

Część 5. Pomoce dydaktyczne

Dostawa do: Zespołu Szkół Specjalnych im. Janusza Korczaka we Wrześni, ul. Leśna 10, 62 – 300 Września

L.P.	Nazwa produktu	Ilość	Jednostka miary	Opis produktu
1	Parawan - teatrzyk - wysoki	1	szt.	Stojak drewniany z kurtyną. Kolor kurtyny czerwony /niebieski/ żółty. Kolor stelażu: klon/buk-malowane drewno. Stojak może posłużyć jako teatrzyk ,łada sklepowa lub okienko pocztowe. Wymiary szer. 87-92cm; wys. 154- 168,5 cm.
2	Pacynki – poznajemy emocje, dwie twarze + płyta	1	komplet	Komplet 6 +/- 2 pacynek na rękę w opakowaniu (w tym 4 reprezentujące bohaterów o dwóch różnych twarzach-dwustronne). Zestaw do nauki rozpoznawania i nazywania emocji. Do zestawu powinna być dołączona płyta CD AUDIO MP 3 z nagraniem dwóch opowiadań z muzyką i dialogami. Wymiar pacynek wys. 25-27 cm. Kolory ubrań różnokolorowe – czerwony, niebieski, zielony, różowy, pomarańczowy. Do płyty dołączona książeczka z tekstami opowiadań.
3	Magnetyczne historyjki obrazkowe	1	Szt.	Produkt to zestaw, który powinien zawierać 6 elementowych historyjek obrazkowych, które można zamieścić na magnetycznej tablicy. W sumie produkt powinien zawierać maksymalnie 48 +/- 2 obrazków o wymiarach 6 x 7 cm. Do zestawu powinny być dołączone 3 +/- 2 magnetyczne plansze w formacie A4. Komplet powinien również zawierać ćwiczenia dla najmłodszych oraz scenariusze zadań i zabaw do przeprowadzenia z użyciem magnetycznych historyjek.
4	Gra planszowa odkrycia. Poznać i zrozumieć siebie	1	szt.	Gra, która uczy akceptacji i tolerancji, pomaga zrozumieć i poznać siebie. W skład gry powinno wchodzić: kolorowa plansza do gry, ilustrowane karty, karty do zadawania pytań, karty do indywidualnej historii, pionki, kostka do gry oraz książeczka z instrukcją. Gra przeznaczona dla 2-4 osób.
5	Teatrzyk cieni – zaczarowane królestwo	1	Szt.	Produkt powinien zawierać: 8 +/- 2 postaci, patyczki, klipsy, książeczkę z pomysłami na bajki i zabawy. Postacie po naświetleniu świecą w ciemności dzięki wykorzystaniu efektu fluorescencji. Materiał: papier, drewno. Kolor :czarny
6	Gra edukacyjna – pojęcie czasu	1	Szt.	Gra edukacyjna powinna mieć formę puzzli do ułożenia, obrazujących 4 pory roku. Pory roku, miesiące, dni tygodnia oraz dzienny rozkład dnia powinny być przedstawione w grze w sposób tematyczny za pomocą gotowych modeli, ilustracji oraz elementów pozwalających na autokorektę.
7	Klocki drewniane kolorowe 100 szt.	1	Szt.	Zestaw powinien zawierać 100 +/- 10 sztuk klocków drewnianych. Klocki powinny mieć geometryczne kształty i różną wielkość. Wymiary klocków: największe 5,0-9,0 x 2,5-3,0 x 1,5 - 2,5cm (wysokość, szerokość, długość) najmniejsze 2,5 -3,0 x 2,5-3,0 x 2,5 – 3,0 cm (wysokość, szerokość, długość). Opakowanie: wiaderko -sorter

8	Bibjigs alfabet do nawlekania	1	Szt.	Zestaw (do tworzenia biżuterii według własnego pomysłu) powinien zawierać około 300 +/- 20 różnych drewnianych elementów: kosteczki z literkami, koraliki w kształcie gwiazdki, kwiatuszka itp. Zestaw zawierać powinien ponadto barwne sznureczki do nawlekania. Całość powinna znajdować się w drewnianym pudełku.
9	Stemple liter i cyfr	4	Szt.	Silikonowe stemple wielkich liter i cyfr, które powinny być do wielokrotnego użycia i które można odbijać przy użyciu kolorowego tuszu do stempli. Wielkość liter to: 8-10mm wysokość x 6-8 mm szerokość
10	Przyrząd do masażu	1	Szt.	Przyrząd powinien być owalny, drewniany, z końskiego włosia i służyć do masażu ciała na sucho. Wymiary szczotki: Długość: 12-13 cm Szerokość: 5-6 cm Liczba rzędów: 7-8
11	Szczotka do masażu	4	Szt.	Szczotka powinna być owalna, drewniana, z końskiego włosia i służyć do masażu ciała na sucho. Wymiary szczotki: Długość: 12-13 cm Szerokość: 5-6 cm Liczba rzędów: 7-8
12	Gra dydaktyczna do ćwiczenia spostrzegawczości	1	Szt.	Gra typu domino obrazkowe Oprawa kartonowa Ilość elementów (obrazków) 26-30 Motyw: pojazdy/owoce/zwierzęta/postaci z bajek Format: 15,0-18,0 cm wysokość x 27,5 -30 cm długość
13	Domino obrazkowe	4	Szt.	Oprawa kartonowa Ilość elementów (obrazków) 26-30 Motyw: pojazdy/owoce/zwierzęta/postaci z bajek Format: 15,0-18,0 cm wysokość x 27,5 -30 cm długość
14	Gra dydaktyczna do koordynacji wzrokowo – ruchowej	1	Szt.	Produkt to drewniana plansza z labiryntem. W labiryncie powinny znajdować się kolorowe kulki, które trzeba doprowadzić na odpowiednie miejsca przy użyciu drewnianego wskaźnika z magnesem (1 lub 2 wskaźniki).
15	Wzornik graficzny do nauki liter	1	Szt.	Silikonowe stemple wielkich liter i cyfr, które powinny być do wielokrotnego użycia i które można odbijać przy użyciu kolorowego tuszu do stempli. Wielkość liter to: 8-10mm wysokość x 6-8 mm szerokość
16	Labirynt magnetyczny	4	Szt.	Produkt to drewniana plansza z labiryntem. W labiryncie powinny znajdować się kolorowe kulki, które trzeba doprowadzić na odpowiednie miejsca przy użyciu drewnianego wskaźnika z magnesem (1 lub 2 wskaźniki).
17	Obrazki do nauki alfabetu	1	Szt.	Zestaw powinien zawierać laminowane dwustronnie plansze/karty demonstracyjne służące do wprowadzania liter i zmiękczeń. Każda karta powinna zawierać m.in.: obrazek ilustrujący wyraz podstawowy, litery drukowane małe i wielkie, litery pisane małe i wielkie umieszczone w liniaturze z dokładnie pokazanym wzorem kreślenia (drogą pisaną), podział na głoski, podział na sylaby, wyraz podstawowy.
18	Drukowany i pisany alfabet słowno obrazkowy	4	Szt.	Zestaw powinien zawierać laminowane dwustronnie plansze/karty demonstracyjne służące do wprowadzania liter i zmiękczeń. Każda karta powinna zawierać m.in.: obrazek ilustrujący wyraz podstawowy, litery drukowane małe i wielkie, litery pisane małe i wielkie umieszczone w liniaturze z dokładnie pokazanym wzorem kreślenia (drogą pisaną), podział na głoski, podział na sylaby, wyraz podstawowy.
19	Zestaw programów multimedialnych do nauki pisania, czytania i liczenia	1	Szt.	W skład zestawu powinny wchodzić programy przygotowane dla uczniów edukacji wczesnoszkolnej. Każdy z programów wchodzących w skład zestawu powinien współpracować z tablicą interaktywną. Programy wchodzące w skład zestawu : - Umiem Czytać

				- Umiem Liczyć - Umiem Pisać Wersja językowa: polska Ilość stanowisk: 3
20	Program komputerowy w zakresie nauki czytania, pisanie, liczenia	1	Szt.	W skład zestawu powinny wchodzić programy przygotowane dla uczniów edukacji wczesnoszkolnej. Każdy z programów wchodzących w skład zestawu powinien współpracować z tablicą interaktywną. Programy wchodzące w skład zestawu : - Umiem Czytać - Umiem Liczyć - Umiem Pisać Wersja językowa: polska Ilość stanowisk: 3
21	Ćwiczenia rozwijające koncentrację uwagi i pamięć	1	Szt.	Gry w kartonowym opakowaniu z zadaniami usprawniającymi procesy myślowe, rozwijającymi podstawowe funkcje umysłowe, rozwijającymi lewopółkulowe poznawcze umiejętności oparte na strategiach symultanicznych (prawopółkulowych) i sekwencyjnych (lewopółkulowych). Zestaw powinien zawierać: - 26 +/- 4 plansze tekturowe składające się z pól (łatwiejsze i trudniejsze) zafoliowane, formatu A5 - 9 +/- 4 plansz puzzlowych, z dwustronnie zadrukowanymi elementami (z jednej strony obrazek, z drugiej sylaba), (212 elementów 4x4 cm wys. x szerokość) - instrukcję ćwiczeń - pudełko tekturowe
22	Gra edukacyjna doskonaląca działania matematyczne	1	Szt.	Gra planszowa, która powinna służyć poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby i dodawania . Stworzona na zasadzie gry w domino, w efekcie rozwiązania wszystkich zadań otrzymuje się piramidę. Oprawa powinna być tekturowa, w środku zadania matematyczne na trójkątnych tekturkach – 40 +/- 5 szt.
		1	Szt.	Gra planszowa, która powinna służyć poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby i mnożenia . Stworzona na zasadzie gry w domino, w efekcie rozwiązania wszystkich zadań otrzymuje się piramidę. Oprawa powinna być tekturowa, w środku zadania matematyczne na trójkątnych tekturkach – 50 +/- 5 szt.
23	Gra edukacyjna zestaw kontrolny	5	Szt.	Plastikowe pudełko zawierające 12 +/- 2 ponumerowanych klocków, na odwrocie których znajdują się określone wzory w kilku kolorach.
24	Gra planszowa - odgadywanie postaci/osób na podstawie zadawanych pytań	2	Szt.	Gra planszowa - edukacyjna dla dwóch osób. Zapakowana powinna być w papierowe pudełko, w którym powinny być dwie plastikowe plansze z postaciami, dwa arkusze z postaciami, instrukcja. Polega na zadawaniu pytań przeciwnikowi, próbując wydedukować, jaką postać ukrył w swoich myślach.
25	Gra planszowa typu memory – flagi państw	1	Szt.	Gra planszowa - towarzyska, która powinna rozwijać pamięć, uczyć koncentracji i polegać na zbieraniu par jednakowych obrazków/flag. Zestaw gry powinien zawierać 78-82 kartoniki pogrupowane w pary, mające na jednej stronie takie same obrazki w parze. Oprawa kartonowa.
26	Gra w statki	3	Szt.	Strategiczna gra planszowa przeznaczona dla dwóch osób przy jednym stoliku Powinna znajdować się w plastikowej walizeczce, w której znajdują się plastikowe pionki w dwóch kolorach oraz okręty.
27	Gra planszowa typu: zablokuj przeciwnika	1	Szt.	Logiczna(strategiczna) gra planszowa przeznaczona od 2 -4 osób. Powinna zawierać plastikową kwadratową planszę oraz po 21 klocków w czterech kolorach. Celem gry jest umieszczenie jak największej liczby

				elementów na planszy. Gra kończy się, gdy na planszy nie można umieścić już żadnego klocka, a wygrywa gracz z najmniejszą ilością pozostałych elementów.
28	Gra planszowa typu: Chińczyk i warcaby	1	Szt.	Gra powinna zawierać: dwustronną planszę tekturową, 4 wysokie pionki w czterech kolorach, 20 niskich pionków w dwóch kolorach, instrukcję, kartonowe pudełko. Gra przeznaczona od 2-4 graczy.
29	Gra planszowa z zagadkami matematycznymi	1	Szt.	Gra planszowa, która uczy logicznego myślenia, przewidywania i ułatwia codzienne życie. Powinna zawierać: 50 +/- 2 kolorowych kart z zagadkami matematycznymi z zakresu II-V klasy szkoły podstawowej. Podczas pokonywania trasy pionkiem gracze losują zadania o różnorodnej formie: zadania z treścią, grafy, działania arytmetyczne, liczenie pieniędzy. Każda prawidłowa odpowiedź premiowana jest elementem obrazka słonecznika. Ten, kto pierwszy zbierze 7 części słonecznika, wygrywa. Prawidłowe odpowiedzi na pytania zawarte są w instrukcji. Gra przeznaczona jest dla 2-4 graczy. Zestaw powinien zawierać: planszę, 4 obrazki słonecznika podzielone na 7 części, kostkę do gry, 4 pionki, 4 notesiki, instrukcję.
30	Gra planszowa polegająca na tworzeniu swojego terytorium i ograniczaniu rozbudowy terytorium przeciwnika	1	Szt.	Gra planszowa w tekturowym pudełku. Gracze starają się umieścić wszystkie swoje żetony w obszarze gry, przeszkadzając przeciwnikom w tym samym. Zestaw powinien zawierać: 52 +/- 2 żetony, 12 +/- 2 kolumny (w 4 kolorach), ramkę o zmiennej wielkości składającą się z 4 dużych i 8 małych części, instrukcji.
31	Domino klasyczne	1	Szt.	Zestaw gry powinien zawierać: minimum 28 elementów plastikowych kamieni; kartonowe pudełko.
32	Zestaw instrumentów perkusyjnych	5	komplet	Komplet instrumentów powinien składać się z 9 -12 instrumentów perkusyjnych głównie wykonanych z drewna. Całość powinna być zapakowana w poręczne i trwałe etui/ torbę. W skład zestawu winny wchodzić: - marakasy drewniane o długości 27 -30 cm i średnicy 8-10 cm - kastaniet drewniany na rączce (1 lub 2) o długości 21-23 cm - janczary półokrągłe z rączką o długości 10 - 12 cm wyposażone w 5 dzwonków - janczar podłużny z rączką o długości 24 - 26 cm wyposażony w 21 dzwonków - trójkąt o boku 15 -17 cm z metalową pałeczką o długości 12 - 14 cm - klawesy drewniane o długości 16- 20 cm - pudełko akustyczne o długości 16 -20 cm z pałeczką - tamburyno z membraną (bębenek baskijski) o średnicy 20 - 22 cm wyposażone w 6 gniazd z blaszkami (6 talerzyków) - janczary na taśmie (para) o długości 22-24 cm, jedna sztuka posiada 4 dzwonki.

Okres gwarancji.....(min. 12 miesięcy)