

Część 14. Dostawa pomocy logopedycznych

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	Pakiet logopedyczne zabawy program	1	Szt.	Zestaw powinien zawierać 7 zintegrowanych programów do terapii logopedycznej. Część I - SZ, Ż, CZ, DŻ; Część II - S, Z, C, DZ; Część III – Ś, Ź, Ć, DŹ; Część IV - J, L, R; Część V - MOWA BEZDŹWIECZNA; Część VI – RÓŻNICOWANIE SZEREGÓW; Część VII – SŁUCH FONEMOWY Przeznaczony do ćwiczenia wszystkich najczęściej zaburzanych przez dzieci głosek (dyslalia), wymowy bezdźwięcznej oraz kształtowania słuchu fonemowego. Ćwiczenia powinny uwzględniać zasadę stopniowania trudności: pierwsze ćwiczenia (podpisz i powiedz) powinny polegać na zapoznaniu dziecka z obrazkiem, jego wzorcem słuchowym i wzrokowym, ostatnie ćwiczenie w każdym programie powinno być ćwiczeniem dynamicznym, wymagającym umiejętności poprawnej wymowy, koncentracji uwagi i sprawności motorycznej. Programy powinny służyć do utrwalania zaburzonej głoski lub głosek w wyrazach w różnych pozycjach.
2	Dotyk i wzrok – gra czerwona	1	Szt.	Układanka powinna rozwijać zarówno wrażliwość na dotyk, jak i percepcję wzrokową (postrzeganie figury na tle). Wszystkie elementy powinny być wykonane drewna i umieszczone w woreczku. Dziecko poznaje przez dotyk drewniane figury (kształty, zwierzęta, gwiazdki itp.) a następnie przyporządkowuje je ilustracjom na tabliczkach. Powinna zawierać 22 – 26 figury drewniane, 10 – 12 płytek wzorcowych oraz instrukcję.
3	Mozaika drewniana z kartami	1	Szt.	Kolorowa mozaika geometryczna do odtwarzania wzorów lub tworzenia własnych. Dziecko powinno mieć do wyboru trzy kształty: kwadrat, trójkąt i romb, z których może ułożyć dowolne wzory. Do zestawu powinny być dołączone karty z gotowymi, symetrycznymi wzorami

				do odtworzenia. Mozaika powinna składać się: - z drewnianych polakierowanych elementów w 6 kolorach i 3 kształtach - z jednostronnie drukowanych kart z wzorami mozaik - z kwadratowej podstawy do układania wzorów
4	Gra edukacyjna do nauki segregowania	1	Szt.	Celem gry jest rozpoznanie elementów umieszczonych w worku jedynie za pomocą zmysłu dotyku. Elementy powinny być wykonane z grubej tektury. Umieszczone powinny być w woreczku, a dziecko za pomocą dotyku musi rozpoznać, co przedstawia wylosowany element. Jak odgadnie umieszcza żeton na planszy, na takim samym obrazku jak wylosowany. Zestaw powinien zawierać: 9 +/- 2 dwustronnych plansz, 27 +/- 2 obrazki, 30 pionków (po 5 w 6 kolorach), woreczek i instrukcję.
5	Płyta z programem do ćwiczenia pisania i liczenia	1	Szt.	Płyta powinna zawierać 50 +/- 5 ćwiczeń: poznawanie liter i cyfr, czytanie, pisanie i liczenie. Każde ćwiczenie powinno mieć trzy stopnie trudności.
6	Płyta z programem do ćwiczeń logopedycznych	1	Szt.	Program powinien być przeznaczony do ćwiczenia poprawnej wymowy głoski "r" oraz głosek z dwóch szeregów: szumiącego - sz, ż, cz, dż oraz syczącego - s, z, c, dz. W programie powinno być dostępnych ponad 250 +/- 10 ćwiczeń. Główne informacje: - Wersja językowa: polska - Ilość stanowisk: 30 Większość dostępnych w programie ćwiczeń powinna zawierać wersje do wydruku.
7	zestaw płyt z programem do nauki i różnicowania	1	Szt.	Zestaw powinien zawierać 3 programy wspomagające terapię logopedyczną. Część I – sygmatyzm Część II – rotacyzm Część III - mowa bezdźwięczna Pierwsza część programu służyć powinna do poprawnej wymowy głosek: z, ż, cz, dż, s, z, c, dz, ś, ź, ć, dź, druga część to terapia głosek: j, l, r, trzecia to głoski: dźwięczne b/bi, w/wi, d, z, dz, ź, dź, ż, dż, g/gi i bezdźwięczne p/pi, f/fi, t, s, c, ś, ć, sz, cz, k/ki. Wersja językowa: polska Ilość stanowisk: 1
8	Płyta z programem do	1	Szt.	Publikacja multimedialna na CD-ROM, która powinna obejmować m.in.:

	ćwiczeń słuchowych			- rozróżnianie głosek dźwięcznych i bezdźwięcznych o tym samym miejscu artykulacji - rozróżnianie głosek syczących, szumiących i ciszących o tym samym sposobie artykulacji. Program powinien zawierać multimedialne ćwiczenia związane ze słuchem fonematycznym. Ćwiczenia powinny być przedstawione w formie gier i zabaw. Powinny umożliwiać rozpoznawanie głosek w izolacji, w sylabach, w wyrazach i w zdaniach. Wersja językowa: polska Ilość stanowisk: otwarta dla szkoły - nieograniczona liczba stanowisk w obrębie placówki edukacyjnej
9	Ćwiczenia do usprawniania słuchu	1	Szt.	Produkt powinien zawierać 6 +/- 2 różnokolorowych małych, okrągłych pudełeczek z kolorowymi wieczkami (zawierających dziurki), których celem jest nagranie i odtworzenie krótkich, 10-15 sekundowych sekwencji. Celem ćwiczenia jest rozwijanie słuchu fonemowego u dziecka i na podstawie odsłuchiwanie własnej mowy, ćwiczenie mowy poprawnej. Pudełka wyposażone powinny być w wymienną baterię.
10	Gra edukacyjna do nauki kształtów	1	Szt.	Gra/zabawa edukacyjna powinna polegać na ułożeniu przedmiotu z otaczającego świata za pomocą figur geometrycznych. Zestaw powinien zawierać: min.30 +/- 5 kart, min. 38 +/- 5 figur geometrycznych oprawa kartonowa
11	Płyta z programem do ćwiczeń matematycznych	1	Szt.	Program powinien zawierać: - ćwiczenia matematyczno-pamięciowe - zestaw ćwiczeń ruchowych - zbiór zeszytów ćwiczeń uzupełniających zadania zawarte w programie
12	Płyta z programem do ćwiczeń pamięci	1	Szt.	Program komputerowy, którego celem jest nauka szybkiego zapamiętywania różnego typu informacji. Gry wchodzące w skład programu powinny być przeznaczone dla dzieci 4-8 lat. Każda gra powinna mieć kilka poziomów trudności. Do programu dołączone powinny być karty z przeznaczeniem do wydrukowania, które zawierają ćwiczenia powiązane tematycznie z programem.
13	Gra edukacyjna do zajęć logopedycznych	1	Szt.	Gra w karty. Karty można wykorzystać jako tradycyjną grę w "Piotrusia" lub w "Memory". Każda talia kart powinna zawierać obrazki oraz wyrazy do czytania z ćwiczoną głoską, która występuje w trzech pozycjach: nagłosie, śródgłosie i wygłosie. Zawartość pakietu: Zestaw I - głoski sz, ż, cz, dż; s, z, c, dz (8 talii kart),

				Zestaw II - głoski ś, ź, ć, dź, l, tr-dr (pr-br, kr-gr), r, l-r (8 talii kart), Zestaw III - głoski k, g, p, b, t, d, f, w (8 talii kart). W zestawie znajduje się 8 talii kart. Każda talia powinna zawierać 26 +/- 4kart. Oprawa: pudełko
14	Skacząca piłeczka	1	Szt.	Gra logopedyczna, która powinna ćwiczyć kontrolowanie oddechu. Dzieci dmuchają piłeczkę, przesuwając ją z jednego do drugiego otworu, w których zamieszczone są różne obrazki. Zwycięża dziecko, które jako pierwsze zakryje wszystkie obrazki. Zestaw powinien składać się z: -plastikowej ramki (20 x 20 x 4,5 cm; długość, szerokość, wysokość) -piłeczki (śr. 3,5 cm) - 4 +/- 2 dwustronne plansze z obrazkami zwierząt (do włożenia w ramkę), -minimum 36 okrągłych kółeczek do zakrywania obrazków.
15	Płyta z programem do powtarzania odgłosów	1	Szt.	Gra polega na zidentyfikowaniu minimum 36 maksimum 40 odgłosów zwierząt. Dźwięki nagrane są 5-6 razy w różnym porządku na płycie CD. Ponadto w zestawie powinny znaleźć się 6+/- 4 kart z 6 +/-2 zdjęciami zwierząt w ich naturalnym środowisku ze sztywnego kartonu oraz 40 +/- 4 plastikowych żetonów o średnicy 3,5 cm.
16	Karty pracy do różnicowania cech	1	Szt.	Zestaw obrazków/kart ze zdjęciami, przedstawiające różne produkty spożywcze, zarówno półprodukty jak i gotowe posiłki. Pomoc powinna służyć do ćwiczeń językowych, poszerzania słownictwa i pogadań na temat sposobu żywienia a także uczyć pracy w grupie oraz klasyfikować i sortować. Zestaw powinien zawierać 48- 50 kart ze zdjęciami umieszczonych w pudełku/walizeczce.
17	Układanka obrazkowa drewniana	1	Szt.	Produkt powinien zawierać: 5 -10 kart ze wzorami, 1 podkładkę/szablon w kształcie sowy różne kolorowe drewniane klocki/ kształtki. (56-58 sztuk) Wymiary opakowania: ok. 22 x 19 x 3 cm
18	Drewniana układanka magnetyczna	1	Szt.	Drewniana walizka powinna zawierać min. 42 klocki oraz min. 12 kart z 24 kombinacjami w jakie można ułożyć klocki. Dziecko powinno mieć możliwość układania klocków – bazując na szablonach, lub tworzyć własne kombinacje. Zabawka powinna rozwijać umiejętności manualne i uczyć koncentracji. Magnetyczne i kolorowe klocki powinny być w różnych kształtach.
19	Puzzle magnetyczne cz. I	1	Szt.	Produkt winien obejmować puzzle magnetyczne o dwójakiej tematyce: farma i ubranka. Puzzle magnetyczne - farma to zabawka, która powinna składać się z: kolorowej planszy, 8 +/- 2 kart wzorów i 24 +/- 2 elementów z warstwą magnetyczną na odwrocie. Elementy z warstwą magnetyczną powinny zawierać obrazki związane tematycznie z wiejską zagrodą: postać

				gospodarza i gospodyni, koń, pies, kogut itp. Zabawa powinna polegać na układaniu na planszy z tłem poszczególnych obrazków tak, by tworzyły za każdym razem inną wymyśloną scenkę. Zapakowane w kartonowe pudełko, powinno posiadać instrukcję.
20	Puzzle magnetyczne cz.II	1	Szt.	Puzzle magnetyczne - kolorowe ubranka to magnesy, które układa się na tablicy magnetycznej, można ułożyć na podstawie dołączonych kart kilka podstawowych ubrań. Można też dowolnie zestawić elementy ubrań według własnych pomysłów i wyobraźni. Zawartość pudełka: 38 +/- 2 puzzli magnetycznych, tablica magnetyczna, 8 +/- 2 kart, instrukcja.
21	Gra usprawniająca pamięć wzrokową	1	Szt.	Na kartach powinny znajdować się wzory złożone z figur, które odpowiadają kształtom plastikowych żetonów. Po krótkiej prezentacji karty, należy jak najszybciej ułożyć z żetonów zapamiętany wzór. W drugiej wersji gry, jej uczestnicy muszą jak najprędzej nawlec na linkę żetony tak, by kolor, kształt i ich liczba była zgodna z pokazanym na chwilę wzorem. Zawartość pudełka powinna zawierać: - żetony (34- 38 szt.) - karty wzoru (54-56 szt.) - linki 4 +/- 2 szt. - podkłady 4 +/- 2 szt. - instrukcję. Oprawa: Kartonowa
22	Magnetyczne obrazy liter i cyfr	1	Szt.	Cyferki i literki magnetyczne to zabawka, która powinna być przeznaczona dla dzieci zaczynających naukę czytania i liczenia. Zestaw powinien zawierać: - cyferki z magnesem 60 +/- 2szt. - literki z magnesem 58 +/- 2 szt. - tablicę o wym. ok. 24 x 30 cm - mazak - gąbka - książeczkę wzorów
23	Zestawy ćwiczeniowe na płytach uczące poprawnej wymowy głosek	1	Szt.	Zestaw powinien zawierać 7 zintegrowanych programów do terapii logopedycznej na płytach CD-rom. Część I - SZ, Ź, CZ, DŹ; Część II - S, Z, C, DZ; Część III – Ś, Ź, Ć, DŹ; Część IV - J, L, R; Część V - MOWA BEZDŹWIĘCZNA;

				Część VI – RÓŻNICOWANIE SZEREGÓW; Część VII – SŁUCH FONEMOWY Przeznaczony do ćwiczenia wszystkich najczęściej zaburzanych przez dzieci głosek (dyslalia), wymowy bezdźwięcznej oraz kształtowania słuchu fonemowego. Ćwiczenia powinny uwzględniać zasadę stopniowania trudności: pierwsze ćwiczenia (podpisz i powiedz) powinny polegać na zapoznaniu dziecka z obrazkiem, jego wzorcem słuchowym i wzrokowym, ostatnie ćwiczenie w każdym programie powinno być ćwiczeniem dynamicznym, wymagającym umiejętności poprawnej wymowy, koncentracji uwagi i sprawności motorycznej. Programy powinny służyć do utrwalania zaburzonej głoski lub głosek w wyrazach w różnych pozycjach.
24	Zestaw ćwiczeń uczący poprawnej wymowy zaburzonych głosek cz.I	1	Szt.	Gra słowno-obrazkowa wspomagająca prawidłową wymowę głosek: K G H . Powinna być zapakowana w pudełko tekturowe, w którym znajdować powinno się 70-80 obrazków (zdjęć) podzielonych na 3 zestawy oraz instrukcja gry.
25	Zestaw ćwiczeń uczący poprawnej wymowy zaburzonych głosek cz.II	1	Szt.	Gra słowno-obrazkowa wspomagająca prawidłową wymowę głosek: Ś Ź Ć DŹ . Powinna być zapakowana w pudełko tekturowe w którym znajduje się 70-80 obrazków (zdjęć) podzielonych na 3 zestawy oraz instrukcja gry.
26	Zestaw ćwiczeń uczący poprawnej wymowy zaburzonych głosek cz.III	1	Szt.	Gra słowno-obrazkowa wspomagająca prawidłową wymowę głosek: S Z C DZ . Powinna być zapakowana w pudełko tekturowe w którym znajduje się 70-80 obrazków (zdjęć) podzielonych na 3 zestawy oraz instrukcja gry.
27	Zestaw ćwiczeń uczący poprawnej wymowy zaburzonych głosek cz.IV	1	Szt.	Gra słowno-obrazkowa wspomagająca prawidłową wymowę głosek: SZ Ź CZ DŹ . Powinna być zapakowana w pudełko tekturowe w którym znajduje się 70-80 obrazków (zdjęć) podzielonych na 3 zestawy oraz instrukcja gry.
28	Zestaw ćwiczeń uczący poprawnej wymowy zaburzonych głosek cz.V	1	Szt.	Gra słowno-obrazkowa wspomagająca prawidłową wymowę głosek: R . Powinna być zapakowana w pudełko tekturowe w którym znajduje się 70-80 obrazków (zdjęć) podzielonych na 3 zestawy oraz instrukcja gry.
29	Zestaw ćwiczeń uczących myślenia i poprawnego mówienia – zestaw I i II	1 – I zestaw 1 – II zestaw	Szt.	Zestaw I - powinien składać się z gier typu „memory” i „piotruś” (zestawy powinny zawierać 24 +/- 2 talie kart o różnej tematyce: zabawki, przybory szkolne, jedzenie, owoce i warzywa; w talii powinno być 13 +/- 2 par obrazków plus jedna para „Piotrusia”; obrazki w kartach różnią się między sobą co najmniej jednym szczegółem). Dodatkowo w pakiecie powinny znajdować się zabawy oraz ćwiczenia, których celem jest pomoc w rozwijaniu zarówno myślenia, jak i języka u dzieci. Dla najmłodszych powinny być to zabawy, zaś dla dzieci starszych - gry językowe. Natomiast dla dzieci wykazujących problemy dotyczące różnych funkcji przeznaczone specjalne ćwiczenia usprawniające. Zestaw powinien zawierać minimum 300 par obrazków oraz instrukcję. Zestaw II - powinien składać się z gier typu „memory” i „piotruś”(zestawy powinny zawierać 24

				+/- 2 talie kart o różnej tematyce np. ubranie, pojazdy, zwierzęta na wsi ; obrazki w kartach różnią się między sobą co najmniej jednym szczegółem); w każdej talii 13 +/- 2 par obrazków plus jedna para „Piotrusia”. Dodatkowo w pakiecie powinny znajdować się zabawy oraz ćwiczenia, których celem jest pomoc w rozwijaniu zarówno myślenia, jak i języka u dzieci. Dla najmłodszych powinny być to zabawy, zaś dla dzieci starszych - gry językowe. Natomiast dla dzieci wykazujących problemy dotyczące różnych funkcji przeznaczone - specjalne ćwiczenia usprawniające. Zestaw powinien zawierać minimum 300 par obrazków oraz instrukcję.
30	Ćwiczenia rozwijające spostrzeganie w kontekście poprawnej wymowy	1	pakiet	Pakiet powinien obejmować część 1 i część 2. Część 1 -ćwiczenia do pracy z dzieckiem w celu uczenia i rozwijania pamięci wzrokowej oraz bogacenia słownictwa. Każda seria powinna być oznaczona na rewersie numerem. Na każdym kolejnym obrazku powinien pojawić się jeden nowy element. Zadaniem dziecka jest spostrzec różnice między obrazkami i ułożyć je w odpowiedniej kolejności zgodnie z liczbą wzrastania elementów na obrazku. Pomoc powinna zawierać min.70 maks.75 kart tworzących kilkanaście serii składających się z 4 do 6 obrazków . Część 2 - ćwiczenia do pracy z dzieckiem w celu uczenia i rozwijania pamięci wzrokowej oraz bogacenia słownictwa. Każda seria powinna być oznaczona na rewersie numerem. Na każdym kolejnym obrazku powinien pojawić się jeden nowy element. Zadaniem dziecka jest spostrzec różnice między obrazkami i ułożyć je w odpowiedniej kolejności zgodnie z liczbą wzrastania elementów na obrazku. Pomoc przeznaczona dla dzieci powyżej 5 roku życia. Zestaw powinien zawierać minimum 70 maks. 75 kart tworzących kilkanaście serii składających się z 4 do 6 obrazków.
31	Przyrząd do ćwiczeń oddechowych w formie gry	1	Szt.	Gra powinna być przeznaczona dla dzieci z trudnościami w oddychaniu oraz problemami w mówieniu. Zadaniem gracza jest wprawienie w ruch śmigła podmuchem i zatrzymanie go w odpowiednim momencie. Przeznaczona dla 2 graczy. Powinna zawierać 2+/- 1 plansze o różnym stopniu trudności, plastikową bazę o średnicy min.18,5 cm., śmigło oraz 20 +/- 4 szt. gumowych kólek o śred. min. 1,8 cm w dwóch kolorach.
32	Zestaw płyt uczący rozpoznawać dźwięki otoczenia	1	Szt.	Produkt powinien zawierać trzy loteryjki dźwiękowe: dźwięki w domu, odgłosy zwierząt gospodarskich oraz dźwięki z otoczenia. Zasady gry: każdy gracz wybiera swoją planszę z fotografiami. Nauczyciel odtwarza dźwięki z płyty, na której nagrano różne dźwięki (dźwięki w domu; odgłosy zwierząt gospodarskich; dźwięki z otoczenia: samochodu, psa, ptaka, pociągu). Jeśli któreś z dzieci rozpozna dźwięk pasujący do fotografii ze swojej planszy, zgłasza się i podaje nazwę. Za prawidłową odpowiedź otrzymuje kartonik/żeton. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy zakryje wszystkie zdjęcia ze

				swojej planszy. Zestaw powinien zawierać 12 +/- 2 plansz z fotografiami, 120 +/- 10 kartoników/żetonów oraz instrukcję i płytę CD.
33	Gra edukacyjna – zestaw pytań mający na celu bogacenie słownictwa	2	Szt.	Gra edukacyjna, składająca się z dwóch części. Część I i II powinny zawierać karty (130-136), na których po jednej stronie znajdują się rymowane zagadki, a po drugiej kolorowe ilustracje- odpowiedzi. W nagrodę za prawidłowo rozwiązaną zagadkę dzieci otrzymują żeton/element puzzla pasujący do obrazka. Każda gra/część powinna zawierać 5-7 plansz oraz 33-36 żetonów. Gra powinna uczyć logicznego myślenia i wzbogacać zasób słów dziecka.
34	Zestaw ćwiczeń usprawniający mowę szczególnie zaburzoną Część I	1	Szt.	Gra logopedyczna, której celem powinien być rozwój mowy dziecka w zakresie poprawnego wyróżniania głosek opozycyjnych, poszerzenie słownika czynnego oraz rozwój percepcji słuchowej. Podczas gry uczestnicy ćwiczą różnicowanie głosek, a dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową, słuchową i koncentrację uwagi. Gra powinna zawierać 8-10 plansz, plastikową ramkę, notes i instrukcję.
35	Zestaw ćwiczeń usprawniający mowę szczególnie zaburzoną Część II	1	Szt.	Gra logopedyczna, której celem powinien być rozwój mowy dziecka w zakresie poprawnego wymawiania głoski R, w układach opozycyjnych z L i J, poszerzenia słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Podczas gry uczestnicy powinni ćwiczyć różnicowanie głosek, a dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową, słuchową i koncentrację uwagi. Materiał powinien być przeznaczony do utrwalenia poprawnej wymowy głoski R, również w układach opozycyjnych: R, RR, TR, DR, RL, LR, RJ, JR . Gra powinna zawierać 8-10 plansz, plastikową ramkę, notes i instrukcję.
36	Plastikowe klocki z cyferkami	2	Szt.	Plastikowe pudełko zawierające 12 +/- 2 ponumerowanych klocków, na odwrocie których znajdują się określone wzory w kilku kolorach.
37	Zestaw ćwiczeń rozwijających zaburzoną mowę w zakresie wszystkich głosek	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
38	Zestaw do rozwijania poprawnej mowy na bazie autokontroli	1	Szt.	Produkt powinien zawierać 6 +/- 2 różnokolorowych małych, okrągłych pudełeczek z kolorowymi wieczkami (zawierających dziurki), których celem jest nagranie i odtworzenie krótkich, 10-15 sekundowych sekwencji. Celem ćwiczenia jest rozwijanie słuchu fonemowego u

				dziecka i na podstawie odsłuchiwania własnej mowy, ćwiczenie mowy poprawnej. Pudełka wyposażone powinny być w wymienną baterię.
39	Zestaw ćwiczeń uczących opowiadania historyjek obrazkowych	1	Szt.	Gra powinna uczyć łączenia przyczyn i skutków zdarzeń, ćwiczyć umiejętność opowiadania, ćwiczyć spostrzegawczość i rozwijać słownictwo. W zestawie powinny znaleźć się puzzle, które są dodatkowym elementem układanki, pozwalającym na samodzielne sprawdzenie, czy kolejność zdarzeń została prawidłowo ułożona. Gra dla 1-4 graczy W zestawie powinno znajdować się: • 24 +/- 2 plakietek o wym. 14 cm x 7 cm (długość, szerokość), z których można ułożyć 6 historyjek • 6 +/- 2 kompletów 4-elementowych puzzli o wym. 4 cm x 4 cm

Okres gwarancji na cały przedmiot dostawy miesięcy (minimum 24 miesiące)