

**Załącznik nr 4**

**FORMULARZ\_CENOWY**

**1. Przeprowadzenie specjalistycznych zajęć edukacyjnych na poziomie właściwym dla nauczania w szkołach podstawowych w klasach I-III**

Nazwa	Opis	j.m.	Ilość	Wartość brutto
Przeprowadzenie specjalistycznych zajęć edukacyjnych na poziomie właściwym dla nauczania w szkołach podstawowych w klasach I-III	Zgodnie z zakresem podanym w SIWZ	kpl	1	

**2. Doposażenie bazy dydaktycznej – programy komputerowe, sprzęt multimedialny**

	Nazwa	Opis	j.m.	Ilość	Wartość brutto
1	Multimedialne oprogramowanie do diagnozy i terapii logopedycznej	Opis programu: aplikacja logopedy, zestawy programów do diagnozy i terapii zawierające szereg szumiący, szereg syczący, szereg ciszący, różnicowanie głosek, głoska r (min. 400 ćwiczeń)	szt.	2	
2	Multimedialne oprogramowanie wspomagające profilaktykę oraz terapię pedagogiczną dla dzieci z trudnościami w pisaniu i	Opis programu: aplikacja terapeuty, moduł diagnostyczny, moduł terapeutyczny	Szt.	2	



	czytaniu				
2	Multimedialne oprogramowanie wspomagające diagnozę i terapię zaburzeń w nauce umiejętności matematycznych	Opis programu: aplikacja terapeutyczna, moduł diagnostyczny, moduł terapeutyczny	Szt.	2	
	Laptop	Wymagania minimalne: procesor czterordzeniowy, taktowanie rdzenia 2.66 GHz, SOCKET LGA 1156, system operacyjny 64-bit, przekątna ekranu 15,6 cali (1368x768), pamięć zainstalowana 4 GB, dysk twardy 320 GB SATA, napęd optyczny wbudowany DVD-RW, HDMI 1 szt., Złącza USB, złącze VGA, wbudowany LAN 100Mb, wbudowany WIRELESS LAN, czytnik kart, wbudowany Bluetooth v.3.0, dołączone podstawowe oprogramowanie biurowe, oprogramowanie antywirusowe, gwarancja – 24 mce	Szt.	2	
	Rzutnik multimedialny	Wymagania minimalne: rozdzielczość optyczna 800 x 600, rozdzielczość maksymalna 1600 x 1200, kontrast min 4500:1, jasność ANSI [lumen] 2500, proporcje obrazu 4:3, 16:9, wbudowane głośniki, moc głośników [W] min 5, korekcja zniekształceń Keystone W pionie +/- 40 stopni, technologia obrazu DLP, żywotność lampy [h] 4500, moc lampy [W] min 160, żywotność lampy w trybie ECO: min 5000 h, głośność pracy: max 35 dB, wejście S-Video, HDMI, złącza komputerowe: D-sub, USB, RS-232C, wyposażenie: Pilot, Baterie do pilota, Kabel VGA, Kabel zasilający, gwarancja (projektor/lampa) 36 miesięcy	Szt.	2	

**2)Pomoce dydaktyczne do zajęć dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji**

	Nazwa	Opis	j.m.	Ilość	Wartość brutto
--	-------	------	------	-------	----------------



1	<b>Język polski. Czytam i piszę - klasa 0-3 lub równoważne</b>	Interaktywna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 6-10 lat, kształcąca umiejętność czytania i pisanie. Program wprowadza dziecko w świat emocjonującej przygody z literkami, dzięki której nauczy się płynnie i ze zrozumieniem czytać oraz przyswajać sobie reguły poprawnego pisania. Różnorodne ćwiczenia interaktywne, animacje, kolorowe ilustracje i ciekawe narracje swobodnie wprowadzają dziecko w świat liter, wyrazów, zdań oraz tekstów.	szt.	2	
2	<b>Ścianki manipulacyjne</b>	3 ścianki z drewna z labiryntami o różnych kształtach pozwalające na zabawę 3 dzieci jednocześnie. Przesuwanie elementów po torze rozwija koordynację wzrokowo-ruchową oraz ćwiczy sprawność rąk. • wym. ścianki 50 x 60 cm	kpl	2	
3	<b>Zestaw kontrolny typu PUS lub równoważny</b>	Poręczne zamykane pudełko z plastiku, w którym znajduje się minimum 12 ponumerowanych klocków; wym. pudełka 25 x 10 cm; 12 klocków, wym. 4 x 4 cm	kpl	15	
5	<b>Ćwiczenia grafomotoryczne kl 0-1</b>	Zeszyt ćwiczeń dla dzieci, które przygotowujących się do nauki pisania, format a4, min. 36 str.	szt.	3	
4	<b>Gra dydaktyczna typu sylaby w dominie lub równoważne</b>	Gra dydaktyczna dla 2-4 graczy, polegająca na dopasowaniu odpowiednich sylab w taki sposób, by powstały poprawne formy wyrazów dwusylabowych. Zawartość pudełka: 56 kostek domina, klepsydra, 16 żetonów, karta wyrazów, instrukcja	kpl	4	
5	<b>Pomoc dydaktyczna typu Czytanie ze zrozumieniem kl. 2 lub równoważne</b>	Zbiór ćwiczeń w formie 52 kart do kopiowania sprawdzających rozumienie czytanego tekstu. Ćwiczenia przeznaczone dla uczniów klasy 2 nauczania początkowego; format A4; min. 52 str.	Szt.	2	
6	<b>Pomoc dydaktyczna typu Czytanie ze zrozumieniem kl. 3 lub równoważne</b>	Sprawdziany, w formie kart pracy do kopiowania, przeznaczone są dla uczniów klas trzecich szkoły podstawowej. Zawierają 16 testów, z których każdy rozpoczyna się fragmentem lektury szkolnej. Zawierają polecenia z zakresu gramatyki i ortografii. Inspirują do redagowania przez dzieci użytkowych form wypowiedzi takich jak: zaproszenie, ogłoszenie i zawiadomienie; format A4; min. 50 str.	kpl	2	
7	<b>Ćwiczenia typu Detektyw ortografem. Ortograficzne ćw. percepcji wzrokowej i koncentracji uwagi lub równoważne</b>	Zbiór Cwiczeń ortograficznych dla uczniów klas II i III oraz starszych uczniów z dysleksją lub innymi trudnościami w nauce; Format A4; min. 80 str.	kpl	3	



8	<b>Pomoc dydaktyczna typu Labirynt - krzyżyk i kółka lub równoważne</b>	Sprawdziany, w formie kart pracy do kopiowania, przeznaczone są dla uczniów klas trzecich szkoły podstawowej. Zawierają 16 testów, z których każdy rozpoczyna się fragmentem lektury szkolnej. Służą kształceniu i sprawdzaniu umiejętności: czytania ze zrozumieniem, interpretacji tekstów i wyciągania wniosków. Zawierają polecenia z zakresu gramatyki i ortografii. Inspirują do redagowania przez dzieci użytkowych form wypowiedzi takich jak: zaproszenie, ogłoszenie i zawiadomienie. • format A4 • 50 str.	kpl	4	
9	<b>Książki typu łatwe ćwiczenia do nauki czytania 1 lub równoważne</b>	Zabawy i ćwiczenia sylabowe do nauki czytania i pisania, do użycia razem z zestawem kontrolnym PUS	kpl	4	
10	<b>Książki typu łatwe ćwiczenia do nauki czytania 2 lub równoważne</b>	Zabawy i ćwiczenia sylabowe do nauki czytania i pisania, do użycia razem z zestawem kontrolnym PUS	kpl	4	
11	<b>Książki typu łatwe ćwiczenia do nauki czytania 3 lub równoważne</b>	Zabawy i ćwiczenia sylabowe do nauki czytania i pisania, do użycia razem z zestawem kontrolnym PUS	kpl	4	
12	<b>Książki typu łatwe ćwiczenia do nauki czytania 4 lub równoważne</b>	Zabawy i ćwiczenia sylabowe do nauki czytania i pisania, do użycia razem z zestawem kontrolnym PUS	kpl	4	
13	<b>Gra typu Sylaby do zabawy lub równoważne</b>	Gra kształcąca słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów) oraz koordynację wzrokowo - słuchowo - ruchową, koncentrację słuchową - umiejętność bardzo ważna w nauce czytania i pisania. Uczy również przestrzegania ustalonych zasad. Z tej gry mogą korzystać nie tylko logopedzi, pedagodzy i terapeuci, ale także rodzice, którzy chcą czas wspólnie spędzony z dzieckiem przeznaczyć na zabawy w charakterze edukacyjnym. Gra dla 2-5 graczy w wieku od 5 lat. Zawartość: 55 kart biedronek, 55 kart instrukcji, plansza, 5 pionków, kostka, instrukcja.	kpl	7	
14	<b>Gra typu Głoski do zabawy lub równoważne</b>	Gra kształcąca słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy głoskowej wyrazów), koordynację wzrokowo-słuchowo-ruchową oraz koncentrację słuchową – umiejętności bardzo ważne w nauce czytania i pisania. Uczy również przestrzegania ustalonych zasad.	kpl	15	

### 3) Pomoce dydaktyczne do zajęć dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych

	Nazwa	Opis	j.m.	Ilość	Wartość brutto
1	<b>Książka typu Krzyżówki matematyczne lub równoważne</b>	Zestaw ćwiczeń przeznaczonych dla nauczycieli klas I-III oraz szkół specjalnych. Zbiór 60 kart formatu A4 zawierających ćwiczenia oparte na podstawowych działaniach matematycznych: dodawaniu, odejmowaniu, mnożeniu i dzieleniu. Krzyżówki doskonale nadają się jako materiał powtórkowy i sprawdzający. Zakres liczbowy do 99,999.	szt	2	
2	<b>Zestaw kontrolny typu PUS lub równoważny</b>	Zamykane pudełko z plastiku z minimum 12 ponumerowanymi klockami.	kpl	20	
3	<b>Książka typu Liczę w pamięci 2 lub równoważne</b>	Zbiór zadań dotyczących 4 podstawowych działań arytmetycznych. Służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.	szt	4	
4	<b>Książka typu Liczę w pamięci 3 lub równoważne</b>	Zbiór zadań dotyczących 4 podstawowych działań arytmetycznych. Służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.	szt	4	
5	<b>Książka typu Liczę w pamięci 4 lub równoważne</b>	Zbiór zadań dotyczących 4 podstawowych działań arytmetycznych. Służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.	szt.	4	
6	<b>Książka typu Liczę w pamięci 5 lub równoważne</b>	Zbiór zadań dotyczących 4 podstawowych działań arytmetycznych. Służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.	szt	4	
	<b>Książeczki PUS typu Matematyka na wesoło- Zadania tekstowe cz 1 lub równoważne</b>	zbiór zadań tekstowych,	szt.	10	
7	<b>Książeczki PUS typu Matematyka na wesoło- Zadania tekstowe cz 2 lub równoważne</b>	zbiór zadań tekstowych,	szt.	10	
8	<b>Plansze typu Tangram szkolny lub równoważne</b>	Przeznaczone do ćwiczeń: układanie mozaiki, obrysowywanie, komponowanie ornamentów z poznanych figur, rozpoznawanie różnych kształtów geometrycznych w zarysach brył czy wielokątów. 20 szt. w zestawie	kpl	4	



9	<b>Elementy do pomocy typu Tangram szkolny lub równoważne</b>	Przeznaczone do ćwiczeń: układanie mozaiki, obrysowywanie, komponowanie ornamentów z poznanych figur, rozpoznawanie różnych kształtów geometrycznych w zarysach brył czy wielokątów. 15 różnych figur w zestawie	Kpl	10	
10	<b>Pomoc dydaktyczna typu Ułamki w kole lub równoważne</b>	Zestaw zawiera 5 kolorowych kół z tworzywa, podzielonych na 1/2 - 1/3 - 1/4 - 1/6 - 1/8 oraz całe koło; śr. 10 cm - pudełko z tworzywa	kpl	4	
11	<b>Gra typu Krzyżówkowy zawrót głowy lub równoważne</b>	Gra puzzlowa, układanka towarzyska przeznaczona dla 2-4 osób w wieku od 7 lat. Polega na układaniu wyrazów z wylosowanych elementów, na których umieszczone są litery z polskiego alfabetu. Zasady układania wyrazów są takie same jak w tradycyjnej krzyżówce	Kpl	4	
12	<b>Konstrukcje przestrzenne 84 el</b>	Zestaw składający się z 84 elementów (7 różnych kształtów) zamkniętych w dużym plastikowym stoiku z praktyczną rączką do przenoszenia. W zestawie znajduje się przewodnik dydaktyczny i przykłady konstrukcji	Kpl	2	

#### 4)Pomoce dydaktyczne do zajęć z logopedii

	Nazwa	Opis	j.m.	Ilość	Wartość brutto
1	<b>Gra typu Dmuchane lotto lub równoważne</b>	Gra składa się z piłeczki i z podstawy zawierającej 9 zagłębień, w których umieszczono obrazki. Gracz dmuchając na piłeczkę, przemieszcza ją, a na swojej karcie lotto zakrywa pola odpowiadające tym, na których znajduje się piłeczka. - podstawa z tworzywa sztucznego o wym. 22 x 32 cm, składająca się z dwóch części - 4 karty z obrazkami - piłeczka do tenisa stołowego - 36 żetonów - instrukcja - 2 - 4 graczy - od 3 lat	szt	2	
2	<b>Domino logopedyczne J-R</b>	Domino z tworzywa sztucznego lub drewna, składające się z min 25 el.	szt	2	
3	<b>Domino logopedyczne L-J</b>	Domino z tworzywa sztucznego lub drewna, składające się z min 25 el.	szt	2	
4	<b>Domino logopedyczne L-R</b>	Domino z tworzywa sztucznego lub drewna, składające się z min 25 el.	szt	2	
5	<b>Domino logopedyczne Ż(RZ)-Z</b>	Domino z tworzywa sztucznego lub drewna, składające się z min 25 el.	szt	2	
6	<b>Gra z naśladowaniem</b>	Wesoła gra z kartami polegająca na naśladowaniu zachowania ludzi wykonujących różne czynności, odgłosów zwierząt itp. - 120 kart - od 5	szt	2	



		lat			
7	<b>Pomoc dydaktyczna typu Historyjki dźwiękowe lub równoważne</b>	Krótkie historyjki dźwiękowe. Każdej 8 historyjce dźwiękowej odpowiada jedna historyjka obrazkowa złożona z 5 obrazków podstawowych oraz 2 obrazków przedstawiających głównych bohaterów. - 42 kolorowe ilustracje 13x9,5cm - instrukcja - płyta CD	szt	2	
8	<b>Gra logopedyczna typu Loteryjka obrazkowa lub równoważne</b>	Gra ma na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnej wymowy głosek szeregu szumiącego sz-ż-cz-dż, poszerzenie słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. W czasie gry dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę ćwicząc dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową i słuchową, koncentrację oraz myślenie. Ilość graczy: 1-4, wiek: od 5 lat,	szt	2	
9	<b>Gra logopedyczna typu Loteryjka - Kim będę? Zawody i atrybuty lub równoważne</b>	Gra wywołuje pozytywne emocje, uczy analizy i refleksu. Oparta jest na zasadach loteryjki dając odpowiedź dzieciom na pytanie czego potrzebują strażak, pielęgniarka, mechanik, fryzjerka itp. w swojej pracy. W grze może uczestniczyć od 1-6 dzieci. - 6 twardych plansz oraz 35 elementów; 12 sztywnych plaketek.	szt	2	
10	<b>Pomoc dydaktyczna typu Ładnie mówię głoskę r lub równoważne</b>	Pomoc logopedyczna, której podstawowym celem jest utrwalanie poprawnej artykulacji głosek; 3 zestawy kolorowych obrazków - razem 64 sztuki - wym. 1 obrazka 9x9cm ;	szt	2	
11	<b>Pomoc dydaktyczna Ładnie mówię głoski ś, ź, ć dź lub równoważne</b>	Gra logopedyczna. Może ona być wykorzystywana na etapie utrwalania poprawnej artykulacji głosek w wyrazach i zdaniach. Ćwiczone głoski występują w nazwach przedmiotów, mając różną pozycję wokaliczną i sąsiedztwo fonetyczne. Seria 70 obrazków podzielonych na trzy zestawy.	szt	2	
12	<b>Pomoc dydaktyczna Ładnie mówię głoski sz ż cz dż lub równoważne</b>	Pomoc logopedyczna przeznaczona do utrwalania poprawnej artykulacji głosek szeregu szumiącego. Dziecko bawiąc się, ćwiczy artykulację głosek SZ, Ż, CZ, DŻ w różnych pozycjach wokalicznych i sąsiedztwie fonetycznym. - 3 zestawy zdjęć - razem 74 obrazków; wym. obrazka 9x9cm	szt	2	
13	<b>Pomoc dydaktyczna Ładnie mówię głoski k g h lub równoważne</b>	Pomoc logopedyczna przeznaczona dla dzieci u których w mowie nie pojawiły się jeszcze głoski K, G, H albo przysparzają kłopotów. 3 zestawy zdjęć - 70 obrazków	szt	2	





14	<b>Pomoc dydaktyczna ładnie mówię głoski s z c dz lub równowazne</b>	Pomoc logopedyczna dla dzieci z problemami artykulacyjnymi. Dziecko bawiąc się ćwiczy wymowę głosek S, Z, C, DZ na początku, w środku i na końcu wyrazu w różnym sąsiedztwie fonetycznym. 3 zestawy zdjęć - 70 obrazków	szt	2	
15	<b>Gra typu Przygoda z głoskami syczącymi i szumiącymi lub równowazne</b>	Logopedyczno-glottodydaktyczna gra planszowa służąca ćwiczeniu w zabawie słuchu fonemowego, wymowy wyrazów zawierających głoski syczące (s, z, c, dz) i szumiące (sz, ż, cz, dż), uczy wyróżniania głosek w wyrazach, doskonali liczenie. W wyrazach zaznaczono litery podstawowe i niepodstawowe, co powinno ułatwić podział wyrazów na głoski.	szt	2	
16	<b>Karty do ćwiczeń motoryki narządów artykulacyjnych typu Gimnastyka buzi i języka lub równowazne</b>	Ćwiczenia motoryki narządów artykulacyjnych oparte na interpretacji symboli znanych dzieciom. Pomoc rozwija motorykę narządów artykulacyjnych, wzbogaca słownictwo, stymuluje logiczne myślenie, uczy poprzez demonstrację, naśladownictwo i manipulowanie. IV zestawy po 10 kart, wym. A5 lub 9 x 9 cm Jedna strona karty zawiera jasny, czytelny symbol, druga strona karty jest kolorowa – jeden kolor – lub biała.	szt	2	
17	<b>Logopedyczne zabawy grupowe dla dzieci 4-7 lat</b>	Zbiór zabaw logopedycznych do pracy z jednym dzieckiem i całą grupą. Ćwiczenia mogą być wykorzystane przez logopedów, terapeutów oraz nauczycieli. Są one ułożone według zasady stopniowania trudności mogą być przeznaczone jako cykle ćwiczeń bądź potraktowane wybiórczo - stanowić urozmaicenie zajęć. - A4, 168 str	szt	2	
18	<b>Ćwiczenia rozwijające percepcję słuchową u dzieci typu TRENING SŁUCHU lub równowazne</b>	Proponowana pozycja jest zbiorem ponad 200 zabaw kształtujących percepcję słuchową w zakresie wszystkich jej funkcji, pogrupowanych tematycznie, uwzględniających stopniowanie trudności. Przeznaczone są one dla dzieci w wieku od 4 do 10 lat. Mogą być realizowane jako cykl zajęć prowadzonych systematycznie w trakcie roku szkolnego lub wybiórczo, z uwzględnieniem wieku dzieci i ich umiejętności w zakresie percepcji słuchowej. format a4., 136 stron, płyta CD w komplecie	szt	4	

#### 5)Pomoce dydaktyczne do zajęć rozwijających zainteresowania i uzdolnienia matematyczno-przyrodnicze





	Nazwa	Opis	j.m.	Ilość	Wartość brutto
1	<b>Lupa</b>	Szkiełko powiększające o śr. min 5 cm..	szt	10	
2	<b>Układanka Mapa Polski z podziałem administracyjnym</b>	Układanka wykonana ze sklejk, składająca się z podstawy oraz 16 elementów z uchwyty, odpowiadają one województwom, wym. Układanki 29x29x1	szt	2	
3	<b>Mikroskop jajo lub równoważne</b>	Mikroskop i kamera w jednym, z możliwością podłączenia do komputera, powiększenie od 50 do 400 razy. Mikroskop pozwala również robić zdjęcia oglądanym obiektom i zachować je na dysku dzięki czemu praca może być kontynuowana na zgromadzonym materiale.	szt	2	
4	<b>Gra typu Laboratorium astronomiczne – lub równoważne</b>	Gra, której celem jest stworzenie układu słonecznego z planetami i wprawie ich w ruch	szt	2	
5	<b>Ćwiczenia na CD typu Wesołe miasteczko - Matematyka na wesoło lub równoważne</b>	Klasa 0-1. Ćwiczenia rozwijające zdolności matematyczne na płycie CD	szt	2	
6	<b>Gra typu Pierwsze odkrycia - Matematyka na wesoło lub równoważne</b>	Multimedialna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 5–6 lat. Gracz wciela się w różne postacie i przeżywa przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Gra zawiera interaktywne ćwiczenia, animacje, kolorowe ilustracje.	szt	2	
7	<b>Gra typu Wesołe miasteczko - Matematyka na wesoło lub równoważne</b>	Multimedialna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 6-7 lat. Gracz wciela się w różne postacie i przeżywa przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Gra zawiera interaktywne ćwiczenia, animacje, kolorowe ilustracje.	szt	2	
8	<b>Gra typu Fabryka zabawek - Matematyka na wesoło lub równoważne</b>	Multimedialna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 7–8 lat. Gracz wciela się w różne postacie i przeżywa przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Gra zawiera interaktywne ćwiczenia, animacje, kolorowe ilustracje.	szt	2	
9	<b>Gra typu Niezwykłe wakacje -</b>	Multimedialna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 8 -9	szt	2	



	<b>Matematyka na wesoło lub równoważne</b>	lań. Gracz wciela się w różne postacie i przeżywa przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Gra zawiera interaktywne ćwiczenia, animacje, kolorowe ilustracje.			
10	<b>Pomoc dydaktyczna typu Stacja meteorologiczna lub równoważne</b>	Wszystkie niezbędne przyrządy do obserwacji podstawowych parametrów klimatycznych na jednym pionowym drążku. Dzieci mogą rejestrować: temperaturę powietrza, prędkość wiatru, kierunek wiatru, opad atmosferyczny. Wbudowany zegar słoneczny pozwala odczytać czas. Wykonana z mocnego tworzywa- długość drążka 116 cm.	szt	2	
11	<b>Książka typu Podręcznik eksperymentów lub równoważne</b>	Książka, 120 str.	szt	2	

#### 6)Pomoce dydaktyczne do zajęć gimnastyki korekcyjnej dla dzieci z wadami postawy

	Nazwa	Opis	j.m.	Ilość	Wartość brutto
1	<b>Piankowy tor przeszkód</b>	Figury wytworzone są z lekkich, grubych piankowych rur. W skład kompletu wchodzi 5 podstawowych kształtów i 5 par podstawek. Zestaw służy do zabaw ruchowych w sali lub na boisku. Umożliwia tworzenia nowych torów z przeszkodami	kpl	1	

#### 7)Pomoce dydaktyczne do zajęć socjoterapeutyczne

	Nazwa	Opis	j.m.	Ilość	Wartość brutto
1	<b>Plansza typu Prawa dziecka lub równoważne</b>	Plansza do zawieszenia na ścianie, kolorowa, wskazuje najważniejsze prawa dziecka na podstawie Konwencji	Szt	1	



		praw dziecka , każde prawo posiada jego rozwinięcie oraz prosta ilustrację wym. 70x80 cm			
2	<b>Plansza typu Jak odreagować emocje lub równoważne</b>	Plansza do zawieszenia na ścianie, wymiary planszy 68x58 cm, dołączona instrukcja dla nauczyciela (wychowawcy)	Szt.	1	
3	<b>Książka typu Podręcznik dobrych manier dla dzieci lub równoważne</b>	książka poradnikowa dla dzieci; min. 56 str.	Szt	1	
4	<b>Parawan - teatrzyk</b>	Wykonany z drewna, kolorowy teatrzyk o wymiarach - wym. 87 x 168,5 cm (szer. x wys. ), wyposażenie ruchoma kurtyna, kieszenie do przechowywania pacynek, mniejszych rekwizytów,	Szt	1	
5	<b>Pacynki</b>	zestaw 14 kolorowych, bajkowych pacynek zapakowany w wygodną torbę z uchwytem do przenoszenia, pacynki wykonane powinny zostać z miękkiej tkaniny, a ich budowa sprzyja dobremu trzymaniu się na dłoni małego aktora. Pacynki mają przedstawiać: postacie z bajek oraz znane wszystkim dzieciom zwierzątka.	1 szt	1	
6	<b>Gra typu Jak to naprawić? lub równoważne</b>	historijki pomagające w tworzeniu poprawnych relacji międzyludzkich i uwalnianiu na sytuacje problemowe takie jak kradzież, przemoc wobec młodszych itp. Zachęcają do dyskusji, analizowania sytuacji trudnych i wspólnego szukania rozwiązań. - 71 kart w formacie 9x9cm	Szt	1	
7	<b>Książka typu Wartości w życiu rodziny lub równoważne</b>	książka zawierająca mówienie najistotniejszych wartości, od mądrości do gościnności.; Ilość stron, min. 120	Szt	1	
8	<b>Gra z naśladowaniem lub równoważne</b>	wesoła gra z kartami polegająca na naśladowaniu zachowania ludzi wykonujących różne czynności, odgłosów zwierząt itp. - 120 szt. kart – gra od 5 lat	szt	1	
9	<b>Książka typu Biblioterapia w praktyce lub równoważne</b>	Poradnik dla nauczycieli, wychowawców i terapeutów, przedstawiający scenariusze, przeznaczone do pracy z grupą. Głównym celem jest profilaktyka oraz praca z emocjami, ilość str.266	Szt	1	