



Załącznik nr 2 do SIWZ – Wykaz pomocy dydaktycznych dla Szkoły Podstawowej w Chamsku

Pomoce na zajęcia dla dzieci ze specjalnymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji				
Nazwa	Opisy	Ilość	Cena jednostkowa brutto	Wartość brutto
Gąsienice	Pomoc dydaktyczna składająca się z 4 kolorowych bambusowych specjalnie wyprofilowane łyżek o długości przynajmniej 20cm. Łyżki posiadają otwór oraz cienką gumkę ułatwiającą nałożenie i utrzymanie kulki na łyżce. 36 kulek w czterech podstawowych kolorach ponumerowanych od 1 do 9, oraz 4 materiałowe woreczki. Całość zapakowana. Produkt do ćwiczeń nauki pisania, przeprowadzenia zadań matematycznych zajęć ruchowych i utrwalenia liczb.	2		
Wieże	Pomoc dydaktyczna wykonana z bambusa. Ponad 90 bambusowych wyprofilowanych wypukłych kształtek w czterech podstawowych kolorach z otworem. 8 oddzielnych bambusowych pałeczek z kolorową rączką, umożliwiające nawleknięcie kształtek na pałeczki. Ćwiczenia manualne i precyzyjne obu rąk równocześnie koordynacja ruchowa, szacowanie.	1		
Rybki	Pomoc dydaktyczna zawierająca 27 bambusowych rybek w 3 różnych kolorach o 3 kształtach (okrągłym, podłużnym i trójkątnym), 3 podwójne bambusowe pałeczki spięte dwoma gumkami, 3 kolorowe, bambusowe miseczki, 3 bawełniane opaski do założenia na głowę z płynną regulacją, 2 kostki do gry z symbolem rybek i ilością od 1-3. Gra ćwiczy szybkość ruchu doskonali jej sprawność manualną i precyzję.	1		
Tangalo	2 drewniane pudełka (jasne i ciemne), w których mieści się 7 drewnianych klocków o różnym kształcie i wielkości. Zestaw zawiera 30 sztywnych kart z obrazkami. Każda karta posiada wycięty fragment, który dziecko musi wypełnić klockami z pudełka, według oznaczonej ilości przedstawionej na obrazku. Ćwiczy kierunkowość, orientację przestrzenną, analizę i syntezę dobieranie właściwych elementów. Całość zamieszczona w kartonowym pudełku.	1		
Schattenmemo płytki zadaniowe	Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek o boku nie mniejszym niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościeralnymi i nietoksycznymi farbami. Motywy na płytkach bliskie otoczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Każdy obrazek powtórzony pięciokrotnie, jako: kolorowy obrazek dwukrotnie, bez koloru z konturem, czarny motyw na białym tle, biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań.	1		
Schattenmemo plansza zadaniowa	Drewniane pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys. 8, dł. 40, gł. 15 cm z 5 głębokimi szufladami. W przedniej części każdej z szuflad poręczna kolorowa gałka, wyznaczająca m.in. ułożenie ciągów rytmicznych. Do zestawu dołączono ponad 30 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 5 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościeralnymi i nietoksycznymi farbami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory.	1		

Kreativmemo wkłady zadaniowe	Minimum 220 obrazków umieszczonych na 28 długich szablonach wykonanych z masywnego, elastycznego tworzywa sztucznego. Szablony posiadają numerację pozwalającą rozróżnić grupy obrazków o bardzo różnorodnej tematyce pojęć pozwalające na klasyfikowanie wg stopnia trudności.	1		
Kreativmemo planasza zadaniowa	Kwadratowe pudełko o wymiarach nie mniejszych niż 25 cm z okrągłymi otworami i przykrywkami do nich. Otwory umożliwiają umieszczanie płaskich elementów. Planasza pozwala na przeprowadzenie zadań z zakresu płynności wzrokowej, szukania podobieństw i szczegółów oraz zajęć o różnej tematyce. Minimum 12 długich szablonów po 4 z każdej grupy wykonanych z tworzywa sztucznego z min. 96 obrazkami z podstawowymi pojęciami jak warzywa, owoce nad, pod, stary młody itp	1		
Abecadło - 150 liter	Abecadło składające się przynajmniej z 25 sześciątów. Na każdej ścianie znajduje się literka. Abecadło zawiera znaki polskie jak: ó, ż, ć, ś powtórzone dwukrotnie, Samogłoski i spółgłoski rozróżnione są kolorami. Klocki umieszczone w pudełku. A,E,I,O powtórzone przynajmniej siedmiokrotnie co umożliwia układanie wyrazów i budowanie prostych zdań, przeprowadzanie ćw. ortograficznych i zabaw logicznych.	2		
Trudne słowa 1	Gra logopedyczna- 9 plansz z obrazkami i podpisami , plastikowa ramka. Ćwiczy różnice głosek, pamięć wzrokową, słuchową, koncentrację uwagi	1		
Trudne słowa 2	Gra logopedyczna- 9 plansz z obrazkami i podpisami , plastikowa ramka. Ćwiczy różnice głosek, pamięć wzrokową, słuchową, koncentrację uwagi	1		
Tablica z literkami	Podwójna tablica z zestawem literek i cyferek (min. 70 szt.). Wysokość nie mniejsza niż 110 cm. Z jednej strony do pisania kredą, z drugiej markerem i tzw. tablicą magnetyczną do przyczepiania magnetycznych liter.	1		
Teatryk	Kolorowy teatryk o wymiarach nie mniejszy niż 90 x 75 x 20 cm, wykonany z trwałego tworzywa sztucznego o podwójnych ściankach wypełniony w środku powietrzem, lekki umożliwia dzieciom łatwe przenoszenie.	1		
Kurtyna, oświetlenie, 2 pacynki	Zestaw akcesoriów do teatryku: oświetlenie typu LED z wyłącznikiem zasilane bateriami AAA, ruchoma czerwona dwuczęściowa kurtyna, 2 welurowe pacynki: chłopiec i dziewczynka o wysokości nie mniejszej niż 20 cm.	1		
PUZZELATOR - mozaika pojedyncza	Pomoc dydaktyczna składająca się 12 gumowych ciemnych obustronnie antypoślizgowych, kwadratowych płytek o wymiarze boku nie mniejszym niż 25 cm. Każda płytka posiada namalowany trudnościerny duży trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki a inne w rogach płytki lub dwa trójkąty łączące się wierzchołkami. Trójkąt występuje w czterech podstawowych kolorach. Płytki służą do układania mozaik, tworzenia lustrzanych wzorów i formułowania poleceń w zabawach ruchowych.	1		
PUZZELATOR - mozaika podwójna	14 gumowych, obustronnie antypoślizgowych płytek o boku nie mniejszym niż 25 cm. Płytki posiadają namalowane stykające się po środku wierzchołkami trójkąty umieszczone na ciemnej powierzchni oraz jednolite, kolorowe powierzchnie. Na spodniej ciemnej części płytki można rysować kredą nowe zadania (np.: literki). Drewniana kostka o boku nie mniejszym niż 3 cm wyznaczająca jednolite i podwójne kolory.	1		
PUZZELATOR - karty zadaniowe	Minimum 37 ponumerowanych kart o boku nie większym niż 12 cm wykonanych z giętkiego tworzywa sztucznego odpornego na użytkowanie na różnych podłożach. Na kartach trudnościerny nadruk różnorodnych wzorów mozaik. Karty umożliwiają ćwiczenie spostrzegania, odwzorowywania i wyszukiwania szczegółów, stanowią element do korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej.	1		
PUZZELATOR - elementy do działań	Skrzynka z przegródkami o długości nie większej 40 cm i szerokości nie mniejszej niż 30 cm, na masywnych kółkach, zamykana pokrywą. Duża drewniana kostka do 6-ciu oczek. Bok kostki nie mniejszy niż 3 cm. 20 bawełnianych szarf w 4 kolorach. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole.	1		
Tęczowe liny z zapięciem	Zestaw 7 kolorowych, trójwarstwowych lin o średnicy nie mniejszej niż 12 mm i łącznej długości nie krótszej niż 15 metrów. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem, pozwalający na szybkie łączenie lin. Duża kostka wyznaczająca kolor lin. Układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, równowaga, chody kombinowane w prawo i w lewo (lateralizacja).	1		

Tęczowe liny krążki	24 linowe krążki (po 12 krążków w dwóch kolorach) o średnicy nie mniejszej niż 8 cm, połączone nierozzerwalnym klipselem. Lina trójwarstwowa. Odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane lateralizacja, precyzja ruchu umiejętności zręcznościowe.	1		
Fakturowe zgadywanki faktury cz. 1	14 kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. materiał miękki, twardy, puszysty, zbity. 2 prostokątne plansze o długości nie mniejszej niż 40 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami o boku minimum 7 cm. Służy do stymulacji sensorycznej u dzieci z dysfunkcją narządu wzroku	1		
Fakturowe zgadywanki faktury cz. 2	14 kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. papier, skóra, papier ścierny, tworzywo sztuczne. 2 prostokątne plansze o długości nie mniejszej niż 40 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami o boku minimum 7 cm. Ćwiczenia wyobraźni umiejętności rozróżniania szczegółów i współpraca w grupie.	1		
Fakturowe zgadywanki plansze	12 kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 6 rodzajów podwójnie powtórzonych. m.in korek, drewno, bambus. Duże pudełko z przegrodą zamykane wieczkiem. Ćwiczenia pamięci rozróżniania szczegółów, zdolności współdziałania.	1		
Gotujemy zupę	Pomoc dydaktyczna z zestawu linii bambusowej. Zestaw składający się z 32 bambusowych żetonów o średnicy nie mniejszej niż 3,5 cm. Na każdym żetonie nadruk warzywa. W całości gry występuje 8 warzyw (pomidor, papryka, marchew, cebula, ziemniak, pieczarka groszek, pietruszka) czterokrotnie powtórzonych. Zielona plansza z materiału filco- podobnego do łatwego złożenia nie podatnego na zniszczenia o wymiarach nie mniejszych niż 42 x 42 cm i 4 bambusowe listwy do usztywnienia planszy, 4 kolorowe ludziki, 4 ażurowe, kolorowe koszyczki o wysokości nie mniejszej niż 4cm drewniana kość z oczkami od 1 do 6. Pomoc doskonaląca pamięć, logiczne myślenie i umiejętności komunikacyjne podczas gry z rówieśnikami oraz prawidłową odmianę wyrazów.	1		
Słucham, wiem, odczytuję – płyty cz. 1	Zestaw płyt CD/DVD w pudełku z odgłosami część 1. 30 odgłosów nagranych realistycznie z otoczenia o tematyce m.in.: pojazdy, instrumenty, czynności życia codziennego, odgłosy z otoczenia miejskiego i wiejskiego. Część druga odgłosy z płyty pierwszej nagrane w 30 blokach parami np. odgłos zwierzę i pojazd Część trzecia z nagraniem 20 bloków odgłosów gdzie jedno nagranie stanowi blok trzech odgłosów występujących po sobie i nakładających się na siebie. Płyty pozwalają analizować, usłyszany dźwięk identyfikować z zapamiętanym obrazem otaczającego świata, uczy pamięci i cierpliwości. Płyty są integralne z zestawem część 1, 2, 3.	1		
Słucham , wiem, odczytuję - plansze cz. 1	Zestaw płytek w pudełku część 1 . 60 płytek, o wymiarach nie mniejszych niż 6 x 6 x 0,5cm. Na każdej płytce umieszczony kolorowy obrazek wykonany nietoksycznymi trudnościeralnymi farbami, co pozwala na długi czas użytkowania. W zestawie 30 obrazków powtórzonych dwukrotnie o tematyce m.in: pojazdy, zwierzęta domowe, czynności, i elementy z otoczenia miejskiego i wiejskiego. 12 prostokątnych drewnianych płytek-stojaków umożliwiające ustawienie równolegle trzech płytek. Uczy pamięci, koncentracji , umiejętności położenia, prawidłowego nazewnictwa. Całość mieści się w drewnianym pudełku zamykanym wsuwana pokrywą. Zestaw jest integralny z zestawem trzech płyt część 1 z odgłosami stanowi analizator słuchowo wzrokowy.	1		
Słucham, wiem, odczytuję - płyty cz. 2	Płyty CD/DVD z nagraniami odgłosów. Nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. pojazdów, nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy pojazdów i urządzeń.	1		
Słucham, wiem, odczytuję - plansze	14 kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. materiał miękki, twardy, puszysty, zbity. 2 prostokątne,	1		

cz. 2	drewniane plansze o długości nie mniejszej niż 40 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami o boku minimum 7 cm. Służy do stymulacji sensorycznej u dzieci z dysfunkcją narządu wzroku			
EDUTERAPEUTICA DYSLEKCJA	Program komputerowy zawierający ponad 120 ćwiczeń w formie rozbudowanych gier z wieloma poziomami oraz ponad 35 kart pracy. Program posiada: Aplikację Terapeuty, Diagnozę, Wyniki ćwiczeń diagnostycznych, Terapię. Wykonanie sesji komputerowych jest automatycznie rejestrowane w programie.	1		
Pomoce na zajęcia dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych				
QUATRATA - drewniane plansze	2 plansze o wymiarach nie mniejszych niż 35 x 15 cm, z dwustronnym oznaczeniem liczbowym od 1 do 13 (odczytywanie osi). W środku planszy wnęka z podziałką na kwadratowe pola. 4 ograniczniki, 18 różnorodnych, kolorowych brył geometrycznych, których jednostką miary jest sześcián o wymiarach boków nie mniejszych niż 2 cm lub jego wielokrotność, 2 kostki z oczkami od 1 do 3 oraz 2 kostki z oczkami do 5 i z literą J. Ćwiczenia percepcji wzrokowej. Obliczenia matematyczne i działania na osi.	1		
QUATRATA - kolorowe sześciány	Zestaw 16, kolorowych klocków w formie różnorodnych brył geometrycznych, składających się z wielokrotności sześciánu o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. 2 drewniane kostki do gry z oczkami do 3 oraz 2 kostki z oczkami do 5 + Joker. Pomoc dydaktyczna, która rozwija logiczne myślenie, widzenie przestrzenne.	1		
QUATRATA - karty zadaniowe	60 kwadratowych kart zadaniowych (gruba tektura) o wymiarach boku nie mniejszym niż 10 cm, ze wzorami przedstawiającymi układ brył o zróżnicowanym stopniu trudności. 20 różnorodnych, kolorowych brył geometrycznych, w tym 11 z niepowtarzalną formą. Bryły składają się z wielokrotności sześciánu o wymiarach boków nie mniejszych niż 2 cm. Wyobraźnia przestrzenna, komunikacja w grupie. Całość zapakowana.	1		
Pieksi	Pomoc dydaktyczna wykonana z bambusa. Ponad 90 bambusowych specjalnie wyprofilowanych wypukłych kształtek w czterech podstawowych kolorach z otworem. 8 oddzielnych bambusowych pałeczek z kolorową rączką, umożliwiające nawleknięcie kształtek na pałeczki. Ćwiczenia manualne i precyzyjne obu rąk równocześnie koordynacja ruchowa, szacowanie.	1		
Logigram diagramy	3 kwadratowe plansze o wymiarach boków nie mniejszym niż 36 cm. Każda podzielona na 25 kwadratów. 4 szablony (2 pionowe i 2 poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Na każdym polu płytki namalowana farbami trudnościernymi figura o różnym kolorze, wielkości i grubości. 50 płytek o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościernymi figury geometryczne w różnych kolorach. Nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów.	1		
Logigram szablony	Zestaw 14 szablonów: 10 poziomych i 4 pionowe o długości nie mniejszej niż 36 cm z podziałem na 5 równych pól. Każda płytka posiada namalowane farbami trudnościernymi zadania określające figurę kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. 25 płytek z figurami o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościernymi figury geometryczne. Odnajdywanie figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości.	1		
Logigram karty matematyczne	60 kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszych niż 6 cm. Na każdej znajduje się namalowana farbami trudnościernymi jedna figura geometryczna o różnych cechach (mała, duża, w różnym kolorze różny obrys). Figury występują w 5-ciu rodzajach. Rozpoznawanie figur, tworzenie zbiorów, umiejętność logicznego myślenia.	1		
Logigram figury zadaniowe	Zestaw ponad 45 kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszym niż 6 cm. Na każdej przedstawiona jedna figura płaska w różnej konfiguracji (np. mała, duża, kolorowa, z cienkim, czy grubym obrysem). 2 drewniane, czyste szablony, o długości nie większej niż 36 cm, podzielone na 5 pól. Określanie cech figur i umiejętności argumentowania szukania prawidłowych rozwiązań.	1		
Felix	Okrągła, drewnopodobna plansza o średnicy nie mniejszej niż 40 cm z 120 otworami, podzielona poprzez kolor na 4 kolorowe strefy. Po środku planszy duży, kwadratowy otwór do przechowywania kołeczków. Ponad 130 kołeczków z tworzywa sztucznego zakończonych kulką w 4 kolorach służących do wypełniania otworów na planszy. Gra usprawnia szybkość ruchu ręki, kształci wyobraźnię, logiczne myślenie, umiejętność odwzorowania, kierunkowość.	1		

Duży szachowy skoczek - plansza	Kwadratowa plansza o boku nie mniejszym niż 50 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 4 cm i głębokości 2 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach pionków. 12 pionków o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm z rowkami o różnym układzie linii. Umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia, rozwija wyobraźnię przestrzenną, zmysł obserwacji, koncentrację.	1		
Duży szachowy skoczek - skoczki	Zestaw 28 skoczków o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm, w dwóch kolorach po minimum 14 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia- rowki o różnym układzie linii: 10 skrzyżnych, 6 prostych, 12 skretnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry.	1		
SZACHOWY SKOCZEK - skoczki	Zestaw 22 skoczków o wymiarach nie mniejszych niż 4 x 2 x 2 cm, w dwóch kolorach po 11 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia- rowki o różnym układzie linii: 6 skrzyżnych, 6 prostych, 10 skretnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry.	1		
SZACHOWY SKOCZEK - plansza	Kwadratowa plansza o wymiarach boku nie mniejszych niż 30 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 2 cm i głębokości 1,5 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach skoczków. 10 pionków z rowkami o różnym układzie linii. Podczas gry zawodnik zastanawiając się nad ruchem, tworzy dogodną drogę.	1		
Miasto liczb	Pomoc zawiera 13 dużych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 14 cm z wyżłobionymi dużymi symbolami cyfr znakami dodawania, odejmowania i równości. Na płytkach znajduje się graficzne oznaczenie w formie ukośnego paska, który jest tym szerszy na płytce, im wyższą cyfrę ona reprezentuje, co ułatwia naukę tworzenia prawidłowych ciągów liczbowych. Do zestawu dołączonych jest 10 dużych cyfr od 0 do 9, które można dopasować do otworów w płytkach.	1		
LICZYDŁO – Liczby w kolorach	Zestaw 44 klocków. Każdy klocek posiada podziałkę na jednostki i oznaczenie liczbowe. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4cm wysokość i 2 cm szerokość. Klocki o różnej długości. Zestaw umożliwia naukę podstaw arytmetyki, rozróżnianie wartości liczb, tworzenie działań matematycznych.	1		
LICZYDŁO – z podziałką	Plansza z podziałką, o długości nie mniejszej niż 45 cm oparta na dwóch ruchomych wspornikach. W środku planszy znajduje się wnęką pozwalająca ułożyć klocek z podziałką. Plansza zawiera oś liczbową z oznaczeniem od 1 do 20. Pozwala na wprowadzenie pojęcia osi. 12 różnokolorowych klocków o różnej długości, z oznaczeniem liczbowym i podziałką na jednostki. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4 cm wysokości i 2 cm szerokości.	1		
Fala matematyczna plansza zadaniowa	Plansza nie krótsza niż 120 cm z pofalowaną wewnątrz powierzchnią, z sześcioma dołkami, wykonaną ze śliskiego tworzywa sztucznego. Na bokach planszy naniesiona numeracja dołków od 1 do 6: z jednej strony cyfry arabskie, z drugiej strony planszy ich odpowiedniki w postaci graficznej - kolorowe wartości oczek. 1 kula o średnicy nie mniejszej niż 5cm, 1 kula o średnicy nie mniejszej niż 6 cm. Rozpoznawanie cyfr, wykonywanie zadań matematycznych w ruchu i działań w pamięci. Ćwiczenie szacowania sił oraz koordynacji wzrokowo – ruchowej.	1		
Fala matematyczna kule do logopedii	2 specjalnie frezowane kule o średnicy nie mniejszej niż 5 cm, 2 kolorowe kule z tworzywa sztucznego o średnicy nie mniejszej niż 6 cm. Przeprowadzanie ćwiczeń na wydłużenie fazy wydechowej, precyzję ruchu i szacowanie sił.	1		
Ułamki klocki z podziałką	Zestaw 29 kolorowych klocków. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka przynajmniej w 4 różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent. Każdy klocek posiada otwór w kształcie kwadratu. Zestaw umożliwia porównywanie zapisu ułamka zwykłego z zapisem graficznym, rozszerzanie ułamków i ich skracanie, do nauki wartości rytmicznych. Ułamki 1/5, 1/6, 1/8, 1/10.	1		
Ułamki plansza	Podstawa o długości nie mniejszej niż 50 cm, z zamocowanymi na stałe 8 długimi prostokątnymi słupkami. 10 kolorowych klocków. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka przynajmniej w 4 różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent. Każdy klocek posiada otwór w kształcie kwadratu. Ułamki 1/2, 1/3, 1/4. Przeprowadzanie prezentacji działań matematycznych i zajęć tematycznych poprzez odpowiednią manipulację elementami.	1		
HIP-HOP - płytki	Zestaw 10 gumowych, kwadratowych płytek, o wymiarze nie mniejszym niż 25 cm ze specjalną powłoką	1		

liczbowe zestaw I	antypoślizgową pozwalającą na bezpieczne prowadzenie gry na różnej nawierzchni. Płytki ponumerowane wyłącznie parzyste. Zestaw kształtuje orientację przestrzenną, rozpoznawanie liczb parzystych, naukę liczenia w ruchu.			
HIP-HOP - płytki liczbowe zestaw II	Zestaw 10 antypoślizgowych, gumowych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 25cm: Płytki ponumerowanych wyłącznie nieparzyste. Na odwrotnej stronie płytki można rysować kredą. Zestaw pozwala na tworzenie prostych zadań matematycznych, działania w ruchu i naukę logicznego myślenia.	1		
HIP-HOP - kamienie	Zestaw 20 płytek w dwóch kolorach o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z wyraźnym oznaczeniem liczbowym. Płytki pomalowane nietoksyczną farbą. Dwie duże kolorowe kostki oznaczone liczbami. Tworzenie prostych zadań matematycznych, ciągów liczbowych i rytmicznych, nauka prawidłowego odwzorowania w ruchu.	1		
HIP-HOP - płytki symbole	Zestaw 6 gumowych, antypoślizgowych, kwadratowych płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm z graficznymi symbolami oznaczającymi: niebo, ziemia, piekło. 6 kwadratowych płytek w dwóch kolorach, o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z oznaczeniami symboli: piekło, niebo, ziemia. Kształtuje orientację przestrzenną, ćwiczy celność ruchu i zręczność, odwzorowanie rytmu.	1		
Wieża liczb liczby w haczykiem	5 dużych klocków o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ścianie umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Na jednym z boków każdego klocka namalowana trudnościaralną farbą cyfra od 1 – 5, na drugim boku jej odpowiednik w formie graficznej. Od spodu klocki posiadają wydrążony głęboki otwór umożliwiający ustawianie klocków jeden na drugim. Rozpoznawanie cyfr, działania matematyczne.	1		
Wieża liczb chwytak	Koło o średnicy przynajmniej 15 cm z nadrukowanymi na nim kolorowymi cyframi od 1 do 6 i dołączonymi 6 podwójnymi grubymi liniami zakończonymi kulkami. Od spodu koła zamocowany łańcuch zakończony dużym oczkiem umożliwiającym zahaczanie elementów. Duży klocek o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ścianie umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Uczestnicy podczas ruchu muszą się ze sobą komunikować, współpracować, utrwalają znajomość cyfr, precyzje ruchu.	1		
				Wartość ogółem brutto