

Lp	Nazwa	Ilość	Cena jednostkowa	Wartość	Opis
1	Robokodowanie - gra planszowa	2			Poznaj koordynaty i wczesne podstawy kodowania. Przekonaj się, że każde wyzwanie można podzielić na sekwencję mniejszych kroków. Grając w zespole zorientujesz się, że są różne sposoby na osiągnięcie tego samego celu. Gra planszowa Robokodowanie rozwija umiejętności logicznego myślenia, rozwiązywania problemów, pracy w grupie, sekwencjonowania i podstaw kodowania. Zawartość: plansza (31,5 x 31,5 cm), 57 kart kwadratowych (4,6 x 4,6 cm), 12 kart ze strzałkami, 2 ruletki (śr. 10,5 cm), 4 roboty z podstawkami
2	Budujemy szkielety brył - zestaw 2 (80 kulek + 250 patyczków)	1			Zestaw manipulacyjny dla uczniów. Wielość otworów w kulkach pozwala łączyć je ze sobą za pomocą patyczków pod różnymi kątami. Dzięki temu można tworzyć nie tylko graniastosłupy i ostrosłupy, lecz także bryły ścięte. Utworzone przez uczniów modele posłużą do omawiania pojęć geometrycznych, tj. krawędź, bok, powierzchnia, objętość itp. Zawartość: 80 kolorowych kulek o średnicy 1,6 cm (każda kulka posiada 26 otworów), 250 patyczków o długości od 5 do 14,14 cm (w 6 kolorach), wykonane z solidnego tworzywa.
3	Klocki przestrzenne konstrukcyjne Smart Stick patyczki 1000el	2			Klocki przestrzenne Smart Stick umożliwią budowanie wielu ciekawych projektów. Maluch będzie miał do dyspozycji różne kształty klocków, które dzięki łączeniu stworzą niesamowite i niepowtarzalne konstrukcje. Do łączenia klocków wykorzystamy patyczki z kleszczykami. Jedynym ograniczeniem jakie może nas spotkać podczas tworzenia, będzie nasza wyobraźnia i ewentualnie ilość elementów. Jednak 1000 części pozwoli na długie godziny spędzone na świetnej i twórczej zabawie. Cechy zestawu: 1000 elementów, Doskonała zabawa dla całej rodziny, Różne kształty elementów, Rozwija zdolności manualne, Pobudzają wyobraźnię.
4	Morphun Statki kosmiczne 334 el. - Klocki konstrukcyjne	1			Klocki przygotowywane z myślą o małych i nieco większych fanach gwiazdnych wojen oraz innych kosmicznych eskapad. Wśród 334 elementów wchodzących w skład tego kompletu znajdują się klocki specjalne, imitujące ogień wydobywający się z silników rakiet oraz wiele, wiele innych. 3 strony formatu A3 wypełnione są podpowiedziami, jak wykonać różne modele statków kosmicznych – a to tylko mała część prawdziwych możliwości, jakie klocki te oferują w rzeczywistości. Więc jeśli pasją dziecka są międzygwiezdne armady, to nie ma lepszego prezentu, które mogłoby dostać. Niewielki ciężar klocków daje możliwość podwieszenia skonstruowanych modeli pod sufitem, bez obaw o ewentualny upadek.
5	Kodowanie – Nauka Przez Zabawę	1			„Kodowanie” jest grą edukacyjną, która wprowadza dzieci w tajniki programowania. Programowanie to język XXI wieku. Można go opisać jako kolejność poleceń, które należy wykonać, aby osiągnąć wyznaczony cel. Jest częścią każdej sfery życia i ma swój początek dużo wcześniej niż uruchomienie pierwszego komputera. „Kodowanie” posiada kilka wariantów gry. Za każdym razem plansza jest układana na nowo, co powoduje, że są tysiące kombinacji i każda rozgrywka będzie inna. Poznasz symetrię, kierunki i nauczysz się jak w przyjemny sposób pisać i odczytywać kod. ZAWARTOŚĆ: plansza do gry woreczek materiałowy 2 kostki do gry naklejki na kostki 108 żetonów
6	Klocki Wafle MINI: Konstruktor - 300 elementów (Marioinex)	1			Klocki Mini Waffle Konstruktor zostały wykonane z elastycznego tworzywa sztucznego dzięki czemu można je swobodnie łączyć jak puzzle, tworząc rozmaite konstrukcje 2D oraz 3D. Niewielki rozmiar łatwy w łączeniu elementów o przyjemnych barwach sprawi, że trudno się będzie od nich oderwać! Stosowany do ich produkcji materiał jest całkowicie bezpieczny dla dzieci. W dotyku przypomina nieco gumę jest elastyczny i miękki. Układanie mniej lub bardziej skomplikowanych budowli pomaga ćwiczyć psychomotorykę, a to pobudza kreatywność i wyobraźnię przestrzenną. Produkt można czyścić w zmywarce i pralce w odpowiednim woreczku (dołączonym do zestawu). Wymiar klocka: 3,5 cm x 3,5 cm x 0,5 cm Zestaw zawiera 300 klocków, książeczkę z pomysłami i woreczek do prania.
7	Sekretny kod, gra logiczna, Quercetti	1			Strategiczna gra dla dwóch lub większej liczby graczy z dwoma poziomami trudności. Używając dedukcji i logiki, osoba dekodująca musi złamać „sekretny kod” stworzony przez drugiego gracza w jak najmniejszej liczbie prób. Następnie następuje kolej pierwszego gracza na stworzenie jak najbardziej zaawansowanej kombinacji kolorów, która będzie nie do złamania. Ilustrowana instrukcja znajdująca się w zestawie pokazuje różne poziomy trudności sekretne kodu, które mogą być tworzone z 4 lub 5 pozycji z użyciem 8 dostępnych kolorów.
8	Gra planszowa KAPITAN NAUKA Kodowanie Zakodowany kosmos	1			Zakodowany kosmos to kolejna gra w serii, która wykorzystując STEM, wprowadza graczy do świata algorytmów bez użycia komputera! Kapitan Nauka zaprasza na pokład statku kosmicznego Dzieci wcielają się w rolę pilotów statków kosmicznych i starają się dotrzeć do międzygwiezdnych baz swoich współzawodników. Kto pierwszy zdobędzie wszystkie trzy bazy (uloży do nich trasy), wygrywa puchar Międzygalaktycznego Grand Prix Pojazdów Kosmicznych. Rozwój dziecka gwarantowany Myślenie logiczne, orientacja przestrzenna, koncentracja, wytrwałość oraz cierpliwość w poszukiwaniu rozwiązań – bez tego nie da się wygrać, omijając kosmiczne przeszkody, blokując innych graczy i wykorzystując ułożone przez nich trasy.
9	FABRYKA ROBOTÓW gra logiczna Smart Games	1			Zawartość pudełka: 1 plansza z przezroczystym wieczkiem, 8 płytek (5 z graczami, 5 ze ścieżkami), książeczka z 48 zadaniami i ich rozwiązaniami.
10	BOT. Interaktywny robot	1			BOT to interaktywny, łatwy w obsłudze i niewielkich rozmiarów robot, który znajdzie zastosowanie zarówno podczas zajęć indywidualnych jak i w grupach 4-6 osobowych. Robot potrafi mówić aż w 4 językach (polskim, angielskim, francuskim, niemieckim), opowiada historie, wydaje dźwięki, porusza się po planszy i stosuje się do instrukcji. Jest pomocny w wielu aspektach edukacyjnych, takich jak: język (rozwijanie słownictwa, poprawnej wymowy, narracji, zjęcia logopedyczne); pamięć (rozwijanie pamięci wzrokowej i słuchowej); koncentracja (słuchanie i zapamiętywanie); zdolności matematyczne (sortowanie, nauka kodowania, nauka i środowisko (pojęcie przestrzeni i czasu). Do Bota dedykowane są tematyczne zestawy kart pracy (sprzedawane osobno), z którymi robot współdziała: Język: Alfabet HK2034, Zwierzeta i ich odgłosy HK2035, Części ciała człowieka HK2036, 5 zmysłów HK2037, Codzienne aktywności HK2015; Matematyka: Cyfry od 0 do 9 HK2038, Liczby dziesiętne od 10 do 100 HK2039, Figury geometryczne HK2040, Bryły geometryczne HK2041, Przedmioty i ich cienie HK2042, Lokalizacja przestrzenna HK2043; Kodowanie: Poziom 1 HK2023, Poziom 2 HK2024, Poziom 3 HK2025;
11	Logopary	1			Gra logopedyczna Logopary w sposób zabawny i nieprzypominający dziecku o pracy czy terapii, zachęca do ćwiczeń wymowy trudnych wyrazów. Skupia się na powtarzaniu i utrwalaniu szeregu syczącego, ciszącego i szumiącego, czyli tych, które w dyslalii sprawiają dziecku najwięcej kłopotów.
12	Gra "Pamięć dźwiękowa"	1			Gra w Pamięć dźwiękową polega na zapamiętaniu poszczególnych dźwięków i zebraniu jak największej liczby par, które tworzą się z dwóch klocków wydających ten sam dźwięk.
13	Ładnie mówię głoskę r. Pomoc logopedyczna	1			Ładnie mówię głoskę R to pomoc logopedyczna, której podstawowym celem jest utrwalenie poprawnej artykulacji tej właśnie głoski. Może być ona wykorzystywana zarówno w gabinetach logopedycznych, jak też przez rodziców w czasie zabaw z dzieckiem w domu.
14	Ładnie mówię głoski k, g, h. Pomoc logopedyczna	1			Ładnie mówię głoski k, g, h to pomoc logopedyczna przygotowana specjalnie z myślą o dzieciach, w mowie których nie pojawiły się jeszcze te głoski.

15	Ładnie mówię głoski ś, ż, ć, dź. Pomoc logopedyczna	1			Gra ta może być wykorzystywana na etapie utrwalania poprawnej artykulacji głosek: ś, ż, ć, dź w wyrazach i zdaniach zarówno przez logopedów, pedagogów, jak też rodziców dzieci z zaburzeniami artykulacyjnymi.
16	Ładnie mówię głoski s, z, c, dz. Pomoc logopedyczna	1			Ładnie mówię głoski s, z, c, dz to jedna z pięciu części, w serii gier logopedycznych, do ćwiczeń nad utrwalaniem tytułowych głosek. Pomoc powstała z myślą o logopedach, ale może być także wykorzystywana przez pedagogów, jak i rodziców dzieci z problemami artykulacyjnymi.
17	Ładnie mówię głoski sz, ż, cz, dź. Pomoc logopedyczna	1			Ładnie mówię głoski sz, ż, cz, dź to pomoc logopedyczna, którą należy wykorzystywać po wywołaniu trudnych dla dziecka głosek w izolacji oraz utrwaleniu ich poprawnej artykulacji w sylabach.
18	Gra logopedyczna - Szumy, ciszki i syki	1			Szumy, ciszki i syki to publikacja służąca do utrwalania prawidłowej wymowy głosek szeregu ciszącego, syczącego i szumiącego w trzech pozycjach w wyrazie: w nagłosie, śródgłosie i wygłosie.
19	Dmuchałka lokomotywa - zabawka logopedyczna. Dmuchałka	12			Dmuchałka, dmuchałka logopedyczna jest skutecznym i popularnym narzędziem logopedycznym. Pomoc ma postać wesołej, kolorowej lokomotywy, która dodatkowo zachęca dziecko do ćwiczeń nad rozwojem aparatu oddechowego.
20	Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek sz, ż, cz, dź	1			Zawarty w zeszyte materiał przeznaczony jest do ćwiczeń prawidłowej wymowy głosek sz, ż, cz, dź w wyrazach (w nagłosie, śródgłosie i wygłosie), wyrażeniach i w całych zdaniach.
21	Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek l, li, r	1			Materiał przeznaczony jest do ćwiczeń prawidłowej wymowy głosek r, l w wyrazach w nagłosie, śródgłosie i wygłosie; wyrażeniach i zdaniach.
22	Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek dentalizowanych	1			Materiał przeznaczony jest do utrwalania w układach opozycyjnych głosek po wcześniejszym wyćwiczeniu ich artykulacji w izolacji, sylabach, wyrazach i zdaniach
23	Lotto dmuchane	1			Unikalna, zabawna gra, rozwijająca umiejętność kontroli oddechu i mięśni warg. Dmuchiwanie w piłeczkę z jednej dziurki do drugiej wymaga kontroli obierania kierunku i szybkości poruszania się piłki. 9 okienek pokazuje obrazy, które znajdują się także na kartach graczy. Żetonami pokrywamy te zwierzątka na planszy, których pokryte zostały wizerunki na lotto. Ta osoba, która zrobi to jako pierwsza, zostaje zwycięzcą. Pudełko zawiera: podstawę z tworzywa sztucznego, piłeczkę, 4 lotto plansze z obrazkami zwierzątek na obu stronach i 36 żetonów.
24	Balonowa łódeczka do ćwiczeń oddechowych (wersja drewniana)	4			Ćwiczenia logopedyczne nie zawsze bywają ciekawe i przyjemne. Sytuacja zmienia się diametralnie, gdy użyjemy do ich wykonania atrakcyjnych narzędzi. Jednym z nich jest "Balonowa łódeczka". Wystarczy nałożyć balon na „komin”. Następnie zadaniem pacjenta jest nadmuchiwanie go przez drewniany ustnik. Dodatkowym urozmaicheniem ćwiczenia może być położenie go na powierzchni wody i obserwacja jakim torem będzie płynął. "Balonowa łódeczka" może być świetnym urozmaicheniem ćwiczeń oddechowych zarówno w domu, jak i w gabinecie. Może również służyć jako zabawka do wanny. W zestawie znajduje się: łódka (drewniana) i 3 balony; posiada ATEST CE.
25	Zoodywanik Weroniki	1			Zoodywanik Weroniki zawiera rysunki zwierząt. Pomoc logopedyczna może być wykorzystywana do ćwiczeń przeprowadzanych z grupą dzieci w wieku przedszkolnym lub wczesnoszkolnym. Pomoc ta ma charakter zarówno poznawczy (dziecko pogłębia swój zasób wiedzy o świecie), jak i ściśle logopedyczny.
26	20-minutowki logopedyczne. Zestaw 1. Szereg syczący (z najkajkami)	1			20-minutowki logopedyczne to ćwiczenia dla logopedów i rodziców pracujących z dziećmi w wieku przedszkolnym i szkolnym. Zestaw zawiera 10 gotowych zajęć. Pomysł tej pomocy jest bardzo ciekawy ponieważ ćwiczenia "mieszczą się" w przedziale 20-o minutowym, mogą więc być wykorzystane np. podczas zajęć w przedszkolu. Na każde dwudziestominutowe zajęcia składają się ćwiczenia: sekwencji słuchowych, motoryki małej, oddechowe, spostrzegania wzrokowego, pamięci, artykulacyjne. Pomoc tę wykorzystywać można zarówno w terapii dzieci rozwijających się prawidłowo, jak i tych, u których rozwój z różnych przyczyn jest zaburzony. Ćwiczenia sprawdzają się w terapii indywidualnej, ale także doskonale podczas zajęć grupowych. W zestawie znajduje się też 100 naklejek motywacyjnych, którymi można nagradzać pracę dziecka. W 20-minutówkach znajdziemy ćwiczenia oddechowe, ćwiczenia motoryki małej, ćwiczenia artykulacyjne, ćwiczenia sekwencji słuchowej, a także zagadnienia rozwijające spostrzeganie wzrokowe i pamięć. Format: A4 Ilość stron: 60
27	20-minutowki logopedyczne. Zestaw 2. Szereg szumiący (z najkajkami)	1			20-minutowki logopedyczne to ćwiczenia dla logopedów i rodziców pracujących z dziećmi w wieku przedszkolnym i szkolnym. Zestaw zawiera 10 gotowych zajęć. Pomysł tej pomocy jest bardzo ciekawy ponieważ ćwiczenia "mieszczą się" w przedziale 20-o minutowym, mogą więc być wykorzystane np. podczas zajęć w przedszkolu. Na każde dwudziestominutowe zajęcia składają się ćwiczenia: sekwencji słuchowych, motoryki małej, oddechowe, spostrzegania wzrokowego, pamięci, artykulacyjne. Pomoc tę wykorzystywać można zarówno w terapii dzieci rozwijających się prawidłowo, jak i tych, u których rozwój z różnych przyczyn jest zaburzony. Ćwiczenia sprawdzają się w terapii indywidualnej, ale także doskonale podczas zajęć grupowych. W zestawie znajduje się też 100 naklejek motywacyjnych, którymi można nagradzać pracę dziecka. W 20-minutówkach znajdziemy ćwiczenia oddechowe, ćwiczenia motoryki małej, ćwiczenia artykulacyjne, ćwiczenia sekwencji słuchowej, a także zagadnienia rozwijające spostrzeganie wzrokowe i pamięć. Format: A4 Ilość stron: 60
28	Logopedyczne potyczki (zestaw 5 książek do terapii mowy)	1			Logopedyczne potyczki to zestaw ćwiczeń, które pomogą w procesie automatyzacji zaburzanych głosek. Ogromną zaletą tych książeczek jest odpowiedni dobór materiału przeznaczonego dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Materiał tutaj zawarty nie jest zbyt łatwy ani oczywisty dla starszych dzieci. Autorka zadbała także o wprowadzenie zasady stopniowania trudności zadań. Różnorodność ujętych tutaj zadań, pozwala na ćwiczenie nie tylko prawidłowej wymowy ale także na kształtowanie umiejętności logicznego i analitycznego myślenia, ćwiczenie koncentracji i uwagi, analizę wzrokową i słuchową oraz rozwijają umiejętność kategoryzowania, szeregowania i układania sekwencji.
29	Ćwiczenia i zabawy z głoskami sz-s, ż-z, cz-c, dź-dź. Dla przedszkolaka i ucznia	1			Ćwiczenia i zabawy z głoskami sz-s, ż-z, cz-c, dź-dź powstały na podstawie wieloletnich doświadczeń zawodowych autorki w pracy z dziećmi. Jest to zeszyt ćwiczeń, które pod kierunkiem nauczyciela, rodzica i logopedy można wykorzystywać w pracy z przedszkolakami i uczniami do utrwalania przez nich poprawnej wymowy głosek dentalizowanych. Opracowane zestawy wyrazowo-zdaniowe ze względu na występujące w nich opozycje głoskowe sz-s, ż-z, cz-c, dź-dź nie należą do łatwych pod względem wymowy. Aby prawidłowo artykułować te głoski, dziecko musi mieć wyczucie danego ruchu i położenia poszczególnych narządów mowy (kinestezja), czyli wypracować zręczne i celowe ruchy języka i warg. Dlatego też każde ćwiczenie poprzedzone jest schematyczną wizualizacją realizacji głosek różniących, co ułatwi dzieciom zapamiętanie układu narządów mowy do danej głoski.
30	Kostki logopedyczne - głoski syczące i szumiące, głoska r	1			W proponowanej publikacji znajduje się 40 łatwych do złożenia szablonów kostek wraz z opisem sposobów wykorzystania ich w terapii. Każda z kostek służy ćwiczeniu jednej głoski lub opozycji kilku głosek. Na kostce znajduje się 6 zdjęć, których nazwy zawierają ćwiczoną dźwięk. Materiał wyrazowy dobrano tak, aby słowa nie zawierały pozostałych głosek z tego samego szeregu. Każdy logopeda lub rodzic może sam stworzyć zabawę z kostkami, która będzie dostosowana do indywidualnych potrzeb i możliwości dziecka. Pozycja o której mowa, zawiera materiał obrazkowy, który dotyczy głosek najczęściej zaburzanych przez dzieci w wieku przedszkolnym. Logopeda, którzy mają dzieci w terapii przez długi okres czasu, często mają problemy w zorganizowaniu ciekawych zajęć i udostępnieniu dzieciom interesujących je pomocy. Stąd też nasza propozycja Kostek logopedycznych, które cieszą, inspirować i pomagają w osiągnięciu celu, jakim jest poprawna wymowa głosek syczących, szumiących oraz głosek r. Format: A4 Oprawa: teczka Zeszyt: A5, 12 stron Karty: 20 kart z kostkami do wyciskania

31	Ostatnia litera. Słowna gra planszowa	1			Gra Słowny pojedynek to znakomita pomoc w terapii logopedycznej. Pozwala na rozwijanie słownictwa, uczy sprawnego i szybkiego myślenia oraz poszerza słownik dziecka. Poza tym jest osobistym sprawdzianem dla każdego z użytkowników - możemy się przekonać, jakim słownictwem dysponujemy. W dobie dzisiejszych rozwiązań technologicznych, język ulega zubożeniu, rozmowy stają się coraz krótsze, a dominującymi komunikatorami, są krótkie wiadomości wysyłane za pośrednictwem mediów społecznościowych. Jej uczestnicy mają za zadanie utworzyć słowo, które musi rozpoczynać się na głoskę słowa poprzedzającego - podanego przez przeciwnika. Dodatkowym utrudnieniem jest losowanie kategorii - dziedziny, do której będziemy wymyślać słowo. Poprzedzka podniesiona jest jeszcze wyżej bowiem gramy tutaj pod presją czasu odmierzanego przez klepsydre bądź aplikację z telefonu. Zawartość opakowania: duża plansza – 1 szt., mała plansza – 1 szt., litery alfabetu – 36 szt., woreczek na litery – 1 szt., karty Kategorii – 39 szt., karty Joker – 16 szt. (8 szt. w 2 rodzajach), żetony – 80 szt. (10 szt. w 8 kolorach), klepsydra – 1 szt., instrukcja. Gra Ostatnia litera stanie się niezawodną pomocą w terapii dzieci z opóźnionym rozwojem mowy, w terapii rozwijającej i kształtującej słuch fonemowy oraz analizę i syntezę słuchową. Gra stanie się pomocną także podczas terapii osób dorosłych, które utraciły kompetencje językowe.
32	Gwizdek samolotik	4			Mały gwizdek o wymiarach: 4,3/3,7 cm w kształcie samolotu do ćwiczenia głosek w - f, oraz protruzji i zaokrąglania warg. Wymaga kontrolowanego dmuchnięcia i kontroli warg, nie może być wsuwany za głęboko do jamy ustnej. Ze względu na wyciątą część spodnią nadaje się do ćwiczenia głosek w - f, oraz protruzji i zaokrąglania warg. Zabawa gwizdkiem ma bardzo dobry wpływ na rozwój mowy oraz na prawidłowy tor oddechowy.
33	Szpatułki drewniane JAŁOWE (STERYLNE) laryngologiczne	1			Szpatułki laryngologiczne jałowe (sterylne) Właściwości: Drewniane szpatułki z wysokiej jakości drewna, Jednorazowego użycia, Posiadają zaokrąglone boki, Rozmiar: 150mm x 18mm, Pakowane pojedynczo. Opakowanie: 100 szt.
34	Rękawiczki EASYCARE PINK rozm. M nitrylowe RÓŻOWE bezpudrowe	2			Rękawiczki wykonane z syntetycznego lateksu (nitrylu) barwionego na kolor różowy. Nie posiadają one wypełniaczy pudrowych, wewnętrzna warstwa pokryta jest polimerem, który zabezpiecza ścianki rękawiczki przed sklejaniami. Rękawiczki spełniają normę EN 455 oraz są dopuszczone do kontaktu z żywnością. Właściwości: Rozmiar: M, Długość: ok. 240 mm, Sztywność: 1,00, Opakowanie: 100 sztuk Kolor: Różowy
35	Naklejki motywacyjne 660 szt. - uśmiechy	1			Duży komplet 660 naklejek z pewnością będzie wykorzystany do najróżniejszych zastosowań. Można naklejać je w zeszytach, na bluzeczkach, czy też na dłoniach.
36	Karty logopedyczne - głoski szumiące	1			Dwie talie kart logopedycznych opracowano na takich samych zasadach jak tradycyjne karty. Funkcję kolorów spełniają tutaj głoski szumiące: cz, dż, sz, ż. Zamiast figur karcianych występują ponumerowane obrazki, w których nawozach jest jedna z wymienionych głosek. Karty są oczywiście 52 – po 13 dla każdej głoski. Dzięki podobieństwu kart logopedycznych do tradycyjnej talii kart można nimi grać we wszystkie gry karciane (czasem na uproszczonych zasadach ze względu na wiek graczy), a przy okazji ćwiczyć wymowę głosek syczących. W dołączonej do kart instrukcji zostały opisane takie gry, jak: Piotruś, 1 2 3, Makao, Renik, Wojna, Pajsans, Memo. Zawartość: 2 talie po 52 karty - zeszyt A5 16 stron - pudełko
37	ZAGADKI LOGOPEDYCZNE GŁOSKI DŹWIĘCZNE I BEZDŹWIĘCZNE	1			Zagadki logopedyczne. Głoski dźwięczne i bezdźwięczne to pozycja przeznaczona przede wszystkim dla logopedów, ale także dla rodziców i nauczycieli przedszkoli. Głównym celem rozwiązywania zagadek jest utrwalanie wymowy głosek dźwięcznych i bezdźwięcznych w zabawie.
38	Piłka do piłki ręcznej dziecięca ERIMA Pure Grip Junior sky/navy rozmiar 0	1			Materiał: Syntetyk, Technologie: ABS, Rodzaj łączenia: Szyta, Rodzaj pęcherza: Lateksowy
39	Piłka MOLTEN DB2-Y	8			Piłka do zbijaka (dodgeball) MOLTEN DB2-Y w rozmiarze 2. Gumowa piłka renowanej marki Molten, dedykowana do gry w zbijaka (dodgeball) lub dwa ognie. Materiał z którego jest wykonana sprawia iż piłka idealnie trzyma się w dłoni. Specyfikacja: Materiał: gumowa, Dobrze trzyma się dłoni, Waga: 310 g, Średnica: 200 mm
40	Lotka Flyer Waboba	7			Odbij lub kopnij lotką Flyer od Waboba i ciesz się zabawą na świeżym powietrzu. To małe narzędzie do gier, swoimi właściwościami przypomina popularną zośkę, która służy również trenowaniu refleksu oraz trików. Lekka i bezpieczna w użytkowaniu lotka, doskonale sprawdzi się również w pomieszczeniach, tym bardziej gdy pogoda za oknem nie dopisuje.
41	drabinka zwinnościowo - koordynacyjna PRO'S PRO 9m - kolorowa	1			w zestawie wygodna torba do przenoszenia, długość 900 cm, szerokość 50 cm, 4 kolory szczebelków stanowią dodatkową zachętę do ćwiczeń dla najmłodszych tenisistów
42	Tangram - komplet uczniowski	12			Tradycyjna chińska łamigłówka logiczna rozwija logiczne myślenie i zdolność spostrzegania. Zapewnia naukę geometrii w formie atrakcyjnej, angażującej zabawy - wyrabiając intuicję geometryczną. Układanka stanowi nieocenione uzupełnienie atrakcyjnych zajęć na lekcjach matematyki na każdym poziomie kształcenia, niezależnie od stosowanych podręczników i programów nauczania. Do nabycia również klasowy ekonomiczny zestaw 30 kompletów (150-5001). Tangram to chińska gra logiczna znana od ok. 3000 lat. Tangram to w zasadzie kwadrat, który podzielono na 7 części (po chińsku "tan"): 2 duże trójkąty 1 średni trójkąt 2 małe trójkąty 1 mały kwadrat, 1 mały równoległobok. Celem tej gry jest ułożenie większego obrazka lub figury według przygotowanego wzorca (widoczne zaledwie kontury) lub układanie z własnej wyobraźni. Podczas układania tangramu czym należy zachować wszystkie poniższe zasady: należy wykorzystać wszystkie elementy elementy muszą leżeć obok siebie, ale nie mogą na siebie nachodzić elementy można odwracać na drugą stronę. Za pomocą tangramu można ułożyć niezliczone obrazki z sylwetkami ludzi i zwierząt, przedmiotów i figur geometrycznych.
43	"Odczarować algebrę" - klocki algebraiczne dla ucznia - komplet B (y ² , y, xy)	12			Seria innowacyjnych produktów, które łącząc algebrę z geometrią w czynnościowy, niezwykle obrazowy sposób wprowadzają uczniów w pojęcia związane z wyrażeniami algebraicznymi. Poprzez manipulację klockami uczeń przechodzi cały kurs algebry wymagany podstawą programową. Pojęcia i zagadnienia takie jak: jednomian, suma algebraiczna, redukcja wyrazów podobnych, wartość liczbową sumy algebraicznej, działania na sumach algebraicznych i jednomianach, rozwiązywanie równań i układów równań pierwszego stopnia stają się zrozumiałymi pojęciami. Tak przedstawiona algebra nie straszy, lecz wręcz zachwycą swym logicznym pięknem! W skład serii wchodzi paski magnetyczne (do demonstracji na tablicy) oraz klocki algebraiczne (do użycia przez uczniów) - każdy z nich dostępny jako komplet A lub B. Zawartość: 6 klocków "y ² " (żółte - bok 44 mm), 12 klocków "y" (żółte), 7 klocków "xy" (zielone), klocki wykonane z dwukolorowego tworzywa (druga strona czerwona)
44	Osie liczbowe dla liczb całkowitych - uczniowskie do ćwiczeń	12			Seria osi liczbowych zgodnych z zestawem demonstracyjnym (nr 120-9210) do ćwiczenia ważnych pojęć matematycznych na liczbach całkowitych do 1000. Na jeden komplet składają się trzy dwustronne osie: liczbowa 0-20 (podziałka co 1), liczbowa 0-100 (podziałka co 10), liczbowa 0-1000 (podziałka co 100). Każda osi posiada na rewersie nadruk osi blanko z podziałką do własnego określania zakresu liczbowego. Zastosowanie: liczenie w aspekcie kardynalnym i porządkowym, porównywanie, arytmetyka, liczenie co 1, 10, 100. Zawartość: 3 kolorowe dwustronne kartoniki (wym. 8 x 30,5 cm) - po 1 kartoniku każdego typu osi - foliowane do zapisu suchocieralnego - instrukcja
45	Gry terapeutyczne dla nastolatków. 150 ćwiczeń wzmacniających poczucie własnej wartości ułatwiających komunikację i kształtujących umiejętności radzenia sobie z problemami	1			Książka Gry terapeutyczne dla nastolatków, zawierająca 150 ćwiczeń wykorzystujących terapię rekreacyjną, ułatwi dotarcie do młodzieży i pomoże nastolatkom radzić sobie ze stresem, przemocą rówieśniczą, żalobą, lękiem, depresją i innymi trudnościami.

46	Heart52 Gra Kreatywna Wzmacniacz	1			Zestaw 52 kart z ilustracjami, tematami do rozmowy i zadaniami kreatywnymi. Każda karta zawiera ilustrację z hasłem, która stanowi propozycję tematu rozmowy. Jeśli podczas gry zabraknie pomysłu lub odwagi, z tyłu karty znajdują się zdania wzmacniające, które wprowadzają w temat karty lub uzupełniają go, pytania pomocnicze, na które warto odpowiedzieć oraz zadanie kreatywne, które pozwoli w trochę inny sposób podejść do tematu lub ułatwić rozpoczęcie dialogu. Karty stworzone są do pracy grupowej i/lub indywidualnej.
47	Zawodowca gra edukacyjna net.WORK (Trzy poziomy kart)	1			Zawodowca gra edukacyjna net.WORK to nowatorskie narzędzie dydaktyczne od Mapy Karier, dzięki któremu: przybliżysz uczniom różnorodne ścieżki kariery; pobudzisz młodzież do refleksji nad współczesnym rynkiem pracy; wesprzesz nastolatków w podejmowaniu decyzji edukacyjno-zawodowych. Gra dedykowana jest uczniom w wieku od 7 do 19 lat.
48	Ilustrowane karty uczuć i potrzeb	1			Zestaw zawiera fizyczny komplet oraz zestaw w wersji do samodzielnego wydruku naszego bestsellerowego produktu (fizycznych kart uczuć i potrzeb). To idealne rozwiązanie jeśli chcesz mieć możliwość łatwego dzielenia się kartami w trakcie szkoleń, warsztatów czy zajęć, bez potrzeby dokupowania dodatkowych talii. Ilustrowane karty uczuć i potrzeb to kompas po świecie emocji. To wygodne i podręczne narzędzie do samorozwoju, które możesz mieć zawsze pod ręką. Niezastąpiona pomoc, gdy potrzebujesz emocjonalnego wsparcia lub samoregulacji. Zastosowane w kartach mechanizmy oparte zostały o najaktualniejszą wiedzę z dziedziny powiązanych z neuro naukami oraz psychologią. Karty umożliwiają łatwe i proste nazywanie swoich uczuć (nawet dla osób, które uważają, że nie czują!) oraz powiązanie uczuć z potrzebami, jakie za nimi stoją (w oparciu o Porozumienie Bez Przemocy). Karty zostały stworzone, zarówno jako narzędzie do pracy z osobami dorosłymi, jak i dziećmi w każdym wieku. Można je wykorzystać jako narzędzie do pracy samodzielnej, jako wsparcie w pracy zawodowej lub jako grę towarzyską. KARTY POMOGĄ CI LUB OSOBOM, KTÓRE WSPIERASZ: rozpoznać swój lub czyjś stan emocjonalny; odnajdywać potrzeby stojące za pojawiającymi się uczuciami; budować zdrowe i satysfakcjonujące relacje ze sobą i z innymi; zwiększać asertywność i lepiej odnajdywać się w sytuacjach stresowych; odbudować zasoby emocjonalne; łatwiej rozwiązywać konflikty (także te wewnętrzne); pogłębiać emocjonalne zrozumienie siebie i innych. Razem z kartami otrzymasz instrukcje zawierającą 13 różnych sposobów wykorzystania kart.
49	Czas na relacje (ebook). Ćwiczenia integracyjne, karty pracy	1			Czas na relacje (ebook). Ćwiczenia integracyjne, karty pracyMateriał cyfrowy Materiał zawiera opracowanie 6 ćwiczeń dotyczących budowaniu relacji w grupie, integracji. Dodatkowo do niektórych zadań dołączone zostały karty pracy dla uczestników. Ćwiczenia mogą być realizowane w bloku lub oddzielnie.
50	TEST UWAGAŃSI I DOBREJ ZABAWY. STRES I MOTYWACJA	1			Materiał zawiera 24 karty do zabawy z uczniami. Grę można wykorzystać również jako przerwy podczas lekcji, na godzinach wychowawczych. Uczniom rozdajemy karty. Prosimy, by nie pokazywali ich kolegom i koleżankom. Każdy musi uważnie przeczytać, co będzie wykonywał, mówił. Zasady są proste: podczas zabawy w sali panuje cisza, jeżeli któryś z uczestników gry o coś nas poprosi, natychmiast się do tego stosujemy. Zabawę rozpoczyna nauczyciel słowami: „Gotowi? Start!”. Ćwiczymy: koncentrację, refleks, uważność. Zabawa może posłużyć także jako wstęp do lekcji o stresie, sposobach radzenia sobie z nim i motywacji.
51	Bingo: Powrót do szkoły – Idealna Gra Integracyjna na Zajęcia Wychowawcze	1			Szukasz pomysłu na angażującą i integracyjną zabawę na godzinie wychowawczej? Gra Bingo: Powrót do szkoły to doskonały sposób, aby pomóc starszym uczniom lepiej się poznać i zacieśnić więzi w klasie. Uczestnicy mają za zadanie dowiedzieć się jak najwięcej o swoich kolegach i koleżankach ich imiona do swojej karty Bingo. Nie chodzi o wygraną a o dowiedzenie się jak najwięcej o kolegach i koleżankach z klasy! To świetna okazja do budowania pozytywnej atmosfery w grupie, wspólnej zabawy i przełamywania lodów. Wprowadź swoją klasę w nowy rok szkolny pełen radości i współpracy!
52	Karty samooceny i samopoznania	1			CELEM GRY JEST: odkrycie swoich zasobów, wzmocnienie zalet i mocnych stron, lepsze poznanie siebie i graczy, skierowanie uwagi na swoją przyszłość, uświadomienie sobie aktualnych emocji, bliższe spojrzenie na relacje rodzinne i społeczne.
53	Zestaw drewnianych pionków i kostek do gier (HG)	1			Zestaw kolorowych, drewnianych pionków oraz kostek do gier. Kombinacja w sam raz do gry w klasycznego "chiczyka" oraz inne gry planszowe. ZAWARTOŚĆ: 16 pionków (wysokość: 25 mm), 2 kostki (szerokość ścianki: 15 mm)
54	Gra Asertywność	1			Opis: Gra "Asertywność" została stworzona z myślą o Tobie. Gra ta ma za zadanie przybliżyć temat asertywności dzieciom, które poprzez zabawę poznają lub poszerzą swoją wiedzę w tym obszarze. Gra zawiera zestaw 40 pytań, które zostały opracowane tak, by prowadzący mógł pogłębiać temat z grupą uczestników.
55	RADZENIE SOBIE Z KRYTYKĄ I BUDOWANIE ODPORNOŚCI PSYCHICZNEJ	1			Opis: Materiały RADZENIE SOBIE Z KRYTYKĄ I BUDOWANIE ODPORNOŚCI PSYCHICZNEJ to zestaw kart terapeutyczno-edukacyjnych dla młodzieży. Zbiór zawiera praktyczne wskazówki oraz narzędzia, które pomagają nastolatkom zrozumieć własne reakcje emocjonalne, rozwijać elastyczne podejście do trudnych sytuacji i budować pewność siebie. Oferuje ćwiczenia i strategie, które wspierają naukę zarządzania emocjami, reagowania na krytykę i budowania odporności psychicznej. Zestaw może być szczególnie przydany dla: terapeutów pracujących z młodzieżą, nauczycieli poszukujących materiałów na zajęcia warsztatowe i godziny wychowawcze, specjalistów prowadzących treningi umiejętności społecznych / TUS oraz doradztwo zawodowe, rodziców i nastolatków do wspólnych rozmów.
56	Góra uczuć. Gra terapeutyczno-edukacyjna	1			"Góra uczuć" to wspaniała gra terapeutyczno-edukacyjna, która wspomaga pracę psychologów, pedagogów, psychoterapeutów oraz rodziców, którym zależy na lepszym poznaniu swojej pociechy. Celem gry jest dzielenie się swoimi uczuciami, emocjami, przeżyciami w bezpieczny i komfortowy sposób. Bazą stanowią ćwiczenia pobudzające wyobraźnię, które skupiają się na obszarze kontaktów międzyludzkich, ćwiczeniach oddechowych. Dzięki grze można lepiej przeniknąć do dziecięcego świata, poznać elementy, które skrywa jego wnętrze, a także zobaczyć, w jaki sposób odnajduje się w pracy w grupie, kiedy musi współpracować z kolegami. Zestaw zawiera planszę, 50 kart podzielonych na dwie grupy, kostkę, pionki oraz instrukcję. To świetne narzędzie wychowawcze oraz idealny pretekst do przeprowadzenia poważnych rozmów z najmłodszymi. Dzięki "Górze uczuć" możesz razem z dziećmi rozmawiać o relacjach międzyludzkich i ćwiczyć umiejętności społeczne. To znakomita okazja, by pomóc dziecku rzadko okazującemu uczucia, któremu brakuje śmiałości. Podczas rozgrywki gracze mówią o swoich doświadczeniach, emocjach oraz przemyśleniach. To nie tylko znakomite ćwiczenie wyobraźni, ale także komunikacji interpersonalnej. Będzie świetnym wstępem do zajęć terapeutycznych i sposobem na udany rodzinny wieczór. "Góra uczuć" to gra przygotowana przez profesjonalną psychoterapeutkę. Dagmara Teczek zajmuje się psychologią i psychoterapią oraz pisze książki o tematyce psychoterapeutycznej. Studiowała na US oraz UJ i należy do Sekcji Naukowej Psychoterapii PTP. Udziela porad rodzicom uczniów z problemami rozwojowymi oraz prowadzi zajęcia terapeutyczne. Współpracowała z instytucjami poradnictwa psychologicznego i ze szkołami, zdobywając ogromne doświadczenie zwłaszcza w opiece nad dziećmi. Bada tematykę agresywnego zachowania u dziecka, a także odrywania cech osobowości w młodym wieku. Twórczość Dągmary Teczek nie kończy się na literaturze. Jest również autorką gier planszowych oraz kart edukacyjnych.
57	Myślę, czuję, działam: psychoedukacja i psychoterapia nastolatka – scenariusze zajęć cz. 1	1			Ppropozycję warsztatowych spotkań grupowych, które mogą być realizowane w ramach ambulatoryjnej lub stacjonarnej opieki psychologicznej, psychoterapeutycznej lub psychiatrycznej dla dzieci i młodzieży. Po dokonaniu modyfikacji, ćwiczenia mogą również być wykorzystywane do prowadzenia oddziaływań w ramach terapii indywidualnej i stanowić cenną pomoc w realizacji zindywidualizowanego i wynikającego z konceptualizacji pacjenta i jego problemu programu postępowania. Interwencje terapeutyczne odnoszą się do najczęściej spotykanych problemów emocjonalnych i behawioralnych okresu adolescencji i czerpią przede wszystkim z nurtu poznawczo-behawioralnego. Całość opracowania obejmuje kompendium „Myślę, czuję, działam: psychoedukacja i psychoterapia nastolatka”, zawierające scenariusze spotkań dla terapeutów oraz zeszyty ćwiczeń dla uczestników. Pierwsze 4 rozdziały poświęcono podstawowym umiejętnościom wykorzystywanym w prowadzeniu terapii nastolatków z różnymi problemami emocjonalnymi i behawioralnymi (Techniki poznawcze, Umiejętności regulacji emocji, Samoocena, Umiejętności interpersonalne), kolejne mają stanowić pomoc w prowadzeniu oddziaływań ukierunkowanych na leczenie problemów internalizacyjnych i eksternalizacyjnych, samookaleczeń oraz zaburzeń odżywiania.

58	Myślę, czuję, działam: psychoedukacja i psychoterapia nastolatka – scenariusze zajęć cz. 2	1			propozycja warsztatowych spotkań grupowych, które mogą być realizowane w ramach ambulatoryjnej lub stacjonarnej opieki psychologicznej, psychoterapeutycznej lub psychiatrycznej dla dzieci i młodzieży. Po dokonaniu modyfikacji, ćwiczenia mogą również być wykorzystywane do prowadzenia oddziaływań w ramach terapii indywidualnej i stanowić cenną pomoc w realizacji zindywidualizowanego i wynikającego z konceptualizacji pacjenta i jego problemu programu postępowania. Interwencje terapeutyczne odnoszą się do najczęściej spotykanych problemów emocjonalnych i behawioralnych okresu adolescencji i czerpią przede wszystkim z nurtu psychoedukacyjno-behawioralnego. Całość opracowania obejmuje kompendium „Myślę, czuję, działam: psychoedukacja i psychoterapia nastolatka”, zawierające scenariusze spotkań dla terapeutów oraz zeszyty ćwiczeń dla uczestników. Pierwsze 4 rozdziały poświęcono podstawowym umiejętnościom wykorzystywanym w prowadzeniu terapii nastolatków z różnymi problemami emocjonalnymi i behawioralnymi (Techniki poznawcze, Umiejętności regulacji emocji, Samoocena, Umiejętności interpersonalne), kolejne mają stanowić pomoc w prowadzeniu oddziaływań ukierunkowanych na leczenie problemów internalizacyjnych i eksternalizacyjnych, samookaleceń oraz zaburzeń odżywiania.
59	Gazetka szkolna – Zapanuj nad stresem	1			12 plansz A4 (praktyczne sposoby walki ze stresem oraz jak zapanować nad treścią)
60	Emocje. Krzyk do zrozumienia	1			Książka zabierze Cię w tournée dookoła emocji i pomoże Ci radzić sobie zarówno ze swoimi emocjami oraz najbliższych Ci osób.
61	Jesteś kimś więcej niż myślisz. Przełóż chmury samokrytyki i odkryj swoją wrodzoną wartość	1			Zdrowe i stabilne poczucie własnej wartości jest w zasięgu możliwości każdego człowieka – bez względu na to, jak trudną drogę ma za sobą.
62	Puszka. Dobre rozmowy na ważne tematy	1			Prezentujemy atrakcyjną i prostą w formie pomoc, która doskonale sprawdzi się podczas zajęć treningu umiejętności społecznych, lekcji wychowawczych, socjoterapii, terapii indywidualnej czy rodzinnych dyskusji w domu. Publikacja ? oparta na formule pracy znanej jako ?puszka Pandory? ? powstała z myślą o młodych ludziach w wieku 12?20 lat. W skład zestawu wchodzi: zeszyt z instrukcją, wskazówkami dla moderatora grupy oraz komentarzem do każdego z omawianych zagadnień; 360 pytań dotyczących 12 ważnych tematów, takich jak m.in.: emocje, rodzina, zdrowie, cele, odmienność, nękanie, śmierć; zestaw startowy z 30 zasadami dobrej dyskusji; puszka do samodzielnego złożenia, z której uczestnicy zajęć losują pytania. Na czym polega praca z ?Puszką?? Członkowie grupy kolejno losują pytania, odczytują je na głos, a następnie odpowiadają na nie. Moderator podtrzymuje dyskusję, dopytując, podając w wątpliwość, zwracając się do pozostałych członków grupy po odpowiedzi. Zajęcia z wykorzystaniem ?Puszki? to nie tylko nauka dyskusji czy trening wypowiadania się na forum grupy, ale także sposób na zintegrowanie uczniów, nauka mentalizacji oraz tolerancji i szacunku wobec innych punktów widzenia.
63	Trening umiejętności emocjonalnych i społecznych dzieci. Karty terapeutyczne i karty pracy	1			Karty przeznaczone są dla psychologów, terapeutów, socjoterapeutów, pedagogów do pracy indywidualnej i grupowej z dziećmi, a także dla nauczycieli podczas lekcji wychowawczych, czy zajęć świetlicowych. Materiały te z powodzeniem mogą być wykorzystywane przez rodziców i opiekunów, którzy chcieliby pomóc dzieciom w lepszym odkrywaniu świata własnych emocji, myśli i zachowań, ale nie potrafią z dziećmi o tym rozmawiać. Teczka zawiera: 55 kart (18 kolorowych, pokazowych, laminowanych) oraz 37 czarno-białych przeznaczonych do pracy z dziećmi; Gotowe narzędzie do pracy terapeutycznej profilaktycznej z dziećmi w wieku przedszkolnym i szkolnym; Karty dostosowane są do wieku i możliwości poznawczych dzieci; Treści ujęte w atrakcyjnej formie graficznej, są niezwykle prostym sposobem pomocy uczniom w uświadomieniu sobie własnych przekonań poznawczych, stanów emocjonalnych czy zachowań; Karty będące propozycją pomocy w pracy nad rozwojem kompetencji emocjonalnych w oparciu o cztery podstawowe emocje, takie jak: smutek, strach, lęk i złość czy radość. Znajdują się w niej także karty przydatne do wspierania rozwoju pozytywnych postaw społecznych i dotyczą zachowań prospołecznych, takich jak: dziękowanie, prośenie, pomaganie, zapraszanie do zabawy, pocieszanie i dzielenie się. Uzupełnieniem kart pracy jest książka pt. Emocje komunikacja akceptacja. Program profilaktyczno-terapeutyczny dla dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym.
64	Trening Umiejętności Społecznych dzieci i młodzieży cz.II	1			Książka „TRENING UMIEJĘTNOŚCI SPOŁECZNYCH DZIECI I MŁODZIEŻY cz.II” jest uzupełnieniem podręcznika dla terapeutów i wyposaża czytelnika w dodatkowe 100 ćwiczeń, które można wykorzystać podczas zajęć prowadzonych metodą Treningu Umiejętności Społecznych (TUS) lub innego rodzaju interwencji terapeutycznych skupionych na rozwijaniu umiejętności społeczno-emocjonalnych. Ćwiczenia zostały opracowane z myślą o pracy grupowej z uczniami szkoły podstawowej. Adresatami książki są psychologowie, terapeuci, nauczyciele i inni specjaliści, którzy chcą pracować z dziećmi, wspierając ich rozwój społeczno-emocjonalny. Ponieważ publikacja skierowana jest do specjalistów, wiele ćwiczeń zostało skonstruowanych tak, by stanowić pewnego rodzaju inspirację – ich instrukcje czy treści można modyfikować, dostosowując je do wieku i trudności uczestników zajęć. Ćwiczenia zostały podzielone na 8 obszarów umiejętności społecznych wg metodologii TUS Węglarz i Bentkowskiej: Emocje, Normy Społeczne, Komunikacja, Teoria Umysłu, Samowiedza i Samoświadomość, Asertywność, Radzenie sobie w trudnej sytuacji, Współpraca

65	Chusta Animacyjna-Spadochron Animacyjny 7 BARW 1,75m	1			<p>Odkryj fascynujący świat zabaw z naszym Spadochronem Animacyjnym AKSON! Spadochron animacyjny to alternatywa dla profesjonalnej chusty animacyjnej. Nasz spadochron animacyjny został stworzony z myślą o nauczycielach, pedagogach, psychologach oraz animatorach, którzy chcą wprowadzić nowy wymiar zabaw do swoich zajęć grupowych, a przede wszystkich z myślą o dzieciach, dla których zabawa jest naturalną aktywnością. Zabawy ze spadochronem animacyjnym mogą być realizowane w różnych grupach wiekowych. Spadochron animacyjny przyciąga uwagę dzięki tęczącej paletce barw, pobudzając zainteresowanie i ciekawość uczestników zabawy. Kolorowy świat zabaw ze spadochronem animacyjnym wspomaga rozwój refleksu, koordynacji oraz kreatywności. Wykonany jest z materiału poliestrowego, lekkiego, błyszczącego w świetle, zapewniając wyjątkowe wrażenia w trakcie zabaw. Materiał spadochronu ma niższą gramaturę i większą przezroczystość niż chusty profesjonalnej, co sprawia, że chusta animacyjna profesjonalna i spadochron animacyjny to produkty podobne do siebie ale nie takie same. Spadochron animacyjny składa się z 14 kolorowych trójkątów w barwach tęczy, otworu w centrum oraz 14 wzmacnianych uchwyty. Spadochron animacyjny umożliwia tworzenie różnorodnych zabaw, takich jak falowanie, przebieganie pod, wrzucanie piłeczki do środka czy podrzucanie przedmiotów. Spadochron zapakowany jest w praktyczny, kolorowy futerał, ułatwiający transport i przechowywanie. Spadochron Animacyjny AKSON dedykowany jest nauczycielom, pedagogom, psychologom, animatorom oraz wszystkim tym, którzy chcą rozpocząć zabawę z tym produktem. Odwiedź świat kreatywnych doświadczeń! Zaskocz uczestników zabawy, rozwijaj kreatywność, wzmacniaj więzi między członkami zespołu i inspiruj poprzez wykorzystanie spadochronu animacyjnego, który łączy edukację z radością zabawy. Zabawy ze spadochronem animacyjnym zmieniają Twoje zajęcia w fascynującą podróż pełną uśmiechu, radości i dynamicznej nauki! Parametry: średnica: 1,75 m, materiał: 100% polister, gramatura materiału: 50-52 g/m2, kolorystyka: różowy, fioletowy, niebieski, zielony, żółty, pomarańczowy, czerwony, łosć uchwyty: 14, odległość między uchwytami: 27 cm, pokrowiec: TAK, wymiary w opakowaniu: 15x20x9 cm, waga produktu: 280 g</p>
66	SMILY PLAY Kolorowa Wieża	1			<p>Gra zręcznościowa zawiera 54 elementy w 6 kolorach. Uczy logicznego myślenia, kolorów, kolejności, liczenia. Wykonana jest z wysokiej jakości drewna. Nie ma ostrych kształtów. Do produkcji zabawki użyto nietoksycznych farb. Rzuć kostką. Wyjmij element takiego koloru, jaki wyrzuciłeś. Połóż klocek na górę i buduj wieżę. Nie pozwól wieży rozpaść się! Gracze (1-8) siadają wokół ułożonej wieży. Można wybrać różne warianty gry: Każdy z graczy po kolei wyciąga jeden dowolny element. Każdy gracz wyciąga tyle elementów, ile oczek wyrzuci wcześniej w kostce. Każdy gracz wyciąga jeden element takiego koloru, jaki wyrzucił kostką. Gra kończy się, kiedy któryś z graczy zburzy wieżę. Wygrywa wszyscy gracze, którzy tego nie zrobili.</p>
67	Lektury w telegraficznym skrócie dla klas 7-8	1			<p><i>Lektury w teleGRAFICZNYM skrócie dla klas 7-8. Rysunkowe karty pracy</i> to zestaw 63 arkuszy wspomagających proces czytania ze zrozumieniem utworów literackich omawianych na lekcjach w klasach 7-8. Praca z graficznymi kartami ułatwi uczniom zrozumienie tekstów, usprawni proces uważnego i krytycznego czytania dzieł literackich, pomoże dostrzec związki przyczynowo-skutkowe między wydarzeniami, zrozumieć i odtworzyć relacje między bohaterami, intencje postaci, a także formułować własne sądy na temat osób oraz wydarzeń. Materiały można wykorzystać do pracy na lekcji, w domu i na zajęciach dodatkowych. Doskonale sprawdzą się podczas pracy z uczniem z dysfunkcjami. Uniwersalność kart sprawia, że mogą być one wykorzystywane w toku różnorodnych oddziaływań edukacyjnych, zarówno indywidualnych, jak i grupowych.</p>
68	Dixit - Wersja Podstawowa - Edycja 2021 [PL]	2			<p>Dixit to wesoła i zaskakująca gra skojarzeń do wspólnego odkrywania w gronie przyjaciół i rodziny. Na czym to polega? Dixit to narracyjna gra karciana, w której wymyślamy i odgadujemy skojarzenia do wieloznacznych, bogato ilustrowanych kart. W każdej rundzie jedna z osób zostaje Bajarzem - wybiera dowolną kartę z ręki i podaje hasło, które jej zdaniem odzwierciedla obrazek. Może to być pojedyncze słowo, całe zdanie, cytat lub fragment piosenki czy filmu. Kolejne osoby wybierają spośród swoich kart po jednej pasującej do słów Bajarza, a następnie wszystkie obrazki są tasowane. Zadaniem graczy jest odgadnięcie, który obrazek był tym pierwszym. Dlaczego pokochasz tę grę? Dixit to niezwykle uniwersalna zabawa, która pozwala nam rozwijać swoją kreatywność i lepiej poznać naszych najbliższych. Próbuje zgadnąć, co mieli na myśli inni gracze, uczymy się wczuwać się w ich tok myślenia. Rozgrywka jest bardzo prosta i nie wymaga przyswajania wielu zasad, dzięki czemu gra doskonale nadaje się dla osób poczynających. Pojedyncze pudełko z grą Dixit (zarówno wersje podstawowe, jak i dodatki) to 84 oryginalne karty, z których każda stanowi miniaturowe dzieło sztuki. Stworzone przez najpopularniejszych ilustratorów odzwierciedlają różne style graficzne i doskonale pobudzają wyobraźnię. Autorem gry jest Jean Louis Roubira, lekarz pracujący w szpitalu w Poitiers z młodymi pacjentami przeżywającymi trudności w środowisku szkolnym i poza nim. Po kilku rozgrywkach w Dixit zaobserwowano u nich znaczną poprawę formułowanych wypowiedzi oraz relacji z innymi ludźmi. Gra może służyć również jako narzędzie pedagogiczne i terapeutyczne. Edycja z 2021 roku zawiera 8 pokręteł do głosowania, co umożliwia grę od 3 do 8 osób, a także zupełnie nową planszę, którą można wyjąć z pudełka. Zawartość pudełka: plansza, 84 karty, 8 żetonów do głosowania, 8 drewnianych króliczków, instrukcja</p>
69	Nawlekaj, nie czekaj	1			<p>"Nawlekaj, nie czekaj" to doskonała gra dla dzieci młodszych, starszych i dorosłych. W trakcie gry odkryj kartę. Wpatrując się w nią przez kilka sekund, staraj się zapamiętać kolejność kolorów. Po sygnale nawlekaj na linkę jak najszybciej kolorowe kule – zgodnie z układem odczytanym z karty. Gra jest znakomitą treningiem zręczności i świetnym ćwiczeniem pamięci. Można w niej dostosować poziom trudności do możliwości graczy. ZAWARTOŚĆ: 55 kart, 18 kul, 1 klepsydra, 3 linki, 80 żetonów, instrukcja</p>
70	Dobble Collector gra karciana Rebel	1			<p>Opis produktu: Jedno pudełko, dwie gry w zestawie! Świętuję 10. urodziny najpopularniejszej gry rodzinnej ze specjalną edycją pełną niespodzianek! Dobble Collector to aż 2 nowe talie wielkich kart: jedna z nich nawiązuje do imprezowo-urodzinowych klimatów i ma złoczone karty, a druga, upiorna... świeci w ciemności! Całość zamknięta jest w odpowiednio powiększonej metalowej puszcze, która skutecznie zabezpieczy zawartość. Na czym to polega? Spójrz na pierwszą kartę, którą trzymasz w ręku oraz na tę, która leży na środku stołu. Znajdź na nich wspólny symbol, nazwij go i szybko pobądź się swojej karty. Teraz następna! Tylko nie zwątp, dwie karty zawsze łączą się dokładnie jednym symbolem! W Dobble można grać na wiele sposobów, a 5 z nich jest opisanych w instrukcji jako mini-gry. Aby utrudnić zabawę symbole na kartach bywają odwrócone i mają różne rozmiary. Same karty są okrągłe i kolorowe, a każda z nich ma unikalny zestaw symboli. Dlaczego pokochasz tę grę? Przyjrzyj się obrazkom, znajdź parę, przejdź do kolejnej karty. Wydaje się proste, prawda? Ale pary nie są tak oczywiste: obrazki na kartach są różnej wielkości, odwrócone, a przede wszystkim otoczone zupełnie innymi grafikami, co potrafi zmylić nawet najbardziej spostrzegawczych graczy! Żadna inna gra nie rozrusza towarzystwa tak jak Dobble. Żadna nie jest tak prosta i nie daje tyle zabawy w ciągu tych kilku minut. Rozgrywka jest bardzo szybka, emocjonująca, a przy stole dużo się dzieje, gdy każdy próbuje wyprzedzić innych uczestników w wyścigu do zwycięstwa. Poza tym: Tylko Dobble tłumaczy się w minutę! Gra ukryta jest w solidnej, metalowej puszcze, która z powodzeniem wytrzyma transport gdzie tylko zapragniemy. Okrągłe, solidne karty są bardzo wygodne podczas zabawy, a w tej wersji zostały dodatkowo powiększone, co ułatwia identyfikowanie symboli z większej odległości. Dwie nowe talie to dwa razy więcej zabawy! Imprezowe, złoczone symbole wyjątkowo cieszą oko, podczas gdy upiorne karty pozwalają wypróbować rozgrywki w ciemności! Zawartość: 2 talie 55 wielkich kart, 2 karty zasad gry, wielka puszka</p>
71	Mini maxi, gra karciana, Alexander	1			<p>Jak dobrze się znać? Czy wiecie wszystko o swoich znajomych? Co ich śmieszy a co denerwuje? Czy twoi przyjaciele wiedzą o tobie wszystko? Na te wszystkie pytania znajdziesz odpowiedź dzięki prze zabawnej grze Mini Maxi! Rozgrywka pełna niespodzianek zagwarantuje salwy śmiechu i umocni każdą przyjaźń! Zawartość: plansza, plansza obstawiania, żetony obstawiania - 24 szt., karty - 110 szt., pchełki (8 zestawów po 25 pchełek w danym kolorze, w sumie 200 sztuk, drewniany żeton (duży żeton jak z pantomimy, bączek, instrukcja</p>
72	Gra Czacha dymi Kukuryku	2			<p>Gra Czacha dymi Kukuryku, Interesująca gra planszowa w której gracze poznają ciekawe, zabawne i zaskakujące informacje na różnicowany temat. Przydatna będzie dawka sprytu, strategii oraz intuicji. Podczas rozgrywki na graczy czekają podchwytliwe pytania, rozszady i przestroje. Gra Czacha dymi to dynamiczna propozycja z polskiego wydawnictwa, jednego z liderów rynku edukacyjnego i terapeutycznego. W zestawie gry Czacha dymi Kukuryku znajdziemy, planszę, pionki - 4 szt., kostkę, karty z pytaniami - 162 szt., <i>Gra Czacha dymi Kukuryku</i> przeznaczona jest dla 2-4 osób w wieku 8+., Estetyczne i trwałe pudełko z grubej tektury w rozmiarze 21 x 19,5 x 5,5 cm.</p>

73	Angielski łatwo i przyjemnie + Konwersacje + Fiszki PLUS. Zwroty	1			Nowy język angielski łatwo i przyjemnie samouczek A1-B2 + audio online Anthony Bulger Tłumacze: Karpowicz Katarzyna Wydawca: Nowela Format: 10.8x17.3cm Liczba stron: 720 Rok wydania: 2023 Język wydania: polski, angielski Rewolucyjna metoda Assimil opiera się na podstawowych zasadach intuicyjnego przyswajania języka ojczystego i odwzorowuje ten naturalny proces w nauczaniu języków obcych. Materiał gramatyczny i informacje kulturowe zostały tak zaplanowane, by skuteczna nauka języka sprawiała przyjemność i przebiegała niemal niepostrzeżenie, w naturalny sposób.
74	FISZKI IN BLANCO 100 RING	12			100 czystych kartoników w kratkę w formacie 7 cm x 5 cm na rozplanym, metalowym kółku – do tworzenia fiszek z własną treścią.
75	REAKCJE NA SYTUACJE A1-A2	1			Prezentowany tytuł zawiera 100 najbardziej przydatnych zwrotów, które są utartymi reakcjami językowymi na codzienne sytuacje. Polecamy go osobom, które chcą szybko i trafnie reagować po angielsku w różnorodnych sytuacjach z życia codziennego – nawet jeśli nie znają jeszcze dobrze tego języka (A1-A2).
76	ROZMÓWKI ANGIELSKIE + karty do gry 2w1	1			Prezentowany tytuł zawiera 350 najpotrzebniejszych zwrotów, które umożliwiają porozumiewanie się za granicą. Polecamy wszystkim wyjeżdżającym za granicę jako skuteczne lekarstwo nie tylko na barierę językową, lecz także na nudę czy niepogodę
77	CZASOWNIKI FRAZOWE – angielski	1			Prezentowany tytuł pozwala z łatwością opanować 100 najważniejszych czasowników frazowych (phrasal verbs) wraz z praktycznymi przykładami użycia. Czasowniki frazowe są w powszechnym użyciu, szczególnie w mowie potocznej, dlatego polecamy ten tytuł wszystkim uczącym się na poziomie podstawowym.
78	EGZAMIN ÓSMOKLASISTY – angielski	1			Prezentowany tytuł obejmuje wszystkie zagadnienia obowiązujące na egzaminie ósmoklasisty – zgodnie z wytycznymi Centralnej Komisji Egzaminacyjnej. Dzięki temu kursowi uczeń poszerzy swoje słownictwo, usystematyzuje wiadomości z gramatyki, nauczy się najważniejszych czasowników frazowych oraz powtórzy niezbędne zwroty konwersacyjne i sformułowania pisemne. Dodatkowo pozna różne typy zadań egzaminacyjnych i sprawdzi swoją wiedzę w teście kontrolnym
79	ANGIELSKA GRAMATYKA DLA POCZĄTKUJĄCYCH	1			Ten tytuł pozwala szybko i skutecznie opanować 47 zagadnień gramatycznych niezbędnych na poziomie podstawowym (A1–A2). Polecamy go zarówno osobom rozpoczynającym naukę języka angielskiego, jak i tym, które chcą gruntownie powtórzyć podstawy angielskiej gramatyki.
80	Sensokarty terapia ręki	1			SENSOKARTY to zestaw kilkudziesięciu kart (z ćwiczeniami), wzbogaconych kolorowymi ilustracjami oraz opisami, które mają pomóc terapeutom w stworzeniu i poprowadzeniu prawidłowej diety sensorycznej, a także urozmaicić terapię. W każdej talii (oddzielnej dla poszczególnych systemów sensorycznych) znajduje się około 20 kart z ćwiczeniami. Na jednej stronie znajdziemy rysunek ćwiczenia, a na drugiej jego dokładny opis podzielony na trzy sekcje. Pierwsza z nich (Cele) informuje o korzyściach terapeutycznych, jakie możemy osiągnąć. Druga (Wskazówki) zawiera informacje dla terapeuty, podpowiedzi dotyczące kontroli wykonania ćwiczenia lub propozycje modyfikacji zadania. Ostatnia sekcja (Ćwiczenie) to zalecenia dla dziecka, jak „krok po kroku” wykonać ćwiczenie.
81	Zestaw sensoryczny 9 gum do ćwiczeń rąk palców	1			Opis: Przedmiotem oferty są gumy, kółka oraz żelowe jajka do ćwiczeń mięśni palców. Wszystkie przedmioty mają zróżnicowany opór tak aby stymulować w odpowiedni sposób mięśnie do wzmacniania oraz wzrostu. GUMY Trening z gumami to świetne wsparcie procesu rehabilitacji, odzyskiwania sprawności po kontuzji oraz profilaktyka urazów czy przeciążeń. Gummy nadają się dla osób powracających do sprawności po udarze czy borykających się z problemem przeciążeniowym nadgarstka czy łokcia tenisisty. Kolor zielony (1-3 kg) Dedykowany dla osób początkujących, dzieci oraz seniorów. Dobry opór dla osób rozpoczynających rehabilitację. Kolor turkusowy (3-4kg) Dedykowany dla osób średnio zaawansowanych, pracujących w biurach, osoby sporadycznie uprawiające sport. Kolor pomarańczowy (4-5 kg). Dedykowany dla osób zaawansowanych, regularnie uprawiających sport. Jako profilaktyka urazów oraz kontuzji sportowych. SQUEEZE EGGS Silikonowe piłki w kształcie jajek to przyrząd do ćwiczenia mięśni ręki. Popularne na zachodzie squeezy egg to dopasowane do kształtu ręki narzędzie wykorzystywane podczas rehabilitacji oraz ćwiczeń dłoni i przedramion. Dzięki temu, że produkt jest mały i łatwy w użyciu, można go zabierać na pracę, na wyjazd służbowy czy na rehabilitację w gabinecie. Opór: 9-18kg Kolory: żółty 9-12 kg/czerwony 12-15 kg/niebieski 15-18 kg Ilość w zestawie: 3 sztuki GUM DONUTS Silikonowe oponki w kształcie donatów to przyrząd do ćwiczenia mięśni ręki. Popularne gum donats to specjalnego kształtu narzędzie wykorzystywane podczas rehabilitacji oraz ćwiczeń dłoni i przedramion. Dzięki temu, że produkt jest mały ale szeroki, jeszcze mocniej zastymulujesz mięśnie przedramion oraz dłoni do wzrostu i wzmacniania. Opór: 8-20kg Kolory: zielony 8-12 kg /niebieski 13-16 kg /pomarańczowy 16-20 kg, Ilość w zestawie: 3 sztuki
82	Szczoteczka medi-scrub do masażu Wilbarger	30			Szczoteczka Medi-Scrub jest stosowana w terapii integracji sensorycznej do masażu Wilbarger. Masaż ten polega na odpowiednim uciskaniu i szczotkowaniu całego ciała i ma na celu normalizację w obrębie układu dotykowego. Szczoteczka jest dwustronna; z jednej strony ma miękką gąbkę, a z drugiej szczotkę. Wymiary produktu 11,5 x 7 x 4 cm
83	Zestaw 5 taśm FLAT BAND 2M	1			Gumy do ćwiczeń rehabilitacyjnych FLAT BAND 2M zestaw. Parametry: Materiał: 100% lateks, Opór: 1-15 kg, Szerokość: 15 cm, Długość: 2 m, Grubość: 0,15-0,4 mm, Liczba gum: 5 sztuk, W zestawie: żółta (1-2 kg, 0,15 mm); czerwona (2-4 kg, 0,2 mm); zielona (5-8 kg, 0,25 mm); niebieska (9-11 kg, 0,3 mm); czarna (12-15 kg, 0,4 mm), Wyrób medyczny, Certyfikat CE
84	Zestaw sensoryczny 3 gum do ćwiczeń palców	1			3 gumy do ćwiczeń mięśni palców. Gummy mają zróżnicowany opór tak aby stymulować w odpowiedni sposób mięśnie do wzmacniania oraz wzrostu. Trening z gumami to świetne wsparcie procesu rehabilitacji, odzyskiwania sprawności po kontuzji oraz profilaktyka urazów czy przeciążeń. Gummy nadają się dla osób powracających do sprawności po udarze czy borykających się z problemem przeciążeniowym nadgarstka czy łokcia tenisisty. Kolor zielony (1-3 kg), Kolor szary (3-4kg), Kolor czarny (4-5 kg).
85	Szwajcarski ser - znajdź myszkę	1			Rozciągliwy, żółty ser z mnóstwem dziurek i dwiema zwinnymi myszkami, które przeciskają się i znikają w środku. Zadaniem małych rącek jest przeciskanie myszek przez dziurki w serze - ćwiczenie to rozwija wyobraźnię i zdolności manualne. Wymiary produktu 5cm
86	Gniotek - Jajko z dinozaurem	4			Zabawka w kształcie jajka dinozaura. Gniotek wypełniony wodą. Dodatkowo w środku umieszczony został mały dinozaur. Po ściśnięciu jajka w miejscu otworu pojawia się balonik z dinozaurem. Produkt nie tylko cieszy oko swoim ładnym wyglądem, ale też dobru leży w dłoniach, dzięki czemu jest wygodny oraz poręczny. Zabawa gniotkiem to świetna forma relaksu, która angażuje mięśnie dłoni i palców, co rozwija motorykę małą i może pomóc w rozluźnianiu napiętych mięśni. Ściskanie elastycznej zabawki ma o wiele więcej pożytecznych zastosowań m.in. Działanie antystresowe: Wyjątkowo miękkimi i naturalny materiał gniotka pozwala na skuteczne ściskanie, zgniatanie oraz zginanie. To doskonały sposób na rozładowanie napięcia i skupienie się na odprężeniu. Wymiary produktu 7 cm.
87	Piankowe poduszki do siedzenia - Emocje	1			Piankowe poduszki do siedzenia - Emocje to zestaw 6 wygodnych, kolorowych siedzisk z obrazkami emocji. Każda poduszka ma inny kolor i wyraża inną emocję. Żółta – Szczęście, Pomarańczowa – Zdziwienie, Zielona – Strach, Niebieska – Zaufanie, Czerwona – Gniew, Fioletowa – Smutek. Poduszki stanowią doskonałą pomoc edukacyjną oraz będą pomocne w terapii logopedycznej. Wypełnione są najwyższej jakości pianką poliuretanową, która zapewnia wygodę siedzenia podczas zajęć rehabilitacyjnych, animacyjnych, zabawy lub odpoczynku. Pokrowiec wykonany jest z materiału najwyższej jakości z powłoką PCV przeznaczoną dla wyrobów medycznych. Zestaw to 6 szt. poduszek okrągłych w różnych kolorach. Wymiary każdej to 30 x 5 cm (Śr. x Wys.). Specyfikacja materiału: Pokrowiec: materiał z powłoką PCV przeznaczony dla wyrobów medycznych:
88	Mata ochronna piankowa na podłogę 6 szt	2			Profesjonalna piankowa mata ochronna pod sprzęt na siłownię oraz pod basen. Idealnie chroni wszelkiego rodzaju podłogi przed uszkodzeniami mechanicznymi. Mata redukuje również poziom hałasu, nadaje się do ćwiczeń z ciężkimi ciężarami. Wyróżnia się dwiema powierzchniami - gładką oraz tekstурową. Maty dopasowują się do siebie jak Puzzle, jedna pokrywa dowolnie duże powierzchnie. Detale produktu, Kolor: Czarny, Materiał: Pianka EVA, Wymiar 1 puzzle: 60 cm x 60 cm ↔ 1, Wymiar całkowity zestawu: 180 cm x 120 cm ↔ 1, Grubość: 1 cm 1, Elementy zestawu: 6 puzzle + 12 krawędzie
89	Poduszka masująca SHIATSU PRO+	1			Masażer do karku PRO, Poduszka do masażu shiatsu pomoże w walce z nawracającym bólem karku i ramion. Pozwala ona zmniejszyć związane z nim nieprzyjemne uczucie odrętwienia. Parametry: Kolor: czarny Materiał: ekoskóra, Airmesh, tworzywo sztuczne, Rodzaj masażu: punktowy, shiatsu, Waga: ok. 770 g, Wymiary: 30 x 18,5 x 7,5 cm, Rodzaj zasilania: sieciowe, W zestawie: przewód zasilający, końcówka ładująca do auta.
90	Płyn do dezynfekcji skóry AHD 1000 - 250 ml	1			Alkoholowy płyn do dezynfekcji chirurgicznej rąk i skóry to preparat na bazie mocnego alkoholu przeznaczony do chirurgicznej dezynfekcji rąk i skóry, który może być wykorzystywany również do dezynfekcji powierzchni medycznych. Preparat dezynfekujący zawiera w swoim składzie olejki, który neutralizuje mocny i drażniący zapach alkoholu, a także składniki pielęgnujące, które zapobiegają wysuszeniu skóry. W opakowaniu znajduje się 250 ml produktu.
91	MEDISEPT Płyn do dezynfekcji stóp i butów - butelka 250 ml z atomizerem	1			Płyn do dezynfekcji stóp i butów Medisept w postaci sprayu ma szerokie działanie antybakteryjne. Produkt wykazuje działanie bakteriobójcze, bójce wobec prątków grzyźliwych, drożdżakobójcze, bójce wobec wirusów osłonkowych i ograniczonego wirusobójcze (wobec Rotawirusa, Norowirusa). Dzięki formie sprayu preparat jest szybki, łatwy i wygodny w użyciu. Zaletą produktu jest jego szybkie działanie, dzięki któremu z jego pomocą można natychmiast odświeżyć stopy i obuwie. Produkt marki Medisept charakteryzuje gwarancja skuteczności oraz bezpieczeństwa stosowania.

92	Zestaw produktów Medisept - Velox Foam Extra, Velox Spray Tea Tonic - Dezynfekcja gabinetu	1			Zestaw preparatów do dezynfekcji Velox świetnie sprawdza się do dezynfekcji powierzchni medycznych i innych, np. powierzchni w gabinetach fryzjerskich. Preparaty Velox wyróżniają się szybkim i skutecznym działaniem. W zestawie znajduje się pinka do dezynfekcji Velox Foam Extra o pojemności 1l oraz płyn do dezynfekcji Velox Spray Tea Tonic o pojemności 1l.
93	CrossLinq Plastry krzyżowe opakowanie SMALL - 240 szt.	1			Plastry krzyżowe CrossLinq - opakowanie SMALL - 240 szt. to produkty stworzone do innowacyjnej metody oddziaływania na punkty spustowe. Taśmy krzyżowe do cross tapingun są popularne dzięki temu, że mają szerokie zastosowania, a jednocześnie są bezpieczne i całkowicie bezinwazyjne. Produkt jest wykonany z naturalnej bawełny i posiada warstwę klejącą z kleju akrylowego, dzięki czemu aplikacja jest bardzo wytrzymała i nie powoduje podrażnień. Plastry na punkty spustowe w rozmiarze S mają wymiary 1,9 cm x 1,5 cm. W opakowaniu znajduje się 240 aplikacji.
94	Spray do usuwania kleju i taśm	1			spray zmywający klej, pozostający po aplikacjach sztywnego tapingu. Idealnie usuwa również taśmy do kinesiotalingu.
95	Klej do kinesiotalingu Spray - 200 ml	1			Klej do kinesiotalingu Spray o pojemności 200 ml jest szybko schnącym klejem pod taśmę do kinesiotalingu. Dzięki zastosowaniu kleju, aplikacja kinesiotalingu jest zdecydowanie trwalsza na skórze pacjenta w porównaniu do zastosowania wyłącznie taśm do kinesiotalingu. Spray został zaprojektowany tak, aby przedłużyć i wzmocnić działanie tapingu medycznego na skórze pacjenta, zachowując naturalne procesy zachodzące w tkankach. Klej nie zawiera w składzie propolenu, przez co jako klej do kinesiotalingu jest bezpieczny nawet dla wrażliwej skóry.
96	Sensoryczne karty dotykowe - Zwierzęta	1			Jest na to prosty sposób: Sensoryczne karty dotykowe - Zwierzęta. To zestaw 6 kart zawierających materiały imitujące prawdziwe skóry zwierząt. Przeznaczony jest dla dzieci powyżej 3 roku życia. Zabawa kartami to świetny sposób na wsparcie rozwoju sensorycznego i zapobieganie zaburzeniom związanym z integracją sensoryczną. Wymiary: 16,5 x 16,5 x 0,4 cm
97	Zestaw 4 tablic Giga PlayBoard	1			Od jednego do czterech dzieci może bawić się płytą Giga PlayBoard. Poszczególne części bardzo prosto łączą się ze sobą w całość, dzięki czemu można zbudować kwadratową tablicę o wymiarach 56 x 56 cm. Ta zabawka sensoryczna sprzyja koordynacji wzrokowo-ruchowej, kreatywności i koncentracji. Dzieci, z pomocą sznurka mogą tworzyć różne wzory. To od ich wyobraźni zależy czy wykreują samochodzik, domek czy wakacyjny krajobraz. Przy okazji poćwiczą percepcję wzrokową, motorykę małą oraz rozwijają wyobraźnię. Zestaw zawiera: 4 deski o wymiarach 28 x 28 cm, 40 sznurów w 10 kolorach: 2 x 50 cm i 2 x 100 cm, 4 ołówki gwintowane.
98	Playfoam, Masa Piankowa, Zestaw Do Nauki Liter	1			8 kostek masy piankowej Playfoam w ośmiu różnych kolorach (białym, żółtym, seledynowym, fioletowym, pomarańczowym, różowym, szarym i niebieskim), 13 dwustronnych kart z literami i z grafiką przedstawiającą obiekt, którego nazwa rozpoczyna się na daną literę. Materiał: nietoksyczna, niewysychająca masa piankowa wielokrotnego użytku; masa klei się tylko do siebie, nie do rąk, włosów, ubrań ani dywanów Wymiary opakowania: 33,5 x 24,9 x 5,1 cm. Wielkość kostki Playfoam: 5 x 2,5 x 6 cm, Wielkość karty z literami: 12,5cm x 17,5 cm
99	Crayola, kredki świecowe Jumbo zmywalne, Mini Kids, 24 sztuki	1			Opis produktu: przeznaczone dla dzieci od 1 roku życia, grube kredki świecowe, grube korpusy ułatwiają trzymanie kredki, atestowane, całkowicie nietoksyczne, zmywalne ze skóry, ubrań, mebli za pomocą wody, liczba sztuk w opakowaniu: 24
100	Farby do malowania palcami ZESTAW 6 kol x 750ml	1			FARBY DO MALOWANIA PALCAMI ZESTAW 6x750 ml. Gotowe do użycia farby do malowania palcami. Nie wymagają rozcieńczania z wodą. Nadają się do kontaktu ze skórą. Łatwo rozprowadzają się na różnych powierzchniach, pozostawiając żywe i trwałe kolory. Nakładane grubą warstwą wysychają bez pęknięć. Można je nanosić nie tylko palcami, ale również pędzlem lub gąbką. Idealne dla małych dzieci, np. do robienia odbitek dłoni i stóp. Zmywalne ze skóry i większości tkanin. Farby w plastikowych butelkach o pojemności 750ml. ZESTAW 6 kolorów x 750 ml Kolory: biały, czarny, czerwony, niebieski, żółty, zielony
101	Kamerton aluminiowy do diagnostyki Saehan - 128 Hz	1			Kamerton aluminiowy 128 Hz to jedno z podstawowych narzędzi do diagnostyki neurologicznej pacjentów. Precyzyjnie wykonany kamerton pozwala na dokładną ocenę i diagnostykę pacjenta neurologicznego, np. po udarze niedokrwinnym mózgu. Kamerton aluminiowy 128 Hz przeznaczony do badania neurologicznego, w szczególności przewodnictwa kostnego i powietrznego (audiometria), oceny słuchu i odczuwania wibracji. Kamerton od marki Saehan został wykonany z wysokiej jakości aluminium.
102	Paletki - tarcze z włochatą piłką	1			Zestaw sportowy do odbijania włochatej piłki to gra zręcznościowa, która zapewni dzieciakom mnóstwo dobrej zabawy ruchowej. Zabawka daje doskonałą okazję do spędzania czasu na świeżym powietrzu, trenując koordynację oko-ręka i ogólną sprawność. Wymiar opakowania 30 x 30 x 3 cm
103	CureTape CLASSIC - taśma tejp plaster do kinesiotalingu (5cm x 5m)	8			CureTape Classic to najwyższej jakości taśma do kinesiotalingu charakteryzująca się bardzo szerokim zastosowaniem. Skutecznie chroni kontuzjowane stawy i mięśnie, likwiduje ból i poprawia zakres ruchów. Wysoka jakość wykonania taśm, hipoalergiczny i wodoodporny klej akrylowy oraz 9 unikalnych i wyrazistych kolorów to tylko niektóre z zalet plastrów do kinesiotalingu (2 różowe, 2 niebieskie, 2 beżowe, 2 czarne)
			ŁĄCZNIE		