

Ogłoszenie powiązane:

Ogłoszenie nr 306723-2011 z dnia 2011-11-23 r. Ogłoszenie o zamówieniu - Kwidzyn

Przedmiotem zamówienia jest zakup wraz z dostawą pomocy dydaktycznych w ramach projektu Każdy z nas jest indywidualnością - wyrównywanie szans edukacyjno - rozwojowych uczniów klas I - III szkół podstawowych Gminy Kwidzyn a także...

Termin składania ofert: 2011-12-01

Numer ogłoszenia: 313787 - 2011; data zamieszczenia: 30.11.2011

OGŁOSZENIE O ZMIANIE OGŁOSZENIA

Ogłoszenie dotyczy: Ogłoszenia o zamówieniu.

Informacje o zmienianym ogłoszeniu: 306723 - 2011 data 23.11.2011 r.

SEKCJA I: ZAMAWIAJĄCY

Gmina Kwidzyn, ul. Grudziądzka 30, 82-500 Kwidzyn, woj. pomorskie, tel. 055 261-41-51, fax. 055 2792306.

SEKCJA II: ZMIANY W OGŁOSZENIU

II.1) Tekst, który należy zmienić:

Miejsce, w którym znajduje się zmieniany tekst: Część 3.1).

W ogłoszeniu jest: Załącznik I - Informacje dotyczące ofert częściowych, Część Nr: 3 Nazwa: Szkoła Podstawowa w Rakowcu. Program multimedialny: Dysleksja Pakiet I jest połączeniem dwóch nowatorskich produktów: zestawu materiałów multimedialnych wspomagających naukę liter - Litery i zestawu materiałów wspomagających badanie przesiewowe dzieci oraz profilaktykę w zakresie trudności w czytaniu i pisaniu. 1 Program multimedialny: Dysleksja Pakiet II obejmuje dwa produkty: Ocenę przyczyn trudności w nauce czytania i pisania oraz Trening słuchania, czytania i pisania cz.1. Programy te zawierają kompleksowy materiał pozwalający na diagnozę, a następnie przeprowadzenie zajęć korekcyjno-kompensacyjnych z uczniami z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową. 1 Program multimedialny: Sposób na dysleksję - program komputerowy wspomagający terapię pedagogiczną, zawiera kilkanaście ćwiczeń rozwijających umiejętności językowe - łączenie głosek w sylaby i wyrazy, analizę słyszanych wyrazów i sylab i ich sprawne rozpoznawanie w mowie i w piśmie. 1 Program multimedialny: Dyslektyk 2 - program komputerowy do wspierania terapii pedagogicznej, zawiera kilkanaście atrakcyjnych gier rozwijających analizę wzrokową i słuchową, ćwiczących koncentrację uwagi i sprawdzających znajomość ortografii . Ćwiczenie analizy wzrokowej i koncentracji uwagi . 1 Pakiet Czytam i Piszę oraz gra matematyczna Stare Zamczysko - interaktywny program edukacyjny dla dzieci, który uczy czytać i pisać. Program ten wprowadza dziecko w świat emocjonującej

przygody z literkami, dzięki której nauczy się czytać płynnie i ze zrozumieniem oraz przyswoi sobie reguły poprawnego pisania. 1 Plansze demonstracyjne ułatwiające nauczycielom codzienną pracę - przeznaczone do pracy zbiorowej w kręgu, - sprzyjają rozwijaniu umiejętności mówienia, dyskusowania, wymiany myśli twarzą w twarz, umożliwiają kontakt społeczny. 2 Obrazki do czytania globalnego - rozwijają umiejętność czytania i pisania (w zakresie możliwym do osiągnięcia przez ucznia niepełnosprawnego intelektualnie). 2 Obrazki do rozwijania procesów analizy i syntezy słuchowej. Celem tych obrazków jest zainteresowanie uczniów klas 0 - III szkoły podstawowej z zaburzeniami rozwoju mowy dzieci oraz wyjaśnienie wpływu tych zaburzeń na trudności szkolne, a w szczególności na trudności związane z czytaniem i pisanem. 2 Klocki rozwijające logiczne myślenie i koordynację wzrokowo- ruchową np. Geomag - pobudzają do konstruowania unikalnych form, rozwijają kreatywność, pomagają zrozumieć podstawy geometrii, matematyki, chemii oraz zasady przyciągania pola magnetycznego, budowy atomu i struktur układu cząsteczek, posiadają właściwości terapeutyczne i antystresowe. 3 Materiały: papier ksero A4 6 ryz bloki rysunkowe A4 białe 10 szt. bloki rysunkowe A4 kolorowe 10 szt MATMOLUDKI - WYSOKOGÓRSKA ŁAMIGŁÓWKA. Edukacyjny program zawierający ćwiczenia matematyczne z elementami logiki CD Projekt. 1 MATMOLUDKI - LOGICZNA PODRÓŻ. Edukacyjny program zawierający ćwiczenia matematyczne z elementami logiki. 1 Zestaw programów: DODAWANIE I ODEJMOWANIE oraz MNOŻENIE I DZIELENIE. Zabawy multimedialne z elementami ćwiczeń matematycznych. 2 zestawy MATEMATYCZNA KRAINA. Edukacyjny program dla dzieci w wieku od 5 do 10 lat zawierający zabawy matematyczne. 2 KLIK - WYSPA TAJEMNIC Przygodowa gra o charakterze edukacyjnym przeznaczona jest dla dzieci w wieku 6-9 lat. Zawiera zagadnienia zawarte w programie nauczania edukacji wczesnoszkolnej, których trudność zmienia się wraz z kolejnymi etapami gry. 1 MATEMATYKA ZOO. Matematyczna gra edukacyjna dla ucznia klasy I szkoły podstawowej. Zawartość programu: liczby naturalne w zakresie 1 - 12; rozpoznawanie kształtów i kolorów; proste oznaczanie i odczytywanie czasu; wskazywanie liczb ze słuchu; liczenie w pamięci; łączenie liczb w pary; łączenie przedmiotów w zbiory; porządkowanie przedmiotów według kolejności i rozmiaru. 1 PODSTAWY MATEMATYKI WCZESNOSZKOLNEJ I TABLICZKI MNOŻENIA. Program kompensacyjny dla uczniów młodszych, klas I-III szkoły podstawowej, mających trudności w nauce matematyki. 2 1. PORUSZ ROZUM. Multimedialny kurs kreatywnego myślenia i zabawy logiczne, zawierający ćwiczenia wzrokowo-słuchowe, językowe oraz matematyczno - pamięciowe, wspomagający rozwój psychoruchowy. Dodatkowo w programie znajduje się zestaw ćwiczeń ruchowych. 1 POTĘGA ROZUMU to symulacja 12 ciekawych problemów do rozwiązania; wskazanie metod kreatywnego i niestandardowego rozwiązywania problemów; nauka logicznego myślenia; zwiększenie ilorazu inteligencji IQ. 2 Puzzle - ODEJMOWANIE: 3- elementowe puzzle do przeliczania zbiorów, przedmiotów lub wykonania działań odejmowania w zakresie 10; 12 puzzli o wym. 16,5cm x 8cm. 2 Puzzle - DODAWANIE: 3- elementowe puzzle do przeliczania zbiorów, przedmiotów lub wykonania działań dodawania w zakresie 10; 12 puzzli o wym. 16,5cm x 8cm. 1 LICZMANY - pomoce demonstracyjne

Zestaw owoców, 6 różnych owoców do zabawy, sortowania, przeliczania i ważenia, 108 szt., w 6 kolorach, dł. od 3cm do 5,5cm. 1 DUŻA KOSTKA Z KROPKAMI Duża kostka z tworzywa, doskonała do zabaw i gier grupowych; długość boku 10cm. 1 DUŻA KOSTKA Z LICZBAMI Duża kostka z tworzywa, doskonała do zabaw i gier grupowych; długość boku 10cm. 1 MAŁA KOSTKA Z LICZBAMI Kostka wykonana z pianki o długości 5cm, w zestawie znajdują się 2 kostki. 2 1. PLUS I MINUS - układanka matematyczna Układanka matematyczna z obrazkami, które wprowadzają działania dodawania i odejmowania w zakresie 10; wymiary po ułożeniu 8,5x8,5cm. 2 MINI ZEGARY - Zegary służące do pracy indywidualnej, do odczytywania i ustawiania godzin na tarczy; średnica 10,4 cm. W zestawie znajdują się 2 zegary. 2 ZBIORY I LICZBY - dziesięć kart ze zbiorami obrazków, do których przyporządkujemy jego liczbę. Karty wykonane są z tworzywa sztucznego; 20 kart o wym. 13cm x 13cm. 1 KALENDARZ - zestaw Tablica magnetyczna, na której można umieszczać różne elementy kalendarza: dni tygodnia, miesiący, pór roku, ich trwania, początku i końca. Kalendarz ułatwi także obserwacje natury i zjawisk atmosferycznych, włączając różne zmienne z nim związane: temperatura, ubiór itp. ilustracje posiadają magnes, dzięki czemu można dowolnie manipulować nimi na tablicy. Tablica magnetyczna o wym. 70x50 cm, 4 ilustracje z porami roku, 16 ilustracji - puzzli, z których można utworzyć każdy krajobraz klimatyczny, 6 strzałek w kolorze żółtym, czerwonym i niebieskim, 31 kartoników (cyfr od 1 do 31), 17 kartoników (do ułożenia roku), 10 winięt z zajęć szkolnych, torba z magnesami samoprzylepnymi, przewodnik pedagogiczny i plan zajęć. 1 MATEMATYKA TERAPIA PEDAGOGICZNA. Program komputerowy - Część I Europa, Część II Afryka: Matematyka - terapia pedagogiczna jest serią programów wspomagających naukę, diagnozę i terapię zaburzeń umiejętności matematycznych. 2 Klik wyspa tajemnic- gra edukacyjna. Przygodowa gra o charakterze edukacyjnym przeznaczona jest dla dzieci w wieku 6-9 lat. 1 Matematyka dodawanie i odejmowanie - program multimedialny. W bajkowej krainie zwierzęta uczą dzieci podstaw matematyki: dodawania, odejmowania oraz porównywania liczb. 2 Młody Einstein. Czytam i liczę. Ćwiczenia z literkami, cyferkami i słowami. Uczy czytać, liczyć i rozumieć. 1 Liczę z Reksiem - program edukacyjny - połączenie multimedialnej przygody z nauką i kompleksowym sprawdzeniem znajomości matematyki z zakresu nauczania początkowego. 2 Tablica z przyborami szkolnymi standard. Przyrządy tablicowe przeznaczone są dla wszelkiego typu szkół jako oprzyrządowanie tablicy. W komplecie jest trójkąt 45, trójkąt 60, kątomierz, linia 1m, cyrkiel oraz trójnóg cyrkla. 1 Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 1 Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 2 Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 3 Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 4 Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 5 Książeczki z serii Liczę w pamięci to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych, które służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań. 1 zest. Drewniana waga szalkowa - przeznaczona do pierwszych eksperymentów dziecka z ważeniem, a także do organizowania zabaw tematycznych (np. w sklep lub kuchnię). Szalki wagi z estetycznego i trwałego tworzywa zawieszono na

haczyku 1 Głowa pełna liczb - gra matematyczna wymagająca intensywnego liczenia w pamięci.

Zawartość: głowa z miękkiego tworzywa, 3 kostki liczbowe 1-6, 3 kostki liczbowe z cyframi 0,1,2,7,8,9, klepsydra, notatnik do zapisywania wyników, całość umieszczona w trwałym kartonowym pudełku

1 Cyferki z magnesem w wiaderku - do przyklejania np. na lodówkę. 1 Gra Bingo Granna - gra losowa. Prowadzący grę losuje numery, kto pierwszy ułoży na swojej planszy rząd ten wygrywa. 1 Bączek - pomoc w nauce liczenia, wykorzystywany na wiele sposobów. Zestaw zawiera 2 bączki o wysokości 4cm i drewniana plansze. 1 Kropki matematyczne - gra ruchowa. Zawartość: mata z wytrzymałego winylu o wymiarze 122 x 152 cm, 2 duże kostki sześciennie z nadrukowanymi liczbami od 1 do 6, 1 duża kostka sześcienna z nadrukowanymi znakami + i -, kostki mają bok długości 12,7 cm i wykonane są z estetycznej pianki, 28 kartonowych żetonów, całość umieszczona w trwałym kartonowym pudełku. 1

Multimedialny program edukacyjny Ćwiczenia dla klasy 1 szkoły podstawowej - zawiera szereg ćwiczeń i zadań przeznaczonych dla dzieci w wieku 6-8 lat. 1 Wielkie zakupy Ami Play. Zawartość pudełka: sztywna lakierowana plansza, 108 plaketek z obrazkami produktów, pieniążki do gry, 4 koszyczki na zakupy, 4 różnokolorowe pionki, 25 kart niespodzianek, 2 kostki, instrukcja. 2 Gra logiczna Kot i mysz - wielopoziomowa, zawiera 48 zadań do rozwiązania. Zadania mają 4 stopnie trudności. 1 Młody Einstein - Ćwiczenia logiczno pamięciowe. Wszystkie ćwiczenia dostępne w 3 stopniach trudności, co pozwala dopasować je do rozwoju dziecka. 1 Gra logiczna Liczby w rozumie. Gra liczbowa polegająca na wykonywaniu działań matematycznych za pomocą kamieni. 1 Puzzle edukacyjne - dodawanie i odejmowanie. Zabawa językowa, która łączy układanie puzzli z nauką. Układanka w zakresie 100 przeznaczona dla dzieci, które rozpoczęły już naukę w szkole i doskonaliły swoje umiejętności arytmetyczne. W pudełku znajdują się 2 komplety puzzli i dwie plansze do zadań. Gra przeznaczona dla jednego lub więcej graczy, w wieku 8-9 lat. 1 Gra edukacyjna - Figurki Smoka Obiboka. Zawartość pudełka: 4 dwustronne plansze, 72 kolorowe elementy, kostka z kolorowymi oczkami, kostka z figurami geometrycznymi, instrukcja. 1 Logo-Gry to zestaw 26 gier, które wspomagają i uatrakcyjniają terapię logopedyczną dzieci z zaburzeniami słuchu i mowy, a także dzieci z autyzmem, mutyzmem i opóźnionym rozwojem umysłowym. 1 Pakiet LOGOPEDIA - program przeznaczony do terapii mowy dzieci w wieku szkolnym, umiejących czytać, całość programu może być używana również do terapii mowy dzieci młodszych - wszystkie głoski, sylaby, wyrazy i zdania są nagrane i dziecko może je odsłuchać. 1 Logo Obrazki - służy do kształtowania prawidłowej wymowy u dzieci i do wspomagania ich harmonijnego rozwoju. 1 Młody Einstein - Czytamy i Liczymy (pakiet 3xCD) Pakiet składa się z 3 zestawów gier i ćwiczeń edukacyjnych: 1. Młody Einstein - Czytam i liczę - ćwiczenia z literkami, cyferkami i słowami, uczy czytać, liczyć i rozumieć. 2. Młody Einstein - Ćwiczenia matematyczne - wprowadza w świat matematyki, uczy liczyć i porównywać. 3. Młody Einstein - Pamięć i spostrzegawczość - rozwija pamięć i koncentrację. 1 pakiet Oprogramowanie edukacyjne Porusz umysł - ogólnorozwojowy program komputerowy narodził się z wiedzy, doświadczeń w pracy i obserwacji rozwoju dzieci. 1 Oprogramowanie edukacyjne Młody Einstein. Rozwijamy inteligencję -program składa

się z zestawu gier logicznych przeznaczonych dla dzieci w wieku 8-12 lat. 1 Oprogramowanie edukacyjne Mała akademia kl. 2-3 LK Avalon - program dla dzieci w wieku 7-10 lat, rozwija sprawność i bystrość umysłu. 1 Oprogramowanie edukacyjne Mądra głowa 9-11 LK Avalon - gra edukacyjna. Kolekcja 15 pomysłowych gier i łamigłówek logicznych. Zadania rozwijają intelekt i zdolności logicznego myślenia 1 Potęga rozumu: Łamigłówki dla dzieci - pakiet (część 1 i 2) Pomagając niezbyt bystremu Szeryfowi ująć złodziejzka Miko, dzieci odwiedzają różne epoki historyczne. W każdej z nich mają do wykonania wciągające zadanie, wymagające pomysłowości, sprytu i inteligencji. 1 Idę do szkoły - pakiet gier edukacyjnych - program edukacyjny dla dzieci od 5 do 10 lat. 1 Mała akademia: klasy 2 i 3 szkoły podstawowej - program edukacyjny przeznaczony dla uczniów drugiej i trzeciej klasy szkoły podstawowej (dzieci w wieku 7-10 lat). Program składa się z dwudziestu siedmiu multimedialnych gier i łamigłówek logicznych. 1 YDP Matematyka na wesoło - Kosmiczne pogotowie W grze znajdują się np. ćwiczenia z zakresu jednostek miar (kilometr, metr, centymetr, milimetr, litr, mililitr, kilogram, gram). 1 YDP Matematyka na wesoło - Tajemnicza wiadomość Główne cechy programu: - setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych; - możliwość śledzenia postępów w nauce - rejestr wyników, tablica rekordzistów. 1 Matematyka to proste! (nowa edycja) - program edukacyjny przeznaczony dla dzieci w wieku od 6-10 lat. Dzieci poznają liczby, działania, figury geometryczne. 1 Młody Einstein: zdolności i talent (pakiet) pakiet zawiera następujące programy z serii Młody Einstein: Rozwijamy wyobraźnię, Ćwiczenia dla bystrzaków oraz Dźwięki, kształty, kolory. 1 Matma na wesoło - pakiet 2 programów Zestaw gier rozwijających zainteresowania i zdolności matematyczne. Przeznaczona dla dzieci w wieku 5-10 lat. 1 Czytam i Piszę 6-10 lat interaktywny kurs języka polskiego - interaktywna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 6 - 10 lat, kształcąca umiejętność czytania i pisanie. 1 Matematyka 7-8 lat - Wyspa skarbów Program zawiera ćwiczenia z zakresu: arytmetyki, mierzenia, znajomości figur geometrycznych, obliczeń pieniężnych. 3 Matematyka na wesoło 10-11 lat - Podwodny świat Program zawiera ćwiczenia z zakresu: arytmetyki, mierzenia, znajomości figur geometrycznych, obliczeń pieniężnych. 3 Matematyka na wesoło 8-9 lat - Niezwykłe wakacje Program zawiera ćwiczenia z zakresu: arytmetyki, mierzenia, znajomości figur geometrycznych, obliczeń pieniężnych. 3 Matematyka 10-11 lat - Tajemnicza wiadomość Program zawiera ćwiczenia z zakresu: pomiaru temperatury, arytmetyki, mierzenia, obliczeń pieniężnych. 3 Alik wesoła matematyka - program przeznaczony dla wszystkich uczniów młodszych klas szkoły podstawowej, którzy chcą ćwiczyć i doskonalić swoje umiejętności matematyczne. 3 Matematyka - Wesołe Miasteczko Program zawiera ćwiczenia z zakresu: arytmetyki, mierzenia, znajomości figur geometrycznych. 3 Matematyka mnożenie i dzielenie Zadaniem tego programu jest pomoc w opanowaniu trudnej sztuki mnożenia i dzielenia. 3 Ćwiczenia dla klas 2 i 3 szkoły podstawowej Seria: Edukacja XXI wieku - multimedialny program edukacyjny zawierający szereg ćwiczeń i zadań przeznaczonych dla dzieci w wieku 7-10 lat. 3 Młody Einstein - Ćwiczenia matematyczne Ćwiczenia uczą liczyć i porównywać, rozwijają sprawność liczenia, kształtują myślenie matematyczne. 3 Porusz umysł PLUS Ćwiczenia matematyczno-pamięciowe - program multimedialny wspomagający rozwój

psychoruchowy dzieci i młodzieży. 3 Program dydaktyczny Didakta Matematyka Płyta CD/DVD zawiera przykłady i zadania pozwalające na samodzielne ćwiczenie i sprawdzenie wiadomości. 2 MATEMATYKA - to proste! - - multimedialna gra edukacyjna przeznaczona dla dzieci w wieku 6-10 lat. Dzieci poznają liczby, działania, figury geometryczne. 3 Plansze interaktywne - program komputerowy składający się z kilkudziesięciu plansz interaktywnych. 2 Tabliczka Matematyczna dla klas 1-3 indywidualna (drzewka, grafy) - do nauczania, ćwiczenia i utrwalania materiału z matematyki w klasach 1-3. 2 Głowa pełna liczb - gra matematyczna Zastosowanie: utrwalanie liczenia pamięciowego w zakresie 100, ćwiczenie wszystkich działań arytmetycznych: dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie, szybkość i refleks, nauka matematyki w formie atrakcyjnej zabawy. 2 Zapłata cła - gra w ułamki zwykle Gra ćwiczy umiejętność doprowadzania ułamków do wspólnego mianownika porównywanie ułamków (na dwóch poziomach trudności). 2 Krzyżówka matematyczna Gra sprawdzająca umiejętność dokonywania obliczeń arytmetycznych w pamięci. 2 Wir mnożenia - gra w mnożenie do 100 Gra ułatwiająca utrwalanie tabliczki mnożenia. 2 Układanka Schubitrix - tabliczka mnożenia do 100 Zestaw zawiera 2 układanki o różnicowanym stopniu trudności (reguły podobne jak do gry w domino). 2 Makatka do liczenia - system dziesiętny 0-999 umożliwia liczenie, ilustrowanie liczb 0-999, zamienianie na wyższe (niższe) rzędy, grupowanie oraz przeprowadzanie prostych operacji arytmetycznych w zakresie 999. 2 Domino - mnożenie do 100 (4 zestawy) - pozwala ćwiczyć pamięciowe działania na mnożenie w zakresie 100. 2 Odważniki 58 szt. Zawartość zestawu:- łącznie 58 odważników o ciężarze 2000 gram 2 Krzyżówki matematyczne Opracowanie jest oparte na podstawowych działaniach matematycznych: dodawaniu, odejmowaniu, mnożeniu i dzieleniu. Zakres liczbowy do 99,999. 2 Drewniana waga szalkowa - drewniana waga do pierwszych eksperymentów dziecka z ważeniem. 2 System dziesiętny w 4 kolorach - magnetyczny do demonstracji Zawartość: 25 jedności, 12 dziesiątek, 12 setek, 5 tysięcy, wykonane z kartonu z magnesem, pudełko z wkładką do sortowania. 2 Biznes po polsku - gra, której scenariusz i zasady związane są ze światem finansów, obrotem kapitału i strategią inwestowania. 2 Magiczna kula do sprawdzania wiadomości - urządzenie do programowania i organizowania interaktywnych quizów dla 2 - 4 osób. 2 Spectrangle - gra matematyczna - Strategiczna gra, która pomaga intensywnie ćwiczyć pamięciowe liczenie i strategiczne myślenie. 2 Zestaw mini calcula- zestaw 8 talii - gra utrwalająca tabliczkę mnożenia w sposób systematyczny i planowy. 2 Układanka schubitrix- dodawanie i odejmowanie do 1000 Elementy układanki w kształcie trójkąta - na każdym z boków zapisane są zadania lub odpowiedzi (reguły podobne jak do gry w domino). 2 Puzzle systemowe - liczenie od 0 do 1000 Pomoc dydaktyczna do samodzielnej pracy ucznia. 2 Puzzle systemowe- tabliczka mnożenia Pomoc dydaktyczna do samodzielnej pracy ucznia. 2 Wielokątne klocki konstrukcyjne - to zestawy trójkątów równobocznych, kwadratów, pięciokątów foremnych i sześciokątów foremnych, które można łączyć z sobą tworząc modele wielościanów. 2 PUS Liczę w pamięci 2 Dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 Książeczki z serii Liczę w pamięci to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych. 6 PUS Liczę w pamięci 4 Mnożenie i dzielenie w zakresie 100

Książeczki z serii Liczę w pamięci to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych. 6 PUS Liczę w pamięci 5 Dodawanie i odejmowanie w zakresie 1000 Książeczki z serii Liczę w pamięci to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych. 6 PUS Matematyka na wesoło 3 Zadania tekstowe I cz. Książeczka uczy: przeliczanie, liczebniki porządkowe, zadania rymowane, dopełnianie, porównywanie, położenia obiektów - kolejność/ miejsce w rzędzie, obliczenia pieniężne. 6 PUS Matematyka na wesoło 4 Zadania tekstowe II cz. Książeczka zawiera: pytania jako zadanie, zadania związane z kupowaniem, odpowiedź z luką, zbiory jako ilustracja graficzna zadania tekstowego, zbiory w aspekcie porządkowym, dopełnianie, zakupy świąteczne, zadania tekstowe - poprawne czy błędne?, uzupełnianie, teksty zadania, mnożenie i dzielenie - przekształcanie zadań, zadania o przeciwnych warunkach, drzewko jako ilustracja zadania tekstowego, wierszowanki, grafy strzałkowe, ważenie, obliczenia zegarowe, zadania tekstowe z błędem. 6 Zestaw Kontrolny PUS - poręczne zamykane pudełko z plastiku, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków. 6.

W ogłoszeniu powinno być: Załącznik I - Informacje dotyczące ofert częściowych, Część Nr: 3 Nazwa: Szkoła Podstawowa w Rakowcu. Program multimedialny: Dysleksja Pakiet I jest połączeniem dwóch nowatorskich produktów: zestawu materiałów multimedialnych wspomagających naukę liter - Litery i zestawu materiałów wspomagających badanie przesiewowe dzieci oraz profilaktykę w zakresie trudności w czytaniu i pisaniu. 1 Program multimedialny: Dysleksja Pakiet II obejmuje dwa produkty: Ocenę przyczyn trudności w nauce czytania i pisania oraz Trening słuchania, czytania i pisania cz.1. Programy te zawierają kompleksowy materiał pozwalający na diagnozę, a następnie przeprowadzenie zajęć korekcyjno-kompensacyjnych z uczniami z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową. 1 Program multimedialny: Sposób na dysleksję - program komputerowy wspomagający terapię pedagogiczną, zawiera kilkanaście ćwiczeń rozwijających umiejętności językowe - łączenie głosek w sylaby i wyrazy, analizę słyszanych wyrazów i sylab i ich sprawne rozpoznawanie w mowie i w piśmie. 1 Program multimedialny: Dyslektyk 2 - program komputerowy do wspierania terapii pedagogicznej, zawiera kilkanaście atrakcyjnych gier rozwijających analizę wzrokową i słuchową, ćwiczących koncentrację uwagi i sprawdzających znajomość ortografii . Ćwiczenie analizy wzrokowej i koncentracji uwagi . 1 Pakiet Czytam i Piszę oraz gra matematyczna Stare Zamczysko - interaktywny program edukacyjny dla dzieci, który uczy czytać i pisać. Program ten wprowadza dziecko w świat emocjonującej przygody z literkami, dzięki której nauczy się czytać płynnie i ze zrozumieniem oraz przyswoi sobie reguły poprawnego pisania. 1 Plansze demonstracyjne ułatwiające nauczycielom codzienną pracę - przeznaczone do pracy zbiorowej w kręgu, - sprzyjają rozwijaniu umiejętności mówienia, dyskusowania, wymiany myśli twarzą w twarz, umożliwiają kontakt społeczny. 2 Obrazki do czytania globalnego - rozwijają umiejętność czytania i pisania (w zakresie możliwym do osiągnięcia przez ucznia niepełnosprawnego intelektualnie). 2 Obrazki do rozwijania procesów analizy i syntezy słuchowej. Celem tych obrazków jest zainteresowanie uczniów klas 0 - III szkoły podstawowej z zaburzeniami rozwoju

mowy dzieci oraz wyjaśnienie wpływu tych zaburzeń na trudności szkolne, a w szczególności na trudności związane z czytaniem i pisaniem. 2 Klocki rozwijające logiczne myślenie i koordynację wzrokowo- ruchową np. Geomag - pobudzają do konstruowania unikalnych form, rozwijają kreatywność, pomagają zrozumieć podstawy geometrii, matematyki, chemii oraz zasady przyciągania pola magnetycznego, budowy atomu i struktur układu cząsteczek, posiadają właściwości terapeutyczne i antystresowe. 3 Materiały: papier ksero A4 6 ryz bloki rysunkowe A4 białe 10 szt. bloki rysunkowe A4 kolorowe 10 szt MATMOLUDKI - WYSOKOGÓRSKA ŁAMIGŁÓWKA. Edukacyjny program zawierający ćwiczenia matematyczne z elementami logiki CD Projekt. 1 MATMOLUDKI - LOGICZNA PODRÓŻ. Edukacyjny program zawierający ćwiczenia matematyczne z elementami logiki. 1 Zestaw programów: DODAWANIE I ODEJMOWANIE oraz MNOŻENIE I DZIELENIE. Zabawy multimedialne z elementami ćwiczeń matematycznych. 2 zestawy MATEMATYCZNA KRAINA. Edukacyjny program dla dzieci w wieku od 5 do 10 lat zawierający zabawy matematyczne. 2 MATEMATYCZNA PRZYGODA. Edukacyjny program dla dzieci w wieku od 5 do 10 lat zawierający zabawy matematyczne w formie ćwiczeń, zadań, zagadek, łamigłówek, rysunkowych zabaw i konkursów lub KLIK - WYSPA TAJEMNIC Przygodowa gra o charakterze edukacyjnym przeznaczona jest dla dzieci w wieku 6-9 lat. Zawiera zagadnienia zawarte w programie nauczania edukacji wczesnoszkolnej, których trudność zmienia się wraz z kolejnymi etapami gry. 1 MATEMATYKA ZOO. Matematyczna gra edukacyjna dla ucznia klasy I szkoły podstawowej. Zawartość programu: liczby naturalne w zakresie 1 - 12; rozpoznawanie kształtów i kolorów; proste oznaczanie i odczytywanie czasu; wskazywanie liczb ze słuchu; liczenie w pamięci; łączenie liczb w pary; łączenie przedmiotów w zbiory; porządkowanie przedmiotów według kolejności i rozmiaru. 1 PODSTAWY MATEMATYKI WCZESNOSZKOLNEJ I TABLICZKI MNOŻENIA. Program kompensacyjny dla uczniów młodszych, klas I-III szkoły podstawowej, mających trudności w nauce matematyki. 2 1. PORUSZ ROZUM. Multimedialny kurs kreatywnego myślenia i zabawy logiczne, zawierający ćwiczenia wzrokowo-słuchowe, językowe oraz matematyczno - pamięciowe, wspomagający rozwój psychoruchowy. Dodatkowo w programie znajduje się zestaw ćwiczeń ruchowych. 1 POTĘGA ROZUMU to symulacja 12 ciekawych problemów do rozwiązania; wskazanie metod kreatywnego i niestandardowego rozwiązywania problemów; nauka logicznego myślenia; zwiększenie ilorazu inteligencji IQ. 2 Puzzle - ODEJMOWANIE: 3- elementowe puzzle do przeliczania zbiorów, przedmiotów lub wykonania działań odejmowania w zakresie 10; 12 puzzli o wym. 16,5cm x 8cm. 2 Puzzle - DODAWANIE: 3- elementowe puzzle do przeliczania zbiorów, przedmiotów lub wykonania działań dodawania w zakresie 10; 12 puzzli o wym. 16,5cm x 8cm. 1 LICZMANY - pomoce demonstracyjne Zestaw owoców, 6 różnych owoców do zabawy, sortowania, przeliczania i ważenia, 108 szt., w 6 kolorach, dł. od 3cm do 5,5cm. 1 DUŻA KOSTKA Z KROPKAMI Duża kostka z tworzywa, doskonała do zabaw i gier grupowych; długość boku 10cm. 1 DUŻA KOSTKA Z LICZBAMI Duża kostka z tworzywa, doskonała do zabaw i gier grupowych; długość boku 10cm. 1 MAŁA KOSTKA Z LICZBAMI Kostka wykonana z pianki o długości 5cm, w zestawie znajdują się 2 kostki. 2 1. PLUS I MINUS - układanka

matematyczna Układanka matematyczna z obrazkami, które wprowadzają działania dodawania i odejmowania w zakresie 10; wymiary po ułożeniu 8,5x8,5cm. 2 MINI ZEGARY - Zegary służące do pracy indywidualnej, do odczytywania i ustawiania godzin na tarczy; średnica 10,4 cm. W zestawie znajdują się 2 zegary. 2 ZBIORY I LICZBY - dziesięć kart ze zbiorami obrazków, do których przyporządkujemy jego liczbę. Karty wykonane są z tworzywa sztucznego; 20 kart o wym. 13cm x 13cm. 1 KALENDARZ - zestaw Tablica magnetyczna, na której można umieszczać różne elementy kalendarza: dni tygodnia, miesiący, pór roku, ich trwania, początku i końca. Kalendarz ułatwi także obserwacje natury i zjawisk atmosferycznych, włączając różne zmienne z nim związane: temperatura, ubiór itp. ilustracje posiadają magnes, dzięki czemu można dowolnie manipulować nimi na tablicy. Tablica magnetyczna o wym. 70x50 cm, 4 ilustracje z porami roku, 16 ilustracji - puzzli, z których można utworzyć każdy krajobraz klimatyczny, 6 strzałek w kolorze żółtym, czerwonym i niebieskim, 31 kartoników(cyfr od 1 do 31), 17 kartoników (do ułożenia roku), 10 winiet z zajęć szkolnych, torba z magnesami samoprzylepnymi, przewodnik pedagogiczny i plan zajęć. 1 MATEMATYKA TERAPIA PEDAGOGICZNA. Program komputerowy - Część I Europa, Część II Afryka: Matematyka - terapia pedagogiczna jest serią programów wspomagających naukę, diagnozę i terapię zaburzeń umiejętności matematycznych. 2 Klik wyspa tajemnic- gra edukacyjna. Przygodowa gra o charakterze edukacyjnym przeznaczona jest dla dzieci w wieku 6-9 lat. 1 Matematyka dodawanie i odejmowanie - program multimedialny. W bajkowej krainie zwierzęta uczą dzieci podstaw matematyki: dodawania, odejmowania oraz porównywania liczb. 2 Młody Einstein. Czytam i liczę. Ćwiczenia z literkami, cyferkami i słowami. Uczy czytać, liczyć i rozumieć. 1 Liczę z Reksiem - program edukacyjny - połączenie multimedialnej przygody z nauką i kompleksowym sprawdzeniem znajomości matematyki z zakresu nauczania początkowego. 2 Tablica z przyborami szkolnymi standard. Przyrządy tablicowe przeznaczone są dla wszelkiego typu szkół jako oprzyrządowanie tablicy. W komplecie jest trójkąt 45, trójkąt 60, kątomierz, linia 1m, cyrkiel oraz trójnóg cyrkla. 1 Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 1 Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 2 Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 3 Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 4 Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 5 Książeczki z serii Liczę w pamięci to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych, które służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań. 1 zest. Drewniana waga szalkowa - przeznaczona do pierwszych eksperymentów dziecka z ważeniem, a także do organizowania zabaw tematycznych (np. w sklep lub kuchnię). Szalki wagi z estetycznego i trwałego tworzywa zawieszane na haczyku 1 Głowa pełna liczb - gra matematyczna wymagająca intensywnego liczenia w pamięci. Zawartość: głowa z miękkiego tworzywa, 3 kostki liczbowe 1-6, 3 kostki liczbowe z cyframi 0,1,2,7,8,9, klepsydra, notatnik do zapisywania wyników, całość umieszczona w trwałym kartonowym pudełku 1 Cyferki z magnesem w wiaderku - do przyklejania np. na lodówkę. 1 Gra Bingo Granna - gra losowa. Prowadzący grę losuje numery, kto pierwszy ułoży na swojej planszy rząd ten wygrywa. 1 Bączek -

pomoc w nauce liczenia, wykorzystywany na wiele sposobów. Zestaw zawiera 2 bączki o wysokości 4cm i drewniana plansza. 1 Kropki matematyczne - gra ruchowa. Zawartość: mata z wytrzymałego winylu o wymiarze 122 x 152 cm, 2 duże kostki sześciennie z nadrukowanymi liczbami od 1 do 6, 1 duża kostka sześcienna z nadrukowanymi znakami + i -, kostki mają bok długości 12,7 cm i wykonane są z estetycznej pianki, 28 kartonowych żetonów, całość umieszczona w trwałym kartonowym pudełku. 1 Multimedialny program edukacyjny Ćwiczenia dla klasy 1 szkoły podstawowej - zawiera szereg ćwiczeń i zadań przeznaczonych dla dzieci w wieku 6-8 lat. 1 Wielkie zakupy Ami Play. Zawartość pudełka: sztywna lakierowana plansza, 108 plaketek z obrazkami produktów, pieniądze do gry, 4 koszyczki na zakupy, 4 różnokolorowe pionki, 25 kart niespodzianek, 2 kostki, instrukcja. 2 Gra logiczna Kot i mysz - wielopoziomowa, zawiera 48 zadań do rozwiązania. Zadania mają 4 stopnie trudności. 1 Młody Einstein - Ćwiczenia logiczno pamięciowe. Wszystkie ćwiczenia dostępne w 3 stopniach trudności, co pozwala dopasować je do rozwoju dziecka. 1 Gra logiczna Liczby w rozumie. Gra liczbowa polegająca na wykonywaniu działań matematycznych za pomocą kamieni. 1 Puzzle edukacyjne - dodawanie i odejmowanie. Zabawa językowa, która łączy układanie puzzli z nauką. Układanka w zakresie 100 przeznaczona dla dzieci, które rozpoczęły już naukę w szkole i doskonaliły swoje umiejętności arytmetyczne. W pudełku znajdują się 2 komplety puzzli i dwie plansze do zadań. Gra przeznaczona dla jednego lub więcej graczy, w wieku 8-9 lat. 1 Gra edukacyjna - Figurki Smoka Obiboka. Zawartość pudełka: 4 dwustronne plansze, 72 kolorowe elementy, kostka z kolorowymi oczkami, kostka z figurami geometrycznymi, instrukcja. 1 Logo-Gry to zestaw 26 gier, które wspomagają i uatrakcyjnijają terapię logopedyczną dzieci z zaburzeniami słuchu i mowy, a także dzieci z autyzmem, mutyzmem i opóźnionym rozwojem umysłowym. 1 Pakiet LOGOPEDIA - program przeznaczony do terapii mowy dzieci w wieku szkolnym, umiejących czytać, całość programu może być używana również do terapii mowy dzieci młodszych - wszystkie głoski, sylaby, wyrazy i zdania są nagrane i dziecko może je odsłuchać. 1 Logo Obrazki - służy do kształtowania prawidłowej wymowy u dzieci i do wspomagania ich harmonijnego rozwoju. 1 Młody Einstein - Czytamy i Liczymy (pakiet 3xCD) Pakiet składa się z 3 zestawów gier i ćwiczeń edukacyjnych: 1. Młody Einstein - Czytam i liczę - ćwiczenia z literkami, cyferkami i słowami, uczy czytać, liczyć i rozumieć. 2. Młody Einstein - Ćwiczenia matematyczne - wprowadza w świat matematyki, uczy liczyć i porównywać. 3. Młody Einstein - Pamięć i spostrzegawczość - rozwija pamięć i koncentrację. 1 pakiet Oprogramowanie edukacyjne Porusz umysł - ogólnorozwojowy program komputerowy narodził się z wiedzy, doświadczeń w pracy i obserwacji rozwoju dzieci. 1 Oprogramowanie edukacyjne Młody Einstein. Rozwijamy inteligencję -program składa się z zestawu gier logicznych przeznaczonych dla dzieci w wieku 8-12 lat. 1 Oprogramowanie edukacyjne Mała akademia kl. 2-3 LK Avalon - program dla dzieci w wieku 7-10 lat, rozwija sprawność i bystrość umysłu. 1 Oprogramowanie edukacyjne Mądra głowa 9-11 LK Avalon - gra edukacyjna. Kolekcja 15 pomysłowych gier i łamigłówek logicznych. Zadania rozwijają intelekt i zdolności logicznego myślenia 1 Potęga rozumu: Łamigłówki dla dzieci - pakiet (część 1 i 2) Pomagając niezbyt bystremu

Szeryfowi ująć złodziejaska Miko, dzieci odwiedzają różne epoki historyczne. W każdej z nich mają do wykonania wciągające zadanie, wymagające pomysłowości, sprytu i inteligencji. 1 Idę do szkoły - pakiet gier edukacyjnych - program edukacyjny dla dzieci od 5 do 10 lat. 1 Mała akademia: klasy 2 i 3 szkoły podstawowej - program edukacyjny przeznaczony dla uczniów drugiej i trzeciej klasy szkoły podstawowej (dzieci w wieku 7-10 lat). Program składa się z dwudziestu siedmiu multimedialnych gier i łamigłówek logicznych. 1 YDP Matematyka na wesoło - Kosmiczne pogotowie W grze znajdują się np. ćwiczenia z zakresu jednostek miar (kilometr, metr, centymetr, milimetr, litr, mililitr, kilogram, gram). 1 YDP Matematyka na wesoło - Tajemnicza wiadomość Główne cechy programu: - setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych; - możliwość śledzenia postępów w nauce - rejestr wyników, tablica rekordzistów. 1 Matematyka to proste! (nowa edycja) - program edukacyjny przeznaczony dla dzieci w wieku od 6-10 lat. Dzieci poznają liczby, działania, figury geometryczne. 1 Młody Einstein: zdolności i talent (pakiet) pakiet zawiera następujące programy z serii Młody Einstein: Rozwijamy wyobraźnię, Ćwiczenia dla bystrzaków oraz Dźwięki, kształty, kolory. 1 Matma na wesoło - pakiet 2 programów Zestaw gier rozwijających zainteresowania i zdolności matematyczne. Przeznaczona dla dzieci w wieku 5-10 lat. 1 Czytam i Piszę 6-10 lat interaktywny kurs języka polskiego - interaktywna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 6 - 10 lat, kształcąca umiejętność czytania i pisanie. 1 Matematyka 7-8 lat - Wyspa skarbów Program zawiera ćwiczenia z zakresu: arytmetyki, mierzenia, znajomości figur geometrycznych, obliczeń pieniężnych. 3 Matematyka na wesoło 10-11 lat - Podwodny świat Program zawiera ćwiczenia z zakresu: arytmetyki, mierzenia, znajomości figur geometrycznych, obliczeń pieniężnych. 3 Matematyka na wesoło 8-9 lat - Niezwykłe wakacje Program zawiera ćwiczenia z zakresu: arytmetyki, mierzenia, znajomości figur geometrycznych, obliczeń pieniężnych. 3 Matematyka 10-11 lat - Tajemnicza wiadomość Program zawiera ćwiczenia z zakresu: pomiaru temperatury, arytmetyki, mierzenia, obliczeń pieniężnych. 3 Alik wesoła matematyka - program przeznaczony dla wszystkich uczniów młodszych klas szkoły podstawowej, którzy chcą ćwiczyć i doskonalić swoje umiejętności matematyczne. 3 Matematyka - Wesołe Miasteczko Program zawiera ćwiczenia z zakresu: arytmetyki, mierzenia, znajomości figur geometrycznych. 3 Matematyka mnożenie i dzielenie Zadaniem tego programu jest pomoc w opanowaniu trudnej sztuki mnożenia i dzielenia. 3 Ćwiczenia dla klas 2 i 3 szkoły podstawowej Seria: Edukacja XXI wieku - multimedialny program edukacyjny zawierający szereg ćwiczeń i zadań przeznaczonych dla dzieci w wieku 7-10 lat. 3 Młody Einstein - Ćwiczenia matematyczne Ćwiczenia uczą liczyć i porównywać, rozwijają sprawność liczenia, kształtują myślenie matematyczne. 3 Porusz umysł PLUS Ćwiczenia matematyczno-pamięciowe - program multimedialny wspomagający rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży. 3 Program dydaktyczny Didakta Matematyka Płyta CD/DVD zawiera przykłady i zadania pozwalające na samodzielne ćwiczenie i sprawdzenie wiadomości. 2 MATEMATYKA - to proste! - - multimedialna gra edukacyjna przeznaczona dla dzieci w wieku 6-10 lat. Dzieci poznają liczby, działania, figury geometryczne. 3 Plansze interaktywne - program komputerowy składający się z kilkudziesięciu plansz interaktywnych. 2 Tabliczka Matematyczna dla klas 1-3 indywidualna (drzewka,

grafy) - do nauczania, ćwiczenia i utrwalania materiału z matematyki w klasach 1-3. 2 Głowa pełna liczb - gra matematyczna Zastosowanie: utrwalanie liczenia pamięciowego w zakresie 100, ćwiczenie wszystkich działań arytmetycznych: dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie, szybkość i refleks, nauka matematyki w formie atrakcyjnej zabawy. 2 Zapłata cła - gra w ułamki zwykłe Gra ćwiczy umiejętność doprowadzania ułamków do wspólnego mianownika porównywanie ułamków (na dwóch poziomach trudności). 2 Krzyżówka matematyczna Gra sprawdzająca umiejętność dokonywania obliczeń arytmetycznych w pamięci. 2 Wir mnożenia - gra w mnożenie do 100 Gra ułatwiająca utrwalanie tabliczki mnożenia. 2 Układanka Schubitrix - tabliczka mnożenia do 100 Zestaw zawiera 2 układanki o zróżnicowanym stopniu trudności (reguły podobne jak do gry w domino). 2 Makatka do liczenia - system dziesiętny 0-999 umożliwia liczenie, ilustrowanie liczb 0-999, zamienianie na wyższe (niższe) rzędy, grupowanie oraz przeprowadzanie prostych operacji arytmetycznych w zakresie 999. 2 Domino - mnożenie do 100 (4 zestawy) - pozwala ćwiczyć pamięciowe działania na mnożenie w zakresie 100. 2 Odważniki 58 szt. Zawartość zestawu:- łącznie 58 odważników o ciężarze 2000 gram 2 Krzyżówki matematyczne Opracowanie jest oparte na podstawowych działaniach matematycznych: dodawaniu, odejmowaniu, mnożeniu i dzieleniu. Zakres liczbowy do 99,999. 2 Drewniana waga szalkowa - drewniana waga do pierwszych eksperymentów dziecka z ważeniem. 2 System dziesiętny w 4 kolorach - magnetyczny do demonstracji Zawartość: 25 jedności, 12 dziesiątek, 12 setek, 5 tysięcy, wykonane z kartonu z magnesem, pudełko z wkładką do sortowania. 2 Biznes po polsku - gra, której scenariusz i zasady związane są ze światem finansów, obrotem kapitału i strategią inwestowania. 2 Magiczna kula do sprawdzania wiadomości - urządzenie do programowania i organizowania interaktywnych quizów dla 2 - 4 osób. 2 Spectrangle - gra matematyczna - Strategiczna gra, która pomaga intensywnie ćwiczyć pamięciowe liczenie i strategiczne myślenie. 2 Zestaw mini calcula- zestaw 8 talii - gra utrwalająca tabliczkę mnożenia w sposób systematyczny i planowy. 2 Układanka schubitrix- dodawanie i odejmowanie do 1000 Elementy układanki w kształcie trójkąta - na każdym z boków zapisane są zadania lub odpowiedzi (reguły podobne jak do gry w domino). 2 Puzzle systemowe - liczenie od 0 do 1000 Pomoc dydaktyczna do samodzielnej pracy ucznia. 2 Puzzle systemowe- tabliczka mnożenia Pomoc dydaktyczna do samodzielnej pracy ucznia. 2 Wielokątne klocki konstrukcyjne - to zestawy trójkątów równobocznych, kwadratów, pięciokątów foremnych i sześciokątów foremnych, które można łączyć z sobą tworząc modele wielościanów. 2 PUS Liczę w pamięci 2 Dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 Książeczki z serii Liczę w pamięci to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych. 6 PUS Liczę w pamięci 4 Mnożenie i dzielenie w zakresie 100 Książeczki z serii Liczę w pamięci to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych. 6 PUS Liczę w pamięci 5 Dodawanie i odejmowanie w zakresie 1000 Książeczki z serii Liczę w pamięci to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych. 6 PUS Matematyka na wesoło 3 Zadania tekstowe I cz. Książeczka uczy: przeliczanie, liczebniki porządkowe, zadania rymowane, dopełnianie, porównywanie, położenia obiektów - kolejność/ miejsce w

rzędzie, obliczenia pieniężne. 6 PUS Matematyka na wesoło 4 Zadania tekstowe II cz. Książeczka zawiera: pytania jako zadanie, zadania związane z kupowaniem, odpowiedź z luką, zbiory jako ilustracja graficzna zadania tekstowego, zbiory w aspekcie porządkowym, dopełnianie, zakupy świąteczne, zadania tekstowe - poprawne czy błędne?, uzupełnianie, teksty zadania, mnożenie i dzielenie - przekształcanie zadań, zadania o przeciwnych warunkach, drzewko jako ilustracja zadania tekstowego, wierszowanki, grafy strzałkowe, ważenie, obliczenia zegarowe, zadania tekstowe z błędem. 6 Zestaw Kontrolny PUS - poręczne zamykane pudełko z plastiku, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków. 6.