

**Załącznik 6F**

**FORMULARZ CENOWY: ZADANIE 6F – PACZYNA: POMOCE DYDAKTYCZNE Z MATEMATYKI**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** |
| **Lp.** | **Nazwa pomocy** | **Opis pomocy** | **j.m.** | **Ilość** | **Cena NETTO**  **za szt.** | **CENA BRUTTO**  **za sztukę** | **CENA CAŁKOWITA DLA POZYCJI**  **(kol.5 x kol. 7)** |
|  | Zestaw przyborów kreślarskich | Zestaw matematyczny przyborów kreślarskich zawiera 5 elementów:  - Cyrkiel techniczny  - Cyrkiel zerownik 136 mm  - Końcówka cyrkla z uchwytem uniwersalnym  - Przedłużacz  - Wymienny grafit,  w plastikowym pudełku. | zestaw | 10 |  |  |  |
|  | Kalkulator kieszonkowy | Kalkulator kieszonkowy posiada: 8 pozycyjny wyświetlacz, 3 klawisze pamięci, klawisz zmiany znaku +/-, obliczanie procentów i pierwiastków  - podwójne zasilanie: bateria 1,5V oraz bateria słoneczna | Szt. | 10 |  |  |  |
|  | Przybory matematyczne drewniane magnetyczne na tablicy magnetycznej | Skład kompletu:  - cyrkiel  - kątomierz  - dwa trójkąty (45 i 60)  - liniał 1 m  - trójnóg magnetyczny  - tablica magnetyczna  Wymiary:  - cyrkiel tablicowy 485 x 20 x 40 mm  - trójkąt 600 - 520 x 310 x 8 mm  - trójkąt 45o - 430 x 430 x 8 mm  - kątomierz 500 x 275 x 8 mm  - liniał tablicowy 1010 x 60 x 8 mm  - tablica 104 x 60 x 2cm  Przeznaczenie  Przyrządy tablicowe przeznaczone są dla wszelkiego typu szkół jako oprzyrządowanie tablicy. Można je wykorzystywać także przy innych pracach np. szklarskich, krawieckich, itp. ze względu na bardzo wyraźną skalę naniesioną w kolorze kontrastowym w stosunku do podłoża mogą być wykorzystywane także na zajęciach z dziećmi niedowidzącymi.  Wykonanie  Przyrządy wykonane są ze sklejki liściastej wodoodpornej, dwukrotnie pokryte lakierem. Skala, odporna na ścieranie, naniesiona metodą sitodruku. Cyrkiel tablicowy produkowany jest z drewna liściastego. Ramiona są połączone stalową śrubą z nakrętką skrzydełkową. Jedno ramię ma metalowy uchwyt na kredę, na drugim można wymiennie oprawić kolec lub trójnożną podstawkę z magnesami. | Szt. | 1 |  |  |  |
|  | Edurom matematyka – | Edurom matematyka typu Podwodny świat lub równoważny  Oś fabularna gry opiera się na historii sześciu galeonów, przewożących tajemniczy skarb indiański, które zatonęły podczas sztormu. Zadaniem gracza jest odnalezienie skarbu, poprzez posługiwanie się wskazówkami pozostawionymi przez biskupa uratowanego z katastrofy. Podczas rozwiązywania zagadki użytkownik musi się wykazać zręcznością, umiejętnością analizowania, syntetyzowania, szeregowania i wnioskowania matematycznego.  Arytmetyka  Dzięki tej grze dziecko stopniowo nabędzie biegłości w dodawaniu liczb z zakresu 1?10000 i w stosowaniu algorytmów tych działań. Coraz sprawniej będzie określało połówki i ćwiartki liczb, a także zapisywało je. Użytkownik pozna również sposoby rozwiązywania zadań z treścią i z jedną niewiadomą.  Mierzenie  W trakcie zabawy użytkownik napotka szereg ćwiczeń związanych z określaniem czasu kalendarzowego oraz zegarowego, jego cyklicznością i upływem. Rozwiąże cykl zadań związanych z mierzeniem długości, ważeniem oraz określaniem pojemności, pozna jednostki miar, a także przećwiczy dokonywanie pomiarów  i zapisywanie ich wyników.  Figury geometryczne  Ćwiczenia zgromadzone w grze pogłębiają znajomość figur płaskich i przestrzennych, przygotowują do rozwiązywania zadań dotyczących obliczania powierzchni tych figur oraz wprowadzają pojęcie centymetra kwadratowego.  Obliczenia pieniężne  Gra zawiera także ćwiczenia rozwijające umiejętność dokonywania obliczeń pieniężnych, a także rozwiązywania zadań typu cena ilość wartość, które kształtują pojęcie pieniądza w aspekcie miarowym.  ZAKRES ZAGADNIEŃ:  działania liczbowe w zakresie 1?10 000;  obliczanie ułamka liczby całkowitej, określanie połówek i ćwiartek;  podzielność jednej liczby naturalnej przez drugą;  zadania z treścią;  obliczanie nieznanego składnika sumy;  rozkład sumy na określoną liczbę składników;  obliczanie pól powierzchni wielokątów;  mierzenie czasu, długości i wagi.  GRA ZAWIERA:  setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych  opcję śledzenia postępów w nauce rejestr wyników, tablica rekordzistów  wiele zabawnych animacji, ilustracji i narracji  zabawy ćwiczące spostrzegawczość  stopniowalny poziom trudności zadań  pomoc w formie dźwiękowej  » Zastosowanie:  działania liczbowe w zakresie 1-10 000;  obliczanie ułamka liczby całkowitej,  określanie połówek i ćwiartek;  podzielność jednej liczby naturalnej przez drugą;  zadania z treścią;  obliczanie nieznanego składnika sumy;  rozkład sumy na określoną liczbę składników;  obliczanie pól powierzchni wielokątów;  mierzenie czasu, długości i wagi. | Szt. | 1 |  |  |  |
|  | Edurom kl.4 szkoła podstawowa | Zbiór gier logicznych rozwijających potencjał intelektualny. Przeznaczone dla dzieci i młodzieży w wieku 8-16 lat. Gry uczą logicznego myślenia. Wydobywają i rozwijają potencjał umysłowy. Wspomagają logiczne i konstruktywne myślenie. Zwiększają możliwości umysłu, podnoszą iloraz inteligencji.  gry logiczne to kolekcja gier która:  - Bawi super grami rozwijającymi umysł  - Uczy logicznego myślenia i działania  - Rozwija potencjał intelektualny  Każda gra posiada kilka stopni trudności, co pozwala dopasować wymagania do aktualnych możliwości dziecka!  Dodatkowo program zawiera super karty do wydrukowania, zawierające atrakcyjne ćwiczenia związane z tematyką programu. | Szt. | 1 |  |  |  |
|  | Program komputerowy dydaktyczny Matematyka | „  Program do uczenia matematyki typu Matematyka 1 Podstawy arytmetyki lub równoważny to multimedialny program edukacyjny, który zawiera przykłady i zadania pozwalające na samodzielne ćwiczenie i sprawdzenie wiadomości w zakresach: liczby całkowite, liczby ujemne, liczby dziesiętne i ułamki. Jest przeznaczony dla dzieci z klas 1-6 na poziomie szkoły podstawowej.  Ćwiczenia interaktywne ułatwiają doskonalenie takich umiejętności, jak: dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie oraz ćwiczenie orientacji na osi liczbowej i porównywanie jednostek.  Działy tematyczne:  Dodawanie i odejmowanie – dodawanie dwóch liczb, odejmowanie dwóch liczb, dodawanie i odejmowanie trzech liczb Mnożenie i dzielenie – mnożenie dwóch liczb, dzielenie dwóch liczb, zadania z nawiasami Porównywanie liczb – większa/mniejsza, większa/mniejsza o ile?, oś liczbowa Zadania wykonywane kolejno – piramida, pociąg Tabele – kwadrat 3x3, tabela Jednostki – porównywanie jednostek, gra Memory.  Program jest także odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych.  Aplikacja umożliwia drukowanie ćwiczeń oraz testów, dlatego zadania można rozwiązywać poza komputerem.  Ustawienia pozwalają na wybór liczby przykładów do rozwiązania w zakresie od 10 do 50.  Program jest łatwy w obsłudze i dzięki intuicyjnemu interfejsowi graficznemu orientacja w programie nie stwarza żadnych problemów.  Tabele z wynikami dla każdego typu zadań informują o najlepszych uczestnikach. Wszystkie wyniki uzyskane przez uczniów wpisywane są do osobnego pliku, w którym zawarty jest rodzaj rozwiązywanego zadania, data, godzina, liczba poprawnych i błędnych odpowiedzi oraz ocena końcowa. | Szt. | 1 |  |  |  |
|  | Program dydaktyczny Matematyka na dzikim zachodzie lub równoważny | „Matematyka na Dzikim Zachodzie” program interaktywny typu Didakta  Program przeznaczony jest dla uczniów począwszy od drugiej klasy szkoły podstawowej. Umożliwia ćwiczenia z matematyki w zakresie liczb całkowitych, ujemnych, dziesiętnych i ułamków.  Uczeń ćwiczy dodawanie i odejmowanie, mnożenie i dzielenie, orientację na osi liczbowej i porównywanie jednostek.  Żeby obliczanie przykładów nie stało się tylko nudnym zajęciem, zadania matematyczne zostały „umieszczone” w atrakcyjnym środowisku Dzikiego Zachodu. Przewodnikiem jest indiański królik Bartek. Z jego pomocą dzieci starają się odzyskać totem indiański, który wykradły blade twarze.  Po rozwiązaniu każdego z zadań gracz zdobędzie jedną część totemu i dodatkowo zobaczy lokację pełną wesołych animacji z kowbojami lub Indianami. Zdobyciem wszystkich części totemu dojdzie do zakopania topora wojennego i zawarcia pokoju między oboma nieprzyjacielskimi stronami.  W ustawieniach każdego gracza można określić zakresy liczbowe w ćwiczeniach oraz górną granicę do ilu już gracz potrafi policzyć (do 10, do 20, do 100, do 1000 albo do 10000). Program mogą wykorzystywać mniejsze i większe dzieci na obu poziomach szkoły podstawowej.  Program ten zawiera dużo przepięknych ilustracji, wesołych animacji i humorystycznych efektów dźwiękowych. Taką matematykę dzieci z pewnością polubią i będą chciały ponownie liczyć.  Program swobodnie nawiązuje oraz uzupełnia aplikację „Przygody detektywa Bartka”.  Aplikacja ma prostą obsługę i dzięki graficznemu interfejsowi orientacja w programie jest bezproblemowa.  Jest to oprogramowanie PC CD-ROM posiadające tzw. nieograniczone multilicencje szkolne na wszystkie komputery w szkole. Współpracuje ze wszystkimi typami tablic interaktywnych i platformami systemów operacyjnych takich jak Windows XP SP6, Vista, Windows 7 32 i 64 bit. | Szt. | 1 |  |  |  |
|  | Piramida matematyczna tabliczka mnożenia | Piramida matematyczna. Tabliczka mnożenia  Piramida to wspaniała zabawa połączona z nauką, ponieważ rozwija u dziecka zdolność do myślenia i zapamiętywania, uczy wytrwałości, wzmacnia koncentrację i skutecznie pomaga przezwyciężyć trudności w procesie uczenia się. Budowanie piramidy jest proste i odbywa się na zasadzie gry w domino, w efekcie rozwiązania wszystkich zadań otrzymujemy imponującą piramidę.  Piramida matematyczna M2 to nieoceniona pomoc, która dzięki swojej zabawowej formie służy poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby i mnożenia. Rozwiązywanie zadań nie służy pamięciowemu opanowaniu umiejętności mnożenia. Jest raczej propozycją aktywnej nauki, opartej na kształceniu zdolności formułowania wniosków i samodzielnemu dochodzeniu do wyniku działania. Taki model uczenia się sprzyja stymulowaniu uzdolnień matematycznych u dzieci i wzmacnia ich odporność emocjonalną. Dzięki prawidłowemu rozwiązaniu 63 zadań dzieciom uda się stworzyć imponującą piramidę, która zrekompensuje wysiłek umysłowy poniesiony przy mnożeniu, a wielkość ułożonej piramidy na pewno wzbudzi uśmiech i zadowolenie każdego dziecka. Zabawa i nauką z piramidą z pewnością przyniosą wymierne korzyści w szkole, domu i w przyszłym życiu codziennym.  W zestawie znajduje się 49 trójkątów. | Szt. | 1 |  |  |  |
|  | Budujemy szkielety brył | Budujemy szkielety brył  Wspaniały zestaw manipulacyjny dla młodszych uczniów, choć nie tylko. Wielkość otworów w kulkach pozwala łączyć je ze sobą za pomocą patyczków pod różnymi katami. 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.  Elementy wyróżniają się wysoką jakością wykonania, łatwo je złączyć, a łączenie jest trwałe.  180 kolorowych kulek o średnicy 1,6 cm (każda kulka posiada 26 otworów)  180 patyczków o długości od 1,6 do 7,5 cm  wykonane z solidnego tworzywa | zestaw | 1 |  |  |  |
|  | Krzyżówki matematyczne | Książka „Krzyżówki matematyczne”  Zbiór krzyżówek przeznaczony jest dla uczniów klas II-IV szkoły podstawowej. Opracowanie jest oparte na podstawowych działaniach matematycznych: dodawaniu, odejmowaniu, mnożeniu i dzieleniu. Zakres liczbowy do 99,999. | Szt. | 1 |  |  |  |
|  | Gra matematyczna - Głowa pełna liczb | „Głowa pełna liczb” - gra matematyczna lub równoważna  Atrakcyjna gra matematyczna wymaga intensywnego liczenia w pamięci. Celem gry jest utworzenie jak największej ilości prawidłowych równań do liczb wyrzuconych przez 6 kostek. Istnieje wariant dla mniejszej grupy graczy (od 2 do 6 osób) oraz dla grupy większej niż 6 osób.  Wiek: od 7 lat  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  » 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 | Szt. | 1 |  |  |  |
|  | układanka Schubitrix -tabliczka mnożenia do stu | Układanka typu Schubitrix - tabliczka mnożenia do 100  Ćwiczenie tabliczki mnożenia nie musi być monotonne i nudne - nasza układanka pozwala utrwalić zadań na mnożenie do 100 w formie atrakcyjnej zabawy. Doskonała do zastosowania zarówno w szkole jak również w pracy z dzieckiem w domu.  Zestaw zawiera 2 układanki o zróżnicowanym stopniu trudności.  W układance obowiązują reguły podobne do gry w domino. Elementy układanki są jednak trójkątne - na każdym z boków zapisane są zadania lub odpowiedzi. Zadaniem dzieci jest takie ułożenie trójkątów, aby dopasować odpowiedzi do zadań i to w taki sposób, aby wszystkie stykające się elementy pasowały do siebie wzdłuż każdego boku. Powstała figura umożliwia szybką samokontrolę poprawności wykonania wszystkich zadań.  Atrakcyjna forma układanki zachęca do utrwalania wiedzy, zastępując żmudne wypełnianie zeszytu ćwiczeń.  Zastosowanie: utrwalanie zadań z tabliczki mnożenia do 100  Zawartość:  - 2 układanki po 24 elementy każda  - elementy mają kształt trójkąta o boku 6 cm, wykonane są ze sztywnego, lakierowanego kartony  - całość umieszczona w tekturowym pudełku ze specjalną wkładką do sortowania elementów | Szt. | 1 |  |  |  |
|  | układanka Schubitrix –ułamki | Układanka typu Schubitrix - ułamki 1  Utrwalanie zapisu ułamka i zamiana ułamka niewłaściwego na ułamek właściwy - teraz w formie atrakcyjnej dydaktycznej układanki. Doskonała do zastosowania w szkole.  Zestaw zawiera 2 układanki< o zróżnicowanym stopniu trudności:  - przyporządkowanie zapisu ułamka jego symbolicznej reprezentacji (części kół i kwadratów)  - zamiana ułamka niewłaściwy na ułamek właściwy i odwrotnie  W układance obowiązują reguły podobne do gry w domino. Elementy układanki są jednak trójkątne - na każdym z boków zapisane są zadania lub odpowiedzi. Zadaniem dzieci jest takie ułożenie trójkątów, aby dopasować odpowiedzi do zadań i to w taki sposób, aby wszystkie stykające się elementy pasowały do siebie wzdłuż każdego boku. Powstała figura umożliwia szybką samokontrolę poprawności wykonania wszystkich zadań.  Atrakcyjna forma zachęca do utrwalania wiedzy, zastępując żmudne wypełnianie zeszytu ćwiczeń.  Zastosowanie:  - utrwalanie symbolicznej reprezentacji ułamków  - przyporządkowanie zapisu ułamka jego symbolicznemu obrazkowi  - zamiana ułamków niewłaściwych na ułamki właściwe  Zawartość:  - 2 układanki po 24 elementy każda  - elementy mają kształt trójkąta o boku 6 cm, wykonane są ze sztywnego, lakierowanego kartony  - całość umieszczona w tekturowym pudełku ze specjalną wkładką do sortowania elementów | Szt. | 1 |  |  |  |
|  | Zestaw: bryły + bryły do składania z siatkami | Duże bryły + Bryły składane  Ekonomiczny komplet dwóch naszych pomocy dydaktycznych. Zestaw zawiera zarówno "Duże bryły geometryczne", jak i "Bryły geometryczne składane".  Spis brył pełnych:  - kula  - półkula  - walec  - stożek  - sześcian  - prostopadłościan  - graniastosłup trójkątny  - graniastosłup sześciokątny  - czworościan  - ostrosłup o podstawie kwadratu  Spis brył przeźroczystych i ich siatek:  - walec  - stożek  - sześcian  - prostopadłościan  - graniastosłup trójkątny  - graniastosłup sześciokątny  - czworościan  - ostrosłup o podstawie kwadratu  Bryły i siatki wykonane są z trwałego i estetycznego tworzywa.  Zastosowanie:  - poznanie kształtu podstawowych brył geometrycznych  - doświadczalne mierzenie i porównywanie objętości  - składanie i rozkładanie brył - tworzenie siatek  - obliczanie powierzchni brył  - rozumienie istoty rzutu bryły  - mierzenie objętości i obwodu  Zawartość:  - 10 brył wykonanych z estetycznego, trwałego tworzywa  - 8 brył przeźroczystych z ruchomą podstawą  - 8 kolorowych siatek do składania  - wysokość brył: 7,6 cm  - umieszczone w dwóch kartonach  - instrukcja metodyczna | zestaw | 1 |  |  |  |
|  | Zestaw klasowy tarcz zegarowych | Tarcza zegarowa do zapisu czasu - zestaw klasowy 24+1  Ekonomiczny zestaw do ćwiczeń odczytu i zapisu czasu dla całej klasy. Duża tarcza demonstracyjna oraz 24 tarcze uczniowskie. Tarcze wyposażone są w ruchome wskazówki, których kolory zgodne są z podziałką tarczy na godziny (kolor czerwony) i minuty (kolor granatowy), co znacznie ułatwia naukę odczytu czasu. Każda tarcza posiada miejsce na zapis czasu mazakiem suchościeralnym. Uczniowie mogą więc z łatwością śledzić demonstrację nauczyciela, manipulując jednocześnie własną tarczą. Wykonane są z trwałej, laminowanej tektury.  Zastosowanie:  odczyt czasu / zapis czasu / mierzenie czasu | Zestaw | 1 |  |  |  |
|  | Mandle matematyczne | Książka „Mandle matematyczne” Aleksander Jaglarz  Zestaw mandali, w które wkomponowano liczby, podstawowe działania arytmetyczne oraz figury geometryczne. Pomocne w utrwalaniu znajomości cyfr i liczb oraz rozpoznawaniu kształtów figur i brył. | Szt. | 1 |  |  |  |
|  | Oś liczbowa duża z tworzywa | Oś liczbowa 0-100 z podziałką z tworzywa  Oś wykonana z tworzywa i podklejana folią magnetyczną do zapisu suchościeralnego.  Wymiary: 200 x 12 cm | Szt. | 1 |  |  |  |
|  | Gra dydaktyczna ułamki | Układanka typu Schubitrix - ułamki 2  Skracanie ułamków oraz zamiana ułamka zwykłego na dziesiętny - teraz w formie atrakcyjnej dydaktycznej układanki. Doskonała do zastosowania zarówno w szkole (na zajęciach reedukacyjnych, bądź jako dodatkowe zadania dla dzieci zdolnych), jak również w pracy z dzieckiem w domu.  Zestaw zawiera 2 układanki o zróżnicowanym stopniu trudności:  - skracanie i rozszerzanie ułamków  - zamiana ułamka zwykłego na dziesiętny i odwrotnie  W układance obowiązują reguły podobne do gry w domino. Elementy układanki są jednak trójkątne - na każdym z boków zapisane są zadania lub odpowiedzi. Zadaniem dzieci jest takie ułożenie trójkątów, aby dopasować odpowiedzi do zadań i to w taki sposób, aby wszystkie stykające się elementy pasowały do siebie wzdłuż każdego boku. Powstała figura umożliwia szybką samokontrolę poprawności wykonania wszystkich zadań.  Atrakcyjna forma zachęca do utrwalania wiedzy, zastępując żmudne wypełnianie zeszytu ćwiczeń.  Zastosowanie:  - skracanie i rozszerzanie ułamków  - zamiana ułamka zwykłego na ułamek dziesiętny  - zamiana ułamka dziesiętnego na ułamek zwykły  Zawartość:  - 2 układanki po 24 elementy każda  - elementy mają kształt trójkąta o boku 6 cm, wykonane są ze sztywnego, lakierowanego kartony  - całość umieszczona w tekturowym pudełku ze specjalną wkładką do sortowania elementów | Szt. | 1 |  |  |  |
|  | Matematyka. Plansze interaktywne 2.0 szkoła podstawowa | Plansze interaktywne 2.0. Matematyka. Szkoła podstawowa. Klasy 4-6  Plansze interaktywne z matematyki dla szkoły podstawowej to program komputerowy składający się z kilkudziesięciu plansz interaktywnych. Zawarte w nim treści edukacyjne zostały przygotowane zgodnie z podstawą programową do nauczania MATEMATYKI w klasach 4 - 6 szkoły podstawowej.  Materiał podzielono na następujące tematy:  - "Liczby naturalne",  - "Liczby całkowite",  - "Ułamki zwykłe",  - "Ułamki dziesiętne",  - "Procenty",  - "Algebra",  - "Figury płaskie",  - "Bryły",  - "Obliczenia praktyczne".  Plansze składają się z animacji, dźwiękowych komentarzy oraz z testów. Dodatkowe narzędzia multimedialne tj.: możliwość wyłączania tekstów, dopisywania komentarzy na planszach, podkreślania wybranych treści oraz zaznaczania lub zakrywania dowolnych elementów znajdujących się na planszy, umożliwiają nauczycielowi przeprowadzenie ciekawej i interaktywnej lekcji. Do pakietu dołączony jest opis poszczególnych tematów lekcji, przy których plansza może stanowić pomoc dla nauczyciela. Narzędzie testowe, zawiera około 150 pytań testowych jednokrotnego wyboru i pozwala na jednoczesne rozwiązywanie testu przez całą klasę.  Program jest przeznaczony przede wszystkim do użytku w szkole, gdzie może stanowić ciekawą pomoc dydaktyczną dla nauczycieli do przeprowadzenia zajęć lekcyjnych.  Zalecane jest wyświetlanie programu poprzez rzutnik multimedialny, a korzystanie z programu w połączeniu z tablicą interaktywną dodatkowo wzbogaca lekcję. | Szt. | 1 |  |  |  |
|  | Domino - obliczanie kątów (4 komplety) | Domino - obliczanie kątów, 4 komplety  Zawartość zestawu:  4 komplety po 24 kostki w pudełku  razem 96 kostek domina z grubego tworzywa  wymiar kostki: 4 x 8 cm | zestaw | 1 |  |  |  |
|  | Zestaw – miary długości, powierzchni, objętości, wagowe | Zestaw czterech układanek typu Schubitrix - miary długości, powierzchni, objętości, wagowe  Układanka na zasadach domina w kształcie trójkątów - układając należy dopasować do trzech boków odpowiedni element. Na każdym boku zapisane są zadania lub odpowiedzi. Powstałe figury umożliwiają samokontrolę wykonanego zadania. Układanki rozwijają zdolności percepcyjne, logiczne myślenie oraz spostrzegawczość. Atrakcyjna forma zachęca do utrwalania wiedzy, zastępując nudne ćwiczenia w ćwiczeniach lub zeszytach.  Zawartość każdego z czterech układanek, które tworzą zestaw: • 2 układanki po 24 karty • 48 trójkątów wym. 6 cm • wkładka do sortowania. | zestaw | 1 |  |  |  |
|  | Domino – ułamki niewłaściwe i właściwe | „Domino – ułamki niewłaściwe i właściwe”  Kostki domina wykonane są z grubego tworzywa o bezpiecznie zaokrąglonych rogach, dzięki czemu można je myć, są bardzo trwałe i bezpieczne.  Zawartość zestawu:  24 kostki domina o wymiarze 4 x 8 cm  tworzywo o grubości 0,3 cm  instrukcja  trwały kartonik | Szt. | 1 |  |  |  |
|  | Koło do odmierzania odległości | Koło do odmierzania odległości  Doskonały przyrząd do odmierzania długich odległości. Wodząc kołem po mierzonym odcinku uczniowie słyszą kliknięcie, które sygnalizuje pełen obrót koła (1 metr). Podziałka centymetrowa. | Szt. | 1 |  |  |  |
|  | Zestaw – miary powierzchni | Dwie układanki typu Schubitrix - miary powierzchni; uczą symboli określania miar powierzchni i ich zamiany. Pierwsze domino omawia: m2, cm2, mm2 - natomiast druga: km2, ha, a, m2, cm2, mm2  W układance obowiązują reguły podobne do gry w domino. Elementy układanki są jednak trójkątne - na każdym z boków zapisane są zadania lub odpowiedzi. Zadaniem dzieci jest takie ułożenie trójkątów, aby dopasować odpowiedzi do zadań i to w taki sposób, aby wszystkie stykające się elementy pasowały do siebie wzdłuż każdego boku. Powstała figura umożliwia szybką samokontrolę poprawności wykonania wszystkich zadań.  Zawartość:  - 2 układanki po 24 karty każda  - łącznie 48 trójkątnych elementów o boku 6 cm (wykonanych z trwałego kartonu)  - pudełko | Szt. | 1 |  |  |  |
|  | Stemple zegarowe | Drewniane lub z tworzywa stemple odwzorowujące zegar - idealny do nauki zapisywania i odczytywania godzin. Na odbitym kształcie można samodzielnie rysować wskazówki ułożone w dowolny sposób. | Szt. | 1 |  |  |  |
| **WARTOŚĆ BRUTTO OFERTY ŁĄCZNIE** | | |  | | | | |

………………………………………. *………………………………………………………..*

(miejscowość, data) (podpis i pieczęć osoby/osób uprawnionych do reprezentowania Wykonawcy)