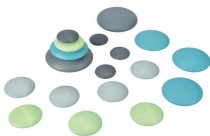
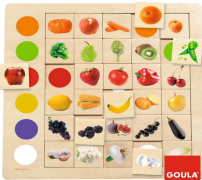
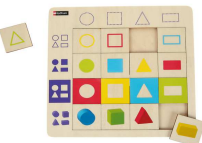
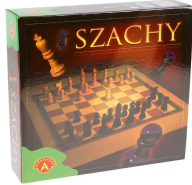
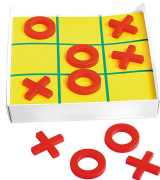


Klub Seniora - Wyposażenie do ćwiczeń manualnych i sensorycznych

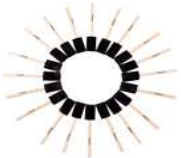
Lp.	Nazwa	Opis	Przykładowe foto
1	"Kamienie" do ćw. manualnych - pastelowe	Wykonane z drewna. • 4 szt. o śr. 6 cm • 8 szt. o śr. 8 cm • 4 szt. o śr. 11 cm • 2 szt. o śr. 14 cm	
2	Gra zręcznościowa Osiołek	Gra polega na załadowaniu i rozładowaniu osiołka • 65 elem. o wym. ok. 2 x 4 cm • wym. po złożeniu 27 x 22 x 4 cm	
3	Przewlekanka Fädelio - duży zestaw	Drewniana skrzynia zawiera wszystkie elementy zestawu gry. Po odwróceniu do góry dnem uzyskujemy pole do ćwiczeń. Otwory w dnie skrzynki służą jako podstawa dla trzonek elementów do przewlekania. W skrzynce znajdują się dwa ich rodzaje: 1.kołeczki-do przeplatania między nimi kolorowych sznurów, zgodnie z wzorami zamieszczonymi w załączonym zeszyte, 2.pionowe i poziome oczka -do przewlekania sznurów, zgodnie ze wzorem w postaci pałeczki z kolorami. W dnie skrzynki są także większe otwory do zamocowania sznura (za pomocą magnesu). • wym. opak. 53 x 27 x 7 cm	
4	Układanka kolory - owoce i warzywa	Układanie polega na dopasowaniu elementów z obrazkami owoców do odpowiedniego koloru. Plansza wykonana z drewna. • 30 elem. z obrazkami • plansza o wym. 32 x 32 x 0,9 cm	
5	Układanka - logiczne puzzle, geometryczne kształty	Dzięki zabawie puzzlami dzieci nauczą się rozpoznawać różne kształty i dopasowywać je do odpowiednich konturów. Pomoc kształci zmysł obserwacji i pamięć wzrokową. Wykonane ze sklejk. • 25 elem. o wym. 4 x 4 cm • wym. podstawy 23,5 x 23,5 cm	
6	Układanka - Mozaika Grzybki	W zestawie znajduje się 108 elementów w kształcie grzybków po 18 sztuk w sześciu kolorach. Zabawa polega na wkładaniu grzybków w otwory tworząc różne obrazy w/g załączonej książeczki lub własnej inwencji. Wszystkie elementy wykonane z drewna. Obrazkowa instrukcja ze wzorami do odtworzenia • wym. opakowania - planszy 32 x 25,5 x 4 cm • wym. grzybków 2,5 x 1,5 cm	

7	Układanka -Dopasuj zmysły	40 fotografii (z niebieską ramką) przedstawiających sytuacje, w których główną rolę odgrywają zmysły człowieka oraz 10 kart (z czerwoną ramką) z symbolem 5 zmysłów. Zadaniem gracza jest przyporządkowanie karty z jednym z 5 zmysłów do odpowiedniej sytuacji ukazanej na fotografii. • 50 kart z twardej tektury o wym. 9 x 9 cm • instrukcja	
8	Klocki GEO - Epideixis	Klocki - siedem różnokształtnych brył geometrycznych w sześciu kolorach (czerwonym, niebieskim, zielonym, żółtym, fioletowym, białym, czarnym), trwale połączonych z sześciennymi klocków wykonanych z drewna; wymiary jednego klocka 3 x 3 x 3 cm. W zestawie klocków książeczka zawierająca 70 ułożeń z uwzględnieniem wzrastającego stopnia trudności. Z wzorów wyodrębnić można trzy grupy: • przedstawienie pojedynczych kolorowych klocków; • ułożenia z dwóch kolorowych klocków, • konstrukcje z większej ilości klocków, bez zaznaczenia kolorów. Klocki umieszczone są w drewnianym, estetycznym i trwałym pudełku o wymiarach 13,8 x 13,8 x 8 cm	
9	Zestaw -Dźwięki wokół nas	Zadaniem gracza jest rozpoznanie dźwięku i połączenie go z odpowiednią ilustracją. • 12 plansz o wym. 13,2 x 20,4 cm • 120 kartoników • CD z nagraniem dźwięków	
10	Memory - miejsca na świecie	Gra tematyczna ćwicząca pamięć wzrokową, umiejętność kojarzenia, logiczne myślenie i koncentrację. Wzbogaca słownictwo z zakresu danego tematu (zwierzęta, jedzenie, kultura, miejsca). W trakcie gry uczestnicy kolejno odkrywają po dwa obrazki. Jeżeli jest to para, to gracz ją zabiera, jeżeli nie, obrazki trafiają na poprzednie miejsce. • 34 elem. (17 par) o wym. 9 x 9 cm	
11	Memory - zwierzęta	Gra tematyczna ćwicząca pamięć wzrokową, umiejętność kojarzenia, logiczne myślenie i koncentrację. Wzbogaca słownictwo z zakresu danego tematu (zwierzęta, jedzenie, kultura, miejsca). W trakcie gry uczestnicy kolejno odkrywają po dwa obrazki. Jeżeli jest to para, to gracz ją zabiera, jeżeli nie, obrazki trafiają na poprzednie miejsce. • 34 elem. (17 par) o wym. 9 x 9 cm	
12	Memory - jedzenie	Gra tematyczna ćwicząca pamięć wzrokową, umiejętność kojarzenia, logiczne myślenie i koncentrację. Wzbogaca słownictwo z zakresu danego tematu (zwierzęta, jedzenie, kultura, miejsca). W trakcie gry uczestnicy kolejno odkrywają po dwa obrazki. Jeżeli jest to para, to gracz ją zabiera, jeżeli nie, obrazki trafiają na poprzednie miejsce. • 34 elem. (17 par) o wym. 9 x 9 cm	

13	Domino Sylabowe - układanka	Układanka edukacyjna . Zestaw gry zawiera: • 36 dwustronnych tafelków, na których znajdują się 144 sylaby	
14	Historia Polski - quiz	Na 191 kartach znajdują się 764 pytania i 1528 odpowiedzi. W trakcie gry jej uczestnicy poruszają się pionkami po torze planszy i odpowiadają na pytania z wyciągniętych kart, w zależności od koloru pola, na którym postawili swój pionek. Dodatkowe punkty można zdobyć określając jakie ważne wydarzenie w historii Polski miało miejsce pod datą widniejącą na karcie z talii kart „ważnej daty”. W trakcie gry wiele emocji zapewniają również strzały do celu z katapulty, które będą sprawdzianem umiejętności manualnych graczy. • 88 kart pytań i odpowiedzi • 8 kart liter a, b • 14 kart ważna data • 4 pionki • kostka do gry • plansza o wym. 16,5 x 21 cm • 80 żetonów • klepsydra • notes • kubek • kulka • katapulta • instrukcja • dla 2-4 graczy	
15	Pan tu nie stał! - gra	Gra PAN TU NIE STAŁ! przenosi graczy do czasów centralnego planowania i wiecznych rynkowych niedoborów, symbolem których stały się wszechobecne kolejki do sklepów. Celem gry jest walka o deficytowe towary pojawiające się w sklepach. Należy obserwować, co pojawia się w sklepach i nie dać się wypchnąć z kolejki. No chyba, że ktoś krzyknie ci do ucha Pan tu nie stał! • 4 sklepy o wym. 10 x 10 cm, na 4 oddzielnych kartonikach które tworzą planszę gry • 5 kart pomocy o wym. 6 x 9 cm • 36 kartoników z produktami o wym. 3,2 x 3,2 cm • 100 kart o wym. 6 x 9 cm • od 3 do 5 graczy	
16	Quiz o Europie	Fascynująca gra, w trakcie której uczestnicy odpowiadają na pytania dotyczące historii, geografii i przyrody, nauki i techniki oraz kultury i sztuki Europy. Gracze odpowiadają na 180 pytań z 45 kart, a do wyboru mają 540 odpowiedzi. Podczas gry mogą wykazać się również swoją zręcznością, strzelając z katapulty do celu. Zawartość: • plansza • pionki 3 szt. • karty • kostka do gry • żetony • klepsydra • instrukcja	
17	Quiz o Świecie	Fascynująca gra i świetna zabawa, w trakcie której uczestnicy odpowiadają na pytania dotyczące historii, geografii i przyrody, nauki i techniki oraz kultury i sztuki świata. Gracze mogą odpowiadać na 180 pytań z 45 kart, a do wyboru mają 540 odpowiedzi. Podczas gry mogą wykazać się również swoją zręcznością, strzelając z katapulty do celu. Zawartość: • plansza • pionki 3 szt. • karty • kostka do gry • żetony • klepsydra • instrukcja	
18	Bingo dodawanie i odejmowanie w zakresie 100	Gra w Bingo z zastosowaniem działań matematycznych. • dla 2-6 graczy • 2 zestawy po 6 kart (dodawanie i odejmowanie) • 108 kartoników z działaniami	

19	Szachy	Gra w szachy to najlepszy trening dla umysłu. • plansza o wym. 42 x 34 cm • 32 figury o wys. od 3 do 6,5 cm	
20	Kółko i krzyżyk	Zadaniem uczestnika jest ułożenie trzech jednakowych elementów w jednej linii. • plansza o wym. 15 x 15 cm • 5 krzyżyków • 5 kółek • dla 2 graczy	
21	Chińczyk-warcaby	Dwie najbardziej znane i popularne gry planszowe. • dwustronna plansza o wym. 36 x 25,5 cm • 24 pionki do warcabów • 16 pionków do chińczyka • kostka do gry	
22	Chwyc jajko - gra zręcznościowa	Zabawa polega na jak najszybszym przeniesieniu swoich jajek od linii startu do linii mety. Trzeba to zrobić za pomocą dołączonych do zestawu pałeczek. Gdy któreś z nich wypadnie, należy wrócić do linii startu i rozpocząć jeszcze raz. Ten, kto jako pierwszy przeniesie wszystkie jajka, wygrywa. W poręcznej wytłoczce z tworzywa sztucznego. • 10 jajek piankowych w dwóch kolorach, o wym. 5 x 4 cm • 2 pary plastikowych pałeczek o dł. 18,5 cm • od 2 graczy	
23	Serso	Gra zręcznościowa polegająca na umieszczeniu obręczy na prętach. Wykonana z pianki. • wym. 30 x 30 x 13 cm • 5 obręczy o śr. 12 cm	
24	Aktywne ringo	Zestaw aktywnych obręczy wykonanych z tworzywa, które można rozciągać bez ryzyka odkształceń. Służy do zabaw wspomagających ruchowy rozwój : rzuty do celu, rzuty do siebie, żonglowanie, chodzenie na palcach po okręgach, taniec itp. • śr. 16,4 cm • 6 szt. • różne kolory	

25	Kalambury	W grze wygrywa zespół, w którym gracze najlepiej potrafią przedstawić (za pomocą gestów lub rysunku) i najszybciej odgadnąć hasło wskazane losowo na karcie. W tej grze zwyciężyć może każdy, ważny jest refleks i umiejętność kojarzenia. • 108 dwustronnych kart "hasła" o wym. 6 x 9 cm • 2 karty "kategoria" o wym. 6 x 8 cm • plansza o wym. 34 x 26 cm • 3 pionki do gry o wys. 2,5 cm • kostka do gry o wym. 2 x 2 x 2 cm • 60 żetonów o śr. 1,5 cm • 3 notesy o wym. 15 x 11,5 cm • klepsydra o wys. 6 cm	
26	Zapamiętaj, pokaż	24 karty o wym. 14,5x14,5 cm do ćwiczeń w naśladowaniu, rozpoznawaniu, i nazywaniu czynności oraz zapamiętywaniu sekwencji ruchowych.	
27	Duże szczypce	Kolorowe szczypce wykonane z tworzywa sztucznego, w poręcznym słoiku z rączką. Zabawa nimi usprawnia mięśnie dłoni. • 12 szt. • 6 kolorów • dł. ok. 12 cm	
28	Śruby z nakrętkami	Duże śruby w 4 kolorach, z nakrętkami w różnych kształtach. Zadaniem jest odpowiednie dopasowanie kształtu i/lub koloru nakrętek do śrub. W zabawie tej uczestnicy ćwiczą koordynację wzrokowo-ruchową i sprawność rąk. • 32 śruby • 32 nakrętki • wys. 6 cm	
29	Duże spinacze	Duże, kolorowe spinacze • 4 kolory • 20 szt. • dł. 10 cm	
30	Labirynt zręcznościowy	Pomoc edukacyjna rozwijająca umiejętności manualne oraz koordynację ruchową. Zabawa polega na wytyczeniu określonej trasy (za pomocą załączonej kredy), wzdłuż której należy przeprowadzić kulkę poprzez odpowiednie manipulowanie sznurkiem. Nanoszenie trasy kredą pozwala na modyfikowanie jej w zależności od oczekiwanego stopnia trudności. • wym. 30 x 15 x 41 cm	
31	Piłka terapeutyczna	Piłka z PCV, której jedna półkula pokryta jest wypustkami, a druga półkula - gładka. • śr. 75 cm • kolor niebieski	

32	Piłka 30 cm	Piłki z PCV do gier i zabaw ruchowych oraz rehabilitacyjnych. • kolor żółty • śr. 30 cm • 200 g • maksymalne obciążenie 300 kg	
33	Piłka 45 cm	Piłki z PCV do gier i zabaw ruchowych oraz rehabilitacyjnych. • kolor zielony • śr. 45 cm • maksymalne obciążenie 300 kg	
34	Piłka 55 cm	Piłki z PCV do gier i zabaw ruchowych oraz rehabilitacyjnych. • kolor żółty • śr. 55 cm • maksymalne obciążenie 400 kg	
35	Piłka 65 cm	Piłki z PCV do gier i zabaw ruchowych oraz rehabilitacyjnych. • kolor czerwony • śr. 65 cm • maksymalne obciążenie 450 kg	
36	Pędzle z gąbki 20 szt.	• 20 szt. • szer. gąbki ok. 2,5 cm	
37	Piłka lekarska	śr. 11 cm, waga 1 kg	
38	Piłka lekarska	śr. 13,5 cm, waga 2 kg	
39	Piłka sensoryczna 75 cm	Piłki do terapii i rehabilitacji z miękkiej gumy z wypustkami na powierzchni. Zapewniają stymulację dotykową. • śr. 75 cm • maksymalne obciążenie 550 kg	
40	Kulka z wypustkami do masażu	Mała kulka z wypustkami, do masażu i ćwiczeń dłoni. Wykonana z twardej gumy. • śr. 4,5 cm	

41	Elastyczny trójkąt do treningu dłoni - średniej twardości	Przyrząd do ćwiczenia zginaczy i prostowników dłoni i palców. Obie jego strony nadają się do różnych rodzajów ćwiczeń: z jednej strony kulka do ściskania, a z drugiej wypustki umożliwiające ćwiczenie każdego z palców oraz kciuka osobno, by zwiększyć ich zakres ruchu i siłę. • dł. boku 12 cm, kolor pomarańczowy	
42	Rozgwiezda do gimnastyki palców - miękka	Żelowe rozgwiezdy do ćwiczenia zręczności i funkcji motorycznych oraz terapii dłoni. Polepszają jej funkcję chwytową, powracające do pierwotnego kształtu. • śr. 10 cm • różowa	
43	Rozgwiezda do gimnastyki palców - średniej twardości	Żelowe rozgwiezdy do ćwiczenia zręczności i funkcji motorycznych oraz terapii dłoni. Polepszają jej funkcję chwytową, powracające do pierwotnego kształtu. • śr. 10 cm • niebieska	
44	Gwiazdka do treningu dłoni - średniej twardości	Żelowe gwiazdy do ćwiczenia zręczności i funkcji motorycznych oraz terapii dłoni. Polepszają jej funkcję chwytową, powracające do pierwotnego kształtu. • śr. 8 cm • niebieska	
45	Gwiazdka do treningu dłoni - miękka	Żelowe gwiazdy do ćwiczenia zręczności i funkcji motorycznych oraz terapii dłoni. Polepszają jej funkcję chwytową, powracające do pierwotnego kształtu. • śr. 8 cm • różowa	
46	Grzebień do treningu dłoni - średniej twardości	Żelowe grzebień do ćwiczenia zręczności i funkcji motorycznych oraz terapii dłoni. Polepszają jej funkcję chwytową, • śr. 10 x 6 cm • zielony	
47	Piankowy walec do ćwiczeń - z wypustkami	Walec z pianki EVA do różnego rodzaju ćwiczeń oraz masażu. Poprawiający ukrwienie ciała i zmniejszający napięcie mięśni. • wym. 15 x 45 cm	
48	Piankowy walec do ćwiczeń - długi	Walec wykonany z twardej pianki PE, do ćwiczeń oraz masażu. • wym. 15 x 45 cm	
49	Piankowy walec do ćwiczeń - krótki	Walec wykonany z twardej pianki PE, do ćwiczeń oraz masażu. • wym. 15 x 30 cm	

50	Mata do masażu stóp	Lekka, piankowa mata z wypustkami, do masażu. Wzmacnia mięśnie stóp, poprawia krążenie krwi, pomaga zapobiegać płaskostopiu. Elementy można łączyć ze sobą na zasadzie puzzli. • 4 szt.\n• wym. elem. 31,5 x 31,5 cm	
51	Tabliczki i kształty czerwone	12 elementów drewnianych, które należy dopasować do kształtów umieszczonych na tabliczkach. • 36 elem. o wym. od 2,5 do 5 cm • 12 tabliczek ze wzorami o wym. 16 x 8 cm • dla 1-4 graczy • elementy 3D płaskie	
52	Tabliczki i kształty niebieskie	12 elementów drewnianych, które należy dopasować do kształtów umieszczonych na tabliczkach. • 36 elem. o wym. od 2,5 do 5 cm • 12 tabliczek ze wzorami o wym. 16 x 8 cm • dla 1-4 graczy• elementy 3D wypukłe	