

# OFERTA – POMOCY DLA KLAS MŁODSZYCH GRY



Staramy się aby  
sprzedawane przez nas  
produkty były w  
atrakcyjnych cenach.

Jeżeli

**znajdziesz produkt**  
o identycznych parametrach  
jak w naszej ofercie, ale  
**w niższej cenie** –  
poinformuj nas o tym, a my  
postaramy się tak  
wynegocjować ceny z  
Producentem/Dostawcą  
**aby obniżyć cenę i  
sprzedać Ci produkt  
taniej.**



P.H.U. BIS-MW s.c.  
ul. Michałowicza 13  
02-495 Warszawa

## Biuro i Szkoła - Meble, Wyposażenie

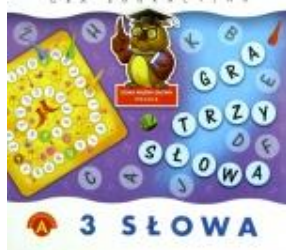


**Ceny w ofercie zawierają podatek VAT**



## G R Y

### Gry edukacyjne :



#### - 3 słowa

„3 słowa” to gra uniwersalna – znakomita, kształcąca zabawa zarówno dla dzieci jak i dorosłych. Jej uczestnicy poszerzają swoje słownictwo, uczą się lub utrwalają prawidłową pisownię, są też zmuszeni do kreatywności i refleksu w układaniu słów ze zdobytych liter. Celem gry jest jak najszybsze ułożenie 3 słów: trzyliterowego, czteroliterowego i pięcioliterowego. Każdy z graczy poruszając się swoim pionkiem po torze planszy stara się zebrać jak najwięcej żetonów-liter. Wygrywa ten, kto jako pierwszy ułoży z nich 3 słowa o właściwej ilości liter. Zawartość: plansza, 117 żetonów z literkami, 4 pionki, kostka, instrukcja.

Wiek: od 5 lat

Liczba graczy: 2-4

Wiek: 3-5 lat

Liczba graczy: 1-4

Zawartość: 4 plansze (18 x 18 cm) - 10 krążków "cyfry" (śr. 6 cm) - 10 krążków "zbiory" (śr. 6 cm) - 55 zwierzątek - kostka – instrukcji

18,70 zł.



#### - Bystre oczko – kuferek pełen gier

Gra Bystre Oczko wyrabia spostrzegawczość, refleks, pamięć, ćwiczy analizę wzrokową i słuchową, uczy rozróżniać kolory i nazywać przedmioty. Ponadto zapewnia świetną i emocjonującą zabawę dla całej rodziny. Proste i różnorodne zasady pozwolą na wspólną grę dzieciom i dorosłym w różnym wieku.

Zabawa polega na odnajdywaniu obrazka z kartonika na planszach.

W instrukcji opisanych jest 8 gier, jednak zestaw można wykorzystywać na wiele innych sposobów.

Zawartość: 96 dwustronnych kartoników oraz 4 dwustronnych plansz.

Wiek: od 3 lat

Liczba graczy: 1-4

43,45 zł.

## **Biuro i Szkoła – Meble, Wyposażenie**

**PHU BIS-MW s.c.** Monika Chomiakowska-Widulińska, Waldemar Widuliński  
ul. Michałowicza 13 02-495 Warszawa **poniedziałek-piątek 8:30-16:30**

**Tel. 22 4252599, 22 8367221** Tel. kom. +48 500510323

[www.bismw.com.pl](http://www.bismw.com.pl) e-mail: [zapytania@bismw.com.pl](mailto:zapytania@bismw.com.pl)

**CEZAS Warszawa** **Tel. 22 8311172, 22 8312829** Tel. kom. +48 530622277

[www.cezas.waw.pl](http://www.cezas.waw.pl) e-mail: [dh@cezas.waw.pl](mailto:dh@cezas.waw.pl)



### - Cyfry z obrazkami – puzzle 3 elementowe

64,80 zł.

Ślicznie wykonane, drewniane puzzle do nauki liczenia od 1 do 10 oraz rozwoju mowy. Zabawa polega na dopasowaniu dwóch obrazków do odpowiedniej cyferki. Obrazki pasujące do jednej cyfry mają ze sobą związek logiczny, np. koty i kłębki wełny.  
Zawartość: 30 części, z których ułożyć można dziesięć 3-elementowych puzzli o wymiarach 7 x 18 cm.  
Wiek: od 3 lat.



### - Czarna liczba Junior – gra matematyczna

31,90 zł.

Opis produktu

Czarna Liczba to gra karciana dla dzieci, w której może wziąć udział od 2 do 5 graczy.

Celem gry jest sprawne liczenie i zgromadzenie jak największej liczby par.

W grze bierze udział 12 par i jedna karta zwana Czarną liczbą.

Gra stanowi atrakcyjną pomoc edukacyjno- terapeutyczną do wykorzystania przez nauczycieli matematyki, terapeutów pedagogicznych oraz wychowawców świetlicy, a także przez rodziców dzieci z trudnościami w uczeniu się matematyki.

Zawartość: 4 talie kart, każda talia tworzy niezależną grę

Wiek: od 9 lat.

Liczba graczy: 2-5



### - Czytam sam

30,80 zł.

Zawiera 16 bardzo ładnych ilustracji z podpisami. Dziecko dopasowuje

podpis, wkładając plakietkę o odpowiednim kształcie i kolorze w otwór pod rysunkiem lub, w etapie trudniejszym, dopasowuje podpis tylko po kształcie liter.

Pozwala to zakodować w pamięci dziecka cały wyraz. Kolejne ćwiczenia pozwolą zapamiętać małuchowi i wyraz, i jak się go czyta.

Zawartość: 16 dużych, sztywnych kartoników z okienkami o wymiarach 12 x 8 cm.

Wiek: od 4 lat.

## Biuro i Szkoła – Meble, Wyposażenie

**PHU BIS-MW s.c.** Monika Chomiakowska-Widulińska, Waldemar Widuliński  
ul. Michałowicza 13 02-495 Warszawa **poniedziałek-piątek 8:30-16:30**

**Tel. 22 4252599, 22 8367221** Tel. kom. +48 500510323

[www.bismw.com.pl](http://www.bismw.com.pl) e-mail: [zapytania@bismw.com.pl](mailto:zapytania@bismw.com.pl)

**CEZAS Warszawa Tel. 22 8311172, 22 8312829** Tel. kom. +48 530622277

[www.cezas.waw.pl](http://www.cezas.waw.pl) e-mail: [dh@cezas.waw.pl](mailto:dh@cezas.waw.pl)



### - Detektyw oczko

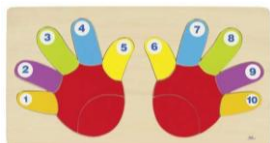
29,15 zł.

Gra będąca znakomitym treningiem spostrzegawczości, koncentracji i pamięci oraz umiejętności prawidłowego kojarzenia obrazów.

Zawartość: 15 kolorowych i czarno-białych plansz A4 z ilustracjami.

Możliwość kserowania.

Wiek: powyżej 4 lat.



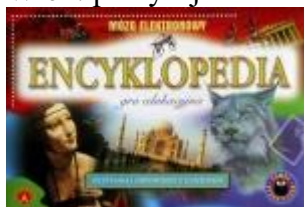
### - Dłonie – puzzle do nauki liczenia

38,39 zł.

Bardzo ładnie wykonane kolorowe dłonie na drewnianej podstawie.

Każda z dłoni ma 17 cm długości i 7 wycięganych elementów.

Wiek: powyżej 2 lat.



### - Encyklopedia – mózg elektronowy

47,85 zł.

Pomyśl, jakim ilustracjom odpowiadają wybrane hasła na planszy. Naciśnij znajdujące się przy nich punkty. Jeżeli wybór będzie właściwy światelko zapali się.

Zawartość: 12 plansz, podstawa z elementem elektronicznym

Wiek: od 6 lat



### - Gram w liczenie. Książka + Gra

32,90 zł.

Seria jest idealnym uzupełnieniem szkolnego nauczania. Dzieci przez zabawę doskonalą swoje umiejętności. Nie ma tu czasu na nudę.

W książce znajdują się zadania, z zabawnymi, kolorowymi ilustracjami. Dzięki dołączonej grze, dzieci utrwalają nabyte podczas ćwiczeń z książką umiejętności.

Niewątpliwą zaletą gry jest również to, że może bawić się w nią cała rodzina.

Książka i gra stanowią integralną całość.

Wiek: 7-9 lat

## Biuro i Szkoła – Meble, Wyposażenie

**PHU BIS-MW s.c.** Monika Chomiakowska-Widulińska, Waldemar Widuliński

ul. Michałowicza 13 02-495 Warszawa **poniedziałek-piątek 8:30-16:30**

**Tel. 22 4252599, 22 8367221** Tel. kom. +48 500510323

[www.bismw.com.pl](http://www.bismw.com.pl) e-mail: [zapytania@bismw.com.pl](mailto:zapytania@bismw.com.pl)

**CEZAS Warszawa Tel. 22 8311172, 22 8312829** Tel. kom. +48 530622277

[www.cezas.waw.pl](http://www.cezas.waw.pl) e-mail: [dh@cezas.waw.pl](mailto:dh@cezas.waw.pl)



### - Gramy samogłoskami

28,05 zł.

Gramy Samogłoskami jest jedną z serii 6 gier przygotowujących do nauki czytania. Wszystkie gry powiązane są z metodą 101 kroków Danuty Chwastniewskiej zawartą w elementarzach: Poczytam ci, mamo! Kształcą umiejętności, które są ważne w przygotowaniu do czytania, czyli słuch fonemowy, koordynację wzrokową, słuchową i ruchową, a także koncentrację słuchową.

Zagramy Samogłoskami składa się z 2 zabaw i 5 gier, które odnoszą się do słuchowego wyodrębnienia samogłosek na początku i na końcu wyrazu. Dzięki nim możemy wyćwiczyć z dzieckiem umiejętność łączenia dźwięku samogłoski z jej literowym (graficznym) odpowiednikiem. Zestaw przeznaczony jest do wspólnej zabawy rodziców z dziećmi, którzy chcą kształtować umiejętności malucha, zanim pójdzie do szkoły.

Jest to także bardzo wartościowa pomoc dla nauczycieli przedszkoli, klas początkowych, logopedów, terapeutów.

Zawartość: dwustronna plansza, kolorowa kostka, żetony – 40 sztuk, kartoniki samogłosek – 35 sztuk  
Liczba graczy: 2-4, w wieku od 4 lat.

Wiek: od 4 lat



### - Igła z nitką – analogie

37,95 zł.

Kogut i kura, żaba i bocian, kot i mysz, ryba i wędka, no i... igła z nitką. Naturalne skojarzenia, które są jednak owocem wiedzy i doświadczenia, wymagają od najmłodszych, aby krok po kroku poznawać świat wokół siebie.

Zawartość: 48 sztywnych plakietek o wym. 7,4 cm x 7,4 cm, podzielonych na dwie grupy, rozróżnionych kolorem na drugiej stronie kartonika, instrukcja gier.

Wiek: powyżej 4 lat

Liczba graczy: 1-6.



### - Kalambury obrazkowe

51,60 zł.

Gra kalambury, w której hasła przedstawione zostały za pomocą obrazków. Hasła „obrazki” przedstawiają przedmioty, osoby/zwierzęta, czynności. Prezentacja hasel może nastąpić za pomocą gestów lub opisu słownego w zależności od pola zajętego na planszy.

Zawartość: karty „obrazki” - 165 szt., plansza, pionki do gry - 4 szt., kostka do gry, żetony – 80 szt., klepsydra

Wiek: powyżej 5 lat

## Biuro i Szkoła – Meble, Wyposażenie

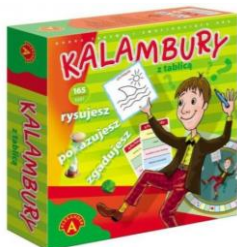
**PHU BIS-MW s.c.** Monika Chomiakowska-Widulińska, Waldemar Widuliński  
ul. Michałowicza 13 02-495 Warszawa **poniedziałek-piątek 8:30-16:30**

**Tel. 22 4252599, 22 8367221** Tel. kom. +48 500510323

[www.bismw.com.pl](http://www.bismw.com.pl) e-mail: [zapytania@bismw.com.pl](mailto:zapytania@bismw.com.pl)

**CEZAS Warszawa Tel. 22 8311172, 22 8312829** Tel. kom. +48 530622277

[www.cezas.waw.pl](http://www.cezas.waw.pl) e-mail: [dh@cezas.waw.pl](mailto:dh@cezas.waw.pl)



### - Kalambury z tablicą

48,30 zł.

Gra zespołowa, w której należy jak najszybciej zgadnąć (przedstawione za pomocą rysunku na tablicy) hasło wybrane losowo z karty. Przebieg gry tworzy niezwykłą, pełną humoru i wielkich emocji atmosferę rodzinnej zabawy.

Zawartość: plansza do gry, 163 dwustronnych kart "hasel", 2 karty "kategoria", 4 pionki do gry, kostka do gry, 80 żetonów, tablica pisak, gąbka, klepsydra, instrukcja

Liczba graczy: 2-4

Wiek: 7 lat.



### - Klucz i się ucz

27,40 zł.

Gracze mają do dyspozycji po 4 klucze i po 1 paletce z otworami, w których mogą umieścić odpowiednie klucze. Po odkryciu karty z wzorem klucza lub wzorami kilku kluczy, gracze starają się jak najszybciej znaleźć właściwy klucz, by umieścić go w wybranym otworze. W drugim wariancie gry jej uczestnicy odkrywają kartę z układem kolorowych kótek.

Po krótkiej chwili karta zostaje zasłonięta, a gracze starają się z pamięci nawlec na linkę klucze, których kolory będą zgodne z kolorami na karcie.

Klucz i się ucz to edukacyjna gra łącząca emocjonującą zabawę z ćwiczeniem spostrzegawczości, pamięci oraz prawidłowego kojarzenia pokrewieństwa kształtów. Gra zmusza również do ćwiczenia zręczności i manualnej precyzji.

Zawartość: 4 szt kluczy, 1 paletka, 1 linka karty "kształtów", 30 szt., karty "kolorów" 25 szt., klepsydra, żetony 90 szt., instrukcja

Wiek: powyżej od 5 lat

Liczba graczy: 2-4 .



### - Kolorowa wieża edukacyjna. W lesie

64,90 zł.

Bardzo kolorowa i atrakcyjnie wykonana edukacyjna zabawka dla najmłodszych dzieci. Zestaw zawiera 10 sześcianów różnej wielkości, które można układać w wysoką wieżę lub w inny sposób. Przy okazji dzieci uczą się liczenia do 10, poznają zwierzęta leśne oraz ich ślady.

Wesołe obrazki i żywe kolory zachęcają do zabawy, rozwijając sprawność manualną oraz zdolność kojarzenia i nazywania.

## Biuro i Szkoła – Meble, Wyposażenie

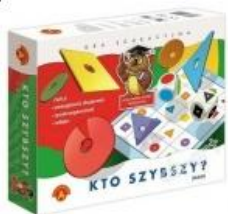
**PHU BIS-MW s.c.** Monika Chomiakowska-Widulińska, Waldemar Widuliński  
ul. Michałowicza 13 02-495 Warszawa **poniedziałek-piątek 8:30-16:30**

**Tel. 22 4252599, 22 8367221** Tel. kom. +48 500510323

[www.bismw.com.pl](http://www.bismw.com.pl) e-mail: [zapytania@bismw.com.pl](mailto:zapytania@bismw.com.pl)

**CEZAS Warszawa Tel. 22 8311172, 22 8312829** Tel. kom. +48 530622277

[www.cezas.waw.pl](http://www.cezas.waw.pl) e-mail: [dh@cezas.waw.pl](mailto:dh@cezas.waw.pl)



### - Kto szybszy? Maxi

32,45 zł.

"Kto szybszy?" to dwie gry, w których liczy się umiejętność kojarzenia, spostrzegawczość i refleks, a ich przebieg jest niezwykle emocjonujący. Gracze muszą jak najszybciej wybrać właściwy żeton kojarząc kształt i kolor wskazany przez rzucone kostki. Gra trwa w napięciu, a zwycięzcą zostanie najszybszy.

Zawartość: plastikowe żetony - 54 szt. (po 3 szt. z każdego koloru i kształtu), plansza, kostka kształtu - 1 szt., kostka koloru - 1 szt., instrukcja.

Wiek: od 5 lat

Liczba graczy: 2-3



### - Kto to taki?

31,90 zł.

Gra w atrakcyjny sposób umożliwia poznanie zajęć i zawodów ludzi, nazywanie ich i skojarzenie zawodu z rekwizytami, które są dla niego charakterystyczne. Gra zawiera zagadki w formie wierszyka wraz z pasjonującą rozrywką na zasadach loteryjki obrazkowej.

Zawartość: dwustronna plansza wym., instrukcję gry, 24 karty z zagadkami, 24 tafelki o wymiarach 7,5x7,5 cm, 48 żetonów, 2 kostki do gry.

Wiek: 5 lat.

Liczba graczy: 2-4.



### - Literka do literki

21,45 zł.

„Literka do literki” to zabawka edukacyjna dla dzieci w wieku przedszkolnym. Są to również 2 warianty gry dla dzieci starszych, a nawet dla dorosłych graczy. Zabawa najmłodszych polega na tym, by do wybieranych obrazków ułożyć z liter pasujące do nich wyrazy. Jest to doskonały pretekst do poznania liter oraz nauki czytania i pisania. Gry zapewniają z kolei wiele emocji, a jednocześnie zmuszają do myślenia i są świetnym treningiem koncentracji i uwagi.

Po wybraniu kartonika z obrazkiem gracz losuje żeton z literką. Jeśli literka pasuje do nazwy obrazka to kładzie ją obok niego. Za każdą dołożoną do wyrazu literkę otrzymuje się jeden żeton. Po ułożeniu całego wyrazu gracze sprawdzają, kto zdobył najwięcej żetonów i wygrał pierwszą rundę, a następnie przygotowują rekwizyty (jak na początku gry) do następnej rundy.

Zawartość: 35 obrazków, 96 liter, 30 żetonów i instrukcja

Liczba graczy: 1+

Wiek graczy: 5+

Czas gry: 15-30min

## Biuro i Szkoła – Meble, Wyposażenie

**PHU BIS-MW s.c.** Monika Chomiakowska-Widulińska, Waldemar Widuliński  
ul. Michałowicza 13 02-495 Warszawa **poniedziałek-piątek 8:30-16:30**

**Tel. 22 4252599, 22 8367221** Tel. kom. +48 500510323

[www.bismw.com.pl](http://www.bismw.com.pl) e-mail: [zapytania@bismw.com.pl](mailto:zapytania@bismw.com.pl)

**CEZAS Warszawa Tel. 22 8311172, 22 8312829** Tel. kom. +48 530622277

[www.cezas.waw.pl](http://www.cezas.waw.pl) e-mail: [dh@cezas.waw.pl](mailto:dh@cezas.waw.pl)



### - Lotto ortografia

31,90 zł.

Ortograficzna loteryjka obrazkowa. Gra przeznaczona jest dla dzieci w wieku od 7 lat.

Polecamy ją dzieciom ze starszych klas, mającym kłopoty z ortografią i dysleksją.

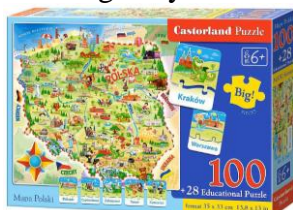
Hazardowy sposób rozgrywki wprowadza dodatkowy bodziec do nauki ortografii.

Zarówno w grupach szkolnych, jak i w domu.

Zawartość: 6 dwustronnych, twardych plansz, 54 dwustronne, sztywne tafelki, 16 kafelków do gry "Szczęśliwa koniczynka", instrukcję gry.

Wiek graczy: 6 lat.

Liczba graczy: 2-6.



### - Mapa Polski - puzzle 100 + 28 el.

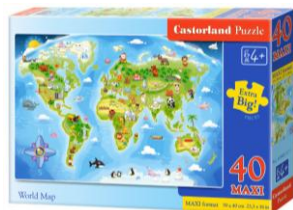
28,05 zł.

Układając Edukacyjną Mapę Polski dziecko dowie się jak wygląda Polska i z jakimi krajami graniczy. Pozna najbardziej znane obiekty lub związane z regionem wydarzenia. Na koniec utrwali swoją wiedzę rozwiązując quiz.

Zawartość: puzzle (mapa) - 100 el., quiz - 28 el. (obrazek miasta + nazwa miasta)

Wymiary po ułożeniu obrazka: 35 x 33 cm

Wiek: od 6 lat.



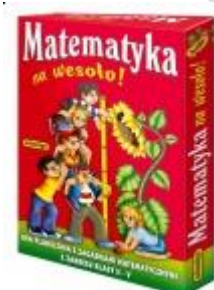
### - Mapa świata - puzzle edukacyjne 40 el. Maxi

29,15 zł.

Duże elementy, zaokrąglone narożniki oraz gruba, dwustronnie oklejona tektura powodują, iż produkt ten jest nie tylko estetyczny i wytrzymały, ale również bardzo bezpieczny. Dzięki temu nawet kilkuletnie dziecko może samodzielnie stawić czoła wyzwaniu, jakim jest ułożenie obrazka z motywem ulubionej bajki. Po ułożeniu puzzle te mogą być oryginalną dekoracją dziecięcego pokoju lub przedszkolnej sali.

Wymiary po ułożeniu obrazka: 59 x 40 cm.

Wiek: 4 lat.



### - Matematyka na wesoło

37,95 zł.

Gra planszowa z zagadkami matematycznymi z zakresu klasy II-V.

Zawartość: plansza, 50 kart z pytaniami i zadaniami, 4 obrazki słońca na żółtym tle, niebieskim, zielonym, czerwonym, podzielne na 7 części, kostki do gry, 4 pionki, 4 notesiki oraz instrukcję gry.

Wiek: powyżej 6 lat.

Liczba graczy: 2-4.



### -Memo. Labirynty

49,40 zł.

Nauka logicznego myślenia, wnioskowania i zapamiętywania oraz zachęta do kreatywnego tworzenia własnych abstrakcyjnych wzorów i labiryntów. 2 w 1, czyli kolorowe Memo oraz biało-czarne labirynty!

Memo – zapamiętuj kolory i figury, żeby zbierać takie same karty w pary.

Labirynty – buduj własne labirynty, zakręcone drogi, niezwykle wzory.

To dwie gry logiczne pobudzające wyobraźnię, kreatywność oraz pamięć i koncentrację!



### - Nogi stonogi

43,90 zł.

Gra Nogi stonogi przeznaczona jest dla graczy w wieku przedszkolnym. Elementy gry wykonane są z grubego kartonu, dzięki czemu gra jest niemal odporna na działanie małych rączek :) Kolorowe, przyjemne ilustracje oraz wesoły temat gry sprawiają, że maluchy z przyjemnością spędzać będą czas w towarzystwie sympatycznych stonóg. Podczas gry naszym zadaniem będzie ułożenie jak najdłuższej stonogi. Rzucając kostkami będziemy starać się zdobyć jak najwięcej butów dla naszych stonóg. Będziemy przy tym podejmować decyzje ile butów i w jakich kolorach chcemy zdobyć.

Gra posiada 2 warianty: dla dzieci młodszych i starszych. Jej duża zaletą jest to, że pomaga małym graczom opanować trudną sztukę podstawowego liczenia oraz naukę kolorów.

Liczba graczy: 2-4

Wiek: od 4 lat



### - Obserwujesz i znajdujesz. Kolorowe piktogramy

22,00 zł.

Rozwój mózgu i utrzymanie go w dobrej formie wymagają stałych ćwiczeń. Proponujemy ciekawą grę zapewniającą dobrą zabawę, przy jednoczesnym kształtowaniu koncentracji, spostrzegawczości i uważności. Procesy te niezbędne są podczas pracy mózgu w każdym wieku.

Na kartach znajduje się po 8 różnych kolorowych znaków i figur. Karty między sobą mają wspólny znak/figurę, którą należy znaleźć i wskazać palcem na karcie ze stosu kart.

Celem gry jest odnalezienie wspólnego dla dwóch kart znaku. Przy każdorazowym "starciu" wygrywa ten gracz, który jako pierwszy wskaże wspólny dla dwóch kart znak. Gdy zdarzy się, jednoczesne wypowiedzenie

## Biuro i Szkoła – Meble, Wyposażenie

**PHU BIS-MW s.c.** Monika Chomiakowska-Widulińska, Waldemar Widuliński  
ul. Michałowicza 13 02-495 Warszawa **poniedziałek-piątek 8:30-16:30**

**Tel. 22 4252599, 22 8367221** Tel. kom. +48 500510323

[www.bismw.com.pl](http://www.bismw.com.pl) e-mail: [zapytania@bismw.com.pl](mailto:zapytania@bismw.com.pl)

**CEZAS Warszawa Tel. 22 8311172, 22 8312829** Tel. kom. +48 530622277

[www.cezas.waw.pl](http://www.cezas.waw.pl) e-mail: [dh@cezas.waw.pl](mailto:dh@cezas.waw.pl)

słów, należy kartę przełożyć na koniec stosu kart.

Zawartość: 55 tabliczek znaków, instrukcja

Liczba graczy: 2-6

Wiek: od 4 lat



### - Obserwuj i znajdujesz. Piktogramy

22,00 zł.

Rozwój mózgu i utrzymanie go w dobrej formie wymagają stałych ćwiczeń. Proponujemy ciekawą grę zapewniającą dobrą zabawę, przy jednoczesnym kształtowaniu koncentracji, spostrzegawczości i uważności. Procesy te niezbędne są podczas pracy mózgu w każdym wieku. Na kartach znajduje się po 8 różnych jednokolorowych znaków i figur. Karty między sobą mają wspólny znak/figurę, którą należy znaleźć i wskazać palcem na karcie ze stosu kart. Celem gry jest odnalezienie wspólnego dla dwóch kart znaku.

Przy każdorazowym "starciu" wygrywa ten gracz, który jako pierwszy wskaże wspólny dla dwóch kart znak. Gdy zdarzy się, jednocześnie wypowiedzenie słów, należy kartę przełożyć na koniec stosu kart.

Zawartość: 55 tabliczek znaków, instrukcja

Liczba graczy: 2-6

Wiek: od 4 lat



### -Obserwuj i znajdujesz. Sylaby

22,00 zł.

Proces nauki czytania jest trudny i bywa długotrwały. Jeden z etapów to czytanie sylabami, który bywa jednak trudny do osiągnięcia przez dzieci. Aby uatrakcyjnić naukę tego etapu proponujemy grę w "Sylaby". Na osmiokątnych kartach znajduje się po 8 sylab dwugłoskowych. Karty pomiędzy sobą zawsze mają wspólną sylabę, którą należy odnaleźć i odczytać. Taki trening sprawi, że dzieci lekko przejdą do swobodnego odczytywania sylab, a za tym poprawi się technika czytania.

Zawartość: 55 tabliczek znaków, instrukcja

Liczba graczy: 2-6

Wiek: od 7 lat



### - Pakiet „Ortografia z mrówką i borówką”.

43,90 zł.

"Pakiet Ortografia z mrówką i borówką" to unikalny zestaw zawierający poradnik dla opiekunów, 110 dwustronnych, ilustrowanych kart wzbogacających słownictwo i uczących prawidłowej pisowni języka polskiego, plakat ortograficzny utrwalający pisownię wyrazów z "u" i "ó" oraz kolorowaną ortograficzną XXL (55 x 41 cm). Całość stanowi doskonale uzupełnienie nauki w pierwszych klasach szkoły podstawowej. Kolorowe, zabawne ilustracje stanowią dodatkową zachętę do samodzielnego zdobywania wiedzy.

## Biuro i Szkoła – Meble, Wyposażenie

**PHU BIS-MW s.c.** Monika Chomiakowska-Widulińska, Waldemar Widuliński  
ul. Michałowicza 13 02-495 Warszawa **poniedziałek-piątek 8:30-16:30**

**Tel. 22 4252599, 22 8367221** Tel. kom. +48 500510323

[www.bismw.com.pl](http://www.bismw.com.pl) e-mail: [zapytania@bismw.com.pl](mailto:zapytania@bismw.com.pl)

**CEZAS Warszawa Tel. 22 8311172, 22 8312829** Tel. kom. +48 530622277

[www.cezas.waw.pl](http://www.cezas.waw.pl) e-mail: [dh@cezas.waw.pl](mailto:dh@cezas.waw.pl)

Pakiet zawiera 100 specjalnie opracowanych kart, dzięki którym dzieci z łatwością przyswajają poprawny sposób pisania aż 100 problematycznych słówek oraz 10 kart specjalnych z zasadami ortografii. Poradnik dla opiekunów "Karty obrazkowe Ortografia" (28 str.) prezentuje listę słów przyporządkowanych do właściwych zasad pisowni, 21 propozycji gier z kartami i atrakcyjne ćwiczenia ortograficzne oraz dyktanda. Plakat ortograficzny z zabawnymi, kolorowymi ilustracjami pomaga utrwalić najważniejsze zasady pisowni wyrazów z "rz" i "ż", a kolorowanka ortograficzna jest atrakcyjnym uzupełnieniem nauki przez zabawę, nie tylko ułatwia zapamiętywanie reguł ortograficznych, lecz także doskonali koordynację wzrokowo-ruchową i grafomotorykę oraz rozwija wyobraźnię. 10 ważnych reguł, których dzieci uczą się z tym zestawem:

- ch po literze s
- ó w częstce -róż-
- ó w zakończeniach -ów, -ówka, -ówna
- ż wymienia się na z, h, dz, s, ź
- u w zakończeniach czasowników -uje, -ujesz, -uj
- rz po spółgłoskach d, k, w, ch, j
- rz wymienia się na r
- u w zakończeniach -un, -unek, -uszek
- u w zakończeniach -uchna, -uszka, -usia
- ś, ź, ć, dź, ń w zakończeniach wyrazów jednosylabowych



#### - Pamięć dźwiękowa

Celem gry jest nauka uważnego słuchania, koncentrowania się na sygnałach dźwiękowych oraz ich identyfikowanie i różnicowanie.

Uczy również zapamiętywania i szybkiego kojarzenia dźwięków.

Rozwija pamięć słuchową, wrażliwość słuchową i koordynację

Słuchowo -wzrokowo-ruchową.

Zawartość: 16 klocków dźwiękowych, 1 kolorowa kostka, 1 plansza do gry,

1 notes, instrukcja

Liczba graczy: 2-3

Wiek graczy: 5+



#### - Poznajemy godziny

Gra oparta jest na prostych zasadach, a zwycięzcą zostaje ten, kto pierwszy dotrze do centralnego pola planszy. W wyścigu do celu towarzyszy graczom wiele emocji, ale jednocześnie gra uczy i utrwala wiadomości związane z określaniem czasu na podstawie tarczy zegara.

W pierwszym, łatwiejszym wariancie gry dzieci poznają sposób określania czasu w trzech różnych formach zapisu: w postaci zapisu cyframi, w postaci zapisu słownego, w postaci określenia czasu za pomocą wskazówek zegara. Drugi, trudniejszy wariant gry przeznaczony jest dla dzieci, które „znają się na zegarze”. W tym wariancie mogą udoskonalić sobie technikę określania czasu, a zwycięzcą zostanie ten, kto bezbłędnie potrafi określić godzinę w przyszłości i przeszłości.

Zawartość: plansza do gry, 2 tarcze zegarowe, 30 kart Czasu, 1 kostka do gry, 4 pionki, 30 żetonów, instrukcja

Liczba graczy: 2-4

Wiek graczy: 6+

### Biuro i Szkoła – Meble, Wyposażenie

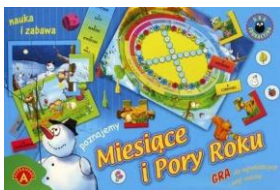
**PHU BIS-MW s.c.** Monika Chomiakowska-Widulińska, Waldemar Widuliński  
ul. Michałowicza 13 02-495 Warszawa **poniedziałek-piątek 8:30-16:30**

**Tel. 22 4252599, 22 8367221** Tel. kom. +48 500510323

[www.bismw.com.pl](http://www.bismw.com.pl) e-mail: [zapytania@bismw.com.pl](mailto:zapytania@bismw.com.pl)

**CEZAS Warszawa Tel. 22 8311172, 22 8312829** Tel. kom. +48 530622277

[www.cezas.waw.pl](http://www.cezas.waw.pl) e-mail: [dh@cezas.waw.pl](mailto:dh@cezas.waw.pl)



### - Poznajemy miesiące i pory roku

28,60 zł.

Poznajemy miesiące i pory roku to gra, która zapewni świetną zabawę i wiele prawdziwych emocji zarówno dzieciom jak i dorosłym, którzy będą im towarzyszyć. Oprócz wspaniałej planszy, pionków i kostki, w grze wykorzystuje się wiele innych atrakcyjnych rekwizytów – między innymi puzzle, na których przedstawione są 4 pory roku. Dla dzieci bardzo cenne jest to, że podczas gry i zabawy uczą się nazw i kolejności miesięcy oraz ich związku z następującymi po sobie porami roku. To samo dotyczy dni tygodnia, których nauka wynika z zasad gry.

Zawartość: plansza, 4 pionki, 1 kostka do gry, 48 tabliczek z nazwami miesięcy, 7 tabliczek z nazwami dni tygodnia, 24 puzzle, 8 żetonów z obrazkami, instrukcja

liczba graczy 2-4

wiek graczy: +5



### - Puzzle godziny. Nauka i zabawa

24,10 zł.

Świetna pomoc dydaktyczna do nauki odczytywania zegara. Zabawa polega na dopasowywaniu do siebie puzzli z rysunkiem zegara wskazówkowego oraz puzzli prezentujących zegar elektroniczny, wyświetlający te same godziny.

Wiek: 5+



### - Puzzle przeciwieństwa. Nauka i zabawa

24,10 zł.

Doskonały sposób na wytłumaczenie dziecku znaczenia przeciwieństw oraz idealny pretekst do wyjaśnienia wielu pojęć z otaczającego świata.

Zabawa polega na zestawieniu ze sobą puzzli o przeciwstawnych znaczeniach.

Wiek: 3+



### - Puzzle ułamki. Nauka i zabawa

24,10 zł.

Wspaniałe wprowadzenie do nauki ułamków, pozwalające na proste zrozumienie mechanizmu ich tworzenia. Zabawa polega na dopasowaniu do siebie puzzli prezentujących zapis liczbowy z graficzną prezentacją danego ułamka

Wiek: 5+

## Biuro i Szkoła – Meble, Wyposażenie

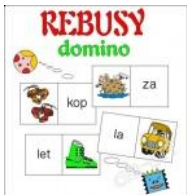
**PHU BIS-MW s.c.** Monika Chomiakowska-Widulińska, Waldemar Widuliński  
ul. Michałowicza 13 02-495 Warszawa **poniedziałek-piątek 8:30-16:30**

**Tel. 22 4252599, 22 8367221** Tel. kom. +48 500510323

[www.bismw.com.pl](http://www.bismw.com.pl) e-mail: [zapytania@bismw.com.pl](mailto:zapytania@bismw.com.pl)

**CEZAS Warszawa** **Tel. 22 8311172, 22 8312829** Tel. kom. +48 530622277

[www.cezas.waw.pl](http://www.cezas.waw.pl) e-mail: [dh@cezas.waw.pl](mailto:dh@cezas.waw.pl)



### - Rebusy domino

19,80 zł.

Gra pamięciowa przygotowana z myślą o dzieciach w wieku wczesnoszkolnym.

Jej zadaniem jest ćwiczenie pamięci wzrokowej i spostrzegawczości oraz

kojarzenie i rozszyfrowanie odpowiednich rysunków i napisów.

Gra typu domino składająca się z 2 niezależnych części:

1. Tworzenie nowych wyrazów poprzez połączenie obrazka i napisu (np. lis (obrazek) + tek (napis) = listek).
2. Tworzenie nowych wyrazów poprzez połączenie napisu i obrazka (np. kop (napis) + arka (obrazek) = koparka).

Zawartość: 20 tekturowych kafelków o wym. 11 x 6 cm.



### - Samogłoski i spółgłoski

31,90 zł.

Samogłoski i spółgłoski to gra edukacyjna w dwóch wariantach.

W pierwszym wariantcie każdy z graczy stara się ułożyć z wylosowanych

liter wyraz, który będzie zawierał tyle samogłosek ile wskaże wcześniej

rzut kostką. Wygra ten kto będzie układał wyrazy najszybciej i najczęściej.

W drugim wariantcie gracze tworzą nowe wyrazy poprzez dokładanie

wylosowanych liter do wyrazu utworzonego na stole.

Gra jest bardzo emocjonująca, zmusza do myślenia, uczy poprawnej pisowni i wzbogaca słownictwo.

Zawartość: 36 tabliczek z samogłoskami, 70 tabliczek ze spółgłoskami,

2 tabliczki joker, klepsydra, worek, kostka, instrukcja.

Liczba graczy: 2-4

Wiek: 7+



### - Szkolny Omnibus. Książka + Gra

38,40 zł.

Szkolny Omnibus to książka i gra łączące zabawę z nauką i systematyzacją wiedzy zdobytej

w ciągu pierwszych trzech lat nauki w szkole podstawowej. Zestaw jest idealnym

uzupełnieniem szkolnego nauczania i jednocześnie sprawdzianem przygotowującym do

przeprowadzanego w szkołach trzecioteściku.

## Biuro i Szkoła – Meble, Wyposażenie

**PHU BIS-MW s.c.** Monika Chomiakowska-Widulińska, Waldemar Widuliński  
ul. Michałowicza 13 02-495 Warszawa **poniedziałek-piątek 8:30-16:30**

**Tel. 22 4252599, 22 8367221** Tel. kom. +48 500510323

[www.bismw.com.pl](http://www.bismw.com.pl) e-mail: [zapytania@bismw.com.pl](mailto:zapytania@bismw.com.pl)

**CEZAS Warszawa Tel. 22 8311172, 22 8312829** Tel. kom. +48 530622277

[www.cezas.waw.pl](http://www.cezas.waw.pl) e-mail: [dh@cezas.waw.pl](mailto:dh@cezas.waw.pl)



### -Tabliczka mnożenia. Mnożenie bez problemów

49,40 zł.

Proponujemy grę, podczas której dzieci w mig nauczą się na pamięć tabliczki mnożenia. Pierwszy zawodnik rzuca kostką. Uzyskana ilość punktów wskaże, które zadanie z na planszy należy rozwiązać. Zawodnik podaje wynik działania, wybiera z ramki kamień z zadaniem wylosowanym na dużej planszy i sprawdza prawidłowość udzielonej odpowiedzi z drugiej strony kamienia. Jeżeli odpowiedź jest prawidłowa zawodnik kładzie ten kamień na planszy zadaniem do góry i ustawia obok pionek. Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do Mety. Jest to jedna z trzech propozycji zabawy.

Wiek: 6+



### -Tik tak Bum Junior

98,90 zł.

Kultowa, wielokrotnie nagradzana (Gra Roku w Wielkiej Brytanii i Danii) gra słowna Tik Tak Bum teraz w wersji dla młodszych graczy! Szybka, zabawna i edukacyjna. Świetnie ćwiczy kreatywność, spontaniczność i słownictwo u dzieci. Gracz, który trzyma tykającą "bombę", musi szybko wypowiedzieć słowo kojarzące się z rysunkiem na karcie (jeśli np. na karcie widnieje plaża, możliwe słowa to np. "piasek", "leżak", "wakacje", "wiaderko") i przekazać "bombę" kolejnemu graczowi. Czy ten zdąży zrobić to samo zanim "bomba wybuchnie"?

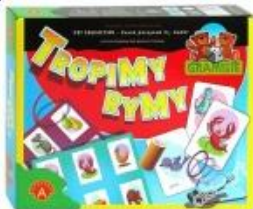
Nikt nie wie, jak długo "bomba" będzie tykać: 10, 20, 30 sekund, a może całą minutę?

Z każdą sekundą napięcie rośnie!

Zawartość: 55 kart z obrazkami, 1 elektroniczna "bomba", instrukcja

Liczba graczy: 2-12

Wiek: 5+



### -Tropimy rymy

29,70 zł.

Gra przygotowuje do nauki czytania metodą 101 kroków Danuty Chwastniewskiej i kształci umiejętności, które są ważne w przygotowaniu do czytania, czyli słuch fonemowy, koordynację wzrokowo-słuchowo-ruchową oraz koncentrację słuchową.

Gra przeznaczona jest do wspólnej zabawy rodziców z dziećmi, którzy chcą kształtować umiejętności malucha, zanim pójdzie do szkoły. Jest to bardzo wartościowa pomoc dla nauczycieli przedszkoli, klas początkowych, logopedów, terapeutów.

Zawartość: dwustronna plansza do gry, 55 kart, drewniany klocek, katapulta, 12 krążków, instrukcja

Liczba graczy: 2 – 4

Wiek: 4+

## Biuro i Szkoła – Meble, Wyposażenie

**PHU BIS-MW s.c.** Monika Chomiakowska-Widulińska, Waldemar Widuliński  
ul. Michałowicza 13 02-495 Warszawa **poniedziałek-piątek 8:30-16:30**

**Tel. 22 4252599, 22 8367221** Tel. kom. +48 500510323

[www.bismw.com.pl](http://www.bismw.com.pl) e-mail: [zapytania@bismw.com.pl](mailto:zapytania@bismw.com.pl)

**CEZAS Warszawa** **Tel. 22 8311172, 22 8312829** Tel. kom. +48 530622277

[www.cezas.waw.pl](http://www.cezas.waw.pl) e-mail: [dh@cezas.waw.pl](mailto:dh@cezas.waw.pl)



### - Umiem liczyć. Zestaw ćwiczeń dla klasy 1-3

430,00 zł.

Zestaw kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów w edukacji wczesnoszkolnej:

- do zajęć korekcyjno-kompensacyjnych i wyrównawczych w klasach 1-3
- do zajęć ogólnych w klasach

Ćwiczenia wspierają funkcje niezbędne dla rozwoju zdolności liczenia i rozwiązywania

- zadań matematycznych:
- syntezę i analizę wzrokową,
- myślenie przyczynowo-skutkowe,
- orientację w przestrzeni,
- spostrzegawczość i koncentrację uwagi,
- rozpoznawanie kształtów, cyfr oraz znaków matematycznych,
- myślenie operacyjne, w tym: porównywanie, segregowanie, dodawanie, odejmowanie i działania odwrotne,
- pamięć,
- umiejętności grafomotoryczne aż do pisania cyfr, liczb i zapisywania działań matematycznych.

Zawartość: 129 interaktywne ćwiczenia klasowe lub indywidualne, 11 interaktywnych gier i zabaw klasowych, 150 kart pracy które pozwalają na utrwalenie materiału z ćwiczeń interaktywnych. W zestawie są czarno-białe karty – wzorce do kopiowania. Można je również samodzielnie wydrukować w kolorze lub czarno-białe.



### - Umiem pisać. Zestaw ćwiczeń dla klasy 1-3

320,00 zł.

Zestaw kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów w edukacji wczesnoszkolnej:

- do zajęć korekcyjno-kompensacyjnych i wyrównawczych w klasach 1-3
- do zajęć ogólnych w klasach 1.

Ćwiczenia wspierają następujące funkcje poznawcze niezbędne dla rozwoju umiejętności czytelnego i poprawnego pisania:

- koncentracja uwagi,
- pamięć wzrokowa i słuchowa,
- rozwijanie funkcji językowych,
- umiejętności grafomotoryczne,
- reguły ortograficzne.

Zawartość: 94 interaktywne ćwiczenia klasowe lub indywidualne, 6 interaktywnych gier i zabaw klasowych, 120 kart pracy które pozwalają na utrwalenie materiału z ćwiczeń interaktywnych. W zestawie są czarno-białe karty – wzorce do kopiowania. Można je również samodzielnie wydrukować w kolorze lub czarno-białe.

## Biuro i Szkoła – Meble, Wyposażenie

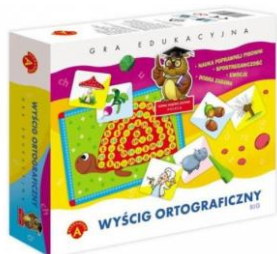
**PHU BIS-MW s.c.** Monika Chomiakowska-Widulińska, Waldemar Widuliński  
ul. Michałowicza 13 02-495 Warszawa **poniedziałek-piątek 8:30-16:30**

**Tel. 22 4252599, 22 8367221** Tel. kom. +48 500510323

[www.bismw.com.pl](http://www.bismw.com.pl) e-mail: [zapytania@bismw.com.pl](mailto:zapytania@bismw.com.pl)

**CEZAS Warszawa** **Tel. 22 8311172, 22 8312829** Tel. kom. +48 530622277

[www.cezas.waw.pl](http://www.cezas.waw.pl) e-mail: [dh@cezas.waw.pl](mailto:dh@cezas.waw.pl)



### - Wyścig ortograficzny BIG

21,45 zł.

W grze "Wyścig ortograficzny" wygrywa ten, kto najszybciej odnajdzie wśród tabliczek leżących na stole, obrazek zawierający w nazwie literę z pola, na którym zatrzymał się pionek. W trakcie zabawy dzieci poznają i utrwalają sobie właściwą pisownię wyrazów z "rz", "ż", "ch", "h", "u" i "ó". Gra jest również świetnym treningiem spostrzegawczości i refleksu dla młodszych i starszych graczy.

Zawartość: plansza do gry, 96 tabliczek z obrazkami, 1 pionek, kostka do gry, 60 żetonów, instrukcja

Liczba osób: 2 - 5

Wiek: 7+



### - Zwierzakowo - Fun for everyone

52,70zł.

Zwierzakowo – to edukacyjna gra dla najmłodszych. Zaglądamy na wiejskie podwórko, poznajemy tam zwierzęta, ich ślady i kojarzące się z nimi symbole. Kto pierwszy przyporządkuje odpowiednie żetony do swojego zwierzaka, zostanie zwycięzcą. Dobrze planuj swoje ruchy i spróbuj utrudnić zadanie przeciwnikom, używając do tego specjalnych akcji.

Fun for everyone to nowe integracyjne produkty, które pobudzają wyobraźnię każdego dziecka.

Dzieci dotykają, słuchają i patrzą, ucząc się, jak wygląda świat odkrywany różnymi zmysłami.

Rozwój zmysłów

Dzięki specjalnej warstwie sensorycznej oraz niezwyklej grafice nasze produkty rozwijają percepcję dotykową oraz wzrokową. A dźwiękowe zabawy wraz z rymowankami i zgadywankami doskonale stymulują rozwój zmysłu słuchu.

Edukacja

Fun for everyone to nie tylko zabawa, ale również edukacja. Dzieci odkrywają świat na wiele sposobów, ucząc się kolorów, cyfr, kształtów, wzorków czy nazw zwierząt. Poznają też pory roku, owoce, warzywa oraz zasady zdrowego żywienia. Seria wzbogaca jednocześnie ich słownictwo i pobudza dziecięcą wyobraźnię.

Integracja

Tym samym produktem mogą bawić się wszystkie maluchy, ponieważ Fun for everyone łączy świat dzieci pełnosprawnych i niepełnosprawnych. Naszą serię wyróżnia zabawa w szyfrowanie ucząca dzieci alfabetu brajla oraz filmy z instrukcją w języku migowym. Dodatkowym atutem są czytane przez lektora scenariusze zabaw i opowieści, które opisują to, co widnieje na obrazku.

Liczba graczy: 2-4 graczy

Wiek: 4+

## Biuro i Szkoła – Meble, Wyposażenie

**PHU BIS-MW s.c.** Monika Chomiakowska-Widulińska, Waldemar Widuliński  
ul. Michałowicza 13 02-495 Warszawa **poniedziałek-piątek 8:30-16:30**

**Tel. 22 4252599, 22 8367221** Tel. kom. +48 500510323

[www.bismw.com.pl](http://www.bismw.com.pl) e-mail: [zapytania@bismw.com.pl](mailto:zapytania@bismw.com.pl)

**CEZAS Warszawa** **Tel. 22 8311172, 22 8312829** Tel. kom. +48 530622277

[www.cezas.waw.pl](http://www.cezas.waw.pl) e-mail: [dh@cezas.waw.pl](mailto:dh@cezas.waw.pl)



### - Zwierzęta i ich młode - puzzle edukacyjne

32,45 zł.

Doskonała edukacyjna pomoc o wyraźnych motywach dla najmłodszych, pobudzająca u dzieci zdolności manualne i kreatywność.

Zawartość: 24 par obrazków (zwierzę i jego młode) oraz 30-elementowej układanki przedstawiającej wiejską zagrodę.

Zestaw znakomity również jako pomoc logopedyczna do ćwiczenia różnych głosek.

Układając kolejne elementy dziecko może odnajdywać wyrazy z głoskami a potem:

- układać z tymi wyrazami proste i złożone zdania
- nazywać części mowy
- tworzyć opowiadania
- lub tłumaczyć wyrazy na język obcy.



### - Życie w lesie. memo

56,00 zł.

Wyjątkowo ładnie wykonana gra memo składająca się z 32 części.

Całość zapakowana jest w drewnianą skrzyneczkę.

Na drewnianych kafelkach (5 x 5 cm) widnieją obrazki realistycznie przedstawiające roślinność i zwierzęta leśne. Dzieci poznają różne gatunki zamieszkujące lasy: kwiaty, sosnę i jej owoce, kasztanowiec, dąb z żółędziami, jeżyny, owoce dzikiej róży, muchomora, poziomki, a także przyjaciół leśnych takich jak wiewiórka, dzik, sowa, borsuk, dzięcioł, sarna, lis, miś.

Zabawa polega na odnalezieniu dwóch pasujących do siebie elementów. Odgrywa znaczącą rolę edukacyjną, rozwija pamięć, wyobraźnię, spostrzegawczość, umiejętność koncentracji.

Wiek: 3+

**W ofercie przedstawione są tylko przykłady pomocy dydaktycznych.**

**Oferta na inne pomoce w następnych plikach.**

**Nasza oferta jest o wiele szersza.**

**Zapraszamy także na naszą stronę:**

**[www.bismw.com.pl](http://www.bismw.com.pl)**

### **Biuro i Szkoła – Meble, Wyposażenie**

**PHU BIS-MW s.c.** Monika Chomiakowska-Widulińska, Waldemar Widuliński  
ul. Michałowicza 13 02-495 Warszawa **poniedziałek-piątek 8:30-16:30**

**Tel. 22 4252599, 22 8367221** Tel. kom. +48 500510323

[www.bismw.com.pl](http://www.bismw.com.pl) e-mail: [zapytania@bismw.com.pl](mailto:zapytania@bismw.com.pl)

**CEZAS Warszawa Tel. 22 8311172, 22 8312829** Tel. kom. +48 530622277

[www.cezas.waw.pl](http://www.cezas.waw.pl) e-mail: [dh@cezas.waw.pl](mailto:dh@cezas.waw.pl)

**Ceny zaznaczone kolorem różowym są cenami promocyjnymi fabrycznymi.  
Promocja obowiązuje do ukazania się nowego cennika.**

**W ofercie przedstawione są ceny jednostkowe z podatkiem VAT.  
Transport gratis na terenie Warszawy i okolic.  
(Reszta kraju – koszt dostawy ustalany jest indywidualnie)**

**\*Uwaga! Oglądane na monitorze barwy mogą się istotnie różnić od rzeczywistych w zależności od indywidualnych ustawień monitora. Barwy wzorników proszę traktować jedynie orientacyjnie.**

Niniejsza prezentacja ma na celu przybliżenie Państwu oferowanych przez nas produktów. Nie stanowi ona jednak oferty handlowej w rozumieniu Kodeksu Cywilnego, a ma jedynie charakter informacyjny. Ceny podane w ofercie mają charakter wyłącznie informacyjny i nie stanowią oferty handlowej w rozumieniu prawa polskiego.

**UWAGA:**

Cennik ważny od 01 maja 2021 r.

- Przy każdym zamówieniu prosimy o weryfikację cen.
- Nie ponosimy odpowiedzialności za korzystanie z nieaktualnych cenników.

## **Biuro i Szkoła – Meble, Wyposażenie**

**PHU BIS-MW s.c.** Monika Chomiakowska-Widulińska, Waldemar Widuliński  
ul. Michałowicza 13 02-495 Warszawa **poniedziałek-piątek 8:30-16:30**  
**Tel. 22 4252599, 22 8367221** Tel. kom. +48 500510323  
[www.bismw.com.pl](http://www.bismw.com.pl) e-mail: [zapytania@bismw.com.pl](mailto:zapytania@bismw.com.pl)  
**CEZAS Warszawa** **Tel. 22 8311172, 22 8312829** Tel. kom. +48 530622277  
[www.cezas.waw.pl](http://www.cezas.waw.pl) e-mail: [dh@cezas.waw.pl](mailto:dh@cezas.waw.pl)

## Biuro i Szkoła - Meble, Wyposażenie

**Lekcja**

- projektowanie, wykonanie i montaż mebli na zamówienie
- pomoce dydaktyczne, naukowe i specjalistyczne
- meble przedszkolne, szkolne i biurowe
- sprzęt multimedialny, rtv, agd
- zapewniamy bezpłatny transport i montaż

PHU BIS-MW

[www.bismw.com.pl](http://www.bismw.com.pl)

### KOMPLEKSOWE ZAOPATRZENIE W:

- POMOCE DYDAKTYCZNE,
- MEBLE SZKOLNE,
- MEBLE PRZEDSZKOLNE.
- SPRZĘT SPORTOWY,
- I.....

**ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY**

### Biuro i Szkoła – Meble, Wyposażenie

**PHU BIS-MW s.c.** Monika Chomiakowska-Widulińska, Waldemar Widuliński  
ul. Michałowicza 13 02-495 Warszawa **poniedziałek-piątek 8:30-16:30**

**Tel. 22 4252599, 22 8367221** Tel. kom. +48 500510323

[www.bismw.com.pl](http://www.bismw.com.pl) e-mail: [zapytania@bismw.com.pl](mailto:zapytania@bismw.com.pl)

**CEZAS Warszawa Tel. 22 8311172, 22 8312829** Tel. kom. +48 530622277

[www.cezas.waw.pl](http://www.cezas.waw.pl) e-mail: [dh@cezas.waw.pl](mailto:dh@cezas.waw.pl)