

zet zeka ürün katalođu



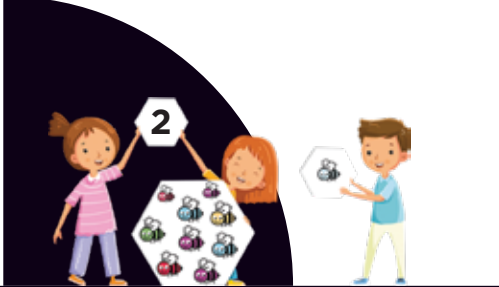
Zeka ve Akıl Oyunları



Robotik ve Elektronik Setler



Tüzder Yayınları





Zekayı Görünür Kılar



PLASTİK OYUNLAR



KART OYUNLAR



AHŞAP OYUNLAR



DİĞER ÜRÜNLER

ZET Zeka ile Hayallerini İnşa Et!

ZET Zeka A.Ş. firması olarak başta **TÜZDER** olmak üzere çeşitli eğitim kurumları ile sürekli iletişimde bulunarak bu konuda uzman öğretmen ve akademisyen görüşlerini temel alıp çocukların zihinsel gelişimine katkıda bulunan ve sürekli kendini yenileyen ürünler sunmak firmamızın en önemli hedeflerinden birisidir.

Oyun; çocuğa öğretemeyeceğimiz konuları, çocuğun kendi deneyimleriyle öğrenmesi için en uygun araçtır. Çocuk oyun esnasında duygu ve düşüncelerini açar. Deneme yanılma yolu ile problemlere çözüm bulma ve belirli riskleri göze alma deneyimi kazanır.

ZET Zeka olarak mevcut oyun ya da oyuncak diye ifade edilen basit materyaller yerine bizzat kazanım temelli olarak geliştirilmiş ve sonuçları bilimsel çalışmalarla kanıtlanmış zeka oyunları, robotik setleri ve Tüzder Yayınlarını sizlere sunmaktan mutluluk duyarız.

TÜZDER Yayınları; Uluslararası standartlarda, çoklu dil seçeneğiyle çocuğunuzun gelişimi için TÜZDER Eğitim Metodu (TEM) yöntemine göre hazırlanmıştır. TEM'de esas olan anlayış, çocukların küçük adımlarla yürümesidir. Bu metotla hazırlanan kitaplarda, çocuğunuzun becerilerinin en üst noktaya taşınması hedeflenir.

RENKLİ BARDAKLAR

9/24



Zil masanın ortasına yerleştirilir. Her oyuncu zile eşit mesafede olacak şekilde masanın etrafına oturur. Beş farklı renkte beşer adet bardak her oyuncuya dağıtılır. Oyun kartları kapalı olacak şekilde zilin yanına koyulur. En üstteki kart açılarak oyuna başlanır.



Oyun kartı açıldıktan sonra iki oyuncu da aynı anda parmaklarını kullanarak platformdaki renkli kareleri sağa sola, aşağı yukarı kaydırarak karttaki deseni platformun ortasında hızlı bir şekilde oluşturmaya çalışırlar. Karttaki deseni ilk tamamlayan oyuncu düzeneğin kapağını kapatarak yaptığı desenin doğruluğunu ispatlar ve oyunu kazanır.

RENKKAT TEKİLİ

RENKKAT İKİLİ



Şeffaf kartlar üzerinde yer alan renkli parçaları kullanarak bizden istenen deseni oluşturalım. Sıralı düşünme, görsel algı ve dikkatinizi biraz zorlayacaktır. Birbirinden zor 110 görevi tamamlamak için bir an önce başlayın!



Şeffaf kartlar üzerinde yer alan renkli parçaları kullanarak bizden istenen deseni oluşturalım. Sıralı düşünme, görsel algı ve dikkatinizi biraz zorlayacaktır. Birbirinden zor 110 görevi tamamlamak için bir an önce başlayın!

NUMBERS

COLOURS



Numbers, sadece bir zekâ oyunu değil, aynı zamanda bir matematik eğitim seti! Numbers'ı diğer matematik oyunlarından ayıran en önemli özellik, sudoku mantığıyla mantık yürütme, eleme, eşleme gibi becerileri geliştirirken, bir yandan da matematik mantığını çocuğa oyun sayesinde verebilmesi!



Her rengin bir yeri var, dikkatli bak, ipuçlarını takip et. Görsel ipuçları kullanarak zorluk derecesi birbirinden farklı 2 görev kitapçığı ile renkleri doğru yerlerine yerleştirerek çözümleri bul.

GOON



6-99



2



Toplar, başlangıç pozisyonunda olduğu gibi yerleştirilir. Her iki oyuncu bir renk seçer. Sırası gelen oyuncu yalnızca bir kez hamle yapabilir. Bu hamle; oyun alanında hareket etme veya rakibi itmek olabilir. Rakibinin 5 topunu oyun alanından çıkararak ilk oyuncu oyunun galibidir.

KARE TANGRAM



5-99



1



7 farklı parça ama dikkat edin hepsi de geometrik şekiller. Şekiller bize oyun oynuyor. Hadi biz de onlarla oynayalım! Bakalım ortaya hangi figürler çıkıyor. Şaşıracaksınız!

HACİVAT VE KARAGÖZ HIDE & FIND



3-99



1

Her yaş grubu için kolaydan zora doğru giden görevlerden oluşan bir mantık ve zekâ oyunudur. 4 puzzle parçasını platforma öyle bir yerleştirin ki; sadece oyun kitapçığında gösterilen figürler açıkta kalsın, diğer figürler ise kapalı kalsın.

ZET PULL ANIMALS



3-99



2-6

ZET PULL görsel, işitsel algı ve dikkat becerilerini geliştiren eğlenceli bir eşleştirme oyunudur. Oyunda pul dağıtıcıdan çıkan hayvan figürlerini kendi kartlarında bulunan hayvan figürleri ile eşleştirerek kartını ilk tamamlayan oyuncu oyunun galibi olur.

KELOĞLAN HIDE & FIND



3-99



1



4 puzzle parçasını platforma öyle bir yerleştirin ki; sadece oyun kitapçığında sizden istenilen görseller açıkta kalsın, diğerleri ise saklı. Her yaş grubu için eşi olmayan bir mantık ve zekâ oyunu. Kolaydan zora doğru giden birbirinden farklı aşamalar...

KELOĞLAN ON THE WAY



3-99



1



Dokuz yol parçasının tümünü kullanarak öyle yollar oluşturun ki seçilmiş problemde bağlanması istenen ikonlar birbiriyle bağlansın, bağlanması istenmeyen ikonlar bağlanmasın. Ok işareti varsa bu ikonları bağlayacak yol oluşturun. Ok işaretinin üzerinde çarpı varsa bu ikonları bağlayacak yol olmamasını sağlayın.

NASREDDİN HOCA HIDE & FIND



4 puzzle parçasını platforma öyle bir yerleştirin ki; sadece oyun kitapçığında sizden istenilen görseller açıkta kalsın, diğerleri ise saklı. Her yaş grubu için eşi olmayan bir mantık ve zekâ oyunu. Kolaydan zora doğru giden birbirinden farklı aşamalar...

NASREDDİN HOCA AT THE LAKE



Dokuz yol parçasının tümünü kullanarak öyle yollar oluşturun ki seçilmiş problemde bağlanması istenen ikonlar birbiriyle bağlansın, bağlanması istenmeyen ikonlar bağlanmasın. Ok işareti varsa bu ikonları bağlayacak yol oluşturun. Ok işaretinin üzerinde çarpı varsa bu ikonları bağlayacak yol olmamasını sağlayın.

ŞEKLİNİ BUL ANIMALS



Kutudan çıkan büyük hayvan figürlü kartlardan her oyuncu üçer tane alır, diğer kartlar ortaya kapalı şekilde dizilir. Oyuncular sıra ile kapalı olan kartları açar, önünde yer alan büyük hayvan figürlü kartları tamamlamaya çalışır. Oyun süresince en çok kartı tamamlayan oyunun galibi olur.

THE ROAD GAME



Oyun 4 başlangıç kartı, 4 renk kartı, 48 oyun (yol) kartı içerir. Oyuna başlamadan önce her oyuncu renk kartını seçer ve rakiplerine göstermeden önüne kapalı bir şekilde koyar ve oyun süresince kendi renginde mümkün olan en uzun yolu oluşturmaya çalışır.

ŞAKULİ



Her şeklin bir yeri var, dikkatli bak, ipuçlarını takip et ve şeklini tamamla. Görsel ipuçları kullanarak meyveleri (elma, armut, erik) doğru yerlere yerleştirip her görevin çözümlerini bul!

VİZ VİZ



Viz Viz, altıgen kartların ön ve arka yüzlerinde bulunan farklı sembollerini eşleştirmeye dayanan dikkat ve konsantrasyon oyunudur. Kullanım kılavuzundaki kurallara göre semboller arasındaki eşleşmeyi bulan ilk oyuncu kartı alır ve biriktirir.

BAY BAK



Bay Bak kartlarını 3x3 birim kare oluşturacak şekilde dizin. Görev kartlarını karıştırın ve kartlar ters gelecek şekilde Bay Bak kartlarının üzerine koyup en üstteki kartı açın. Kurallara göre rakiplerinizden önce hamlenizi yapın ve kartı alın. En fazla kart biriktiren oyunun galibi olur.

CATCH



Oyuncular, yerdeki bütün kartları dikkatle inceleyerek, açılan kartlar arasında ortak bir özellik arar. 2 kart arasında, renk, şekil ya da rakam benzerliği yakalayan oyuncu zile basar ve yerde olan kartların tamamını alır.

DİK-GO GENEL KÜLTÜR



Dikkatini en uzun süre koruyan kişi oyunu kazanır. 1'den 9'a kadar olan sayı ve soru kartları eşit olarak dağıtılır. Daha sonra ortaya sırasıyla konularak aşağıdan yukarı doğru sayılır. Yanlış sayan ortadaki kartları alır. Elindeki kartları ilk bitiren oyunun kazananıdır.

DİK-GO TEMEL DİNİ BİLGİLER



Dikkatini en uzun süre koruyan kişi oyunu kazanır. 1'den 9'a kadar olan sayı ve soru kartları eşit olarak dağıtılır. Daha sonra ortaya sırasıyla konularak aşağıdan yukarı doğru sayılır. Yanlış sayan ortadaki kartları alır. Elindeki kartları ilk bitiren oyunun kazananıdır.

KELİME HAZİNESİ



Kelime Hazinesi oyunu, pratik düşünme becerisini artırmaktan zeka ve strateji geliştirmeye kadar pek çok alanda fayda sağlar. Çocuklar, harf kartlarıyla kelime kombinasyonları oluşturarak dil yeteneklerini geliştirirken aynı zamanda stratejik düşünme becerilerini de pekiştirirler.

RESFEBE



Resfebe oyunu, dil becerilerini artırmaktan zeka ve strateji geliştirmeye kadar pek çok alanda fayda sağlar. Çocuklar, harf kartlarıyla kelime kombinasyonları oluşturarak dil yeteneklerini geliştirirken aynı zamanda stratejik düşünme becerilerini de pekiştirirler.

SAYILARIN SAVAŞI



Sayıların Savaşı oyunu; oyuncuların matematiksel düşünme, strateji geliştirme ve mantıklı karar verme yeteneklerini güçlendirir. Sayı gözeneklerini renkli pullarla kapatırken, oyuncular matematik işlemleri üzerinden strateji oluşturur. Bu, problem çözme ve mantıksal düşünme yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olur. Oyuncular, eğlenceli bir deneyimle zeka ve matematik becerilerini birleştirirken öğrenirler.

ASTROCODE



AstroCode, çocukların algoritma kurmayı öğrenip 21. yy becerileriyle kodlamanın ilk adımlarını atabilmesi amacıyla hazırlanmıştır. Astrocode çocuklarda; problemi analiz etme, problemi çözüme, mantıksal akıl yürütme, analitik ve algoritmik düşünme becerilerini geliştirir. Oyunda farklı zorluk seviyelerinde toplamda 50 farklı görev bulunmaktadır.

T TANGRAM



Tangram, ahşaptan yapılmış olan geometrik biçimlerdeki dört adet parçayı bir araya getirerek çeşitli formlar oluşturma esasına dayalı bir zeka oyunudur. Öğrencilerin eğlenerek oynayacağı bir üründür. 15 farklı seviyeden 105 adet zeka sorusu vardır. Sorular kolaydan zora ilerlemektedir. Yaş sınırı yoktur.

DESIGNER BLOCKS



Hayallerini inşa et! Designer Blocks; çocukların hayallerini gerçeğe dönüştürebileceği, uzaysal algı, motor ve el becerilerini geliştiren, mimari ve mühendisliğe ilgiyi artıracak, her çocuğa özel olduğunu hissettiren bir inşa oyunudur.

ZETKA 120 DOĞAL AHŞAP PARÇA



Zetka; çocukların hayallerini gerçeğe dönüştürebileceği, uzaysal algı, motor ve el becerilerini geliştiren, mimari ve mühendisliğe ilgiyi artıracak, her çocuğa özel olduğunu hissettiren bir inşa oyunudur.

ZETKA 1000 DOĞAL AHŞAP PARÇA



Zetka; çocukların hayallerini gerçeğe dönüştürebileceği, uzaysal algı, motor ve el becerilerini geliştiren, mimari ve mühendisliğe ilgiyi artıracak, her çocuğa özel olduğunu hissettiren bir inşa oyunudur.

ÇEK-UP



DENGE OYUNU



ATTENTION BLOCKS 120 PARÇA



ÇEK-UP oyununda amaç herhangi bir parçayı çekmek değil, stratejik bloğun tespit edilerek rakiplere hata yaptırarak hamleyi düşündürmektir.

Denge Oyunu oyununda amaç herhangi bir parçayı çekmek değil, stratejik bloğun tespit edilerek rakiplere hata yaptırarak hamleyi düşündürmektir.

Hayallerini inşa et! Attention Blocks; çocukların hayallerini gerçeğe dönüştürebileceği, uzaysal algı, motor ve el becerilerini geliştiren, mimari ve mühendisliğe ilgiyi artıracak, her çocuğa özel olduğunu hissettiren bir inşa oyunudur.

AHŞAP MANCALA (Deluxe)



ZET TOWER



Ahşap Mancala (Deluxe); kalitesiyle, şıklığıyla ve Mancala severlere sunduğu oyun keyfiyle sınıfında 1 numaradır. Mancala oyunu 2 kişi ile oynanır. Amaç, oyun alanındaki 48 taşı kurallara göre dağıtarak ve taş kazanarak oyun sonunda kendi kuyusuna en fazla taşı biriktiren oyuncu olmak.

Her biri ayrı renk ve şekilde olan 9 ahşap parça ve 2 mühendisten oluşan oyunda, çocukların şekil kavrama ve uzaysal algı gibi becerileri ölçülmektedir. Oyunun amacı görev kitapçığında gösterilen şekilde kuleyi inşa etmektir.

GO OYUNU (19x19 Turnuva Boyutu)



STOL



GO tam bir mücadele oyunudur. Platform üzerindeki taşlarınızı toplu olarak kaybedebilir veya rakibin taşlarını toplu olarak esir alabilirsiniz. Dikkatli bir göz, iyi bir taktik en umutsuz durumları zafere çevirebilir. Zafer ile yenilgi arasındaki bu ince çizgi oyunun heyecan düzeyini sürekli dorukta tutar.

STOL'de sudokudaki gibi her satır, sütun ve karenin içinde aynı rakam tek bir kez tekrar edilir. Oyunun başında, oyun alanı üzerindeki bütün numaralar taşlarla saklanmıştır. Torbadan bir sayı çekilir ve çekilen sayı oyun alanında 81 taştan bir tanesini kaldırarak bulunmaya çalışılır. En çok taşı toplayan oyunu kazanır.

İSTİF



İSTİF, öğrenmesi hızlı ve kolay, sizi düşünmeye zorlayan derin bir strateji oyunudur. İSTİF, oyuncuların kendi seçtiği renkteki dört küpü tek sıra halinde yatay, dikey veya çapraz olarak yerleştirdiği ve oyunu kazandığı bir oyundur.

EYVAN



Eyvan oyunu iki kişi ile oynanan, stratejik düşünme, problem çözme ve mantık yürütme becerisine katkısı sağlayan bir oyundur. Eyvan oyununda amaç, surlarla sağa, sola, ileri ve geri birer hamle yapıp rakibin ilerleyişini uzatarak bitiş noktasına ilk önce ulaşan olmaktır.



9 TAŞ



9 Taş, strateji geliştirmeye dayalı bir zeka oyunudur. Oyun kura ile başlar. Kura sonunda kazanan oyuncu ilk taşı oyun alanına yerleştirir. Oyuncular ellerindeki taşlar bitinceye kadar sırayla taşlarını oyun alanına yerleştirir. Rakibinin en çok taşını oyun dışına çıkarıp rakibini iki taşa indiren oyunu kazanır.

SURAKARTA



Rakibinin taşlarını hiç ummadığı anda yarım daireleri takip ederek oyundan düşür. Kulağa kolay mı geliyor? Hadi başlayalım o zaman. Oyun sonunda rakibinin tüm taşlarını oyun dışı bırakan oyuncu oyunun kazananı olur.

BALANCE TOWER



Balance tower oyunu; denge, konsantrasyon, el becerileri ve stratejik düşünmeyi eğlenceli bir şekilde bir araya getiriyor. Ahşap blokları ve zemin kartlarını kullanarak en uzun kuleyi inşa etmeye çalışın. İki farklı oynanış seçeneği sunarak herkesin keyif alabileceği bir oyun. Ahşap blokları stratejik bir şekilde yerleştirin ve oyunu kazanma yolunda ilerleyin!

TORAPPU



Torappu oyununda, mantık ve dikkatinizi kullanarak rakibinizi yenmeye çalışın. Renkli pullarınızı ustalıkla yerleştirin ve beşliyi oluşturmak için dikkatli düşünün. Aynı zamanda tuzağa düşürme taktiklerini kullanarak üstünlük sağlayın.

STEAM - MAKER ELEKTRONİK SETİ (Level-1)



(Level-2)

STEAM MAKER setleri, çocukların hayal gücünü kullanarak tasarım ve mühendislik becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Geleceğin mühendisleri, kendi oyuncaklarını üretirken hem eğlenceli vakit geçirirler hem de parçaları birleştirirken ve deneyimlerken elektronığın temellerini öğrenirler. Bu sayede problem çözme ve planlama yetenekleri de geliştirilmiş olur.

ZET Zeka Oyun Zili



ZET Zeka oyun zili kaliteli malzeme ve şık tasarımıyla her alanda rahatlıkla kullanım için tasarlanmıştır. Dayanıklı, yüksek kaliteli malzemeden yapılmış pratik bir masaüstü zildir. Zeka oyunlarından hediyeleşim eşyalara kadar birçok alanda kullanılacak eşsiz bir sese sahiptir. Her türlü okul, kamp, yarışma ve çocuk etkinliklerinde güvenle kullanılabilir.

FUNNY ELECTRONIC KIT (W-789)



Çocuklarınızın motor, elektrik aksamı, elektrikle çalışan düzenekler, sensörler gibi elektronik ile ilgili alanlarda bilgi ve donanım kazanacağı, temel teorik bilgilerin yanı sıra deneysel ve pratik bir uygulama yapacağı, yaşadıkları çağı daha doğru anlayabilecekleri bir deney seti.

HOBİ SETİ - Alçı Boyama

TEKLi

ÇİFTLi



Hobi Alçı Boyama Setleri ile keyifli bir boyama macerasına hazır mısın? Haydi sen de ister alçı saksılarını ister kil ve kalıplar ile oluşturduğün şekilleri boya. Boyama keyfiyle geçirilecek saatler seni bekliyor. Hobi seti çocuklarda; görsel algı, dikkat ve odaklanma, hayal gücü, el ve motor becerilerini geliştirmek için hazırlanmıştır. Tekli ve çiftli olmak üzere iki farklı set seçeneği bulunmaktadır.

ELECTRONIC BRICKS (EK-35)



Şehrin parçalarını inşa ederek, bu tasarımları elektronik devre elemanlarıyla birleştirin. Hem lego hem de elektronik parçaları bir arada kullanarak eğlenceli ve öğretici tasarımlar yapmaya var mısın?

EDUCATIONAL KIT (WII-6888)



Çocuklarınızın motor, elektrik aksamı, elektrikle çalışan düzenekler, sensörler gibi elektronik ile ilgili alanlarda bilgi ve donanım kazanacağı, temel teorik bilgilerin yanı sıra deneysel ve pratik bir uygulama yapacağı, yaşadıkları çağı daha doğru anlayabilecekleri bir deney seti.

ROBOTAMI KIDS BASIC



Robotami Kids Basic setleri ile çocuklar kendi robotlarını programlarken aynı zamanda her robot model için hazırlanan STEAM kazanımlarına uygun özel hikayelerle farklı gelişim alanlarını da desteklemektedir. Bu set içerisinde toplamda 16 farklı hazır robot modelleri ve bu modellerin özel hikayeleştirilmiş ders içeriklerinin bulunduğu 4 adet kitapçık bulunmaktadır.

ROBOTAMI KIDS COMPLETE



Robotami Kids Complete setleri ile çocuklar kendi robotlarını programlarken aynı zamanda her robot model için hazırlanan STEAM kazanımlarına uygun özel hikayelerle farklı gelişim alanlarını da desteklemektedir. Bu set içerisinde toplamda 22 farklı hazır robot modelleri ve bu modellerin özel hikayeleştirilmiş ders içeriklerinin bulunduğu 6 adet kitapçık bulunmaktadır.

ROBOTAMI KIDS BASIC EXTRA



Robotami Kids Basic Extra seti; Kids Basic setini, Kids Complete setine tamamlamak amacıyla kullanılan bir eklenti setidir. Bu eklenti setinin içerisinde Kids Complete setinde olup, Kids Basic setinde bulunmayan parçalar ve kitapçıklar yer almaktadır.

ROBOTAMI JUNIOR 1



Robotami Junior Setleri öğrencilerin ileri seviye mekanik ve robot çalışmaları yapmasına katkı sağlamak amacıyla hazırlanmıştır. Robotami Junior setlerinin her birinde robotik kodlama alanının gelişimine katkı sağlayacak içerikler yer almaktadır. Robotami Junior 1 seti içerisinde 10 farklı hazır modelin yer aldığı bir uygulama kitapçığı ve modellerin tamamlanması için gereken parçalar bulunmaktadır.

ROBOTAMI JUNIOR 2



Robotami Junior Setleri öğrencilerin ileri seviye mekanik ve robot çalışmaları yapmasına katkı sağlamak amacıyla hazırlanmıştır. Robotami Junior setlerinin her birinde robotik kodlama alanının gelişimine katkı sağlayacak içerikler yer almaktadır. Robotami Junior 2 seti bir eklenti setidir. İçerisindeki modellerin tamamlanması için Junior 1 setinin de temin edilmesi gerekmektedir.

ROBOTAMI JUNIOR 3



Robotami Junior Setleri öğrencilerin ileri seviye mekanik ve robot çalışmaları yapmasına katkı sağlamak amacıyla hazırlanmıştır. Robotami Junior setlerinin her birinde robotik kodlama alanının gelişimine katkı sağlayacak içerikler yer almaktadır. Robotami Junior 3 seti bir eklenti setidir. İçerisindeki modellerin tamamlanması için Junior 1 ve Junior 2 setlerinin de temin edilmesi gerekmektedir.

IQ, DİKKAT VE YETENEK GELİŞTİREN KİTAPLAR SERİSİ



DOT

DOT etkinlikleri, çocuğunuzun temel motor becerilerini, görsel ve mekansal kavrayışını üç boyutlu bir ortamda geliştiriyor.



PAINT

PAINT'te, sıra dışı boyama etkinlikleri yaparken çocuğunuzun renk algısı ve el-göz koordinasyonu gelişimi hızlanıyor.



DRAW

DRAW uygulamasıyla çocuğunuz, çizim becerisini, boyutlandırmaları keşfederken çizebildiğini görür çizim yeteneği kazanıyor.



CUBE

CUBE etkinlikleri, parça-bütün ilişkisi, tamamlama, dikkat ve ayırt etme becerisini güçlendiriyor.



FIND

FIND etkinlikleriyle çocuğunuzun, dikkat ve görsel ayırt ediciliği gelişirken bellek gücü ve zihinsel performansı artıyor.



SOLVE

SOLVE kitabı, eğlenceli etkinliklerle problem çözme, mantık yürütme, analitik düşünme becerilerini geliştiriyor.



LISTEN

LISTEN kitabı ile işitsel zekâ, işitsel dikkat ve farkındalık, işitsel algı, sesleri ayırt etme, seslere karşı duyarlı olma ve dinleme becerisinin geliştirilmesi amaçlanmıştır.



THINK

THINK etkinlikleri ile çocuğun aşına olmadığı sorunlar, olaylar ve belirsizlikler; sorular veya ikilemlerle karşılaştırmalı olarak düşünmesini sağlayacak şekilde planlanmıştır.



MIND

MIND etkinlikleri ile çocuğunuzun mantıksal çıkarım ve problem çözme becerileri zorlayıcı etkinlikler ile geliştiriliyor.



MATRIX

MATRIX kitabında, problem çözme, mantık yürütme ve muhakeme gücünü geliştiren eğlenceli etkinlikler yer alıyor.



COORDINATE

COORDINATE, çocuğunuzun akıl yürütme, bellek, görsel ve mekânsal keskinlik gibi üst düzey bilişsel becerilerini güçlendiriyor.



ARCHITECT

Architect kitabı; estetik becerisi, şekil zemin ilişkisi gelişimi ile algılama ve estetik duyarlılığı geliştiren bir çalışma sistematiği ile geliştirilmiştir.



ALGORITHM

ALGORITHM'deki kolay ve eğlenceli etkinliklerle, çocuğunuz kodlama ve algoritma mantığını öğreniyor.



CALCULATE

CALCULATE kitabı; matematiksel düşünme becerisini temele alarak bilgiyi kullanma, analiz etme ve günlük hayatta karşılığını bulabilme becerisini destekleyici etkinliklerden oluşturulmuştur.



Duyuşsal ve Sosyal Becerileri Geliştiren Kitaplar Serisi



Duyuşlarım

Bu kitap: Çocuğunuza iyileştirici hikayeler ve etkinliklerle

- Kendini ifade etme
- Duygularını tanıma
- Duygularını düzenleme ve kontrol etme



Düşüncelerim

Bu kitap: Çocuğunuza hayatın içinden etkinlikler ve egzersizlerle

- Duygularını yönetme
- Nasıl davranacağına karar verme



Davranışlarım

Bu kitap: Çocuğunuza etkinliklerle sosyal hayata dair;

- Topluma uyum sağlama
- Sorumluluklarını tanıma
- Empati yapma



ART CRAFT / EL BECERİLERİ SETİ

4-8+
Yaş



Art Craft Serisi, beş kitaptan oluşan bir settir. El-göz koordinasyonunu, ince motor becerilerini, üretici düşünme ve hayal gücünü geliştirmek için tasarlanmıştır. Çocuğunuzun potansiyelinin artmasına yardımcı olur, yeteneklerini açığa çıkarır. Çocuğunuz yapabileceklerinin farkına varır ve eğitim öğretim faaliyetlerine daha fazla motive olur.

Cutting

Cutting etkinlikleri çocuğunuzun el göz koordinasyonunu, dikkat ve konsantrasyonunu, problem çözme becerilerini ve ince motor kaslarını geliştirmek amacıyla hazırlanmıştır.



4-8+
Yaş
1. Kitap

Origami

Origami: kare kâğıt parçalarını kesmeden ve yapıştırıcı kullanmadan, sadece katlayarak, çeşitli canlı ve cansız figürler yapma sanatıdır.



4-8+
Yaş
2. Kitap

Quilling

Quilling, kâğıt şeritleri kıvrarak oluşturulan motiflerden, çeşitli model ve desenler oluşturma sanatıdır.



4-8+
Yaş
3. Kitap

Kirişami

Kirigami, kâğıttan keserek üç boyutlu şekiller yapma sanatıdır. Origamiden farklı olarak, kirigamide kâğıt simetrik olarak kesilir.

4-8+
Yaş
4. Kitap



Ayatori

Ayatori, ip oyunları parmakları ustalaştırır. İpin hangi delikten, nasıl geçireceği gibi düşünmeyi sağlayan muhakeme gücünü ve karar verme kabiliyetini geliştirir.

4-8+
Yaş
5. Kitap



TÜZDER

TÜZDER tarafından
tavsiye edilmektedir.

Bağlar Mah. Mimarsinan Cad.
No:52 Güneşli-Bağcılar
İSTANBUL

+90 850 811 3 811
+90 212 574 41 51
www.zetzeka.com
info@zetzeka.com
f x @ /zetzeka

TEM
TÜZDER EĞİTİM METODU

STEM

ICIE
THE INTERNATIONAL CENTER FOR
INTEGRATION OF QUALITIES



Made in Türkiye



www.zetzeka.com



/ZETZKAOYUNLARI

Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim
Fakültesi tarafından çocukların zihinsel
becerilerine katkı sağladığı onaylanmıştır.
Onay Tarihi: 08.07.2019 Rapor No: 00101-00106



7 262012 007566