

zet zeka produktkatalog



Denk - und Intelligenzspiele



Robotik - und Elektronik-Sets



Tüzder-Veröffentlichungen





Zekayı Görünür Kılar



Spiele aus Kunststoff



Spiele aus Papier



Spiele aus Holz



Andere Produkte

Baue deine Träume mit ZET-Zeka!

Als ZET Zeka A.Ş. bieten wir Produkte an, die zur geistigen Entwicklung der Kinder beitragen und sich ständig weiterentwickeln. Dafür stehen wir in ständigem Kontakt mit verschiedenen Bildungseinrichtungen, insbesondere mit TÜZDER, und holen die Meinung von Experten aus dem pädagogischen und wissenschaftlichen Bereich ein.

Spiele ist das geeignetste Mittel für das Kind, um das zu lernen, was wir ihm nicht durch eigene Erfahrungen vermitteln können. Im Spiel öffnet das Kind seine Gefühle und Gedanken. Es sammelt Erfahrungen beim Lösen von Problemen durch Versuch und Irrtum und geht dabei gewisse Risiken ein.

Als ZET Zeka sind wir stolz darauf, Ihnen unsere Lernspiele, Robotik-Sets und TÜZDER-Publikationen anzubieten. Diese Produkte sind nicht nur einfache „Spiele“ oder „Spielzeug“, sondern sie sind auf wissenschaftliche Erkenntnisse basierende Bildungsmaterialien, die die kognitive Entwicklung von Kindern fördern.

Veröffentlichungen von TÜZDER werden nach der TÜZDER-Erziehungsmethode (TEM) erstellt, die auf internationalen Standards und einer Mehrsprachigkeitsoption basiert. TEM basiert auf dem Verständnis, dass Kinder in kleinen Schritten lernen sollten. Bücher, die nach dieser Methode entwickelt wurden, zielen darauf ab, die Fähigkeiten Ihres Kindes auf das höchstmögliche Niveau zu bringen.

RENKLİ BARDAKLAR

9/24



Die Klingel steht in der Mitte des Tisches. Jeder Spieler setzt sich so um den Tisch, dass er die Klingel in gleicher Entfernung hat. Jedem Spieler werden fünf Gläser in verschiedenen Farben ausgeteilt. Die Spielkarten werden verdeckt neben der Klingel gelegt. Das Spiel beginnt mit dem Aufdecken der obersten Karte.

Nachdem die Spielkarte aufgedeckt wurde, versuchen beide Spieler schnell das Muster auf der Karte in der Mitte der Plattform zu erstellen, indem sie mit den Fingern gleichzeitig die farbigen Quadrate auf der Plattform nach links und rechts nach oben und unten schieben. Der Spieler, der das Muster auf der Karte zuerst vervollständigt, schließt die Abdeckung der Plattform, beweist die Richtigkeit des Musters und gewinnt die Runde.

RENKKAT EINZEL

RENKKAT DOPPEL



Erstellen wir das gewünschte Motiv mit den farbigen Mustern auf den transparenten Karten. Dieses Spiel fordert unser sequentielles Denken, unsere visuelle Wahrnehmung und unsere Aufmerksamkeit heraus. Lasst uns gleich loslegen, um die 110 kniffligen Aufgaben zu lösen!

Erstellen wir das gewünschte Motiv mit den farbigen Mustern auf den transparenten Karten. Dieses Spiel fordert unser sequentielles Denken, unsere visuelle Wahrnehmung und unsere Aufmerksamkeit heraus. Lasst uns gleich loslegen, um die 110 kniffligen Aufgaben zu lösen!

NUMBERS

COLOURS



Numbers ist nicht nur ein Denkspiel, sondern auch ein mathematisches Lernspiel! Das wichtigste Merkmal, das Numbers von anderen Mathe-Spielen unterscheidet, ist, dass es Fähigkeiten wie logisches Denken, Ausschlussverfahren und Zuordnen mit der Sudoku-Logik fördert, während es gleichzeitig den Kindern die Logik der Mathematik spielerisch beibringt!

Jede Farbe hat einen Platz, schau genau hin und folge den Hinweisen. Finde die Lösungen, indem du die Farben mit Hilfe von 2 Aufgabenheften mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden und visuellen Hinweisen an den richtigen Stellen platzierst.

GOON



Die Kugeln werden wie in der Anfangsposition platziert. Beide Spieler wählen eine Farbe. Der Spieler, der dran ist, darf nur einmal ziehen. Dieser Zug kann eine Bewegung auf dem Spielfeld oder ein Schub des Gegners sein. Der erste Spieler, der fünf Kugeln seines Gegners aus dem Spielfeld entfernt, gewinnt das Spiel.

KARE TANGRAM



7 verschiedene Teile, aber man beachte, dass es alles geometrische Formen sind. Die Formen spielen ein Spiel mit uns. Lasst uns mit ihnen spielen, mal sehen, welche Figuren dabei herauskommen. Du wirst überrascht sein!

HACIVAT VE KARAGÖZ HIDE & FIND



Es ist ein Logik- und Intelligenzspiel mit leichten bis schwierigen Aufgaben für alle Altersgruppen. Lege die vier Puzzleteile so auf die Plattform, dass nur die im Spielheft abgebildeten Figuren sichtbar sind und die anderen Figuren nicht.

ZET PULL ANIMALS



ZET PULL ist ein lustiges Zuordnungsspiel, das die visuelle und auditive Wahrnehmung sowie die Aufmerksamkeit fördert. Bei diesem Spiel versuchen die Spieler, die Tierfiguren, die aus dem Kartenspender kommen, den Tierfiguren auf ihren Karten zuzuordnen. Der Spieler, der als Erster seine Karte vervollständigt hat, gewinnt das Spiel.

KELOĞLAN HIDE & FIND



Lege die vier Puzzleteile so auf die Plattform, dass nur die im Buch gezeigten Bilder sichtbar sind. Die anderen sind versteckt. Ein einzigartiges Logik- und Denkspiel für alle Altersgruppen. Verschiedene Schwierigkeitsgrade, von einfach bis schwierig...

KELOĞLAN ON THE WAY



Erstelle mit Hilfe der neun Pfadsegmente Pfade, so dass die Symbole, die in dem ausgewählten Problem verbunden werden sollen, verbunden werden und die Symbole, die nicht verbunden werden sollen, nicht verbunden werden. Wenn ein Pfeil vorhanden ist, erstelle einen Pfad, um diese Symbole zu verbinden. Wenn ein Kreuz über dem Pfeil angezeigt wird, stelle sicher, dass kein Pfad entsteht, der diese Symbole verbindet.

NASREDDİN HOCA HIDE & FIND



Lege die vier Puzzleteile so auf die Plattform, dass nur die im Buch gezeigten Bilder sichtbar sind. Die anderen sind versteckt. Ein einzigartiges Logik- und Denkspiel für alle Altersgruppen. Verschiedene Schwierigkeitsgrade, von einfach bis schwierig...

NASREDDİN HOCA AT THE LAKE



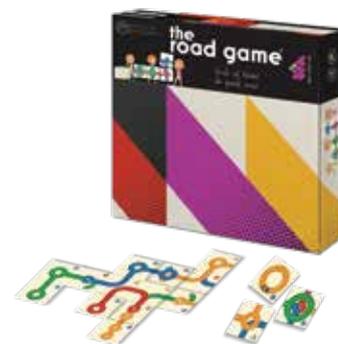
Erstelle mit Hilfe der neun Pfadsegmente Pfade, so dass die Symbole, die in dem ausgewählten Problem verbunden werden sollen, verbunden werden und die Symbole, die nicht verbunden werden sollen, nicht verbunden werden. Wenn ein Pfeil vorhanden ist, erstelle einen Pfad, um diese Symbole zu verbinden. Wenn ein Kreuz über dem Pfeil angezeigt wird, stelle sicher, dass kein Pfad entsteht, der diese Symbole verbindet.

ŞEKLİNİ BUL ANIMALS



Jeder Spieler nimmt sich drei der großen Tierbildkarten aus der Box, die restlichen Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt. Die Spieler decken nacheinander die Karten auf und versuchen, das Tierbild vor ihnen zu vervollständigen. Der Spieler, der im Laufe des Spiels die meisten Bilder vervollständigt, gewinnt das Spiel.

THE ROAD GAME



Das Spiel enthält 4 Startkarten, 4 Farbkarten und 48 Spielkarten (Wegekarten). Jeder Spieler wählt vor Spielbeginn seine Farbkarte aus, legt sie verdeckt vor sich ab, ohne sie den Mitspielern zu zeigen, und versucht, während des Spiels den längsten Weg in seiner Farbe zurückzulegen.

ŞAKULİ



Jede Form hat einen Platz, schau genau hin und folge den Hinweisen. Finde die Lösungen, indem du den Hinweisen folgst und die Früchte (Äpfel, Birnen, Pflaumen) an den richtigen Stellen platzierst.

VIZ VIZ



Viz Viz ist ein Aufmerksamkeits- und Konzentrationsspiel, bei dem verschiedene Symbole auf der Vorder- und Rückseite von sechseckigen Karten einander zugeordnet werden müssen. Der erste Spieler, der die Übereinstimmung der Symbole gemäß den Regeln der Spielanleitung findet, nimmt die Karte und sammelt sie.

BAY BAK



Lege die Bay-Bak Karten in ein 3x3 Quadrat. Mische die Aufgabenkarten und lege sie verdeckt auf die Bay-Bak Karten. Öffne die oberste Karte. Öffne die oberste Karte. Mache deinen Zug nach den Regeln vor deinen Gegnern und nimm die Karte. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt das Spiel.

CATCH



Die Spieler untersuchen sorgfältig alle Karten und suchen nach Gemeinsamkeiten. Der Spieler, der zwei Karten findet, die sich in Farbe, Form oder Zahl ähneln, drückt den Buzzer und bekommt alle Karten.

DİK-GO GENEL KÜLTÜR



Der Spieler, der seine Aufmerksamkeit am längsten aufrechterhalten kann, gewinnt das Spiel. Die Karten mit den Zahlen und Fragen von 1 bis 9 werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Dann werden sie nacheinander in die Mitte gelegt und von unten nach oben gezählt. Wer falsch zählt, nimmt die Karten aus der Mitte. Der Spieler, der als erster alle Karten abgegeben hat, gewinnt das Spiel.

DİK-GO TEMEL DİNİ BİLGİLER



Der Spieler, der seine Aufmerksamkeit am längsten aufrechterhalten kann, gewinnt das Spiel. Die Karten mit den Zahlen und Fragen von 1 bis 9 werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Dann werden sie nacheinander in die Mitte gelegt und von unten nach oben gezählt. Wer falsch zählt, nimmt die Karten aus der Mitte. Der Spieler, der als erster alle Karten abgegeben hat, gewinnt das Spiel.

KELİME HAZİNESİ



Dieses Spiel bietet viele Vorteile, von der Verbesserung des praktischen Denkens bis hin zur Entwicklung von Intelligenz und Strategie. Die Kinder entwickeln ihre sprachlichen Fähigkeiten, indem sie Wortkombinationen mit Buchstabenkärtchen bilden und gleichzeitig ihre strategischen Denkfähigkeiten trainieren.

RESFEBE



Das Spiel Resfebe bietet Vorteile in vielen Bereichen, von der Förderung der Sprachkenntnisse bis hin zur Entwicklung von Intelligenz und Strategie. Die Kinder entwickeln ihre sprachlichen Fähigkeiten, indem sie Wortkombinationen mit Buchstabenkärtchen bilden und gleichzeitig ihre strategischen Denkfähigkeiten trainieren.

SAYILARIN SAVAŞI



7-99



2



Dieses Spiel fördert das mathematische Denken, die Fähigkeit, Strategien zu entwickeln und rationale Entscheidungen zu treffen. Während die Spieler die Zahlenlöcher mit farbigen Kugeln abdecken, entwickeln sie Strategien, die auf mathematischen Operationen basieren. Dies hilft ihnen, ihre Fähigkeiten zur Problemlösung und zum logischen Denken zu entwickeln. Die Spieler lernen, indem sie ihre Intelligenz und ihre mathematischen Fähigkeiten mit einem unterhaltsamen Erlebnis verbinden.

ASTROCODE



5-99



1 ve üzeri



AstroCode ist ein Spiel, das speziell für Kinder entwickelt wurde, um ihnen das Erlernen von Algorithmen und die ersten Schritte in der Programmierung mit den Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts zu ermöglichen. AstroCode fördert bei Kindern folgende Fähigkeiten: Problemanalyse, Problemlösung, Logisches Denken, Analytisches und algorithmisches Denken. Das Spiel enthält insgesamt 50 verschiedene Aufgaben in verschiedenen Schwierigkeitsstufen.

T TANGRAM



4-99



1

Tangram ist ein Denkspiel, bei dem aus vier geometrischen Holzteilen verschiedene Formen gelegt werden. Es ist ein Spiel, das den Schülerinnen und Schülern Spaß machen wird. Es enthält 105 Denkaufgaben in 15 verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Die Aufgaben sind von einfach bis schwierig. Es gibt keine Altersbegrenzung.

DESIGNER BLOCKS



3-99



1 ve üzeri



Baue deine Träume! Designer Blocks ist ein Baukasten, mit dem Kinder ihre Träume verwirklichen können. Es fördert das räumliche Vorstellungsvermögen, die Motorik und die Geschicklichkeit. Es fördert auch das Interesse an Architektur und Technik und gibt jedem Kind das Gefühl, etwas Besonderes zu sein.

ZETKA 120 DOĞAL AHŞAP PARÇA



3-99



1 ve üzeri



Baue deine Träume! Designer Blocks ist ein Baukasten, mit dem Kinder ihre Träume verwirklichen können. Es fördert das räumliche Vorstellungsvermögen, die Motorik und die Geschicklichkeit. Es fördert auch das Interesse an Architektur und Technik und gibt jedem Kind das Gefühl, etwas Besonderes zu sein.

ZETKA 1000 DOĞAL AHŞAP PARÇA



3-99



1 ve üzeri



Baue deine Träume! Designer Blocks ist ein Baukasten, mit dem Kinder ihre Träume verwirklichen können. Es fördert das räumliche Vorstellungsvermögen, die Motorik und die Geschicklichkeit. Es fördert auch das Interesse an Architektur und Technik und gibt jedem Kind das Gefühl, etwas Besonderes zu sein.

ÇEK-UP



DENGE OYUNU



ATTENTION BLOCKS 120 PARÇA



Beim ÇEK-UP-Spiel geht es nicht darum, einfach irgendeinen Block zu ziehen, sondern darum, den strategischen Block zu identifizieren und einen Zug zu planen, der die Gegner zu Fehlern verleitet.

Beim Gleichgewichtsspiel geht es nicht darum, einfach irgendeinen Block zu ziehen, sondern darum, den strategischen Block zu identifizieren und einen Zug zu planen, der die Gegner zu Fehlern verleitet.

Baue deine Träume! Designer Blocks ist ein Baukasten, mit dem Kinder ihre Träume verwirklichen können. Es fördert das räumliche Vorstellungsvermögen, die Motorik und die Geschicklichkeit. Es fördert auch das Interesse an Architektur und Technik und gibt jedem Kind das Gefühl, etwas Besonderes zu sein.

AHŞAP MANCALA (Deluxe)



ZET TOWER



Holz-Mancala (Deluxe) ist mit seiner Qualität, Eleganz und Spielfreude für Mancala-Liebhaber die Nummer 1 in seiner Klasse. Das Mancala-Spiel wird von 2 Personen gespielt. Ziel ist es, die 48 Steine regelgerecht auf dem Spielfeld zu verteilen und Steine zu gewinnen, um am Ende des Spiels die meisten Steine in der eigenen Mulde zu haben.

Das Spiel, bestehend aus 9 Holzteilen in verschiedenen Farben und Formen und 2 Ingenieuren, testet die Fähigkeiten der Kinder wie Formverständnis und räumliches Vorstellungsvermögen. Ziel des Spiels ist es, den Turm so zu bauen, wie er im Aufgabenbuch abgebildet ist.

GO OYUNU (19x19 Turniergröße)



STOL



GO ist ein spannendes Strategiespiel. Auf dem Brett kann man massenhaft eigene Steine verlieren oder gegnerische Steine erobern. Ein wachsames Auge und eine gute Taktik können selbst aussichtslose Situationen in einen Sieg verwandeln. Dieser schmale Grat zwischen Sieg und Niederlage hält die Spannung des Spiels ständig auf höchstem Niveau.

Stol funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie Sudoku. Auf dem Spielfeld sind die Zahlen so angeordnet, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem 9er-Block die Zahlen von 1 bis 9 genau einmal vorkommen. Zu Beginn des Spiels sind alle Zahlen auf dem Spielfeld mit Steinen verdeckt. Der Startspieler nimmt eine Zahlenkarte aus dem Beutel und versucht, die Zahl auf dem Spielfeld zu finden, indem er einen Stein aufhebt. Wer die meisten Steine gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

İSTİF



İSTİF ist ein tiefgründiges Strategiespiel, das schnell und einfach zu erlernen ist. Bei diesem Spiel müssen die Spieler vier Würfel ihrer gewählten Farbe in einer einzigen Reihe horizontal, vertikal oder diagonal platzieren, um das Spiel zu gewinnen.

EYVAN



Eyvan ist ein Spiel für zwei Spieler, das strategisches Denken, Problemlösung und logisches Denken fördert. Ziel des Spiels ist es, die Mauern nach rechts, links, vorwärts und rückwärts zu bewegen, den Fortschritt des Gegners zu verlangsamen und als Erster das Ziel zu erreichen.



9 TAŞ



9 Taş ist ein Logikspiel, das auf der Entwicklung strategischen Denkens basiert. Das Spiel beginnt mit einer Auslosung. Der Gewinner der Auslosung legt den ersten Stein auf das Spielfeld. Die Spieler setzen abwechselnd ihre Steine auf das Spielfeld, bis sie keine Steine mehr haben. Der Spieler, der die meisten Steine des Gegners aus dem Spiel genommen und dessen Steine auf zwei reduziert hat, gewinnt das Spiel.

SURAKARTA



Folge den Halbkreisen, um die Steine deines Gegners zu Fall zu bringen, wenn er es am wenigsten erwartet. Klingt einfach? Dann legen wir los. Wer am Ende alle Steine des Gegners aus dem Spiel genommen hat, gewinnt das Spiel.

BALANCE TOWER



Das Balance-Turm-Spiel verbindet auf spielerische Weise Gleichgewicht, Konzentration, handwerkliches Geschick und strategisches Denken. Versuche aus Holzklötzen und Spielkarten den höchsten Turm zu bauen. Ein Spiel, das allen Spaß macht, denn es gibt zwei verschiedene Spielvarianten. Platziere die Holzklötze strategisch und versuche, das Spiel zu gewinnen!

TORAPPU



In Torappu versuchst du mit Logik und Vorsicht deinen Gegner zu besiegen. Platziere deine farbigen Steine geschickt und überlegt, um Fünfer zu bilden. Stelle gleichzeitig die Fallen, um die Oberhand zu gewinnen.

STEAM - MAKER Elektronik-Set (Level-1) (Level-2)



STEAM MAKER Sets helfen Kindern, ihre Design- und Konstruktionsfähigkeiten zu entwickeln, indem sie ihre Fantasie einsetzen. Die kleinen Ingenieure haben Spaß bei der Herstellung ihres eigenen Spielzeugs und lernen die Grundlagen der Elektronik beim Kombinieren und Experimentieren mit Teilen. Auf diese Weise werden auch ihre Problemlösungs- und Planungsfähigkeiten verbessert.

ZET Zeka Spielklingel



Die ZET-Zeka Spielklingel besteht aus hochwertigen Materialien und einem eleganten Design und wurde für den einfachen Gebrauch in jeder Umgebung entwickelt. Es ist eine praktische Tischklingel aus robustem, hochwertigem Material. Sie hat einen einzigartigen Klang und kann für viele Zwecke verwendet werden, z. B. für Denkspiele und alle Arten von Schul-, Camping-, Wettbewerbs- und Kinderveranstaltungen.

FUNNY ELECTRONIC KIT (W-789)



Ein Experimentier-Set, mit dem Kinder Kenntnisse und Fertigkeiten auf dem Gebiet der Elektronik wie Motoren, elektrische Bauteile, elektrisch betriebene Geräte und Sensoren erwerben können. Neben grundlegenden theoretischen Informationen werden experimentelle und praktische Anwendungen durchgeführt, die den Kindern helfen, die Zeit, in der sie leben, besser zu verstehen.

HOBİ SETİ - Gipsmalerei

Einzelset

Doppelset



Bist du bereit für ein lustiges Malabenteuer mit den Hobby Gipsmalsets? Dann los, bemale entweder die Gipstöpfe oder die Formen, die du aus Ton und Förmchen hergestellt hast. Stunden voller Malspaß warten auf dich. Das Hobbyset wurde entwickelt, um die visuelle Wahrnehmung, die Aufmerksamkeit und Konzentration, die Fantasie sowie die Hand- und Fingerfertigkeit von Kindern zu fördern. Es gibt zwei verschiedene Sets: Einzel- und Doppelset.

ELECTRONIC BRICKS (EK-35)



Bau die Teile der Stadt und verbinde sie mit elektronischen Schaltkreisen. Bereit für lustige und lehrreiche Konstruktionen aus Bausteinen und elektronischen Bauteilen?

EDUCATIONAL KIT (WII-6888)



Ein Experimentier-Set, mit dem Kinder Kenntnisse und Fertigkeiten auf dem Gebiet der Elektronik wie Motoren, elektrische Bauteile, elektrisch betriebene Geräte und Sensoren erwerben können. Neben grundlegenden theoretischen Informationen werden experimentelle und praktische Anwendungen durchgeführt, die den Kindern helfen, die Zeit, in der sie leben, besser zu verstehen.

ROBOTAMI KIDS BASIC



Mit den Robotami Kids Basic Sets können Kinder nicht nur ihre eigenen Roboter programmieren, sondern auch verschiedene Entwicklungsbereiche mit speziellen, auf die STEAM-Leistungen abgestimmten Geschichten unterstützen, die für jedes Robotermodell vorbereitet wurden. Das Set enthält insgesamt 16 verschiedene vorgefertigte Robotermodelle und 4 Hefte mit speziellen Geschichten zu diesen Modellen.

ROBOTAMI KIDS BASIC EXTRA



Das Robotami Kids Basic Extra Set ist ein Ergänzungssset, mit dem das Kids Basic Set zum Kids Complete Set erweitert werden kann. Dieses Ergänzungssset enthält Teile und Hefte, die im Kids Complete Set, aber nicht im Kids Basic Set enthalten sind.

ROBOTAMI JUNIOR 2



Das Robotami Junior 2 Set ist ein Erweiterungsset. Um die Modelle darin zu vervollständigen, ist das Junior 1 Set ebenfalls erforderlich.

ROBOTAMI KIDS COMPLETE



Mit den Robotami Kids Basic Complete können Kinder nicht nur ihre eigenen Roboter programmieren, sondern auch verschiedene Entwicklungsbereiche mit speziellen, auf die STEAM-Leistungen abgestimmten Geschichten unterstützen, die für jedes Robotermodell vorbereitet wurden. Das Set enthält insgesamt 22 verschiedene vorgefertigte Robotermodelle und 6 Hefte mit speziellen Geschichten zu diesen Modellen.

ROBOTAMI JUNIOR 1



Die Robotami Junior Sets wurden entwickelt, um Schülerinnen und Schüler bei fortgeschrittenen mechanischen und robotischen Arbeiten zu unterstützen. Jedes Robotami Junior Set enthält Inhalte, die die Entwicklung der Roboterprogrammierung unterstützen. Das Robotami Junior 1 Set enthält eine Anwendungsbroschüre mit 10 verschiedenen vorgefertigten Modellen und die notwendigen Teile, um die Modelle zu vervollständigen.

ROBOTAMI JUNIOR 3



Das Robotami Junior 3 Set ist ein Erweiterungsset. Um die Modelle darin zu vervollständigen, sind die Junior 1 und 2 Sets ebenfalls erforderlich.

Buchreihe zum Training des IQs, der Aufmerksamkeit und der Begabungen



DOT

DOT-Aktivitäten fördern die grundlegenden Motorik-, visuellen und räumlichen Wahrnehmungsfähigkeiten Ihres Kindes in einer dreidimensionalen Umgebung.



PAINT

Bei den PAINT-Aktivitäten wird die Farbwahrnehmung und die Hand-Augen-Koordination Ihres Kindes durch besondere Malaktivitäten gefördert.



DRAW

Mit DRAW kann Ihr Kind seine Zeichenfähigkeiten verbessern, indem es lernt, wie man Dimensionen darstellt.



FIND

Mit den FIND-Aktivitäten werden die Gedächtnisleistung und die geistige Leistungsfähigkeit Ihres Kindes gesteigert und gleichzeitig die Aufmerksamkeit und das visuelle Unterscheidungsvermögen entwickelt.



LISTEN

Das Buch LISTEN zielt darauf ab, die auditive Intelligenz, die auditive Aufmerksamkeit und das auditive Bewusstsein, die auditive Wahrnehmung, die Unterscheidung von Geräuschen, die Sensibilität für Geräusche und die Hörfähigkeit des Kindes zu entwickeln.



MIND

Mit den MIND-Aktivitäten werden die logischen Schlussfolgerungen und die Problemlösungsfähigkeiten Ihres Kindes mit herausfordernden Aktivitäten entwickelt.



CUBE

Die CUBE-Aktivitäten stärken die Teil-Ganzes-Beziehung, die Vollständigkeit, die Aufmerksamkeit und das Unterscheidungsvermögen.



SOLVE

Das Buch SOLVE fördert mit spielerischen Aktivitäten das Problemlösungsvermögen sowie Logisches und Analytisches Denken.



THINK

Die THINK Aktivitäten sollen den Kindern ermöglichen, über ungewöhnliche Probleme, Ereignisse, Unsicherheiten, Fragen oder Konflikte nachzudenken.



MATRIX

MATRIX umfasst spielerische Aktivitäten, die Problemlösung, logisches Denken und Urteilsvermögen fördern.



COORDINATE

COORDINATE stärkt die höheren kognitiven Fähigkeiten Ihres Kindes wie z. B. logisches Denken, Gedächtnis oder visuelles und räumliches Vorstellungsvermögen.



ARCHITECT

Das Buch ARCHITECT wurde entwickelt, um die ästhetischen Fähigkeiten, die Wahrnehmung und die ästhetische Sensibilität von Kindern zu fördern.



ALGORITHM

Mit den einfachen und unterhaltsamen Aktivitäten von ALGORITHM lernt Ihr Kind zu kodieren und Algorithmen zu verstehen.



CALCULATE

Das Buch CALCULATE basiert auf mathematischen Denkfähigkeiten und besteht aus Aktivitäten, die die Fähigkeit fördern, Informationen zu nutzen und zu analysieren und ihre Entsprechungen im täglichen Leben zu finden.



Bücher-Sets für die Entwicklung emotionaler und sozialer Fähigkeiten



Meine Gefühle

Dieses Buch: Es versorgt Ihr Kind mit heilenden Geschichten und Aktivitäten.

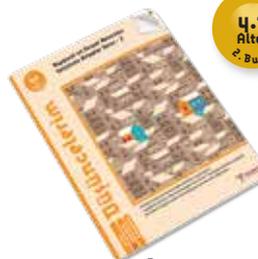
- Selbstaussdruck
- Erkennen von Gefühlen
- Ihre Gefühle regulieren und kontrollieren



Meine Überlegungen

Dieses Buch Es bietet Ihrem Kind Aktivitäten und Übungen aus dem Leben.

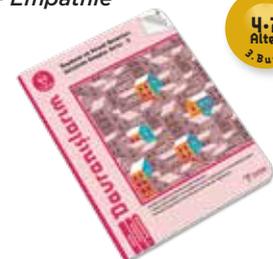
- Mit den eigenen Gefühlen umgehen
- Entscheiden, wie man sich verhalten soll



Verhalten

Dieses Buch unterstützt Ihr Kind durch Aktivitäten zu den folgenden Themen des sozialen Lebens:

- Anpassung an die Gesellschaft
- Verantwortung übernehmen
- Empathie



ART CRAFT / HANDFERTIGKEITSSET

4-8+
Alter



Art Craft Series ist eine Reihe von fünf Büchern. Es wurde entwickelt, um die Hand-Augen-Koordination, die Feinmotorik, das produktive Denken und die Vorstellungskraft zu fördern. Es hilft Ihrem Kind, sein Potenzial zu entfalten und seine Talente zu entdecken. Ihr Kind erkennt, was es kann, und ist motivierter für Lernaktivitäten.

Cutting

Die Cutting-Aktivitäten sollen die Hand-Augen-Koordination, die Aufmerksamkeit und Konzentration, die Problemlösungskompetenz und die Feinmotorik Ihres Kindes fördern.



4-8+
Alter
1. Buch

Origami

Origami: Die Kunst, aus quadratischen Papierstücken verschiedene Figuren zu falten, ohne zu schneiden oder zu kleben.



4-8+
Alter
2. Buch

Quilling

Quilling ist die Kunst, verschiedene Modelle und Motive durch das Rollen von Papierstreifen entstehen zu lassen.



4-8+
Alter
3. Buch

Kirigami

Kirigami ist die Kunst, dreidimensionale Formen durch Ausschneiden von Papier herzustellen. Im Gegensatz zu Origami wird das Papier beim Kirigami symmetrisch geschnitten.

4-8+
Alter
4. Buch



Ayatori

Ayatori, ein japanisches Fadenspiel, fördert die Fingerfertigkeit. Es fördert auch das Urteilsvermögen und die Entscheidungsfindung, indem es die Kinder zum Nachdenken darüber anregt, durch welche Löcher der Faden geführt werden soll.

4-8+
Alter
5. Buch



TÜZDER

Empfohlen durch
TÜZDER.

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

Der Beitrag zu der geistigen Entwicklung des
Kindes wurde von der Pädagogischen Fakultät
der Technischen Universität Yıldız bestätigt.
Bestätigungsdatum: 08.07.2019 Bericht Nr.: 00101-00106



7 262012 007566