

# zet zeka PRODUKTKATALOG

Geeignete  
Materialien für ...



Denk - und Intelligenzspiele



Robotik - und Elektronik-Sets



Activity - Bücher





Macht Intelligenz sichtbar

## Bauen Sie Ihre Träume mit ZET-Zeka!

Als **ZET Zeka A.S.** 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 einfach „Spiele“ oder „Spielzeug“, sondern sie sind auf wissenschaftliche Erkenntnisse basierende Bildungsmaterialien, die die kognitive Entwicklung von Kindern fördern.





Macht Intelligenz sichtbar



Intelligenz und Gedankenspiele

- ◆ Spiele aus Kunststoff
- ◆ Spiele aus Papier
- ◆ Spiele aus Holz
- ◆ Elektronik / Robotik Bausätze

## SQUARE TANGRAM



5-99



1



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!

## FINDEN SIE DIE FORM TIERE



3-99



2-4



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.

## ŞAKULİ



4-99



1-2



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

## VIZ VIZ



4-99



2+



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.

## WORTSCHATZ



6-99



2+



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



6-99



2+



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.

## KRIEG DER ZAHLEN



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



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.

## SMART CODE



Lege deine Strategie fest, erreiche deine Ziele! Smart Code ist ein Coding-Spiel, das Problemlösungs- und Strategieentwicklungsfähigkeiten für Kinder ab 6 Jahren fördert. Mache die richtigen Züge zur richtigen Zeit und sammle Punkte.

## T TANGRAM



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

## ATTENTION BLOCKS 120 TEILE



Baue deine Träume! Attention 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

## Gleichgewichtsspiel



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.

## BALANCE TOWER



Das Spiel Balance Tower kombiniert auf spielerische Art und Weise Gleichgewicht, Konzentration, Geschicklichkeit und strategisches Denken. Versuche, mit Holzklötzen und Bodenkarten den höchsten Turm zu bauen. Ein Spiel, das allen Spaß macht, denn es bietet zwei verschiedene Spielvarianten. Platziere die Holzklötze strategisch und arbeite darauf hin, das Spiel zu gewinnen!

## ISTIF



ISTIF 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.

## 9 STEIN



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



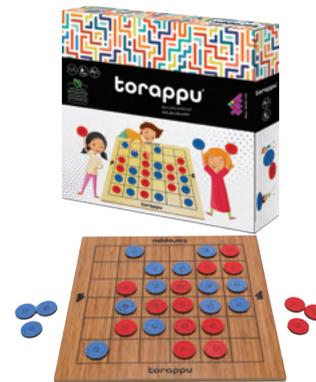
Folge den Halbkreisen, um die Steine deines Gegners aus dem Spiel zu nehmen, wenn er es am wenigsten erwartet. Klingt einfach? Dann legen wir los. Wer am Ende alle Steine des Gegners aus dem Spiel genommen hat, gewinnt das Spiel.

## GO SPIEL (13x13)



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.

## TORAPPU



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

## REVERSI



Mach deinen Zug und hol dir die Mehrheit! Reversi ist ein Strategiespiel für zwei Spieler. Ziel ist es, die Steine des Gegners mit der eigenen Farbe umzudrehen. Das Spiel endet, wenn das Brett voll ist und der Spieler, der die meisten Steine umdreht, gewinnt.

## 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. Diese helfen den Kindern, die Zeit, in der sie leben, besser zu verstehen.

## ROBOTAMI KIDS BASIC



Mit den Robotami Kids-Basic-Set 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.

## HOLZ MANCALA



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.

## 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. Diese helfen den Kindern, die Zeit, in der sie leben, besser zu verstehen.

## ELECTRONIC BRICKS (EK-35)



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

## Buchreihe zum Training des IQs, der Aufmerksamkeit und der Begabungen



### DOT

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



### PAINT

Bei den PAINT-Aktivitäten werden 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.



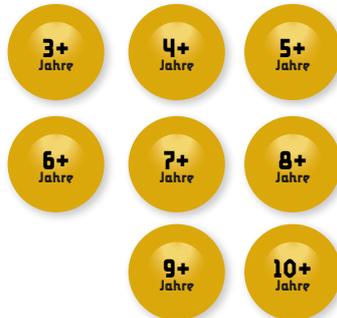
## CUBE

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



## FIND

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



## SOLVE

Das Buch SOLVE fördert mit spielerischen Aktivitäten das Problemlösungsvermögen sowie logisches und analytisches Denken.



## 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.



## THINK

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



## MIND

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



## 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 bietet Ihrem Kind Geschichten und Aktivitäten zu den Themen:

- Selbsta Ausdruck
- Gefühle erkennen
- Emotionen regulieren und kontrollieren



### Meine Gedanken

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

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



### Mein 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  
Jahre  
Buch 1-2-3-4-5



*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.*



1.  
Buch

## KIRIGAMI

*Kirigami ist die Kunst, dreidimensionale Formen durch Ausschneiden von Papier herzustellen. Im Gegensatz zu Origami wird das Papier bei Kirigami gefaltet und geschnitten.*

2.  
Buch



## ORIGAMI

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



3.  
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.  
Buch



## QUILLING

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



5.  
Buch



# UNSERE ZULASSUNGEN UND ZERTIFIKATE

YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
EĞİTİM FAKÜLTESİ

Sayı : 3093662-401-02-E-1907096672 Tarih: 08.07.2019  
Konu: İnceleme Raporu

ZET ZEKA ANONİM ŞİRKETİNE

Kuruluşumuzun ait materyallerin incelenmesi ve donatılması işine ait, Fakültemizin, Tarihçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü öğrencisi Öğret. Dr. Zehra ÖZGÜÇ'ün hazırladığı rapor üzerine ektekindir sunulmaktadır.

Bilgilerinize ve gereğini rica ederim.

e-İmza: Doç. Dr. Mustafa ARSLAN  
Doç. Dr.

Ekl: Zet ZeKa Göl. Dan. Hiss. Raporları.pdf (Ekli olarak EK)

Adres: Yıldız Teknik Üniversitesi Sivas Kampüsü Eğitim Fakültesi Binası Sivas - 51080 KAYSERİ  
Tel/Fax: +91 352 361 34 34 / 352 361 40 00 Web: http://www.ytu.edu.tr  
E-posta: ytu@yutunet.org.tr/ytu@yutunet.org.tr

08.07.2019  
Doç. Dr. Mustafa ARSLAN

YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
EĞİTİM FAKÜLTESİ  
ZEKA OYUNLARI VE EĞİTİM MATERYALLERİ DEĞERLENDİRME FORMU

Müdürlük Tarihi: 12.06.2019  
Firma Adı: ZET ZEKA GEL. TEKN. EĞT. ÖĞRE. DAN. HİZM. SAN. VE TİC. A.Ş.  
Ürün Adı: ZEKA  
Rapor Tarihi ve Numarası: 08.07.2019 - 00300

Değerlendirme Kriterleri	Puanlama
Anlatılabilirlik	10
Kullanım Kolaylığı	7
Tasarım-Ernek Durumu	7
Oyunsal Değer	10
Oyunda İçeriklilik	10
Bilgiye Başarıyla Katkı	10
Diğer Bilgiye Başarıyla Katkı	7
Faktörlerin Başarıyla Katkı	7
Eğilimsizlik	10
Değerlendirme	7
Toplam Puan	88 (DEKSEN 88)

Değerlendirme Sonucu:  
Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi'ne "ZET ZEKA GEL. TEKN. EĞT. ÖĞRE. DAN. HİZM. SAN. VE TİC. A.Ş." firması tarafından değerlendirilmek üzere gönderilmiş olan "ZEKA" adlı ve yukarıda belirtilen materyal üzerine yapılan inceleme sonucu aşağıdaki değerlendirme kriterleri ve puanlaması konusunda aşağıdaki gibi (Değerler Baş) Puanları tavsiye edilmiştir sonucuna varılmıştır.

Siz kurumca Ürün "Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi tarafından değerlendirilerek değerlendirilme kriterleri ve puanlaması tavsiye edilmiştir sonucuna varılmıştır."

08.07.2019  
Doç. Dr. Mustafa ARSLAN

YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
EĞİTİM FAKÜLTESİ  
ZEKA OYUNLARI VE EĞİTİM MATERYALLERİ DEĞERLENDİRME FORMU

Müdürlük Tarihi: 12.06.2019  
Firma Adı: ZET ZEKA GEL. TEKN. EĞT. ÖĞRE. DAN. HİZM. SAN. VE TİC. A.Ş.  
Ürün Adı: ZEKA  
Rapor Tarihi ve Numarası: 08.07.2019 - 00300

Değerlendirme Kriterleri	Puanlama
Anlatılabilirlik	9
Kullanım Kolaylığı	9
Tasarım-Ernek Durumu	8
Oyunsal Değer	10
Oyunda İçeriklilik	10
Bilgiye Başarıyla Katkı	10
Diğer Bilgiye Başarıyla Katkı	7
Faktörlerin Başarıyla Katkı	8
Eğilimsizlik	10
Değerlendirme	7
Toplam Puan	88 (DEKSEN 88)

Değerlendirme Sonucu:  
Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi'ne "ZET ZEKA GEL. TEKN. EĞT. ÖĞRE. DAN. HİZM. SAN. VE TİC. A.Ş." firması tarafından değerlendirilmek üzere gönderilmiş olan "ZEKA" adlı ve yukarıda belirtilen materyal üzerine yapılan inceleme sonucu aşağıdaki değerlendirme kriterleri ve puanlaması konusunda aşağıdaki gibi (Değerler Baş) Puanları tavsiye edilmiştir sonucuna varılmıştır.

Siz kurumca Ürün "Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi tarafından değerlendirilerek değerlendirilme kriterleri ve puanlaması tavsiye edilmiştir sonucuna varılmıştır."

08.07.2019  
Doç. Dr. Mustafa ARSLAN

YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
EĞİTİM FAKÜLTESİ  
ZEKA OYUNLARI VE EĞİTİM MATERYALLERİ DEĞERLENDİRME FORMU

Müdürlük Tarihi: 12.06.2019  
Firma Adı: ZET ZEKA GEL. TEKN. EĞT. ÖĞRE. DAN. HİZM. SAN. VE TİC. A.Ş.  
Ürün Adı: ZEKA  
Rapor Tarihi ve Numarası: 08.07.2019 - 00300

Değerlendirme Kriterleri	Puanlama
Anlatılabilirlik	8
Kullanım Kolaylığı	8
Tasarım-Ernek Durumu	8
Oyunsal Değer	10
Oyunda İçeriklilik	10
Bilgiye Başarıyla Katkı	10
Diğer Bilgiye Başarıyla Katkı	5
Faktörlerin Başarıyla Katkı	7
Eğilimsizlik	10
Değerlendirme	7
Toplam Puan	83 (DEKSEN 83)

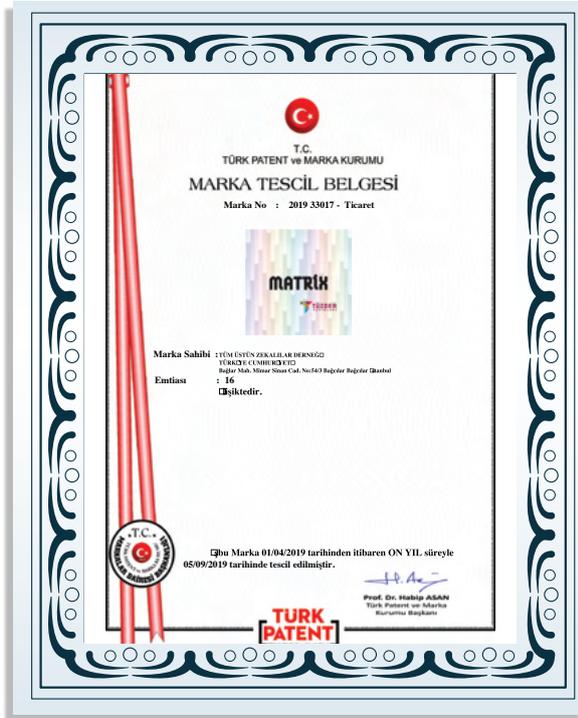
Değerlendirme Sonucu:  
Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi'ne "ZET ZEKA GEL. TEKN. EĞT. ÖĞRE. DAN. HİZM. SAN. VE TİC. A.Ş." firması tarafından değerlendirilmek üzere gönderilmiş olan "ZEKA" adlı ve yukarıda belirtilen materyal üzerine yapılan inceleme sonucu aşağıdaki değerlendirme kriterleri ve puanlaması konusunda aşağıdaki gibi (Değerler Baş) Puanları tavsiye edilmiştir sonucuna varılmıştır.

Siz kurumca Ürün "Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi tarafından değerlendirilerek değerlendirilme kriterleri ve puanlaması tavsiye edilmiştir sonucuna varılmıştır."

08.07.2019  
Doç. Dr. Mustafa ARSLAN



# UNSERE ZULASSUNGEN UND ZERTIFIKATE





# URKUNDEŒN ÜBER DIE EINTRAGUNG UNSERER MARKEN



# URKUNDEN ÜBER DIE EINTRAGUNG UNSERER MARKEN



T.C.  
TÜRK PATENT ve MARKA KURUMU  
**MARKA TESCİL BELGESİ**

Marka No : 2019 33022 - Ticaret - Hizmet



**Marka Sahibi** : TÜM ÜSTÜN ZEKALILAR DERNEĞİ  
TÜRKİYE CUMHURİYETİ  
Bağlar Mah. Mimar Sinan Cad. No:54/3 Bağlar Bağlar İstanbul  
**Emtiası** : 09 , 16 , 41  
İştiriktir.



Bu Marka 01/04/2019 tarihinden itibaren ON YIL süreyle  
04/09/2019 tarihinde tescil edilmiştir.



**Prof. Dr. Habip ASAN**  
Türk Patent ve Marka  
Kurumu Başkanı





www.zetzeka.com



/ZETZEKAOVUNLARI



DIGITALER CATALOGUE

Bağlar Mah. Mimar Sinan Cad.  
No:52 Güneşli-Bağcılar İSTANBUL

+90 850 811 3 811  
+90 212 574 41 51

marketing@zetzeka.com  
www.zetzeka.com    /zetzeka



7 262012 007566