

# zet zeka ürün katalođu



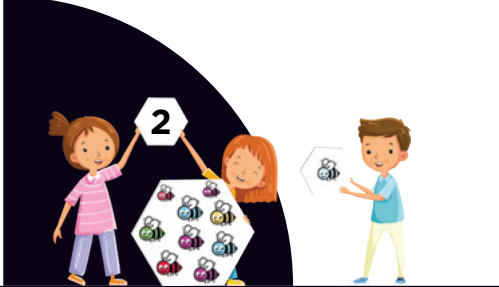
Zeka ve Akıl Oyunları



Robotik ve Elektronik Setler



Aktivite Kitapları





Zekayı Görünür Kılar

## 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 oyunlarını, robotik setlerini, bilim setlerini ve Tüzder Yayınları'nı sizlere sunmaktan mutluluk duyuyoruz.



## KARE TANGRAM



Yedi farklı parça ama dikkat edin hepsi de üçgenin türevleri. Üçgenler bize oyun oynuyor. Hadi biz de onlarla oynayalım! Bakalım ortaya hangi figürler çıkıyor. Şaşıracaksınız!

## 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.

## ŞAKULİ



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

## VIZ VIZ



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

## 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, harflerin ve resimlerin bir araya gelmesiyle farklı bir bakış açısıyla kelimeleri keşfederler.

## 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 çözme, mantıksal akıl yürütme, analitik ve algoritmik düşünme becerilerini geliştirir. Oyunda farklı zorluk seviyelerinde toplamda 50 farklı görev bulunmaktadır.

## SMART CODE



Stratejini belirle, hedeflere ulaş! Smart Code, 6 yaş ve üstü çocuklar için problem çözme ve strateji geliştirme becerilerini destekleyen bir kodlama oyunudur. Doğru zamanda doğru hamleleri yap, puanları topla.

## 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. Beş farklı seviyeden 105 adet zeka sorusu vardır. Sorular kolaydan zora ilerlemektedir. Bireysel veya grup olarak oynanabilir.

## ATTENTION BLOCKS 120 PARÇA



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

## ÇEK-UP



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

## DENGE OYUNU



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

## 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!

## İSTİF



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

## 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.

## GO OYUNU (13x13)



Go 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. Zafere yenilgi arasındaki bu ince çizgi oyunun heyecan düzeyini sürekli dorukta tutar.

## 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.

## REVERSI



Hamleni yap çoğunluğu kap! Reversi, iki oyunculu bir strateji oyunudur. Amaç, rakibin disklerini kendi renginizle çevirmektir. Oyun, tahta dolduğunda biter ve en çok disk çeviren kazanır.

## 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.

## 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 dört adet kitapçık bulunmaktadır.

## AHŞAP MANCALA



Oyun tahtası üzerinde karşılıklı altışar adet olmak üzere on iki küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazine bulunmaktadır. Mancala oyunu 48 taş ile oynanır. Oyuncular 48 taşı her bir kuyuya dörder adet olmak üzere dağıtırlar. Oyuncular hazinelerinde en fazla taşı biriktirmeye çalışırlar. Oyun sonunda en çok taşı toplayan oyuncu oyunu kazanmış olur.

## 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.

## 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 mısınız?

## IQ, DİKKAT VE YETENEK GELİŞTİREN KİTAPLAR SERİSİ



### DOT

*DOT etkinlikleri, çocuğunuzun temel motor becerilerini, görsel ve mekansal kavrayışını geliştiriyor.*



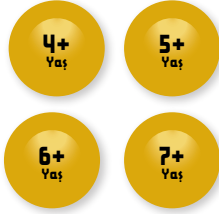
### PAINT

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



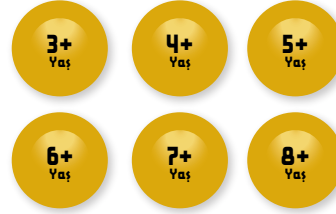
## DRAW

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



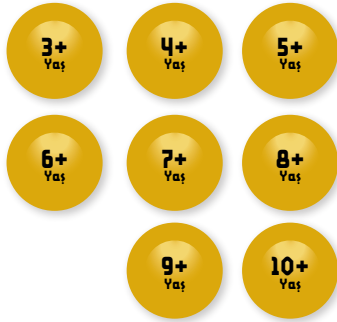
## CUBE

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



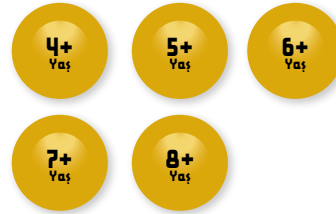
## FIND

*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.*



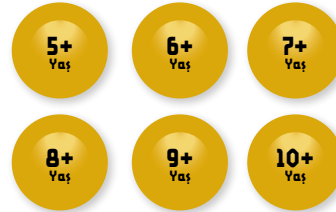
## LISTEN

*LISTEN kitabı ile işitsel zekâ, işitsel dikkat ve farkındalık, işitsel algı, sesleri ayırt etme, seslere karşı duyarlı olma ve dinleme becerisini geliştiriyor.*



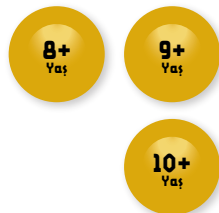
## THINK

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



## MIND

*MIND etkinlikleri, çocuğunuzun mantıksal çıkarım ve problem çözme becerilerini etkinlikler ile geliştiriyor.*



## MATRIX

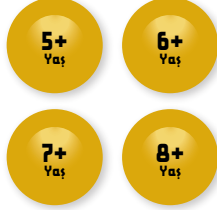
*MATRIX kitabında, problem çözme, mantık yürütme ve muhakeme gücünü geliştiren eğlenceli etkinlikler yer alıyor.*





## 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.



## DUYGUSAL VE SOSYAL BECERİLERİ GELİŞTİREN KİTAPLAR SERİSİ



## DUYGULARIM

Bu kitap, çocuğunuza iyileştirici hikayeler ve etkinliklerle;  
• Kendini ifade etme, • Duygularını tanıma,  
• Duygularını düzenleme ve kontrol etme gibi becerileri kazandırır.



## DÜŞÜNCELERİM

Bu kitap, çocuğunuza hayatın içinden etkinlikler ve egzersizlerle  
• Duygularını yönetme,  
• Nasıl davranacağına karar verme gibi becerileri kazandırır.



## DAVRANIŞLARIM

Bu kitap, çocuğunuza etkinliklerle sosyal hayata dair;  
• Topluma uyum sağlama,  
• Sorumluluklarını tanıma,  
• Empati yapma gibi becerileri kazandırır.



# ART CRAFT / EL BECERİLERİ SETİ

1-2-3-4-5. Kitap  
4-8  
Yaş/ Age  
Book 1-2-3-4-5



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.



1.  
Kitap

## KIRIGAMI

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



2.  
Kitap

## ORIGAMI

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



3.  
Kitap

## AYATORI

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



4.  
Kitap

## QUILLING

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



5.  
Kitap



# TESCİL BELGELERİMİZ VE SERTİFİKALARIMIZ

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 denetlemesi için; Fakültemizi, Tarihçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü öğrencisi Öğr. Dr. Zehra ÖZGÜÇ'ün kurulumu olduğu rapor yazması istinde bulunmaktayız.

Bilgilerinize ve gereği rica ederiz.

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

Ekli Zet ZeKa Gf. Dan. Hsm. Raporları.pdf (Ekli olarak EK)

Adres: Yıldız Teknik Üniversitesi Kurumları Eğitim Fakültesi Binası, Sokaç: Sokaç No: KURUMSAL  
Çatı Katı: 34060 Beşiktaş/İstanbul, Tel: Faks: 0032 363 84 34 / 0032 363 84 08 Web: http://www.yildiz.edu.tr  
Rap. Adresi: yildiz@yildizteknik.edu.tr e-Posta: yildiz@yildizteknik.edu.tr

Bu belge 5074 no.lu elektronik imza kanununa göre güvenli elektronik imza ile onaylanmıştır.  
Bu belgeyi diğer kişilerle paylaşamazsınız. Bu belgeyi yayınlarsanız hukuk sorumluluğu taşıyabilirsiniz. Lütfen dikkatli olun.

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

Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi'ne "ZET ZEKA GEL. TEKN. EĞİT. ÖĞRE. DAN. HİZM. SAN. VE TİC. A.Ş." firması tarafından değerlendirilmek üzere gönderilmiş olan "ZEKA" adlı ve aşağıdaki materyallerin incelenmesi sonucu çıkarılan Bilgiye Dayanarak Kararın Sağlanması konusunda alınan özetle; 85 (Seksen Beş) Puanla tavsiye edilebilir sonuca varılmıştır.

Siz kurumu Ürün "Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi tarafından değerlendirilmiştir" belgelerine bakiye sağlanıp onaylanmıştır.

Değerlendirme Kriterleri	Puanlama
Anlatılabilirlik	10
Kullanım Kolaylığı	7
Tasarım Estetik Durumu	7
Oyunsal Değer	10
Oyunda İçerik	10
Bilgiye Dayanarak Kararın Sağlanması	7
Farklılaştırıcı Özellikler	7
Eğitimsel Değer	10
Özellikler	7
Toplam Puan	85 (SEKSEN BEŞ)

Değerlendirme Sonucu:  
Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi'ne "ZET ZEKA GEL. TEKN. EĞİT. ÖĞRE. DAN. HİZM. SAN. VE TİC. A.Ş." firması tarafından değerlendirilmek üzere gönderilmiş olan "ZEKA" adlı ve aşağıdaki materyallerin incelenmesi sonucu çıkarılan Bilgiye Dayanarak Kararın Sağlanması konusunda alınan özetle; 85 (Seksen Beş) Puanla tavsiye edilebilir sonuca varılmıştır.

Siz kurumu Ürün "Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi tarafından değerlendirilmiştir" belgelerine bakiye sağlanıp onaylanmıştır.

08.07.2019  
Doç. Dr. Mustafa ARSLAN

Bu belge 5074 no.lu elektronik imza kanununa göre güvenli elektronik imza ile onaylanmıştır.  
Bu belgeyi diğer kişilerle paylaşamazsınız. Bu belgeyi yayınlarsanız hukuk sorumluluğu taşıyabilirsiniz. Lütfen dikkatli olun.

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

Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi'ne "ZET ZEKA GEL. TEKN. EĞİT. ÖĞRE. DAN. HİZM. SAN. VE TİC. A.Ş." firması tarafından değerlendirilmek üzere gönderilmiş olan "ZEKA" adlı ve aşağıdaki materyallerin incelenmesi sonucu çıkarılan Bilgiye Dayanarak Kararın Sağlanması konusunda alınan özetle; 85 (Seksen Beş) Puanla tavsiye edilebilir sonuca varılmıştır.

Siz kurumu Ürün "Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi tarafından değerlendirilmiştir" belgelerine bakiye sağlanıp onaylanmıştır.

Değerlendirme Kriterleri	Puanlama
Anlatılabilirlik	9
Kullanım Kolaylığı	9
Tasarım Estetik Durumu	8
Oyunsal Değer	10
Oyunda İçerik	10
Bilgiye Dayanarak Kararın Sağlanması	7
Farklılaştırıcı Özellikler	7
Eğitimsel Değer	10
Özellikler	7
Toplam Puan	85 (SEKSEN BEŞ)

Değerlendirme Sonucu:  
Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi'ne "ZET ZEKA GEL. TEKN. EĞİT. ÖĞRE. DAN. HİZM. SAN. VE TİC. A.Ş." firması tarafından değerlendirilmek üzere gönderilmiş olan "ZEKA" adlı ve aşağıdaki materyallerin incelenmesi sonucu çıkarılan Bilgiye Dayanarak Kararın Sağlanması konusunda alınan özetle; 85 (Seksen Beş) Puanla tavsiye edilebilir sonuca varılmıştır.

Siz kurumu Ürün "Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi tarafından değerlendirilmiştir" belgelerine bakiye sağlanıp onaylanmıştır.

08.07.2019  
Doç. Dr. Mustafa ARSLAN

Bu belge 5074 no.lu elektronik imza kanununa göre güvenli elektronik imza ile onaylanmıştır.  
Bu belgeyi diğer kişilerle paylaşamazsınız. Bu belgeyi yayınlarsanız hukuk sorumluluğu taşıyabilirsiniz. Lütfen dikkatli olun.

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

Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi'ne "ZET ZEKA GEL. TEKN. EĞİT. ÖĞRE. DAN. HİZM. SAN. VE TİC. A.Ş." firması tarafından değerlendirilmek üzere gönderilmiş olan "ZEKA" adlı ve aşağıdaki materyallerin incelenmesi sonucu çıkarılan Bilgiye Dayanarak Kararın Sağlanması konusunda alınan özetle; 85 (Seksen Beş) Puanla tavsiye edilebilir sonuca varılmıştır.

Siz kurumu Ürün "Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi tarafından değerlendirilmiştir" belgelerine bakiye sağlanıp onaylanmıştır.

Değerlendirme Kriterleri	Puanlama
Anlatılabilirlik	8
Kullanım Kolaylığı	8
Tasarım Estetik Durumu	8
Oyunsal Değer	10
Oyunda İçerik	10
Bilgiye Dayanarak Kararın Sağlanması	10
Farklılaştırıcı Özellikler	5
Eğitimsel Değer	10
Özellikler	7
Toplam Puan	83 (SEKSEN ÜÇ)

Değerlendirme Sonucu:  
Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi'ne "ZET ZEKA GEL. TEKN. EĞİT. ÖĞRE. DAN. HİZM. SAN. VE TİC. A.Ş." firması tarafından değerlendirilmek üzere gönderilmiş olan "ZEKA" adlı ve aşağıdaki materyallerin incelenmesi sonucu çıkarılan Bilgiye Dayanarak Kararın Sağlanması konusunda alınan özetle; 85 (Seksen Beş) Puanla tavsiye edilebilir sonuca varılmıştır.

Siz kurumu Ürün "Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi tarafından değerlendirilmiştir" belgelerine bakiye sağlanıp onaylanmıştır.

08.07.2019  
Doç. Dr. Mustafa ARSLAN

Bu belge 5074 no.lu elektronik imza kanununa göre güvenli elektronik imza ile onaylanmıştır.  
Bu belgeyi diğer kişilerle paylaşamazsınız. Bu belgeyi yayınlarsanız hukuk sorumluluğu taşıyabilirsiniz. Lütfen dikkatli olun.



# TESCİL BELGELERİMİZ VE SERTİFİKALARIMIZ





# MARKA TESCİL BELGELERİMİZ



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

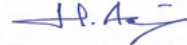
Marka No : 2019 15211 - Ticaret - Hizmet



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



Bu Marka 15/02/2019 tarihinden itibaren ON YIL süreyle  
19/09/2019 tarihinde tescil edilmiştir.



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

**TURK  
PATENT**  
TÜRK PATENT VE MARKA KURUMU

# MARKA TESCİL BELGELERİMİZ



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

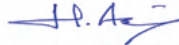
Marka No : 2019 33022 - Ticaret - Hizmet



**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






ZETZEKA OYUNLARI



DIJITAL KATALOG

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