zet zeka

كتالوج المنتجات

أدواة مناسبة لمنهج

TÜZDER
منشورات

مجموعة جينيس بارك
للعلوم

المجموعات الروبوتية
والإلكترونية

ألعاب الذكاء والعقل

3-99
سنة

CE
EN 71-3

TÜZDER
PUBLICATIONS

Makes Intelligence Visible

لعبة
جماعية

لعبة
للشخصين

لعبة
فردية

Makes Intelligence Visible

Zeka ZET مع ابنِ أحلامك!

نحن كشركة **ZET ZEKA**، فإن أحد أهم أهداف شركتنا هو توفير المنتجات التي تساهم في التطور العقلي للأطفال وتجديد أنفسهم باستمرار من خلال التواصل المستمر مع المؤسسات التعليمية المختلفة، بداية مع **TÜZDER**، وبآراء المعلمين والأكاديميين الخبراء حول هذا الموضوع.

اللعب هو الأداة الأكثر ملاءمة للطفل لتعلم الموضوعات التي لا يمكننا تعليمها للطفل من خلال تجاربه الخاصة. يفتح الطفل مشاعره وأفكاره أثناء اللعب. فهو يكتسب الخبرة في إيجاد حلول للمشاكل من خلال التجربة والخطأ وتحمل بعض المخاطر.

يسعدنا أن نقدم لكم بصفتنا **ZET Zeka** ألعاب الذكاء ومجموعات الروبوتات ومجموعات العلوم ومنشورات **Tüzder**، والتي تم تطويرها على أساس الإنجاز والتي أثبتت الدراسات العلمية نتائجها بدلاً من المواد البسيطة التي يتم التعبير عنها كلعبة أو ألعاب.

ألعاب الذكاء والعقل

9/24

5-99

1-2

بعد فتح بطاقة اللعبة، يحاول كلا اللاعبين إنشاء النمط الموجود على البطاقة في منتصف المنصة عن طريق تحريك المربعات الملونة على المنصة يميناً ويساراً ولأعلى ولأسفل باستخدام أصابعهم في نفس الوقت. اللاعب الذي يكمل النمط على البطاقة أولاً يغلق غطاء الجهاز لإثبات دقة النمط ويفوز باللعبة.

RENKLİ BARDAKLAR

3-99

2-5

يوضع الجرس في منتصف الطاولة. يجلس كل لاعب حول الطاولة على مسافة متساوية من الجرس. يتم توزيع خمسة أكواب من خمسة ألوان مختلفة على كل لاعب. توضع أوراق اللعب ووجهها لأسفل بجانب الجرس. تبدأ اللعبة بفتح البطاقة العلوية.

NUMBERS

4-99

1

لعبة الأرقام ليست مجرد لعبة تحفيزية للعقل فحسب، بل هي أيضًا مجموعة تعليمية في الرياضيات! إن أهم ما يميز لعبة Numbers عن غيرها من ألعاب الرياضيات الأخرى هو أنها تنمي مهارات مثل التفكير والاستبعاد والمطابقة مع منطق سودوكو، وفي نفس الوقت تعطي منطق الرياضيات للطفل من خلال اللعبة!

RENKKAT فردي/اثنان

4-99

1-2

لنصمم النمط المطلوب باستخدام القطع الملونة على البطاقات الشفافة. سوف تتحدى تفكيرك المتسلسل وإدراكك البصري وانتباهك. ابدأ في أسرع وقت ممكن لإكمال 70 مهمة صعبة!

GOON

5-99

2

يتم وضع الكرات كما في وضع البداية. يختار كلا اللاعبين لوناً. اللاعب الذي يأتي دوره يمكنه القيام بحركة واحدة فقط. يمكن أن تكون هذه الحركة هي التحرك في الملعب أو دفع الخصم. أول لاعب يقوم بإزالة خمس كرات من كرات خصمه من الملعب هو الفائز في اللعبة.

COLOURS

4-99

1

كل لون له مكانه، انظر بعناية، واتبع القرائن. ابحث عن الحلول عن طريق وضع الألوان في الأماكن الصحيحة مع مهام متفاوتة الصعوبة باستخدام القرائن البصرية.

KARE TANGRAM

سبع قطع مختلفة، لكن لاحظ أنها كلها مشتقات من المثلث. المثلثات تتلاعب بنا. لنلعب معهم أيضاً! لنرى ما هي الأشكال التي ستظهر. ستندهش!

HACİVAT VE KARAGÖZ إخفاء وإيجاد

إنها لعبة منطق وذكاء لجميع الفئات العمرية، وتتراوح مهامها من السهل إلى الصعب. ضع قطع الألغاز الأربعة على المنصة بحيث تكون الأشكال الموضحة في كتيب اللعبة مفتوحة فقط والأشكال الأخرى مغلقة.

ZET PULL الحيوانات

ZET Pull هي لعبة مطابقة ممتعة تنمي مهارات الإدراك البصري والسمعي والانتباه. في اللعبة، أول لاعب يقوم بمطابقة أشكال الحيوانات الخارجة من موزع الطوابع مع أشكال الحيوانات الموجودة على بطاقاته الخاصة ويكمل بطاقته أولاً يفوز باللعبة.

KELOĞLAN إخفاء وإيجاد

ضع قطع الألغاز الأربعة على المنصة بحيث لا تظهر سوى الصور التي طلبتها في كتيب اللعبة، أما الصور الأخرى فهي مخفية. لعبة منطق وذكاء فريدة من نوعها لجميع الفئات العمرية. تتكون من مراحل مختلفة من السهل إلى الصعب.

NASREDDİN HOCA في البحيرة

باستخدام كل أجزاء المسار التسعة، قم بإنشاء مسارات بحيث تكون الأيقونات التي يجب أن تكون متصلة في المشكلة المحددة متصلة ببعضها البعض، والأيقونات التي لا يجب أن تكون متصلة غير متصلة. إذا كان هناك سهم، قم بإنشاء مسار لربط هذه الأيقونات. إذا كان هناك تقاطع فوق السهم، تأكد من عدم وجود مسار لربط هذه الأيقونات.

ŞEKLİNİ BUL الحيوانات

يأخذ كل لاعب ثلاث بطاقات بأشكال حيوانات كبيرة من الصندوق، وتوضع البطاقات الأخرى مقلوبة في المنتصف. يتناوب اللاعبون على فتح البطاقات المقلوبة ويحاولون إكمال البطاقات التي تحمل أشكال حيوانات كبيرة أمامهم. اللاعب الذي يكمل أكبر عدد من البطاقات أثناء اللعبة يفوز باللعبة.

VIZ VIZ

4-99

2+

Viz Viz لعبة للانتباه والتركيز تعتمد على مطابقة الرموز المختلفة الموجودة على الوجه الأمامي والخلفي للبطاقات السداسية. وفقاً للقواعد الواردة في دليل التعليمات، فإن أول لاعب يجد التطابق بين الرموز ويضغط على الجرس يأخذ البطاقة ويجمعها.

ŞAKULİ

4-99

1-2

كل شكل له مكان، انظر بعناية واتبع القرائن وأكمل الشكل الخاص بك. استخدم القرائن البصرية لوضع الفاكهة (التفاح والكمثرى والفراولة) في الأماكن الصحيحة وإيجاد الحلول لكل مهمة!

CATCH

4-99

2+

يفحص اللاعبون بعناية جميع البطاقات الموجودة على الأرض، ويبحثون عن سمة مشتركة بين البطاقات التي يتم فتحها. اللاعب الذي يجد بطاقتين متشابهتين في اللون أو الشكل أو الرقم يضغط على الجرس ويأخذ كل البطاقات الموجودة على الأرض.

BAY BAK

4-99

2-8

رتب بطاقات مستر لوك لتكوين مربع وحدة 3 × 3. المهمة
قم بخلط البطاقات ووضعها ووجهها لأسفل فوق بطاقات مستر لوك وفتح البطاقة العلوية. وفقًا للقواعد، قم بحركتك قبل خصومك وخذ البطاقة. من يجمع أكبر عدد من البطاقات يفوز باللعبة.

KELİME HAZİNESİ

6-99

2+

توفر لعبة "كنز المفردات" فوائد في العديد من المجالات، بدءًا من زيادة مهارات التفكير العملي إلى تنمية الذكاء والاستراتيجية. يطور الأطفال مهاراتهم اللغوية من خلال إنشاء مجموعات من الكلمات باستخدام بطاقات الحروف، وفي الوقت نفسه تعزيز مهارات التفكير الاستراتيجي لديهم.

DİK-GO الثقافة العامة

5-99

2+

الشخص الذي يحافظ على انتباهه لأطول فترة يفوز باللعبة. يتم توزيع البطاقات من رقم واحد إلى تسعة وبطاقات الأسئلة بالتساوي. ثم توضع في المنتصف وتُعد من الأسفل إلى الأعلى. الشخص الذي يقوم بالعد الخاطئ يأخذ البطاقات في المنتصف. أول من ينهي البطاقات الموجودة في يده هو الفائز باللعبة.

RESFEBE

تُعد لعبة RESFEBE مفيدة في العديد من المجالات، بدءًا من زيادة المهارات اللغوية إلى تنمية الذكاء والاستراتيجية. يكتشف الأطفال الكلمات من منظور مختلف من خلال الجمع بين الحروف والصور.

SAYILARIN SAVAŞI

تعمل لعبة معركة الأرقام على تقوية التفكير الرياضي والاستراتيجية ومهارات اتخاذ القرارات المنطقية لدى اللاعبين. أثناء تغطية مسام الأرقام بالطوابع الملونة، يضع اللاعبون استراتيجيات للعمليات الحسابية. يساعدهم ذلك على تطوير مهارات حل المشكلات والتفكير المنطقي. يتعلم اللاعبون أثناء الجمع بين الذكاء ومهارات الرياضيات في تجربة ممتعة.

ASTROCODE

صُمم AstroCode للأطفال لتعلم بناء الخوارزميات واتخاذ الخطوات الأولى في البرمجة بمهارات القرن الحادي والعشرين. تعمل AstroCode على تطوير مهارات تحليل المشكلات، وحل المشكلات، والتفكير المنطقي، ومهارات التفكير التحليلي والخوارزمي لدى الأطفال. تحتوي اللعبة على ما هو مجموعه 50 مهمة مختلفة بمستويات صعوبة مختلفة.

SMART CODE

ضع استراتيجيتك، وحقق أهدافك! البرمجة الذكية هي لعبة برمجة للأطفال من سن 6 سنوات فما فوق تدعم مهارات حل المشكلات وتطوير الاستراتيجية. قم بالحركات الصحيحة في الوقت المناسب، واجمع النقاط.

T TANGRAM

Tangram هي لعبة ذكاء تعتمد على مبدأ إنشاء أشكال مختلفة من خلال تجميع أربع قطع من الأشكال الهندسية المصنوعة من الخشب. إنه منتج سيلعبه الطلاب بمتعة. يوجد 105 أسئلة ذكاء من خمسة مستويات مختلفة. تتدرج الأسئلة من السهل إلى الصعب. يمكن لعبها بشكل فردي أو كمجموعة.

DESIGNER BLOCKS

قم ببناء أحلامك! "ديزاينر بلوكس" هي لعبة بناء حيث يمكن للأطفال تحويل أحلامهم إلى واقع، وتطوير الإدراك المكاني والمهارات الحركية واليدوية، وزيادة الاهتمام بالهندسة المعمارية والهندسة، وإشعار كل طفل بأنه مميز.

ATTENTION BLOCKS 120 قطعة

3-99

1+

ابنِ أحلامك! لعبة Attention Blocks هي لعبة بناء حيث يمكن للأطفال تحويل أحلامهم إلى واقع، وتطوير الإدراك المكاني والمهارات الحركية واليدوية، وتنمية الاهتمام بالهندسة المعمارية والهندسة، مما يجعل كل طفل يشعر بأنه مميز.

ZETKA 120 قطعة من الخشب الطبيعي

3-99

1+

Zetka؛ هي لعبة بناء يمكن للأطفال من خلالها تحويل أحلامهم إلى واقع، وتطوير إدراكهم المكاني ومهاراتهم الحركية واليدوية، وتجعل كل طفل يشعر بأنه مميز ومهتم بالعمارة والهندسة.

DENGE OYUNU

3-99

2+

الهدف من لعبة التوازن ليس سحب أي قطعة، بل تحديد الكتلة الاستراتيجية والتفكير في خطوة تجعل الخصوم يرتكبون أخطاء.

ÇEK-UP

3-99

2+

الهدف في لعبة السحب ليس سحب أي قطعة، ولكن الهدف استراتيجياً هو تحديد الكتلة والتفكير في حركة تجعل الخصم يرتكب خطأ.

BALANCE TOWER

4-99

2+

تجمع لعبة برج التوازن بين التوازن والتركيز والبراعة والتفكير الاستراتيجي بطريقة ممتعة. حاول بناء أطول برج باستخدام المكعبات الخشبية وبطاقات الأرضية. لعبة يمكن للجميع الاستمتاع بها من خلال تقديم خيارين مختلفين للعب. ضع الكتل الخشبية بشكل استراتيجي وشق طريقك نحو الفوز باللعبة!

ZET TOWER

3-99

1

تتألف اللعبة من تسع قطع خشبية مختلفة الألوان واثنين من المهندسين، وتنمي مهارات الأطفال مثل فهم الأشكال والإدراك المكاني. الهدف من اللعبة هو بناء البرج كما هو موضح في كتيب المهام.

İSTİF

4-99

2

İSTİF (التكديس) هي لعبة استراتيجية عميقة وسريعة وسهلة التعلم وتجبرك على التفكير. İSTİF هي لعبة يقوم فيها اللاعبون بوضع مكعبات من اللون الذي يختارونه في صف واحد أفقيًا أو رأسيًا أو قطريًا ويفوز بها.

STOL

6-99

2+

في لعبة ستول، يتكرر الرقم نفسه مرة واحدة في كل صف أفقي وعمودي ومربع كما هو في سودوكو. في بداية اللعبة، يتم إخفاء جميع الأرقام الموجودة في الملعب بالحجارة. يتم سحب رقم من الحقيبة ويتم محاولة العثور على الرقم المسحوب عن طريق رفع إحدى المربعات الـ 81 الموجودة في ساحة اللعب. الشخص الذي يجمع أكبر عدد من الأحجار يفوز باللعبة.

9 TAŞ

5-99

2

9 TAŞ (9 أحجار) هي لعبة ذكاء تعتمد على تطوير الاستراتيجية. تبدأ اللعبة بالتعادل. في نهاية السحب، يضع اللاعب الفائز أول حجر في الملعب. يتناوب اللاعبون على وضع أحجارهم في الملعب حتى تنفد أحجارهم. يفوز باللعبة اللاعب الذي يخرج أكبر عدد من قطع خصمه من اللعبة ويقلل من عدد قطع خصمه إلى قطعتين.

EYVAN

6-99

2

لعبة ايفان هي لعبة تُلعب مع شخصين وتساهم في التفكير الاستراتيجي وحل المشكلات ومهارات التفكير المنطقي. الهدف من لعبة Eyvan هو أن تكون أول من يصل إلى نقطة النهاية عن طريق القيام بحركة إلى اليمين واليسار والأمام والخلف مع الجدران وتوسيع تقدم الخصم.

GO OYUNU (13x13)

5-99

2

لعبة GO (انطلق) هي لعبة تحدي. يمكنك أن تخسر قطعك على المنصة بشكل جماعي أو أن تأسر قطع الخصم بشكل جماعي. يمكن للعين الدقيقة والتكتيكات الجيدة أن تحوّل أكثر المواقف الميؤوس منها إلى انتصارات. هذا الخط الدقيق بين النصر والهزيمة يبقي مستوى الإثارة في اللعبة في ذروته باستمرار.

SURAKARTA

6-99

2

اطرح قطع خصمك خارج اللعبة عندما لا يتوقع ذلك من خلال اتباع أنصاف الدوائر. هل يبدو الأمر سهلاً؟ لنبدأ إذن. في نهاية اللعبة، اللاعب الذي يقضي على جميع قطع خصمه هو الفائز في اللعبة.

REVERSİ

5-99

2

قم بحركتك واحصل على الأغلبية! لعبة Reversi هي لعبة استراتيجية ثنائية اللاعبين. الهدف هو قلب أقراص الخصم بلونك الخاص. تنتهي اللعبة عندما تمتلئ اللوحة ويفوز اللاعب الذي يقلب أكبر عدد من الأقراص.

TORAPPU

7-99

2

في لعبة Torappu، حاول هزيمة خصمك باستخدام المنطق والحذر. ضع قطع الداما الملونة الخاصة بك بخبرة وفكر بعناية لتكوين الخمسة من نفس النوع. وفي نفس الوقت، استخدم تكتيكات المحاصرة لتكسب اليد العليا.

AHŞAP MANCALA

5-99

2

يوجد على رقعة اللعبة اثنا عشر بئراً صغيرة، ستة على كل جانب، وكنز واحد كبير حيث سيجمع كل لاعب الحجارة. تُلعب لعبة مانكالا بـ 48 حجر. يوزع اللاعبون 48 حجرًا، أربعة في كل بئر. يحاول اللاعبون تجميع أكبر عدد من الأحجار في كنزهم. في نهاية اللعبة، اللاعب الذي يجمع أكبر عدد من الحجارة يفوز باللعبة.

RİNG

3-99

1-2

فرز الألوان! لعبة RİNG (الخاتم) هي لعبة استراتيجية للاعبين اثنين. الهدف هو تنفيذ المهام الموضحة على البطاقات على المنصة أو على الأصابع بشكل صحيح وسريع. اللاعب الذي يجمع أكبر عدد من البطاقات في نهاية اللعبة يفوز باللعبة.

مجموعة الرسم بالجبس HOBİ SETİ

5-99

1

هل أنت مستعد لمغامرة طلاء ممتعة مع أطقم الرسم بالجص من هواية الجبس؟ هيا، قم برسم أواني الجبس أو الأشكال التي تصنعها بالطين والقوالب. ساعات من متعة التلوين في انتظارك. تم إعداد مجموعة هوبي لتطوير الإدراك البصري والانتباه والتركيز والخيال والمهارات اليدوية والحركية لدى الأطفال.

مجموعة الرسم على الحجر HOBİ SETİ

3-99

1

هل أنت جاهز لمغامرة تلوين ممتعة مع مجموعة تلوين الأحجار من هواية التلوين؟ هيا، قم بتلوين الأحجار ذات الأحجام والأشكال المختلفة. ساعات من متعة التلوين في انتظارك. تم إعداد مجموعة الهوايات لتنمية الإدراك البصري والانتباه والتركيز والخيال والمهارات اليدوية والحركية لدى الأطفال.

المجموعات الروبوتية والإلكترونية

مجموعات إلكترونية
مجموعات الروبوتات
أطقم صانع STEAM

FUNNY ELECTRONIC KIT (W-789)

5-99
1+

مجموعة تجارب سيكتسب فيها أطفالك المعرفة والمعدات في المجالات المتعلقة بالإلكترونيات مثل المحركات والمكونات الكهربائية والأجهزة التي تعمل بالكهرباء وأجهزة الاستشعار وغيرها. بالإضافة إلى المعرفة النظرية الأساسية، سيقومون بالتطبيق التجريبي والعملي وفهم العصر الذي يعيشونه بشكل أكثر دقة.

EDUCATIONAL KIT (WII-6888)

8-99
1+

مجموعة تجارب سيكتسب فيها أطفالك المعرفة والمعدات في المجالات المتعلقة بالإلكترونيات مثل المحركات والمكونات الكهربائية والأجهزة التي تعمل بالكهرباء وأجهزة الاستشعار وغيرها. بالإضافة إلى المعرفة النظرية الأساسية، سيقومون بالتطبيق التجريبي والعملي وفهم العصر الذي يعيشونه بشكل أكثر دقة.

ROBOTAMI KIDS BASIC

6-99
1+

مع مجموعات روبوتامي كيدز الأساسية للأطفال، أثناء برمجة الروبوتات الخاصة بهم، يدعم الأطفال أيضًا مجالات التنمية المختلفة بقصص خاصة مناسبة لإنجازات STEAM المعدة لكل نموذج روبوت. تتضمن هذه المجموعة ما مجموعه 16 نموذجاً مختلفاً من نماذج الروبوتات الجاهزة وأربعة كتيبات مع محتوى الدورة التدريبية المروية خصيصاً لهذه النماذج.

ELECTRONIC BRICKS (EK-35)

5-99
1+

قم ببناء قطع المدينة ودمج هذه التصميمات مع عناصر الدوائر الإلكترونية. هل أنت مستعد لعمل تصميمات ممتعة وتعليمية باستخدام كل من الليغو والأجزاء الإلكترونية معاً؟

ROBOTAMI JUNIOR 1-2-3

6-99
1+

تم إعداد مجموعات روبوتامي جونيور للمساهمة في دراسات الطلاب المتقدمة في مجال الميكانيكا والروبوتات. تحتوي كل مجموعة من مجموعات روبوتامي جونيور على محتوى يساهم في تطوير مجال ترميز الروبوتات. تشتمل مجموعة روبوتامي جونيور 1 على كتيب تطبيق يحتوي على 10 نماذج جاهزة مختلفة والأجزاء المطلوبة لإكمال النماذج.

STEAM - MAKER ELEKTRONİK SETİ

(المستوى 1)

SADECE ELEKTRONİK MALZEME İÇERİR

5-99
1

(المستوى 2)

تساعد مجموعات STEAM Maker الأطفال على تطوير مهارات التصميم والهندسة باستخدام خيالهم. يستمتع مهندسو المستقبل أثناء إنتاج ألعابهم الخاصة ويتعلمون أساسيات الإلكترونيات أثناء دمج الأجزاء وتجربتها. وبهذه الطريقة، تتحسن مهاراتهم في حل المشكلات والتخطيط أيضاً.

تتكون مجموعة العلوم من أنشطة مصممة خصيصًا لجميع الأعمار من 4 سنوات إلى الصف السابع. يتم تقديم التجارب بطريقة تفاعلية وشيّقة من أجل زيادة فضول الأطفال حول العلوم ودعم مهاراتهم اليدوية وتطورهم الحركي. مجموعة جينيوس بارك للعلوم هي أكثر أشكال العلوم متعة!

مجموعات ما قبل المدرسة

خاص للمدارس

مجموعات المدارس الابتدائية

مجموعات المدارس الثانوية

سلسلة كتب الاهتمام بالذكاء وتنمية المواهب

PAINT

في برنامج PAINT، يتسارع إدراك طفلك للألوان وتطور التناسق بين اليد والعين أثناء القيام بأنشطة الرسم الاستثنائية.

3+ سنوات | 4+ سنوات | 5+ سنوات | 6+ سنوات | 7+ سنوات

DOT

تعمل أنشطة DOT على تطوير مهارات طفلك الحركية الأساسية والاستيعاب البصري والمكاني.

3+ سنوات | 4+ سنوات | 5+ سنوات

CUBE

تعزز أنشطة CUBE العلاقة بين الجزء والكل، ومهارات الإكمال والانتباه والتمييز.

3+ سنوات | 4+ سنوات | 5+ سنوات
6+ سنوات | 7+ سنوات | 8+ سنوات

DRAW

من خلال تطبيق DRAW، يكتسب طفلك القدرة على الرسم من خلال رؤية قدرته على الرسم أثناء اكتشاف مهارات الرسم وتحديد الأبعاد.

4+ سنوات | 5+ سنوات
6+ سنوات | 7+ سنوات

SOLVE

يعمل كتاب SOLVE على تطوير مهارات حل المشكلات والتفكير المنطقي والتفكير التحليلي من خلال أنشطة ممتعة.

4+ سنوات | 5+ سنوات | 6+ سنوات
7+ سنوات | 8+ سنوات

FIND

من خلال أنشطة البحث والتطوير، يتحسن انتباه طفلك وتمييزه البصري، بينما تزداد قوة الذاكرة والأداء العقلي.

3+ سنوات | 4+ سنوات | 5+ سنوات
6+ سنوات | 7+ سنوات | 8+ سنوات
9+ سنوات | 10+ سنوات

THINK

يتم تخطيط أنشطة THINK لتمكين الطفل من التفكير في مقارنة المشاكل والأحداث والشكوك غير المألوفة؛ أسئلة أو معضلات.

5+ سنوات | 6+ سنوات | 7+ سنوات
8+ سنوات | 9+ سنوات | 10+ سنوات

LISTEN

يعمل كتاب LISTEN على تنمية الذكاء السمعي والانتباه السمعي والوعي السمعي والإدراك السمعي وتمييز الأصوات والحساسية للأصوات ومهارات الاستماع.

6+ سنوات | 7+ سنوات

MATRIX

يتضمن كتاب "ماتريكس" أنشطة ممتعة تنمي مهارات حل المشكلات والاستدلال والحكم على الأمور.

8+ سنوات | 9+ سنوات | 10+ سنوات

MIND

تعمل أنشطة MIND على تطوير مهارات طفلك في الاستدلال المنطقي وحل المشكلات من خلال الأنشطة.

8+ سنوات | 9+ سنوات | 10+ سنوات

ARCHITECT

لقد تم تطوير كتاب ARCHITECT بمنهجية عمل تنمي المهارات الجمالية وتطوير العلاقة بين الشكل والأرض، والإدراك والحساسية الجمالية.

9+ سنوات
10+ سنوات

COORDINATE

يعمل برنامج COORDINATE على تقوية المهارات الإدراكية عالية المستوى لدى طفلك مثل التفكير والذاكرة والحدة البصرية والمكانية.

5+ سنوات
6+ سنوات
7+ سنوات
8+ سنوات

CALCULATE

يعتمد كتاب CALCULATE على مهارات التفكير الرياضي، ويتكون من أنشطة تدعم القدرة على استخدام المعلومات وتحليلها وإيجاد معادلاتها في الحياة اليومية.

8+ سنوات
9+ سنوات
10+ سنوات

ALGORITHM

مع الأنشطة السهلة والممتعة في ALGORITHM، يتعلم طفلك منطق البرمجة والخوارزميات.

5+ سنوات
6+ سنوات
7+ سنوات
8+ سنوات

سلسلة كتب تنمي المهارات العاطفية والاجتماعية

4-7 سنوات
3 كتب

مسالكي

يدور هذا الكتاب حول الحياة الاجتماعية مع أنشطة لطفلك؛
- التكيف مع المجتمع،
- التعرف على مسؤولياتك،
- يوفر مهارات مثل التعاطف.

3. الكتاب

مفكراتي

يقدم هذا الكتاب لطفلك أنشطة وتمارين من الحياة.
- إدارة عواطفك،
- ويوفر مهارات مثل تحديد كيفية التصرف.

2. الكتاب

عواطفي

يقدم هذا الكتاب لطفلك قصصاً وأنشطة علاجية؛
- التعبير عن الذات،
- التعرف على مشاعرك،
- اكتساب مهارات مثل تنظيم مشاعره والتحكم بها.

1. الكتاب

مجموعة المهارات اليدوية / ART CRAFT

سلسلة الحرف الفنية عبارة عن مجموعة من خمسة كتب. وهي مصممة لتطوير التنسيق بين اليد والعين والمهارات الحركية الدقيقة والتفكير المنتج والخيال. تساعد على زيادة إمكانات طفلك وتكشف عن مواهبه. يدرك طفلك ما يمكنه القيام به ويصبح أكثر تحفيزاً للأنشطة التعليمية.

CUTTING

تم تصميم أنشطة التقطيع لتطوير التنسيق بين اليد والعين، والانتباه والتركيز، ومهارات حل المشكلات والعضلات الحركية الدقيقة لدى طفلك.

1. الكتاب

KIRIGAMI

الكيريجامي هو فن صناعة أشكال ثلاثية الأبعاد عن طريق قص الورق. على عكس الأوريغامي، يتم قص الورق بشكل متماثل في الكيريجامي.

2. الكتاب

ORIGAMI

فن الأوريجامي: فن صناعة الأشكال عن طريق طي قطع مربعة من الورق دون قص أو استخدام الغراء.

3. الكتاب

AYATORI

أيوتوري، ألعاب الحبال هي ألعاب تنمي مهارات الأصابع. فهي تنمي قوة الحكم واتخاذ القرارات، مما يتيح التفكير مثل أي ثقب يجب تمرير الحبل من خلاله وكيفية تمريره.

4. الكتاب

QUILLING

اللف هو فن ابتكار نماذج ونقوش مختلفة من الزخارف التي يتم إنشاؤها بواسطة شرائط الورق الملتفة.

5. الكتاب

TÜZDER يوصي به

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

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

منهج تدريب توزدر

Made in Türkiye

تم اعتماده من قبل كلية التربية بجامعة يلدز التقنية للمساهمة
في تنمية المهارات العقلية للأطفال. تاريخ الموافقة: 08.07.2019
تقرير رقم: 00101-00106

7 262012 007566