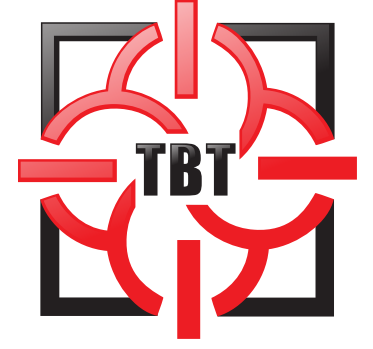


AKIL OYUNLARI



TÜRK BEYİN TAKIMI

PUZZLE

WORLD PUZZLE FEDERATION
Türkiye Temsilcisi

TÜRK BEYİN TAKIMI AKIL OYUNLARI ÜRÜN KATALOĞU



KOSGEB

www.kosgeb.com.tr

KOSGEB desteği ile basılmıştır.

**Akıl Oyunları
Basın Yayın Eğitim Reklam
Turizm ve Organizasyon Tic. Ltd. Şti.**

**Kuştepe Mahallesi İnönü Caddesi No:109/B-C
Şişli / İstanbul
Tel: 0 (212) 275 30 49**

**www.akiloyunlari.com
www.zekaoyunlari.com
www.turkbeyintakimi.com**

**Her hakkı saklıdır.
Kataloğun tamamı ya da herhangi bir bölümü; kataloğun telif hakkı
sahibinin yazılı izni olmadan çoğaltılamaz ve kullanılamaz.**

**Basım Tarihi
Ağustos 2016**

**Baskı
İSTANBUL OFSET - ONUR ALPTEKİN
Yenidoğan Mah. Abdi İpekçi Caddesi Çizmeci İş Merkezi
Zemin Kat No: 74 Bayrampaşa - İSTANBUL
0212 501 07 90
www.istanbulofset.net**

**Grafik Tasarım
Erhan Seyis**

Türk Beyin Takımı'nın zeka oyunları ile çocuklar sadece düşünmeyi ve sorgulamayı değil, çözüm üretmeyi de öğreniyor. Problem çözme ve mantık yürütme temeline dayanan oyunlarımız, pedagoglar ve eğitmenlerden oluşan uzman kadromuz ve TBT'nin zeka oyunları alanındaki 20 yılı aşkın tecrübesi ile hazırlanmıştır.

Çocukların hayal dünyasına, ilgili alanlarına ve gelişim hızlarına uygun, farklı zorluk seviyelerinde hazırlanan bu oyunlar, onları eğlendirirken aynı zamanda düşünmeye teşvik ediyor.

TBT'nin oyunları, analiz etme, zihinde canlandırma, öngörme, hafıza, dikkatini yoğunlaştırma, stratejik düşünme ve görsel algı gibi bilişsel becerileri geliştirir.

Bu becerilerin gelişmesi, çocukların okul başarısını olumlu yönde etkiler ve günlük hayattaki problemlere yaratıcı çözümler bulmalarını kolaylaştırır.



1992'den bu yana, her yıl Türkiye çapında yapılan yarışmalarla belirlenen ekiple, Türkiye'yi Dünya'da temsil eden organizasyon.

Dünya Zeka Oyunları Federasyonu'nun Türkiye'deki tek temsilcisi.

Kimdir

20 yılı aşkın tecrübesiyle zeka oyunları sektörünün en eski ve en deneyimli kurumu.

Seçmeli zeka oyunları dersinin hazırlanmasında MEB'e danışmanlık veren ve dersin müfredatını hazırlayan kurum.



dikkatini yoğunlaştırma



stratejik düşünme



öngörme



sosyal gelişim



tasarlama



özgüven



analiz etme



parça-bütün ilişkisi kurma



görsel algı



ince motor becerileri



hafıza



zihinde canlandırma



çözüm yöntemi kullanma



dil gelişimi



ipuçlarından faydalanma

TANGON

Tangon, geometrik biçimlerdeki yedi parçanın bir araya gelip, farklı figürler oluşturmasına dayanan eğlenceli bir zeka oyunudur. Tangon parçalarıyla binlerce farklı figür oluşturmak mümkün.

Oyundaki amaç, farklı zorluk seviyelerinde olan soru kartlarında verilen figürleri oluşturmak. Oyun kartları kolaydan zora doğru sıralanmıştır. Oyun anlatım kitapçığı ebeveynlere ya da eğitmenlere çocuğa yaklaşımlarla ilgili öneriler içerir.

Tangon; **görsel algı**, **parça-bütün ilişkisi kurma**, **analiz etme**, **tasarlama**, **ipuçlarından faydalanma** becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ünitesinde yer alır.]



YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: MKN052

PENTOBX

Amerikalı bir matematikçi tarafından icat edilen bu oyun, farklı zorluk seviyelerinde hazırlanmış olup, sadece çocukları değil, yetişkinleri de düşünmeye zorlarken aynı zamanda eğlendirecek.

Bu zeka oyunundaki amaç, kart üzerinde verilen şekilleri, ahşap pentominolarla oluşturmak.

Pentomino ailesi, zeka oyunları dünyasının değişmez şekil gruplarından bir tanesidir.

Pentobox; **görsel algı**, **parça-bütün ilişkisi kurma**, **ipuçlarından faydalanma**, **tasarlama**, **ince motor**, **analiz etme**, **çözüm yöntemi kullanma** becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ünitesinde yer alır.]



YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: MKN054

PENTOMİ

Bu oyunun kuralları oldukça basit olsa da, farklı seviyelerde hazırlanan soru kartları, hem çocukları hem yetişkinleri eğlendirirken, bir o kadar da zorlayacak.

Pentomi oyunundaki amaç, oyun kartında seçilen herhangi bir sayıyı, şekli ya da kelimeyi dışarıda bırakacak şekilde, pentominoları oyun zeminine yerleştirmek.

Bir oyun kartının birden fazla çözüm yolu içermesi, aynı kartı defalarca farklı şekilde oynama imkanı sunar.

Pentomi; **görsel algı**, **parça-bütün ilişkisi kurma**, **analiz etme**, **tasarlama**, **ince motor**, **ipuçlarından faydalanma**, **zihinde canlandırma** becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+

YAŞ ÜZERİ

1

1

Ürün Kodu: MKN056

PENTOBX DÖRTGENLER

Bu oyun kutusu, geometrik bir zeka oyunu ve iki kişilik bir strateji oyunu olarak, birbirinden eğlenceli iki farklı zeka oyunu içerir.

Oyunculardan bir tanesinde amaç dörtgenler oluşturmak, diğerinde ise kart üzerinde bölge oluşturmak ve rakibinin bölge oluşturmasına engel olmak.

Pentomino dörtgenler; **görsel algı**, **parça-bütün ilişkisi kurma**, **ipuçlarından faydalanma**, **strateji geliştirme**, **tasarlama**, **ince motor**, **öngörme**, **çözüm yöntemi kullanma** becerilerini geliştirir, **dil gelişimini** ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler ve sosyal gelişim alanına fayda sağlar.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ve 'strateji oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+

YAŞ ÜZERİ

1-2

1-2

Ürün Kodu: MKN055

APARTMANLAR

Apartmanlar, on yıldan fazla süredir Akıl Oyunları dergisinde yayınlanan, ortaokul seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında olan ve TBT tarafından mekanik hale getirilmiş, eğlence yumağı bir oyundur.

Bu oyundaki çubuklardan her biri bir apartmanı temsil eder. Oyun tahtası, soru kartları doğrultusunda her satır ve sütunda farklı renklerdeki apartmanlar bir kez yer alacak şekilde doldurulur.

Apartmanlar; **zihinde canlandırma, ipuçlarından faydalanma, analiz etme, dikkatini yoğunlaştırma, çözüm yöntemi kullanma, görsel algı** becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ve 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitelerinde yer alır.]



YERLİ ÜRETİM

5+

YAŞ ÜZERİ

1

Ürün Kodu: MKN058

TETROBOX

Tetrobox kutusu, Tetromino Yerleştirme ve Tetromino Kaydırmaca oyunlarını içerir.

Tetromino Yerleştirme oyunundaki amaç, farklı zorluk seviyelerinde hazırlanan kartlar üzerinde verilen şekilleri, tetrominolarla oluşturmak. Tetromino Kaydırmaca oyununda ise amaç, parçaları kaydırarak, tetrominoları kartta belirtilen yerlere ulaştırmak.

Buradaki amacımız, oyuncuya Tetromino Yerleştirme ile statik durumu göstermek iken, Tetromino Kaydırmaca ile dinamik durumu belirtmek.

Tetromino; **görsel algı, parça-bütün ilişkisi kurma, ipuçlarından faydalanma, tasarlama, ince motor, öngörme** becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ve 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitelerinde yer alır.]



YERLİ ÜRETİM

5+

YAŞ ÜZERİ

1

Ürün Kodu: MKN057

KÜRELEMCE

Bu oyun kutusunun içeriği, Kürelemece ve Küreyer olmak üzere, iki farklı eğlenceli zeka oyunu için kullanılır.

Kürelemece, kürelerin oyun tahtası üzerinde yer değiştirip, başlangıç diziliminden, hedef dizimlere göre yerleştirilmesine dayanır. Küreyer ise, iki kişinin küreleri sırayla oyun tahtasına yerleştirmesine dayanan bir strateji oyunudur. Son küreyi yerleştiren kişi oyunu kazanır.

Kürelemece ve Küreyer; **dikkatini yoğunlaştırma**, **stratejik düşünme**, **öngörme**, **hafıza**, **analiz etme**, **zihinde canlandırma** becerilerini geliştirir, **dil gelişimini** ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler ve **sosyal gelişim** alanına fayda sağlar.

İki oyun içeren kutular genellikle en az bir tane strateji oyunu içerir. Böylece çocuklara oyunu hem bireysel hem de karşılıklı oynamaları için imkan sunulur.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ve 'strateji oyunları' ünitelerinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: MKN053



DÖRTLEMECE

Kuralları basit olan bu strateji oyunu, sadece çocukları değil, yetişkinleri de eğlendirirken bir o kadar da düşünmeye zorlayacak.

Amaç, oyun tahtasında herhangi bir yönde, aynı renkten dört taşı yan yana getirmek ve rakip oyuncunun dörtlü oluşturmasını engellemek. Dörtlüler yatay, dikey ya da çapraz doğrultuda olabilir. Oyuncular hamle süresi belirleyebilir ya da birbirlerine yeteri kadar düşünme süresi vererek oynayabilir.

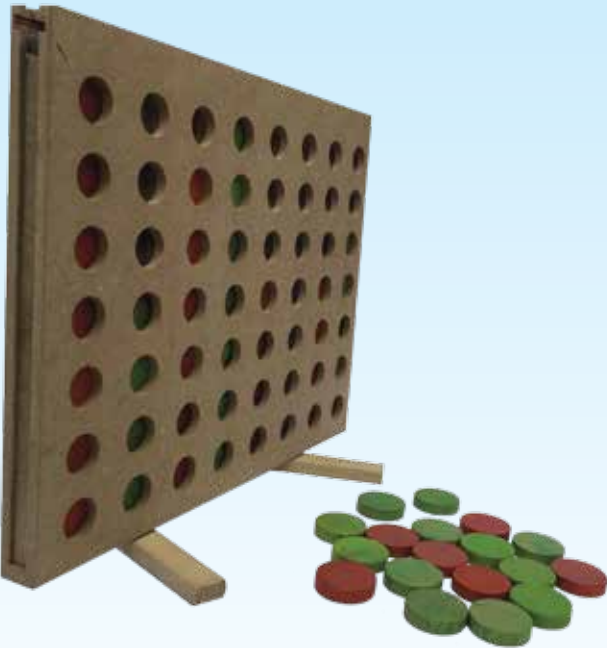
Dörtlemece; **stratejik düşünme**, **dikkatini yoğunlaştırma**, **öngörme** ve **ince motor** becerilerini geliştirir, **sosyal gelişimi** ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'strateji oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: MKN059



3 TAŞ - 9 TAŞ

Hem eğlendiren hem de düşünmeye sevk eden iki kişilik strateji oyunları olan Üçtaş ve Dokuztaş, çocukları etkisi altına alacak, büyükleri de çocukluklarına götürecek.

Her iki oyununda da amaç, oyun tahtası üzerinde bulunan çizgiler üzerinde üçlü oluşturmak. Üçtaş daha kolaydır ve neredeyse her oyun 3-5 dakika içerisinde sonlandırılır. Dokuztaş, Üçtaş'ta uzmanlaşmış olanların daha uzun süre birbirleriyle kozlarını paylaşmasını sağlar.

Üçtaş Dokuztaş; **öngörme**, **stratejik düşünme**, **analiz etme**, **dikkatini yoğunlaştırma** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler ve **sosyal gelişim** alanında fayda sağlar.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'strateji oyunları' ünitesinde yer alır.]



YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: MKN060

REVERSI

Reversi, kuralları basit olmasına rağmen kompleks stratejiler içeren, son ana kadar kimin kazanacağını belli olmadığı, hem çocuklar hem de yetişkinler için heyecan dolu, eğlenceli bir zeka oyunudur.

İki kişilik bir strateji oyunu olan Reversi oyunundaki amaç, oyun tahtasında kendi rengindeki taş sayısını, rakibininkinden fazla olacak şekilde oyun tahtasını doldurmak.

Rakip oyuncunun taş(lar)ı herhangi bir doğrultuda sizin iki taşınızın arasında kalırsa, o taşlar ters çevrilecek ve sizin taşlarınız olacak.

Reversi; **öngörme**, **stratejik düşünme**, **dikkatini yoğunlaştırma**, **zihinde canlandırma** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler ve **sosyal gelişim** alanına fayda sağlar.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'strateji oyunları' ünitesinde yer alır.]



YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: MKN061

RAKAMLARLA SUDOKU

Rakamlarla Sudoku, çocuklara dünyaca ünlü Sudoku oyununu adım adım öğreten eğlenceli bir zeka oyunudur.

Bu oyundaki amaç, Sudoku kuralları doğrultusunda ahşap rakamları kartlara yerleştirmek. 4x4 boyuttan başlar ve 6x6 boyutta Sudokularla devam eder.

Rakamlarla Sudoku; **dikkatini yoğunlaştırma**, **analiz etme**, **hafıza**, **çözüm yöntemi kullanma**, **ipuçlarından faydalanma** ve **görsel algı** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+

YAŞ ÜZERİ

1

1

Ürün Kodu: BGP1A3

ŞEKİLLERLE SUDOKU

Şekillerle Sudoku, çocuklara dünyaca ünlü Sudoku oyununu rakamlar yerine şekillerle öğreten, eğlenceli bir zeka oyunudur.

Bu oyundaki amaç, Sudoku kuralları doğrultusunda şekilleri kartlara yerleştirmek. Rakamları henüz bilmeyen çocuklar için Sudoku artık çocuk oyuncağı!

Şekillerle Sudoku; **dikkatini yoğunlaştırma**, **analiz etme**, **hafıza**, **çözüm yöntemi kullanma**, **ipuçlarından faydalanma** ve **görsel algı** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+

YAŞ ÜZERİ

1

1

Ürün Kodu: BGP1A2

KENDOKU

KENDOKU, Japon bir matematik öğretmeni tarafından, çocuklara matematiği sevdirmek için tasarlanmış. Kendoku'da matematiksel işlemler eğlenceli bir oyun ile birleşiyor.

Amaç, belirtilen bölgelerde matematiksel işlem ve sonucun hangi rakamlardan oluşacağını bulmak ve o rakamları oyun kartına yerleştirmek. Nasıl mı? Örneğin iki hücreden oluşan bir bölgede 3+ verilmiş ise, toplama işlemi ile 3 sonucuna ulaşmak için hücrelerden bir tanesine 1, diğerine 2 yerleştirilir.

Kendoku; **dikkatini yoğunlaştırma**, **analiz etme**, **hafıza**, **çözüm yöntemi kullanma**, **ipuçlarından faydalanma** ve **görsel algı** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+

YAŞ ÜZERİ

1

1

Ürün Kodu: BGP1B2

LABİRENT

Labirent kutusu, birbirinden eğlenceli iki farklı Labirent türü içerir.

Başlangıç kartlarında daha kolay olan Labirent türü bulunur, amaç başlangıçtan bitişe ulaşmak. Sonraki kartlarda ise daha zor bir tür olan atlamalı Labirent mevcuttur. Üstüne geldiğiniz rakam kadar atlayın ve başlangıçtan bitişe ulaşmaya çalışın.

Labirent; **hafıza**, **zihinde canlandırma**, **öngörme**, **çözüm yöntemi kullanma** ve **görsel algı** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+

YAŞ ÜZERİ

1

Ürün Kodu: BGP1B4

BİRİM KÜPLER

Birim Küpler, küçük çocukları zeka oyunları ile tanıştırmak için son derece uygun bir oyundur.

Amaç, soru kartları üzerinde verilen şekilleri, renkli küp blokları kullanarak oluşturmak. Kolay kartlar çocuğa oyunun mantığını öğretirken, zor kartlar daha çok düşünmeye zorlar.

Birim Küpler; **dikkatini yoğunlaştırma**, **analiz etme**, **parça-bütün ilişkisi kurma** ve **tasarlama** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+

YAŞ ÜZERİ

1

Ürün Kodu: BGP1A5

PİRAMİT

2003'ten bu yana Akıl Oyunları dergisinde Sihirli Piramit ismiyle yayınlanmış müthiş basit kurallara sahip olan eğlenceli bir oyundur.

Amaç, parçaları kullanarak kartlar üzerindeki resimlerin her birini sadece bir kez kullanıp, piramidin tepesinden zeminine bir yol bulmak. Ayrıca çocuklara hayvanları, rakamları ve harfleri öğretecek şekilde tasarlanmıştır.

Piramit; **hafıza**, **analiz etme**, **dikkatini yoğunlaştırma**, **öngörme** ve **görsel algı** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+

YAŞ ÜZERİ

1

Ürün Kodu: BGP1B5

NİM

Nim iki kişilik bir strateji oyunudur. Kitapçıkta basitten karmaşığa doğru onlarca farklı dizilim verilmiştir.

Oyuncular oynayacakları dizilimi seçer ve parçalarla ilk önce bunu oluşturur. Sonrasında sırayla hamle yaparken, taş alma kurallarına bağlı kalarak kozlarını paylaşırlar. En son taşı alan oyuncu kaybeder!

Nim; **stratejik düşünme**, **zihinde canlandırma**, **dil gelişimi** ve **öngörme** becerilerini geliştirir, **sosyal gelişime** fayda sağlar ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'strateji oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+
YAŞ ÜZERİ

2

Ürün Kodu: BGP1B6



TETROMİNO HACİMLİ ŞEKİLLER

Üç boyutlular ailesine hoş geldiniz. Elinizde 7 farklı, 4 parçadan oluşan tetrominolar var. Peki, ne yapacağız?

Amaç, kitapçıkta basitten karmaşığa verilmiş onlarca şekli oluşturmak. Tek başınıza oynamaktan sıkıldıysanız, rakibinize de bir set verin; bakalım şekilleri kim daha hızlı oluşturacak?

Bu oyun; **dikkatini yoğunlaştırma**, **zihinde canlandırma**, **analiz etme**, **parça-bütün ilişkisi kurma**, **görsel algı**, **tasarlama** ve **ince motor** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+
YAŞ ÜZERİ

1-2

Ürün Kodu: MKN037



AMİRAL BATTI

Kutu, Amiral Battı ve Amiral Battı Retro olmak üzere, birbirinden eğlenceli iki farklı zeka oyunu içerir. Amiral Battı, zeka oyunları ailesinin en yaşlı ve itibar sahibi oyunlarından bir tanesidir.

Bu oyunlardaki amaç, verilen gemileri kurallar doğrultusunda kartların üzerine yerleştirmek. Amiral Battı'da rakamları dikkate almalısınız, Retro Amiral Battı'da ise rakamlar yok. O zaman gemileri nasıl yerleştireceğiz? Sormanız gereken soru bu; nasıl olmalı ki verilen gemiler yerleşsin!

Amiral Battı; **dikkatini yoğunlaştırma**, **analiz etme**, **çözüm yöntemi kullanma**, **görsel algı** ve **ipuçlarından faydalanma** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+
YAŞ ÜZERİ

1

Ürün Kodu: MKN030



HANOİ KULESİ

Hanoi Kulesi, kuralları basit olmasına rağmen, basitten başlayarak zor seviyeye taşınması mümkün olan, eğlenceli bir zeka oyunudur.

Amaç, diskleri bir çubuktan başka bir çubuğa taşımak. Bir hamlede birden fazla diskin taşınması ve disklerin kendilerinden küçük diskler üzerine yerleştirilmesi mümkün değil. Disklerin sayısı artırılarak oyun zorlaştırılabilir.

Hanoi Kulesi; **analiz etme**, **hafıza**, **zihinde canlandırma**, **öngörme** ve **dikkatini yoğunlaştırma** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+
YAŞ ÜZERİ

1

Ürün Kodu: MKN015



SOMA KÜPÜ

Bu parçaları bulan kişi bir 3x3'lük küp birbirinden farklı şekillere nasıl ayrılır sorusuyla başlamış işe ve sonrasında ortaya çıkan şekil ailesinin adı Soma olmuş.

Amaç, ahşap Soma parçalarını bir araya getirerek, kitapçıkta verilen üç boyutlu şekilleri oluşturmak. Kolay şekiller az parçadan, zor şekiller ise daha fazla parçadan oluşuyor.

Soma Küpü; **dikkatini yoğunlaştırma**, **analiz etme**, **zihinde canlandırma**, **parça-bütün ilişkisi kurma**, **görsel algı**, **tasarlama** ve **ince motor** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+
YAŞ ÜZERİ

1

Ürün Kodu: MKN011



DEV SOMA KÜPÜ

Bu parçaları bulan kişi bir 3x3'lük küp birbirinden farklı şekillere nasıl ayrılır sorusuyla başlamış işe ve sonrasında ortaya çıkan şekil ailesinin adı Soma olmuş. Büyük Soma küpü, çocukların daha kolay algılamasını sağlayan büyük parçalardan dolayı, küçük çocuklar için daha uygundur.

Amaç, ahşap Soma parçalarını bir araya getirerek, kitapçıkta verilen üç boyutlu şekilleri oluşturmak. Kolay şekiller az parçadan, zor şekiller ise daha fazla parçadan oluşuyor.

Soma Küpü; **dikkatini yoğunlaştırma**, **analiz etme**, **zihinde canlandırma**, **parça-bütün ilişkisi kurma**, **görsel algı**, **tasarlama** ve **ince motor** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+
YAŞ ÜZERİ

1

Ürün Kodu: MKN012



BONCUK

Bu oyundaki amaç, boncuğu bir ipten diğer ipe taşımak. Bu amaç imkansız gibi görünse de, farklı bir bakış açısı geliştirerek çözüme ulaşmak mümkün.

Analiz etme, **dikkatini yoğunlaştırma** ve **görsel algı** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'zeka soruları' ünitesinde yer alır.]



Ürün Kodu: MKN001

YERLİ ÜRETİM

6+

YAŞ ÜZERİ

1

1

ÇİFT BONCUK

Bu oyundaki amaç, boncuğu bir ipten diğer ipe taşımak. İmkansız demeyin; bu tarz oyunlar sizi biraz uğraştırır ama farklı bir bakış açısı geliştirerek çözüme ulaşmak mümkün!

Analiz etme, **dikkatini yoğunlaştırma** ve **görsel algı** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'zeka soruları' ünitesinde yer alır.]



Ürün Kodu: MKN002

YERLİ ÜRETİM

7+

YAŞ ÜZERİ

1

1

DÜĞME

Bu oyundaki amaç, birbirlerine düğümlü parçaları birbirinden ayırmak. Ama bunu yaparken herhangi bir kesici alet kullanmak ya da aşırı kuvvetle koparmak yok;) Bu oyun sizi biraz uğraştırabilir, hatta çözümün imkansız olduğunu düşünebilirsiniz. Farklı bir bakış açısı ile çözüme ulaşmak mümkün.

Analiz etme, **dikkatini yoğunlaştırma** ve **görsel algı** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'zeka soruları' ünitesinde yer alır.]



Ürün Kodu: MKN003

YERLİ ÜRETİM

6+

YAŞ ÜZERİ

1

1

KALP

Amaç, boncuğu kalpten çıkarmak. Kaç kişi bir kalpten boncuk çıkarabilir ki? Söylemesi bile güzel: "Kalbimdeki boncuğu çıkarabilir misin?" Bu amaç imkansız gibi görünse de, farklı bir bakış açısı geliştirerek çözüme ulaşmak mümkün. Bu oyunun sizi biraz uğraştıracağı kesin.

Analiz etme, **dikkatini yoğunlaştırma** ve **görsel algı** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'zeka soruları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

6+

YAŞ ÜZERİ

1

Ürün Kodu: MKN004

GÜLÜMSEYEN YÜZ

Amacınız boncuğu gülümseyen yüzün diğer tarafına geçirmek. Merak etmeyin, orada da sizi aynı gülümseyen yüz bekliyor.

Analiz etme, **dikkatini yoğunlaştırma** ve **görsel algı** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'zeka soruları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

6+

YAŞ ÜZERİ

1

Ürün Kodu: MKN005

NASREDDİN HOCA

Bu oyun Sam Loyd'a aittir. Tabii ki neredeyse 100 sene evvel bu güzel bulmacaya hayat verdiğinde kovboyları ata bindirmek olarak hazırlamıştı ve milyonlarca insan çözmek için almıştı. Çok basit ama imkansız görünüyor. Sadece üç parça ile iki Nasreddin Hocayı eşeklerin üzerine bindirin.

Analiz etme, **dikkatini yoğunlaştırma** ve **görsel algı** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'zeka soruları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+

YAŞ ÜZERİ

1

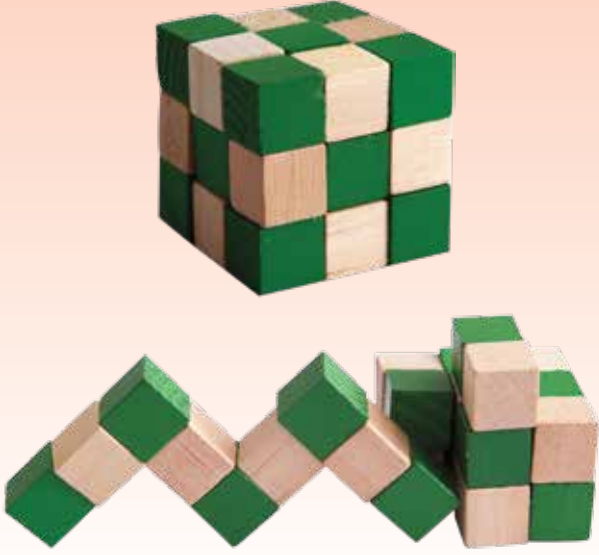
Ürün Kodu: MKN006

YILAN KÜP

Çoğumuz yılanlardan korkar; ama bu yilandan korkmayın. Elinizdeki uzun ince yılanı öyle katlayın ki, bir 3x3x3'lük küpe dönüşsün.

Analiz etme, dikkatini yoğunlaştırma, tasarlama ve **görsel algı** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ünitesinde yer alır.]



Ürün Kodu: MKN007

YERLİ ÜRETİM

5+

YAŞ ÜZERİ

1

1

HALKA ÇIKARMA

Amacınız halkayı bulunduğu sistemden çıkarmaktır. Oyunu elinize ilk aldığınızda bunun imkansız olduğunu düşüneceksiniz. Yaratıcı düşünebiliyorsanız ve kararlıysanız, çözüme ulaşmanız mümkündür.

Analiz etme, dikkatini yoğunlaştırma ve **görsel algı** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'zeka soruları' ünitesinde yer alır.]



HALKA ÇIKARMA 1: Ürün Kodu: MKN008

HALKA ÇIKARMA 2: Ürün Kodu: MKN009

HALKA ÇIKARMA 3: Ürün Kodu: MKN010

HALKA ÇIKARMA 4: Ürün Kodu: MKN045

YERLİ ÜRETİM

7+

YAŞ ÜZERİ

1

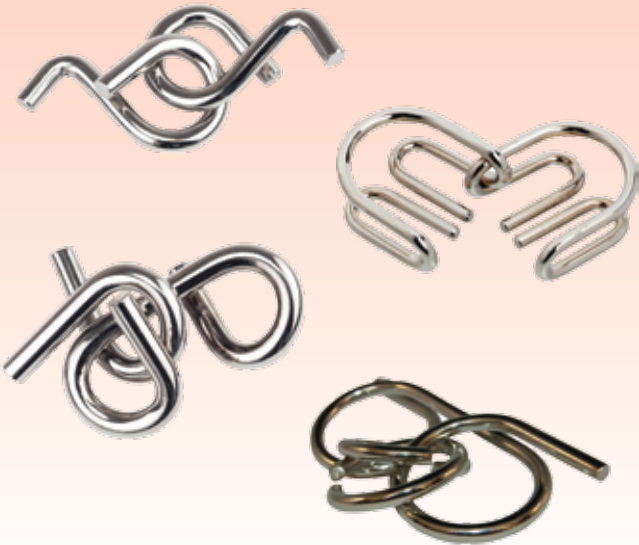
1

ÇİVİ

Oyunda iki amacınız var; ilki size verilen ve birbirinden ayrılması imkansız görünen metal parçaları birbirinden ayırmaktır. Evet zor ama eğlendiniz. Şimdi başkalarını eğlendirme zamanı. İkinci amacınız ayırdığınız parçaların tekrar eski haline gelmesini sağlamak. Evet, çözerken zorlandığınız kadar zorlanacaksınız.

Analiz etme, dikkatini yoğunlaştırma ve **görsel algı** becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'zeka soruları' ünitesinde yer alır.]



Ürün Kodu: MKN013

YERLİ ÜRETİM

6+

YAŞ ÜZERİ

1

1

TAVŞAN TAZI

Tavşan Tazi, özellikle küçük çocukların hayal dünyasına hitap eden, kuralları basit bir strateji oyunudur.

Bu oyunda bir oyuncu tavşanı temsil ederken, diğeri taziyi temsil eder. Tazinin amacı tavşanı sıkıştırmak, tavşanın amacı ise taziden kaçarak hedef noktaya ulaşmak.

Tavşan Tazi; **stratejik düşünme**, **zihinde canlandırma**, **dil gelişimi**, **öngörme** ve **görsel algı** becerilerini geliştirir, **sosyal gelişime** fayda sağlar ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

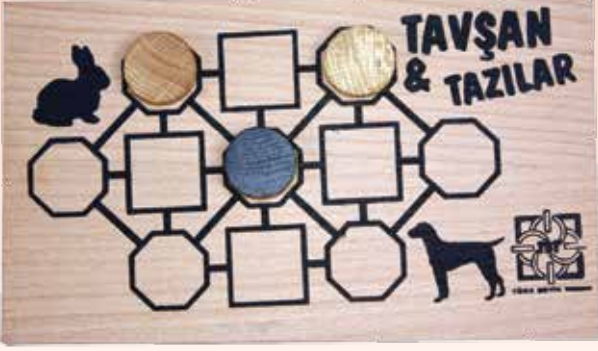
[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'strateji oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+
YAŞ ÜZERİ

2

Ürün Kodu: MKN017



AHŞAP TANGRAM

Tangram, geometrik biçimlerdeki yedi parçanın bir araya gelip, farklı figürler oluşturmaya dayanan eğlenceli bir zeka oyunudur.

Amaç, kitapçıkta verilen figürleri Tangram parçalarıyla oluşturmak.

Tangon; **görsel algı**, **parça-bütün ilişkisi kurma**, **analiz etme**, **tasarlama**, **ipuçlarından faydalanma** becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+
YAŞ ÜZERİ

1

Ürün Kodu: MKN049



AHŞAP T TANGRAM

Sadece 4 parçadan kaç farklı şekil yapılır ki? Bu kadar az parça olmasına rağmen yüzlerce farklı şekil oluşturulabilen bir oyun. Kitapçıkta şekilleri parçalarla oluşturmaya çalışın.

Tangon; **görsel algı**, **parça-bütün ilişkisi kurma**, **analiz etme**, **tasarlama**, **ipuçlarından faydalanma** becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+
YAŞ ÜZERİ

1

Ürün Kodu: MKN043



AHŞAP KALP TANGRAM

Adından da anlaşıldığı gibi, bir Tangram çeşidi. Parçalar diğer Tangram parçalarına göre daha çok kavis içerdiğinden, şekiller daha zorlu.

Amacınız elinizdeki parçalarla şekilleri oluşturmak.

Tangon; **görsel algı**, **parça-bütün ilişkisi kurma**, **analiz etme**, **tasarlama**, **ipuçlarından faydalanma** becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

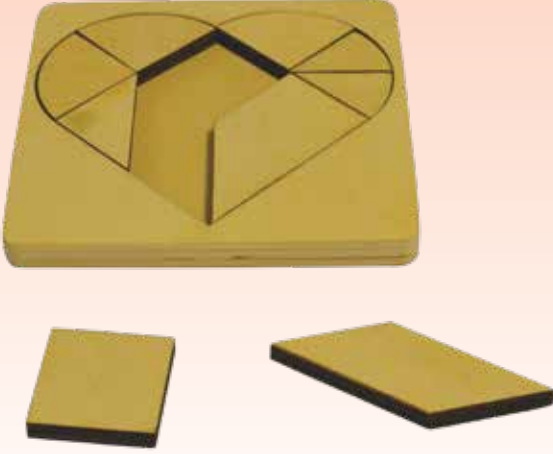
[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+
YAŞ ÜZERİ

1

Ürün Kodu: MKN050



AHŞAP YUMURTA TANGRAM

En zorlu Tangram ailesi. Çok fazla sayıda kavisli parça. Şekilleri oluşturmak bu yüzden sizi epey zorlayacak. Ama değişmeyen bir şey var, o da eğlence.

Tangon; **görsel algı**, **parça-bütün ilişkisi kurma**, **analiz etme**, **tasarlama**, **ipuçlarından faydalanma** becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

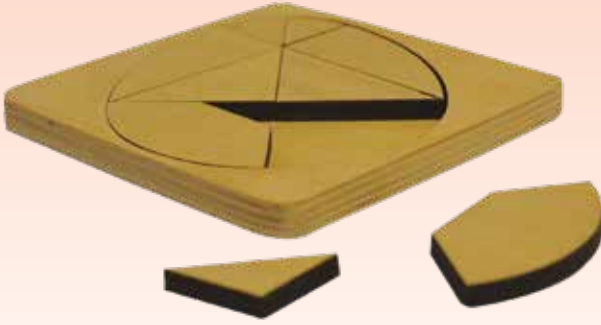
[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM

5+
YAŞ ÜZERİ

1

Ürün Kodu: MKN051



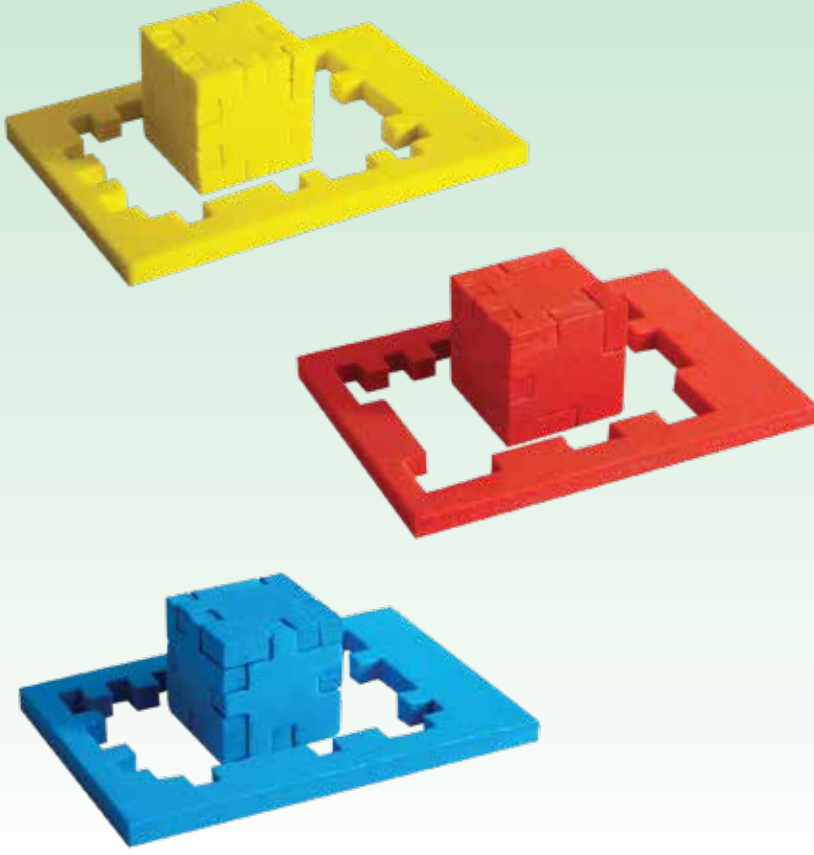
KÜP BLOK EVA

Yapboz oyunlarını farklı bir boyuta taşıyan bu oyundaki amaç, altı parçayı bir araya getirerek bir küp oluşturmak. Şu sözü siz de söyleyecek, bir arkadaşınıza verdiğinizde ondan da duyacaksınız: Ne kadar zor olabilir ki? Sarıdan maviye doğru zorluğu artan bu küpler her daim sizi ve çevrenizdekileri eğlendirecek.

Görsel algı, parça-bütün ilişkisi kurma, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ve 'zeka soruları' ünitesinde yer alır.]

Ürün Kodu: EVA001
Ürün Kodu: EVA002
Ürün Kodu: EVA003



PENTOMİNO EVA

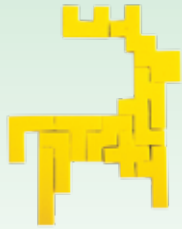
Amerikalı bir matematikçi tarafından icat edilen bu oyun, farklı zorluk seviyelerinde hazırlanmış olup, sadece çocukları değil, yetişkinleri de düşünmeye zorlarken aynı zamanda eğlendirecek. Pentobox oyununun benzeri olan bu oyunda eva malzemesi kullanılmıştır ve farklı sorular verilmiştir. Pentomino ailesi, zeka oyunları dünyasının değişmez şekil gruplarından bir tanesidir.

Bu zeka oyunundaki amaç, kitapçıkta verilen şekilleri, pentominolarla oluşturmak.

Pentobox; **görsel algı, parça-bütün ilişkisi kurma, ipuçlarından faydalanma, tasarlama, ince motor, analiz etme, çözüm yöntemi kullanma** becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ünitesinde yer alır.]

Ürün Kodu: EVA004



TANGRAM EVA

Tangram, geometrik biçimlerdeki yedi parçanın bir araya gelip, farklı figürler oluşturmasına dayanan eğlenceli bir zeka oyunudur. Bu Tangram oyununda eva malzemesi kullanılmıştır.

Amaç, kitapçıkta verilen figürleri Tangram parçalarıyla oluşturmak.

Tangon; **görsel algı, parça-bütün ilişkisi kurma, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma** becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ünitesinde yer alır.]

Ürün Kodu: EVA005



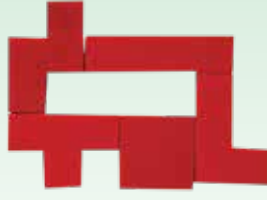
TETROMİNO EVA

Tetrobox kutusundaki Tetromino Yerleştirme oyununun benzeri olan bu oyunda eva malzemesi kullanılmış ve farklı sorular verilmiştir.

Amaç, verilen şekilleri tetrominolarla oluşturmak.

Tetromino; **görsel algı**, **parça-bütün ilişkisi kurma**, **ipuçlarından faydalanma**, **tasarlama**, **ince motor**, **öngörme** becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[**Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ünitesinde yer alır.**]



Ürün Kodu: EVA006

YERLİ ÜRETİM



T TANGRAM EVA

Sadece 4 parçadan kaç farklı şekil yapılır ki? Bu kadar az parça olmasına rağmen yüzlerce farklı şekil oluşturulabilen bir oyun. Kitapçıktaki şekilleri parçalarla oluşturmaya çalışın. Bu oyunda eva malzemesi kullanılmıştır ve diğer Tangram versiyonlarından farklı sorular verilmiştir.

Görsel algı, **parça-bütün ilişkisi kurma**, **analiz etme**, **tasarlama**, **ipuçlarından faydalanma** becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[**Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ünitesinde yer alır.**]



Ürün Kodu: EVA007

YERLİ ÜRETİM



KALP TANGRAM EVA

Adından da anlaşıldığı gibi, bir Tangram çeşidi. Parçalar diğer Tangram parçalarına göre daha çok kavis içerdiğinden, şekiller daha zorlu. Bu oyunda eva malzemesi kullanılmıştır ve diğer Tangram versiyonlarından farklı sorular verilmiştir.

Amaçınız elinizdeki parçalarla şekilleri oluşturmak.

Görsel algı, **parça-bütün ilişkisi kurma**, **analiz etme**, **tasarlama**, **ipuçlarından faydalanma** becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[**Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ünitesinde yer alır.**]



Ürün Kodu: EVA008

YERLİ ÜRETİM



YUMURTA TANGRAM EVA

En zorlu Tangram ailesi. Çok fazla sayıda kavisli parça. Şekilleri oluşturmak bu yüzden sizi epey zorlayacak. Ama değişmeyen bir şey var, o da eğlence. Bu oyunda eva malzemesi kullanılmıştır ve diğer Tangram versiyonlarından farklı sorular verilmiştir.

Görsel algı, **parça-bütün ilişkisi kurma**, **analiz etme**, **tasarlama**, **ipuçlarından faydalanma** becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[**Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ünitesinde yer alır.**]



Ürün Kodu: EVA009

YERLİ ÜRETİM





AKIL OYUNLARI DERGISİ

Her sayıda 150 adet, 14 ülkeden zeka oyunu tasarımcısının hazırladığı farklı türlerde birbirinden eğlenceli oyun mevcuttur. 79. Sayı ve sonrasının içeriği, seçmeli zeka oyunları dersi müfredatı ile uyumludur.

Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında tüm ünitelerde yer alan oyun türlerini içerir.]

Ürün Kodu: ESD001

Akıl Oyunları 1-12 Klasör: Ürün Kodu: KSR005
Akıl Oyunları 13-24 Klasör: Ürün Kodu: KSR006
Akıl Oyunları 25-36 Klasör: Ürün Kodu: KSR007
Akıl Oyunları 37-48 Klasör: Ürün Kodu: KSR008
Akıl Oyunları 49-60 Klasör: Ürün Kodu: KSR009
Akıl Oyunları 61-72 Klasör: Ürün Kodu: KSR010
Akıl Oyunları 73-84 Klasör: Ürün Kodu: KSR011

YERLİ ÜRETİM

8+

YAŞ ÜZERİ

1



SUDOKU VE ÖTESİ DERGISİ

Her sayıda 6 farklı ülkeden Sudoku tasarımcısının hazırladığı, farklı türlerde 200'ün üzerinde Sudoku oyunu.

Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

Ürün Kodu: ESD002

Sudoku ve Ötesi 1-12 Klasör: Ürün Kodu: KSR101
Sudoku ve Ötesi 13-24 Klasör: Ürün Kodu: KSR102
Sudoku ve Ötesi 25-36 Klasör: Ürün Kodu: KSR103
Sudoku ve Ötesi 37-48 Klasör: Ürün Kodu: KSR104

YERLİ ÜRETİM

7+

YAŞ ÜZERİ

1



KARALA DERGISİ

Türkiye'nin ilk ve tek kare karala dergisi. Her sayıda 50'nin üzerinde Kare karala ve birçok Karala türü içerir.

Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

Ürün Kodu: ESD003

Karala 1-12 Klasör: Ürün Kodu: KSR201
Karala 13-24 Klasör: Ürün Kodu: KSR201
Karala 25-36 Klasör: Ürün Kodu: KSR201
Karala 37-48 Klasör: Ürün Kodu: KSR201
Karala 49-60 Klasör: Ürün Kodu: KSR201

YERLİ ÜRETİM

8+

YAŞ ÜZERİ

1

AKILLI BOYAMACA KUTUSU

8 farklı kitapta birbirinden renkli, farklı seviyede 224 adet zeka oyunları temelli boyamaca oyunu. Çocuklara simetri kavramını öğreten Simetri Boyamaca, eşleştirme becerisini geliştiren Blok Boyamaca, renk kavramını geliştiren Renkli Nokta Boyamaca ve Renkli Labirent Boyamaca, odaklanma becerilerini geliştiren Nokta Birleştirme, parça-bütün ilişkisini gösteren Nokta Boyamaca, ihtimalleri hesaplamayı öğreten Labirent Boyamaca ve tasarlama becerisini geliştiren Nokta Birleştirme kitaplarını içerir.

Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

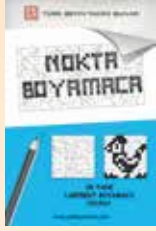
YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: KTP501



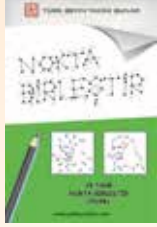
Ürün Kodu: KTP502



Ürün Kodu: KTP503



Ürün Kodu: KTP504



Ürün Kodu: KTP505



Ürün Kodu: KTP506



Ürün Kodu: KTP507



Ürün Kodu: KTP508



Ürün Kodu: KTP509

ÇOCUK SUDOKU KİTAPLARI

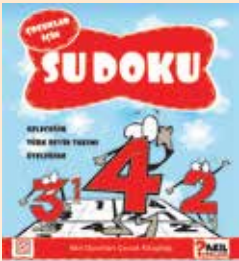
Sudokunun; renklerle, şekillerle, rakamlarla, bölgesel ve zincir türleri için ayrı ayrı hazırlanmış beş çocuk kitabının yanı sıra, bir de Çocuklar İçin Kendoku kitabının yer aldığı kitap serisi.

Renklerle Sudoku ve Şekillerle Sudoku çocuklara Sudokunun temellerini öğretirken, Rakamlarla Sudoku onlara klasik Sudoku soruları çözmeyi öğretecek. Bölgesel ve Zincir Sudoku türleri farklı Sudoku türlerindeki kurallarla tanışmalarını sağlayacak, Kendoku ise basit matematiksel işlemleri Sudokuda kullanmayı öğretecek. Örnek çözümler ve öğretmenlere tavsiyeler sayfası mevcut.

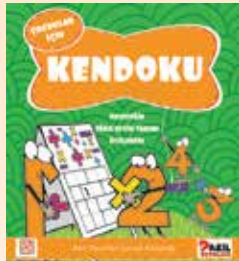
Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

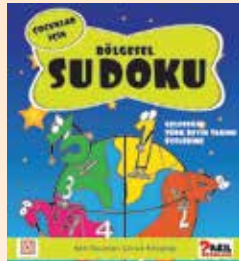
YERLİ ÜRETİM



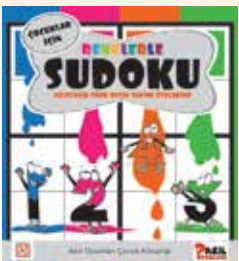
Ürün Kodu: KTP601



Ürün Kodu: KTP602



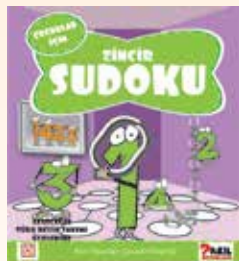
Ürün Kodu: KTP603



Ürün Kodu: KTP604



Ürün Kodu: KTP605



Ürün Kodu: KTP606



18. DÜNYA ZEKÂ OYUNLARI

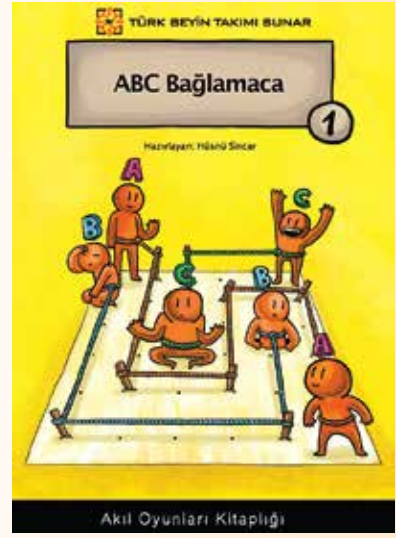
2009'da yılında Antalya'da düzenlenen Dünya Zeka Oyunları Şampiyonası'nda yer alan tüm oyunları içerir. Şampiyonaya katılan ülke takımlarının fotoğrafları, şampiyonadan kareler, şampiyona sonuçları, bireysel ve takım sıralamaları.

Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında tüm ünitelerde yer alan oyun türlerini içerir.]

Ürün Kodu: KTP001

YERLİ ÜRETİM



ABC BAĞLAMACA 1

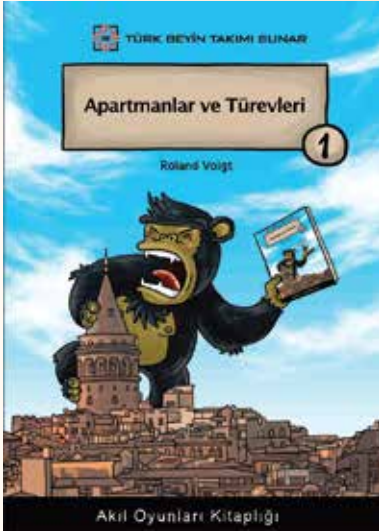
Zorluk seviyesi belirtilmiş birbirinden farklı 123 adet ABC bağlamaca oyunu. Örnek çözümlerin gösterildiği sayfalar ve anlatımları içerir.

Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

Ürün Kodu: KTP002

YERLİ ÜRETİM



APARTMANLAR VE TÜREVLERİ 1

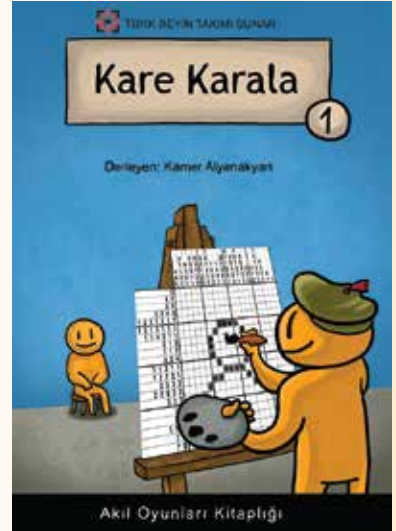
3 farklı apartman oyunundan, farklı zorluk seviyelerinde 115 oyun. Türkiye'de ilk ve tek Apartmanlar kitabı.

Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

Ürün Kodu: KTP003

YERLİ ÜRETİM



KARE KARALA 1

Zorluk seviyesi belirtilmiş 100'ü aşkın Kare Karala oyunu. Çözüm yöntemi anlatımları ve örnek soru çözümleri içerir.

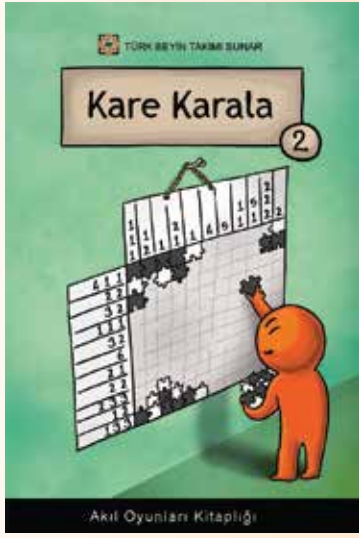
Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

Ürün Kodu: KTP006

YERLİ ÜRETİM





KARE KARALA 2

Büyük Kare Karala çözmek isteyenler için. Tabii ki eğlencesi de büyük.

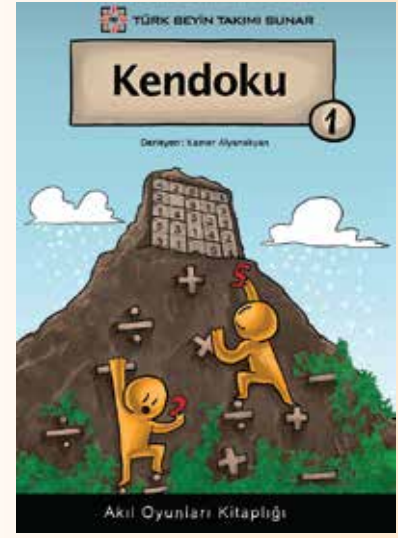
Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: KTP007



KENDOKU 1

Dört işlem üzerine kurulu, zorluk seviyesi belirtilmiş 120 Kendoku oyunu.

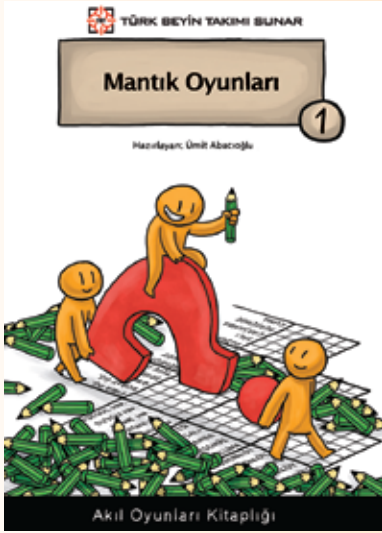
Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: KTP008



MANTIK OYUNLARI 1

Yaklaşık 60 tane, farklı zorluk seviyesinde hikayeli oyun.

Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: KTP009



MANTIK OYUNLARI 2

Yaklaşık 60 tane, farklı zorluk seviyesinde hikayeli oyun.

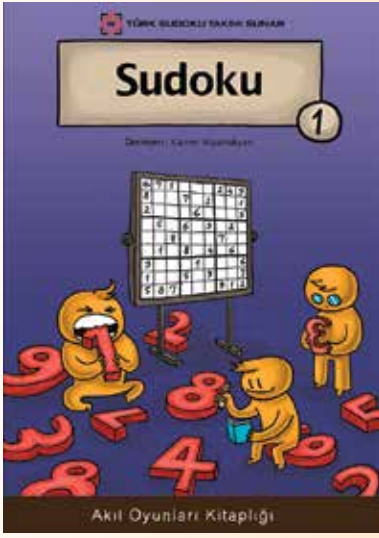
Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: KTP010



SUDOKU 1

Dünya Sudoku Şampiyonası'ndan örnekler içeren, zorluk seviyesi belirtilmiş 111 Sudoku oyunu. Dünya Sudoku şampiyonu Jan Mrozowski'nin çözüm süreleriyle yarışma fırsatı.

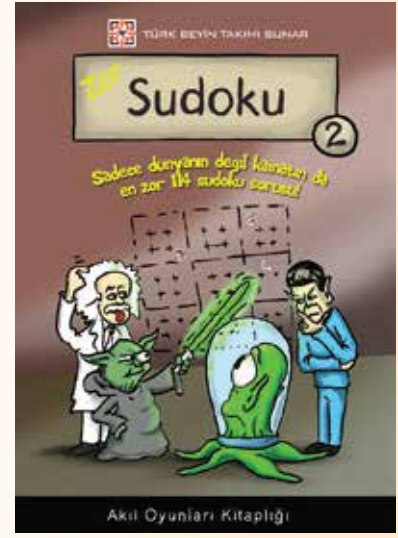
Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: KTP011



ZOR SUDOKU 2

Zor Sudoku çözmeyi sevenler için birbirinden zor 114 Sudoku oyunu.

Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: KTP012



SUDOKU VE TÜREVLERİ 2

Tapa'nın mucidinden birbirinden eğlenceli 110 Sudoku ve çeşidi.

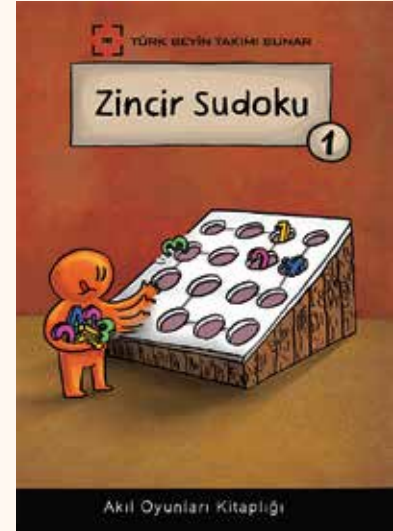
Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: KTP013



ZİNCİR SUDOKU 1

Strimko diye de bilinen eğlenceli Sudoku türlerinden bir tanesi. Zorluk seviyesi belirtilmiş 112 oyun içerir.

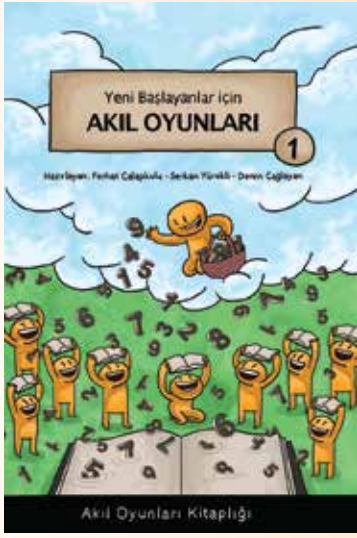
Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: KTP014



YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN AKIL OYUNLARI

Yeni başlayanlar için 20 farklı türde, çeşitli zorluk seviyelerinde 500'den fazla zeka oyunu. Oyun anlatımı ve örnek çözümlerin gösterildiği sayfalar mevcut.

Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: KTP018



TAPA

Türk beyin takımı üyesi Serkan Yürekli tarafından icat edilen ve tüm dünyaya yayılan zeka oyunu. Zorluk seviyesi belirtilmiş 110 tapa oyunu ve örnek çözümler içerir.

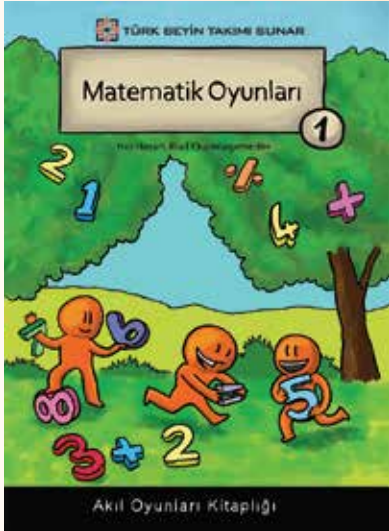
Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: KTP016



MATEMATİK OYUNLARI 1

10 farklı matematik oyunu türünden farklı zorluk seviyelerinde 100 matematik oyunu. Örnek çözümlerin gösterildiği sayfalar içerir.

Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: KTP017



MERAKLISINA AKIL OYUNLARI

Yeni Başlayanlar için Akıl Oyunları kitabının devamı. 17 farklı türde, 500'e yakın zeka oyunu ve örnek çözümler içerir.

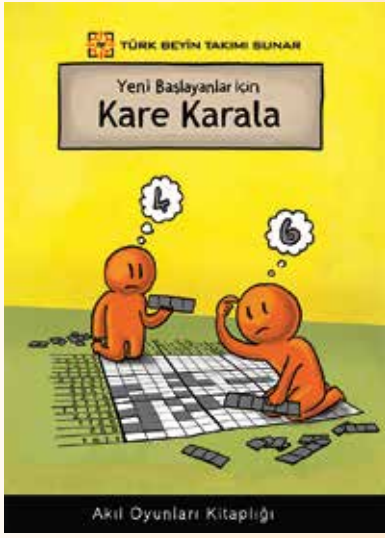
Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: KTP015



YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN KARE KARALA

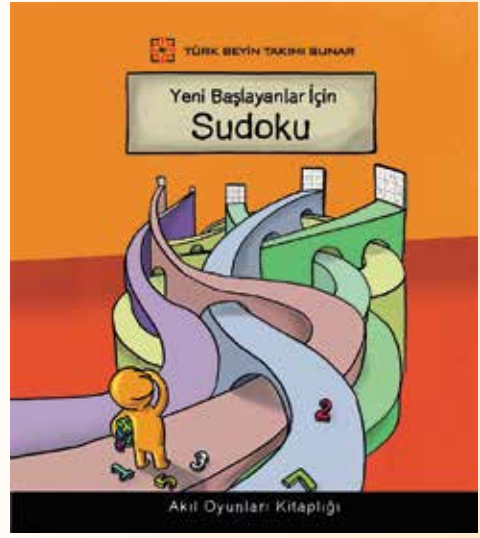
Kolay seviyeden başlayıp, zora doğru ilerleyen, 115 Kare Karala oyunu. Kare Karala oyununda ipuçlarından faydalanarak boyadığınız karelerle ortaya çeşitli resimler çıkar. Oyun anlatımı ve örnek çözüm adımları içerir.

Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

Ürün Kodu: KTP019

YERLİ ÜRETİM



YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN SUDOKU

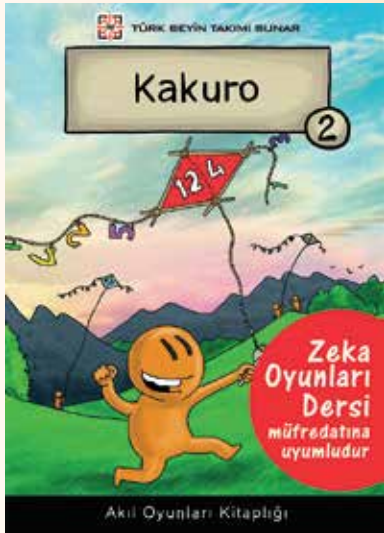
4X4 boyuttan 9X9 boyuta kadar Sudoku oyunları. Sudoku öğrenmeye başlayıp pratik yapmak isteyenler için zorluk seviyesi belirtilmiş, birbirinden farklı 104 tane Sudoku oyunu ve örnek çözümlerin gösterildiği sayfalar içerir.

Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

Ürün Kodu: KTP020

YERLİ ÜRETİM



KAKURO 2

Toplama ve ihtimalleri sevenler için, zorluk seviyeleri belirtilmiş 120 adet toplama oyunu. Örnek çözümlerin anlatıldığı sayfalar içerir.

Görsel algı, analiz etme, tasarlama, ipuçlarından faydalanma, çözüm yöntemi kullanma, becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'akıl yürütme ve işlem oyunları' ünitesinde yer alır.]

Ürün Kodu: KTP028

YERLİ ÜRETİM





MANGALA BÜYÜK BOY

Mangala, tarihte çok uzun yıllar öncesine dayanan bir strateji oyunudur.

Her iki oyuncunun da amacı, doğru hamleler yapıp hazinesinde en fazla taşı biriktirmek. Bunu yaparken rakibinizin bu hedefe ulaşmasına engel olmayı unutmayın! Oyunun sonunda en çok taşı olan oyuncu oyunu kazanmış olur.

Öngörme, stratejik düşünme, analiz etme, dikkatini yoğunlaştırma becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler ve **sosyal gelişim** alanında fayda sağlar.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'strateji oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: LSN012



MANGALA KÜÇÜK BOY

Mangala, tarihte çok uzun yıllar öncesine dayanan bir strateji oyunudur.

Her iki oyuncunun da amacı, doğru hamleler yapıp hazinesinde en fazla taşı biriktirmek. Bunu yaparken rakibinizin bu hedefe ulaşmasına engel olmayı unutmayın! Oyunun sonunda en çok taşı olan oyuncu oyunu kazanmış olur.

Öngörme, stratejik düşünme, analiz etme, dikkatini yoğunlaştırma becerilerini geliştirir, **özgüveni** olumlu yönde etkiler ve **sosyal gelişim** alanında fayda sağlar.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'strateji oyunları' ünitesinde yer alır.]

YERLİ ÜRETİM



Ürün Kodu: LSN013



ESCHER 3D PUZZLE

Bu eğlenceli zeka oyunundaki amaç, aynaları ve küplerin üzerindeki resimleri kullanarak, Escher'in resimlerini oluşturmak. Bu oyun yapboz oyunlarını tamamen farklı bir boyuta taşıyor!

Görsel algı, parça-bütün ilişkisi kurma, ipuçlarından faydalanma, tasarlama, ince motor, analiz etme, çözüm yöntemi kullanma becerilerini geliştirir ve **özgüveni** olumlu yönde etkiler.

[Seçmeli zeka oyunları dersi müfredatında 'geometrik-mekanik oyunlar' ve 'zeka soruları' ünitesinde yer alır.]

İTHAL



Ürün Kodu: LSN004

KODU	ÜRÜN	YAŞ	SAYFA
KTP601	Çocuklar için Sudoku	3+	21
KTP602	Çocuklar için Kendoku	3+	21
KTP603	Çocuklar için Bölgesel Sudoku	3+	21
KTP604	Çocuklar için Renklerle Sudoku	3+	21
KTP605	Çocuklar için Şekillerle Sudoku	3+	21
KTP606	Çocuklar için Zincir Sudoku	3+	21
MKN052	Tangon	5+	4
MKN054	Pentobox	5+	4
MKN056	Pentomi	5+	5
MKN055	Pentobox Dörtgenler	5+	5
MKN058	Apartmanlar	5+	6
MKN057	Tetrobox	5+	6
MKN053	Kürelemec e	5+	7
MKN059	Dörtlemece	5+	7
MKN060	3 Taş - 9 Taş	5+	8
MKN061	Reversi	5+	8
BGP1A3	Rakamlarla Sudoku Kutusu	5+	9
BGP1A2	Şekillerle Sudoku Kutusu	5+	9
BGP1B2	Kendoku	5+	9
BGP1B4	Labirent	5+	10
BGP1A5	Birim Küpler	5+	10
BGP1B5	Piramit	5+	10
BGP1B6	Nim	5+	11
MKN037	Tetromino Hacimli Şekiller	5+	11
MKN030	Amiral Battı	5+	11
MKN015	Hanoi Kulesi	5+	12
MKN011	Soma Küpü	5+	12
MKN012	Dev Soma Küpü	5+	12
MKN006	Nasreddin Hoca	5+	14
MKN007	Yılan Küp	5+	15
MKN017	Tavşan Tazı	5+	16
MKN043	Ahşap T Tangram	5+	16
MKN049	Ahşap Tangram	5+	16
MKN050	Ahşap Kalp Tangram	5+	17
MKN051	Ahşap Yumurta Tangram	5+	17
EVA001	Küp Blok Eva 1	5+	18
EVA002	Küp Blok Eva 2	5+	18
EVA003	Küp Blok Eva 3	5+	18
EVA004	Pentomino Eva	5+	18
EVA005	Tangram Eva	5+	18
EVA006	Tetromino Eva	5+	19
EVA007	T Tangram Eva	5+	19
EVA008	Kalp Tangram Eva	5+	19
EVA009	Yumurta Tangram Eva	5+	19
KTP501	Akıllı Boyamaca Kutusu	5+	21
KTP502	Blok Boyamaca	5+	21
KTP503	Nokta Boyamac Tek Renk	5+	21
KTP504	Nokta Boyamac RenkLİ	5+	21
KTP505	Nokta Birleştir Tek Renk	5+	21
KTP506	Nokta Birleştir Renkli	5+	21
KTP507	Simetri Boyamaca	5+	21
KTP508	Labirent Boyamaca Tek Renk	5+	21
KTP509	Labirent Boyamaca Renkli	5+	21

KODU	ÜRÜN	YAŞ	SAYFA
LSN012	Mangala Büyük Boy	5+	27
LSN013	Mangala Küçük Boy	5+	27
MKN001	Boncuk	6+	13
MKN003	Düğme	6+	13
MKN004	Kalp	6+	14
MKN005	Gülümseyen Yüz	6+	14
MKN013	Çivi	6+	15
KTP002	ABC Bağlamaca	6+	22
KTP020	Yeni Başlayanlar İçin Sudoku	6+	26
MKN002	Çift Boncuk	7+	13
MKN008	Halka Çıkartma 1	7+	15
MKN009	Halka Çıkartma 2	7+	15
MKN010	Halka Çıkartma 3	7+	15
MKN045	Halka Çıkartma 4	7+	15
ESD002	Sudoku ve Ötesi Dergisi Eski Sayılar	7+	20
KSR101	Sudoku ve Ötesi 1-12 Klasör	7+	20
KSR102	Sudoku ve Ötesi 13-24 Klasör	7+	20
KSR103	Sudoku ve Ötesi 25-36 Klasör	7+	20
KSR104	Sudoku ve Ötesi 37-48 Klasör	7+	20
KTP006	Kare Karala 1	7+	22
KTP007	Kare Karala 2	7+	23
KTP011	Sudoku 1	7+	24
KTP012	Zor Sudoku 2	7+	24
KTP013	Sudoku ve Türevleri 2	7+	24
KTP015	Meraklısına Akıl Oyunları	7+	25
KTP018	Yeni Başlayanlar İçin Akıl Oyunları	7+	25
KTP019	Yeni Başlayanlar İçin Kare Karala	7+	26
ESD001	Eski Sayı Akıl Oyunları Dergisi	8+	20
KSR005	Akıl Oyunları 1-12 Klasör	8+	20
KSR006	Akıl Oyunları 13-24 Klasör	8+	20
KSR007	Akıl Oyunları 25-36 Klasör	8+	20
KSR008	Akıl Oyunları 37-48 Klasör	8+	20
KSR009	Akıl Oyunları 49-60 Klasör	8+	20
KSR010	Akıl Oyunları 61-72 Klasör	8+	20
KSR011	Akıl Oyunları 73-84 Klasör	8+	20
ESD003	Eski Sayı Karala Dergisi	8+	20
KSR201	Karala 1-12 Klasör	8+	20
KSR202	Karala 13-24 Klasör	8+	20
KSR203	Karala 25-36 Klasör	8+	20
KSR204	Karala 37-48 Klasör	8+	20
KSR205	Karala 49-60 Klasör	8+	20
KTP001	18.Dünya Zeka Oyunları Şampiyonası	8+	22
KTP003	Apartmanlar ve Türevleri	8+	22
KTP008	Kendoku 1	8+	23
KTP009	Mantık Oyunları 1	8+	23
KTP010	Mantık Oyunları 2	8+	23
KTP014	Zincir Sudoku 1	8+	24
KTP028	Kakuro 2	8+	26
KTP016	Tapa	9+	25
KTP017	Matematik Oyunları 1	9+	25
LSN004	Escher 3D Puzzle	9+	27