KAYRA
Mühendislik A.Ş.

KAYRA MÜHENDİSLİK EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ



AKIL VE ZEKA OYUNLARI KATALOĞU

Mail : kayra@kayramuhendislik.com.tr

Tel : +90 312 472 72 13

Faks : +90 312 472 72 15

AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI

Oyuncuların zekâ, mantık, dikkat ve hafıza gibi zihinsel yeteneklerini, el becerilerini bazen ayrı ayrı bazen de birkaçını birden kullanarak çözdükleri; yazılı, sözlü veya mekanik formatlardaki problemlerden oluşan; bazen tek kişilik bazen de iki veya daha fazla kişinin birlikte oynadığı oyunlardır.

Zihni açan, aklı çalıştıran, öğrenmeyi kolaylaştıran, çabuk öğrenmeyi sağlayan bir eğitim metodudur. Okulu sevdiren, derslere motivasyonu sağlayan, öğrenciyi tanımayı kolaylaştıran bir araçtır.

Bu metot yıllar öncesinde ileri dünya ülkelerinde bir öğretim metodu olarak okullarda her seviyede kullanılmaktadır..

Ülkemizde de 2012 yılında ortaokul müfredatında seçmeli ders olarak yer almıştır. Bu durum hem zekâ oyunları sınıfı hem zeka oyunları ürünleri hem de zeka oyunları eğitimi ihtiyacını ortaya çıkarmıştır.

Çocuklarımızdaki üstün yetenekleri ortaya çıkarabilme çalışmalarına bir nebze destek olabilmek ümidi ile.....

KATALOGLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR:

Ürün kullanabilme yaşı: 

Ürünü kullanabilecek oyuncuların sayısı 

Ürünün kullanılabileceği eğitim düzeyi

- Okul Öncesi
- İlk Okul
- Orta Okul
- Lise

3 BOYUTLU BLOK
3D BUILDING MODELS
AZO0001

Yaş: 8 Oyuncu: 1

OYUN AÇIKLAMASI: 6 DÖRTLÜ, BİR ÜÇLÜ KÜPLERDEN OLUŞAN BLOKLAR İLE 60 ADET GÖREV KARTINDAN SIRA İLE YAPABİLME TEMELİNE DAYANAN OYUN. BU ÜRÜNLER AYNI ZAMANDA SOMA KÜPÜ OLARAK TA KULLANILABİLMEKTEDİR

KAZANIMLARI: MEKANSAL DÜŞÜNME, EĞLENDİRİCİ, ZEKA GELİŞTİRİCİ



3D SİHİRLİ KÜPLER
3D MAGIC SQUARE
AZO0002



Yaş: 6 Oyuncu: 2-4

OYUN AÇIKLAMASI: OYUN, DÖNER OYUN PLATFORMUNDA 4 OYUNCU İLE 4 FARKLI RENKTEN KÜPLERLE OYNANAN EĞLENCELİ BİR OYUN. RENKLER VE OYUN TABLASI VE YÜKSEKLİK BELİRLENDİKTEN SONRA OYUN OYNANIR. KURULUM BİTİNCE ÜSTTE EN FAZLA KÜPÜ OLAN OYUNU KAZANIR. BU KÜPLER AYNI ZAMANDA SOMA KÜPÜ OLARAK TAADLANDIRILMAKTADIR.

KAZANIMLARI: MEKANSAL DÜŞÜNME



ABALONE
ABALONE CLASSIC
AZO0003

Yaş: 7+ Oyuncu: 2

OYUN AÇIKLAMASI: ABALONE ALTI KÖŞELİ VE 61 DELİKTEN OLUŞAN BİR TABLADA, KÜRE ŞEKLİNDE 14 ADET BEYAZ VE 14 ADET SİYAH TAŞLA OYNANIR. MERMER TAŞLARLA YAPILAN SUMO GÜREŞİ DİYE DE ÖZETLEYEBİLECEĞİMİZ OYUNDA AMAÇ RAKİBİN ALTI TAŞINI OYUN ALANININ DIŞINA ATMAKTIR. AYRICA MERMER TAŞLAR OYUNCULARI FİZİKSEL OLARAK DA RAHATLATIR.

OYUNU HER ZAMAN SİYAHLAR BAŞLATIR. OYUNDA TAŞLAR ÜÇ ŞEKİLDE HAREKET ETTİRİLEBİLİR. TEK BİR TAŞI EN YAKININDAKİ BİR DELİĞE, İKİ VEYA ÜÇ TAŞI ÇİZGİSEL BİR YÖNE, İKİ VEYA ÜÇ TAŞI KENDİLERİNİN YAN TARAFLARINA (TAŞLAR AYNI YÖNDE HAREKET ETTİRİLMELİDİR) HAMLE YAPILIRKEN TAŞLAR BİR DELİKTEN FAZLA HAREKET ETTİRİLEMEZLER. HAMLE SIRASINDA HER OYUNCUNUN SADECE BİR ADET(RAKİP OYUNCUNUN TAŞINI OYUN ALANININ DIŞINA İTSE DAHİ) HAMLE HAKKI VARDIR.RAKİBİN 6 TAŞINI OYUN DIŞINA İLK ATAN KAZANIR.

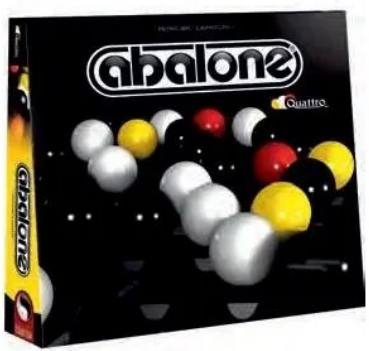
KAZANIMLARI: STRATEJİ GELİŞTİRME, DİKKAT, KONSANTRASYON

ABALONE DÖRTLÜ
ABALONE QUATTRO
AZO0004

Yaş: 7+ Oyuncu: 4

OYUN AÇIKLAMASI: DÖRT FARKLI RENTEN HER OYUNCU DOKUZAR TAŞINI OYUNALANINA YERLEŞTİRİR. ÇAPRAZ RENKLER GRUP OLURLAR. AMAÇ RAKİP TAKIMIN 6 TAŞINI OYUN DIŞINA İTMEKTİR. OYUN ESNASINDA KENDİ GRUBUNUN TAŞLARI AYNI SIRADA İSE ONLARI DA HAREKET ETTİREBİLİR. KURALLAR KLASİK ABALONE İLE AYNIDIR.

KAZANIMLARI: STRATEJİ GELİŞTİRME, DİKKAT, KONSANTRASYON, GRUP BİLİNCİ



BASKET
SWISH
AZO0008

Yaş: 8+ Oyuncu: 1+

OYUN AÇIKLAMASI: 60 ADET ŞEFFAF BASKET KARTINNDAN 12 TANEYE KARTI ÜST ÜSTE DOĞRU YERLEŞTİREN BASKET YAPAR VE EN ÇOK BASKET YAPAN OYUNU KAZANIR.

KAZANIMLARI: ELEŞTİREL DÜŞÜNME, SOYUT DÜŞÜNME



BASKET ÇOCUK
SWISH JR.
AZO0009

Yaş: 5 Oyuncu: 1+



OYUN AÇIKLAMASI: 60 ADET ŞEFFAF BASKET KARTINNDAN 12 TANEYE KARTI ÜST ÜSTE DOĞRU YERLEŞTİREN BASKET YAPAR. AMAÇ EN KISA SÜREDE EN FAZLA KART TOPLAMAKTIR.

KAZANIMLARI: ELEŞTİREL DÜŞÜNME, SOYUT DÜŞÜNME



BECERİKLİ YAPILAR (200'LÜ AHŞAP BLOK)
WODEN BLOCKS (200)
AZO0167

Yaş: 3+ Oyuncu: 1

OYUN AÇIKLAMASI: 200 PARÇA AYNI BOYUTLARDA AHŞAP BLOKTAN OLUŞAN, FARKLI YAPILARIN VEYA ŞEKİLLERİN YAPILDIĞI YA DA HAYAL GÜCÜNE GÖRE SERBEST YAPILARIN YAPILDIĞI BİR OYUNDUR

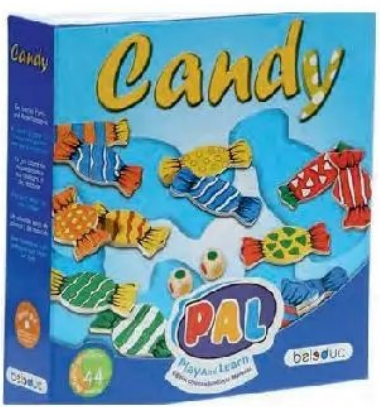
KAZANIMLARI: YÖN ALGISI, ŞEKİLLERİ ALGILAMA VE OLUŞTURMA, GEOMETRİK KAVRAMLAR, PLANLAMA VE ZAMANI ETKİLİ KULLANMA GİBİ KAZANIMLAR SAĞLAR. YAPILAN YAPILARIN YIKILMAMASI İÇİN DİKKATLİ OLMAK ZORUNDA OLAN ÇOCUKLARIN HEM DİKKATLERİ ARTAR HEM DE EL BECERİLERİ GELİŞİR. SERBEST YAPILAN ÇALIŞMALARDA ÇOCUKLAR ÖZGÜN ESERLER OLUŞTURUR VE ÜRETKENLİKLERİ ORTAYA ÇIKAR.

CANDY
CANDY
AZO0137

Yaş: 4 Oyuncu: 2-4

OYUN AÇIKLAMASI: FARKLI RENKLERDEKİ KÜPLE OYUN ALANINDAKİ ŞEKERLERİN RENKLERİ EŞLETİRİP İLK ALAN OYUNCU OLMAK VE EN ÇOK ŞEKERİ TOPLAMAK

KAZANIMLARI: DİKKAT, RENKLERİ TANIMA, ÇEVİKLİK



DİXİT (HAYALİNİ ANLAT!)
DIXIT
AZO0022

Yaş: 8 Oyuncu: 3-6

OYUN AÇIKLAMASI: DİXİT HAYAL GÜCÜNÜN HİKÂYEYİ ORTAYA ÇIKARDIĞI HOŞ RESİMLER İÇEREN YARATICI BİR TAHMİN OYUNUDUR. DOĞRU TAHMİNDE BULUNMAK MÜCADELENİN YALNIZCA BİR BÖLÜMÜDÜR. DAHA FAZLA BAŞARI İÇİN DİĞER OYUNCULARA HİKÂYENİN SİZİN RESMİNİZİ ANLATTIĞINA KARAR VERDİRTMEK ZORUNDASINIZ

KAZANIMLARI: SÖZEL İFADE, HAYAL GÜCÜ, SOYUT DÜŞÜNME



Yaş: 4-99 Oyuncu: 2-4

DANS EDEN TAVUKLAR
ZIGZAG CHICKENS
AZO0019



OYUN AÇIKLAMASI: 24 YUMURTA ŞEKLİNDE RESİMLİ KARTON ÇİFTLİK ÜRÜNÜ, BUNLARLA AYNI RESİMLERİ TAŞIYAN SEKİZGEN KART, 4 TAVUK VE KUYRUĞU. KAPALI KARTI DOĞRU BULAN O KARTA KADAR TAVUĞUNU İLERLETİR. YOLDA RAKİBİ VARSA ÜSTÜNDEN ATLAR VE RAKİBİNİ KUYRUĞUNU ALIR KENDİNE TAKAR. DÖRT KUYRUĞA SAHİP OLAN OYUNU KAZANIR.

KAZANIMLARI: HAFIZA, GÖRSEL ALGI, DİKKAT, KONSANTRASYON

DIZIOS
DIZIOS
AZO0138



Yaş: 8+ Oyuncu: 2-4

OYUN AÇIKLAMASI: DESENLİ KARTLARIN RENK UYUMU İLE EŞLEŞTİRİLMİŞ ŞEKİLDE TEK TEK KARELERE YERLEŞTİREREK PUAN KAZANILMAYA ÇALIŞILIR. KIVRIMLAR, RENKLER , ÇİZGİLER BİR ÖNCEKİ PARÇA İLE UYUMLU OLMALIDIR. HER ŞEKLİN BİR YERİ VARDIR.

KAZANIMLARI: GÖRSEL DİKKAT, ŞEKİL-ZEMİN İLİŞKİSİ, ODAKLANMA BECERİSİ, BAKMAK VE GÖRMEK, RENK ALGISI BECERİLERİNİ GELİŞTİRİR

DOBBLE
DOBBLE
AZO0023

Yaş: 6-99 Oyuncu: 2-8

OYUN AÇIKLAMASI: DOBBLE HER BİR KARTTA 50 SEMBOLDEN 8'İNİN YER ALDIĞI 55 KARTTAN OLUŞAN BİR OYUNDUR. HER BİR KART ARASINDA YALNIZCA BİR TANE ORTAK SEMBOL VARDIR VE BUNUN HANGİ SEMBOL OLDUĞUNU BULMAK OYUNUN AMACIDIR.

KAZANIMLARI: GÖRSEL ALGI, DİKKAT, KONSANTRASYON, HIZ



DOBBLE ÇOCUK
DOBBLE KIDS
AZO0024

Yaş: 4+ Oyuncu: 2-5

OYUN AÇIKLAMASI: DOBBLE HER BİR KARTTA 50 SEMBOLDEN 8'İNİN YER ALDIĞI 55 KARTTAN OLUŞAN BİR OYUNDUR. HER BİR KART ARASINDA YALNIZCA BİR TANE ORTAK SEMBOL VARDIR VE BUNUN HANGİ SEMBOL OLDUĞUNU BULMAK OYUNUN AMACIDIR.

KAZANIMLARI: GÖRSEL ALGI, DİKKAT, KONSANTRASYON, HIZ



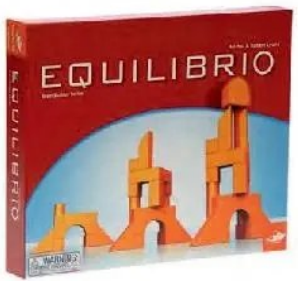
Yaş: 6 Oyuncu: 2-4

DR. EUREKA
DR. EUREKA
AZO0027



OYUN AÇIKLAMASI: 3 DENEY TÜPÜ VE 6 RENKLİ TOP İLE OYNANIR. GÖREV KARTLARINA GÖRE KİMYASAL MADDELERİNİ TEMSİL EDEN TOPLARI YERE DÜŞÜRMEDEN TÜPTEN TÜPE AKTARAN GÖREV KARTINI KAZANIR. EN ÇOK GÖREV KARTI TOPLAYAN OYUNU KAZANIR.

KAZANIMLARI: PROBLEM ÇÖZME, İNCE MOTOR GELİŞİMİ, DİKKAT, HAFIZA, UZAYSAL ALGI VE HIZ.



EQUİLİBRİO
EQUILIBRIO
AZO0125

Yaş: 5+ Oyuncu: 1

OYUN AÇIKLAMASI: 18 ADET YAPI BLOĞUNUN KİTABA GÖRE DİKEY OLARAK YERLEŞTİRİLMESİDİR . YAP-BOZLAR KOLAY ŞEKİLLERDEN BAŞLAR VE GİTGİDE ZORLAŞTIKÇA OYUNCULAR KENDİ POTANSİYELLERİNE GÖRE HAREKET EDERLER.

KAZANIMLARI: GÖRSEL DİKKAT, ODAKLANMA, KONSTRASYON, BAĞLANTISAL DÜŞÜNME VE PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİNİ GELİŞTİRİR. PLANLAMA ÖLÇÜ KONUSUNDA İÇ DİSİPLİN OLUŞTURUR, PSİKO-MOTOR BECERİLERİNİ GELİŞTİRİR.

FARKLARI BUL
DIFFERENCE
AZO0031

Yaş: 6+ Oyuncu: 2-6

OYUN AÇIKLAMASI: HER BİR OYUNCUNUN ÖNÜNDE SİRK, KALE, GÖL VEYA EJDERHA GİBİ AYNI RESİMDEN OLUŞAN BİR KART DESTESİ BULUNUR. OYUNUN BAŞINDA, MASANIN ORTASINA KARAR VERİLEN RESMİN BULUNDUĞU BİR KART KONUR. HERKES AYNI ANDA OYNAR VE OYUNCULARIN MASANIN ORTASINA KONAN KART İLE KENDİ KART DESTESİNİN EN ÜSTÜNDEKİ KART ARASINDAKİ İKİ FARKI MÜMKÜN OLDUĞU KADAR ÇABUK BULMASI GEREKİR.

KAZANIMLARI: GÖRSELALGI, DİKKAT, KONSANTRASYON



FARKLARI BUL ÇOCUK
DIFFERENCE JR
AZO0032

Yaş: 5+ Oyuncu: 2-6

OYUN AÇIKLAMASI: HER BİR OYUNCUNUN ÖNÜNDE SİRK, KALE, GÖL VEYA EJDERHA GİBİ AYNI RESİMDEN OLUŞAN BİR KART DESTESİ BULUNUR. OYUNUN BAŞINDA, MASANIN ORTASINA KARAR VERİLEN RESMİN BULUNDUĞU BİR KART KONUR. HERKES AYNI ANDA OYNAR VE OYUNCULARIN MASANIN ORTASINA KONAN KART İLE KENDİ KART DESTESİNİN EN ÜSTÜNDEKİ KART ARASINDAKİ İKİ FARKI MÜMKÜN OLDUĞU KADAR ÇABUK BULMASI GEREKİR. FARKI BULAN OYUNCUNUN KARTI MASADA KALIR. KARTLARINI İLK BİTİREN OYUNU KAZANIR.

KAZANIMLARI: GÖRSEL ALGI, DİKKAT, KONSANTRASYON





GO
GO
AZO0134

Yaş: 10+2 Oyuncu: 2

OYUN AÇIKLAMASI: İKİ OYUNCUNUN, 9x9, 13x13 VEYA 19x19 LUK TABLADA İKİ FARKLI RENKTEN TAŞ İLE, ALAN HAKİMİYETİ ESASINA GÖRE OYNADIKLARI GELENEKSEL UZAK DOĞU OYUNU. OYUNDAKİ AMAÇ KENDİ TAŞLARINIZLA RAKİPTEN DAHA GENİŞ ALANLAR OLUŞTURMAKTIR.
BUNU YAPARKEN RAKİBİNİZ DE AYNI AMAÇLA ALANLAR OLUŞTURMAYA BAŞLAR. ÇEVRELENEN TAŞLAR NEFESSİZ KALIR ESİR DÜŞER VE RAKİP ALIR. TAŞ SAYISI TAHTA ÜZERİNDEKİ KESİŞİM NOKTALARI KADARDIR (9X9=81 TAŞ, BUNLARIN 41 TANESİ SİYAH 40 TANESİ BEYAZDIR). GELENEKSEL 19X19 'LUK TAHTADA 181 SİYAH, 180 BEYAZ OLMAK ÜZERE 361 TAŞ VARDIR.

KAZANIMLARI: STRATEJİ, İLERİYİ GÖRME, OYUN KURMA, GENİŞ BAKIŞ AÇISI



GOBBLET ÇOCUK
GOBBLET GOBBLERS
AZO0036

Yaş: 5 Oyuncu: 2

OYUN AÇIKLAMASI: 16 KARELİK OYUN ALANI VE 24 ADET (12 AÇIK RENK, 12 KOYU RENK) GOBBLET BARDAKLAR. KENDİ BARDAKLARI İLE YATAY, DİKEY VE ÇAPRAZDA DÖRTLÜ DİZİ OLUŞTURAN OYUNU KAZANIR. (3 TAKIM BARDAKLARIN HER TAKIMI KENDİ İÇİNDE BÜYÜKTEN KÜÇÜĞE SIRALI)

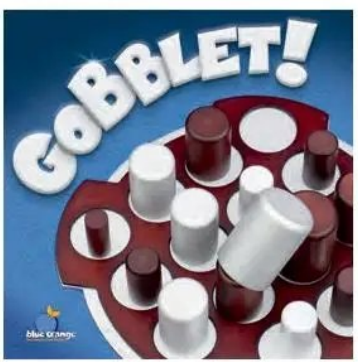
KAZANIMLARI: STRATEJİ GELİŞTİRME, GÖRSEL ALGI, HAFIZA, ANALİZ ETME.

Yaş: 7+ Oyuncu: 2

GOBBLET
GOBBLET
AZO0035

OYUN AÇIKLAMASI: 16 KARELİK OYUN ALANI VE 24 ADET (12 AÇIK RENK, 12 KOYU RENK) GOBBLET BARDAKLAR. KENDİ BARDAKLARI İLE YATAY, DİKEY VE ÇAPRAZDA DÖRTLÜ DİZİ OLUŞTURAN OYUNU KAZANIR. (3 TAKIM BARDAKLARIN HER TAKIMI KENDİ İÇİNDE BÜYÜKTEN KÜÇÜĞE SIRALI)

KAZANIMLARI: STRATEJİ GELİŞTİRME, GÖRSEL ALGI, HAFIZA, ANALİZ ETME.



GÜNEŞ VE AY
SUN AND MOON
AZO0038

Yaş: 3 Oyuncu: 1

OYUN AÇIKLAMASI: 3 YAŞ ÜSTÜ ÇOCUKLAR İÇİN EĞLENCELİ BİR OYUN. GÖREV KİTAPÇIGINDA BAŞLANGIÇ, ÇIRAK, USTA, UZMAN OLARAK DÖRT DÜZEYDEN OLUŞAN GÖREVLERDEN KOLAYDAN ZORA GÖRE DİZİLMİŞ BİRİNİ YAPMASI İSTENİR. BİTİNCE KITAPÇIKTAKİ İLE BİREBİR DOĞRU OLUP OLMADIĞI KONTROL EDİLİR.

KAZANIMLARI: ŞEKİLALGISI, RENKALGISI, YERALGISI



Yaş: 7 Oyuncu: 1

HANOİ KULESİ
HANOI TOVERS
AZO0041



OYUN AÇIKLAMASI: AHŞAP TAHTA ÜZERİNDE 3 KAVALE ÇUBUĞU VE BU KAVALELERİN BİRİNDE BULUNAN 7 HALKAYI DİĞER İKİ KAVALEDEN BİRİNE AKTARMAKTIR. İKİ KURALI VARDIR.
DİĞER KAVALELERE AKTARIRKEN BİR HAMLEDE TEK BİR HALKA HAREKET ETTİRİLEBİLİR, HAREKET ETTİRİLEN HALKALAR KÜÇÜK HALKA ÜZERİNE KONULAMAZ. 8 HALKALI OLAN DA VARDIR.

KAZANIMLARI: MATEMATİKSEL ZEKA, KOORDİNASYON, MANTIKSAL ALGI, ŞEKİLSEL ALGI, OYUN KURABİLME



HAVAALANI KULE
TRAFIC CONTROL AIRPORT
AZO0042

Yaş: 3+ Oyuncu: 1





OYUN AÇIKLAMASI: 48 GÖREV KARTINDAN BİRİ PLATFORMA YERLEŞTİRİLİR. DAHA SONRA ŞEFFAF PLAKALARDAKİ UÇAKLAR GÖREV KARTINDAKİ UÇAKLARLA EŞLEŞTİRİLİR. BAZI GÖREV KARTLARINDAKİ PİSTLERLE UÇAKLARIN YÖNLERİ EŞLEŞTİLİR.

KAZANIMLARI: SİSTEMATİK ÇALIŞMA, MANTIKLI DÜŞÜNME, HAFIZAKULLANMA

HAYDİ ATLA!
TIPOVER
AZO00430102010

Yaş: 8 Oyuncu: 1

OYUN AÇIKLAMASI: GÖREV KARTLARINA GÖRE 2'Lİ,3'LÜ VE 4'LÜ KASALAR OYUN ALANINA YERLEŞTİRİLİR. KASALARI DIŞA TAŞIRMADAN YERE YATIRARAK, ÇAPRAZ GİTMEYEREK VE YERE İNMEDEN KASALAR ÜZERİNDEN USTA KIRMIZI KASA ÜZERİNE GETİRLDİĞİNDE OYUN TAMAMLANMIŞ OLUR.

KAZANIMLARI: ARDIŞIK DÜŞÜNME, PLAN YAPMA, PROBLEM ÇÖZME, UZAMSALALGI.



HEDEF 5
GAMES MORE
AZO0045

Yaş: 8 Oyuncu: 2

OYUN AÇIKLAMASI: DİKEY VE GÖZENEKLİ OYUN PLATFORMUNA İKİ OYUNCU SIRAYLA TAŞLARINI ATARLAR. YATAY, DİKEY VE ÇAPRAZ OLARAK 5 TAŞINI YANYANA GETİREN BİR PUAN ALIR. EN ÇOK PUAN ALAN OYUNU KAZANIR. YENİLERDE HEDEF4'DE OYNANABİLİR.

KAZANIMLARI: STRATEJİ, İLERİYİ GÖRME, OYUN KURMA, RAKİBİ ENGELLEME



Yaş: 6+ Oyuncu: 2-6

HIZLI BARDAKLAR
SPEED CUPS
AZO0046



OYUN AÇIKLAMASI: HER OYUNCUYA 5 AYRI RENKLİ BİR TAKIM BARDAK DAĞITILIR. SONRA ÜZERLERİNDE BARDAKLARIN DÜZENLENME ŞEKİLLERİNİ GÖSTEREN KARTLAR KARIŞTIRILARAK DESTE HALİNDE KAPALI OLARAK MASANIN ORTASINA KONULUR. DESTENİN EN ÜSTÜNDEKİ KARTI AÇILIR. KİM ÖNCE KARTTAKİ RESME GÖRE BARDAKLARI DÜZENLEMEYİ BAŞARIRSA ZİLE BASAR VE KARTI KAZANIR.

KAZANIMLARI: GÖRSEL ALGI, DİKKAT, KONSANTRASYON, HIZ



IŞIK VE AYNALAR
LASER MAZE
AZO0047

Yaş: 8 Oyuncu: 1

OYUN AÇIKLAMASI: 60 GÖREV KARTI, SEMBOL ANAHTARI KARTI, 11 ADET OYUN İSTASYONLARI, LAZER (1 ADET KIRMIZI), HEDEF/AYNA (5 ADET MOR), IŞIN KIRICI (2 ADET YEŞİL), ÇİFT TARAFLI AYNA (1 ADET MAVİ), KONTROL NOKTASI (1 ADET SARI), HÜCRE ENGELLEYİCİ (1 ADET GRİ). GÖREV KARTINA GÖRE YERLEŞTİRİLİR. LAZER IŞIK YAKILIR. HEDEFE ULAŞIRSA DOĞRU YERLEŞTİRİLMİŞ DEMEKTİR.

KAZANIMLARI: ARDIŞIK DÜŞÜNME, PLANLAMA, PROBLEM ÇÖZME

KATAMİNO CLASSIC
KATAMINO CLASSIC
AZO0059

Yaş: 3-99 Oyuncu: 1-2

OYUN AÇIKLAMASI: KATAMİNO ÇOCUKLARIN GEOMETRİNİN TEMEL KAVRAMLARINI ANLAMASINA YARDIMCI OLAN BİR İNŞA OYUNUDUR. ÇOK SAYIDAKİ BULMACALARIN ZORLUK SEVİYELERİ ÇOK KOLAYDAN ÇOK ZORA DEĞİŞMEKTEDİR. TEK KİŞİNİN OYNAYABİLECEĞİ BİR BULMACA OLDUĞU GİBİ İKİ KİŞİ ARASINDA OYNANAN BİR STRATEJİ OYUNU OLARAK DA OYNANABİLİR. KATAMİNO HER YAŞTAN OYUNCULARIN ÇOK SEVEREK OYNADIĞI FARKLI SEVİYELERİ OLAN SIRA DIŞI BİR OYUNDUR

KAZANIMLARI: UZAMSAL DÜŞÜNME, MANTIK YÜRÜTME, KONSANTRASYON



KARŞIYA GEÇ
TRICKY BRAINS
AZO0058

Yaş: 4+ Oyuncu: 2-4

OYUN AÇIKLAMASI: HER OYUNCUNUN KENDİ RENGİNDEN BORULARI VE BAĞLANTI PARÇALARINI BİRBİRİNE EKLEYEREK KARŞI TARAFA GEÇMEYE ÇALIŞTIKLARI OYUN. HER OYUNCU ÜZERİNDE OYUN PARÇALARININ RESMİNİN OLDUĞU KÜPÜ ATAR. KÜPÜN ÜST YÜZÜNDE HANGİ ŞEKİL GELMİŞSE ONU EKLEYEREK OYUNA DEVAM EDER. BORULARI BİRBİRİNE EKLEYEREK KARŞI TARAFA İLK GEÇEN OYUNU KAZANIR.

KAZANIMLARI: STRATEJİ, HAFIZA, ŞEKİLLERİ TANIMA





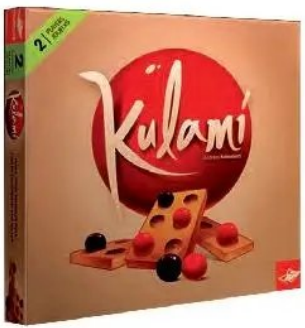
Yaş: 6-99 Oyuncu: 1

KIRMIZI FIRTINA
RED STORM
AZO0060



OYUN AÇIKLAMASI: OYUN PLATFORMU VE 9 RENKLİ, 2 BEYAZ PARÇADAN OLUŞAN OYUNDUR. GÖREV KİTAPÇIĞINA GÖRE KURULUMU YAPIP PARÇALARI ÇAPRAZ HAREKET ETTİREREK KIRMIZI PARÇAYI OYUN PLATFORMUNDAN ÇIKARABİLMEK ESASTIR.

KAZANIMLARI: STRATEJİK DÜŞÜNME



KULAMİ
KULAMI
AZO0130

Yaş: 9 Oyuncu: 2

OYUN AÇIKLAMASI: 16 AHŞAP BLOK ÜZERİNDE 32 KIRMIZI, 32 SİYAH BİLYELERİN SIRAYLA OYNANMASI VE EN ÇOK BLOK KAZANININ OYUNU DA KAZANDIĞI STRATEJİ OYUNU. BLOKLAR FARKLI ŞEKİLERDE DE YERLEŞTİRİLEBİLMEKTEDİR. OYUN HALELELERİ İLE RAKİBİN SON OYNADIĞI TAŞ HİZASINA OYNANAIR.

KAZANIMLARI: ZEKÂ GELİŞİMİ, STRATEJİK DÜŞÜNME YETENEĞİ KAZANDIRIR

KÜÇÜK MÜHENDİSLER
SMALL ENGINEER
AZO0063

Yaş: 3-99 Oyuncu: 1

OYUN AÇIKLAMASI: 9 FARKLI BLOK İLE KİTAPÇIKTA VERİLEN ŞEKİLLERİ TAMAMLAMA OYUNU. KİTAPÇIK KOLAYDAN ZORA DOĞRU GİTMEKTEDİR..

KAZANIMLARI: MANTIKLI DÜŞÜNME, STRATEJİK PLANLAMA, GÖRSEL VE ALANSAL PERSPEKTİF KAZANDIRIR



LABİRENT
HOLL
AZO0064

Yaş: 8 Oyuncu: 2-4

OYUN AÇIKLAMASI: İKİ OYUNCUNUN BİRER PİYON VE 10 AR ENGELLE OYNADIĞI STRATEJİ OYUNUDUR. SIRASI GELEN YA BİR ADIM SAĞA, SOLA, İLERİ- GERİ PİYONUNU OYNATIR YA DA BİR ENGEL KOYAR. RAKİBİN İLK SIRASINA ULAŞAN OYUNU KAZANIR. RAKİBİNİN GEÇİŞİNİ TAMAMEN KAPATACAK ENGEL KONULAMAZ.

KAZANIMLARI: STRATEJİ GELİŞTİRME, MANTIK YÜRÜTME, KONSANTRASYON



Yaş: 8 Oyuncu: 2-10

LABORATUVARDA PANİK
PANIC LAB
AZO0066



OYUN AÇIKLAMASI: 25 LABORATUVAR ELEMANLARINI GÖSTEREN KART MASAYA DİZİLİR, ŞEKİLLİ 4 KÜP ATILARAK GELEN ŞEKİLLERE GÖRE DOĞRU CANLI BULUNUR. DOĞRU BULAN BİR PUAN ALIR. EN ÇOK PUAN TOPLAYAN OYUNU KAZANIR.

KAZANIMLARI: HAFIZA, KONSANTRASYON, SÖZEL İFADE

LOOK LOOK
LOOK LOOK
AZO0145



Yaş: 6+ Oyuncu: 2-4

OYUN AÇIKLAMASI: 8 FARKLI DESENLERE SAHİP KARTLAR ZEMİNE YERLEŞTİRİLİR. 68 SORU KARTI ORTAYA TERS KONULUR. BİRBİRİNE BENZEYEN ŞEKİLLERİ, İSTENEN BİR ŞEKLİ VAYA İŞLEM SONUCUNU BİLEN O KARTI ALIR. KARTLARIN ARKASINDA BULUNAN HARFLERLE İLK "LOOK LOOK" YAZAN OYUNU KAZANIR.

KAZANIMLARI: BAĞLANTISAL DÜŞÜNME, PROBLEM ÇÖZME, SEÇİCİ DİKKAT, ODAKLANMA VE KONSANTRASYON, PARÇA – BÜTÜN İLİŞKİSİ, KOPYA ETME VE BİLGİYİ TRANSFER ETME BECERİLERİNİ GELİŞTİRİR. GÖRSEL ALGI VE ŞEKİL TANIMAYI SAĞLAR.

MANGALA
MANCALA
AZO0154

Yaş: 7 Oyuncu: 2

OYUN AÇIKLAMASI: İKİ OYUNCUNUN 6'ŞAR KUYU, BİRER HAZİNE VE 24'ER TAŞ İLE OYNADIĞI EĞLENCELİ GELENEKSEL TÜRK STRATEJİ OYUNUDUR. DÖRT TEMEL KURALA GÖRE OYNANIR. EN ÇOK TAŞ ALAN OYUNU KAZANIR. OYUNCULAR İSTEĞİ DOĞRULTUSUNDA KİLİTLİ MANGALA DA OYNAYABİLİRLER.

KAZANIMLARI: KURNAZLIK, UYANIKLIK, ÖNCEDEN GÖRME, ESNEKLİK, DİRENME, SAĞGÖRÜ VE HAFIZA

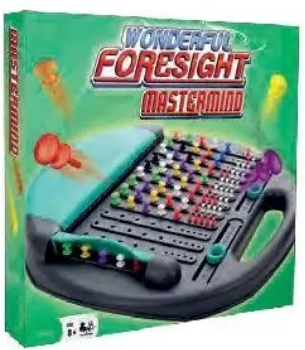


MASTER MİND
MASTER MIND
AZO0153

Yaş: 12 Oyuncu: 2

OYUN AÇIKLAMASI: İKİ OYUNCU ARASINDA OYUN ALANINDA RENKLİ PİYONLARLA ŞİFRE KURULMASI VE TAHMİNLERLE BU ŞİFRENİN BULUNMAYA ÇALIŞILMASI. ŞİFRE KURAN, RAKİP OYUNCUNUN TAHMİNLERİNİ İŞARET ÇUBUKLARI İLE YÖNLENDİREREK ŞİFREYİ ÇÖZMESİ İÇİN İPUCU VERİR. ŞİFRE ÇÖZÜLÜNCE SIRA DİĞER RAKİBE GEÇER. EN AZ AŞAMADA ŞİFREYİ ÇÖZEN KAZANIR.

KAZANIMLARI: HAFIZA, YORUMLAMA, DİKKAT, KONSANTRASYON



Yaş: 8-99 Oyuncu: 1

MATEMATİK ZARLARI
MATH DICE
AZO0068



OYUN AÇIKLAMASI: 2 ADET 12'Lİ SAYI ZARI ATILIR, GELEN SAYILAR BİRBİRİ İLE ÇARPILIR. ÇIKAN SAYIYI BULMAK İÇİN ÜÇ ADET NOKTALI ZAR ATILIR. BU ZARLARDA GELEN SAYILAR ARASINDA İSTENEN MATEMATİK İŞLEMİ YAPILARAK İLK SAYI BULUNMAYA ÇALIŞILIR.

KAZANIMLARI: PROBLEM ÇÖZME, İŞLEM YAPMA, HAFIZA



META-FORMS
META-FORMS
AZO0129

Yaş: 5+ Oyuncu: 1

OYUN AÇIKLAMASI: GÖRSEL İPUÇLARINI KULLANARAK DOKUZ TANE GÖRSEL ŞEKLİ KİTABA GÖRE DOĞRU YERLERE YERLEŞTİRMEKTİR. HER YAPBOZ İÇİN FARKLI ÇÖZÜMLER BULUNMASIDIR.

KAZANIMLARI: DÜŞÜNME BECERİLERİNİ GELİŞTİRİR. GÖRSEL DİKKAT, KONSANTRASYONU ARTIRIR, PROBLEM ÇÖZME BECERİSİNİ GELİŞTİRİR

PENGUENLER BUZ ÜZERİNDE
PENGUINS ON ICE
AZO0075

Yaş: 6 Oyuncu: 1

OYUN AÇIKLAMASI: OYUN TABLASINDA FARKLI EBATTAKİ BUZ BLOKLARINDA BULUNAN PENGUENLERİ OYUN KİTAPÇIĞINA GÖRE DOĞRU YERLEŞTİRME. KİTAP KOLAYDAN ZORA DOĞRU SIRALANMIŞTIR.

KAZANIMLARI: MEKÂNSAL ALGI, ODAKLANMA, PROBLEM ÇÖZME BECERİSİ, ESNEK DÜŞÜNME VE GÖRSEL ALGI GELİŞİMİ



PENTA
OTHELLO
AZO0076

Yaş: 10 Oyuncu: 2

OYUN AÇIKLAMASI: 6X6 EBATLI OYUN ALANINDA 18'ER FARKLI RENKLİ TOPLARLA İKİ OYUNCA ARASINDA OYNANIR. HER TAŞ KONULDUĞUNDA OYNAR PLATFORM 90 DERECE HAREKET ETTİRİLİR. TAŞLARI İLE YATAY, DİKEY VE ÇAPRAZ OLARAK BEŞLİ YAPAN OYUNU KAZANIR.

KAZANIMLARI: DİKKAT, KONSANTRASYON, BAĞLANTISAL DÜŞÜNME, GEOMETRİK ALGILAMA VE GÖRSEL ZEKÂ BECERİLERİNİ GELİŞTİRİR



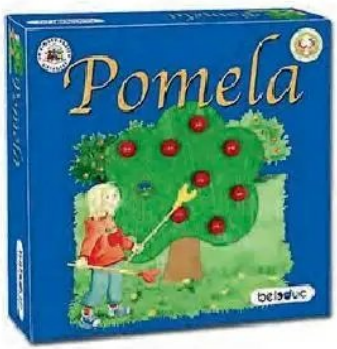
Yaş: 10 Oyuncu: 2

PENTAGO
PENTAGO
AZO0148



OYUN AÇIKLAMASI: 6X6 EBATLI OYUN ALANINDA 18'ER FARKLI RENKLİ TOPLARLA İKİ OYUNCA ARASINDA OYNANIR. HER TAŞ KONULDUĞUNDA OYNAR PLATFORM 90 DERECE HAREKET ETTİRİLİR. TAŞLARI İLE YATAY, DİKEY VE ÇAPRAZ OLARAK BEŞLİ YAPAN OYUNU KAZANIR. ÇEVİRME ESNASINDA RAKİBİNİ BEŞLİ YAPARSA RAKİBİ OYUNU KAZANIR

KAZANIMLARI: DİKKAT, KONSANTRASYON, BAĞLANTISAL DÜŞÜNME, GEOMETRİK ALGILAMA VE GÖRSEL ZEKA



POMELA
POMELA
AZO0135

Yaş: 4+ Oyuncu: 2

OYUN AÇIKLAMASI: OYUNCULAR, ELLERİNE İKİ ELMA TOPLAMA ÇUBUĞUNU ALIRLAR. KUM SAATİ ÇALIŞIRKEN ONLAR SEPET İÇİNE MÜMKÜN OLDUĞU KADAR ÇOK ELMA TOPLAMAYA ÇALIŞIR. NE KADAR ELMA TOPLARSA O KADAR REÇEL KAVANOZLARI ALIRLAR. EN ÇOK REÇEL KAVANOZUNA SAHİP OYUNCU OYUNU KAZANIR.

KAZANIMLARI: TAKIM ÇALIŞMASI, BİRLİKTE HAREKET ETME, EL-GÖZ-KOORDİNASYONU VE KONSANTRASYONU

PYLOS CLASSİC
PYLOS CLASSIC
AZO0077

Yaş: 8-99 Oyuncu: 2

OYUN AÇIKLAMASI: 15'ER FARKLI RENK AHŞAP KÜRE İLE İKİ OYUNCU ARASINDA 4X4'LÜK PLATFORMDA OYNANIR. OYUNCULAR KÜRELERİ SIRAYLA KOYARAK PİRAMİT YAPMAYA ÇALIŞIRLAR. PİRAMİDİN EN ÜSTÜNE SON TOPU KOYAN OYUNCU KAZANIR

KAZANIMLARI: STRATEJİK DÜŞÜNME, GÖRSEL ALGI, PLANLAMA



RAKAMLARLA SUDOKU
SUDOKU WITH NUMBERS
AZO0166

Yaş: 8 Oyuncu: 1

OYUN AÇIKLAMASI: SUDOKU KARTLARINDA BOŞ OLAN YERLERİN SUDOKU KURALLARINA GÖRE RAKAMLARLA DOLDURULMASIDIR.

KAZANIMLARI: DİKKATİNİ YOĞUNLAŞTIRMA, ANALİZ ETME, HAFIZA, ÇÖZÜM YÖNTEMİ KULLANMA, İPUÇLARINDAN FAYDALANMA VE GÖRSEL ALGI BECERİLERİNİ GELİŞTİR



Yaş: 8-99 Oyuncu: 2

QUIXO
QUIXO CLASSIC
AZO0081



OYUN AÇIKLAMASI: 25 ADET, BİR YÜZÜNDE Q BİR YÜZÜNDE X OLAN AHŞAP KÜPLERLE OYUN TABLASINDA OYNANIR. OYUNCULAR Q VE X OLARAK BELİRLENİR. KENDİ YÜZEYİNİ ÇEVİREN AYNI SIRADAN KÜPÜNÜ OYUNA SOKAR. KENDİ HARFİYLE YATAY, DİKEY VE ÇAPRAZ OLARAK BEŞLİ YAPAN OYUNU KAZANIR.

KAZANIMLARI: STRATEJİ GELİŞTİRME, MANTIK YÜRÜTME, KONSANTRASYON



Q-BITZ EXTREME
Q-BITZ EXREME
AZO0141

Yaş: 8 Oyuncu: 1-4

OYUN AÇIKLAMASI: İLK TURDA OYUNCULAR KÜPLERİNİ KULLANARAK OYUN KARTLARI ÜZERİNDEKİ DESENLERİ YENİDEN YAPMAYA ÇALIŞIRLAR. KİM DESENİ TAMAMLARSA KARTI ALIR. İKİNCİ TURDA OYUNCULAR KÜPLERİNİ DESENLERLE EŞLEŞTİRMEYE ÇALIŞIRLAR.
ÜÇÜNCÜ TURDA İSE BEYİN GÜCÜ ÖNE ÇIKAR . OYUNCULAR AKILLARINDAN BİR DESEN YAPMAYA ÇALIŞIRLAR. EN ÇOK KARTI TOPLAYAN OYUNU KAZANIR. EXTREME'NİN FARKI ÇİZGİLERİN EĞİMLİ OLMASIDIR.

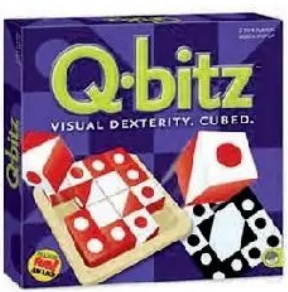
KAZANIMLARI: ZİHİNSEL- GÖRSEL DİKKAT, PARÇA-BÜTÜN VE ŞEKİL-ZEMİN İLİŞKİSİ, KISA SÜRELİ BELLEK, BİLGİYİ KOPYA ETME VE TRANSFER ETME BECERİLERİNİ GELİŞTİRİR.

Q-BITZ
Q-BITZ
AZO0140

Yaş: 8 Oyuncu: 1-4

OYUN AÇIKLAMASI: İLK TURDA OYUNCULAR KÜPLERİNİ KULLANARAK OYUN KARTLARI ÜZERİNDEKİ DESENLERİ YENİDEN YAPMAYA ÇALIŞIRLAR. KİM DESENİ TAMAMLARSA KARTI ALIR. İKİNCİ TURDA OYUNCULAR KÜPLERİNİ DESENLERLE EŞLEŞTİRMEYE ÇALIŞIRLAR.
ÜÇÜNCÜ TURDA İSE BEYİN GÜCÜ ÖNE ÇIKAR . OYUNCULAR AKILLARINDAN BİR DESEN YAPMAYA ÇALIŞIRLAR. EN ÇOK KARTI TOPLAYAN OYUNU KAZANIR.

KAZANIMLARI: ZİHİNSEL- GÖRSEL DİKKAT, PARÇA-BÜTÜN VE ŞEKİL- ZEMİN İLİŞKİSİ, KISA SÜRELİ BELLEK, BİLGİYİ KOPYA ETME VE TRANSFER ETME BECERİLERİNİ GELİŞTİRİR.



QUORIDOR ÇOCUK
QUORIDOR KID
AZO0183

Yaş: 5+ Oyuncu: 2-4

OYUN AÇIKLAMASI: 2 PİYON, 20 ENGELLE 2 OYUNCUNUN OYNADIĞI. HER SEFERİNDE YA PİYONUN YA DA ENGELİN OYNANDIĞI. SONUÇTA RAKİBİN İLK SIRASINA ULAŞMANIN AMAÇLANDIĞI STRATEJİ OYUNU. PİYONLAR HER SEFERİNDE SAĞA, SOLA, İLERİ VE GERİYE BİRER ADIM İLERLERLER

KAZANIMLARI: STRATEJİ GELİŞTİRME, MANTIK YÜRÜTME, KONSANTRASYON.



Yaş: 8 Oyuncu: 2-4

QUORIDOR
QUORIDOR CLASSIC
AZO0082



OYUN AÇIKLAMASI: 2 PİYON, 20 ENGELLE 2 OYUNCUNUN OYNADIĞI. HER SEFERİNDE YA PİYONUN YA DA ENGELİN OYNANDIĞI. SONUÇTA RAKİBİN İLK SIRASINA ULAŞMANIN AMAÇLANDIĞI STRATEJİ OYUNU. PİYONLAR HER SEFERİNDE SAĞA, SOLA, İLERİ VE GERİYE BİRER ADIM İLERLERLER

KAZANIMLARI: STRATEJİ GELİŞTİRME, MANTIK YÜRÜTME, KONSANTRASYON.
(CLASSIC, ÇOCUK, MİNİ)



QWIRKLE
QWIRKLE
AZO0139

Yaş: 7 Oyuncu: 2-4

OYUN AÇIKLAMASI: FARKLI ŞEKİLDE VE RENKTE 108 TAŞ İLE 2 İLA 4 KİŞİ ARASINDA OYNANIR. AYNI RENK VE AYNI DESENDEN DİZİ YAPMAK VE TAŞLARI BİRBİRİNE BAĞLAMAK ESASTIR. EN ÇOK PUAN ALAN OYUNU KAZANIR.

KAZANIMLARI: GÖRSEL ALGI VE STRATEJİ GELİŞİMİ, ŞEKİL TANIMA

REVERSİ
REVERSI
AZO0151

Yaş: 6+ Oyuncu: 2

OYUN AÇIKLAMASI: BİR TARAFI SİYAH BİR TARAFI BEYAZ OLAN 64 TAŞLA 8X8'LİK PLATFORMDA OYNANIR. RAKİBİN TAŞINI KENDİ TAŞLARI ARASINA ALAN TERS ÇEVİREREK KENDİNE TAŞI YAPAR. TAŞLAR BİTİNCE 33 VE YUKARI TAŞA SAHİP OLAN OYUNU KAZANIR . SON KONULAN TAŞ YATAY, DİKEY VE ÇAPRAZDA RAKİP TAŞI ARAYA ALIYORSA TAMAMI TERS ÇEVRİLİR.

KAZANIMLARI: STRATEJİ, DİKKAT, GENİŞ BAKIŞ AÇISI, OYUN KURMA



RONDO VARİO
RONDO VARIO
AZO0136



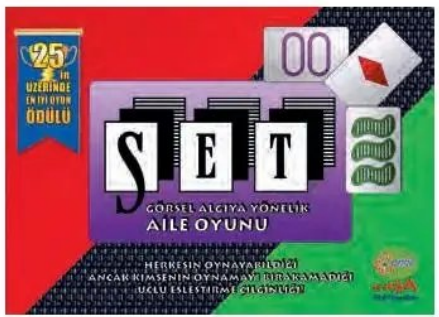
OYUN AÇIKLAMASI: RENK VE ŞEKİL KÜPÜNÜN ÜST YÜZEYLERİNE GELEN RENK VE ŞEKİLDEKİ BLOĞU EN KISA SÜREDE BULUP TIRTILA GİYİNDİRMEK GEREKİYOR. TIRTILA RENKLİ BEŞ BLOĞU İLK TAKAN OYUNU KAZANIR.

KAZANIMLARI: DİKKAT, RENK ALGISI, ŞEKİL ALGISI, ÇEVİKLİK, EL BECERİSİ





SET
SET
AZO0094



OYUN AÇIKLAMASI: 81 OYUN KARTINDAN MASANIN ÜZERİNE SIRALANMIŞ OLAN 12 KARTTAN BİR SET GÖREN İLK KİŞİ OLMAKTIR. SET HER BİR ÖZELLİĞİN TÜMÜNÜN ÜÇ KARTTA DA AYNI OLMASI VEYA BU ÜÇ KARTIN TÜM ÖZELLİKLERİNİN DE TAMAMEN FARKLI OLMASI İLE OLUŞUR

KAZANIMLARI: GÖRSEL ALGI, DİKKAT, KONSANTRASYON



RORY'NİN HİKÂYE KÜPLERİ (EYLEMLER)
RORY'S STORY CUBES - ACTIONS
AZO0089

Yaş: 8 Oyuncu: 1+

OYUN AÇIKLAMASI: 6 YÜZÜNDE FARKLI EYLEM VE NESNELERİN OLDUĞU 9 KÜPÜN RASTGELE ATILMASI SONUCU OLUŞAN DURUMA OYUNCUNUN BİR HİKAYE ÖYKÜLEMESİNE DAYANIR.

KAZANIMLARI: SÖZEL İFADE, YARATICI DÜŞÜNME, PROBLEM ÇÖZME
(VOYEGES, ACTIONS VE MAX ÇEŞİTLERİ)

RORY'NİN HİKÂYE KÜPLERİ (YOLCULUKTA)
RORY'S STORY CUBES
AZO0090

Yaş: 6 Oyuncu: 1+

OYUN AÇIKLAMASI: 6 YÜZÜNDE FARKLI EYLEM VE NESNELERİN OLDUĞU 9 KÜPÜN RASTGELE ATILMASI SONUCU OLUŞAN DURUMA OYUNCUNUN BİR HİKAYE ÖYKÜLEMESİNE DAYANIR.

KAZANIMLARI: SÖZEL İFADE, YARATICI DÜŞÜNME, PROBLEM ÇÖZME
(VOYEGES, ACTIONS VE MAX ÇEŞİTLERİ)



RORY'NİN HİKÂYE KÜPLERİ
RORY'S STORY CUBES
AZO0091



OYUN AÇIKLAMASI: 6 YÜZÜNDE FARKLI EYLEM VE NESNELERİN OLDUĞU 9 KÜPÜN RASTGELE ATILMASI SONUCU OLUŞAN DURUMA OYUNCUNUN BİR HİKAYE ÖYKÜLEMESİNE DAYANIR.

KAZANIMLARI: SÖZEL İFADE, YARATICI DÜŞÜNME, PROBLEM ÇÖZME





RORY'NİN HİKÂYE KÜPLERİ
RORY'S STORY CUBES - MAX
AZO0088



OYUN AÇIKLAMASI: 6 YÜZÜNDE FARKLI EYLEM VE NESNELERİN OLDUĞU 9 KÜPÜN RASTGELE ATILMASI SONUCU OLUŞAN DURUMA OYUNCUNUN BİR HİKAYE ÖYKÜLEMESİNE DAYANIR. KÜPLER DİĞERLERİNE GÖRE İKİ KAT DAHA BÜYÜKTÜR

KAZANIMLARI: SÖZEL İFADE, YARATICI DÜŞÜNME, PROBLEM ÇÖZME



SİX
SIX
AZO0128

Yaş: 6+ Oyuncu: 2

OYUN AÇIKLAMASI: 38 ALTIGEN (19 KIRMIZI VE 19 SİYAH) AHŞAP PARÇA İLE MASA ÜZERİNDE OYNANIR. KENDİ RENKLERİ İLE İLK OLARAK ALTILI; DİZİ, ÇİÇEK VE ÜÇGEN DESENLERİNDEN BİRİNİ OLUŞTURAN OYUNU KAZANIR

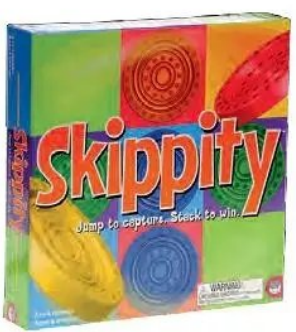
KAZANIMLARI: GÖRSEL ALGI VE STRATEJİ GELİŞİMİ SAĞLAR

SKİPPİTY
SKIPPITY
AZO0143

Yaş: 6+ Oyuncu: 2-4

OYUN AÇIKLAMASI: 10X10 LUK BİR OYUN ALANINA 96 RENKLİ OYUN TAŞLARI YERLEŞTİRİLİR. 4 OYUNCUYA KADAR OYNANILIR. TAŞLAR, ÜZERİNDEN ATLANARAK ALINIR. KAZANILAN TAŞLAR OYUN DIŞINDA BEŞLİ OLARAK DİZİ OLUŞTURULUR. EN ÇOK DİZİ YAPAN OYUNU KAZANIR.

KAZANIMLARI: BAĞLANTISAL DÜŞÜNME, PROBLEM ÇÖZME, MATEMATİKSEL DÜŞÜNME VE ODAKLANMA BECERİLERİNİ GELİŞTİRİR



TANGRAM SETİ
TANGRAMS
AZO0149

Yaş: 6 Oyuncu: 1

OYUN AÇIKLAMASI: 4 FARKLI TANGRAM SETİYLE KİTAPÇIKTA ÇİZİMİ BULUNAN FİGÜRLERİN İÇLERİNİ DOLDURMAK

KAZANIMLARI: PROBLEM ÇÖZME, GÖRSEL UZAYSAL ZEKÂ GELİŞİMİ, ODAKLANMA, MOTİVASYON, DİKKAT VE HAYAL GÜCÜ GELİŞİMİ



Yaş: 4+ Oyuncu: 2-4

TAVUKLAR GÜMMM
CHICKYBOOM
AZO0101



OYUN AÇIKLAMASI: 6 AHŞAP TAVUK (3 BÜYÜK, 3 KÜÇÜK), 7 AHŞAP SAMAN BALYASI, 7 AHŞAP YÜK ARABASI TEKERLEĞİ, 1 AHŞAP SALLANAN TÜNEK, (1 PLATFORM, 1 DESTEK) İLE OYNANIR. TÜM OYUNCULAR TÜNEĞE DENGEDE KALACAK ŞEKİLDE YERLEŞTİRİLİR. SONRA SIRAYLA ALINIR. TÜNEK YIKILDIĞINDA HER ÜRÜNÜN ALTINDA YAZAN PUNA GÖRE OYUNCULARIN PUANI HESAPLANIR.

KAZANIMLARI: DENGE, İNCE MOTOR, RİSK ANALİZİ, ARİTMETİK



TAVUKLAR YUMURTALARINI ARIYOR
HEN FIND EGG
AZO0102

Yaş: 6-99 Oyuncu: 1

OYUN AÇIKLAMASI: 48 GÖREV KARTINDAN BİRİ OYUN TABLASINA YERLEŞTİRİLİR. TAVUKLARIN BULUNDUĞU KAYAR BÖLÜMLER HAREKET ETTİRİLEREK TAVUKLAR İLE YUMURTALAR ÖRTÜŞTÜRÜLÜR.

KAZANIMLARI: DİKKAT, ÖNGÖRÜ, PRATİKLİK

TİK...TAK BOMM
TIK...TAK BOMM
AZO0104

Yaş: 5+ Oyuncu: 2-10

OYUN AÇIKLAMASI: FARKLI ARALIKLARLA PATLAYAN OYUNCAK BİR BOMBA VE 55 GÖREV KARTI İLE OYNANIR. GÖREV KARTI İLE İLGİLİ SÖZCÜĞÜ DOĞRU SÖYLEYİP BOMBAYI YANINDAKİ OYUNCUYA VERİR. BU OYUNCUN DA AYNI KARTLA İLGİLİ BİLGİYİ SÖYLEYİP BOMBA PATLAMADAN DİĞER OYUNCUYA VERİR. BOMBA ELİNDE PATLAYAN OYUNCU OYUNDAN ÇIKAR. EN SONA KALAN OYUNU KAZANIR.

KAZANIMLARI: SÖZEL İFADE, KELİME DAĞARCIĞININ GELİŞTİRİLMESİ, HAFIZA



TRAFİK SIKIŞIKLIĞI
TRAFIC RUSH HOUR
AZO0105

Yaş: 8 Oyuncu: 1

OYUN AÇIKLAMASI: GÖREV KARTINA GÖRE ARAÇLARIN OYUN ALANINA YERLEŞTİRİLDİĞİ, KURALA UYGUN OLARAK KIRMIZI ARACIN ÇIKIŞ BÖLÜMÜNDEN OYUN DIŞINA ÇIKARILARAK BAŞARILDIĞI STRATEJİ OYUNUDUR

KAZANIMLARI: PROBLEM ÇÖZME, PLAN YAPMA, MANTIK YÜRÜTME



Yaş: 8 Oyuncu: 2

TRAFİK STRATEJİ
RUSH HOUR SHIFT
AZO0106



OYUN AÇIKLAMASI: GÖREV KARTINA GÖRE ARAÇLAR OYUN ALANINA YERLEŞTİRİLİR. HER OYUNCU DÖRT KART ÇEKER. BU KARTLARA GÖRE YA ARAÇLARI YA DA OYUN PLATFORMUNU HAREKET ETTİRİR. KURALA UYGUN OLARAK KENDİ ARACINI PLATFORM DIŞINA İLK ÇIKARAN OYUNU KAZANIR.

KAZANIMLARI: PROBLEM ÇÖZME, PLAN YAPMA, MANTIK YÜRÜTME, ÖNGÖRÜ



TRAFİK SIKIŞIKLIĞI ÇOCUK
RUSH HOUR JUNIOR
AZO0107

Yaş: 5+ Oyuncu: 1

OYUN AÇIKLAMASI: GÖREV KARTINA GÖRE ARAÇLARIN OYUN ALANINA YERLEŞTİRLDİĞİ, KURALA UYGUN OLARAK KIRMIZI ARACIN ÇIKIŞ BÖLÜMÜNDEN OYUN DIŞINA ÇIKARILARAK BAŞARILDIĞI STRATEJİ OYUNUDUR

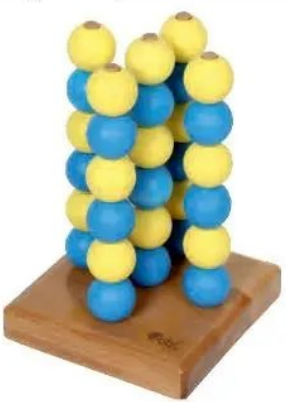
KAZANIMLARI: PROBLEM ÇÖZME, PLAN YAPMA, MANTIK YÜRÜTME

ÜÇ TOP
THREE BALL
AZO0111

Yaş: 7 Oyuncu: 2

OYUN AÇIKLAMASI: BEŞ KAVALELİ OYUN TABLASINDA İKİ OYUNCUNUN 15'ER TOP İLE YATAY, DİKEY VE ÇAPRAZ OLARAK BİR ÜÇLÜ YAPIP PUAN ALMA ESASINA DAYANAN STRATEJİ OYUNU. EN ÇOK SAYI YAPAN OYUNU KAZANIR.

KAZANIMLARI: GÖRSEL ALGI, UZAMSAL ALGI, PLANLAMA VE STRATEJİK DÜŞÜNME, MANTIK YÜRÜTME, EL-GÖZ KOORDİNASYONU, SAYISAL DÜŞÜNME, ÖZGÜVEN ARTIRMA, DÜŞÜNMEYİ GELİŞTİRME, DİKKAT – KONSANTRASYON.



ÜÇGEN MATEMATİK
TRIANGLE MATH
AZO0112

Yaş: 6 Oyuncu: 2-4

OYUN AÇIKLAMASI: ÜÇGEN BİR OYUN PLATFORMU,36 ADET ÜÇGEN TAŞ İLE 2 VE DAHA FAZLA OYUNCU İLE OYNANIR. OYUN TAŞLARI TORBAYA KONUR. HER OYUNCU 4'ER TAŞ ÇEKEREK SIRAYLA OYNARLAR. TAŞLAR BİTİŞECEĞİ TAŞLA AYNI RENGİ TAŞIMAK ZORUNDADIR. PUANLAR PLATFORMUN KENARINA PUANLAMA PİYONU İLE İŞARETLENİR

KAZANIMLARI: STRATEJİK DÜŞÜNME, ANALİTİK DÜŞÜNME, MATEMATİK



Yaş: 5+ Oyuncu: 2-4

WHATZİZZ
WHATZIZZ
AZO0131



OYUN AÇIKLAMASI: RESİMLERİN DÖRT BÖLÜMLÜ AYNAYA TERS ÇEVRİLİP KONMASI VE OYUNCULARDAN BU RESMİ İLK TANIYANIN KARTI ALMASI VE EN ÇOK KART TOPLAYANIN OYUNU KAZANMASI

KAZANIMLARI: GÖRSEL ALGI, DİKKAT-KONSANTRASYON VE HAYAL GÜCÜ GELİŞİMİ BECERİLERİ



ZINGO
ZINGO
AZO0117

Yaş: 4+ Oyuncu: 2-8

OYUN AÇIKLAMASI: 72 TAŞ VE ZİNGO DAĞITICISI İLE TOMBALA EDİLEN KELİMELERİN ZİNGO KARTLARINDA UYGUN YERLERE KONMASIDIR.

KAZANIMLARI: EŞLEŞTİRME, GÖRSEL HAFIZA, DİKKAT

VEZİRLER SATRANCI
ALL QUEENS
AZO0111

Yaş: 8 Oyuncu: 2

OYUN AÇIKLAMASI: 6 KIRMIZI, 6 SİYAH VEZİR İLE 5X5 PLATFORMDA OYNANIR. KANDİ OYUNCULARI İLE YATAY, DİKEY VE ÇAPRAZ DÖRTLÜ YAPAN OYUNU KAZANIR.

KAZANIMLARI: STRATEJİK DÜŞÜNME, MANTIK YÜRÜTME.





Akıl ve Zeka Oyunları Sınıfı ile,

Oyun malzemeleri bir sınıfta toplanacak

Sınıf her an eğitime hazır bulunacak

Eğitimler daha kolay ve verimli yapılacak

Öğrenci başarısını ve okulun kalitesini artıracak

Öğrencilerin okula ilgisini artıracak

Okulunuzun bir sınıfının tasarımını yaparak;

sıra, masa, raf, ürün ve görsellerle donatıp,

akıl ve zeka oyunları sınıfı olarak

hazırlıyoruz

