



**RESFEBE**

**Resimli Kelime  
Oyunları**

GENÇ  HAYAT

## OĐUZ SAYGIN

Eđitimci, Yazar

Düşünce Akademisi kurucusu, Türkiye Üstün Zekâlı ve Dahi Çocuklar Vakfı kurucu üyesi ve Dünya Çocuk Üniversitesi danışmanıdır.

Yirmi yılı aşkın süredir hafıza teknikleri, kişisel gelişim ve liderlik alanlarında çok sayıda kitap yazmış, eğitim ve seminerler vermiştir.

Ülkemizin birçok kurum ve kuruluşunda ve ayrıca bireysel alanda başarılı çalışmalar yapan çok sayıda kişiye eğitim vermiş ve potansiyellerinin ortaya çıkmasında rehberlik etmiştir.

## EKREM SAYGIN

Uzman Psikolog, Yazar

Düşünce Akademisi kurucularından olup, Bilişsel Davranışçı Psikoterapiler Derneđi üyesidir. Pek çok kurum ve kuruluşta ayrıca bireysel olarak da öğrenmeyi öğrenme programı dâhilinde hafıza teknikleri, anlayarak hızlı okuma, zihinsel matematik, zihin haritaları gibi konularda dersler vermiştir.

5-16 yaş arası çocuklara yönelik Zihinsel Becerileri Geliştirme Programını düzenlemekte olup, Üsküdar Çocuk Üniversitesi'nde de Etkili İletişim ve Liderlik Okulu ile Etkin Düşünme Becerileri Atölyesi'ni kurmuş, bugüne kadar 1500'ün üzerinde üstün yetenekli çocukla çalışmıştır.

## TEŐEKKÜR YAZISI

Kitabın en başından son satırına kadar emeđi olan gelecekleri çok parlak üç üniversite öğrencisi Süleyman Demir, Gökhan Yumurtacı ve Harun Durakođlu'na;

Öncelikle kitabın yanında, hep yanımda olan sevgili gelinim sosyolog Seda Saygın ve kızım Merve Saygın'a;

Kitabın son düzenlemelerinde bana yardımcı olan Burak Karaca'ya;

Üsküdar Çocuk Üniversitesinde yaptığı çalışmalarla kitabın temellerini atan ve kitabı birlikte yazdığımız ođlum Uzm. Psk. Ekrem Saygın'a;

Kitabın yazımında bana deđerli bilgiler veren Hayat Yayınları'nın deđerli kurucuları Ali İhsan Bayrak ve Hayati Bayrak'a;

Kendisine çocukken şeker verdiğim ama şimdi kitabımın editörlüğünü yapan Fatıma Zehra Bayrak'a, iç ve kapak tasarımını keyifle yapan Durmuş Yalman'a, Hayat Yayınları Editörü Erol Şahnacı'ya;

Son olarak gece gündüz ve her durumda bana destek olan sevgili eşime sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

**Ođuz Saygın**

Ekim 2017

# RESFEBE

Resfebe; kelime veya kelime gruplarının, harf, sayı ve resimlerle temsil edilmesiyle oluşturulan bir oyundur. Resfebe, 'rebus' kelimesinden geliyor ve bir kelime veya kelime grubunun sayı, renk veya harflerle ifade edilmesine deniliyor. Resfebe, resim ve alfabe kelimelerinden türetilmiş olup, zekâ gelişimine katkı sağladığı gibi analitik düşünme becerisi de kazandırıyor.

Resfebe sadece bir oyun değil; aynı zamanda sanat ve bilimin, hayal gücü ve zekânın da buluşma noktasıdır.

Resfebe bilmeceleri; ne matematiğe, ne ağır bir genel kültüre ne de kelime bilgisine ihtiyaç duyar. Resfebe, biraz mantık ve hayal gücü ile çözülebilir. Üstelik biraz çözen herkes kendi resfebesini de oluşturabilir. Çocuklarla oynanabilecek enfes bir oyundur.

Çocuklara hem eğlence sunar, hem zihinsel kabiliyetlerini geliştirir. Farklı yöntemler kullanarak size çözüme ulaşmayı öğretecek olan Resfebe çalışmalarında zamanla çözüm yeteneğinizin geliştiğine bizzat tanık olacaksınız.

## Resfebe'nin Faydaları

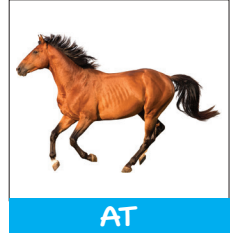
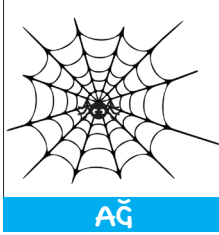
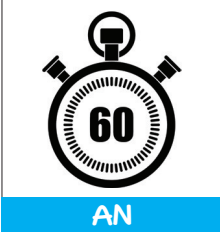
- √ Hayal gücünü geliştirir.
- √ Bilgi ve kavram gelişimini destekler.
- √ Analitik düşünme becerisini geliştirir.
- √ Strateji üretme kapasitesini artırır.
- √ Algılama ve muhakeme becerisini destekler.
- √ Dikkat ve konsantrasyonu destekler.
- √ Aktif düşünme süreçlerini de hızlandırır.

## Giriş

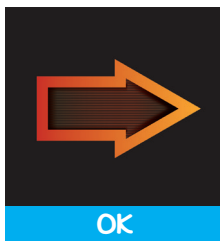
### En Çok Kullanılan İki ve Üç Harfli Resfebe Kelimeleri

Resfebe oluştururken bazı heceleri çok kullanırız. Bu heceleri temsil eden şekiller standart olarak aydır. Bu hecelerin olduğu tüm Resfebelerde birazdan göreceğiniz şekiller kullanılır. Bu heceleri biz iki harfli ve üç harfli kelimeler olarak ikiye ayırdık.

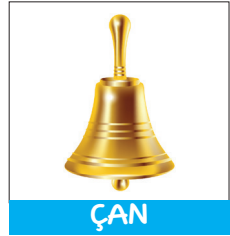
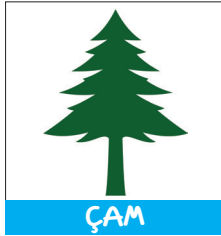
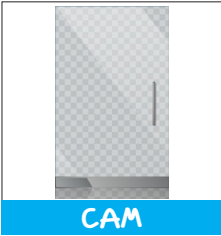
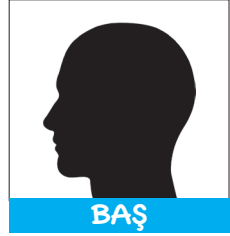
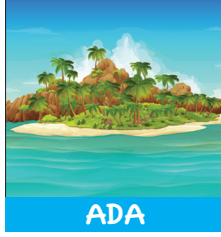
### İKİ HARFLİ RESFEBE KELİMLER



## İKİ HARFLİ RESFEBE KELİMELER



## ÜÇ HARFLİ RESFEBE KELİMELEER



## ÜÇ HARFLİ RESFEBE KELİMELEER



DİŞ



DİZ



DON



FES



FİL



GÖZ



GÜL



JET



KAN



CEP



KAS



KOL



KUM



KUŞ



MUZ

## ÜÇ HARFLİ RESFEBE KELİMELER



PİL



PUL



RAF



SAL



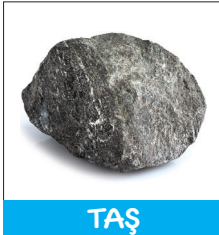
SAZ



SEL



TAÇ



TAŞ



TEL



TER



TİK



TIR



TOP



ACI



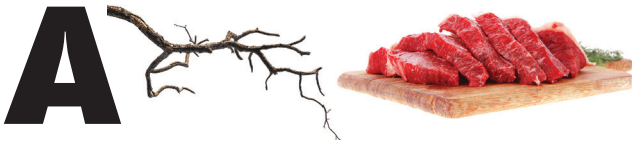
GAR

## KELİMELERİN RESFEBE İLE İFADE EDİLMESİ

Resfebe oluşturulurken verilen şekiller, bulmamızı istedikleri kelimedeki bir heceyi harf sayısı ve anlam olarak karşılayan bir şekildir. Bir örnek vererek devam edelim:



Gördüğünüz Resfebe'de bir harf ve iki şekil mevcut. Amacımız buradaki şifreyi çözerek kelimeyi bulmak. Resfebe'de asıl önemli olan nokta verilen şekillerin doğru bir şekilde anlaşılması ve kelime için en uygun hece olarak yazılmasıdır. Eğer şekiller doğru bir biçimde anlaşılmazsa bu Resfebe'yi çözmanızı oldukça zor bir hâle getirir. Şimdi Resfebemize dönerek nasıl çözüldüğünü bir inceleyelim:



Resfebe'ye başlarken bildiklerinizden başlayabilirsiniz. Ama bu geriye döndüğünüzde biraz kafanızı karıştırabilir. Burada size tavsiyemiz sırası ile gitmeniz. Bazen ilk harfi bilmek ya da kelimenin kaç harfli olduğunu bilmek Resfebe'yi çözmanızda size büyük yarar sağlar. Öncelikle burada bir A harfi görüyorsunuz. İlk harfi çıkartabiliyor olmanız büyük ölçüde işinizi kolaylaştıran bir unsur olacaktır.



Ardından gördüğümüz şekil buydu değil mi? Size neyi çağrıştırıyor? Evet, bu bir dal. Daha önce de söylediğimiz gibi şekiller harf sayısı olarak direkt kelimenin hecesini bize gösterir.

Şimdi harfi ve şekli yan yana koyduğumuzda oluşan kelimeye bakalım.

**A + DAL = ADAL**

Gördüğünüz gibi şekiller direkt kendi ismiyle kelimedeki yerini alıyor. Bunun için Resfebelerde çoğunlukla somut varlıklar kullanılmaya çalışılır. Bu verilen şeklin anlaşılmasında da önemli bir faktördür. Şimdi son şekle geçelim:



Bu şekli, kitabımızın giriş kısmında en çok kullanılan heceler bölümünde de görmüştünüz. Bu şekli gördüğünüzde; direkt olarak kelimedeki ET hecesi olarak verildiğini bilmelisiniz. Şimdi kelimeye genel olarak tekrar bakalım:

İlk önce A harfini bulmuştuk, ardından bir dal şekli. Son olarak da bir et şeklimiz vardı. Bunları yan yana dizersek kelimeyi oluşturmuş oluyoruz.

**A + DAL + ET = ADALET**

İlk örneğimizde Adalet kelimesinin nasıl Resfebe tekniği ile yazıldığını gördük. Şimdi diğer örneklerimize bakarak Resfebenin diğer inceliklerini de öğrenelim.



Bu örneğimiz biraz daha basit bir örnek. İlk şekle baktığımızda bir masa görüyoruz. Ardından da bir L harfi geliyor. Buradan çıkan kelimeyi yazarsak eğer şöyle bir sonuç karşımıza çıkar:

**MASA + L = MASAL**

Bu örnekte dört harfli bir kelimeyi bir şekilde göstermiş olduk. İlerleyen bölümlerde daha uzun Resfebelerle karşılaşacaksınız. Bu tür Resfebelerde üç ve daha fazla harfli kelimeler de tek bir şekille ifade edilebiliyor.



Bu seferki verilen örnekte hiç harf olmadığını görüyorsunuz. Ama bu sorunun çok da zor olacağı anlamına gelmiyor. Dediğimiz gibi, önemli olan şekilleri doğru bir şekilde anlamanız. Sonrasında zaten soruları hızlı bir modda çözdüğünüzün farkına varacaksınız.

Bu örneğimizde, ilk şekilde bir biber görüyorsunuz. İlk heceyi olduğu gibi biber olarak alabilirsiniz. Ardından da yazılmış on rakamını görüyorsunuz. Resfebelerde bu tür sorulara sıkça rastlayacaksınız. Burada size rakam olarak on sayısı yazılmış ama sizden kelimeyi oluşturmanız için harf olarak bu sayıyı yazmanız istenir. Cevaba gelirsek, bulduğunuz sonuçları yine yan yana getirerek cevaba çok kolay bir şekilde ulaştığınızı fark edeceksiniz.

## BİBER + ON = BİBERON

Bu soruda şöyle bir şey dikkatimizi çekiyor. Normalde biberon kelimesini hece olarak ayırırsak bi-be-ron, olarak üç heceye ayrılır. Ama Resfebe'de kelime hece hece ayrılacak diye bir kural yok. Bir şeklin ismi iki heceyi birden verebilir.

Anlatılanları göz önüne alarak aşağıdaki Resfebeleri çözmeye çalışın.



### Cevaplar

1- Beton | 2- Pilot | 3- Balayı | 4- Mantık | 5- Analiz

## SIRA DIŐI DÜŐÜNCELER

### Edison'un Ampulü Keőfi

Edison ampulü bulmaya alıőırken kafası hep ampuldeydi. Ampulü bulmak iin gereken tm bilgilere sahipti. Bu bilgileri en ince detayına kadar blmlere ayırmıőtı ama dođru ynlemi bir trl bulamıyordu. Tm bilgiler Edison'un kafasında kulukaya yatmıőtı. Yatarken kalkarken hep bunu dőnyordu. Bir gn evde otururken, karısının ocuklara bađırdıđını duydu. Karısı, ocuklara bađırırken onlara, "boő kafalılar" demiőti. Bu iki kelime Edison'un ok dikkatini ekti. Derhal kalktı, laboratuvarına gitti, yardımcılılarıyla bir toplantı yaptı. Sonra ampuln iindeki havayı boőalttı ve keőfini tamamladı.

## TERS EVİRİLMİŐ ŐEKİLLER

Resfebe'de bazı Őekiller ters Őekilde gsterilebiliyor. Bu Resfebe'nin nemli bir zelliđidir. Karőınıza bir Resfebe sorusu ıktıđında; o sorunun iinde ters olarak izilmiő bir Őekil varsa, tek yapmanız gereken o Őeklin ismini tersten yazmaktır. rneđin bir kalem Őekliyle karőılaőtınız ama kalem ters bir Őekilde izilmiő. O zaman bu sizin de kalem kelimesini tersten yazmanız anlamını taőtıymaktadır. Yani KALEM yerine MELAK gibi.



Bu Resfebe'de ters çizilmiş bir keçi görüyorsunuz. Burada sorunun çözümüne ulaşmak için, keçi kelimesini ters çevirip öyle okumanız gerekir. Yani KEÇİ yerine İÇEK olarak okumanız gerek. Başta da bir Ç harfi olduğuna göre bu örneğimizin cevabı ÇİÇEK olarak karşımıza çıkıyor. Birkaç örnek daha çözerek konuyu iyice pekiştirelim:



Bu örnekte ise ters çizilmiş bir at şekli görüyorsunuz. Bu demek oluyor ki, at kelimesini TA olarak okumanız gerekiyor. Peki ilk şekil size neyi çağırıyor? Resfebe'de bilmeniz gereken diğer bir husus da; şekillerin anlamlarını çıkartırken, o şeklin eş ve benzer anlamlarını da düşünmeniz gerektiğidir. Bu örnekte ilk şekilde bir zil var gibi gözüküyor. Ama zil olmayabilir. Kelimeyi oluşturmak için seçenekleri tek tek denemek zorunda kalabilirsiniz.

Burada bakıldığında; ikinci hecenin TA olduğunu görüyorsunuz. Seçeneklerden giderseniz ve ilk şeklin zil olduğunu düşünürseniz, oluşan kelime ZİLTA gibi mantıksız bir kelime meydana getirecektir. Peki diğer bir seçenek olarak, ilk şeklin bir çan olabileceğini düşünün. Bu birleşimden de bir ÇAN-TA gibi mantıklı bir kelime bulduysanız eğer, doğru sonuca ulaştığınız demektir.

Son bir örnek verip bu konuyu bitirerek bölümün sorularına geçelim:

