

بازیهوش ۲

تمرین‌های حسابی

برای نرمش مغز

انتشارات پرتقال

بازیهوش ۲: تمرین‌های حسابی برای نرمش مغز

نویسنده: ویلیام پاتر - بکی ویلسون

تصویرگر: استیو وود - امیلی توومی

مترجم: واحد ترجمه‌ی انتشارات پرتقال

طراح جلد نسخه‌ی فارسی: نیلوفر مرادی

آماده‌سازی و صفحه‌آرایی: شهرزاد شاه‌حسینی - عاطفه قلیچ‌خانی

مشاور فنی چاپ: حسن مستقیم

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۲۷۴-۵۳۱-۸

نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۲

تیراژ: ۱۰۰۰ نسخه

لیتوگرافی، چاپ و صحافی: شادرنگ

قیمت: ۴۹۰۰۰ تومان

سرشناسه: پاتر، ویلیام، ۱۹۶۴-م. / Potter, William, 1964- / عنوان و نام پدیدآور: بازیهوش ۲: تمرین‌های حسابی برای نرمش مغز / نویسنده: ویلیام پاتر - بکی ویلسون؛ تصویرگر: استیو وود - امیلی توومی؛ مترجم: واحد ترجمه‌ی انتشارات پرتقال / مشخصات نشر: تهران: نشر پرتقال، ۱۴۰۱. / مشخصات ظاهری: ۲۴ ص.؛ مصور (رنگی)؛ ۲۲ x ۲۹ سن.م. / فروست: بازیهوش ۲؛ شابک: دوره: ۵۲۹-۵-۲۷۴-۶۲۲-۹۷۸؛ ۵۳۱-۸-۲۷۴-۶۲۲-۹۷۸ / وضعیت فهرست‌نویسی: فیبا / یادداشت: عنوان اصلی: Totally / Intelligence testing - children / Awesome Mazes and Puzzles: Over 200 Brain-bending Challenges, 2018 / موضوع: کودکان - هوش آزمایی / Attention in children / شناسه‌ی افزوده: ویلسون، بکی / Wilson, Becky / وود، استیو، تصویرگر / Wood, Steve / تومی، حافظه - تقویت / memonies / دقت در کودکان / انتشارات پرتقال، واحد ترجمه / رده‌بندی دیویی: ۱۵۳/۹ / شماره‌ی کتاب‌شناسی ملی: ۹۱۳۲۹۷۰ - ۷۲۶۳۴۰۱ / تصویرگر / Twomey, Emily / انتشارات پرتقال، واحد ترجمه / رده‌بندی دیویی: ۱۵۳/۹ / شماره‌ی کتاب‌شناسی ملی: ۹۱۳۲۹۷۰ - ۷۲۶۳۴۰۱



۳۰۰۰۶۳۵۶۴



۶۳۵۶۴-۰۲۱



www.porteghaal.com



kids@porteghaal.com

در هم و بر هم



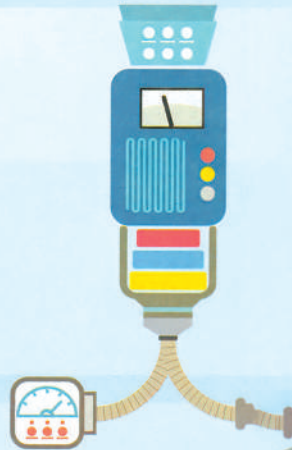
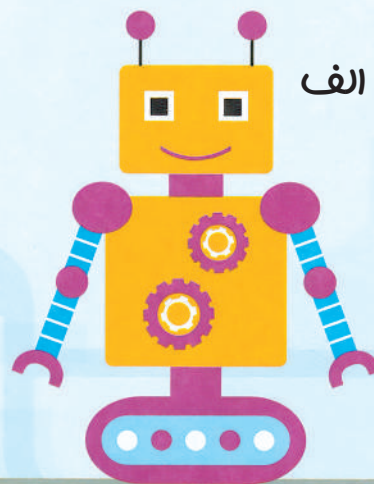
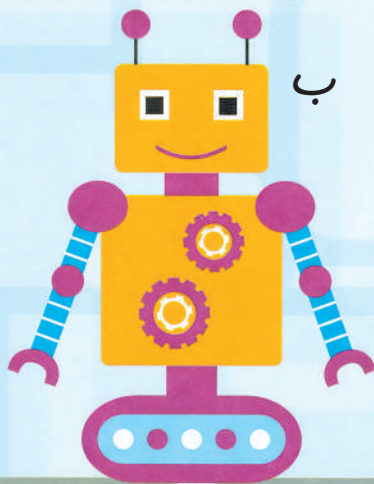
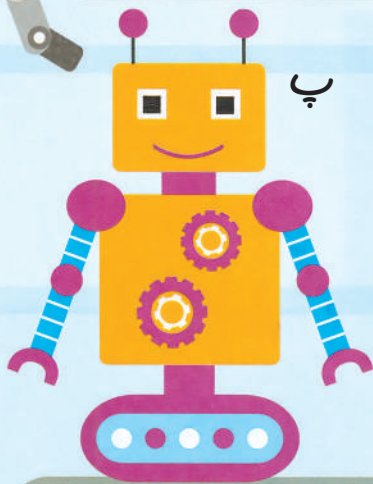
اینجا
بچسبان

همان زنبوری که هیچ زنبور
ریگدی شبیهش نیست
می‌توانی ویژگی‌ها را پیدا کنی؟

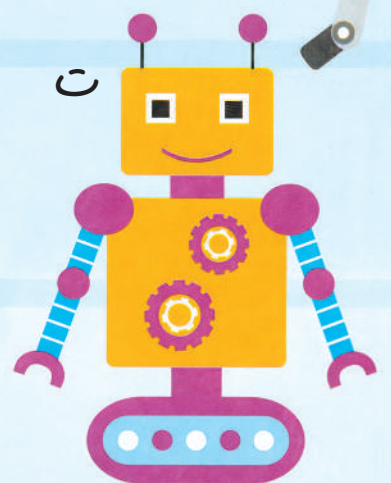
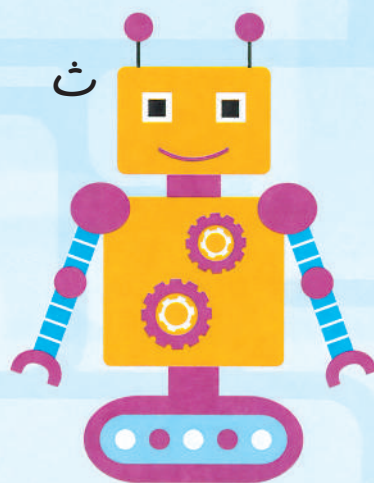
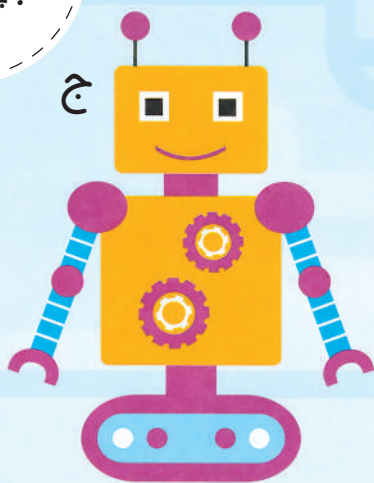
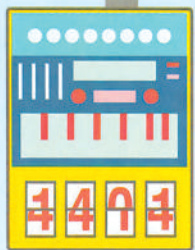


ربات استتباه

ای وای! در کارخانه‌ی
ربات‌سازی مشکلی پیش آمده
است. می‌توانی رباتی را که با
بقیه فرق دارد پیدا کنی؟



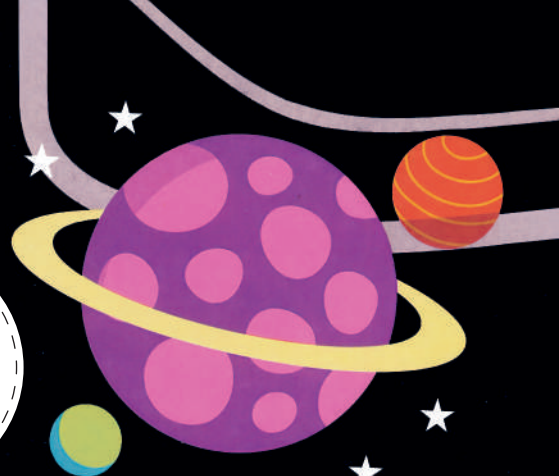
اینجا
بچسبان



گم‌شده در فضا

فضانورد آیدن یادش رفته فضاپیمایش را کجا گذاشته است. از آیدن شروع کن، به تعداد شماره‌ی روی هر پیکان و در همان جهت پیش برو تا فضاپیما را پیدا کنی.

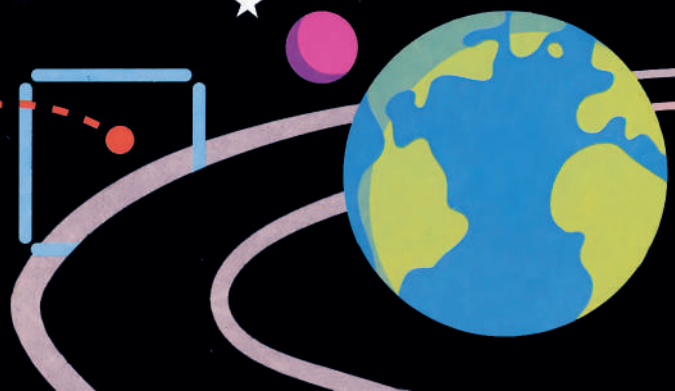
اینجا
بجسبان



☆	↓ ۳	← ۵	↓ ۴	☆	← ۲	↓ ۵
→ ۵	☆	→ ۱	↓ ۲	ب	↑ ۱	→ ۳
← ۶	الف	↑ ۲	☆	← ۱	← ۶	☆
↑ ۲	→ ۴	☆	→ ۳	ت	↓ ۴	↓ ۲
☆	☆	↑ ۳	← ۱	☆	پ	↑ ۶
☆	☆	→ ۵	↓ ۲	☆	↑ ۱	← ۱



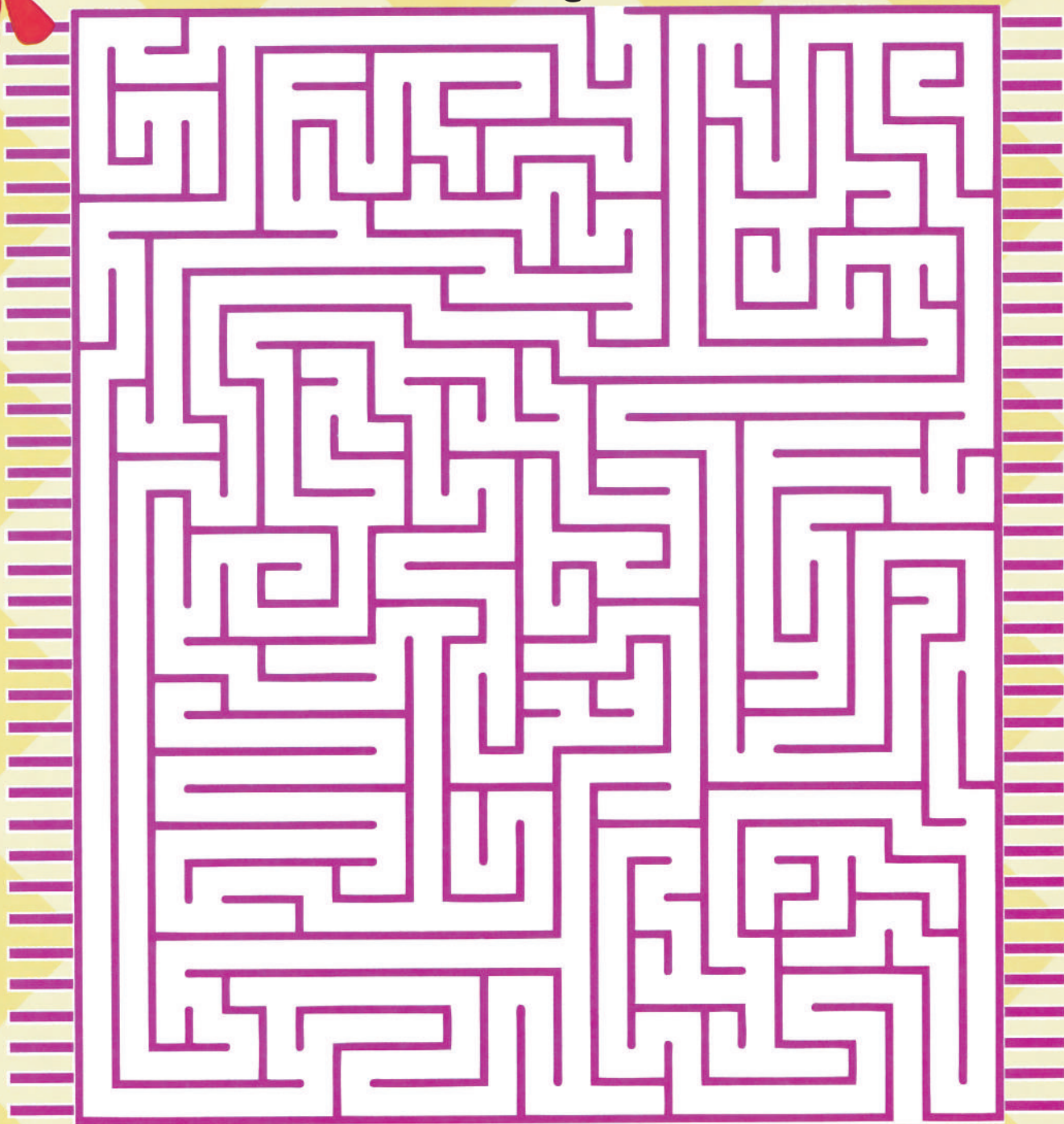
مثال





صد آفرین برای یابنده

شروع



گره‌ای به اسم زنجبیل اسباب‌بازی محبوبش را گم کرده! کمکش کن تا از این هزارتو رد شود و به اسباب‌بازی‌اش برسد.

اینجا
بچسبان

پایان



اینجا
بجسبان

پیراهن نقطه نقطه

نقطه‌ها را به هم
وصل کن تا ببینی
امسال چه پیراهنی
مُد است.

بعد پیراهن جدید
من را رنگ کن!

