
Super Wings - Magnet-Spiel-Buch

Lernspaß mit 16 Magneten

Spannender Magnetspaß mit den Super Wings



- Für Kinder ab 4 Jahren zur Förderung von Feinmotorik und Kreativität
- Kleine Texte verraten, welche Figuren und Gegenstände am besten in welchen Hintergrund passen
- Magnetische Seiten und 16 coole Magnete im wiederverschließbaren Verstaufach

Mit Jett, Chace und ihren Freunden hat man immer ganz viel Spaß! Lerne alle Figuren kennen und begleite sie an den Flughafen und in die weite Welt. Mit den 16 kunterbunten Magneten kannst du dir eigene Geschichten ausdenken und die Szenen beliebig erweitern. Die abwechslungsreichen Seiten bieten jede Menge Platz für das Einsetzen der Magnete. Auf geht's, ein neuer Einsatz wartet. Sei dabei, wenn die Super Wings aufregende Abenteuer erleben.

Die abwechslungsreichen Seiten bieten jede Menge Platz für das Einsetzen der Magnete. So kann die Geschichte immer wieder neu beliebig weiter erzählt werden. Wo fliegt Astra herum? Welches Tier trifft Chace in der Wüste? Und welches Land bereisen Jett und Dizzy? Kleine Hinweise verraten, in welchen Hintergrund die Figuren und Gegenstände am besten passen und laden zum weiteren Erzählen und Betrachten ein. Durch das Einsetzen und Spielen mit den Magneten werden Feinmotorik und Kreativität gefördert. Das wiederverschließbare Staufach, das im Cover integriert ist, erlaubt es, die

Magnete nach dem Nutzen ganz einfach wieder zu verstauen.

Ein perfektes Vorlese- und Mitmachbuch für alle Fans der Super Wings!

© FF/AA SW2

Zielgruppe:

Kinder ab 4 Jahren

Schwager & Steinlein Verlag GmbH

Hardcover, 16 Magnete im wiederverschließbaren Blister

12 Seiten, Format 20 x 25 cm

ISBN: 9783849918705

9,99 EURO