

La Quima ha perdut la son

La Quima no aconsegueix adormir-se tot i que els seus pares li demanen de mil maneres. Ha perdut la son. Els seus pares l'ajuden a buscar-la i la troben amagada sota l'edredó. Els caldrà atrapar l'esmunyedissa son si volen que la Quima pugui adormir-se.

Un relat acompanyat d'un poema i de les instruccions per construir un caça-son.



P.V.P 6,5 €
15 x 18 cm
rústica amb solapes
32 pàgines



ISBN: 978-84-16003-34-1 (català)
ISBN: 978-84-16003-35-8 (castellà)

A partir de
4 anys

Temes
son, hàbits,
activitats manuals

Text: **Roser Ros**
Il·lustracions: **Francesc Rovira**

Roser Ros i Vilanova (Barcelona, 1950) és doctora en pedagogia, narradora i escriptora. Ha versionat contes de la tradició oral publicats en col·leccions codirigides per ella en diverses editorials. Fundadora d'ANIN (Associació de narradores i narradors). Fundadora i presidenta de Tantàgora, associació dedicada a la difusió, creació i innovació de la literatura per als infants i els adolescents. És Premi Nacional de Cultura Popular 2010 per la seva tasca en la recerca i divulgació de les rondalles i els contes contemporanis. És autora de textos infantils i articles sobre literatura infantil i juvenil. És professora de la Blanquerna (URL) des del 2008.

Francesc Rovira (Barcelona, 1958) inicia la seva trajectòria professional fent dibuixos per a fulletons, revistes i treballs publicitaris. La seva llarga carrera abasta més de tres-cents setanta llibres, principalment per a infants i joves, publicats i traduïts a diferents idiomes. Ha treballat per al diari *El País*, la revista *El Tatano* i fa col·laboracions esporàdiques a la revista *Cavall Fort*. Entre els premis que ha rebut destaquen el dos CCEI d'Il·lustració del anys 2003 i 2004, i el XXXII premi Apelles Mestres 2012.

Característiques:

Les acolorides il·lustracions d'en Francesc Rovira acompanyen de manera natural el text breu i concís de la Roser Ros. Buscar la son perduda es converteix en un joc que ens convida a jugar amb les paraules i a fer una activitat creativa: construir un caça-son per continuar jugant.