

La pelota amarilla

En busca de una pelota desaparecida, Luis y Luisa se adentran en los bastidores del libro que les sirve de pista de tenis. La aventura los llevará por todo tipo de escenarios y los obligará a pasar las páginas para atrás y para adelante, siguiendo todas las pistas. ¿Y los lectores? A los lectores y lectoras, ¡qué remedio!, les tocará hacer su parte del trabajo para que la historia (que es como decir el juego) llegue a buen término. ¡Ánimo!

Un libro para jugar a perderse por sus páginas.



P.V.P.: 15 €, cartóné
22 x 26 cm
40 páginas

ISBN: 978-84-17383-04-6 (castellano)
ISBN: 978-84-17383-05-3 (catalán)



A partir de
4 años

Temas
libro-juego, tenis,
búsqueda, aventura

Texto: **Daniel Fehr**
Ilustraciones: **Bernardo P. Carvalho**
Traducción del portugués:
Patric de San Pedro

Daniel Fehr (1980) estudió germánicas y comunicación audiovisual en la Universidad de Princeton. Con anterioridad había estudiado en la Universidad de las Artes de Zúrich y en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York. Actualmente vive en Suiza. Escribe álbumes ilustrados y diseña juegos de mesa para niños y familias.

Bernardo P. Carvalho nació en 1973 en Lisboa y estudió en la Facultad de Bellas Artes de esta ciudad. Es uno de los cofundadores de la editorial portuguesa Planeta Tangerina. Sus libros han ganado, entre otros galardones, la Mención de Honor del Premio Mejor Diseño de Libro de Todo el Mundo de la Book Art Foundation, el *2nd CJ Picture Book Awards* de Corea y el Premio Nacional de Ilustración de Portugal.

En Takatuka hemos editado también su libro *iDe aquí no pasa nadie!*.

Características:

Un divertido libro-objeto convertido en un juego de pistas para encontrar la pelota amarilla. Los lectores van siguiendo las pistas que les sugieren los personajes de cada doble página —que son como pantallas de realidades diferentes—, avanzando o retrocediendo por el libro hasta llegar al objetivo. Y, luego, sorpresa y vuelta a empezar.

Comentarios:

«Las ilustraciones explotan en color y movimiento en páginas dobles con globos de diálogo, que parecen hablar en voz alta, y detalles que se irán revelando con cada nueva lectura. Apetece decir *match point*.» Pedro Miguel Silva, blog *Deus me Livro*