

Autor e Ilustrador: **JOSÉ PARRONDO**

Traducción: **JOSÉ SOUTO**

Encuadernado en cartóné

44 páginas a todo color. 22x22 cm.

ISBN 978-84-96388-49-9

Precio: 13 €

¿KIENCOMOQUÉ?

¿Quién acaba de llegar a la Tierra?

¡El marciano!

¿Qué se ha olvidado en casa?

¡El sombrero!



A partir del aterrizaje en nuestro planeta de un extraterrestre que se olvidó en casa el sombrero, se presentan en este álbum ilustrado una serie de preguntas sobre qué hacer para recuperarlo. Todas las opciones resultan ser imposibles por algún motivo y el insólito visitante ve cada vez más lejos la posibilidad de conseguir su propósito. La solución llega por fin cuando en el platillo volante encuentra el sombrero de su padre. Aunque tampoco así consigue resolver completamente su problema...

"¿Kiencomoqué?" es un libro basado en el *nonsense* o *sinsentido* con el que los lectores podrán dar rienda suelta a su imaginación ante preguntas tan surrealistas como la importancia de un sombrero para los habitantes de Marte.

José Parrondo emplea una técnica muy sencilla, con trazos de pincel fácilmente perceptibles, y que para los pequeños lectores será muy asequible e incluso fácil de imitar. El artista hace una tipografía muy similar a la de los niños cuando aprenden a escribir sus primeras letras, lo que también es un aliciente para que se sientan identificados y atraídos por el libro. A cada frase le corresponde una ilustración, logrando así que la comprensión de la historia carezca de dificultad.

JOSÉ PARRONDO

Artista residente en Bélgica. Es ilustrador profesional y ha participado en varias exposiciones de pintura realizadas en galerías de París, Liege o Valence. También es autor de álbumes de cómic. "¿Kiencomoqué?" fue uno de sus primeros libros, editado en 1998. Le siguieron otros títulos como

"Mon oeil" (1999), "Monsieur Kit" (2000), "Le petit Parrondo 3", (2001) o "Fernand" (2005).

- **Temática:** *nonsense* inspirado en el viaje a la Tierra de un marciano
- **Edad recomendada:** a partir de 4 años
- **Aspectos destacables:** textos de frases cortas y sencillas que se identifican de forma directa con las ilustraciones
- **Aplicaciones:** los lectores pueden jugar a identificar las manchas de colores. La contraportada sirve como guía, en la que tienen claves para empezar con buen pie este juego:
 - Verde marciano
 - Castaño sombrero
 - Rojo platillo volante
 - Azul espacio

