NOUVEAUTÉS BD ET MANGAS JEUNESSE

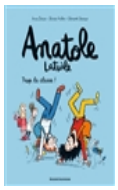


Anatole Latuile. Vol. 10. Sauve qui peut

Didier, Anne (1969-....)

BD Kids

La suite des aventures d'Anatole, entre ses idées farfelues et les ennuis qu'il s'attire à l'école.



Anatole Latuile. Vol. 11. Trop la classe !

Didier, Anne (1969-....)

BD Kids

Anatole provoque sans arrêt des catastrophes à l'école, à la maison ou dans la rue. En mission avec son ami Jason, il veut retrouver un vélo volé, résoudre une énigme sur des nains de jardin ou encore trafiquer une course d'orientation.



Anatole Latuile. Vol. 12. La vengeance des gnomes

Didier, Anne (1969-....)

BD Kids

La suite des aventures d'Anatole, spécialiste infatigable des gaffes et des idées qui tournent au désastre. Cette fois, il se démène pour récupérer une carte de fidélité, fait le mur pour échapper à sa baby-sitter, aide un copain à s'enfuir d'une colonie de vacances et se lance dans la fabrication d'un calendrier des écoliers.



Anatole Latuile. Vol. 13. Et qu'ça saute !

Didier, Anne (1969-....)

BD Kids

Anatole Latuile n'est jamais à court d'idées quand il s'agit d'imaginer des bêtises. Qu'il s'occupe de la gerboise de la classe, tente de se faire élire délégué ou essaie de recréer un marché de Noël alsacien, rien ne se passe comme prévu.

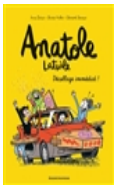


Anatole Latuile. Vol. 14. Supergéant !

Didier, Anne (1969-....)

BD Kids

Anatole Latuile n'est jamais à court d'idées quand il s'agit d'imaginer des bêtises. Qu'il s'occupe de peindre en vert une jument, de transformer une piste de ski verte en piste rouge ou de devenir jardinier d'une nuit, rien ne se passe comme prévu.



Anatole Latuile. Vol. 15. Décollage immédiat !

Didier, Anne (1969-....)

BD Kids

Anatole Latuile n'est jamais à court d'idées quand il s'agit d'imaginer des bêtises. Qu'il s'occupe d'hypnotiser la maîtresse, d'apprendre le yoga à la tortue d'Achille ou de transformer la maison de Jason en vaisseau de combat, rien ne se passe comme prévu.



Anatole Latuile. Vol. 16. Des bêtes et des bêtises

Didier, Anne (1969-....)

BD Kids

Anatole Latuile n'est jamais à court d'idées quand il s'agit d'imaginer des bêtises. Qu'il cache un poulet dans la cour de récréation, organise une garde partagée pour un chaton ou joue à Fort Boyau avec un python, rien ne se passe comme prévu.



Anatole Latuile. Vol. 17. Encore des exploits !

Didier, Anne (1969-....)

BD Kids

Anatole a toujours plein d'idées pour ne jamais s'ennuyer : organiser un grand jeu chez une voisine alors qu'elle est absente, faire passer en douce une valise de bonbons à la classe de neige ou encore récupérer des objets confisqués par la maîtresse.



Anatole Latuile. Vol. 1. C'est parti !

Didier, Anne (1969-....)

BD Kids

14 aventures d'Anatole Latuile, écolier déluré et hyperactif, qui grâce à ses bêtises anime la cour d'école, les goûters d'anniversaire et les sorties scolaires.



Anatole Latuile. Vol. 2. Oohiohioo !

Didier, Anne (1969-....)

BD Kids

14 aventures d'Anatole Latuile, écolier déluré et hyperactif, qui grâce à ses bêtises anime la cour d'école, les goûters d'anniversaire et les sorties scolaires.



Anatole Latuile. Vol. 3. Personne en vue !

Didier, Anne (1969-....)

BD Kids

14 aventures d'Anatole Latuile, écolier déluré et hyperactif, qui grâce à ses bêtises anime la cour d'école, les goûters d'anniversaire et les sorties scolaires.



Anatole Latuile. Vol. 4. Record battu !

Didier, Anne (1969-....)

BD Kids

14 aventures d'Anatole Latuile, écolier déluré et hyperactif, qui grâce à ses bêtises anime la cour d'école, les goûters d'anniversaire et les sorties scolaires.



Anatole Latuile. Vol. 5. Ultra top secret !

Didier, Anne (1969-....)

BD Kids

Anatole Latuile ne se repose jamais. Même en colonie de vacances, il participe à tous les mauvais coups et en fait voir de toutes les couleurs à ses moniteurs.



Anatole Latuile. Vol. 6. Pas de panique !

Didier, Anne (1969-....)

BD Kids

Anatole décide de créer un centre aéré pour chiens car sa chienne Princesse fait une dépression. Mais l'entreprise va se révéler périlleuse.



Anatole Latuile. Vol. 7. Ça va dégominer !

Didier, Anne (1969-....)

BD Kids

Même s'il ne le fait pas exprès, Anatole Latuile n'est jamais à l'abri d'une gaffe. Ce n'est pas facile à vivre pour les gens qui l'entourent.



Anatole Latuile. Vol. 8. Le roi du chahut

Didier, Anne (1969-....)

BD Kids

Quand Anatole n'essaie pas d'éviter que son bulletin arrive dans les mains de ses parents, il tente d'introduire son chien au cinéma dans un cabas bricolé.



Anatole Latuile. Vol. 9. Ca déménage !

Didier, Anne (1969-....)

BD Kids

Même s'il ne le fait pas exprès, Anatole Latuile n'est jamais à l'abri d'une gaffe : décolorer la fourrure de la chienne Princesse, chercher à effacer à tout prix une photo compromettante sur le téléphone de la soeur de Jason ou encore customiser un paillasson pour la fête des pères.



Animal Jack. Vol. 8. Un tout petit monde

Toussaint, Kid (1980-....)

Dupuis

Suite des aventures de Jack, un enfant muet doté d'un pouvoir extraordinaire, celui de se transformer en n'importe quel animal. Quand il se rend compte que Floche, son amie luciole, a disparu, il part à sa recherche, transformé en ver luisant. Mais il tombe dans une toile d'araignée. Prisonnier, minuscule et sans défense, il s'aperçoit qu'il ne peut plus se transformer.



Chats perchés

Guilloppé, Antoine (1971-....)

Nathan Jeunesse

La nuit est tombée sur la ville et seule la Lune apporte un peu de lumière. Deux chats se retrouvent pour parcourir les toits ensemble. Une bande dessinée sans texte dont les cases utilisent le langage cinématographique.



Hachi & Maruru : chats des rues. Vol. 1

Sonoda, Yuri

Bamboo

Maruru, un chat domestique, s'est perdu un soir en chassant un oiseau. Alors qu'il est terrifié par ce monde inconnu, il rencontre Hachi, un véritable chat des rues. Ce dernier lui vient en aide et lui apprend tout ce qu'il faut savoir pour survivre à la vie de chat errant. Prix Mangawa 2024 (9-10 ans).



Les carnets de l'apothicaire. Vol. 1

Nanao, Itsuki

Ki-oon

Mao Mao, 17 ans, est enlevée et vendue comme servante dans le quartier des femmes du palais impérial. Dans cette prison luxueuse, elle fait profil bas jusqu'au jour où des princes nouveau-nés meurent mystérieusement. Elle utilise alors ses connaissances d'apothicaire pour trouver une solution. Mais Jinshi, haut fonctionnaire, devine son talent et la promeut goûteuse personnelle.



Les carnets de l'apothicaire. Vol. 10

Nanao, Itsuki

Ki-oon

Pour satisfaire l'émissaire d'un pays étranger, Mao Mao doit retrouver une danseuse à la splendeur telle qu'elle ressemblait à une déesse de la lune. La femme en question n'est autre que la tenancière du palais vert-de-gris, dont la beauté a fané.



Les carnets de l'apothicaire. Vol. 11

Nanao, Itsuki

Ki-oon

Alors que Mao Mao découvre que le dame de compagnie de Lifa complote pour prendre sa place, l'empereur demande à la jeune apothicaire de l'accompagner dans un temple pour l'aider à résoudre une énigme afin qu'il puisse prouver son statut d'héritier de la reine mère.



Les carnets de l'apothicaire. Vol. 2

Nanao, Itsuki

Ki-oon

Devenue dame de compagnie et goûteuse au service de Gyokuyo, Mao Mao se forge une solide réputation d'apothicaire. L'empereur en personne la convoque afin de lui confier une mission importante. La jeune fille doit trouver la cause du mal dont souffre Lifa, la mère du petit prince décédé. Or, pour cela, elle doit se confronter aux femmes du pavillon de cristal.



Les carnets de l'apothicaire. Vol. 3

Nanao, Itsuki

Ki-oon

Ayant réussi à sauver Lifa, Mao Mao est conviée à la réception d'hiver, un grand banquet réunissant les notables de la cour intérieure. En tant que goûteuse de Gyokuyo, elle détecte une soupe empoisonnée qui était destinée non pas à sa maîtresse mais à Lishu, la cadette des quatre concubines.



Les carnets de l'apothicaire. Vol. 4

Nanao, Itsuki

Ki-oon

Après avoir résolu sa dernière affaire, Mao Mao est de retour au pavillon de Jade où Jinshi lui demande d'éclaircir un autre mystère. Le corps d'une servante de la cour intérieure a été découvert dans les douves.



Les carnets de l'apothicaire. Vol. 5

Nanao, Itsuki

Ki-oon

La dernière enquête de Mao Mao bouleverse le palais impérial, puisque la jeune concubine Aduo est remplacée. Pire, à la suite d'un quiproquo, elle doit quitter la cour intérieure. Jinshi est désespéré. Pour se changer les idées, il se rend au banquet d'un riche aristocrate. A sa grande surprise, il y retrouve Mao Mao, devenue courtisane. Il l'achète pour la prendre à son service.



Les carnets de l'apothicaire. Vol. 6

Nanao, Itsuki

Ki-oon

A la cour extérieure, la jeune servante Mao Mao est chargée de résoudre diverses enquêtes, relatives à un empoisonnement, à un incendie ou à un testament indéchiffrable. Le haut fonctionnaire Jinshi, qui souhaite se faire passer pour un homme du peuple, demande à l'apothicaire de l'aider à modifier son apparence.



Les carnets de l'apothicaire. Vol. 7

Nanao, Itsuki

Ki-oon

Mao Mao comprend que les dernières affaires élucidées sont liées et qu'un complot se trame contre Jinshi.



Les carnets de l'apothicaire. Vol. 8

Nanao, Itsuki

Ki-oon

Lacan continue ses tentatives pour se rapprocher de Mao Mao malgré les refus de la jeune femme. Celle-ci le défie alors au xiangqi. S'il gagne, elle le reconnaît comme père biologique. Mais s'il perd, il achète une des courtisanes du palais vert-de-gris. Lacan accepte le marché.



Les carnets de l'apothicaire. Vol. 9

Nanao, Itsuki

Ki-oon

Après avoir sauvé un chaton qui porte désormais son nom, Mao Mao prend un repos de courte durée. En effet, une caravane de marchands est de passage en ville, et la jeune fille sent bientôt qu'un danger rôde autour de la cour. Daruma du meilleur nouveau manga (Japan expo 2022) pour la série.



Les Légendaires : origines. Vol. 1. Danaël

Sobral, Patrick (1972-....)

Delcourt

Récit du passé de Danaël, l'un des héros de Les Légendaires. D'un caractère impétueux, le jeune Faucon d'argent ne parvient pas à s'intégrer au corps d'armée dirigé par son frère. Fauve d'Angoulême 2013 prix jeunesse.



Les Légendaires : origines. Vol. 3. Gryfenfer

Sobral, Patrick (1972-....)

Delcourt

Alors qu'il n'est encore qu'un enfant, Gryfenfer rencontre le mystérieux Samaël, qui devient son grand frère de substitution et influence le développement du Légendaire à venir. Mais Samaël, dont le nom n'est autre que la première appellation de Lucifer, cache un côté sombre.



Les Légendaires. Vol. 16. L'éternité ne dure qu'un temps

Sobral, Patrick (1972-....)

Delcourt

Gryf est confronté à un choix cornélien : sauver celle qu'il aime ou sauver la race humaine de l'extinction.



Les Légendaires. Vol. 2. Le gardien

Sobral, Patrick (1972-....)

Delcourt

Les légendaires, cinq justiciers aux pouvoirs surnaturels redevenus enfants après un combat contre les forces du mal, découvrent que leur ami Elysio est en fait le sorcier Darkhell, ce qu'il prétend avoir oublié. Ils tentent d'empêcher des hommes-plantes, les Zar-ikos, de lui faire recouvrer la mémoire.



Les Légendaires. Vol. 8. Griffes et plumes

Sobral, Patrick (1972-....)

Delcourt

Après l'attaque de Gryf sur les Légendaires, ceux-ci se réveillent prisonniers au coeur de la cité de Jaquarys. Gryf se retrouve affublé d'un curieux collier et d'un nouveau nom : Prince Anoth. Le souverain des Jaquarians lui apprend qu'il est son frère et lui raconte l'histoire de son peuple. Mais Shimmy est entre la vie et la mort et Alysia est toujours menacée de destruction.



Les Légendaires : World without. Vol. 20. Le royaume des larmes

Sobral, Patrick (1972-....)

Delcourt

A Orchidia, les grands de ce monde sont venus assister à l'épreuve du bâton-aigle de Jadilyna qui désignera la princesse Shun-Day comme reine du royaume à la place de sa tante, l'impitoyable Invidia. Mais une machination se trame dans l'ombre qui pourrait se finir en tragédie.



Les omniscients. Vol. 4. Affrontements

Dugomier, Vincent (1964-....)

Le Lombard

Un nouvel affrontement oppose les omniscients aux iconoclastes dans un duel archéologique. L'origine de leurs dons serait liée aux ruines tazmèdes.



Les omniscients. Vol. 5. Le second squelette

Dugomier, Vincent (1964-....)

Le Lombard

La lutte entre les omniscients et les iconoclastes fait rage et ces derniers mènent deux à un dans le jeu décidé par les dieux tazmèdes. La quatrième manche, qui oppose Jessica à Eduardo, consiste à cartographier le territoire antique des Tazmèdes en premier. Pour pimenter un peu les choses, leurs pouvoirs sont intervertis et l'héroïne est sourde et muette.



Les soeurs Grémillet. Vol. 6. La villa des mystères

Di Gregorio, Giovanni

Dupuis

Les sœurs Grémillet ont été invitées au mariage insulaire de Virginie, une amie de longue date de leur mère. Aurélie, la fille de la mariée, met cependant rapidement le grappin sur Sarah et la pousse à se rebeller contre sa mère. Les trois sœurs sont donc, pour la première fois, séparées lorsqu'elles doivent retrouver les pièces d'un puzzle comportant un message sur la notion de liberté.



Ma vie dans les bois. Vol. 10. La fin n'est que le début

Morimura, Shin (1958-....)

Editions Akata

Shin Morimura vit dans la nature avec sa femme depuis treize ans. Il se découvre une passion pour le canoë mais se demande s'il n'est pas temps de se remettre au dessin.



Ma vie dans les bois. Vol. 2

Morimura, Shin (1958-....)

Editions Akata

La suite des aventures de Shin Morimura, un mangaka approchant de la quarantaine qui décide de partir vivre à la montagne, sans eau courante ni électricité, et de raconter son nouveau quotidien en manga. Alors qu'il a terminé de construire sa maison, Shin Morimura doit maintenant parvenir à se nourrir de manière autonome.



Ma vie dans les bois. Vol. 3. Fumage et fumées

Morimura, Shin (1958-....)

Editions Akata

La suite des aventures de Shin Morimura, qui a décidé de partir vivre à la montagne, sans eau courante ni électricité, et de raconter son nouveau quotidien en manga. Progressivement il s'acclimate à son environnement, et la culture du potager devient efficace. Mais, au fil des saisons, il s'aperçoit que pour gagner son autonomie alimentaire il doit aussi maîtriser la conservation des aliments.



Ma vie dans les bois. Vol. 4. La triple catastrophe

Morimura, Shin (1958-....)

Editions Akata

Quand cet après-midi du 11 mars 2011, Shin et sa femme sentent une terrible secousse, ils ne s'imaginent pas encore les catastrophes à venir. A cent kilomètres de chez eux, en effet, le séisme puis la déferlante du tsunami provoquent l'accident nucléaire de la centrale de Fukushima, engendrant une crise écologique sans précédent.



Ma vie dans les bois. Vol. 5

Morimura, Shin (1958-....)

Editions Akata

Les années passant, Shin et sa femme acquièrent de l'expérience et deviennent des experts de la vie en autarcie. Accompagné du chien qu'il vient d'adopter, le quinquagénaire a pris goût à son joyeux quotidien qu'il partage entre la pêche, la chasse au sanglier, l'entretien du potager, la récolte du miel et autres joies qu'offre la nature.



Ma vie dans les bois. Vol. 6

Morimura, Shin (1958-....)

Editions Akata

Pendant l'hiver, Shin ne souhaite pas attendre le retour des beaux jours et tente de pêcher dans un lac gelé. Un manga d'inspiration autographique prônant l'autonomie et le contact avec la nature.



Ma vie dans les bois. Vol. 7. Le retour du printemps

Morimura, Shin (1958-....)

Editions Akata

Malgré des années à vivre dans les bois, Shin et Miki restent émerveillés par l'éveil de la faune et de la flore au retour du printemps. Miki demande à son époux de lui construire un nouveau loft pour pouvoir profiter de ses loisirs dans le calme.



Ma vie dans les bois. Vol. 8. Rêve d'enfant

Morimura, Shin (1958-....)

Editions Akata

Shin Morimura, un mangaka approchant de la quarantaine, raconte son quotidien à la montagne, sans eau courante ni électricité. Après avoir lu La vie secrète des arbre de Peter Wohlleben, il décide de construire une cabane dans la forêt.



Ma vie dans les bois. Vol. 9. Quand revient l'hiver

Morimura, Shin (1958-....)

Editions Akata

Par crainte de se sédentariser, Shin Morimura part à Hokkaido suivre un apprentissage de transport en chiens de traîneaux.



Yoko Tsuno. Vol. 31. L'aigle des Highlands : esquisse d'une oeuvre

Leloup, Roger (1933-....)

Dupuis

Alors que des moines fouillent les ruines à la recherche de traces d'une diablesse et de son animal satanique, ils sont surpris par Emilia. Ils expliquent à Yoko que la diablesse disparue est une adolescente aveugle qui voyait à travers les yeux d'un aigle mécanique. Yoko part alors au XIIe siècle afin de découvrir ce qui s'est réellement passé dans l'abbaye. Edition enrichie d'un making of.