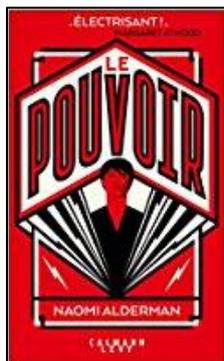


## LE CHOIX DES BIBLIOTHÉCAIRES – AVRIL 2018

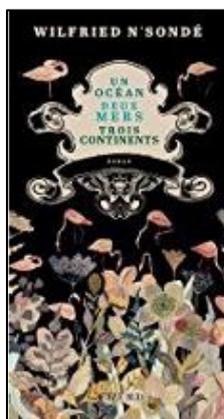
### ROMANS ADULTES



#### **Le pouvoir / Naomi Alderman. – Calmann-Lévy, 2018**

Dans un monde imaginaire (ou futur) les adolescentes se retrouvent subitement dotées d'un mystérieux pouvoir leur permettant d'envoyer des décharges électriques. Elles peuvent alors se défendre ou agresser plus facilement... En remettant en question la domination du monde par les hommes, ce nouveau pouvoir féminin inquiète rapidement l'ensemble de la société. Dès lors, tout est chamboulé dans le monde entier, car les jeunes filles transmettent ce nouveau pouvoir à leurs aînées. Le matriarcat se développe, les femmes deviennent toutes puissantes, une nouvelle religion émerge dans laquelle même Dieu est féminin...

Une dystopie, qui n'est pas s'en faire penser à la Servante écarlate de Margaret Atwood, qui a d'ailleurs soutenu ce livre. Un roman vraiment intéressant et surprenant sur un sujet qui fait d'autant plus écho à la récente actualité sur le harcèlement, et qui, en développant une histoire de sexisme inversé, réussit à nous mettre mal à l'aise et invite à réfléchir sur le rapport entre les sexes dans la société.

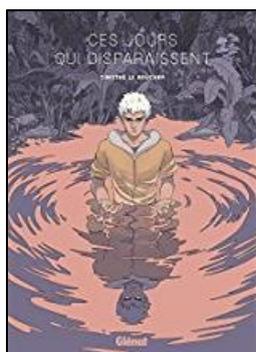


#### **Un océan, deux mers, trois continents / Wilfried N'Sondé. – Actes Sud, 2018**

Nsaku Ne Vunda voit le jour dans le royaume de Kongo à la fin du XVIème siècle. Orphelin, élevé par des missionnaires, Nsaku concilie les traditions de ses ancêtres et la foi chrétienne. Baptisé par l'Eglise Dom Antonio Manuel, il travaille sur la construction d'une église lorsqu'il est amené devant le roi des Bakongos, Alvaro II. Celui-ci lui demande d'embarquer à bord d'un navire pour l'Europe afin de devenir son ambassadeur auprès du pape Clément VIII au Vatican. Ayant pour mission de rétablir la position du royaume quant au commerce, y compris celui des esclaves, Dom Antonio Manuel part avec une toute autre volonté, celle de dénoncer le traitement abominable que l'on fait subir aux esclaves. Pour révéler à la face du monde cette horreur, il devra vivre péripéties, déconvenues et surtout désillusions... Contrairement à Candide, personnage de Voltaire, Nsaku Ne Vunda a réellement existé. Ce roman historique retrace la vie de ce premier ambassadeur du royaume du Kongo. Domination des puissances européennes par le commerce, esclavage, Inquisition et montée du protestantisme, le XVIème est un siècle agité où la colonisation de l'Europe modifie pour toujours l'histoire de l'humanité. Wilfried N'Sondé par son écriture et ses descriptions nous plonge à travers la vie de Nsaku Ne Vunda dans ce siècle qui semble dénué de toute humanité.

[Wilfried N'Sondé parle de son livre](#)

### BANDE DESSINÉE ADULTE



#### **Ces jours qui disparaissent / Timothé Le Boucher. – Glénat, 2017**

Lubin se cogne violemment la tête suite à une chute. Même s'il se sent rapidement mieux, Lubin souffre d'absences, de plus en plus longues selon ses amis et surtout il remarque que des détails changent chez lui... En fait, Lubin découvre qu'il y a un autre qui habite son corps. Un peu un opposé qui, un jour sur deux, agit et pense à la place de Lubin. Les deux personnalités de Lubin arrivent à échanger, à s'organiser mais très vite Lubin perd du terrain. Plus le temps passe, plus il disparaît.

Une BD qui traite un sujet philosophique « comment utiliser son temps pour vivre ? », d'une manière subtile et pourtant limpide. Le rythme s'accélère au fur et à mesure que Lubin « 1 » perd du temps, le récit devient haletant autant qu'émouvant.

[Timothé Le Boucher parle de Ces jours qui disparaissent](#)

## ROMAN JEUNESSE

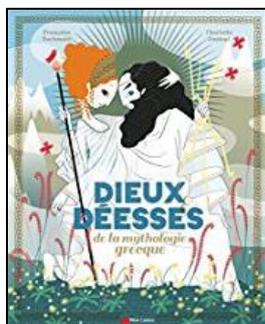


**Mes voisins les Goolz : sale nuit pour les terreurs : / Gary Ghislain. - Seuil Jeunesse, 2018**

Frank Goolz est un auteur de romans d'horreur qui vient d'emménager, avec ses deux filles, dans une vieille maison, près de chez Harold. Harold et sa mère ont lu tous ses livres et sont ravis de le rencontrer. Mais finalement, l'auteur à succès se révèle être un personnage bien peu aimable et surtout très étrange. Très rapidement, Harold et les filles Goolz font connaissance. Ilona, l'aînée et sa sœur Suzie ont un caractère bien trempé et n'hésitent pas à défendre Harold contre une bande de camarades violents menée par Alex. Harold, harcelé depuis toujours par certains garçons de sa classe a du mal à se défendre, car, depuis une mauvaise chute, il se déplace en fauteuil roulant. Qui sont vraiment les Goolz, pourquoi des objets se déplacent-ils seuls dans leur maison, le fantôme d'une vieille femme est-il vraiment apparu à Harold ?

Un bon roman d'aventure, légèrement fantastique. Avec une belle qualité d'écriture.

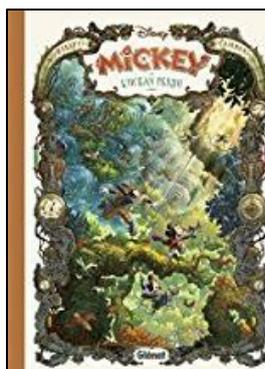
## DOCUMENTAIRE JEUNESSE



**Dieux et déesses de la mythologie grecque / Françoise Rachmühl et Charlotte Gastaut. – Père Castor, 2013**

Grâce à des illustrations modernes et soignées, le lecteur a plaisir à découvrir ou redécouvrir la mythologie grecque dans son ensemble. Le livre comporte un chapitre par dieux/déeses qui relate les plus grands mythes attachés, avec toutefois de petites surprises peut-être moins connues du grand public. Ainsi, chaque chapitre peut se lire comme une nouvelle ou un conte, il plaira donc aux grands comme aux petits.

## BANDE DESSINÉE JEUNESSE



**Mickey et l'océan perdu / scénario Denis-Pierre Filippi ; dessin Silvio Camboni. – Glénat, 2018**

Nous retrouvons Mickey, Minnie, Dingo et leurs amis dans une aventure à l'ambiance steampunk. Après des années de conflit, le monde est à nouveau en paix, Mickey, Minnie et Dingo récupèrent des ressources technologiques pouvant être recyclées. C'est sans compter sur Pat Hibulaire qui fait tout pour leur mener la vie dure. Les trois amis répondent à une annonce pour participer à une grande expédition qui les mènera bien plus loin que ce qu'ils pensaient et qui tournera au désastre. Ils devront créer de nouvelles alliances pour s'en sortir.

Les dessins sont d'une grande beauté et vous entraînent dans cette aventure aux allures de Jules Verne avec délice.

## DVD JEUNESSE



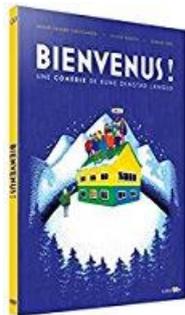
**La cabane à histoires / Célia Rivière. - Arte Editions, 2017**

Quatre copains se retrouvent dans leur super cabane. Ils jouent, se racontent leur journée, leur joie et leur peine. Lisette la plus âgée de la bande trouve la solution à leurs soucis ou à leurs interrogations dans les livres. Tous s'installent confortablement et l'aventure commence...

Des albums jeunesse de qualité sont ici joliment mis en vie. L'animation est réussie et ne dénature pas les albums originaux. Voici une autre façon de découvrir des incontournables comme *Cornebidouille* ou *999 têtards*.

[Bande annonce La cabane à histoires](#)

## DVD

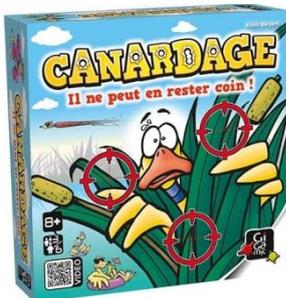


### **Bienvenus ! / Rune Denstad Langlo. -Eurozoom, 2016**

Propriétaire d'un hôtel en faillite dans les montagnes norvégiennes, Primus décide d'en faire un centre d'accueil pour réfugiés afin de profiter des subventions. Mais voilà, la bonne idée de Primus ne s'avère pas si simple. Et rapidement, il réalisera que, derrière ces "marchandises" qui devaient lui permettre de s'enrichir, il y a des hommes et des femmes.

[Bienvenus - Bande annonce](#)

## JEUX



### **Canardage / Keith Meyers. – Amigo, 2007**

Il ne doit en rester coin ! De drôles de canards barbotent en file indienne, dans un ordre sans cesse chamboulé par les joueurs. Mais personne n'est en sécurité dans ces eaux mitraillées... Chacun manœuvre pour maintenir ses canards dans le rang, en évitant de stationner dans une ligne de tir, car les adversaires ont la gâchette facile ! Mettez vos protégés à l'abri avant qu'ils ne finissent prématurément leur volatile carrière en étant mis en joue puis abattus, avec ou sans sommation ! Le dernier canard survivant sera le gagnant.

À partir de 10 ans / durée : 20 minutes / de 3 à 6 joueurs

[Canardage - Vidéo règle](#)



### **Minivilles / Masao Suganuma. – Monster Games, 2012**

Dans Minivilles, les joueurs vont acheter des cartes qui représentent divers types d'établissements qui vont composer leur ville. Il y a quatre établissements majeurs que nous appellerons « Monument ». Le premier joueur à avoir construit ses quatre « monuments » gagne la partie.

À partir de 7 ans / durée : 30 minutes / de 2 à 4 joueurs

[Minivilles - Vidéo règle](#)