

JEU(X)



Paul Cézanne et Jean Paulhan

G. G. G. G. G.

1/1

Bibliographie sélective
2023

{BnF

Cette bibliographie d'une soixantaine de titres réalisée dans le cadre de l'opération « Lectures pour tous » (portée par les Académies de Créteil et Versailles, la BnF et le Ministère de la Culture) rassemble une sélection d'ouvrages de niveau collège et lycée sur le thème du jeu.

Sauf contre-indication, tous les titres sont disponibles en librairie ainsi que sur les sites François Mitterrand et Richelieu (Salle ovale) de la BnF.

Une bibliographie complémentaire sur le thème, adressée au jeune public, sera disponible à partir du 1^{er} juin 2023 sur le site web du CNLJ : https://cnlj.bnf.fr/sites/default/files/bibliographies/lectures_pour_tous_jeu.pdf

Les commentaires/notes sont pour la plupart extraites du catalogue Univers Jeunesse de la BnF : <https://catalogue.bnf.fr>

L'esprit des Jeux

2024, l'année « des » Jeux ! Mais connaissez-vous les Highland Games ? Ou encore la figure d'Alice Milliat, créatrice des Jeux Olympiques féminins ? Le sport, s'il est un jeu, est parfois aussi un combat, individuel ou collectif, avec ses règles, ses gagnants et ses perdants.

Alexander, Kwame

Frères ; traduit de l'anglais (États-Unis) par Alice Delarbre. Paris : Albin Michel, 2017. 248 p. (Litt')

Salle I – Bibliothèque idéale – [ER 140 ALE f]

Pour Josh et son frère jumeau Jordan, 13 ans, le basket-ball représente toute leur vie. Et c'est de famille : leur père (une ancienne star qui demeure à jamais « Le Boss » bien qu'il ait arrêté prématurément sa carrière) les coache avec passion et exigence. Mais cette année, Jordan est tombé amoureux d'une fille et s'implique moins dans le sport, ce qui met son frère en colère, jusqu'à les brouiller gravement. Les problèmes de santé de leur père, d'abord tenus secrets, vont les éprouver encore plus durement. Ce beau roman explore les tourments de l'adolescence avec une voix tout à fait particulière : il est écrit en vers libres, une poésie qui parvient à traduire exactement ce que vit Josh le narrateur. C'est même une expérience surprenante tant le texte semble prendre vie avec l'histoire. Comme le ballon de basket, il rebondit et avance coûte que coûte jusqu'au panier, rageusement, définitivement.

Roman à partir de 11 ans

Bégaudeau, François

Jouer juste. Paris : Gallimard, 2008. 101 p. (Folio ; 4794)

Salle H – Littératures d'expression française – [84/5 BEGA 4 joue]

Une finale de match de coupe d'Europe. A la fin de la seconde mi-temps, l'entraîneur et narrateur conseille à ses joueurs de « jouer juste ». Mais est-ce seulement du match dont parle le narrateur ? Dans ce monologue, il met en parallèle les règles du jeu et celles du couple qu'il a formé avec Julie : « (...) je l'ai vue, elle m'a vu, c'était elle, c'était moi, c'était merveille (...) ». Il explique à son équipe que la passion serait le point commun entre le football et l'amour : « Ceux d'en face disent que le football est une passion au nom de quoi ils pourraient se tuer (...), une fois j'ai voulu tuer Julie car je l'aimais ». « Jouer juste » serait comme « aimer juste » : « Julie, oh ! Notre amour fondu, notre amour perdu notre amour défait notre amour échoué si près de la ligne (...) ». Dans ce court roman, François Bégaudeau se livre à un exercice de style original et drôle.

Roman à partir de 13 ans

Célérien, Chloé ; Nedjari, Karim

Généralités poing levé. Vanves : Marabout-Hachette livre, 2021. 190 p. (Marabulles)

Magasin – [2021-268465]

Voici une série de « portraits inspirants » de personnes ayant lutté pour des causes sociales et/ou politiques, mais dont le fil conducteur est qu'il s'agit ici de sportifs et sportives. Outre la grande diversité des questions abordées (racisme, sexisme, pauvreté, luttes politiques), on apprécie également la variété des genres, sports, époques, pays évoqués. Un livre qui intéressera sans doute même ceux n'ayant aucune appétence pour le sport.

Documentaire à partir de 13 ans

Collombat, Isabelle; Bouxom, Sophie

Combattantes : rugby, une histoire de femmes. Arles : Actes Sud, 2022. 109 p.

Magasin – [2022-208604]

Le rugby ne s'est pas toujours conjugué au féminin. Dans les années 1970, les femmes n'avaient pas le droit de jouer au rugby, sport réservé aux hommes. Aujourd'hui, le rugby féminin est devenu populaire, après une lutte active. Cette bande dessinée vient en raconter l'histoire, avec clarté et dynamisme. Une frise chronologique permet de voir le chemin parcouru. Entre les récits dessinés, des portraits sont proposés pour apporter des informations complémentaires.

Documentaire à partir de 11 ans

Grolleau, Fabien ; Cado, Nico

Highland games. Paris : Delcourt, 2021. 153 p. (Mirages)

Magasin – [2021-291467]

Le lancer de marteau est une discipline sérieuse, tout comme les autres jeux traditionnels écossais, le lancer de tronc et de bottes de foin. Récit du road-trip d'une équipe d'amateurs et leur entraîneur, de la Bretagne à l'Écosse, cet album est une réflexion sur le dépassement de soi, la confrontation à ses limites et la réalisation de ses rêves. Le dessin ligne claire nous fait découvrir l'univers de ces sports atypiques, où les rencontres et la convivialité priment. Car même si les Bretons sont nettement moins doués que les Écossais, tout ce qui compte dans ces jeux, c'est de participer. Et de perpétuer un esprit et une culture, qui inclut aussi le port du kilt !

Bande dessinée à partir de 11 ans

Mardini, Yusra

Butterfly ; traduit de l'anglais (Royaume-Uni) par Guillaume Fournier. Paris : Pocket jeunesse-PKJ, 2019. 366 p.

Salle I – Bibliothèque idéale – [ER 190 MAR b]

L'histoire vraie de la jeune Syrienne Yusra Mardini, membre de l'équipe nationale de natation, qui quand un obus troue le toit de la piscine où elle s'entraîne décide de

fuir avec sa sœur leur pays en guerre pour gagner l'Europe. Quelque part en Turquie, après des mois de fuite, elles montent dans un canot surchargé d'autres réfugiés, bientôt arrêté dans les vagues et la nuit. Nageant des kilomètres pour le pousser vers la côte grecque, les deux sœurs sauveront leur vie et celles de tous les passagers. Un an plus tard, Yusra participera aux épreuves de nage papillon aux J.O. de Rio en 2016, sous la bannière des réfugiés dont elle est porte-parole en Allemagne. Saluée par Barack Obama comme « un exemple pour la jeunesse du monde entier », elle rapporte dans ce gros livre très dialogué ses années d'entraînement intensif, la guerre à Damas et la souffrance de l'exode.
Roman à partir de 13 ans

Minville, Benoît

Mauvaises graines. Paris : Éditions Sarbacane, 2021. 401 p. (Exprim')

Magasin – [2021-293591]

À l'instar de l'équipe mixte coachée par Vasco, un trentenaire immature mais particulièrement attachant, ce roman peut être lu par tous, même celles et ceux qui ne s'intéressent pas au sport et ne connaissent rien au futsal (football en salle). Vasco, au comportement de grand ado, aussi drôle et touchant qu'irritant, trouve enfin un sens à sa vie en acceptant de devenir entraîneur de l'équipe féminine de futsal dans un club dirigé par celle dont il est depuis toujours amoureux. Un roman énergétique et vivifiant qui donne une image positive du sport, de la banlieue et qui rend perceptible l'importance du collectif. Grâce à l'écriture vivante de l'auteur, on vit les émotions des personnages au rythme des matchs de l'équipe.

Roman à partir de 13 ans

Moreau, Jérémie

Max Winson. Paris : Delcourt, 2014. 167 p.

Magasin – [2014-247691]

Géant au physique de Petit Prince, Max Winson, joueur de tennis imbattable, est le produit d'une enfance volée par des entraînements inhumains menés par son coach de père. À la mort de celui-ci, Max s'enfuit pour échapper à la célébrité et erre incognito dans une mégapole aux allures de New York. Tombant par hasard sur la retransmission d'un match de tennis d'il y a vingt ans, il découvre, fasciné, un jeu aux antipodes de celui qu'on lui a enseigné. Parti à la recherche d'un des joueurs, il devient entraîneur d'un gamin surdoué, pas plus haut que trois pommes, qui va lui apprendre le plaisir de l'échange. Un parcours initiatique original dans un dessin en noir et blanc épuré dénonçant les côtés vils de toute forme de compétition pour prôner des valeurs plus humaines. De très beaux personnages, de la poésie, beaucoup de douceur dans le trait pour ce nouvel opus de l'auteur du Singe de Hartlepool.

Bande dessinée à partir de 11 ans

Quella-Guyot, Didier

Alice Milliat : pionnière olympique ; pages documentaires, Laurent Lessous ; dessins, Chandre. Rouen : Petit à petit, 2021. 63 p.

Salle F – Art – [BD QUEL a]

Mêlant récit en bande dessinée et doubles pages documentaires, ce livre retrace le combat passionnant d'Alice Milliat, féministe du début du XX^e siècle ayant œuvré pour que les femmes puissent pratiquer et concourir dans tous les sports. Dans un contexte où le sport de compétition s'organisait... avant tout autour de la pratique masculine, elle est allée jusqu'à organiser des « JO féminins », faisant fi des préjugés de l'époque, et de l'opposition du CIO ! La postérité de l'œuvre d'A. Milliat, les progrès obtenus et ceux restant à accomplir (en matière notamment d'inclusion et d'égalité de traitement) sont également évoqués. Si le dessin n'emporte pas forcément l'adhésion, le propos reste clair et bien structuré. Il incite à découvrir le parcours et l'action de cette militante longtemps oubliée.

Documentaire à partir de 13 ans

Tournier, Mathilde

Championnes. Paris : Gallimard, 2022. 171 p. (Scripto)

Salle I – Actualité de l'édition

Quand Pénélope rejoint une nouvelle équipe à la suite d'un déménagement, elle a d'abord du mal à se faire une place parmi ses nouvelles co-équipières qui ont toute un caractère bien trempé. Elle nous les détaille une à une et on sent que ça va être compliqué pour elle ! Mais la passion est là. L'amour du foot innerve ce récit. Discussions de vestiaires, gadoue sous les crampons, entraînements exigeants, levers à l'aube pour partir en compétition : tout y est ! Ainsi que de magnifiques moments de jeu où les filles montrent l'étendue de leur talent ! Car l'alchimie entre elles se fera bien mais non sans heurts. Elles finiront par se souder en aidant Pénélope, victime de harcèlement au collège, un thème fort traité avec beaucoup de sérieux et de sensibilité. Bien joué !

Roman à partir de 13 ans

Le grand échiquier

Jeu d'échecs, de cartes, mais aussi de go ou de hasard : dans les ouvrages qui suivent, la vie se mène à coups de stratégies et de coups de bluff, comme en équilibre sur un jeu de l'oie !

Christie, Agatha

Cartes sur table. Traduit par Alexis Champon. Paris : le Livre de poche, 2021. 302 p. (Le livre de poche)

Magasin – [2021-251182]

Hercule Poirot est convié à une partie de bridge organisée par Mr Shaitana, un riche collectionneur d'objets rares entouré de mystères. Le détective y rencontre une autrice de romans policiers, un colonel des services secret et un superintendant de Scotland Yard et quatre autres personnes qui, selon l'hôte, seraient des criminels passés entre les mailles du filet de la police ! A côté des parties de bridge, un étrange jeu de chats et de souris prend place sous l'œil machiavélique de Shaitana dont on découvrira le corps inerte au bout de plusieurs heures. Les cartes définitivement reposées sur la table, Poirot ouvre l'enquête...

Roman à partir de 13 ans

Hesse, Hermann

Le jeu des perles de verre : essai de biographie du Magister Ludi Joseph Valet accompagné de ses écrits posthumes. Traduit par Jacques Martin. Paris : Librairie générale française, 2002. 693 p. (Le livre de poche ; 15393)

Salle G – Langue allemande et litt. d'expression allemande – [83/4 HESS 4 glas]

Mystérieux, dense, fascinant, ambitieux... Les adjectifs qualificatifs ne manquent pas lorsqu'il s'agit de parler de ce roman écrit en 1943 par l'écrivain et poète suisse Hermann Hesse, qui obtiendra le prix Nobel de littérature quelques années plus tard. Le récit retrace la biographie d'un personnage fictif baptisé Joseph Valet, évoluant dans un pays lui aussi fictif pensé comme une utopie, qui après des études prometteuses accède au titre suprême de Maître du Jeu des perles de verre, une discipline aussi ludique qu'abstraite. Si ce roman d'initiation philosophique est parfois dur à appréhender, il est conseillé de s'accrocher car le jeu en vaut la chandelle. L'une des portes d'entrée pour le découvrir pourrait être *Ludi*, un album du musicien Christophe Chassol paru en 2020 qui s'inspire des préceptes du livre pour en tirer une poignée de chansons pop et jazz autour du domaine du jeu.

Roman à partir de 16 ans

Kawabata, Yasunari

Le maître ou Le tournoi de go : roman. Traduit de Meijin par Sylvie Regnault-Gatier. Paris : Albin Michel, 1992. 213 p.

Salle G – Langues et littératures d'Asie – [895.6 KAWA 4 meij]

Pierres vivantes ou mortes, menace sur la dernière liberté (atari), capture, interdiction du suicide mais aussi de l'éternité (règle du ko), arnaque (hamete), coup astucieux (tesuji), prise en tenaille (hasami), le go est un jeu impitoyable dont le vrai but est de « vivre » (rendre son groupe de pierres incapturable). Le Maître ou le Tournoi de go est la traduction de Meijin (grand maître, un titre honorifique donné au meilleur joueur du moment). Yasunari Kawabata, prix Nobel de littérature en 1968, pratiquant lui-même, raconte l'ultime tournoi de Shūsai, dernier maître de l'école Hon'inbō, fondée en 1612 et fermée en 1940. Sans anachronisme (l'action du roman, qui s'appuie sur la réalité, se passe en 1938), l'auteur fait de l'affrontement entre le jeune et le vieux maître un passage de relais entre un ancien monde et un nouveau, marqué par la défaite militaire du Japon et sa reddition inconditionnelle en 1945, la proclamation de la nouvelle constitution en 1947, et la transformation d'un empire en un Etat.

Roman à partir de 15 ans

Mistry, Rémi

Paris ludique. Lausanne ; Paris : Favre, 2019. 191 p. (Guide Favre)

Magasin – [2019-114812]

Rémi Mistry, l'auteur de *Paris ludique*, est un passionné de l'univers du jeu qui nous en livre les secrets ! Dans ce guide consacré à Paris, vous découvrirez un panorama des bonnes adresses de la capitale pour jouer : bars à jeux de société, soirée meurtre genre Cluedo géant, en passant par les escape games, sans oublier les jeux vidéo et la réalité virtuelle... Il y en a pour tous les goûts ! Comme dans *Le guide du routard* ou *Le petit futé*, les différentes activités ont été testées par l'auteur, qui nous décrit son expérience, ses ressentis et donne son avis. Bref, après ça, le plus difficile sera de choisir !

À découvrir aussi, du même auteur : *Paris Geek : 120 adresses et activités pour fans de pop culture*

Documentaire à partir de 15 ans

Nabokov, Vladimir

La défense Loujine. Traduit de Zašita Lužina par Genia et René Cannac ; rev. par Bernard Kreise ; préf. de l'auteur. Paris : Gallimard, 1992. 281 p. (Folio ; 2217)

Salle G – Langues et litt. d'Europe centrale et orientale – [891.7/4 NABO 4 zasi]

Le dernier classement mondial de la Fédération internationale des échecs est indiscutable : la Russie est encore et toujours n° 1, devant les Etats-Unis, la Chine, l'Inde, l'Ukraine et l'Azerbaïdjan (La France est n° 7). La célébrité d'Anatoli Karpov et de Garry Kasparov ont beaucoup joué pour la notoriété des échecs auprès du grand public. *La défense Loujine* de Vladimir Nabokov raconte comme un passe-temps pour les uns peut virer à la monomanie pour les autres. La vie elle-même devient pour le héros un échiquier, et chaque phase de son déroulement un coup qu'il faut gagner. Une spirale infernale le fait totalement sombrer : il connaît

un « échec et mat » douloureux et définitif... Le roman a fait l'objet d'un film en 2000, *La défense Loujine* (réalisé par Marleen Gorris avec John Turturro). Roman à partir de 15 ans

Om Swami

La vie est un jeu d'échecs ; traduit de l'anglais par Charlotte Grossetête. Paris : Fleurus, 2019. 287 p.

Magasin – [2019-35473]

Le roman d'apprentissage de Vasu, jeune Indien pauvre et joueur d'échecs surdoué, dont on suit les progrès sur l'échiquier de la vie grâce aux leçons du grand maître qui l'a pris sous son aile, jusqu'à ce qu'il devienne champion du monde. Cette histoire de transmission de maître à élève va bien au-delà des échecs et recèle des pépites de sagesse et des leçons de vie : « pas de victoire sans combat », « le succès que l'on se construit vaut infiniment mieux que la victoire par la chance ». La première fiction du moine mystique tibétain Om Swami ressemble à une vraie success story et a des airs réjouissants de film bollywoodien. Au fil des pages l'auteur distille ses valeurs spirituelles de persévérance, courage et ténacité, et la leçon est bonne à prendre.

Roman à partir de 11 ans

Pouchkine, Alexandre

La dame de pique : 1834. Traduit de Pikovaâ dama par Prosper Mérimée ; édition présentée par Cécile de Cazanove,... Paris : Nathan, 2020. 118 p. (Carrés classiques, Collège)

Magasin – [2020-132253]

La comtesse russe Anna Fedotovna connaît un secret pour gagner infailliblement au pharaon, un jeu de cartes en vogue à la cour de Versailles sous Louis XV et Louis XVI. Une martingale révélée par le comte de Saint-Germain lui-même ! Hermann, un jeune officier allemand, tente de percer le mystère : « Trois, sept, as ! », voilà ce qu'il faut jouer. Mais voilà que tombe la dame de pique, présage de malheur. La nouvelle fantastique a fait l'objet de nombreux films, dont le dernier, réalisé en 2016 par Pavel Lounguine avec Ksenia Rappoport. Le compositeur Piotr Ilitch Tchaïkovski en a tiré un opéra, qui a remporté un succès phénoménal.

Roman à partir de 13 ans

Saarbach, Marie

Le jeu de l'oie. Paris : Autrement, 2013. 33 p. (Autrement jeunesse)

Magasin – [FOL-CNLJ-6229]

Un album qui se déplie en accordéon et dont chaque page est une étape dans un parcours, comme dans un jeu de l'oie. De la page le « Départ » à la page 33 « Encore plus loin ? », nous suivons deux adolescents qui progressent dans un cadre d'abord urbain puis naturel. Ils se suivent, se perdent, se retrouvent. Leur itinéraire est ponctué d'obstacles, de pauses, de jeux et de ce qui, progressivement,

apparaît comme des épreuves à surmonter, sans que la beauté du paysage en soit affectée ni que les émotions empêchent les retours à la sérénité. Les trois éléments de la narration - paysage, personnages, indications dans les cartouches - jouent de façon inventive et poétique et la grande taille de l'album permet un déploiement qui figure bien l'espace et le temps.

Album à partir de 9 ans

Sala, David

Le joueur d'échecs ; d'après Stefan Zweig. Paris : Casterman, 2017. 111 p.

Salle Ovale – [BD SALA]

Sur un paquebot, lors d'une traversée pour Buenos Aires, deux joueurs d'échecs, des hommes aux histoires diamétralement opposées, vont s'affronter. L'un a connu le nazisme et ses tortures. L'autre, paysan pauvre et illettré, s'est élevé au rang de champion international des échecs. David Sala met en image le talent de Zweig, un récit à l'action quasi cérébrale, que le dessinateur transpose avec une mise en scène ample en belles planches où alternent cases grand format et pleines pages. Le dessin à l'aquarelle, aux couleurs directes et aux teintes assourdis, élégant, transforme chaque case en un tableau tout en traduisant la psychologie des joueurs et la tension du jeu. Une adaptation graphique qui rend justice à ce texte majeur.

Bande dessinée à partir de 13 ans

Shan, Sa

La joueuse de go. Paris : Grasset, 2001. 342 p.

Salle H – Littératures d'expression française – [ASI84 SA 4 joue]

La Joueuse de go a reçu en 2001 le prix Goncourt des lycéens. C'est le troisième roman de Shan Sa, autrice d'origine chinoise qui aujourd'hui vit à Paris et écrit en français. Elle y raconte l'histoire d'une jeune lycéenne mandchoue de 16 ans, passionnée par le jeu de go. Dans une Mandchourie glaciale, en 1932, durant la guerre sino-japonaise et peu avant l'invasion japonaise, Chant de nuit défie divers adversaires, place des Mille vents, avant de rencontrer un tout jeune officier japonais, venu en espion. Ils vont apprendre à se connaître puis tomber amoureux à travers le jeu de go. Le roman alterne leurs deux points de vue, tandis que la situation politique se durcit, et utilise le jeu de go comme métaphore de cet amour sans issue.

Roman à partir de 15 ans

Tevis, Walter S.

Le jeu de la dame : roman. Traduit par Jacques Mailhos. Paris : Gallmeister, 2021. 432 p. (Totem : roman ; 179)

Magasin – [2022-210942]

Popularisé par la série à succès du même nom diffusée par Netflix à partir d'octobre 2020, ce roman de l'américain Walter Tevis raconte l'histoire de Beth Harmon, une petite fille de neuf ans placée dans un orphelinat, après la mort de sa

mère. Là-bas, elle croise le gardien de l'établissement qui, à ses heures perdues, accepte de l'initier aux échecs, jeu pour lequel elle développe une véritable obsession qui va influencer sur le cours de sa vie. Le récit, loin de ne s'adresser qu'aux amateurs d'échecs, évoque en creux la place des femmes dans la société des années 50 et 60, les vices et les vertus de la compétition et la naissance des addictions - l'héroïne devient peu à peu dépendante à l'alcool et aux médicaments. Un roman redoutablement efficace qui se lit comme un bon thriller où les scènes d'action auraient été remplacées par des duels fiévreux autour d'un échiquier.
Roman à partir de 14 ans

Zweig, Stefan

Le joueur d'échecs. Traduit de Schachnovelle par Dominique Autrand ; présentation par Sylvie Coly. Nouvelle trad. Paris : Magnard, 2016. 126 p. (Classiques & contemporains : collège-lycée ; 168)

Magasin – [2016-206754]

Mirko Czentović, orphelin considéré comme un « attardé mental » selon le langage de l'époque, devient champion du monde d'échecs. Un inconnu, « Monsieur B. », aurait appris ce jeu en secret, dans une prison de la Gestapo. Que peuvent donc se raconter des joueurs d'échecs quand ils se rencontrent sur un paquebot voyageant de New York à Buenos Aires ? Des histoires d'échecs... Ecrivain interdit par les nazis, Stefan Zweig a écrit là son dernier roman. *Le Joueur d'échecs* a été publié à titre posthume, en 1943, après le suicide de l'auteur. Lui-même cherchait à tromper son extrême solitude en jouant...

Roman à partir de 13 ans

Game play

Depuis quarante ans, le jeu vidéo investit la littérature pour adolescents, tant dans son sujet que dans sa structure. Geeks, hackers, ou tout simplement gamers, de nouveaux personnages apparaissent, dans des récits aux enjeux souvent très politiques.

Adriansen, Sophie

Hacker. Genève : La Joie de lire, 2023. 199 p. (Encreage)

Salle I – Actualité de l'édition

Ce récit choral, captivant, permet aux lecteurs de découvrir Florian, lycéen très populaire, surnommé Flow par ses amis, piégé dans une spirale infernale et addictive depuis ses records en jeux vidéo à l'âge de sept ans jusqu'à ses activités illégales de hacker professionnel, poursuivi par les services secrets américains pour avoir détourné des millions de dollars. L'autrice a été inspirée par l'histoire édifiante d'un jeune hacker français qui était parvenu à duper tout son entourage. Elle signe un roman sous tension, alimenté par une écriture efficace et une construction narrative digne d'un scénario de film.

Roman à partir de 15 ans

Lehmann, Christian

No pasarán, le jeu ; suivi de *Andreas, le retour*. Paris : L'École des loisirs, 2012. 450 p. (Médium)

Magasin – [8-CNLJ-12853]

Ces deux romans mettent en scène trois jeunes passionnés de jeux vidéo, dont Andréas, violent, obsédé par la guerre et, tout comme son père, favorable aux idées des néonazis. Ils plongent tous les trois dans les guerres du XX^e siècle via un jeu vidéo, « L'Expérience ultime ». Éric et Thierry en réchappent, mais font des cauchemars, tombent malades, ont des séquelles physiques... quant à Andreas, il disparaît, happé par le jeu... Dans ce livre-événement l'auteur revisite l'Histoire, mais il y mêle aussi l'Histoire actuelle et dénonce fortement des idéologies - l'islamisme y occupe une place importante. On croise de nouveaux personnages, on plonge dans des guerres récentes comme celle des Balkans, et on est toujours dans un monde extrêmement violent. Un grand roman sur le Bien et le Mal, une plongée réaliste dans la guerre, et un questionnement sur l'efficacité des leçons de l'Histoire qui peinent à servir d'exemple. Magistral.

Roman à partir de 13 ans

Midam

Game over ; 9 : Bomba fatale ; illustrations Adam ; scénario Patelin. Lasne (Belgique) : Mad fabrik, 2012. 48 p.

Magasin – [2013-440890]

Dans cette série, le héros-chevalier des jeux vidéo cherche à libérer une gentille damoiselle mais est systématiquement écrabouillé, dévoré, massacré, englouti, râpé, gelé, etc., quand il ne tue pas lui-même la princesse ! La série Kid Paddle et ses jeunes fans de jeux vidéo a donné naissance à cette réjouissante série muette où le « running gag » est l'échec. Pour oublier un peu les écrans et se moquer de nos prouesses manettes en main. Jubilatoire ! Essaie encore...

Bande dessinée à partir de 6 ans

Morris, Brittney

Slay ; traduit de l'anglais (États-Unis) par Thaïs Cesto. Rancon : Éditions Akata, 2022. 327 p. (Young novel)

Magasin – [2022-133890]

Un roman pour adolescents qui se distingue par son ancrage militant en faveur de la culture noire. Kiera, élève brillante, une des rares Noires d'un lycée huppé « blanc », se trouve dans la situation inconfortable d'être soit invisibilisée, soit considérée comme porte-parole des Noirs. Son amoureux, lui, refuse en bloc la culture blanche. En réaction aux jeux vidéo trop « blancs », voire racistes, Kiera a développé *Slay*, un jeu qui met en valeur l'excellence noire et n'accepte que les joueurs noirs. Mais lorsque l'un d'eux est assassiné, les médias s'enflamment et accusent le jeu de discrimination. Kiera a peur des conséquences. Cette histoire pleine de rebondissements, ponctuée de descriptions superbes de l'univers du jeu, aborde aussi de façon nuancée des questions d'actualité comme le « woke », les différences de langage et de culture, le féminisme.

Roman à partir de 13 ans

Ross, Edward

Les mondes du jeu. Bussy-Saint-Georges : Ça et là, 2020. 203 p.

Richelieu – Salle Ovale – [ART Jeux vidéo ROSS]

Voici un remarquable essai sur ce phénomène - parfois décrié, souvent incompris - qu'est le jeu vidéo. À la fois histoire du jeu et réflexion sur ses spécificités et son « pouvoir », il explique comment et pourquoi le jeu vidéo a conquis la planète. Ses caractéristiques narratives, techniques, ludiques... sont mises en valeur ; les problématiques souvent associées à ce média (violence, addiction, comportements toxiques...) ne sont pas occultées, mais abordées avec équilibre. Si l'ouvrage garde un point de vue d'auteur, il s'appuie sur des exemples riches et variés ainsi que des analyses de spécialistes. Malgré l'absence apparente de fil conducteur, cette bande dessinée se lit d'une traite, tant le propos est passionnant.

Documentaire à partir de 15 ans

Zeid, Jean

Art et jeux vidéo. Paris : Palette, 2018. 92 p.

Salle Ovale – [J ART Histoire ZEID]

Oui, le jeu vidéo est un art, c'est l'affirmation de l'auteur, spécialiste du genre, qui argumente son propos, exemples à l'appui : né de la révolution informatique, le jeu vidéo et ses composantes s'inspirent aussi bien de la peinture, la bande dessinée, l'architecture, la musique ou du cinéma au service d'une créativité multiple. Les musées y accueillent même des expositions et la publicité s'en empare aussi. De la conception des jeux à leur esthétisme final, tous les sens sont sollicités pour cet art à part entière.

Documentaire à partir de 13 ans

Le personnage – et le lecteur ! – pris au jeu

Des personnages pris au piège de jeux qui les dépassent et dont on ne sait plus qui trop, de l'auteur ou du lecteur, tire les ficelles. Jouer pour s'échapper, jouer pour survivre, au cœur d'un imbroglio scénaristique afin de déjouer au mieux les codes romanesques.

Balpe, Anne-Gaëlle

Underlife. Paris : Slalom, 2019. 234 p.

Magasin – [2019-301346]

Le roman suit Alix à la trace et prend son lecteur magistralement à revers quand il découvre qu'elle n'est pas la simple fille du chef d'une tribu retranchée dans une sorte de fortin médiéval mais... une humanoïde. Pion d'un jeu grandeur nature à son insu, Alix est curieuse et indocile au point de s'échapper de cette bulle factice dédiée à divertir ce qu'il reste du monde des humains, tenu en laisse courte par la puissante société Incubo Corp. Expédiée dans une mine dont elle devient esclave, amnésique, Alix part à la reconquête de tout : qui elle est, que faire dans ce monde si abîmé, trouver des alliés, comprendre qu'être humain c'est accepter d'être mortel... Avec ce roman de rébellion et de résistance, Balpe nous captive. Si la relative facilité du dénouement réserve cette dystopie habile et efficace aux plus jeunes, elle leur offre une lecture subtile à la suite d'une héroïne plus complexe que la couverture le laisse penser.

Roman à partir de 13 ans

Ben Kemoun, Hubert

Les joies de la jungle ; illustré par Caroline Romanet. Nantes : Gulf stream éditeur, 2019. 132 p. (Étincelles : science-fiction & humour)

Magasin – [2019-186008]

Un univers clos, sans aucun adulte, sorte de prison-internat pour jeunes de 9 à 14 ans trouvés dans la rue. Ça commence par des batailles de nourriture (les Entarteurs contre les Précipiteuses de purée), chacun cherchant à gagner un maximum de « like » grâce aux vidéos qu'ils postent. Très vite, c'est une escalade de la violence : les bandes passent aux coups-de-poing américains et aux lance-flammes, qu'ils commandent sur Internet et se font livrer avec une déconcertante facilité. Sonny, 13 ans, essaie tant bien que mal de se tenir à l'écart en ménageant chaque camp mais doit s'enfuir, alors que deux filles viennent de s'entretuer. Un simple jeu qui a dégénéré ? Ou une arène où les jeunes sont sans le savoir l'enjeu d'une émission de télé-réalité - les spectateurs pariant sur eux ? Annoncé « Science-fiction & humour », et accompagné d'une illustration effectivement humoristique, le contenu de ce roman n'a rien de drôle et risque de surprendre un lecteur non averti. Au demeurant, ce croisement d'*Hunger Games* avec *Sa majesté des mouches*, pour dénoncer la société surconnectée et la télé-réalité, est vraiment bien fait.

Roman à partir de 13 ans

Chaurand, Rémi

100 % escape games ; illustrations, Estocafich. Montrouge : Bayard jeunesse, 2019. 74 p.

Magasin – [2019-304422]

Les *escape games* (ou jeux d'évasion grandeur nature) remportent un immense succès ces dernières années ; il n'est donc guère étonnant que soient désormais disponibles des livres tels que celui-ci, permettant d'initier les enfants à ce type de jeux chez soi. Quatre scénarios sont ici proposés, empruntant à des univers variés et qui plairont aux jeunes (une pyramide piégée, un labo secret, un sous-marin en détresse...). Pour chacun d'entre eux, des accessoires cartonnés à détacher permettent de créer et répartir les énigmes dans la pièce utilisée - énigmes dont la solution et le fil directeur sont évidemment donnés. L'enchaînement entre les quatre aventures permet d'appréhender progressivement les principales notions de l'*escape game*, (énigmes, indices, lieu clos, travail en coopération...) et ses différentes variantes (chasse au trésor, enquête, survie...). On regrettera juste l'absence de conseils donnés au « maître de jeu » (doit-il être d'ailleurs un adulte ?) pour gérer l'ensemble des joueurs, aspect qui peut s'avérer tout sauf anodin ! Une très bonne initiative, et une initiation plutôt réussie.

Documentaire à partir de 9 ans

Collins, Suzanne

Hunger Games ; traduit de l'anglais (États-Unis) par Guillaume Fournier. Paris : Pocket jeunesse, 2009. 398 p. (Roman)

Salle I – Bibliothèque idéale – [ER 230 COL h]

Suzanne Collins, avec cette première publication en France - qui ouvre une trilogie -, a puisé dans le génial *Running man* de Stephen King et dans le roman *Battle Royale* du Japonais Koshun Takami pour offrir aux jeunes lecteurs une

robinsonnade haletante dans le monde de demain. L'Amérique du Nord est dirigée par Le Capitole, gouvernement intransigeant. La jeune Katniss est choisie pour participer aux Jeux de la faim, un jeu de télé-réalité grandeur nature d'où ne ressortira qu'un seul survivant...

Roman à partir de 13 ans

Diderot, Denis

Jacques le fataliste et son maître. Appareil pédagogique par François Tacot. Paris : Magnard, 2018. 159 p. (Classiques & patrimoine ; 101)

Magasin – [2018-156667]

Si l'œuvre phare de Diderot s'ouvre sur le questionnement de la fatalité - tout est-il écrit ? -, c'est sûrement pour mieux se jouer des codes romanesques et des attentes du lecteur. Dans la droite lignée de Sterne qu'il adorait, Diderot apostrophe son lecteur, stoppe net son récit par l'art de la digression, propose des versions alternatives et ouvre des possibles de lecture. A la fois déconcerté et dérouté, le lecteur doit entrer dans le jeu et n'a pas d'autres choix que de se laisser guider par son maître qui a tout pouvoir sur la narration et l'histoire qui se raconte.

Récit à partir de 15 ans

Dubois, Jérôme

Un matin ; découpage et illustrations, Laurie Agusti. Paris : la Partie, 2022. 92 p.

Magasin – [2022-186553]

Un matin une petite fille se réveille dans un monde en noir et blanc : son univers familial a perdu toutes ses couleurs ! Commence une singulière déambulation où l'enfant va progressivement rencontrer ses souvenirs sous forme de petites sphères colorées, souvenirs qu'elle débusque au fur à et mesure qu'elle traverse des lieux familiers, où ces moments se sont déroulés : le parc, le cinéma, le camion pizza, la fête foraine... Laurie Agusti déploie ici son style graphique si caractéristique, élégant et dépouillé, dans un beau format à l'italienne en offrant à cette balade intime une forme très originale de "livre dont vous êtes le héros", bel hommage à l'enfant qui grandit, les émois des premières découvertes faisant désormais partie de sa mémoire.

Bande dessinée à partir de 9 ans

Duval, Fred; Pécau, Jean-Pierre; Calvez, Florent

Jour J ; 11. La nuit des Tuileries. Paris : Delcourt, 2012. 63 p.

Salle I – Bibliothèque idéale – [EB 220 JOU 11]

Dans cette série concept, l'histoire a bifurqué suite à des imprévus, des choix, des hypothèses auxquelles personne n'avait pensé en réalité. Ici, très belle trouvaille, la fuite à Varennes a réussi, mais en montgolfière (gonflée dans la cour carrée du Louvre, il fallait y penser). Louis XVI mort dans l'aventure, le Dauphin mène la guerre civile (enfin, sa mère), et le jeune Bonaparte, parti servir le sultan, se retrouve par hasard généralissime du roi ! Le jeu de chaises musicales est

vertigineux, et s'appuie sur des faits bien documentés. Une vision ludique de la réflexion historique, enlevée avec entrain.

Bande dessinée à partir de 11 ans

Friot, Bernard

Pris au jeu ; illustré par Félix Larive. Paris : Rageot, 2018. 104 p. (Flash fiction)
Magasin – [2018-204699]

La malveillante tante du narrateur exige une partie de Jeu de l'oie grandeur nature dans un appartement (les toilettes deviennent la prison, on est jeté dans la baignoire quand on tombe sur « le puits », etc.). Un petit roman qui fait penser à la série « Kamo » de Daniel Pennac, qui permettait l'irruption du fantastique au sein d'un quotidien très quotidien, même si le fantastique est ici réduit à la portion congrue. Ces pages valent surtout par l'écriture et par le suspense... Il n'y aura pas de happy end dans la relation de la tante et du neveu. Lequel sortira pourtant grandi de cette aventure. Un roman accessible aux DYS selon le principe de cette intéressante collection.

Roman à partir de 11 ans

Grabenstein, Chris

Vingt-quatre heures dans l'incroyable bibliothèque de M. Lemoncello ; traduit de l'anglais (États-Unis) par Anath Riveline. Toulouse : Milan, 2017. 304 p.
Magasin – [2017-261412]

Pour l'ouverture d'une bibliothèque offerte à une municipalité américaine par un milliardaire créateur de jeux, douze enfants de 12 ans, plus ou moins sympathiques, gagnent le droit d'y passer 24 heures. Le grand gagnant sera celui qui trouvera la sortie de cet endroit magnifique et magique où les indices obligent à utiliser toutes les ressources d'une bibliothèque. Un univers foisonnant qui renvoie à celui de Charlie et la chocolaterie et un bel hommage à la lecture et aux bibliothèques.

Roman à partir de 11 ans

Pazzottu, Florence

Le joueur de flûte : d'après le joueur de flûte de Hamelin ; Hugues Breton, encres. Corcoué-sur-Logne : Éditions Landskine, 2022. 36 p.

Salle I – Actualité de l'édition

Magasin – [2023-43923]

D'après « Le Joueur de flûte de Hamelin » qui est sans doute la plus connue des légendes rassemblées par les frères Grimm. Histoire sombre que celle de ce mystérieux musicien qui sauve une ville envahie par les rats. D'abord moqué, puis méprisé, rejeté, il se vengera de terrible manière. Les encres d'Hugues Breton, majoritairement grises et noires, à l'exception du manteau bigarré du musicien, des deux aurores et du nuage qui emporte les enfants, traduisent bien la tension, la noirceur du récit. Le texte, incisif, poétique dans son efficacité s'adresse à de bons lecteurs/auditeurs. C'est une belle adaptation du récit des frères Grimm. Elle en

garde toute la force et le mystère, le côté fantastique. Qui saurait dire ce que sont devenus les enfants ? Qui saurait dire d'où venait ce merveilleux et si inquiétant joueur de flûte ?

Conte à partir de 11 ans

Perec, Georges

La vie mode d'emploi : romans. Paris : Fayard, 2011. 657 p.

Salle H – Littératures d'expression française – [84/4 PEREc 2 r]

Brillant auteur de mots-croisés, versé dans « l'art subtil du go », ce n'est pas sous le signe de ces jeux pour lettrés mais du plus populaire puzzle que Perec a choisi d'édifier (en forme d'immeuble haussmannien) sa cathédrale. Tout à la résolution de l'énigme, porté par les plaisirs de l'humour, du style et d'un imaginaire ô combien foisonnant, le lecteur est à mille lieues de soupçonner qu'on manipule son attention comme une pièce sur l'échiquier du texte...

Roman à partir de 15 ans

Jeux de pouvoirs

Mensonge, tricherie, secrets... Pour rester maître du jeu et maintenir l'équilibre des relations de pouvoirs, les personnages jouent parfois à des jeux dangereux. Jouer à se faire peur, jouer à se faire mal, le jeu peut parfois se transformer en enfer...

Banks, Iain

L'Homme des jeux. Traduit de l'anglais par Hélène Collon. Paris : R. Laffont, 1992. 390 p. (Ailleurs et demain). Rééd.: Paris : Librairie générale française, 1996. 478 p. (Le livre de poche. Science-Fiction)

Salle G – Langue anglaise et litt. d'expression anglaise – [82/4 BANK 4 play]

Cette histoire racontée par une intelligence artificielle commence par ces mots : « Voici l'histoire d'un homme qui partit très loin et très longtemps dans le seul but de jouer à un jeu ». Elle se passe dans une vaste société galactique future, pacifique et anarchiste, à la fois éthique et cynique, en tout cas très tolérante, composée d'humains, de diverses espèces extra-terrestres et d'intelligences artificielles multiformes, baptisée la Culture. *L'Homme des jeux* est le premier volume de cette saga aux multiples développements, drôle et stimulante pour l'esprit. L'instance de régulation de la Culture, où le jeu est considéré comme un art majeur, redoute les dérives d'un empire autoritaire voisin où le trône de l'Empereur se conquiert à travers un jeu multiforme, de stratégie, de rôle et de hasard, et infiniment complexe. Gurgeh, le plus célèbre joueur que la Culture ait connu, est envoyé comme un pion pour y jouer. Qui va l'emporter ?

Roman à partir de 15 ans

Guimard, Paul

L'ironie du sort. Paris : Gallimard, 1974. 154 p. (Collection Folio ; 536)

Magasin – [16-Z-14840 (536)]

Antoine a 20 ans. Dans l'obscurité de début de nuit, arme en main, il s'apprête à abattre un ennemi qui détient des documents compromettants pour le réseau de résistants. Tout est prévu, planifié, organisé. Mais quel rôle va jouer le hasard (la Providence, le destin) : une vieille voiture qui démarre, ou pas, par exemple ? Qui va vivre ? Qui va mourir ? Ce bref récit vertigineux, raconté dans une langue limpide, commence à Nantes, à la fin de la Seconde Guerre mondiale, mais résonne comme une tragédie antique mêlée non sans humour à des réflexions toujours actuelles sur la famille, le couple, la politique, la société.

Roman à partir de 15 ans

Hero ; Daisuke, Hagiwara

Horimiya. Vanves : Nobi nobi !, 2022. 166 p. (Genki)

Magasin – [2022-16218]

Horimiya est LE shojo de l'année : drôle, sensible, accrocheur et intelligent. Habile mélange de romance et de comédie, il met en scène deux personnages apparemment opposés, qui ont chacun quelque chose à cacher : Hori, la jolie fille populaire, et Miromiya, le garçon taciturne et solitaire. Une *college story* qui sort de l'ordinaire, par son ton léger et plein d'humour, et ses ressorts assez fins sur le jeu entre apparences et réalité, pression sociale et sentiments profonds. Série terminée au Japon en 16 tomes.

Manga à partir de 11 ans

Kloetzer, Laurent

La voie du cygne : vita sicut labyrinthus, labyrinthus sicut vita. Paris : Mnémos, 1999. 315 p. (Icares) Rééd. : Paris : Gallimard, 2001. 485 p. (Folio. Science-fiction)

Salle H – Littératures d'expression française – [SF84 KLOE 4 voie]

Dans une ville qui appartient à la fois au passé (l'univers de la Renaissance y règne) et à l'avenir, une ville aux mille intrigues, où chacun dissimule de sombres secrets, se déroule une enquête perverse en forme de labyrinthe (qui, comme l'indique le sous-titre en latin, est une image de la vie).

Pour la résoudre, l'enquêteur devra suivre les règles complexes d'un jeu de l'oie grandeur nature. Chaque chapitre de ce roman qui mêle roman policier et fantastique, perversité et humour, porte d'ailleurs le nom et le numéro d'une case du jeu de l'oie. Mais l'auteur lui accorde le droit de tricher, si les dés ne sont pas favorables, pour emprunter la difficile « voie du cygne ».

Roman à partir de 15 ans

Moeyaert, Bart

Embrasse-moi ; traduit du néerlandais par Daniel Cunin. Rodez : Éd. du Rouergue, 2009. 122 p. (DoAdo)

Magasin – [8-CNLJF-57446]

Un après-midi d'orage raconté sous forme de scènes où l'on assiste aux tensions dans un groupe d'amis. Tout se joue entre Molly et une jeune fille surnommée « la Fausse Blonde » Elles ont décidé de jouer au jeu des secrets. Mais la Fausse Blonde fait marcher Molly, pour ne pas avoir à lui dire le sien. Personnage fort, difficile à cerner, la Fausse Blonde est prisonnière de son surnom. Progressivement, l'auteur laisse entrevoir ses failles et c'est seulement quand il donne de l'humanité à son personnage que le lecteur apprend enfin son nom, Carrie. Bart Moeyaert s'interroge sur la façon dont s'établissent les relations de pouvoir, la méchanceté et le moment où poser des limites. Le jeu des secrets permet ainsi de tester la notion d'amitié et de montrer comment naissent les rapports de confiance : par le fait de dépasser la peur de l'autre, réussir à jouer le jeu, partager ses jardins secrets. D'une main de maître, l'auteur ne laisse rien au hasard. Chaque détail prend sens.

Roman à partir de 13 ans

Moitet, David

C'était juste un jeu. Paris : Didier Jeunesse, 2023. 169 p.

Magasin – [2023-88880]

On comprend vite qu'un simple jeu d'ados a mal tourné. Quatre amis, aux histoires familiales plus ou moins compliquées, pratiquent l'urbex, l'exploration de lieux abandonnés. La première partie du roman met l'accent sur ce jeu et la personnalité de ces collégiens. Le roman bascule rapidement en polar quand Simon, qui humilie volontiers les plus faibles, disparaît suite à une mauvaise blague. La police s'en mêle et le jeu devient réellement dangereux, en lien avec des trafiquants de drogue. Un roman policier bien construit avec une écriture efficace, un ton juste et pas mal d'adrénaline. La psychologie des jeunes comme des adultes est bien vue.

Roman à partir de 13 ans

Morris

Lucky Luke contre Pat Poker. Charleroi : Dupuis ; Paris : Hachette, 1988. 46 p.

Magasin – [4-Y2-9028 (5)]

Quand « l'homme qui tire plus vite que son ombre » rencontre le tricheur professionnel Pat Poker, qui a plus d'un atout dans la poche (comprendre « trop »), c'est de la dynamite ! Deux shérifs à Ville-Rouge ? A la fin il n'en restera qu'un ! Qui tombera sur la « main de l'homme mort » ? Qui abattra ses cartes en premier ? Qui bluffera le mieux ? Qui enverra l'autre au tapis ? Lucky Luke première époque par Morris, c'est de la pépite ! Au lecteur de commencer sa ruée vers l'or...

Bande dessinée à partir de 11 ans

Moulin, Aurélie ; Galkowski, Nicolas

À ton tour. Nantes : Gulf Stream, 2022. 190 p. (Spooky)

Magasin – [2022-227113]

Dans un camp de vacances, 8 jeunes sont autour du feu pour la veillée. Thomas le moniteur propose une soirée particulière : chacun doit raconter une histoire pour se faire peur. Maisons hantées, adolescentes enfermées dans des escape games, disparitions inexplicables, santé mentale vacillante, somnambulisme, visions prémonitoires, etc. Entre récits fantastiques ou horribles, ces textes courts font froid dans le dos. La narration utilise les ressorts de l'imagination pour développer les peurs, s'inspirant des maîtres du genre : Stephen King, Edgar Allan Poe etc. L'ensemble réserve une fin inattendue qui fera frémir les lecteurs adolescents.

Roman à partir de 13 ans

Senabre, Éric

La semeuse d'effroi. Paris : Romans Didier jeunesse, 2022. 270 p.

Magasin – [2022-230256]

Après la mort de ses parents, Sophie est adoptée par son parrain Rodolphe Camondo. Mais peu de temps plus tard, ce dernier est accusé de meurtre, emprisonné, et la jeune orpheline est mise en pension. En espérant trouver des preuves pour l'innocenter, Sophie s'échappe toutes les nuits par les toits et mène sa propre enquête. Elle prend secrètement des cours nocturnes de self-défense et devient amie avec des comédiens dont un spécialiste en trucages et effets spéciaux qui va l'aider à acquérir quelques techniques et objets particuliers pour impressionner ceux qu'elle veut faire parler. On suit avec plaisir les péripéties invraisemblables et complètement romanesques de la jeune « semeuse d'effroi » qui n'a pas froid aux yeux. Tout le charme du roman réside dans son ambiance mystérieuse qui évoque les romans-feuilletons du début du XX^e siècle. Jubilatoire !

Roman à partir de 13 ans

Thompson, Hunter Stockton

Las Vegas parano : une équipée sauvage au cœur du rêve américain. Traduit par Philippe Mikriammos. Paris : Gallimard, 2010. 296 p. (Folio ; 5117)

Magasin – [2010-226107]

Plonger dans l'enfer du jeu de la « Ville du péché », perdre son temps et son argent dans les casinos de la « Ville sans horloge » ? Raoul Duke est trop accroc aux produits qui ne se vendent pas dans les pharmacies ou chez les buralistes pour se permettre en plus une addiction au jeu. Lui, ce qui le motive, c'est le journalisme gonzo, qui ferait passer les pires paparazzis pour des prix Pulitzer. Rien ne l'intéresse tant que de couvrir la Mint 400, une course tout-terrain dans le désert Mojave, connu pour sa vallée de la Mort. Mais se livrer à cet exercice « chargé comme une mule » en pleine convention de toutes les brigades des Stups d'Amérique est de la folie pure. C'est après avoir écrit en 1966 *Hell's Angels* qu'Hunter Stockton Thompson publie en 1972 *Fear and Loathing in Las Vegas: A*

Savage Journey to the Heart of the American Dream, sur la capitale mondiale des jeux. Le roman a fait l'objet d'un film en 1998, *Las Vegas parano* (réalisé par Terry Gilliam, avec Johnny Depp et Benicio Del Toro dans les rôles principaux).
Roman à partir de 15 ans

Jeux littéraires

Où les auteurs se jouent du fond et des formes, des lettres et des mots. Une seule lettre vous manque et tout est chamboulé. Dans ces textes, la poésie n'est jamais loin, ouvrant de nouvelles perspectives à la fiction.

Calvino, Italo

Le Château des destins croisés. Traduit de l'italien par Jean Thibaudeau et l'auteur. Paris : Seuil, 1976. 140 p. Rééd. : Paris : Gallimard, 2013. 180 p. (Folio)
Magasin – [2014-27525]

Dans ce récit fantastique, deux groupes de convives rendus mystérieusement muets par la traversée d'une forêt obscure, ou peut-être leurs expériences, trouvent refuge respectivement dans un château et une taverne et se racontent leurs histoires grâce à des combinaisons de cartes du jeu de tarot, qui sont reproduites dans le livre. Dans la première partie, *Le Château des destins croisés*, l'écrivain utilise les figures raffinées du tarot italien de Visconti, qui date de la Renaissance, pour inventer une série d'histoires aristocratiques. Dans la deuxième partie, *La Taverne des destins croisés*, il utilise le plus rustique tarot de Marseille pour évoquer des personnages plus populaires. Les jeux de tarot sont utilisés comme une « machine narrative combinatoire » pour engendrer des histoires.

Roman à partir de 14 ans

Cortázar, Julio

Marelle. Traduit de l'espagnol par Laure Guille-Bataillon et Françoise Rosset. Paris : Gallimard, 1979. 590 p. (L'Imaginaire)

Salle G – Langues et litt. d'Espagne et d'Amérique latine – [AR86 CORT 4 rayu]

Horacio Oliveira, immigré argentin, et la Sibylle, jeune femme magnétique, pratiquent la « flemme systématique » dans le Paris des années d'après-guerre. Autour d'eux gravitent les situations, banales et fabuleuses, et les amis, rêveurs intransigeants, dans une bohème qui aborde la ville comme un immense terrain de jeu. La musique, les livres, les passants, l'amour, les clubs, sont les personnages d'un roman aux multiples entrées : chaque paragraphe numéroté est un lieu de rendez-vous hasardeux où le lecteur peut décider, ou non, de se rendre. Julio Cortázar propose de le lire de façon classique, linéaire, ou comme son titre le suggère, en sautant de case en case. Un livre-monde, où se mêlent les registres, et où la lecture, comme la vie, se décide à la rencontre. C'est aussi le roman d'une

époque, celle du quartier latin existentialiste, en quête d'une liberté secrète, furtive et anticonformiste.

À partir de 16 ans

Leiris, Michel

Glossaire j'y serre mes gloses ; suivi de *Bagatelles végétales*. Illustré par André Masson et Joan Miró ; édition de Louis Yvert. Paris : Gallimard, 2014. 180 p. (poésie ; 492)

Magasin – [2014-75460]

Dans ces deux recueils, Michel Leiris joue à réécrire ses propres définitions. Les mots s'entremêlent, le langage devient jeu et le poète se fait explorateur des potentialités de la langue, à la fois dans l'arbitraire et la licence poétique. Paru pour la première fois dans la revue *La Révolution surréaliste* d'André Breton, Michel Leiris libère le langage de ses contraintes, s'affranchit des carcans, tout en s'astreignant à un exercice de style qui déforme et reforme le sens des mots : jeu sur les sonorités, anagrammes, calembours... La littérature devient alors, comme il le reformule lui-même, un « art de lutte et de rôles ».

Poésie à partir de 15 ans

Murphy, Sean

The plot holes ; trad. de l'anglais (États-Unis) par Benjamin Rivière. Paris : Urban Comics, 2022. 121 p. (Urban Indies)

Salle I – Actualité de l'édition

Inkslayer est un auteur de comics sur le retour, jusqu'à ce qu'il soit recruté par Ed, la cheffe d'une équipe de super héros d'un genre un peu particulier. Les incorrants sont chargés d'intervenir dans les livres pour corriger les erreurs de scénarios, sans se faire repérer, à l'aide d'un logiciel ultra perfectionné qui les fait passer d'œuvre en œuvre. Un scénario brillant qui nous offre une parabole sur la littérature, les pouvoirs de la fiction, le rôle de l'auteur et celui de l'éditeur, et brouille les frontières entre réel et fiction. Le dessin vif et nerveux rend finement compte de ce mélange d'univers de fiction qui communiquent harmonieusement les uns avec les autres. Le jeu littéraire s'accompagne d'une vraie aventure, et de personnages incarnés, avec une interrogation sur le rôle de chacun. Un album étonnant et inspirant du grand Sean Murphy.

Bande dessinée à partir de 15 ans

OULIPO

Le petit Oulipo : anthologie de textes de l'Oulipo. Réunis par Paul Fournel ; images de Lucile Placin. Voisins-le-Bretonneux : Rue du monde, 2010. 55 p. (La poésie)

Salle I – Bibliothèque idéale – [EP 120 FOU p]

En hommage à l'OUvroir de Littérature POTentielle, créé il y a 50 ans - qui poursuit toujours ses travaux - ce livre propose, dans une mise en pages rigoureuse et dynamique, tout en couleurs, une vingtaine de contraintes d'écriture à explorer par

les apprentis poètes. Un trésor de ressources pour des créations et des jeux formidables avec la langue, de préférence avec la médiation d'un adulte. Une publication précieuse avec ce 11^e titre de la collection.

Poésie à partir de 11 ans

OULIPO : l'abécédaire provisoirement définitif / sous la direction de Michèle Audin et Paul Fournel ; illustration Étienne Lécroart. Paris : Larousse, 2014. 318 p. Salle H – Littératures d'expression française – [84/5 A o]

Les membres de l'Ouvroir de littérature potentielle (OuLiPo) qui se réunissent un mardi par mois à la BnF pour des lectures, sont des experts en jeux avec les mots et le langage. Ce dictionnaire propose une soixantaine de contraintes d'écriture, décrites de façon simple, classées par ordre alphabétique, illustrées de citations choisies avec humour et malice, et joliment illustrées par Étienne Lécroart, membre de l'OuBaPo (ouvroir de bande dessinée potentielle) ou des peintures de l'OuPeinPo (ouvroir de peinture potentielle). De quoi donner envie à toutes et tous d'essayer une de ces consignes pour écrire !

Petit, Pascale

Pool ! Illustrations, Renaud Perrin. Arles : Rouergue, 2014. 88 p.

Magasin – [2014-48998]

« La Disparition », appliquée aux oiseaux. Les textes, écrits avec la contrainte du « sans e » (entendez ici sans « œufs »), sont amusants à dire, comme un autre langage : parodies du « Corbeau et du renard » (« boss corbac et boss goupil »), ou une « histor d'ouf » : « qui d'l'ouf ou d'la gallinac apparut d'abord ? »... De multiples hommages à Gainsbourg, à Hitchcock, aux insultes du « capitain Haddock »... Au détour des illustrations picorées un peu partout, apparaît l'image de Georges Perec. Un jeu oulipien, sans la gravité de cette première « disparition » liée à l'histoire de Georges Perec, sans « e » – sans « eux ». Que reste-t-il alors ? Rien que la légèreté de l'exercice...

Poésie à partir de 13 ans

Teboul, Arthur

Le déversoir : poèmes minute. Paris : Seghers, 2023. 247 p.

Salle I – Actualité de l'édition

Arthur Teboul, auteur-compositeur et chanteur du groupe rock pop Feu! Chatterton, publie ici son premier recueil de poésie. L'artiste y invente le poème minute, celui qui se crée en laissant l'imagination orchestrer l'association des mots, donnant naissance à des instantanés très imagés. Dans son avant-propos, il nous en révèle très joliment la « recette », retraçant l'émergence de cette forme poétique dans son travail d'écriture, d'abord entre deux stations de métro, puis affinée lors de longs jours de confinement. La vitesse libératrice du carcan du bien dire et des exigences de la beauté pour laisser s'exprimer une parole vraie ! Une pratique singulière et très personnelle à découvrir avec cette centaine de petits textes courts en prose sur

papier blanc, ponctués par de petits aphorismes en lettres blanches sur fond noir. Déflagration à l'adolescence, Arthur Teboul imaginerait bien aujourd'hui la poésie comme une pause, aller au Déversoir pour se faire faire un poème, comme on s'accorde le temps d'un café, d'un massage, d'une pédicure, un moment pour soi. Une très belle proposition poétique qui séduit, un recueil de textes qui aimante. Poésie à partir de 15 ans

Volut, Dorothée

Matière à poèmes. Tinqueux : Éditions du Centre de créations pour l'enfance de Tinqueux, 2023.

Salle I – Actualité de l'édition

Une petite boîte qui va dans la poche et, à l'intérieur, la déclinaison d'un jeu d'artiste en bois (alors seulement prêté) créé par le Centre de Créations pour l'Enfance - Maison de la poésie et Sylvain Moreau pour le graphisme. Le principe est un jeu de 48 cartes recto-verso qui regroupent des textes de Dorothée Volut dans des univers des quatre éléments : l'eau, la terre, le feu et l'air. Chacun pioche une carte, une 2e carte – ou plus, et crée ainsi un poème avec deux, trois ou quatre strophes : « Dans le bruissement des branches (air) / va, et franchis des frontières (terre) / grâce à une seule goutte d'eau (eau) / croque des chamallows grillés ! (feu) ». Mélanger les éléments, écrire seul, à deux ou dix, l'idée est de s'initier à la poésie, aux émotions qu'elle procure tout en jouant dans un format accessible à tous.

Poésie à partir de 11 ans

Jeu de scène

Jouer un rôle comme on joue sa vie : la société est une vaste scène où se déploient les passions et les conflits et où tous les déguisements sont possibles. Un plateau où se rejouent les scènes, sous l'œil rieur de Diderot, Marivaux et Molière, directeurs en chef du petit théâtre de nos vies.

Benhamou, Catherine

Léo et Juliette. Paris, L'École des loisirs, 2022. (Théâtre)

Magasin – [2023-19536]

Devant cinq amis, alors qu'ils ont décidé de monter ensemble Roméo et Juliette de Shakespeare, Léonor dite Léo propose de jouer le monologue de la fin. La fameuse scène où Roméo s'empoisonne, convaincu de la mort de Juliette. À la demande de Léo, Emma s'allonge pour faire Juliette. Ébahis par l'interprétation de Léo, Zélie et Benjamin votent pour qu'elle joue Roméo. Emma, troublée et conquise, accepte aussi. Mais pour Thibault et Noé, le petit copain d'Emma, Léo ne peut pas endosser un rôle d'homme ! Ils se plient pourtant à la décision majoritaire. Et si Emma/Juliette tombait réellement amoureuse de Léo/Roméo ? Catherine

Benhamou entremêle habilement les émotions ressenties par les personnages de la célèbre pièce et celles qu'éprouvent les acteurs en herbe. Un hommage à la pratique théâtrale qui révèle chaque participant à lui-même.

Théâtre à partir de 14 ans

Carré, Sarah

Écho and Co. Strasbourg : La maison théâtre, 2022. 25 p. (Les cahiers théâtre)
Magasin – [2023-33291]

Écho a un crush pour Narcisse. Elle essaie de le « pécho » mais elle se prend un râteau. Effondrée, elle pleure sans pouvoir raconter à ses amis la raison de son désespoir. Vic a tout vu et propose à Écho de rejouer la scène. Ainsi, Mig sera Narcisse, Vay interprétera Écho ; il y aura aussi Éri, en chêne et Mor, en chien errant. L'histoire s'avère doublement cruelle, à la fois pour Écho, qui est rejetée méchamment par le garçon « au visage d'ange », et pour Narcisse, qui doit sa beauté à la chirurgie esthétique. Ce secret, révélé sur les réseaux sociaux, se répand parmi les adolescents et leur offre la possibilité d'une métamorphose en Narcisse. Suggérant plusieurs pistes de réflexion, cette pièce drôle propose de nombreuses opportunités de jeu théâtral.

Théâtre à partir de 14 ans

Diderot, Denis

Paradoxe sur le comédien ; chronologie, présentation, notes et commentaires, dossier, bibliogr., glossaire, index par Sabine Chaouche. Paris : Flammarion, 2000. 316 p. (GF ; 1131)

Salle H – Littératures d'expression française – [84/33 DIDE 4 para]

Cet essai sous forme de monologue (de 1769), longuement remanié en dialogue (entre 1773 et 1777) expose le surprenant paradoxe qui nous pousserait spontanément à penser que le grand comédien est celui qui joue avec toute sa sensibilité, s'usant, s'affadissant par là même, alors qu'il n'en est rien : le meilleur comédien se forge un modèle idéal de son personnage, de son rôle, et joue en gardant la tête froide, et peut ainsi les interpréter longtemps dans toute leur fraîcheur première.

Dobbs

Molière : le théâtre de sa vie ; pages documentaires et coordination historique, Suzie Sordi ; dessins, Thomas Balard. Rouen : Petit à petit, 2022. 63 p.

Magasin – [2022-191042]

Un sommaire en 10 entrées donne un bon aperçu de la vie de cet homme de théâtre célébrissime, un des piliers de l'enseignement littéraire en France. Alors qu'il est destiné à devenir maître tapissier comme son père, sa rencontre avec la famille Béjart, famille de grands comédiens, révèle sa véritable vocation. De l'aventure de « L'Illustre théâtre » aux planches du théâtre du Palais-Royal, de *L'Étourdi ou les contretemps*, première comédie qu'il écrit, à la représentation du *Malade*

imaginaire qui lui sera fatale, défilent les aléas d'une vie totalement dédiée à cet art, très fortement liée au pouvoir royal. La structure de cette collection, chapitres mêlant une partie bande dessinée et une partie documentaire, fonctionne ici de façon fluide, l'opus est donc plutôt réussi, très agréable à lire.

Documentaire à partir de 11 ans

Marivaux, Pierre de

Le jeu de l'amour et du hasard ; préf. de Catherine Naugrette-Christophe ; éd. établie et annotée par Jean-Paul Sermain. Paris : Gallimard, 1994. 177 p. (Collection Folio. Théâtre ; 9)

Salle H – Littératures d'expression française – [84/33 MARI 4 jeud]

Incontestablement, cette pièce de 1730 est la plus connue et la plus jouée de Marivaux, tant en France qu'à l'étranger. Cette comédie à déguisements et à inversion des rôles maîtres (Silvia, Dorante) / serviteurs (Lisette, Arlequin) nous offre un éblouissement inégalé quant aux dialogues et aux quiproquos. Le jeu avec les convenances sociales y est poussé à son maximum, servant la cause des femmes, en l'occurrence de Silvia, jeune dame de qualité, qui se fera épouser pour elle-même et non pour son rang.

Monsoon, Patsy

L'art du drag. Paris : Palette, 2022. 61 p.

Salle I – Actualité de l'édition

Drag queen française, ayant lancé en juillet 2020 le premier site dédié à la culture drag en France (dragqueens.fr), Patsy Monsoon nous invite ici à un tour d'horizon de cet art particulier sorti de l'ombre en France grâce à une émission de télé-réalité (RuPaul's Drag Race) et de son enfermement dans la communauté LGBT où il est né. En très courts chapitres illustrés de nombreuses photos de célébrités, nous explorons les concepts de cet art qui consiste à s'inventer une nouvelle personnalité et à la mettre en scène en mêlant travestissement, théâtre, danse, musique et mode, mais aussi ses origines, son histoire, ses différents courants et tendances, ses lieux d'expression et ses modalités. Complété par un petit lexique, des propositions de films et séries à regarder, des livres (anglophones) à consulter et des liens à explorer sur Internet, un ouvrage adapté pour répondre à la curiosité adolescente.

Documentaire à partir de 13 ans

Verburgh, Yann

Digital Natives, suivi de *Les règles du jeu*. Besançon : Les Solitaires Intempestifs, 2018. 123 p. (Jeunesse)

Magasin – [2018-232712]

Digital Natives raconte la naissance d'une amitié et toute son importance. Sofia est dans le moule : elle sait jouer le rôle qu'on attend d'elle. Sa mère l'affiche sur Internet publiant des photos d'une enfant heureuse. Un bonheur mensonger pour Sofia qui ne connaît pas son père. Elle a besoin de Lyne pour se sentir elle-même.

Lyne sort du cadre : ses parents ne l'ont même jamais photographiée. Alliant leurs solitudes respectives, elles s'unissent pour retrouver le père de Sofia. La force de l'amitié enfantine est au cœur de ce texte comme dans la deuxième pièce de ce recueil, Les règles du jeu, qui met en scène Oldo et Nama, deux enfants qui vivent aux Pays-des-Guerres au milieu d'une ville en ruine. Oldo croit qu'en plantant dans le sol les dessins d'une ville rêvée, comme on plante des graines dans un champ, une cité idéale poussera. Il apprend ainsi à Nama à imaginer des bâtiments et une autre vie. Ils inventent d'autres règles que celles des soldats, de la guerre et de la dictature. Une pièce engagée et porteuse d'espoir.

Théâtre à partir de 12 ans

Pour en savoir plus

Ressources BnF

Centre national de la littérature pour la jeunesse, BnF

Disponible en ligne sur : <https://cnlj.bnf.fr/>

« Jouer ? », numéro 300 de la *Revue des livres pour enfants*

Avril 2018

Disponible en ligne sur : https://cms-cnlj-adm.bnf.fr/fr/detail_revue/Jouer_/300

Les Mardis de l'Oulipo à la BnF

Programme 2023 disponible en ligne sur : <https://www.bnf.fr/fr/agenda/les-mardis-de-loulipto>

Les Essentiels de la BnF, site des ressources culturelles et pédagogiques de la BnF

- Jouer :

Disponible en ligne sur : <https://essentiels.bnf.fr/fr/jeunesse/jouer>

- Le jeu d'échecs de Charlemagne :

Disponible en ligne sur : https://www.youtube.com/watch?v=-cc_IVfZ-Jk

Exposition virtuelle BnF : *Jeux de princes, jeux de vilains* (2009)

Disponible en ligne : <http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/02.htm>

Entendre le théâtre, un voyage sonore dans le théâtre français au XX^e siècle

Disponible en ligne sur : <http://classes.bnf.fr/echo/>

Istyald, jeu vidéo créé par la BnF

Disponible en ligne sur : <https://fantasy.bnf.fr/fr/jouer/>

Jeux de papier

Disponible en ligne sur : <https://www.bnf.fr/fr/mediatheque/jeux-de-papier>

Les Jeux Olympiques sur Gallica :

Disponible en ligne sur : <https://gallica.bnf.fr/html/und/images/jeux-olympiques?mode=desktop>

Les rendez-vous du jeu-vidéo à la BnF

Conférences en ligne depuis 2020

Disponible en ligne sur : <https://www.bnf.fr/fr/agenda/les-rendez-vous-du-jeu-video>

Autres ressources

Musée du jouet de la ville de Poissy, Île-de-France

Disponible en ligne sur : <https://www.ville-poissy.fr/index.php/sport-culture/equipements-culturels/musee-du-jouet.html>

Musée Français de la Carte à jouer, Issy-les-Moulineaux, Île-de-France

Disponible en ligne sur : <https://www.museecarteajouer.com/>

Musée international du jeu d'échecs, Clairvaux (Aube)

Disponible en ligne sur : <https://chateau-de-clairvaux.webnode.fr/>

Vous pouvez nous suivre sur :



<https://twitter.com/labnf>



<https://www.facebook.com/bibliothequebnf/>

Bibliothèque nationale de France – Site François Mitterrand

Quai François-Mauriac

75706 Paris Cedex 13

Téléphone : 33(0)1 53 79 59 59

<https://www.bnf.fr>