

LA GRANDE ÉVASION

Enfermement et évasion dans les livres et jeux vidéo pour enfants

Bibliographie sélective

Le confinement du printemps 2020 aura réveillé pour de nombreux lecteurs un sentiment d'enfermement, accompagné d'un besoin, même symbolique, d'évasion.

De l'emprisonnement réel à l'enfermement psychologique, en passant par la fugue et l'évasion par l'imagination, cette sélection d'une quarantaine d'ouvrages aborde la littérature jeunesse (et les jeux vidéo!) comme une échappatoire, tant pour les personnages écroués que pour les lecteurs confinés.



© Marjolaine Leray : *Avril, le poisson rouge*. Actes Sud junior, 2013.

Récits d'enfermement

Broyart, Benoît

La pension Moreau ; 1. Les enfants terribles ; dessins de Marc Lizano ; avec la participation, à la couleur, de Mathilda. Amiens : les Éditions de la Gouttière, 2017. 48 p.

Magasin – [2017-25349]

Émile, enfant fugueur, est confié par ses parents à la pension Moreau, sinistre endroit entre maison de correction et orphelinat, où l'étrangeté est accentuée par l'apparence zoomorphe des encadrants. Les jeunes « pensionnaires » (personnages à grosse tête si caractéristiques de Lizano) y sont menés à la baguette. Émile souffre d'un trouble de la parole, son langage à lui, c'est le dessin. Heureusement il partage sa cellule avec Paul (caractériel pour l'établissement, rebelle pour le lecteur) et Jeanne et Victor, jumeaux bienveillants. L'amitié devient leur arme pour affronter les mauvais traitements. La clé de cette intrigante histoire (trois tomes) est une chanson qu'écoute à l'abri des oreilles indiscrettes le directeur de l'établissement, « La Chasse à l'enfant », poème écrit par Prévert en 1934 et inspiré d'un fait réel : l'évasion des pensionnaires d'un centre de redressement pour enfants où le directeur fit appel à la population. Benoît Broyart y a puisé l'idée de son scénario où la fin de ce premier tome sent sourdre la révolte.

Bandes dessinées à partir de 11 ans

Clément, Yves-Marie

Bagnard à seize ans ; illustrations de Denis Collet. Paris : Rageot, 2006. 219 p. (Rageot romans : aventure ; 119) Salle I - Bibliothèque idéale - [ER 190 CLE b]

Yves-Marie Clément a vécu en Guyane et a rencontré un ancien forçat à Saint-Laurent-du-Maroni, terre de baigne pendant près de cent ans et, si cette histoire est une fiction, elle est aussi un documentaire sur les raisons (maigres) d'être envoyé au baigne et sur les conditions de vie dans ces lieux d'où, la plupart du temps, les hommes ne reviennent jamais. Benjamin, le héros de cette histoire, n'a que 16 ans. On suit son parcours depuis la France, son attente sur l'île de Ré, son arrivée en Guyane, son évasion, la mort de ses camarades... Un récit dur, qui se lit bien et est parfaitement documenté.

Roman à partir de 13 ans

Connor, Leslie

L'incroyable destin de Perry Cook ; traduit de l'anglais (États-Unis) par Aurélie Pasques. Montrouge : Bayard, 2018. 435 p.

Magasin – [2018-180286]

Le seul foyer du jeune Perry, ce sont les murs d'une prison. Il y est né il y a 12 ans. Sa mère fut emprisonnée alors qu'elle était enceinte et grâce à la bienveillance et aux petits arrangements de la directrice, il a pu rester auprès d'elle tout ce temps. Et puis soudain, quand un nouveau procureur débarque en ville, ce fragile équilibre s'écroule... Une histoire tout à fait originale, à la limite du vraisemblable - pourtant, on apprendra que de telles prisons, dites de basse sécurité, existent même si elles n'autorisent pas autant de « libertés ». Mais le propos de la romancière (dont c'est le premier titre traduit en France) est ici de donner à voir autrement ce monde invisible. Il est habité d'hommes et de femmes qui ont réfléchi sur leurs actes et sur eux-mêmes, qui ont des valeurs, une vie avant et après la prison. Un roman (et un héros) tout à fait singuliers et très attachants

Roman à partir de 11 ans

Damm, Antje

La visite ; traduit de l'allemand par Yann et Astrid Franchet. Schiltigheim : Astrid Franchet éditions, 2018. 32 p. Magasin – [2018-227531]

Une petite dame vit seule, sans jamais sortir de chez elle car apeurée de tout, jusqu'à l'entrée dans sa vie d'un jeune garçon curieux. Cet album est remarquable dans son élaboration. Antje Damm, architecte de formation, a d'abord créé une maquette, un décor en carton et papier, dans laquelle elle a fait évoluer ses deux personnages en papier. Jouant avec les couleurs et la lumière, elle a ensuite photographié les scènes. La progression de la couleur dans cette illustration en noir et blanc intervient parallèlement à l'irruption de la vie dans l'univers clos d'Élise, dans une palette des plus vives qui, telle une explosion, irradie à la fin l'ensemble. Et ce sont alors simultanément l'émotion et la tendresse qui emportent le lecteur !

Album à partir de 3 ans

Domecq, Mathilde

Paola Crusoé ; 1. Naufragée. Grenoble : Glénat, 2012. 87 p. (Tchô : l'aventure)

Magasin - [8-CNLJ-9014]

Série initiatrice de la nouvelle collection de Glénat "Tchô l'aventure", Paola Crusoé nous offre un premier tome pétillant et coloré. Comme le laisse présager le titre, Paola Crusoé est l'héroïne d'une aventure rafraîchissante"

la Robinson". Elle se retrouve naufragée sur une île tropicale avec son père, sa petite soeur et son grand frère qui a du mal à s'adapter, sans téléphone et sans son réseau social préféré. Cette famille parisienne, qui est tout ce qu'il y a de plus moderne, va devoir s'organiser et faire face à cet environnement inconnu avec humour et dynamisme, et affronter une situation dramatique. L'aventure ludique devient sérieuse et creuse la psychologie des personnages, se concluant sur le départ de la mère qui veut retrouver les siens. Grâce à l'émotion, une vraie réussite.

Bandes dessinées à partir de 11 ans

Gauthier, Philippe

Au pied du grillage pousse un oranger. Paris : l'École des loisirs, 2019. 71 p. (Théâtre)

Magasin – [2019-86616]

Au pied du grillage de sa prison, où rien ne pousse, Emma a planté un oranger. Tous les jours, elle l'arrose et lui chante une chanson. De l'autre côté, malgré l'interdiction d'approcher le Centre que lui a faite GrandMa, Marty écoute la voix charmante de la jeune fille. Ils s'appivoisent et créent un lien très fort entre amitié et amour. Mais Marty a un secret inavouable. Emma lui fait promettre de le divulguer quand l'oranger aura atteint la hauteur de quarante centimètres. Entre l'enfermement psychique de Marty et l'enfermement physique d'Emma, le secret partagé renforce leur amitié singulière. Les grillages et les murs se décorent et l'amour donne des couleurs au monde, quel qu'il soit. Un texte optimiste et très émouvant.

Salle I - Actualité de l'édition

Théâtre à partir de 13 ans

Grevet, Yves

Méto ; 1. La maison. Paris : PKJ, 2013. 236 p. (Pocket jeunesse)

Magasin – [2013-124496]

Résumé : 64 enfants, répartis en 4 classes d'âge, vivent coupés du monde, dans une grande maison. Chacun d'eux sait que dès qu'il dépasse la taille réglementaire et brise son lit, il sort définitivement de la maison. Mais qu'y a-t-il après la maison ? Méto, qui refuse d'obéir aveuglement, cherche des alliés parmi les enfants. Prix Tam-Tam Je bouquine 2008 (Salon de Montreuil). [source Electre]

Roman à partir de 9 ans

Heidelberg, Nikolaus

Un livre pour Élie. Paris : Seuil jeunesse, 1997. 30 p.

Salle I - Bibliothèque idéale - [EA 200 HE1 I]

Élie n'aime que l'action, jusqu'au jour où Léa use d'un ingénieux subterfuge pour le faire entrer dans un livre, au sens propre comme au sens figuré. Le passage du réel au monde imaginaire, processus même d'une lecture d'évasion, est magnifiquement rendu par l'habile mise en pages des illustrations remplies de détails cocasses.

Album à partir de 6 ans

Hub, Ulrich

L'arche part à 8 heures ; illustrations de Jörg Muhle ; traduit de l'allemand par Emmanuèle Sandron. Bruxelles :

Alice jeunesse, 2008. 88 p. (Les romans ; 15)

Salle I - Bibliothèque idéale - ER 130 HUB a

Sur la banquise il y a de la neige et de la glace, et puis de la glace et de la neige, et puis aussi trois pingouins qui se ressemblent comme tous les pingouins, sauf qu'à y regarder de plus près il y en a deux grands et un plus petit qui n'en fait qu'à sa tête. Tout aurait pu continuer ainsi indéfiniment : glace, neige, disputes, coups de pieds... jusqu'à ce qu'un papillon jaune ne vienne semer le trouble, suivi de près par une colombe porteuse d'un message : Dieu est en colère et un déluge se prépare, aussi deux animaux de chaque espèce doivent-ils embarquer sur l'arche. Les grands pingouins ne se résolvent pas à laisser seul le petit pingouin même si celui-ci est parti boudier dans son coin : une grosse valise permettra de l'y cacher. Dieu existe-t-il et nous voit-il ? A-t-on des preuves de son existence ? La colombe et les deux grands pingouins y croient, le petit pingouin moins, il va même oser faire croire à la colombe que c'est Dieu qui est enfermé dans la valise ! Flattée la colombe s'y laisse prendre un instant... jusqu'à ce que la gourmandise du jeune pingouin le trahisse ! Mais ce n'est pas fini, le petit pingouin a encore un autre rôle à jouer. C'est drôle, philosophique, métaphysique, délicieux, et facile à lire.

Roman à partir de 9 ans

Mourlevat, Jean-Claude

Le combat d'hiver ; Paris : Éd. les Incorruptibles, 2007. 330 p.

Magasin – [8-CNLJF-54214]

Des adolescents orphelins sont placés dans des internats qui ressemblent fort à des prisons. Les filles d'un côté, les garçons d'un autre. Ils n'ont aucun contact avec la population, hormis quelques fois par an une visite à leurs "consoleuses". Au cours d'une de ces visites quatre jeunes se croisent, deux filles et deux garçons qui vont

s'enfuir, se révolter et faire bouger les choses. Ils vont reprendre le combat de leurs parents contre "la Phalange", aider les hommes à retrouver la liberté. S'ils sont aidés par des hommes généreux et par le "peuple-cheval", ils sont menacés par de terribles dangers dont les "hommes-chiens", le froid glacial, et bien sûr les hommes de la Phalange. Un grand roman d'aventure humaine, dédié par l'auteur à son "compagnon d'internat", dans lequel la musique joue un rôle important et où le fantastique affleure dans une réalité sombre. Pourtant rien n'est jamais joué d'avance, les événements peuvent à tout moment basculer. Superbe.

Roman à partir de 13 ans

Page, Martin ; Pierré, Coline

La folle rencontre de Flora et Max. Paris : l'École des loisirs, 2015. 199 p. (Médium)

Magasin – [2015-255262]

Flora est en prison pour violence ; Max est prisonnier dans sa tête, il n'arrive plus à sortir de chez lui. Ils ne se connaissent pas mais ils s'écrivent des lettres dans lesquelles ils se dévoilent peu à peu l'un à l'autre. Et surtout ils vont se soutenir jusqu'à trouver une issue à leur mal-être. La fin de ce roman épistolaire donne espoir, sans édulcorer la question de la violence au lycée, du harcèlement et de la difficulté qu'il peut y avoir à survivre en société, dès lors que l'on est différent.

Roman à partir de 13 ans

Puard, Bertrand

L'archipel ; 1. Latitude. Bruxelles ; Paris : Casterman, 2018. 279 p.

Magasin – [2018-34862]

Yann et Sacha, 16 ans, sont sosies. Yann est emprisonné à la place de Sacha dans la terrible prison L'Archipel, dont on ne s'évade jamais. Ce roman propose un récit à deux voix qui alternent les interrogations de Yann sur cette injustice et celles de Sacha, conscient de l'échange. Lequel est la victime ? Ne sont-ils pas manipulés tous les deux ? Ce thriller est très réussi, percutant, plein de suspense, les indices sont bien répartis tout au long du roman et l'étude psychologique des deux héros très fine. Ce premier volume d'une trilogie, qui peut se lire indépendamment, est également une belle réflexion sur la liberté et son importance pour vivre.

Roman à partir de 13 ans

Sekulić-Struja, Miroslav

Pelote dans la fumée ; 1. L'été ; L'automne ; traduit du croate par Aleksandar Grujčić. Arles : Actes Sud, 2013. 128 p. (Actes Sud BD)

Magasin – [2014-23174]

Pelote, de son vrai nom Ibro, vit dans un orphelinat dans une ville de l'ex-Yougoslavie. Ses parents ont démissionné face à la misère et l'ont placé, avec sa petite sœur Sandale, dans cette institution. Le quotidien est rude, il faut toujours se battre, pour défendre sa nourriture et ses quelques affaires à l'intérieur de l'orphelinat, contre des bandes de mauvais garçons à l'extérieur. Heureusement, il y a Bourdon et Capo. Ils ont pris Pelote sous leur protection, et bien qu'ils soient tout aussi écorchés que lui, les liens, dans ce décor-là, ça aide, pour les mauvais coups comme pour le rêve. Le décor parlons-en car il est époustouflant ! Un dessin splendide et très plastique, fourmillant de détails sur le contexte économique et social du cadre de cette histoire et magnifiant visuellement l'évasion par le rêve. Pépite au Salon du livre et de la presse jeunesse de Montreuil en 2014.

À partir de 13 ans

Zürcher, Muriel

Et la lune, là-haut. Paris : Éditions Thierry Magnier, 2019

Salle I - Actualité de l'édition

Un début qui décoiffe ! Alistair trouve sa mère morte sur le canapé. Mais celui que l'on pense être un enfant a en fait 21 ans et a vécu toutes ces années enfermé par cette mère maladivement protectrice, ne connaissant le monde extérieur que via Internet. Ce génie mathématique se sortira de ce pétrin avec l'aide de Yaro, un sans-papiers pas tellement mieux loti qui s'installe chez lui. Une épopée drolatique et un roman d'apprentissage tonique au scénario plutôt bien tricoté.

Roman à partir de 13 ans

Récits d'évasion

Caillet, Marie

Kaléidoscope. Paris : Castelmoré, 2019. 280 p.

Salle I - Actualité de l'édition

Magasin – [2019-107677]

Résumé : Pour Naomi, adolescente timide et réservée, rien ne va plus : elle est obligée de déménager pour suivre sa mère et son copain à Dijon ! Au programme : maison délabrée, beau-père insupportable... et nouveau collègue. Comment se refaire des amis quand on n'ose pas parler ? La vie perd toutes ses couleurs pour Naomi, jusqu'au jour où sa grand-mère lui offre un kaléidoscope peu ordinaire... Lorsqu'elle regarde à travers, la jeune fille voit des portes s'ouvrir sur des mondes inconnus et fabuleux, qui lui promettent des heures d'évasion. Arbres aux mille secrets, créatures cruelles et merveilleuses, nature changeante aux décors inconnus... À force de fuir la réalité, Naomi ne risque-t-elle pas de se perdre un peu plus... ? [source éditeur]

Roman à partir de 13 ans

Courgeon, Rémi

Pieds nus. Paris : Seuil jeunesse, 2013. 80 p.

Magasin – [2013-234180]

Le 28 août, Tim a décidé qu'il ne porterait plus de chaussures de toute sa vie. Les tentatives pour l'en dissuader restent vaines, et le temps passe. Alors qu'il est devenu, contre toute attente, un célèbre designer de chaussures, son mariage ne résiste pas à sa fulgurante réussite. Désamparé, il part fire le tour du monde à pieds - nus - et trouve au bout de son chemin des gens qui n'avaient jamais vu d'habits... La liberté n'a pas de prix pour ce "va-nu-pieds" ! Concision du texte, originalité du propos, force des illustrations aux clins d'oeil d'une savoureuse drôlerie : un percutant plaidoyer pour l'anticonformisme.

Album à partir de 6 ans

De Radiguès, Max ; Abbey, Edward

Seuls sont les indomptés ; dessin, Hugo Piette. Paris : Sarbacane, 2019. 172 p.

Salle I - Actualité de l'édition

Magasin – [2019-226384]

Jack Burns, est un homme solitaire et rebelle en rupture avec la société moderne de ces années 1950. Il vit en vrai cow-boy dans le désert du Nouveau-Mexique, dormant à la belle étoile avec pour seul compagnon son bel appaloosa. Quand il apprend l'incarcération de son ami Paul pour objection de conscience, il descend en ville et finit lui aussi en prison. Il parvient à s'évader et devient alors la cible d'une véritable chasse à l'homme.

Démarrant le récit par une belle ambiance de western, Max de Radiguès propose une mise en scène très visuelle et dépouillée, très efficace. Au dessin, avec des teintes saturées en couleurs chaudes, Hugo Piette distille lentement et subtilement les anachronismes, dévoilant lentement le décalage du héros avec son époque. Un bel hommage à l'oeuvre d'Edward Abbey écrite en 1956, une ode à la liberté, à l'insoumission que l'adaptation en BD rend accessible à des adolescents.

Bandes dessinées à partir de 13 ans

Doyle, Arthur Conan ; Besson, Olivier

Pirates ; traduit de l'anglais par Gilles Vauthier. Paris : T. Magnier, 2013. 69 p.

Magasin – [2013-367108]

Parmi les Contes de pirates d'Arthur Conan Doyle, trois nouvelles ont été choisies pour ce recueil. Elles présentent avec une grande cohérence le terrible personnage du Capitaine Sharkey, pirate sanguinaire dénué de toute humanité, cruel et rusé. De son évasion perfide de l'île de Saint Kitts jusqu'au piège mortel qui se referma sur lui, ces nouvelles habilement menées tiennent le lecteur en haleine et les gravures d'Olivier Besson renforcent de façon très appropriée la rudesse et la férocité de ce monde sans pitié.

À partir de 6 ans

Fanelli, Sara

La grande évasion de Mlle Oignon ; traduit de l'anglais par Philippe Mothe. Paris : Phaidon, 2012. 64 p.

Magasin – [FOL-CNLJ-5896]

Mlle Oignon n'a qu'une angoisse : le bain de friture qui l'attend. Seul le lecteur pourra la sauver en détachant au fil des pages les pelures qui la constituent - prédécoupées dans le livre - pour lui permettre de prendre son autonomie et d'être enfin libre ! Au cours de ce sauvetage, Mlle Oignon fait son introspection et interpelle le lecteur pour lui fait part de ses questions existentielles : "Comment t'appelles-tu ? Serais-tu la même personne si tu t'appelais autrement, etc.". A travers ses réponses, l'enfant est invité à écrire, dessiner et finir par élaborer une sorte de journal intime. Le tout dans un univers graphique plein de fantaisie, mariant dessins, collages et jeux

typographiques, la griffe même de cette artiste inventive. Un livre à portée philosophique original, interactif, ludique et audacieux.

Album à partir de 6 ans

Fortier, Natali

I, 2, 3, volez ! Paris : Albin Michel jeunesse, 2019. 56 p.

Magasin – [2019-241831]

Dans ce merveilleux leporello, toutes plumes dehors, chaque oiseau se prépare pour le grand départ. Impatients, inquiets, heureux, hésitants, frétilants, tous sont là ! Zacharie, Yvette, Boubacar et les autres, tous ces oiseaux imaginaires prennent vie sous les crayons de couleur magiques de Natali Fortier pour notre plus grand plaisir. L'illustratrice croque avec justesse et délicatesse les attitudes, les regards, les émotions de tout ce beau monde aux ailes chatoyantes. Personne n'a la même attitude devant des moments-clés de l'existence et ces différences font aussi le charme de cet album. Et à la fin chacun s'envole bel et bien !

Album de 0 à 3 ans

King, Tom

Mister Miracle ; dessin & couleur, Mitch Gerads ; dessin & couleur du prologue, Mike Norton, Jordie Bellaire.

Paris : Urban comics, 2019. 301 p. (Collection DC deluxe)

Magasin – [2019-151656]

Échappé d'Apokolips, planète sous le joug de Darkseid, Scott Free vit sur Terre la vie de monsieur tout-le-monde qu'il partage avec sa compagne Big Barda, une vie empreinte de joies et de doutes. Devenu maître de l'évasion suite à sa rencontre avec Mister Miracle, dont il va reprendre l'identité, il peut s'échapper, à la manière de Houdini, de n'importe quelle prison. Il ne parvient pourtant pas à se libérer de son état dépressif quotidien. Forts de deux Eisner Awards en 2018 (meilleur scénariste pour Tom King et meilleur dessinateur pour Mitch Gerads), les créateurs de ce récit nous proposent une oeuvre intimiste, éloignée des poncifs du genre, où le lecteur se trouve plongé dans la psychologie du héros confronté à la dépression.

Salle I -Actualité de l'édition

Bandes dessinées à partir de 13 ans

Léourier, Christian

Les évadés. Paris : Bayard jeunesse, 2013. 262 p. (Millézime)

Magasin – [2013-336923]

En 1940, à Paris, sous l'Occupation allemande, Jean poursuit sa vie de lycéen malgré tout. Dans son lycée les jeunes échangent beaucoup sur leur possible engagement dans le conflit et dans la Résistance. Suite à un concours de circonstances, il entre dans le réseau Cassiopée qui organise l'évasion d'aviateurs anglais et canadiens vers l'Espagne. Les rencontres, les hésitations, les arrestations vont amener Jean à s'impliquer de plus en plus. Ce roman permet de comprendre les questions que peuvent se poser des jeunes en temps de guerre ainsi que la difficulté de se positionner par rapport à un éventuel engagement. Le parcours de Jean est emblématique.

Romans à partir de 13 ans

Leray, Marjolaine

Avril, le poisson rouge. Arles : Actes Sud junior, 2013. 32 p.

Magasin – [8-CNLJ-13945]

Résumé : Les états d'âme désopilants d'un poisson rouge qui en a assez de tourner en rond dans son bocal et rêve d'évasion... [source Electre]

Albums à partir de 6 ans

Lindström, Eva

Je m'évade ! Traduit du suédois par Aude Pasquier. Paris : Cambourakis, 2018. 32 p.

Magasin – [2018-181520]

Une brebis s'évade de son pâturage. Elle rencontre une martre-garçon (et son bonnet rasta) qui l'accueille chez lui. Las, personne ne semble partir à sa poursuite, ni être impressionné par son exploit. Un album merveilleusement écrit, et dessiné, par une grande dame de l'illustration. Fragilité du dessin, en prise directe avec l'enfance, douceur de l'aquarelle, richesse narrative : un pur bonheur de lecture... Tout aussi suédoise est la morale anticonformiste de cette petite fable : plutôt que de rentrer dans son pré, la brebis choisit de s'installer chez la martre, où elle reste allongée et se fait servir, profitant sans vergogne de son statut de fugitive qui doit surveiller ses arrières : « C'est super d'être une fugitive. On se la coule douce. »

Album à partir de 3 ans

Othats, Margaux

Un jour dehors. Paris : Magnani, 2016. 36 p.

Magasin – [2016-89495]

Dans une forêt, deux jeunes garçons - le narrateur et son double ?- jouent à construire des cabanes. Le texte évoque l'interdiction de s'aventurer au-delà, le désir « d'aller voir ailleurs » et le renoncement. Mais, en parallèle, l'image montre la bourrasque qui emporte l'un, le départ de l'autre à sa recherche et leur traversée de paysages incertains où la terre, l'eau et les airs sont à la fois obstacles et invitation à les surmonter, comme dans un parcours initiatique. Une mystérieuse double narration.

Album à partir de 6 ans

Rascal ; Hureau, Simon

La nuit des cages. Paris : Didier jeunesse, 2007. 48 p.

Salle I - Bibliothèque idéale - [EA 200 RAS n]

Un étonnant petit livre au format à l'italienne, aux illustrations sous forme d'ombres chinoises qui détachent leurs silhouettes sur les fonds blancs de deux ou trois doubles pages à la suite, pour figurer la fuite éperdue de Morillon, le fils de l'ogre, ou sur des fonds verts anis quand ils supportent le texte. Un texte d'épopée, rimé, dans un registre de langage suranné et dont chaque vers débute par une belle lettrine. Voici dressé le cadre de ce récit palpitant où Morillon, fuyant sa condamnation à finir entre les mains du bourreau, délivre une autre condamnée, son amoureuse, la fille de la sorcière. Morillon et Mélusine vivent maintenant heureux. Ils ont trois enfants. " Seront-ils ogres ou sorcières ? Paraît que c'est pas héréditaire ". Ainsi se termine cette belle fable moyenâgeuse qu'on se réglera à lire à haute voix.

Album à partir de 6 ans

Rimbaud, Arthur

Ma bohème : (fantaisie). Saint-Martin-en-Haut : Bulles de savon, 2014. 24 p. (La cour des poèmes)

Magasin – [2015-7819]

À la première place : le poème en entier. Ensuite une double-page silencieuse alterne avec une double-page où les rimes « s'égrenent ». Anne Brouillard interprète le poème, elle esquisse la silhouette de Rimbaud, son visage reflété dans l'eau. Le lecteur est emporté dans sa peinture sans marge pour suivre les chemins et les routes sous un ciel bas, comme dans les tableaux de Van Gogh. Pour entrer dans la forêt profonde, longer la rivière, ou des champs mouvants, apercevoir les ombres fantastiques et sentir le vent dans les feuilles des arbres. Le temps d'un jour de fugue du jeune poète, la lumière baisse, jusqu'à la nuit et au retour incertain vers une maison. La Nature semble le protéger et le ciel lui appartenir. Rimbaud a écrit à 17 ans ce poème de colère et de quête d'harmonie. Le garçon, vagabond heureux, croit à son rêve de liberté qui l'entraîne loin, très loin. Merveilleuses envolées poétiques et retour aux mots et gestes de l'enfance - « un pied près de mon cœur ».

Poésie à partir de 9 ans

Roger, Marie-Sabine

À la vie, à la... ; illustrations de François Roca. Paris : Nathan, 2005. 98 p. (Nathan poche)

Magasin – [8-CNLJF-48080]

« Cette nuit la Vomille est revenue. » Un petit garçon, dont la mort jamais nommée est annoncée, évoque dans un monologue intérieur sa lutte contre la douleur, mais aussi l'amour de ses proches, son besoin d'évasion dans les rêves et les histoires. L'enfant s'exprime dans langage très personnel composé de mots et expressions imagées, sans mièvrerie aucune.

Roman à partir de 11 ans

Schmauch, Anne

La sauvageonne. Paris : Éditions Sarbacane, 2018. 268 p. (X')

Magasin – [2018-88784]

30 000 euros leur tombent du ciel ? Alors Fleur (et ses gants de boxe) et son frère Kilian (et son violon) peuvent se sauver de la station-service perdue où ils ont grandi. Direction Paris. Porte de Bagnolet plutôt, et une maison dans l'oeil du cyclone autoroutier à la lisière de la ville lumière. De cet infernal repaire, les ados commencent une nouvelle vie. La superposition du Paris des beaux quartiers et de la vie brutale de l'échangeur en une double initiation à la sauvagerie du monde est intelligemment menée. Il y a du danger, de la bagarre, de la chance et de belles rencontres. Un roman pour grandir et découvrir la force de l'amitié, de l'amour, et de la violence sociale, qui ne vient pas que des bas-fonds.

Roman à partir de 15 ans

Sendak, Maurice

Loin, très loin ; traduction de Françoise Morvan. Nantes : Éditions MeMo, 2016. 52 p.

Salle I - Classique du livre pour enfants - [CL SEN I]

En 1957, Martin, précurseur de Max, décidait de partir, « loin, très loin » des adultes indifférents. Au fil de son voyage les rencontres qu'il fera - avec un vieux cheval, un moineau anglais et un chat désabusé - seront aussi instructives que conflictuelles et le retour à la maison apparaîtra bientôt comme... un nouveau départ, empreint de la sagesse acquise, pour de nouvelles questions et de nouvelles aventures. L'illustration, quant à elle, suit imperturbablement les situations les plus cocasses, dans un contrepoint malicieux.

Album à partir de 3 ans

Solotareff, Grégoire

Méchant petit prince. Paris : l'École des loisirs, 2013. 32 p.

Magasin – [2013-371307]

Dans cet album Grégoire Solotareff joue avec des fondamentaux du conte - puisqu'il était une fois un roi, une reine et un petit prince - et il joue avec de multiples références. Méliès est mis en exergue, et se glissent aussi, discrètement, Ungerer, Ludwig Bemelmans, Nadja, Maurice Sendak, Arnold Lobel... Joachim Du Bellay et d'autres aussi, probablement. Mais c'est bien ce méchant petit prince-là qui nous occupe. Son mauvais caractère fait le désespoir de ses parents. Enfermé, il s'évade et rencontre une méchante petite princesse. Il l'épouse et ils ont beaucoup d'enfants, "assez malheureux également". Mais le rire les sauvera, transformant leur univers. Dès lors, tout sera pareil et tout sera différent. Un *modus vivendi* a été trouvé, la grande leçon, toujours, de cet auteur-là. Rythme du texte, rythme des images, extraordinaire dynamisme créé par la césure des doubles-pages, force et subtilité de l'usage des couleurs. Le méchant petit prince a trouvé son maître.

Album à partir de 3 ans

Vidal, Séverine

La drôle d'évasion ; illustrations, Marion Puech. Paris : Éd. Sarbacane, 2014. 153 p. (Pépix)

Magasin – [2014-190889]

Le jeune Zach a décidé de reproduire l'évasion des trois prisonniers qui se sont évadés de la prison d'Alcatraz en 1962 - la célèbre prison d'où on ne pouvait pas s'échapper - afin de prouver qu'ils ont bien réussi. Il prépare minutieusement son plan grâce à un père très très distrait et à sa connaissance parfaite de cette histoire. L'enfant se laisse « enfermer » sur l'île, et bascule brusquement de 2014 à 1962. Il frôle la mort à plusieurs reprises, d'abord à cause d'un des prisonniers qui ne veut pas s'encombrer d'un gamin, puis des vagues, d'un requin, etc. Une aventure délirante et passionnante, qui se lit facilement, avec des petites notes humoristiques de Zach en bas de page, des dessins « explicatifs » et beaucoup de bonne humeur.

Roman à partir de 9 ans

L'évasion par l'imagination

Féret-Fleury, Christine

Je suis en Chine. Paris : Oskar éd., 2014. 45 p. (Court métrage)

Magasin – [2014-63334]

Pour fuir la violence verbale et physique de son beau-père à l'encontre de sa mère, une adolescente, masquée par le paravent qui isole son lit, s'évade dans une Chine imaginaire où elle apprend l'art de la guerre et du combat. Ses descriptions de la réalité (en italiques) et celles de la Chine réinventée (en script, comme si celle-ci était plus tangible) alternent dans le récit. Mais, un jour, la frontière entre réel et imaginaire s'effondre... Le roman est d'autant plus bouleversant que l'indicible est évoqué avec une grande pudeur. En annexe un dossier sur les violences faites aux femmes.

Roman à partir de 13 ans

Ferlut, Nathalie

Dans la forêt des lilas ; dessin et couleur, Tamia Baudouin. Paris : Éditions Delcourt, 2019. 71 p.

Magasin – [2019-9114]

La jeune héroïne, Faith, vit dans un cottage isolé dans la campagne anglaise à l'époque victorienne. Elle est gravement malade, la tuberculose sans doute, mais tout le monde lui cache la gravité de son état. Son père vient de décéder, emporté par le même mal. Faith est soignée par le mari de sa soeur Verity. Le couple vit à Londres et Verity veut vendre la maison où Faith a toujours vécu. La jeune fille, plus une enfant mais pas encore une femme, se réfugie auprès des compagnons de ses rêves d'enfant : Beau-Minon, le prince-chat et Bonne-Biche, la fée, inspirés du conte *La Forêt des lilas* de la Comtesse de Ségur. Mais même ce pays des merveilles devient lui aussi sombre et inquiétant... Le tandem d'auteurs d'*Artemisia* compose ici un récit initiatique, beau et déroutant,

entre songe fantastique et conte gothique, qui parle du passage de l'enfance à l'âge adulte avec ses angoisses, ses questionnements, le deuil d'un proche et des rêves d'enfant. Ce conte est d'une grande finesse tant dans le dessin que dans l'histoire, mystérieux comme un rêve.

Bandes dessinées à partir de 13 ans

Furio, Giovanna

La route de la vie ; dessin et couleurs, Marco Nizzoli. Grenoble : Glénat, 2018. 69 p.

Magasin – [2018-49365]

Voilà une bande dessinée qui surprend par son approche poétique et fantastique d'un épisode particulièrement sinistre de la Seconde Guerre mondiale, le siège de Leningrad. Raconté à travers le personnage de la petite Olenka, 8 ans, orpheline suite aux combats, le récit de guerre bascule dans un conte à la Andersen, qui peut faire penser à *La Reine des neiges* par exemple. Un aigle russe vient visiter la petite fille en rêve, pour lui demander de lever, par sa musique, la malédiction de la ville, de libérer la Déesse gelée qui la symbolise. Car cette petite fille survit grâce et avec son violon. Les scènes oniriques et réelles alternent, portées par un dessin très réaliste accompagné de couleurs nuageuses et rêveuses. La lecture nous emmène dans un monde unique, un beau voyage malgré la tristesse et le drame inhérents à la guerre : un cocktail typique des contes d'Andersen.

Bandes dessinées à partir de 11 ans

Gaudy, Hélène

L'art de l'ailleurs. Paris : Palette, 2013. 87 p.

Magasin – [2013-313671]

On referme ce livre avec la sensation d'avoir fait un grand voyage dans l'Histoire et dans l'art, d'avoir parcouru un monde vaste aux paysages neufs : les oeuvres elles-mêmes, et avec elles les idées et l'élan irréprensible qui, du Moyen âge à l'art contemporain, pousse les artistes à la découverte des horizons lointains. Ce grand tour suit des cartes marines imaginaires, politisées ou recomposées, découvrant la faune, la flore et surtout les autres : étrangers inquiétants ou fascinants, bons sauvages ou proies de la cupidité esclavagiste. Le texte anti-colonialiste dénonce avec intelligence le racisme de toutes les époques. Les oeuvres interprétées à l'aune du désir d'ailleurs, périple initiatiques, romantiques ou rêvés : îles aux trésors, explorations polaires ou Eden exotiques, errances beatnik, frontières tragiques, migrations, paradis artificiels et souvenirs kitch, ou simples voyages en bas de chez soi. Ce livre très documenté est lui-même un voyage dans l'imaginaire des artistes s'évadant des ateliers.

Documentaire à partir de 13 ans

Maijala, Marika ; Virta, Juha

Sylvie Lespiègle : Le correspondant ; traduit du finnois par Kirsi Kinnunen. Paris : Cambourakis, 2014. 32 p.

Magasin – [2014-31586]

Traduite du finnois, cette histoire est portée par un beau format oblong et des illustrations douces et tendres, semées de détails charmants, naïves dans la mesure où il n'y a pas de perspective et très peu de mouvements, mais qui immergent le lecteur dans le récit. Il s'agit de la naissance d'une amitié. Sylvia écrit, à son voisin d'en face qui a la jambe dans le plâtre, le début d'une histoire qu'il devra compléter. Le chien servira de messenger. Ils partageront ainsi de très beaux rêves d'évasion.

Album à partir de 3 ans

Rascal

En 2000 trop loin. Bruxelles : Pastel ; Paris : l'École des loisirs, 2009. 28 p.

Magasin – [FOL-CNLJ-1743]

Sur un thème rarement abordé - la prison - Rascal nous offre ici un livre d'une grande sobriété et d'une grande pudeur. Le narrateur est un jeune enfant de huit ans qui nous livre ses pensées, son ressenti et les parades qu'il tente d'élaborer afin de supporter l'absence de ce père incarcéré jusqu'en 2000... trop loin... huit longues années encore : son âge. Pour surmonter sa honte et affronter le regard des autres, il leur dit que son père est parti faire le tour du monde. Il envoie à celui-ci les descriptions de ses voyages "à rêver" pour tenter d'échapper à l'univers carcéral. Les illustrations sont tout aussi suggestives, points de vue partiels, tels que l'on peut s'imaginer le ciel à travers la fenêtre d'une cellule ou depuis l'oeilleton de la porte, bribes de vie, ou listes à la Prévert... Un album fort et touchant.

Album à partir de 6 ans

Rosenstiehl, Agnès

L'art de la fugue. Montreuil : la Ville brûle, 2019. 50 p.

Magasin – [2019-240105]

L'Art de la fugue a été écrit et dessiné par Agnès Rosenstiehl en 1967, à la même époque que *De la coiffure...* également en noir et blanc, republié dernièrement par La Ville brûle. Sa créatrice l'avait-elle oublié ? Toujours

est-il qu'il n'avait jamais été publié. Pourtant ce petit livre ne démerite pas. À travers l'évocation d'un enfant qui s'ennuie et s'évade en rêvant, l'autrice nous plonge dans un univers onirique, presque psychédélique malgré ou plutôt grâce à la puissance du noir et blanc, du jeu des lignes et des compositions et de la force de son trait épuré.

Salle I - Actualité de l'édition

Album à partir de 3 ans

Sís, Petr

Robinson. Paris : Grasset jeunesse, 2018. 46 p.

Salle I - Bibliothèque idéale - [EA 250 SIS r]

Dès la couverture, la promesse d'une belle aventure : sur la crête d'une vague vogue un frêle esquif avec à son bord un jeune garçon en compagnie d'un lapin. En guise de voile, un livre ouvert sur la carte dessinée d'une île imaginaire. Peter Sis se rappelle ici un souvenir d'enfance : pour mardi gras, il décida, avec l'aide de sa mère, de se déguiser en Robinson Crusoé dont le roman illustré était l'une de ses lectures préférées. Moqué par ses amis qui, eux, étaient tous venus costumés en pirates, il rentra chez lui blessé, et se mit au lit, fiévreux. Le rêve le prit. Il était Robinson et revivait l'aventure du célèbre naufragé ou plutôt sa propre aventure, peuplée d'animaux bienveillants au milieu d'une nature luxuriante dans laquelle il n'était plus question de survie mais d'harmonie. Jusqu'au bout du monde ou l'horizon comme seule limite : c'est ce qui est au coeur de l'oeuvre de Peter Sis, grand maître de l'espace. Il nous fait comprendre qu'à sa manière, l'enfant est un cartographe des plus expérimentés qui procède par étapes et s'éloigne lentement mais sûrement de son centre. Pour embrasser le monde, pour mettre au monde le monde, rendre visible l'invisible et l'impossible possible. Tout ensemble explorateur du réel et explorateur de l'imaginaire. Toujours rêver grand, rêver loin...

Album de 0 à 3 ans

Jouer à s'évader

Manuel d'escape game

Chaurand, Rémi ; Muscat, Bruno

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

Salle I - Actualité de l'édition

Magasin – [2019-304422]

Résumé : Un chronomètre, un meneur de jeu, une équipe enfermée dans un lieu, décidée à résoudre des énigmes en chaîne pour en sortir : voici les ingrédients pour se lancer dans l'aventure d'un escape game ! Dans cet ouvrage, quatre aventures sont proposées : Bienvenue à bord de l'ÉLOISE ! Le sous-marin est en train de sombrer, pour cela, il faut trouver le boîtier qui va ouvrir la porte de la navette de secours du sous-marin et taper le bon code dessus. Bienvenue dans le temple du dieu égyptien KESKISLAPETH ! L'air commence à se faire rare, pour sortir de la chambre secrète du dieu, il faut reconstituer sa statuette. Bienvenue à la prison de NOWHERE CITY où vous êtes enfermé parce que le shérif Sal Meck vous accuse d'un vol de chevaux que vous n'avez pas commis et veut vous pendre à l'aube. Pour en sortir sain et sauf, il vous faut trouver la clé avant le lever du soleil. Bienvenue au laboratoire du Docteur DIABOLIK où il faudra trouver l'antidote au poison qui va vous transformer en zombie. Chaque escape game dure environ 45 minutes. De nombreuses carteries permettent d'animer chaque partie. [source éditeur]

À partir de 9 ans

Collections d'escape books : les livres desquels il faut s'échapper

Escape book : relevez les défis, décidez les énigmes et échappez-vous du livre ! Paris : 404 éditions, 2016 - (13 titres parus)

Jacquet, Thomas

Escape game ; illustrations, Damien Catala. Paris : Rusti'kid, 2019 -

(3 titres parus)

Vives, Mélanie ; Prieur, Rémi

Escape game junior : âge 9+ ; illustré par El Gunto. Paris : Fleurus, 2019 -

4 titres parus

Escape game. Paris : Larousse, 2018 -

(14 titres parus)

Applications et jeux vidéo : Être enfermé...

...dans la peau d'une ado sur une île sans réseau :

A Short Hike. Adamgryu, PC / MAC

En vacances sur une île, Claire n'arrive pas à capter sur son téléphone. C'est embêtant, car l'adolescente attend un coup de fil important. Elle entame alors l'exploration de l'île, à la recherche d'une barre de réseau. Belle balade, qui se boucle en deux heures, *A Short Hike* est une aventure douce et bienveillante, ponctuée de jolies rencontres, à l'aspect rétro mais aux sensations agréables. Attention, tout est en anglais, mais les textes (souvent drôles) sont brefs, rares et simples.

À partir de 12 ans

...dans une combinaison de plongée dans les profondeurs de l'océan :

Abzû. 505 Games/ Giant Squid, PC/ PS4

Préparez-vous pour une merveilleuse plongée dans l'océan ! On est invité à guider un plongeur dans une ballade sous-marine, sans autre contrainte que celle de se laisser porter par les courants et de nager au gré de rencontres avec poissons, dauphins, raies manta ou autres espèces. La qualité des graphismes et de la bande sonore servent à merveille ce moment de plénitude qui nous est offert. Cette courte aventure donnera envie de se (re)plonger dans *Flower et le magnifique Journey*, des mêmes créateurs.

À partir de 8 ans

...dans le costume d'un espion piégé dans le repère ennemi :

Agent A – Casse-tête d'espions. Yak & Co, Mark White, Jason Rawlings. PC / PS4 / ONE / Switch / iOS (9.1 et +) / Androïd (4.4 et +)

Vous incarnez l'Agent A et partez immédiatement accomplir votre mission : retrouver et neutraliser Ruby la Rouge, célèbre et redoutable espionne. Seulement voilà, Ruby vous tend un piège et vous enferme dans son repère. Commence alors un jeu savamment orchestré où vous devrez vous orienter, trouver les cachettes et objets puis résoudre les énigmes et casse-tête pour vous échapper. S'en suivent alors cinq épisodes d'une course-poursuite riche en rebondissements. Avec un univers stylisé inspiré des films d'espionnage des années soixante, Agent A réussit à merveille à nous immerger dans cet enchaînement d'obstacles à franchir. Voici un très bon jeu « d'évasion », empreint d'une touche « vintage » et élégante.

À partir de 10 ans

...dans une case de bande dessinée :

Framed. Loveshack. iOS

À la frontière entre une bande dessinée interactive et un casse-tête sous la forme d'un puzzle, voilà une drôle d'aventure dans laquelle le joueur se voit rapidement plongé. Dans une ambiance sonore et graphique qui posent immédiatement les codes du polar, la mission est de guider le héros - personnage en ombre chinoise - de case en case pour que l'aventure se poursuive. Dans cette planche de bande dessinée, l'objectif est d'agencer les différentes cases, selon les décors et leur incidence sur le cheminement du héros, afin que ce dernier puisse accéder à la page suivante. On oublie vite le simple jeu de réflexion, grâce à un système narratif mettant l'intrigue au premier plan : il faut résoudre l'énigme pour connaître la suite de l'histoire, une brillante conception !

À partir de 8 ans

Framed. Loveshack, iOS

Cette drôle d'aventure est un mélange de bande dessinée interactive et de casse-tête. Dans une ambiance de polar, on agence les différentes cases d'une planche de bande dessinée pour permettre le cheminement du héros. Bien plus qu'un simple puzzle, grâce à un système narratif mettant l'intrigue au premier plan, c'est une riche aventure dont on prend plaisir à résoudre les énigmes pour découvrir la suite de l'histoire.

À partir de 8 ans

...dans la dépression :

GRIS. Devolver digital / Nomada Studios, PC / MAC / Switch

Une jeune femme crie puis s'effondre, le monde s'écroule et elle tombe sans fin. Au fond du précipice, elle avance dans un univers en ruine aux nuances de gris. Au fil du périple, le monde se colorera à nouveau. Le gameplay en retrait cède la place aux décors, tout en aquarelles subtiles, et aux musiques envoûtantes. La trame se déploie dans une lenteur maîtrisée et sans un mot, métaphore pudique du combat intérieur à mener pour se relever d'un traumatisme. GRIS est d'une poésie saisissante.

À partir de 14 ans

...dans le corps humain :

Homo Machina, Arte, iOS (10.0 et +), Android (6.0 et +)

Dans un corps humain devenu machine géante, de minuscules techniciens lancent tour à tour les fonctions vitales (réveil, digestion...), ou d'autres qui le sont moins (le coup de foudre !). Chaque étape est une nouvelle enquête : les manipulations sont inventives, pas toujours faciles, parfois un peu longues. Mais les curieux apprécieront cette étonnante aventure intérieure dont l'univers graphique, inspiré des dessins anatomiques d'un médecin allemand du début du XXe siècle, est très réussi.

À partir de 8 ans

...au secours d'un astronaute perdu seul avec son vaisseau :

Lifeline. Three Minutes Games, Dave Justus. iOS / Android

L'appel au secours d'un astronaute déclenche une expérience instinctive. Si l'on y répond, un dialogue s'établit avec Taylor, rescapé d'un atterrissage accidenté. Le rôle du joueur est de le conseiller tout au long de l'exploration de sa nouvelle planète. La lecture est l'activité centrale de ce jeu, qui stimule l'imagination par l'absence d'illustration, et n'est pas sans rappeler les jeux d'aventures textuelles des années 1970 (qui donneront naissance aux «Livres dont vous êtes le héros» des années 1980). Le texte sarcastique interpelle directement l'utilisateur, à travers un monologue soigné, et des questions qui permettent de choisir le parcours du héros. La voix sans visage de Taylor, simple étudiant désemparé face à sa mission, facilite l'identification, d'autant que l'aventure se déroule en temps réel. En effet, le jeu progresse grâce à des notifications : Taylor recontacte le joueur dès qu'il réalise un nouvel objectif. Des messages addictifs propres à faire lire les gamers et faire jouer les lecteurs de S.F.

À partir de 12 ans

...dans un manoir hanté :

Luigi's mansion 3. Nintendo, Switch

Sorti le jour d'Halloween, ce troisième volet particulièrement attendu tient toutes ses promesses. On retrouve Luigi, attiré dans un guet-apens par le Roi Boo, qui va devoir parcourir un hôtel hanté pour sauver ses amis. Le héros poltron est pour cela aidé des gadgets du professeur K. Tastroff, qu'il s'agisse de l'Ectoblast GL-U (un aspirateur à fantômes) ou d'autres bricolages qui l'aideront à capturer les esprits facétieux. L'aide d'un double gluant fait d'ectoplasme est particulièrement drôle et offre un mode de jeu en coopération réjouissant. L'aventure est drôle, faussement effrayante, nécessite de se creuser les méninges, dans un univers vraiment riche et soigné qui ravira un large public.

À partir de 8 ans

...dans les méandres d'un réseau de métro :

Mini Metro. Dinosaur polo club, PC

Un design minimaliste, une musique calme, presque zen, et un concept tout simple : mettre en place des lignes de métro. On commence avec trois stations, chacune d'une forme différente, trois lignes disponibles. Il faut relier ces stations de façon à ce que les passagers se rendent dans la direction de leur choix. Et puis les stations commencent à se multiplier, la population à augmenter ; très vite, c'est le chaos. Mini Metro, c'est à la fois apaisant, diablement stressant, et surtout génial.

À partir de 10 ans

...dans un labyrinthe :

Monument Valley. Ustwo, iPhone / iPad / Android

Le joueur guide les pas de la princesse Ida, pour traverser les différents tableaux. Pour cela il faut résoudre le casse-tête composé par l'illusion d'optique de la perspective de superbes décors. Ces figures impossibles camouflent au premier coup d'œil le chemin à suivre et les mécanismes à activer. Pas de superflu : peu de texte et de douces musiques servent parfaitement l'ambiance d'une aventure envoutante qu'on ne peut quitter sans l'avoir achevée. Un beau voyage, surprenant par la poésie qu'il dégage.

À partir de 9 ans

Monument Valley 2. Ustwo, iOS (9.0 ou +)

Suite du jeu encensé, Monument Valley 2 propose dans le même univers poétique d'incarner Ro et sa fille. Durant les premiers niveaux, l'enfant suit sa mère pas à pas. Puis vient la séparation, on incarne alors séparément les deux personnages jusqu'à leurs retrouvailles. Qui a joué au premier opus sera en territoire connu : même beauté graphique, même principe de jeu sur les perspectives. Les niveaux sont autant de métaphores de la relation parent/enfant qui se noue depuis la nuit des temps, de l'enfant qui sous le regard bienveillant du parent évolue. Malgré la grande simplicité et un gameplay trop semblable au premier volet qui aurait gagné à développer les aspects asymétriques, la magie opère.

À partir de 6 ans

...dans l'ombre des objets :

Shadowmatic. Triada Studios, iOS

Ce casse-tête original permet de former des images à l'aide de formes abstraites en trois dimensions qui projettent leur ombre sur un mur. Celle-ci évolue lorsque la forme pivote, et avec un peu de patience, la lumière révèle la silhouette d'un objet figuratif. Une sculpture de métal se transforme alors en théière. Si le graphisme reste sobre, la créativité naît de l'exercice de représentation mentale ; une même forme hélicoïdale donnera tantôt un hélicoptère, tantôt un avion à hélice. Le plaisir naît de la devinette et de la surprise offerte par les associations visuelles, gymnastique qui se corse au fil des 80 niveaux, lorsqu'il faut combiner plusieurs ombres.

À partir de 7 ans

...dans un livre pop-up :

Tengami. Nyamyam, iPhone / iPad

Un livre pop-up s'ouvre et invite à guider les pas du héros dans la poésie d'un conte japonais, ou les paysages - superbes estampes - se déclinent au fil des saisons. Au gré des déplacements du personnage, on soulève les éléments du décor pour en dévoiler les chemins, et retrouver les fleurs de cerisier qui font l'objet de la quête. Bien qu'un peu courte, cette balade est particulièrement plaisante par l'exploitation des mécanismes du pop-up, dévoilant les décors insoupçonnés d'un univers enchanteur.

À partir de 7 ans

...dans une prison :

The escapists. Mouldy Toof Studios / Team 17, IOS / Android [test IOS]

Bienvenue dans cette simulation en 8 bits d'univers carcéral ! En effet, le joueur incarne un prisonnier qui cherche à s'évader. Et tous les moyens sont bons : accomplir des faveurs pas très morales pour ses codétenus comme passer à tabac des gardiens ou détrousser d'autres détenus, acheter et vendre sous le manteau des objets, en fabriquer, provoquer une émeute, etc. sans éveiller les soupçons et en gardant de bonnes relations sociales avec gardiens et détenus. L'originalité du sujet est traitée avec humour sans rien enlever de sa gravité, puisqu'il est dépeint de plus en plus dur au fil des prisons, et fait de *The Escapists* un jeu à découvrir absolument.

À partir de 14 ans

...dans une maison de poupée :

The Room : Old Sins. Fireproof Games, iOS (10.0 ou +) / Android (4.4 ou +)

Parti d'une enquête dans un grenier, on se retrouve à explorer minutieusement une intrigante maison de poupée qu'il faudra minutieusement observer afin d'en révéler tous les secrets. Dans ce quatrième titre de la série *The Room*, référence dans les jeux de puzzle et de réflexion, il faut observer sous tous les angles différents objets ou mécanismes à activer, afin de percer le mystère d'une disparition. Le soin apporté aux graphismes, lumières et ambiance sonore favorise l'immersion dans ce casse-tête particulièrement plaisant.

À partir de 12 ans

...dans un tout petit cauchemar :

Very Little Nightmares. Bandai Namco Entertainment / Alike Studios, iOS (9.0 et +)

Ce prequel de *Little Nightmares* pensé pour terminaux mobiles est plus orienté « jeu d'évasion ». Le gameplay simplifié permet de diriger notre héroïne à travers un décor de manoir géant légèrement moins inquiétants mais guère plus sympathiques. La difficulté bien dosée, l'alternance entre réflexion et agilité, les univers graphique et sonore teintés de fantastique rendent ce jeu très prenant, et accessible à un public plus jeune.

À partir de 10 ans

...dans un entrepôt à gérer et classer des collections d'objets :

Wilmot's Warehouse. Finji / Hollow Ponds & Richard Hogg, PC / Mac / Switch

Wilmot a trois passions dans la vie : l'organisation, le rangement et apporter aux gens ce qu'ils demandent. Dans son entrepôt, Wilmot reçoit des objets en vrac, les trie et les déplace, et répond aux commandes le plus efficacement possible. Le plaisir vient du nombre croissant d'objets à classer et de la nécessité de créer un plan d'entrepôt pour s'y retrouver. Seul regret : le didacticiel et les menus sont uniquement en anglais.

À partir de 12 ans

...dans un rêve étrange peuplé d'insectes une fois la nuit tombée :

Yuri. A Fingerlab, Ange et Aurélien Potier. iOS (9.1 ou +)

Yuri se réveille dans une forêt, sur son lit à roulettes. On le guide dans un univers nocturne peuplé d'insectes, en tâchant de trouver la bonne vitesse et le bon rythme pour attraper les lianes ou franchir divers obstacles. On évitera de se cogner aux moustiques, mais on utilisera grenouille ou libellule comme trampoline et on se faufile entre les pattes des araignées. Un univers d'une grande beauté et d'une véritable poésie qui renforce notre attachement à Yuri, à travers dix niveaux de jeu parfois très ardu !

À partir de 8 ans

Pour en savoir plus

Cette bibliographie est disponible également en ligne sur le site internet de la BnF/CNLJ :
Ressources > Bibliographies

Les cotes mentionnées indiquent que l'ouvrage est soit en libre-accès dans la salle I de la Bibliothèque d'études, soit en magasin consultable sur demande, en salle I, ou dans les salles de la Bibliothèque de recherche (niveau Rez-de-jardin).

Les analyses sont, pour la plupart, extraites du catalogue Univers Jeunesse de la BnF :
<http://catalogue.bnf.fr/>

Centre national de la littérature pour la jeunesse



Suivez-nous sur
[facebook.com/centrenationaldelalitteraturepouurlajeunesse](https://www.facebook.com/centrenationaldelalitteraturepouurlajeunesse)



Pour être informés de nos activités, nouvelles publications, ou nouveaux services, abonnez-vous à notre **lettre d'information** sur <http://cnlj.bnf.fr>

Bibliothèque nationale de France
Centre national de la littérature pour la jeunesse
Quai François Mauriac
75706 Paris Cedex 13
Téléphone: 33(0)1 53 79 55 90
<http://cnlj.bnf.fr> // cnlj.contact@bnf.fr