

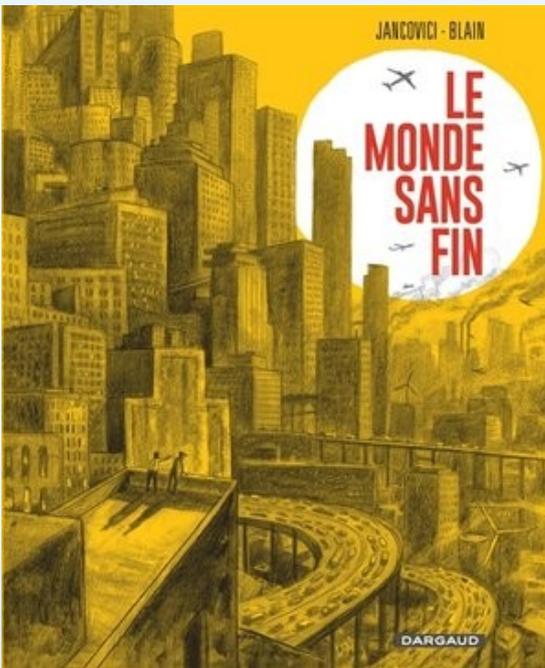
Coll[Age]

L'âge de faire

BD

Du neuf au CDI - #26

17 avril 2023



Le monde sans fin

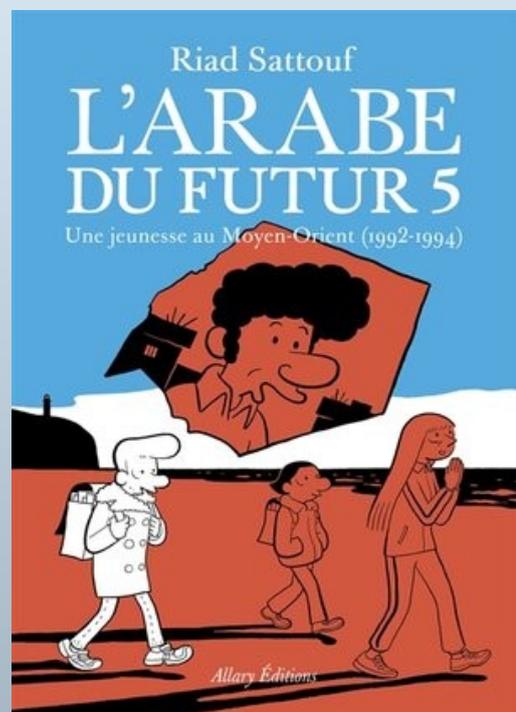
La rencontre entre un auteur majeur de la bande dessinée et un éminent spécialiste des questions énergétiques et de l'impact sur le climat a abouti à ce projet, comme une évidence, une nécessité de témoigner sur des sujets qui nous concernent tous. Intelligent, limpide, non dénué d'humour, cet ouvrage explique sous forme de chapitres les changements profonds que notre planète vit actuellement et quelles conséquences, déjà observées, ces changements parfois radicaux signifient. Jean-Marc Jancovici étaye sa vision remarquablement argumentée en plaçant la question de l'énergie et du changement climatique au coeur de sa réflexion tout en évoquant les enjeux économiques (la course à la croissance à tout prix est-elle un leurre ?), écologiques et sociétaux. Ce



témoignage éclairé s'avère précieux, passionnant et invite à la réflexion sur des sujets parfois cli-vants, notamment celui de la transition éner-gétique.

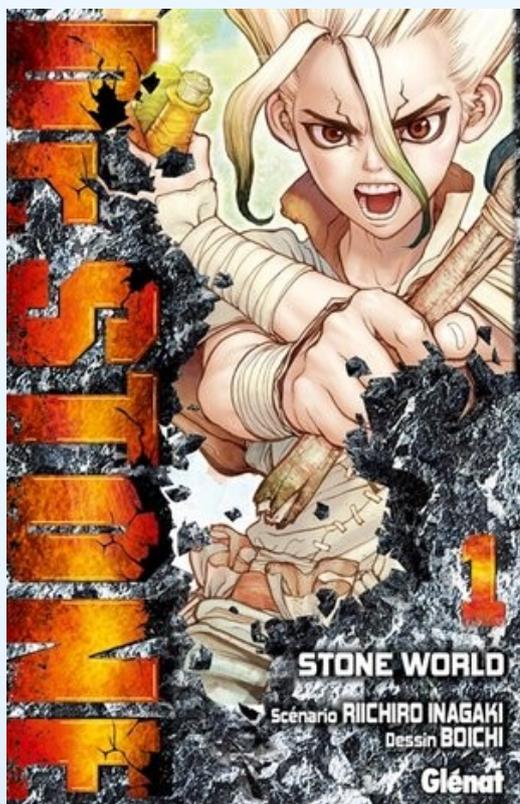
L'Arabe du futur. Tome 5, Une jeunesse au Moyen-Orient (1992-1994).

Ce livre raconte l'histoire vraie d'un adolescent plus du tout blond, de sa famille franco-syrienne et d'un fantôme.



CLIQUEZ SUR UNE IMAGE POUR PLUS DE DÉTAILS

Mangas



Dr Stone. Tome 1, Stone World.

Survivre et évoluer ! Taiju, un lycéen tkyoïte, est un jour victime d'un phénomène mystérieux : en une fraction de seconde, l'humanité entière est transformée en pierre ! Des milliers d'années plus tard, à son réveil, il décide de rebâtir la civilisation à partir de zéro avec son ami Senku !!

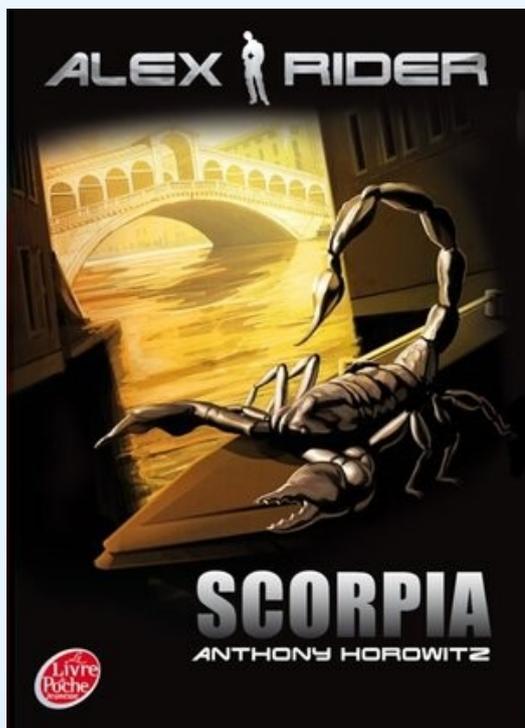


Jumping. Tome 1

Depuis qu'elle a raté ses examens d'entrée à l'université, Ran vit enfermée chez elle, ne sachant plus quoi faire de sa vie. Heureusement, Sayuri, sa seule véritable amie, décide de l'embarquer de force à Aomori, région plus reculée du Japon, où elle fait ses études. Elle y fréquente notamment le club équestre, en parallèle de ses cours. Au contact des membres du club d'équitation, mais aussi des chevaux, Ran va, malgré son manque d'assurance, retrouver goût à la vie !



Romans



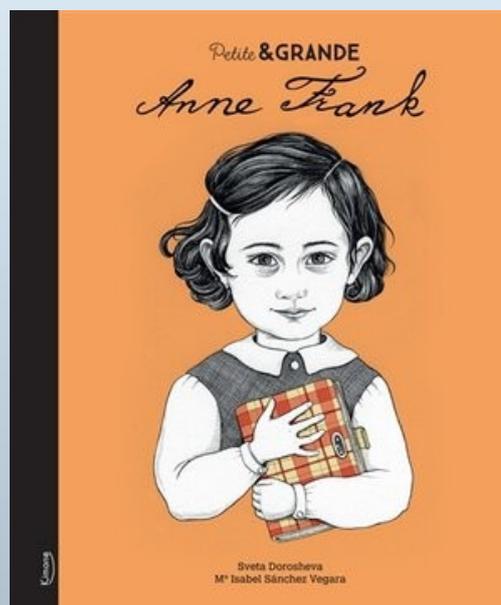
Alex Rider. Tome 5, Scorpia.

" Va à Venise. Trouve Scorpia. Tu connaîtras ton destin. " Tels sont les mots qui hantent Alex Rider depuis la fin de sa dernière mission. Mais Scorpia n'est autre que la plus grande organisation criminelle du monde, avec à sa tête la belle et mystérieuse Mme Rothman. Celle-ci semble d'ailleurs très bien connaître le jeune héros. Trop bien, peut-être...

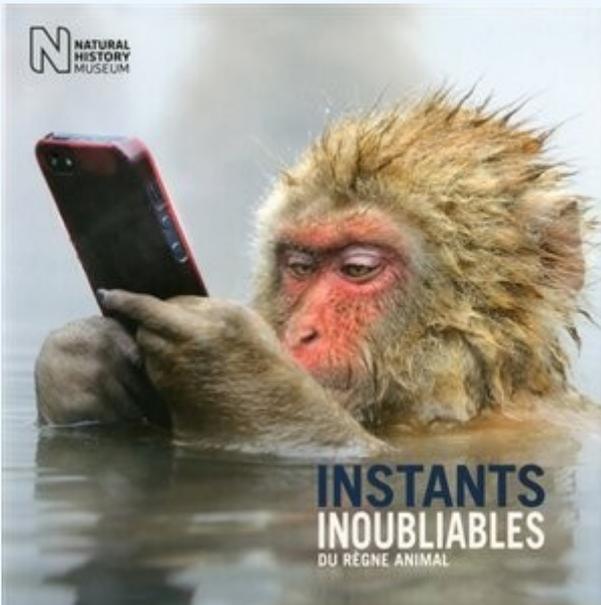


Anne Frank

La collection Petite & grande propose de découvrir des femmes qui n'étaient pas destinées à entrer dans l'Histoire mais qui ont accompli des choses extraordinaires en écoutant leur cœur et en suivant leur rêve d'enfant. Qu'elles aient été artistes, scientifiques ou bien aventurières, toutes étaient des petites filles rêveuses avant de devenir les grandes femmes courageuses et inspirantes que l'on connaît. Découvre ici comment la petite Anne est devenue le symbole d'un peuple persécuté et pourquoi son journal intime est lu dans le monde entier.



Documentaires



Instants inoubliables du règne animal

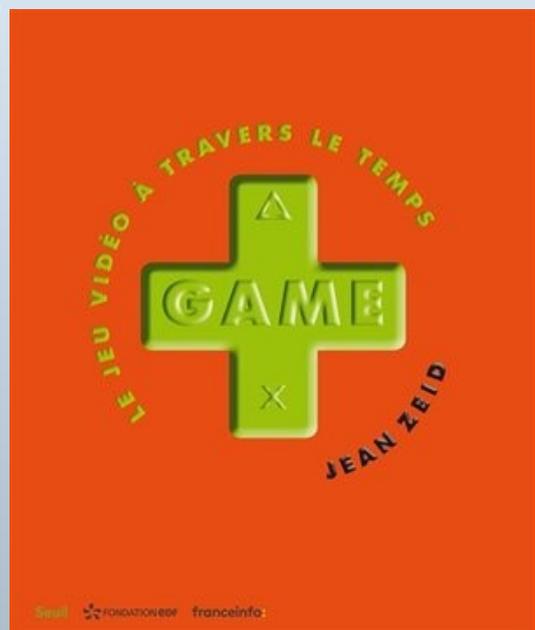
Ce portfolio constitue une somme de compétences et de talents de niveau international, et un éventail des différentes façons de " capturer " - par des photographes parmi les plus talentueux – la beauté, la fragilité et la diversité de la Nature. Chacune des images, qui met en valeur les comportements fascinants des animaux sauvages, est accompagnée d'un texte décrivant le travail, la signification et l'émotion qu'elle représente pour son auteur. Un livre que tous les amoureux de nature et de photographie se doivent de posséder.



Game : Le jeu vidéo à travers le temps

Comment en est-on arrivé là ? Là, c'est la place du jeu vidéo en 2017, lui qui fait désormais partie du top 10 mondial des industries culturelles, lui qui, depuis quarante-cinq ans, a su séduire et susciter une soif ludique dans le monde entier. Grâce à la montée en puissance continue des machines, la promesse de nouvelles images semble sans cesse renouvelée.

Mais le jeu vidéo a aujourd'hui mille visages. Il veut désormais tout faire : du cinéma, de la télévision, du sport, du beau, du social et, pourquoi pas, éduquer les foules, voire les soigner. Le jeu vidéo se regarde aujourd'hui autant qu'il se joue. Il veut être partout, tout le temps. Esport, youtubers, serious games, réalité virtuelle, à chacune de ses révolutions, le jeu vidéo puise dans ses origines : sa volonté de faire spectacle, pour se rapprocher toujours plus du grand public. Ce livre est l'histoire de cette émancipation, celle d'une technologie joueuse continuellement réinventée par des pionniers méconnus, colportant au fil des décennies leurs chimères d'illusionnistes, exportant leurs désirs de grandeur, la rencontre improbable de la science, du jeu, du business et de l'art dans un Luna Park qui fascine et irrite officiellement depuis 1972. Un voyage du jeu à travers le temps qui débute aujourd'hui.



Orientation



Les métiers de l'hôtellerie et de la restauration

Avec les métiers de l'hôtellerie et de la restauration, vous découvrirez un secteur caractérisé par :

- Des métiers de terrain et de contact, ouverts aux jeunes diplômés
- Des métiers qui recrutent
- Des emplois à différents niveaux de qualification : du CAP à bac + 5
- 4 familles de métiers : hébergement, cuisine, service en salle, management

Points forts de la collection :

- Des planches visuelles, schémas, tableaux comparatifs
- Un reportage, des témoignages de professionnels et de jeunes
- Le lien entre les principales formations et les familles de métiers
- Des fiches diplômes synthétiques
- Un dico des métiers
- Un carnet d'adresses complet des formations
- Le point sur les débouchés