

NOUVEAUTÉS BD JEUNESSE

**NOTRE SÉLECTION DE TITRES
DISPONIBLES EN JANVIER 2026
DANS LES 11 BIBLIOTHÈQUES
MUNICIPALES DE RENNES**



Agent 9. Vol. 1. L'île secrète du roi des crabes

Burks, James

Les aventuriers d'ailleurs

Quand le roi des crabes menace d'inonder la terre entière, le S4, organisation chargée de protéger le monde, envoie son dernier élément disponible, l'Agent 9. Jeune chat intrépide en période probatoire, celui-ci emploie des méthodes qui engendrent beaucoup de dégâts.



Après l'école. Vol. 1. Le monde est fou !

Frey, Julien (1977-....)

Jungle

Cléo et Léo, 10 ans, sont voisins et dans la même classe de CM2. Après l'école, ils rentrent toujours chez eux ensemble. Ce chemin parcouru ensemble est un moment précieux d'amusement, d'échange et de partage.



Anissa : la meilleure ennemie de Mistinguette. Vol. 3. Le club des pestes

Tessier, Grégory

Jungle

Après une année couronnée de succès, Anissa est impatiente de profiter de l'été. Mais ses plans tombent à l'eau lorsque ses parents décident de rester à la maison. La jeune fille fulmine en voyant les photos de vacances de Noémie, sa rivale. Elle simule alors des voyages avec de faux clichés. Au cours d'une fête de quartier, Anissa et Noémie découvrent qu'elles bluffaient toutes les deux.

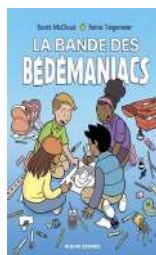


Alfred : un amour de chat. Vol. 1. Le duel des coeurs

Denti, Romina

Jungle

Liverpool, 1870. Alfred, un chat errant, cherche de la nourriture lorsqu'il croise Mary, une petite fille qui lui offre son amitié. Un jour, Miss Violet Chiselton aperçoit Alfred et le prend comme animal de compagnie. Le chat découvre une vie de luxe et de confort, mais est malheureux. Finalement expulsé par le majordome, Alfred retrouve Mary.



La bande des bédémaniacs

McCloud, Scott (1960-....)
Rue de Sèvres

Makayla déborde d'idées mais ne sait pas comment écrire une histoire. Howard adore dessiner mais il est peu inspiré. Linda, elle, n'aime pas ses dessins et Art est de nature curieuse. Tous les quatre se réunissent pour fonder un club et apprendre à faire leurs propres bandes dessinées.



Mes cop's. Vol. 16. Jeux d'roles

Cazenove, Christophe
(1969-....)
Bamboo

Les cop's se jettent à corps perdu dans l'univers des jeux de société. Le plus difficile pour elles n'est pas de gagner mais de bien comprendre toutes les règles.



La clinique des créatures

Than, Gavin Aung
Rue de Sèvres

Tout le monde, des trolls aux licornes en passant par les fées et les géants, peut se faire soigner à la clinique des créatures, à l'exception des humains, qui ne sont pas les bienvenus. Lorsque l'un d'eux se présente, Kara, jeune médecin, est prise de compassion. Mais elle doit braver l'autorité de sa mère, qui dirige la clinique.



Chiwawow

Sauvage, Clémence
Biscoto

Quand Titouan annonce en classe qu'il passe son été aux Etats-Unis pour une rencontre internationale de scouts, un mystérieux enfant l'écoute derrière la porte. Il se presse de lui dérober ses affaires pour usurper son identité au sein du groupe. Cette manigance est rapidement déjouée par Peter, le meilleur ami de Titouan. Une histoire d'amitié atypique sur fond de camp scout.



Elle est moi. Vol. 1. La fausse tombe de Marguerite Cumel

La Croix, Séverine de
(1985-....)

Jungle

Agée de 3 mois, Fée est enlevée et vendue à un couple de vampires tandis qu'Eryne, une trollesse changelin, prend sa place auprès de ses vrais parents. Douze ans plus tard, les créatures de la nuit remettent en question le traité signé par le conseil de Grimhell et réclament de révéler leur existence aux humains. Fée retourne dans le monde des hommes pour retrouver les trolls qui l'ont échangée.

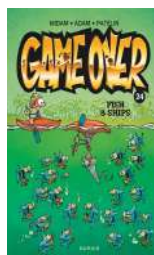


Ernest & Rebecca. Vol. 10. La croisière du mystère

Bianco, Guillaume (1976-....)

Le Lombard

La classe de Rebecca part en croisière sur un bateau. Les élèves découvrent que Lady Princess, la star de la chanson pop, se trouve à bord incognito avec son fils. Celui-ci passe son temps à jouer à Super Fly, un jeu vidéo que tout le monde s'arrache. Une nuit, le jeu disparaît mystérieusement. En compagnie d'Ernest le microbe, Rebecca enquête.



Game over. Vol. 24. Fish & ships

Midam (1963-....)

Dupuis

De nouvelles aventures du Petit Barbare, double virtuel de Kid Paddle, qui doit sauver une princesse et échapper aux affreux Borks dans le jeu vidéo Game over.



Garfield. Vol. 79. Pirate des Charaïbes

Davis, Jim (1945-....)

Dargaud

De nouvelles aventures du chat gourmand et paresseux qui cohabite avec Jon, son propriétaire, et le chien Odie.



Iles. Vol. 1. Petite chose

Maupomé, Frédéric
(1974-....)

Ed. de la Gouttière

Dans un monde composé de navires volants et d'îles lévitant au-dessus des nuages, Ilenisseï, fille de l'amiral Dero et second sur La mouette bleue, tente de vivre loin de l'agitation de l'Amirauté. Un jour, Allie, une jeune ingénieure, lui demande son aide pour retrouver le père de Ilen, disparu depuis plus d'un an. Afin d'avoir des réponses, elles partent à la recherche de l'amiral.



L'île des cochons volants

Millotte, Marie (1996-....)
Ankama

Léon, un garçon rêveur et avide d'aventures, vit au milieu des fjords avec la prudente Chonchon, sa brebis de compagnie. Un jour, sur le chemin du village, un petit cochon tombe du ciel. L'animal a besoin d'aide pour rejoindre sa famille et ne pas manquer la grande migration des cochons volants. Léon et Chonchon l'accompagnent dans la traversée d'une forêt peuplée de créatures légendaires.



Léonard. Vol. 56. Eclair de génie

Zidrou (1962-....)
Le Lombard

La suite des aventures de la caricature de Léonard de Vinci qui invente les machines les plus incongrues et fait toutes sortes d'expérimentations avec son fidèle disciple Basile.



Marceline : collège, galères et poils de chat

Combacau, Claude
(1990?-....)
Dupuis

Marceline, 13 ans, timide, entre en 4e dans un nouveau collège. Comme sa meilleure amie Tatiana, elle voit son monde et son corps changer. Ne comprenant pas la puberté, elle s' imagine se transformer en chat, imitant Gustave, son animal de compagnie.



Le pays de l'eau qui monte

Rodolphe (1948-....)
Delcourt

Le maire et les habitants d'un petit village tranquille regardent avec inquiétude le niveau du cours d'eau monter. Une bande dessinée sur l'écologie.



Les aventures de Spirou et Fantasio : classique. Le trésor de San Inferno

Trondheim, Lewis (1964-....)
Dupuis

Spirou et Fantasio se rendent à San Inferno, un village isolé d'Amérique centrale. Sur place, Rodrigo, un homme au sombrero sombre, leur intime de partir. La femme du maire les conduit à travers les catacombes pour leur révéler sa découverte, un squelette qu'elle pense être celui d'un extraterrestre. Sur le médaillon autour de son cou figure un étrange plan.



Super A. Vol. 1. Les pouvoirs animaux

Moreau, Jérémie (1987-....)
Albin Michel-Bandes dessinées

Alors qu'Aldo et sa petite soeur jouent dans le jardin, Babette tombe dans la piscine et se transforme en un animal aux allures de chimère avant de s'enfuir. Elle est devenue une Archéenne, une humaine capable d'activer son ADN ancestral pour se transformer à l'infini. Aldo doit la retrouver avant la tombée de la nuit.



Les Sabiwabis. Vol. 1. L'île dans le ciel

Moreno, Andreu
Hachette Comics

Les Sabiwabis partent à la découverte d'un monde fantastique, peuplé de créatures incroyables et de lieux mystérieux.



Teacher in the destruction classroom. Vol. 1

Kobayashi, Kina
Nobi Nobi

Dans un monde où vivent des humains capables d'utiliser la magie, Solo, un sorcier-tueur à gages craint et réputé, est envoyé en infiltration dans une école de magie en tant que professeur principal d'une classe de cancre. Sa mission est de démasquer et de supprimer les étudiants dont la destinée est d'utiliser la magie pour tout détruire.

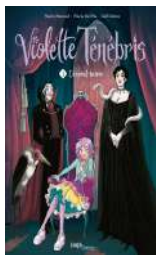


Les Schtroumpfs. Vol. 43. Le Trophée des Schtroumpfs

Dubuisson, Marc (1983-....)
Le Lombard

Le Schtroumpf discret en a assez de passer inaperçu. Quand le Grand Schtroumpf organise une compétition intitulée le Trophée des Schtroumpfs, il tente sa chance afin d'être reconnu à sa juste valeur. Mais la concurrence est rude.

Cliquez sur les vignettes pour retrouver les références des ouvrages sur notre catalogue



Violette Ténébris. Vol. 1. L'animal-totem

Manand, Marie

Jungle

A bientôt 16 ans, Violette Ténébris, la princesse du Royaume des Ténèbres, n'a toujours pas rencontré son animal totem, qui lui confèrera ses pouvoirs et lui permettra ainsi d'être acceptée par son peuple. A trois jours de son anniversaire, elle décide donc de briser les règles de la magie et d'aller à sa recherche elle-même, quitte à braver tous les dangers.



La valse des montagnes

Aparicio Català, Anna
(1991-....)

Les aventuriers d'ailleurs

Amandine est une accordéoniste trentenaire qui réussit mais qui a tout sacrifié pour la passion de son instrument. Très seule, elle est ravie de pouvoir jouer le soir de la Toussaint dans un village perdu des Pyrénées. Une fois sur place, l'ambiance semble étrange. En répétant sa partition, elle prend conscience que la moindre erreur peut s'avérer fatale.