



Lâche un peu ton ordinateur ! : comment mettre des limites ? / Béatrice Copper-Royer, Catherine Firmin-Didot

Livre

[Copper-Royer, Béatrice. Auteur](#) | [Firmin-Didot, Catherine \(1953?-2008\). Auteur](#)

Édité par [A. Michel. Paris](#) - 2006

L'ordinateur est devenu le premier loisir des 10-15 ans, devant la télévision. Ils y consacrent de nombreuses heures pour " chatter ", faire des recherches pour leurs exposés, envoyer des mails ou jouer en ligne... Mais, pour profiter pleinement de cet outil formidable, il faut savoir gérer son temps. Or l'adolescent a une tendance naturelle à l'excès et des difficultés à se détacher d'un écran hypnotique... C'est aux parents de l'y aider et de connaître l'utilisation qu'il fait d'Internet, alors que 72% d'entre eux déclarent l'ignorer... Comment le mettre en garde par rapport aux sites violents ou pornographiques, aux mauvaises rencontres ? Et s'il est " accro " aux jeux vidéos ? Comment lui fixer des limites raisonnables ? Comment nous situer face à cet outil que nous maîtrisons souvent moins bien que lui ?... Un livre qui donne de précieux conseils pour gérer ce nouvel outil qui a envahi la vie de la famille.

Site	Emplacement	Cote
Maraussan		155.5 COP



L'invasion de l'Overworld / Mark Cheverton

Livre

[Cheverton, Mark. Auteur](#)

Édité par [Castelmore. Paris](#) - 2015

Pseudo : Gameknight999. Activités préférées : explorer, troller et tricher. Gameknight999 voit son univers basculer le jour où il se trouve téléporté dans le jeu vidéo Minecraft à cause d'une invention de son père. Il doit alors faire face à un défi incroyable : se battre contre des monstres mortels et surtout survivre comme si c'était dans la vraie vie ! Car, s'il meurt, qui sait si ce n'est que dans le jeu vidéo, ou IRL (In real life : "pour de vrai") aussi ?

Site	Emplacement	Cote
Nissan lez Ensérune		ER CHE



Comment utiliser les écrans en famille : petit guide à l'usage des parents 3.0 / Elena Pasquinelli

Livre

[Pasquinelli, Elena \(1972-....\). Auteur](#)

Édité par [Odile Jacob. Paris](#) - 2018

4e de couv. : "Smartphones, consoles de jeux, tablettes, ordinateurs... Quel est l'impact du numérique sur le cerveau de nos enfants ? Comment les écrans affectent-ils leurs capacités de concentration et d'attention ? L'usage



d'Internet est-il une aide ou une menace pour leur mémoire ? Améliore-t-il ou entrave-t-il leurs capacités d'apprentissage, à l'école ou ailleurs ? Comment réagir face à l'utilisation simultanée de deux ou trois appareils ? au téléphone posé sur la table où se font les devoirs, ou à côté du lit ? Et pourquoi est-il si difficile de résister à un bon jeu vidéo ou à un texto envoyé tard le soir par un ami ou un camarade de classe ? À toutes ces questions, Elena Pasquinelli, spécialiste de l'apprentissage et des technologies numériques, répond avec clarté, en s'appuyant sur ce que les neurosciences et les sciences cognitives nous permettent de savoir sur les capacités de notre cerveau quand il est confronté quotidiennement aux écrans."

Site	Emplacement	Cote
Colombiers		155.4 PAS



Le grand livre de Fortnite : Le guide ultime et non officiel de Fortnite Battle Royale

Livre

[Skinner, Samantha. Auteur](#)

Édité par [Crackboom](#) - 2018

Soyez prêts pour la bataille ! Le grand livre de Fortnite est votre meilleur allié pour jouer et maîtriser le jeu le plus populaire au monde ! Grâce à ses centaines d'illustrations en couleurs, ce livre vous guide pas à pas dans le feu de l'action, du bus de combat aux constructions les plus avancées en passant par les combats. Avec plus de 125 millions de joueurs à travers le monde, la compétition est féroce et la stratégie est essentielle. Assurez-vous d'être le dernier survivant grâce au Grand livre de Fortnite !



Site	Emplacement	Cote
Lespignan		J 794.8 GRA



24 heures sans jeu vidéo / Sophie Rigal-Goulard

Livre

[Rigal-Goulard, Sophie \(1967-....\). Auteur](#)

Édité par [Rageot.Editeur. France](#) - 2018

Terence passe des heures à jouer à Dark city game pour éliminer le dangereux Moon avant tous ses copains. Ce qu'il n'a pas prévu, c'est que ce jeu l'entraîne loin, très loin... Quand Terence apparaît de l'autre côté de l'écran, entouré d'ennemis, Blanche sa jeune sœur n'en croit pas ses yeux. Que faire pour le sauver ?



Site	Emplacement	Cote
Vendres		RJ RIG



J'apprends à coder et à créer des jeux vidéo !. 1 / projets Scratch de : Coder Kids

Livre

[Figus, Valentina. Illustrateur](#) | [Coder kids. Auteur](#)

Édité par [Piccolia](#) - 2018

Apprends à faire des jeux vidéo simples et amusants ! Tu trouveras dans ce livre toutes les explications pour te familiariser avec le code. Grâce au logiciel gratuit Scratch 2.0, tu découvriras qu'à partir d'une page blanche, tu pourras créer des jeux qui s'animent. Suis les étapes pour concevoir 6 jeux différents et regarde le résultat en jouant ! Ensuite, imagine tes propres jeux ! Ce livre a été conçu pour permettre aux enfants dès 9 ans d'aborder les concepts de base de la programmation. Il leur permet de travailler les mathématiques et leur esprit logique.



Site	Emplacement	Cote
Lespignan		J 005 FIG

Les aventuriers des jeux Vidéo / Geneviève Guilbault

Livre

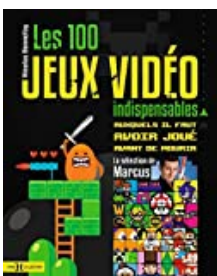
[Guilbault, Geneviève. Auteur](#)

Édité par [Fleurus. Paris](#) - 2016

Avec Simon et Adèle, la séance de jeux vidéo n'est pas de tout repos ! Zigouiller des zombies, diriger un mammouth volant, résoudre les énigmes d'un nain et gagner une course de voiture assez spéciale, les deux amis tentent de survivre à l'intérieur de l'univers de TOP ZONE 10 ! Un gros livre avec des mots simples et de grosses lettres pour pouvoir lire "comme les grands" !



Site	Emplacement	Cote
Maureilhan		ER GUI
Lespignan		ER GUI 1
Montady		ER GUI



Les 100 jeux vidéo indispensables : auxquels il faut avoir joué avant de mourir / Marcus, Nicolas Bonnefoy

Livre

[Marcus \(1966-....\). Auteur](#) | [Bonnefoy, Nicolas \(1979-....\). Auteur](#)

Édité par [Hors collection](#) - 2018

Le guide inédit des 100 jeux vidéo incontournables à l'intention des joueurs occasionnels comme des passionnés ! La sélection de Marcus, le célèbre animateur de la chaîne Game One. Marcus et Nicolas Bonnefoy, deux grands passionnés devenus spécialistes de gaming, ont sélectionné les 100 jeux vidéo que tout joueur qui se respecte se doit de connaître. Sachez-le, choisir 100 jeux ne fut pas une sinécure pour nos deux gamers, qui ont eu à cœur



de faire une sélection... 100 % partielle ! Ils ont néanmoins brillamment réussi à réunir les 100 jeux les plus vendus, les plus joués, les jeux cultes, e-sport, addictifs, originaux, qui ont inspiré des films ou des dessins animés, qui sont devenus des licences, qui ont influencé la pop culture... Pour chacun d'entre eux, ils reviennent sur la catégorie, l'éditeur, l'histoire du jeu, le support, l'objectif, l'originalité, les adaptations au cinéma ou à la télévision, ils donnent des infos e-sport le cas échéant et, enfin, ils attribuent une note à chaque opus. Voici un premier petit aperçu de leur choix : le jeu de stratégie en temps réel Age of Empires, le jeu d'action Another World, le classique Call of Duty, le mythique Civilization, le jeu de rôle Diablo, le jeu de foot Fifa, l'esport League of Legends, le jeu de réflexion Lemmings, et aussi Mario Kart, Minecraft, Prince of Persia, The Last of Us, Tomb Raider, Witcher... En bonus : les anecdotes de tonton Marcus ! On trouvera également en annexe : les jeux et les consoles de demain, un glossaire du vocabulaire de gaming, des portraits de créateurs de jeux vidéo...

Site	Emplacement	Cote
Lespignan		J 794 BON



Fortnite : le guide de jeu : un guide non officiel : des trucs et astuces pour atteindre le top 1 / Damien Kuhn

Livre

[Kuhn, Damien. Auteur](#)

Le premier guide sur le nouveau jeu phénomène ! Fortnite est un jeu de survie opposant 100 joueurs, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. Grâce à ce guide non officiel, devenez le meilleur joueur de Fortnite ! Atouts des personnages, meilleures attaques, techniques de défense... Grâce à ce livre rempli de trucs et astuces, vous deviendrez incollable sur LE nouveau jeu à la mode !



Site	Emplacement	Cote
Maureilhan		794 KUH



L'encyclopédie illustrée Minecraft / Megan Miller

Livre

[Miller, Megan. Auteur](#)

Édité par [Éditions Dreamland. \[Bernay\]](#) - DL 2017

Dans Minecraft, savez-vous comment construire la plus belle maison ? Comment apprivoiser un cochon pour qu'il devienne une fidèle monture ? Créer un passage secret ? Echapper aux zombies ? Trouver des gisements de diamants ? Cette encyclopédie répond à toutes les questions que les bons joueurs se posent. De A à Z, ce guide dévoile les secrets de la construction, de l'agriculture, de l'exploitation minière, des créatures, des différents modes de jeu... Grâce à de nombreuses captures d'écran illustrant les explications, plongez dans l'univers du jeu le plus populaire du monde. Pour les joueurs confirmés ou pour les débutants, découvrez tous les trucs et astuces pour devenir un joueur invincible... et profiter pleinement du monde de Minecraft.



Site	Emplacement	Cote
Maureilhan		794 MIL



Frigiel et Fluffy. 1, Le Retour de l'Ender Dragon / Frigiel et Nicolas Digard

Livre

[Frigiel. Auteur](#)

Édité par [Slalom. Paris](#) - 2016

Frigiel, orphelin depuis la disparition mystérieuse de ses parents, est élevé par son grand-père dans un petit village de la forêt d'Ardan. Adolescent, il ne connaît pas grand chose du monde extérieur. Avec son fidèle chien Fluffy, casse-cou et gaffeur, il va vivre des aventures qui l'entraîneront jusqu'aux terres du Nether et découvrir que la magie, interdite près d'un siècle plus tôt, est toujours en action dans le monde. En chemin, Frigiel et Fluffy rencontrent Abel, un garçon de 19 ans bavard, un peu trouillard qui déteste la magie et Alice, une voleuse de talent, très indépendante. Tome 1 : Le réveil de l'Ender Dragon La fête bat son plein pour les 80 ans du roi Llud quand un immense dragon noir apparaît au-dessus du village. Avant de se lancer à l'assaut du dragon, Ernard, le grand-père de Frigiel, lui confie un coffre noir qu'il lui fait promettre de ne jamais ouvrir et d'apporter à son ami Valmar, à Puaba. Propulsé dans une aventure qu'il n'a pas cherché, Frigiel part sur les routes, ignorant qu'il transporte l'un des objets les plus recherchés au monde, convoité par le terrible sorcier Askar. Or celui-ci vient de s'échapper de sa prison des Farlands.



Site	Emplacement	Cote
Maureilhan		RJ FRI
Nissan lez Ensérune		ER FRI



J'arrête quand je veux ! / Nicolas Ancion

Livre

[Ancion, Nicolas. Auteur](#)

Édité par [Je réussis. Bruxelles](#) - 2013

Théo est fan de jeux vidéo, comme ses copains et ses copines. Il jouerait bien tout le temps, s'il n'y avait l'école et les parents. Jusqu'au jour où il découvre un jeu en ligne bien plus passionnant que tous les autres. Théo se lance alors sans retenue, au point d'en oublier ses amis, la jolie Yaëlle, l'école et tout le reste. Théo parviendra-t-il à quitter le jeu pour revenir dans notre monde ?



Site	Emplacement	Cote
Maureilhan		RJ ANC
Lespignan		RJ ANC
Montady		ER ANC



L'attaque des cubes / Marine Carteron

Livre

[Carteron, Marine \(1972-....\). Auteur](#)

Edité par [Rouergue](#) - 2018

Moi, Antoine, plus grand gamer de mon collège, je vais vous raconter comment j'ai sauvé le monde d'une invasion de... Non, mais n'importe quoi ! Et moi, ta copine Vénus, t'as pas l'impression de m'oublier ? Si j'avais pas été là pour te sauver la vie, tu serais mort au moins dix fois ! Mais c'est vrai que des trucs hyper bizarres se sont passés avec notre jeu vidéo préféré, Minecraft, et qu'ensuite, ben, on a dû sauver le monde... p.s : Et, sérieusement, plus grand gamer du collège ? Pffff, je te mets la pâtée quand tu veux !



Site	Emplacement	Cote
Maraussan		ER CAR
Maureilhan		ER CAR



Code ton jeu vidéo : 10 étapes pour débuter en Scratch et en HTML / [texte, Sean McManus]

Livre

[McManus, Sean \(1973-....\). Auteur](#)

Edité par [Fleurus. Paris](#) - 2016



Site	Emplacement	Cote
Maureilhan		005 MCM



Minecraft (SERIE COMPLETE EN 4 VOL) : la collection des guides

Livre

[Mojang. Auteur](#)

Edité par [Gallimard. Paris](#) - 2018



Site	Emplacement	Cote
Maureilhan		794 MOJ



Nos jeux vidéo 90-2000 : de la raquette de "Pong" au racket dans "GTA", l'irrésistible ascension des jeux vidéo / Marcus

Livre

[Marcus \(1966-....\). Auteur](#)

Edité par [Hors collection. \[Paris\]](#) - DL 2014



Site	Emplacement	Cote

Maureilhan

794 MAR



Crée des jeux vidéo / Derek Breen

Livre

[Breen, Derek. Auteur](#)

Édité par [First interactive. Paris](#) - DL 2016

Ce livre dédié à la création d'un jeu vidéo permettra aux enfants grâce à son aspect ludique et visuel de partager avec leurs amis des moments incroyables et de s'initier à la programmation par le biais du jeu vidéo. Au programme :
 Les bases de la programmation avec Scratch
 Créer des personnages
 Techniques d'animation
 Utiliser le son
 Assembler tous les éléments et test du jeu
 Public : enfants dès 8 ans



Site	Emplacement	Cote
Maureilhan		794 BRE



Art et jeux vidéo / Jean Zeid

Livre

[Zeid, Jean. Auteur](#)

Édité par [Palette... \[Paris\]](#) - DL 2018

"Culture désormais populaire et planétaire, le jeu vidéo ne cesse d'accroître son audience mais peine à gagner ses galons d'artiste. Il a pourtant tous les atouts pour devenir l'art du XXI^e siècle : il évolue constamment pour s'adapter à son époque et se nourrit de courants artistiques, musicaux, architecturaux, littéraires, cinématographiques... Découvrez dans cet ouvrage l'immense richesse culturelle des jeux vidéo et leur influence grandissante au-delà du cadre de l'art ludique." [Source : 4e de couv.]



Site	Emplacement	Cote
Maureilhan		J 794 ZEI



Consoles et jeux vidéo : comment ça marche ? / Cédric Ray et Laure Salès

Livre

[Ray, Cédric. Auteur](#) | [Salès, Laure. Auteur](#)

Édité par [Belin jeunesse. Paris](#) - DL 2014

Site	Emplacement	Cote
Maureilhan		794 RAY





Pixelmania : 50 projets pour réinventer les jeux vidéo / Marcus

Livre

[Marcus \(1966-....\). Auteur](#)

Édité par [Hoëbeke. Paris](#) - DL 2017

L'utilisation du pixel est devenue un choix artistique, stylistique et, à l'heure des écrans Full HD, nous sommes encore sensibles au "petit carré" et nostalgiques de ce design typique des premiers jeux vidéo. Marcus, journaliste et célèbre animateur de l'émission Level One, revient sur cette pixelmania et sur la grande tendance du retrogaming qui voit resurgir tous les héros ludiques de notre enfance. A travers une cinquantaine de Do It Yourself créatifs et variés, parmi lesquels un costume Pong®, des cupcakes Minecraft®, un bracelet Super Mario®, un réveil Space Invaders®, un mobile en crochet Pac-Man® ou encore des ballerines Princess Zelda®, réinventez les univers graphiques et les couleurs pop de vos jeux préférés.



Site	Emplacement	Cote
Maureilhan		745.5 MAR



Les plus grands he#ros du jeu vide#o / [Re#gis Monterrin]

Livre

[Monterrin, Re#gis. Auteur](#)

Édité par [Omake# books. Cha#tillon](#) - DL 2018



Site	Emplacement	Cote
Maureilhan		794 MON



Trucs et astuces pour Fortnite, battle royale : guide non officiel du joueur... / Jason R. Rich

Livre

[Rich, Jason R. \(1967-....\). Auteur](#)

Ce guide inédit permet aux plus jeunes joueurs d'être très rapidement performants en leur livrant de nombreuses astuces et raccourcis. Il présente toute la géographie imaginaire du jeu et permet aux ados d'améliorer rapidement leur stratégie : choix des personnages, progression sur l'île en évitant les tempêtes, trouver et collecter les meilleures armes, trouver des ressources pour construire les forteresses et les structure défensives... L'auteur est un joueur professionnel américain, auteur de plus d'une douzaine de guide sur des jeux vidéo de stratégie.



Site	Emplacement	Cote
Maureilhan		J 794 RIC



Nos jeux vidéo 70-90 : de la racquette de Pong au racket dans GTA, l'irrésistible ascension des jeux vidéo / raconté par Marcus

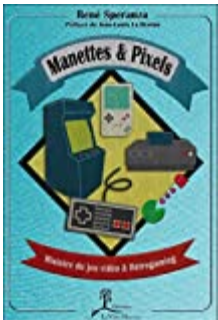
Livre

[Marcus \(1966-....\). Auteur](#) | [Kieffer, Philippe \(1954-....\). Auteur](#)

Édité par [Hors collection. \[Paris\]](#) - DL 2011

Qui n'a jamais joué à Mario, le plombier le plus célèbre de la planète ? Sa salopette est aujourd'hui aussi emblématique que le masque de Zorro autrefois. Dans les années 1970, les salles de jeux envahissent les centres-villes. Pac-Man et Space Invaders sont les premiers rois de la fête, les "gamers" de l'époque se souviennent avoir passé des heures dans ces lieux terriblement bruyants et surpeuplés mais tellement exaltants ! Au début des années 1980, les toutes premières consoles de salon avec Pong et les Game and Watch font leur apparition : Mickey, Popeye, Donkey Kong et déjà Mario essayaient désespérément de rattraper des boîtes de conserve. Le temps de la couleur n'est pas encore venu, mais les premiers graphismes sont désormais inoubliables. Ces ancêtres de la Game Boy rencontrent un vrai succès. A la fin des années 1980, les progrès technologiques s'accélèrent, les aventures sont scénarisées, l'ère du jeu vidéo va pouvoir commencer. Présenté par Marcus, le testeur de jeu professionnel français, l'homme qui a joué à tous les jeux de l'univers visible et invisible, voici un album nostalgie, le livre des années jeux vidéo. A l'aide de sa superbe collection, de ses archives et de ses nombreux souvenirs, partez au pays des petits êtres en deux dimensions sur fond de musique électronique.

Site	Emplacement	Cote
Maureilhan		J 794 MAR



Manettes & pixels : histoire du jeu vidéo & retro gaming / René Speranza

Livre

[Spéranza, René \(1965-....\). Auteur](#)

Édité par [Éditions la Vallée heureuse. Toulouse](#) - DL 2015

Qui n'a jamais joué à un jeu vidéo ? Nombreux sont ceux qui se sont essayés à Pong, Space Invaders, Pac-Man, Super Mario Bros., Tetris, The Legend of Zelda, Les Sims, Minecraft, Call of Duty, et bien d'autres. Véritable composante culturelle, le jeu vidéo attire 75% des Français, d'une moyenne d'âge de 35 ans, et une femme sur deux. Des fameuses bornes d'arcade dans les années 1970 aux consoles modernes ultra-sophistiquées, l'histoire du jeu vidéo débute en 1947, aux Etats-Unis, avec Cathode Ray Tube Amusement Device, le premier "TV game" – on ne parle pas encore de jeu vidéo –, créé par Thomas T. Goldsmith Jr. et Estle Ray Mann, de l'université de Furman (Caroline du Sud). D'autres jeux suivront, mais resteront dans un quasi-anonymat jusqu'à ce que Spacewar débarque en 1963. Les étudiants en raffolent et en redemandent : la jeuvidéomania est née. La créativité et l'imagination des développeurs de jeux obligent les constructeurs de hardwares à se dépasser également. Dans le jeu vidéo, tout est affaire de vitesse, et les technologies progressent au rythme effréné des exigences des video games. Du PDP-1 à la Xbox, de l'Atari 2600 à Nintendo DS, ce sont sept décennies d'avancées technologiques qui ont permis l'émergence de la console de jeux dans les salons puis dans la poche du jean. Ce livre présente



les machines et les jeux que la France a connus. Il donne également des clefs au passionné pour comprendre l'évolution rapide du jeu vidéo au gré de la technologie et de l'imagination. Chacun y retrouvera ses consoles et ses jeux favoris ! Bonne partie !

Site	Emplacement	Cote
Maureilhan		794 SPE
