

## TITRES PROPOSES POUR LE 1<sup>er</sup> TRIMESTRE EN 5<sup>ème</sup> (Année scolaire 2024-2025)

- **Attention certains de ces titres sont épuisés, ils sont disponibles au CDI (ou d'occasion sur Internet)**

**AMELIE ANTOINE : MAUVAIS JOUEUR** : Selma s'est mise en tête d'explorer un collège abandonné. Elle connaît la règle sacrée de cette activité dangereuse, ne jamais rien emporter. Pourtant, dans une salle de classe délabrée, elle est attirée par une petite bille de flipper qui semblait l'attendre. Ni vu ni connu, Selma glisse la bille dans sa poche... Une erreur qu'elle va amèrement regretter. Ames sensibles au paranormal, s'abstenir !

**BEAU SANDRINE : PEUR DANS LA NEIGE** : Les jumeaux Fleur et Julius sont en vacances chez leur grand-mère. Une nuit, Fleur aperçoit une lumière dans le bois près de la ferme isolée. Oubliant toute prudence, elle enfile des bottes, un manteau et sort dans la neige. Sous un sapin, la jeune fille découvre qu'un trou a été creusé : un paquet y est caché, contenant un véritable trésor !

**BRISSOT CAMILLE : DANS LA PEAU DE SAM** : Alors qu'ils visitent une fête foraine ultra high-tech, Charlie et Sam se font piéger dans une attraction secrète, interdite au public... Charlie, la fille la plus populaire du collège, se retrouve dans le corps de Sam, le garçon loser dont tout le monde se moque. Et vice versa. L'enfer ! Obligés de vivre chacun la vie de l'autre, Charlie et Sam font l'expérience la plus délirante et la plus forte de leur existence.

**CLAVEL FABIEN : LE CENTRE (réservé aux dyslexiques)** : Emma est désemparée. Le père de Stéphane, son meilleur ami, est hospitalisé, atteint d'un cancer agressif. Alors qu'il est au comble de la souffrance, le malade annonce à son fils qu'il pense connaître à la fois l'origine de sa maladie, et le remède qui pourrait le secourir. Le Centre, ce laboratoire de recherche situé au cœur de la forêt, où il travaille comme homme d'entretien, détient la clé de sa survie. Fort de ce soudain espoir, Stéphane entraîne son amoureuse Cerise et Emma dans une expédition nocturne. Le but : fouiller le Centre et trouver la cure qui sauvera son père. Mais on n'entre pas au Centre sans y avoir été invité...

**GRENIER CHRISTIAN : ZED AGENT I.A. MENACES SUR LE CONCERT** : (1<sup>er</sup> épisode) Zed est un robot ultra perfectionné, il est doté d'une intelligence artificielle hors du commun. Par le plus grand des hasards, une mission délicate lui est confiée : il va devoir veiller sur une célèbre chanteuse lors d'un concert en Australie. Tom l'accompagne et ils ne sont pas au bout de leurs surprises !

**GRENIER CHRISTIAN : ZED. AGENT IA. LE TABLEAU A DISPARU** : (2<sup>ème</sup> épisode) Un tableau de Matisse vient d'être dérobé dans le château d'une jeune collectionneuse, malgré de nombreuses caméras de surveillance. L'enquête est confiée à Tom et à son robot Zed, doté d'une prodigieuse Intelligence Artificielle. Zed réussira-t-il à découvrir le stratagème du cambrioleur ?

**MALTE MARCUS : IL VA VENIR** : David vit dans une maison isolée en pleine montagne, avec une vieille femme pour seule famille. Celle qu'il aime appeler mamie perd peu à peu la tête. Un jour, un homme blessé frappe à la porte, la vieille femme est persuadée de reconnaître quelqu'un disparu depuis longtemps mais David, lui, comprend vite à qui il a affaire...

**MULLER-COLARD MARION : PRUNELLE DE MES YEUX** : Il faut dire aussi qu'on l'a appelée Prunelle. Et après, on s'étonne qu'elle fasse une adolescence précoce. Quatorze ans, d'ailleurs, c'est plutôt l'adolescence tout court. Et l'UN des problèmes avec sa mère, c'est qu'elle n'a jamais sérieusement envisagé qu'elle puisse grandir. Mais sa mère cache un secret que Prunelle ne va pas tarder à découvrir...

SEVERAC BENOIT : L'ETRANGER DANS LE GRENIER (réservé aux dyslexiques) : Pendant l'épidémie de Covid, Cécilia, son frère et sa sœur sont envoyés à Toulouse chez leur grand-mère, une femme rigide et peu amène. Dès la première nuit sur place, Cécilia entend des bruits de pas provenant du grenier. Effrayés, les enfants grimpent dans les combles et découvrent ... un enfant qui vit là !

SIMARD ERIC : LE PRINCE DEVENU MOUCHE : Maël était appelé à devenir prince d'Irlande. Un jour, pourtant, il est trahi par Kasfaden le sorcier qui l'enferme aux oubliettes avec ses parents et l'enchanteur du royaume. L'enchanteur utilise alors une formule pour changer Maël en mouche, afin qu'il puisse s'échapper par une fente. Mais que peut bien faire une mouche pour sauver le royaume ? Télécharge la version lue par l'auteur sur [www.jeunesse.magnard.fr/presto](http://www.jeunesse.magnard.fr/presto)

TIBI MARIE : LES AMES DE CHANTEPERDRIX : Joséphine et son père emménagent à Chanteperdrix. Cependant, la demeure n'est pas totalement inhabitée : Édouard, jeune garçon de quinze ans, mort depuis une centaine d'années, hante le grenier de la bâtisse, accompagné par Asphodèle, une chouette télépathe qui fait le lien entre le monde des âmes et celui des vivants. Grâce à Asphodèle, Joséphine parvient à communiquer avec Édouard et d'autres âmes. Tous sont à la recherche d'Albert, le jeune frère d'Édouard.

Joséphine pourrait-elle être la clé pour le retrouver ? Le temps presse car des âmes maléfiques sont à leurs trousses. Roman destiné aux adeptes du paranormal !

TIXIER JEAN-CHRISTOPHE : DIX MINUTES EN MODE PANIQUE. Les règles du jeu de la peur sont simples. Chaque joueur a dix minutes pour effrayer les autres, le premier qui hurle perd la manche. Tim, Léa, Félix et Jade sont confiants, mais Maho les met K.-O. par surprise. Sa hantise à lui : le réchauffement climatique. Le lendemain, il se rend justement à une manifestation pour la défense de l'environnement. Au milieu de la foule, tandis qu'une action violente se prépare, la peur n'a plus rien d'un jeu d'enfant...

TIXIER JEAN-CHRISTOPHE : DIX MINUTES ET 13 SECONDES. Munis d'un détecteur de métaux, Tim et Léa partent à la chasse au trésor dans une demeure en ruine. Ils comptent bien distraire Quentin, le cousin de Tim, dont les parents se séparent et qui voit tout en noir. Lorsqu'ils extirpent d'un mur un somptueux collier ancien, ils n'en croient pas leurs yeux ! Mais Quentin, adepte d'histoires surnaturelles, est persuadé qu'une malédiction va s'abattre sur eux. Le soir même, les ennuis commencent...

TIXIER JEAN-CHRISTOPHE : DIX MINUTES SUR LE VIF. Jade a réussi le casting de l'émission de télé Dix minutes sur le vif ! Les candidates et candidats vont s'affronter semaine après semaine sous le regard des téléspectateurs. Leur défi : réaliser un reportage original sur le sujet de leur choix. Jade décide de s'intéresser de près aux tags et aux graffs sur les murs de la ville. Mais bientôt elle se sent suivie et directement menacée...

TIXIER JEAN-CHRISTOPHE : DIX MINUTES DE DINGUE. Mat et Félix sont sidérés devant leur écran : Tim et Léa ont réalisé une vidéo hallucinante avec saut périlleux en skate, atterrissage dans une piscine et bisou final, tout ça sous l'objectif de deux caméras... C'est maintenant au tour des garçons de faire encore plus fort s'ils veulent remporter la battle de skate à distance. Quitte à se mettre en danger, Félix décide de provoquer une course...

TIXIER JEAN-CHRISTOPHE : DIX MINUTES A PERDRE Pour la première fois de sa vie, Tim va passer deux jours tout seul. Seul dans la très vieille maison où il vient d'emménager avec ses parents. «Si tu as dix minutes à perdre, commence à détapisser les murs de ta chambre», ironise son père. Tim le prend au mot. Dix minutes, pas une de plus. Mais en arrachant un lambeau de l'affreux papier peint fleuri, Tim fait apparaître un mystérieux message. Ceci est mon histoire...

TIXIER JEAN-CHRISTOPHE : DIX MINUTES TROP TARD. Chronomètre en main, Tim s'apprête à donner le départ d'une chasse au trésor mémorable ! Trois heures de sensations fortes en perspective, dans les couloirs souterrains d'une forteresse militaire à l'abandon et strictement interdite au public. Avec Léa, Tim a mis au point un timing parfait pour faire peur à ses amis, Mat et Félix. Tout devrait se passer comme prévu, à moins qu'un retard de dix petites minutes ne vienne perturber leurs plans...

TIXIER JEAN-CHRISTOPHE : LA NUIT DES REQUINS (réservé aux dyslexiques) : Une maison de famille isolée sur une île. Un soir, deux braqueurs font irruption et exigent un million d'euros du beau-père de Léo. S'il refuse, ils emmèneront Camille. Léo est le seul espoir de la famille : il doit s'enfuir et prévenir les secours pour sauver sa petite sœur.

VANDERMEERSCH FANNY : DYSFFERENT : Quelle étrange idée d'appeler un enfant Charlemagne ! Sans cet étrange prénom, Charly en est sûr, il serait un enfant comme les autres... à quelques adjectifs près. On le dit en effet trop distrait, dissipé, dispersé, voire discourtois, au grand dam des adultes qui l'entourent. Et cela lui vaut souvent les moqueries de ses camarades. Charlemagne est dyslexique, dysorthographique et dyspraxique. Mais qui a dit que les enfants multi-dys étaient bons à rien ? Tout le monde a un talent qui ne demande qu'à être révélé. C'est peut-être une chance d'être différent !

WALKER LALIE. VAGUE MEURTRIERE : Au cœur des marais de Brière se cachent bien des secrets et des dangers que Thomas et Julien n'hésitent pas à braver afin de sauver une petite fille tombée aux mains de dangereux trafiquants. Cette nuit sera mémorable et riche en rebondissements !

## CONSIGNES

Il faut lire 2 titres pour le 1er trimestre et faire de petits résumés de chaque chapitre. Certains titres sont réservés aux élèves **dyslexiques**. Une évaluation sans livre et sans aide-mémoire sera faite en fin de trimestre.

Les évaluations seront notées et compteront dans la moyenne.

Les livres sont tous disponibles au CDI en plusieurs exemplaires parfois. La plupart sont également vendus en ligne (neuf ou occasion) ou en librairie. La majorité des titres est aussi présente dans les différentes bibliothèques de Nice.

### **Conseils pour réussir les questionnaires de lecture**

Choisir 2 livres dont les résumés et les thèmes me plaisent vraiment.

Si je possède les livres, les parcourir à nouveau rapidement pour me les remettre en mémoire.

## La prise de notes

Elle peut se faire sur feuille ou sur ordinateur. (Ne pas oublier de sauvegarder mon travail !)

**Il est important d'écrire à chaque fin de chapitre !**

À la fin du 1<sup>er</sup> chapitre, décrire la situation initiale (où se déroule l'histoire ? à quelle époque ? quels sont les personnages présentés (nom, âge, situation personnelle ou professionnelle, occupations) ? quel est le lien entre ces personnages ? que font-ils ? ont-ils des projets, des espoirs ? quel est leur aspect physique ?)

Puis, au fur et à mesure des chapitres, résumer les actions et les événements : qui a fait quoi ? À qui ? Pourquoi ? Quelle en est la conséquence ? quelque chose est-il découvert ? Quand ? Comment ? (Il est nécessaire d'écrire **une bonne dizaine de lignes par chapitre** pour être complet)

À la fin du dernier chapitre, décrire la situation finale (que devient le héros ? comment le problème est-il résolu ?)

Il est important d'être **précis** comme si on devait raconter cette histoire à quelqu'un.