Mangas pour enfants

Jeudi 10 juin 2010

SOMMAIRE

MANGAS À PARTIR DE 8 ANS **p. 5**

MANGAS À PARTIR DE 10 ANS **p. 8**

MANGAS À PARTIR DE 12 ANS **p. 18**

MANGAS À PARTIR DE 8 ANS

Astro boy : anthologie / **Osamu Tezuka - Kana, 2009. (Sensei)**

Astro est un robot qui a l'apparence d'un petit garçon, mais qui est doté d'une force herculéenne et d'une grande sagesse. Il sera formé par le professeur Ochanomizu qui en fera un super héros au service de la justice et de la protection de l'humanité.
Sorte de *Pinocchio* revisité, ce classique du manga a été publié pour la première fois en 1952. Tezuka est le précurseur du manga tel qu'on le connaît aujourd'hui (il a introduit les grands yeux des personnages, le découpage actuel, etc...). Comparable à Hergé ou à Disney pour son influence dans le monde de la bande dessinée.

Doraemon / **Fujiko F. Fujio - Kana, 2006. (Shonen Kana)**

Doraemon est un robot en forme de gros chat bleu venu du futur pour aider Nobita Nobi, un petit garçon japonais timoré, et l'empêcher d'accumuler par incompétence tellement de dettes que ses descendants doivent encore payer plusieurs générations plus tard. Doraemon possède une poche à quatre dimensions, de laquelle il sort d'innombrables gadgets futuristes pour aider Nobita à se défendre, arranger ses problèmes, rendre jaloux d'autres enfants, etc. Cependant, bien souvent, la situation dégénère quand Nobita essaye de jouer l'apprenti sorcier avec les gadgets de Doraemon.
Un autre classique du manga, publié pour la première fois en 1970.

L'enfant aux trois yeux / **Osamu Tezuka - Asuka, 2005. (Le meilleur d'Osamu Tezuka)**

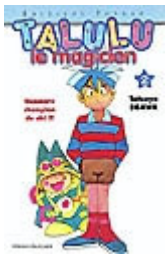
Shakaru est un tout petit garçon qui dissimule d'incroyables pouvoirs. Doté d'un troisième oeil, il change totalement de personnalité lorsque que celui-ci n'est pas caché derrière un pansement : il devient alors une entité redoutable, dotée de pouvoirs psychiques. Une oeuvre majeure de Tezuka qui aborde l'immortalité sous la forme d'un récit fantastique et mystique plein d'humour.

Manga science / **Yoshitoh Asari - Pika, 2005.**

Yoshio, Ayame, Manabu et Asari sont des élèves de CM2 qui ont une chance inouïe : ils peuvent voyager dans l'espace, discuter avec des robots venus du futur ou encore rencontrer de célèbres scientifiques disparus. Tout leur est permis : l'univers du manga autorise les démonstrations les plus folles !
Les Manga Science abordent une foule de thèmes scientifiques universels.

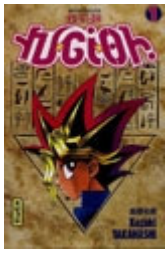
Mirumo / **Hiromu Shinozuka - Kana, 2005. (Shojo Kana)**

Kaede reçoit un jour une tasse sur laquelle figure cette mention : Mirumo exauce tous vos vœux d'amour. Comme elle est secrètement amoureuse d'un garçon de son lycée, elle s'essaie à invoquer le génie de l'amour. Un petit lutin espiègle nommé Mirumo sort de la tasse. Celui-ci a des pouvoirs magiques mais il s'arrange pour ne pas écouter les vœux de Kaede.



Talulu, le magicien / **Tatsuya Egawa - Tonkam, 2002. (Tsuki poche)**

Quand la magie farfelue se met au service d'un ado en quête d'amour, dans un univers de délire permanent.



Yu-Gi-Oh ! / **Kazuki Takahashi - Kana, 1999. (Mangas)**

Yugi Muto est un jeune lycéen comme les autres, un peu timide, qui vit avec son grand-père. Après de multiples tentatives, Yugi parvient à résoudre le mystère du puzzle millénaire. Se révèle alors une seconde personnalité, sombre, qui sommeillait en lui. Mêlant astuce et magie, Yugi donne des leçons à ceux qui font fausse route.

MANGAS À PARTIR DE 10 ANS

Alice 19th **/ Yuu Watase - Glénat, 2003.**

Alice, une jeune fille rêveuse et renfermée, assiste à la déclaration d'amour de sa grande sœur auprès d'un garçon dont elle-même est secrètement amoureuse. En essayant d'oublier sa passion, elle sauve un lapin blanc qui lui apprend qu'elle est un Maître du Lotis, doté de pouvoirs magiques. Un clin d'œil au personnage de Lewis Caroll dans ce conte fantastique.

Angelic Layer **/ Clamp - Pika, 2001.**

Misaki Suzuhara, adolescente extravertie, part à Tokyo pour rentrer dans une école réputée. A l'arrivée, un grand écran présente le combat sans merci de deux personnages aux costumes extravagants. Un homme étrange lui propose d'apprendre à manipuler ces poupées. Le premier combat approche. Mais qui est vraiment cet homme ? Et pourquoi veut-il que Misaki soit championne à ce jeu, l'Angelic Layer ?

+Anima **/ Mukai Natsumi - Taifu comics, 2005. (Young Taifu)**

Des êtres étranges, peu nombreux, mi-hommes mi-animaux, appelés +Anima, possèdent un tatouage qui leur permet de revêtir l'apparence de leur animal. Le jeune Cooro aux ailes noires, +Anima du corbeau, et Husky, +Anima enfant poisson, partent à la recherche de leurs semblables.

Captain Tsubasa : Olive et Tom / **Yoichi Takahashi - J'ai lu, 1999. (J'ai lu, Manga)**

Tsubasa (Olivier), jeune gamin qui pratique le football depuis son enfance, rêve de devenir un champion d'envergure mondiale.

Card Captor Sakura / **Clamp - Pika, 2000.**

Sakura, fillette de 10 ans, est investie de la mission de retrouver et capturer des cartes magiques. Créées par un puissant sorcier, celles-ci se matérialisent en créatures dangereuses pour les humains. Assistée de Kerberos, étrange petit animal entre le lionceau et l'ours en peluche, Sakura a fort à faire.

Chevaliers du Zodiaque : Saint Seiya / **Masami Kurumada - Kana, 1997. (Shonen Kana)**

Tous les 250 ans, Athéna se réincarne sur Terre pour la protéger d'Hadès, l'hôte des Enfers, et de Poséidon, le maître des Mers. Dans le monde des Chevaliers du Zodiaque, chevaliers sacrés, dieux et hommes se croisent. Athéna-Saori, en tant que déesse, possède douze temples chacun gardé par un Chevalier d'Or. Leur relève sera prévue par le grand-père de Saori. Avant de disparaître, le vieil homme laisse une centaine d'enfants. Tous, filles et garçons, sont envoyés aux quatre coins du globe chargés d'une mission : revenir avec une armure et atteindre le premier stade de la chevalerie sacrée : le bronze. Cinq brigueront l'armure d'or. Symbole de toute puissance, elle incarne la protection d'une constellation et canalise les pouvoirs psychiques des Chevaliers.

Chocola et Vanilla / **Moyoco Anno - Kurokawa, 2007.**

L'histoire de deux sorcières prétendantes au poste de reine du Royaume magique. Mais avant cela, elles doivent faire un séjour chez les humains afin de s'emparer du cœur d'un maximum de garçons. Curieusement, c'est la plus timide, Vanilla, qui semble le mieux s'en sortir, tandis que sa rivale, Chocola, tombe sous le charme de Pierre.

Détective Conan / **Gosho Aoyama - Kana, 1997. (Mangas)**

Le détective lycéen Shinichi Kudo est contraint de prendre un pseudonyme, Conan Edogawa (combinaison de Conan Doyle et Edogawa Rampo, créateur du roman policier japonais), pour poursuivre son enquête sur les membres d'une mystérieuse organisation.

D.N. Angel / **Yukiro Sugisaki - Glénat, 2004. (Manga)**

Le jour de ses 14 ans, Daisuke Niwa hérite d'un pouvoir : il peut se transformer en un voleur légendaire, Dark. La métamorphose a lieu à chaque fois qu'il est en présence de sa petite amie Risa, qui, elle, aime Dark en secret. La sœur jumelle de Risa est amoureuse de Daisuke, mais c'est Dark qui aime la sœur de Risa...
Premier manga de l'auteur, un shojo manga destiné aux filles et aux garçons.

Docteur Slump **/ Akira Toriyama - Glénat, 1995. (Manga)**

C'est Arale, la sympathique et un peu bavarde jeune fille aux lunettes imposantes rencontrée par Sangoku dans la série *Dragon Ball*, qui est le principal personnage de cette nouvelle série, dont l'action se situe au village pingouin.

Dragon Ball **/ Akira Toriyama - Glénat, 2009. (Shônen)**

Songoku, petit garçon à la force herculéenne et à la queue de singe, part à la recherche de sept boules de cristal qui donnent la possibilité à celui qui les réunit d'invoquer le dragon sacré qui exaucera son vœu. Il poursuit sa quête en compagnie d'une jeune fille, d'un cochon transformiste et d'un vagabond adepte des arts martiaux qui a peur des filles.

Dragon Quest : la quête de Daï **/ Riku Sanjo, Koji Inada - Tonkam, 2007. (Shonen)**

Depuis la fin de la guerre contre le roi du Mal, les monstres vivent en harmonie sur l'île de Dermlin avec pour seul humain Daï, un jeune orphelin. Pourtant un jour, tout bascule : les monstres deviennent fous, les cieux s'assombrissent. Autant de signes qui laissent présager le retour du Mal.

Fairy Tail / **Hiro Mashima - Pika, 2007. (Shonen)**

Lucy, jeune magicienne, rêve de rejoindre la fameuse guilde de magiciens, la Fairy Tail. Après sa rencontre avec Natsu et Happy, un chat intrépide, le rêve de Lucy devient réalité. Mais la guilde de Fairy Tail est réputée pour le caractère imprévisible de ses membres.

Gon / **Massashi Tanaka - Casterman, 2006. (Mangas)**

Gon est un bébé tyrannosaure. Avec lui, plongeons dans l'univers féroce qui est le sien.

Hato : toujours plus haut ! / **Osamu Tezuka - Cornélius, 2006. (Paul)**

La vie de deux jeunes orphelins dont le destin va devenir l'enjeu d'un conflit sans précédent entre les dieux fondateurs du Japon.

Hikaru no go **/ Yumi Hotta, Takeshi Obata - Tonkam, 2002 (Tsuki poche)**

Un jeune garçon trouve dans le grenier de son grand-père un jeu de go. En l'ouvrant, il libère l'esprit d'un vieux noble qu'il est le seul à pouvoir voir. Ensemble, ils vont partir à la découverte de ce jeu.

Hunter x Hunter **/ Yoshihiro Togashi - Kana, 2000. (Kana)**

Après avoir longtemps cru que son père était mort, Gon découvre que non seulement il n'en est rien, mais qu'en plus il est "Hunter". Décidé à suivre les traces de son père, il part passer le très difficile examen annuel des Hunter.

Keroro **/ Mine Yoshizaki - Kana, 2007. (Shonen Kana)**

La Terre est sur le point d'être envahie. L'avant-garde extraterrestre est déjà infiltrée sur la planète. Le sergent Keroro, une grenouille verte extraterrestre, se fait démasquer par Fuyuki et Natsumi, les enfants de la famille Hinata. Sa mission annulée, Keroro se voit dans l'obligation de séjourner chez les Hinata.

Kilari revolution / **An Nakahara – Glénat, 2009. (Shojo manga)**

Kilari Tsukishima est une collégienne de 14 ans gourmande et insouciante. Pour séduire Seiji, le célèbre chanteur du groupe Ships, elle décide de devenir une grande artiste. Sur son parcours pour devenir une star, elle vivra des aventures et des rencontres passionnantes. Son chat Na-san, doué en arts martiaux et en cuisine, la soutiendra et la consolera des misères de l'arrogant Hiroto.

Le maître magicien Negima ! / **Ken Akamatsu - Pika, 2005.**

Negi Sprinfield petit génie sort d'une école de magie en Ecosse. Il effectue son stage de fin d'études comme professeur d'anglais dans un collège de filles de l'académie Mahôra au Japon. Il a beaucoup de mal à maîtriser sa classe de 31 filles du haut de ses 10 ans. L'une d'elles, momentanément contrainte d'héberger Negi, découvre qu'il est magicien et se livre aussitôt à un odieux chantage.

Muhyo et Rôjî : bureau d'investigation des affaires paranormales / **Yoshiyuki Nishi - Kana, 2008. (Shonen Kana)**

Les fantômes et les esprits commettent des crimes de plus en plus sanglants, aussi les autorités ont elles promulgué des lois visant à protéger la population. Le bureau de Muhyo et Rôjî, spécialistes des enquêtes paranormales, se charge de traquer les fautifs, de secourir les victimes et d'appliquer les sentences.

One piece / **Eiichiro Oda - Glénat, 2000. (Manga)**

Lufy, un garçon espiègle, rêve de devenir le roi des pirates en trouvant le One Piece, un fabuleux trésor. Il a avalé par mégarde un fruit démoniaque qui l'a transformé en homme caoutchouc. Depuis il est capable de contorsionner son corps élastique mais il a perdu la faculté de nager. Avec l'aide de ses amis, il va devoir affronter de redoutables pirates.

Ranma 1/2 / **Rumiko Takahashi - Glénat, 1994. (Manga)**

Un jeune garçon et son père, tous deux adeptes des arts martiaux, effectuent un voyage initiatique en Chine. Au cours d'un de leurs exercices rituels, ils plongent malencontreusement dans un lac aux propriétés mystérieuses. Suite à cette baignade forcée, certains bouleversements vont s'opérer dans leurs structures corporelles. Dorénavant, au contact de l'eau chaude, ou de l'eau froide, le père se métamorphose en Panda, et son fils en jeune fille. Dès lors toute une suite de quiproquos et d'aventures imaginatives ne cessent de leur arriver...

Rave / **Hiro Mashima - Glénat, 2002. (Manga)**

Dark Bring est une pierre sacrée magique et maléfique qui se réveille après un sommeil de 50 ans et tombe entre les mains d'une organisation qui cherche à dominer le monde : Demon Card. Une seule personne était autrefois en mesure de contrôler le pouvoir de Rave, une autre pierre magique capable de contrer les effets de Dark Bring. Et si le nouveau Rave Master était ce jeune garçon, Haru ?

Satan 666 / **Seishi Kishimoto - Kurokawa, 2005.**

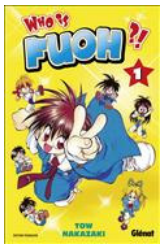
Dans un univers fantastique, où des artefacts magiques, les O-Parts, ont donné aux humains des pouvoirs inimaginables, une légende court à propos d'un homme qui pourrait retourner la puissance de ces artefacts contre leurs utilisateurs. Cet homme aurait un chiffre gravé sur le front : 666. Il a été surnommé Satan ou Lucifer.

Shaman king / **Hiroyuki Takei - Kana, 2000. (Kana)**

Manta va être bouleversée par l'arrivée d'un nouveau camarade de classe : Yô Asakura, chaman capable de communiquer avec les esprits. Les ennuis commencent quand Yô doit affronter un autre chaman au cœur beaucoup moins pur.

Tokyo Mew Mew / **Mia Ikumi, Reiko Yoshida - Pika, 2005.**

Cinq jeunes filles deviennent justicières après qu'on leur a fortuitement injecté des gènes d'animaux menacés d'extinction. Créatures magiques, mi-humaines, mi-animales, elles combattent des extraterrestres qui veulent utiliser les animaux pour conquérir la Terre et dont la fusion avec un animal donne des monstres nuisibles à l'environnement. Aidées de deux adolescents elles montent le projet Mew.



Who is Fuoh ?! / **Tow Nakazaki - Glénat, 2009. (Shonen manga)**

Fuoh est un jeune garçon chétif qui s'occupe de son club de catch féminin avec les deux rivales Aoi et Chihaya. Une nouvelle jeune fille arrive au lycée, Takami, bien décidée à s'approprier Fuoh pour en faire son esclave personnel. Ce dernier possède un don, celui d'acquérir une force surhumaine après avoir bu le sang de sa compagne.

Yaiba / **Gosho Aoyama - Soleil, 2006. (Soleil manga)**

Yaiba est un jeune garçon que son père prépare à devenir samouraï. Tous deux vivent dans la jungle du sud-est asiatique et Yaiba n'a jamais rencontré d'autres humains ou approché le monde moderne. Gaffeur et farceur, après avoir énervé quinze gorilles d'un coup, il doit précipitamment retourner au Japon avec son père et ses deux animaux domestiques : un tigre et un faucon apprivoisé.

Yuyu Hakusho : le gardien des âmes / **Yoshihiro Togashi - Kana, 2004. (Kana)**

Le turbulent et bagarreur élève qu'est Yûsuke Urameshi meurt accidentellement en voulant sauver un petit garçon. Parce qu'il n'était pas prévu qu'il trépasse si tôt, son âme erre sur terre. Il apprend ainsi qu'il pourrait regagner son enveloppe charnelle s'il faisait preuve de bonne volonté et d'altruisme. Ainsi doit-il venir en aide aux âmes en peine de la terre.

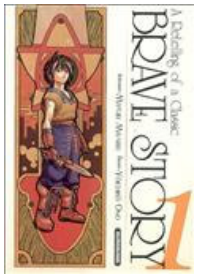
MANGAS À PARTIR DE 12 ANS

Bakegyamon / **Mitsuhisa Tamura, Kazuhiro Fujita - Casterman, 2008. (Sakka)**

Le père de Sanshirô était explorateur. Le garçon de 10 ans voudrait lui aussi partir à l'aventure, mais ses grands-parents refusent de le voir quitter la petite île où ils vivent. Sanshirô rencontre l'esprit Fué, grâce auquel il se retrouve dans un monde parallèle, le Japon inversé. C'est ainsi qu'il doit participer à un grand tournoi, le Bakegyamon.

Bleach / **Taito Kubo - Glénat, 2003. (Manga)**

Ichigo Kurosaki, un adolescent de quinze ans, possède le don de voir les esprits. Il croise un jour la route d'un être spirituel, une belle Shinigami, chassant un esprit maléfique. Mise en difficulté, la jeune fille prête une partie de ses pouvoirs à Ichigo. Celui-ci hérite bientôt de toute la puissance du Shinigami.



Brave story / **Miyuki Miyabe, Yoichiro Ono - Kurokawa, 2008.**

Wataru est un jeune garçon ordinaire qui aime passer son temps dans les salles de jeux vidéo. Un jour, un nouvel élève, Mitsuru Ashikawa, arrive dans son école mais Wataru va vite découvrir que celui-ci possède des pouvoirs magiques. Entraîné par Ashikawa, il apprend l'existence de Vision, un monde parallèle où il est possible de changer son destin.

Eye shield 21 **/ Yusuke Murata, Riichiro Inagaki - Glénat, 2005. (Manga)**

Sena est le souffre-douleur de ses camarades. Mais cette année, il a décidé de tourner la page et d'adhérer à un club. Le président du club de football américain, un psychotique magouilleur, jette son dévolu sur Sena grâce à son fabuleux jeu de jambes. Mais il manque encore onze autres joueurs pour former une équipe et le championnat débute dans 24 heures.

Fruits basket **/ Natsuki Takaya - Delcourt, 2002. (Mangas)**

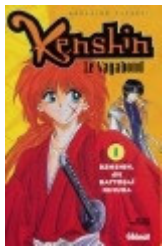
Tohru, une orpheline de 16 ans, souhaite vivre de façon indépendante et plante sa tente au beau milieu d'un terrain en friche. Mais ce terrain appartient aux Sôma, une famille maudite qui l'accueille et dont les membres, de jeunes et beaux garçons, ont la particularité de se transformer en animal d'un des signes du Zodiaque.

Fullmetal alchemist **/ Hiromu Arakawa - Kurokawa, 2005.**

Pour faire revivre leur mère, les deux frères Elric mènent une expérience d'alchimie qui tourne mal : Edward perd un bras et Alphonse son corps, son esprit se retrouvant enfermé dans une armure. Ils se lancent alors à la recherche de la pierre philosophale qui leur permettra de retrouver leur état initial.

Katsu ! / **Mitsuru Adachi - Pika, 2004.**

Elève de seconde, Katsuri Satoyama s'intéresse de près à sa camarade Katsuki Mizutami. Afin de se rapprocher d'elle, il s'inscrit au club de boxe de son père, ancienne légende de ce sport, mais apprend vite que Katsuki ne supporte pas les boxeurs et rejette son père, séparé de sa mère.



Kenshin le vagabond / **Watsuki Nobuhiro - Glénat, 2009. (Shonen manga)**

Au milieu du XIXe siècle, à l'avènement de l'ère Meiji, les traditions féodales sont brutalement remplacées par le monde industriel. Les samouraïs sont désarmés, souvent par la force. Bravant la règle, Kenshin se lave de ses anciens crimes en portant secours aux plus démunis.

Kitaro le repoussant / **Shigeru Mizuki - Cornélius, 2009. (Paul)**

Histoire de Kitaro le repoussant, petit fantôme désabusé par la nature humaine.

Naruto **/ Masashi Kishimoto - Kana, 2002. (Kana)**

Naruto est un garçon un peu spécial. Il est toujours seul et son caractère fougueux ne l'aide pas à se faire apprécier de son village. Malgré cela, il garde l'ambition de devenir un maître Hokage, la plus haute distinction dans l'ordre des ninjas, et ainsi obtenir la reconnaissance de ses pairs.

Prince du tennis **/ Takeshi Konomi - Kana, 2005. (Shonen Kana)**

Echizen Ryôma fait sa rentrée scolaire dans un collège dont le club de tennis est très réputé. Son impressionnant palmarès de quatre victoires consécutives au championnat junior des Etats-Unis fait qu'on le considère comme un petit génie mais malheureusement, un des règlements du club interdit aux élèves de sixième de participer aux tournois avant l'été.

Punisher **/ Jun Sadogawa – Glénat, 2010. (Shonen manga)**

Deux enfants que tout sépare se rencontrent : Milky, une jeune fille, caresse un rêve et une ambition démesurée ; Alt, un jeune garçon, poursuit une quête très personnelle.
Emprisonnés dans le château du seigneur Warzel, ils se lient d'amitié...
Un shônen fantastique dans un univers d'une violence implacable, avec des affrontements titanesques, mais aussi avec beaucoup d'humour.

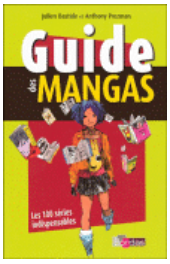
Slam Dunk **/ Tahehiko Inoue - Kana, 1999. (Mangas)**

Le basket avec un champion du "dunk" et de la castagne.

Soul Eater **/ Atsushi Ohkubo - Kurokawa, 2009.**

Les élèves de l'institut Shibusen sont formés pour devenir des faucheurs d'âmes afin de fabriquer une arme démoniaque qui a besoin d'intégrer les âmes de 99 humains et d'une sorcière.

Pour aller plus loin...



Guide des mangas : les 100 séries indispensables **/ Julien Bastide et Anthony Prezman ; avec la collaboration de Nathalie Bougon et Matthieu Pinon - Bordas, DL 2006.**

Un guide pour se retrouver dans le monde foisonnant des mangas. Présentation des 100 meilleures séries disponibles en France, classées en quatre catégories : mangas pour les filles (par tranche d'âge), pour les garçons (aussi par tranche d'âge), pour les adultes, mangas alternatifs. Chaque fiche est accompagnée d'une analyse critique de l'intrigue, des thèmes abordés et du graphisme.