

Christian Lehmann



**No pasarán,
le jeu**
Médium

Partie 1.

Jusqu'à la page 48.

Où les trois adolescents se trouvent-ils précisément, au début du roman ?

Pourquoi sont-ils là ?

Comment s'appellent-ils, et qui sont-ils ?

Quelles sont les deux particularités étranges du magasin, qui étonnent beaucoup les trois amis ?

Quel est le jeu vidéo favori d'Andréas ? Que signifie exactement son titre ?

Qu'est-ce qui trouble le vendeur à la vue d'Andréas ?

Que leur donne le vendeur, et avec quelle recommandation ?

Références culturelles

Recherches & présentation orale (pages 14-15)

Tower Bridge



La Tour de Londres



Musée de cire de Mme Tussaud



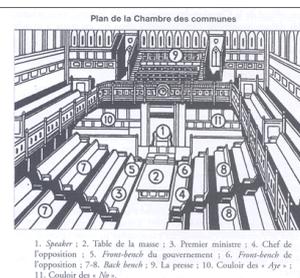
Jack L'Eventreur



Westminster Abbey



Parlement britannique



Bataille de Stalingrad



Hypothèses

Pages 35-36. « décorations métalliques dont Andréas avait affublé son blouson », « le tatouage qui dépassait de sa manche ».