



Analyse de l'album	
<b>L'objet livre</b> <b>La couverture</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Petit format cartonné</li> <li>✓ La couverture se présente sous forme de double page que l'on peut ouvrir. Couverture dont le titre est légèrement en relief.</li> </ul>
<b>Les illustrations</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Peu d'illustrations à l'intérieur et toujours en grisé.</li> <li>✓ La couverture est en couleur.</li> <li>✓ Les personnages sont toujours tendus presque effrayés.</li> <li>✓ Images de guerre.</li> <li>✓ L'illustration participe au malaise.</li> </ul>
<b>Le texte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pas de difficultés.</li> <li>✓ Le texte est indépendant de l'image et se présente de manière traditionnelle avec des chapitres sans titre mais avec un numéro.</li> <li>✓ Temps du récit, troisième personne.</li> </ul>
<b>L'organisation du récit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Récit en trois parties               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Milred veut toujours être le meilleur, il aime la guerre dans les jeux vidéo.</li> <li>○ Quand il devient lui-même personnage du jeu, il découvre qu'au lieu de perdre des points on peut aller jusqu'à en perdre la vie.</li> <li>○ Il revient à la réalité mais malade et il sait pourquoi.</li> </ul> </li> </ul>
<b>L'interprétation symbolique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <u>L'histoire dans l'histoire</u> : Un jeune garçon passionné de jeux vidéos gagne un nouveau jeu qui l'amène du virtuel à la réalité.</li> </ul>
Difficultés de compréhension du livre	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ L'histoire est simple à comprendre mais porteuse d'un sujet difficile à supporter.</li> <li>✓ Bien comprendre la fin de l'histoire.</li> </ul>	
Propositions d'actions	
<b>Pistes de présentation du livre</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lecture linéaire du livre.</li> <li>2. Puis revenir après lecture : « Où se produit la bascule du réel vers le virtuel » (pages 24-25).</li> </ol>
<b>Pistes de travail</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Décrire les émotions ressenties autour des jeux vidéos. Que faire à la place de Milred ?</li> <li>2. Elaborer le portrait moral de Milred.</li> </ol>
<b>Débats interprétatifs</b>	<p>Débat autour de la phrase :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ [...] pour la première fois depuis qu'il jouait à la guerre, il eut peur ». Pourquoi ? (Page 35).</li> </ul> <p>ou</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ « Il eut juste le temps d'imaginer le hurlement vainqueur de l'autre côté, même les derniers pop-corn recrachés. Puis, comme Flor, il s'effrita, se répandit en morceaux, avant de s'évanouir dans le néant de ce désert ».</li> <li>✓ Débat autour de la dernière phrase.</li> </ul>
<b>Débats d'idées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Peut-on toujours être le meilleur ?</li> <li>✓ La violence virtuelle nous insensibilise-t-elle à la violence réelle ?</li> </ul>
Réseaux possibles	
<b>Réseau autour de ...</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Des livres qui passent du réel au virtuel. (Jumangi)</li> <li>✓ Des livres qui posent le problème de la violence.</li> </ul>