CORRIGÉ

Lecture : imaginer des univers nouveaux — utopies et science-fiction

5e
Corrigé détaillé
6 exercices

> Ce qui est noté au contrôle, ce n'est pas le résultat seul : c'est le raisonnement posé, puis le calcul mené jusqu'au bout avec l'unité.

1 Associer genre et définition

1. a. **utopie** : description d'une société idéale, qui n'existe nulle part.
2. b. **voyage imaginaire** : un voyageur découvre des pays inventés.
3. c. **science-fiction** : un monde transformé par la science et la technique, présenté comme vraisemblable.

2 Associer œuvre et auteur

1. a. **Thomas More**.
2. b. **Jonathan Swift**.
3. c. **Jules Verne**.
4. d. **H. G. Wells**.

3 Repérer le regard décalé

1. Le monde inventé observe le nôtre **de l'extérieur**.
2. Ce qui nous paraît normal (regarder un écran) devient étrange.
3. Le texte invite à réfléchir à notre **dépendance aux écrans**.

4 Rendre une invention vraisemblable

1. Exemple : *L'appareil tenait dans la paume de la main. Un filtre de fibres argentées extrayait l'oxygène de l'eau de mer. Un voyant vert s'allumait quand la réserve était pleine.*
2. Les **détails précis** (taille, matière, fonctionnement) rendent l'invention crédible.
3. Le **vocabulaire technique** (filtre, oxygène, réserve) donne l'impression d'une science sérieuse.

5 Utopie ou contre-utopie ?

1. À première vue, la ville ressemble à une **utopie** : tout le monde est heureux.
2. Mais ce bonheur est **imposé** : interdire la lecture et les questions supprime la liberté.
3. C'est une **contre-utopie** (ou dystopie) : un monde présenté comme parfait qui se révèle inquiétant.
4. Elle met en garde contre une société qui sacrifie la liberté au confort.

6 Inventer un univers

1. Choisir une règle différente : par exemple, dans cette ville, les adultes vont à l'école et les enfants gouvernent.
2. Décrire le lieu avec des détails concrets pour le rendre vraisemblable.
3. Montrer la règle en action dans une scène.
4. Phrase finale : ce que le monde inventé dit du nôtre (ici, la place donnée à la parole des enfants).

Corrige-toi toi-même. Compte tes points exercice par exercice : c'est ainsi qu'on voit où l'on perd, et ce n'est presque jamais là où on le croit.

Ce qui est évalué	Points	Ce qui fait perdre le point
Distinguer les genres et leurs auteurs	2 pts	Confondre utopie et science-fiction
Montrer ce qui rend l'univers vraisemblable	1 pt	Relever des détails sans dire leur effet
Dire ce que le monde inventé critique	2 pts	S'arrêter à l'aventure sans en tirer de sens