

- Projeter les élèves dans les séances suivantes en leur rappelant que l'on peut déplier toute sorte d'œuvre.

Double niveau

Cette séance est entièrement déclinable sur un double niveau CM1 / CM2.

Un genre, un écrit La science-fiction

manuel p. 98

SÉANCE 1

25 min

Objectif

- Identifier les caractéristiques de la science-fiction.



Matériel de la séance

- Carte mentale [LLS.fr/FRCM1ScienceFiction](https://lls.fr/FRCM1ScienceFiction).

Annonce des apprentissages



« Aujourd'hui, en vous appuyant sur les **Lecture 1** et **Lecture 2** pages 90 à 93 du manuel élève, vous allez apprendre à identifier ce qu'est une œuvre de science-fiction et quelles sont ses caractéristiques. »

- Annonce du plan.

1 Activité de recherche



- 1 ▶ Écrire le genre au tableau et demander ce que veut dire « science », puis « fiction » aux élèves. Demander à quoi pourraient ressembler les histoires si on assemble les deux mots.
- 2 ▶ Proposer des éléments aux élèves et leur demander si ça relève de la science-fiction ou non (robots, chevaliers, voyage dans l'espace, magie, etc.).
- 3 ▶ Demander : « Où se passent souvent ces histoires et quels personnages peut-on rencontrer ? Qu'est-ce qui est différent de notre monde ? »

Réponses attendues / possibles :

- 1 ▶ **Science** : inventions, technologies, robots. **Fiction** : histoire inventée, des histoires inventées avec de la science, des histoires dans le futur.
- 2 ▶ **Science-fiction** : robots, voyage dans l'espace. **Non science-fiction** : chevaliers, magie.
- 3 ▶ Ça se passe dans le futur, dans l'espace, dans un monde futur. Il y a des robots, des scientifiques, des explorateurs. Dans ce monde, il y a des inventions, de la technologie futuriste.

2 Découverte de la carte mentale



- Questionner les élèves : « D'après ce que nous avons trouvé, quels sont les éléments qu'on retrouve souvent dans les histoires de science-fiction ? »
- Lecture individuelle de la carte mentale dans le manuel élève.

- Demander à des élèves volontaires de lire les blocs de la carte mentale. Pour chacun, demander d'illustrer par des exemples issus des lectures précédentes ou de lectures complémentaires.
- Demander aux élèves de citer des histoires, des livres, des films ou des séries de science-fiction qu'ils connaissent en plus des œuvres célèbres citées.
- Distribution de la [carte mentale](#).

3 Je vérifie ma compréhension



- Lire les questions et expliquer l'activité.
- Question 1 : laisser un temps de réflexion, puis mise en commun collective.
- Réaliser la correction en collectif. Demander aux élèves de justifier leurs choix et d'expliquer les difficultés qu'ils ont pu rencontrer.

Réponses attendues / possibles :

- 1 **Vrai** : il y a une invention technologique, c'est dans le futur et il voyage dans le temps. **Faux** : il s'agit d'un conte. Il n'y a pas de technologie. **Vrai** : il y a des scientifiques, des robots. **Faux** : c'est un récit historique car un personnage fictif (Mélina) est en relation avec un personnage historique (Marie-Antoinette). **Vrai** : l'histoire est dans le futur et il y a une technologie inventée.
- 2 Recueillir les réponses des élèves. **a.** Elle permet d'imaginer des mondes futuristes avec de nouvelles technologies, des mondes différents du nôtre, d'autres planètes ou l'espace. **b.** Des robots intelligents, des machines à voyager dans le temps, la téléportation, des vaisseaux spatiaux, des clones.

4 Bilan de la séance



« Qu'avez-vous appris aujourd'hui ? »

- Rappeler les éléments caractéristiques de la science-fiction.
- Projection vers la séance suivante : « Lors de la prochaine séance, vous allez écrire un court récit de science-fiction. »

Double niveau

Cette séance est entièrement déclinable sur un double niveau CM1 / CM2.