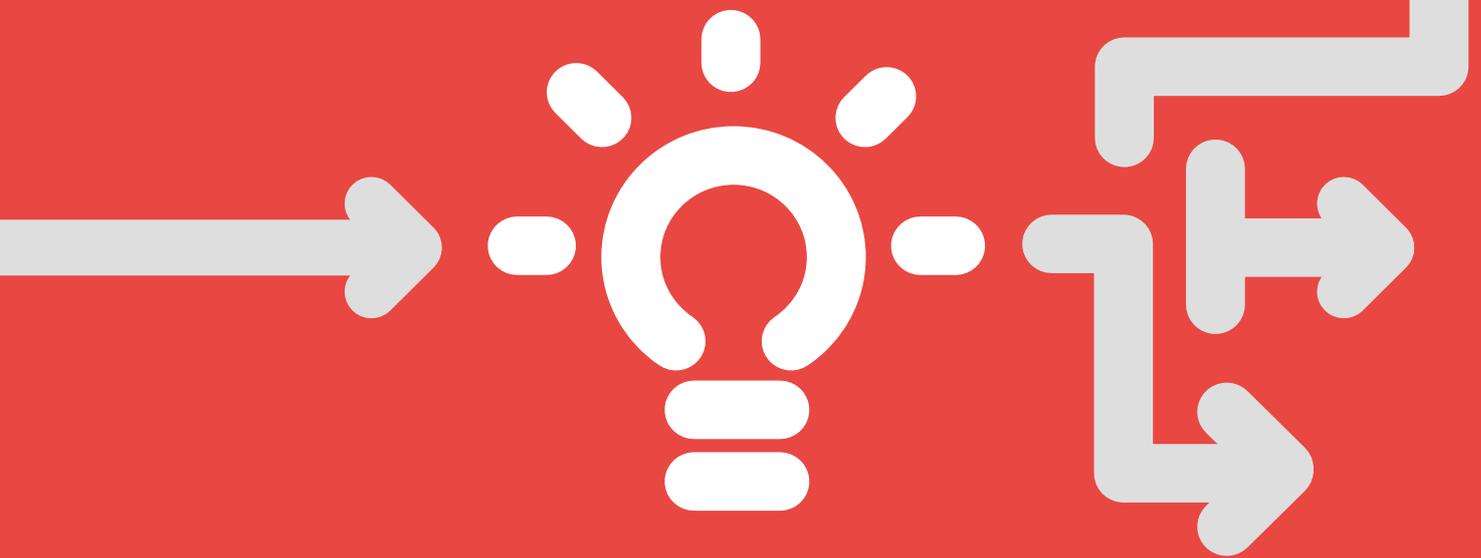


SÉRENDIPITÉ



CHRONIQUE

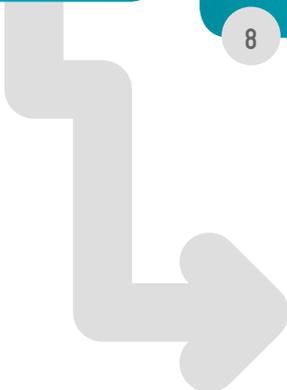
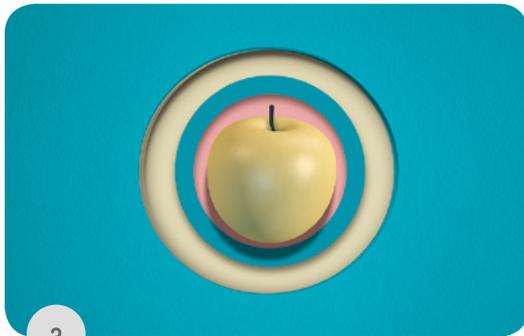
SÉRENDIPITÉ, en voilà un mot compliqué ! Mais justement, c'est pour ça qu'il plaît et qu'on s'en amuse. Son sens est facile à comprendre : il s'agit, lors d'une quête – en général une recherche scientifique – d'un hasard heureux, ou même d'une erreur fructueuse : on cherche quelque chose, on ne le trouve pas tout de suite, et puis voilà qu'on tombe sur ce qu'on ne cherchait pas... mais qui est une découverte beaucoup plus désirable. Encore faut-il savoir cueillir le fruit de cette errance providentielle : c'est à cela qu'on reconnaît le vrai chercheur, qui est disponible, improvisateur, ouvert à l'émerveillement.

D'où nous vient le mot « sérendipité » ? Eh bien, c'est un homme de lettres anglais, Horace Walpole, qui, le premier, a l'idée de l'utiliser au XVIII^e siècle. Il le tire d'un conte oriental, qui nous présente les trois princes de Serendip. Ils ont été envoyés par leur père pour découvrir le monde, et ils ne cessent, cherchant le bonheur, de le manquer mais en trouvant autre chose ! Alors le charme de cette histoire initiatique, ou en tout cas éducative, tempère d'une certaine sagesse l'esprit scientifique, et lui donne à la fois une perspective nouvelle et une couleur un peu fataliste. Quels exemples célèbres a-t-on de cette sérendipité ?

Le premier qui vient à l'esprit, c'est la découverte de l'Amérique par un navigateur qui ne cherchait rien d'autre qu'une nouvelle route pour les Indes ! Mais il y en a d'autres. Par exemple, la moisissure, les processus de pourrissement sont en général considérés comme peu souhaitables : ce qui est pourri, on le jette ! Et pourtant, ce sont des moisissures inattendues, produites par l'inattention ou par l'étourderie, qui ont mis sur la piste de la pénicilline d'un côté, et puis du fromage de Roquefort de l'autre. Mais encore une fois, l'étourderie ne suffit pas : il faut être assez malin pour en comprendre et en capitaliser les bénéfices.



SCÉNARIMAGE



Voir le film.



SÉRENDIPITÉ

PROJET PÉDAGOGIQUE

Présenter une invention ou une découverte

Niveaux B1/B2

- Comprendre une chronique radiophonique ; retrouver l'ordre des informations ; retrouver une définition précise.
- Développer sa compétence linguistique :
 - comprendre la signification d'un suffixe ;
 - utiliser les suffixes pour créer de nouveaux mots.
- Comprendre une charade.
- Exprimer son opinion.
- Découvrir le slam et en imaginer un.



SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

a) Démarrage en charade. Lisez les indices suivants. Déchiffrez-les pour retrouver le mot mystère.

- Mon premier est la troisième lettre de l'alphabet.
- Mon deuxième est un synonyme de « redonne ».
- Mon troisième est un synonyme de « raconte ».
- Mon quatrième vaut 3,141 592...
- Mon cinquième est une boisson importée par les Anglais, comme le mot mystère.
- Mon tout est le mot expliqué dans le film.

Connaissez-vous ce mot ? À quoi vous fait-il penser ?

b) Regardez le film une première fois sans le son et proposez une explication du mot que vous venez de déchiffrer. Appuyez-vous sur les images.

2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

a) *Écoutez attentivement le film ou lisez la chronique. Concentrez-vous sur sa structure. Par quels éléments le mot est-il présenté ?*

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Son genre (masculin ou féminin) | <input type="checkbox"/> Son origine |
| <input type="checkbox"/> Des synonymes et des contraires | <input type="checkbox"/> Sa définition |
| <input type="checkbox"/> Son contexte d'utilisation | <input type="checkbox"/> Des exemples |

b) *Parmi les propositions suivantes, quelles sont, d'après ce que vous avez entendu ou lu, celles qui sont synonymes du mot-mystère ?*

- | | |
|---|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Un malentendu | <input type="checkbox"/> La fortuité |
| <input type="checkbox"/> Un heureux hasard | <input type="checkbox"/> Un accident |
| <input type="checkbox"/> Un concours de circonstances | <input type="checkbox"/> Une erreur |

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) *Lisez les phrases suivantes et corrigez les informations fausses. Testez d'abord votre mémoire avant d'écouter la chronique une nouvelle fois.*

1. Le mot a été utilisé pour la première fois au XVII^e/XVIII^e siècle.
2. C'est un scientifique/homme de lettres qui a eu l'idée de l'utiliser.
3. Le mot vient d'une histoire vraie/un conte oriental.
4. Dans l'histoire, les trois princes cherchaient la richesse/le bonheur.
5. La découverte de l'Inde/Amérique est un exemple de cette « capacité ».

b) *En vous aidant de la chronique et des mots proposés, écrivez une définition pour le mot présenté dans le film.*
capacité - quête/recherche - hasard - erreur - providentiel(le)

4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) *À deux ou trois, observez les mots suivants : agressivité, civilité, difformité, illégalité, nervosité, proximité, simplicité. Comment sont-ils construits ? Définissez-les et retrouvez le sens du suffixe « -ité ». Trouvez d'autres mots construits de la même façon.*

b) *Le mot présenté dans le film est parfois considéré comme un anglicisme ; il est même totalement absent de certains dictionnaires. En groupe, faites la liste des autres suffixes que vous connaissez et imaginez un nouveau mot « plus français » pour remplacer le mot présenté dans le film.*

5 S'EXPRIMER

- a) Le journaliste dit : « En voilà un mot compliqué ! Mais justement, c'est pour ça qu'il plaît. » Qu'en pensez-vous ?
Ce mot vous plaît-il ? Expliquez pourquoi, en exprimant ce qu'il évoque en vous, ce à quoi il vous fait penser...
- b) De manière plus générale, qu'est-ce qui, selon vous, peut faire aimer ou non un mot ?
Dites aussi quel est votre mot préféré en français et expliquez pourquoi.

6 JOUER AVEC LES MOTS

Ne trouvez-vous pas que le mot présenté dans le film est très musical ? Utilisez les mots de l'activité 4.a) pour écrire un petit slam. Si vous ne savez pas ce que c'est, découvrez sur Youtube un slam de Grand Corps malade intitulé Les Voyages en train.

7 PROJET : PRÉSENTER UNE DÉCOUVERTE OU UNE INVENTION

Lisez la liste suivante : le Coca-cola, la tarte Tatin, les bêtises de Cambrai, le Carambar, les chips, la pâte à tartiner, le Post-it, le four à micro-ondes, le stéthoscope, le McDonald's, le jacuzzi, le frisbee.
Ces « inventions » incontournables de notre quotidien sont toutes dues au hasard.

À deux ou trois, choisissez-en une et faites des recherches. Pensez à chercher :

- des informations sur les circonstances de la découverte, sur le « découvreur » ;
- des images ;
- des vidéos, etc.

Présentez ensuite votre travail au reste de la classe.

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Hélène Emile, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

Production / Coordination éditoriale / Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

© Canopé-CNDP — 2014

Fiche pédagogique conçue en partenariat avec
l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.