

# SÉRENDIPITÉ



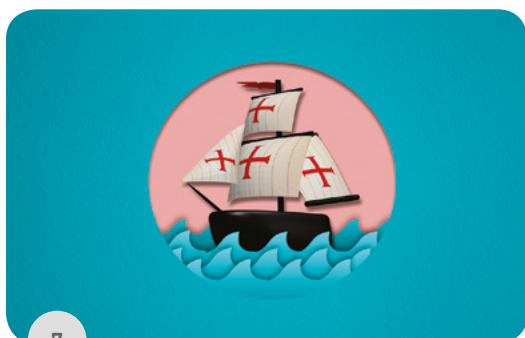
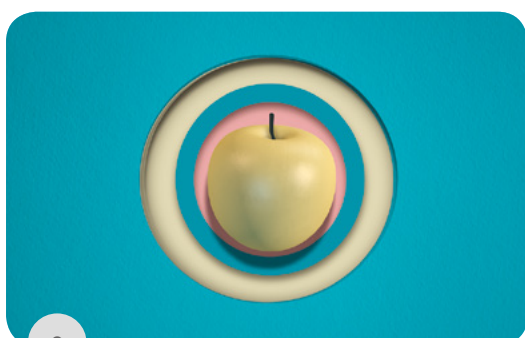
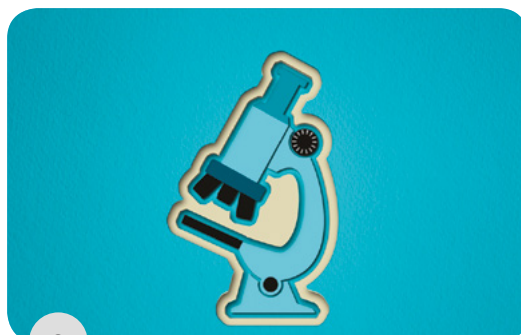
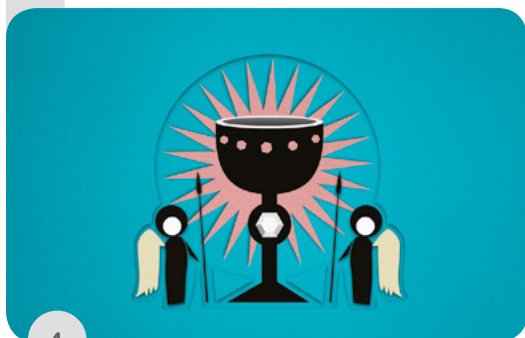
## CHRONIQUE

**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<sup>e</sup> 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.



# PROJET PÉDAGOGIQUE

## COMPOSER ET METTRE EN VOIX UN CONTE ORAL

### Développer sa compétence linguistique :

- s'approprier le discours explicatif illustré par des exemples ;
- dégager le plan de la chronique et ses idées principales.
- identifier les dérivations entre noms propres et noms communs ;
- retrouver les dénotations et connotations d'un mot ;
- éclairer le sens d'un mot par son étymologie ;
- rédiger des énoncés définitoires ;
- créer un conte à partir de découvertes accidentelles.



## ACTIVITÉS

### 1 POUR COMMENCER

a) Regardez une première fois le film sans le son, ou le scénarimage, et complétez le tableau suivant.

DANS LES IMAGES, ON VOIT :	VRAI	FAUX
Un vase		
Un microscope		
Un fruit		
Un cheval		
Un livre		
Deux navires		

b) Ces éléments ont-ils un point commun ? Que pouvez-vous en déduire sur le sens du mot sérendipité ?

c) Observez les éléments de la première vignette. Le vase qui figure au centre est célèbre.

De quel objet mythique s'agit-il ? À quelle époque est-il lié ? Quels autres indices avez-vous reconnus sur cette image ?

### 2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

Regardez le film avec le son ou lisez la chronique avec le scénarimage, puis choisissez parmi les trois propositions le titre qui convient pour chaque partie de la chronique.

PASSAGE	TITRE 1	TITRE 2	TITRE 3
Du début à « émerveillement ».	Un mot compliqué	Le vrai chercheur	Le sens de « sérendipité »
De « d'où nous vient » à « fataliste ».	Une histoire initiatique	L'origine du mot	Un conte oriental
De « Quels exemples » à la fin.	Des exemples célèbres	La découverte de l'Amérique	Les processus de pourrissement

### 3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Lisez (ou écoutez) attentivement la chronique, puis relevez d'une part les mots qui expriment la dimension imprévisible de la recherche, d'autre part les mots qui indiquent la sagacité du chercheur.

LA DIMENSION IMPRÉVISIBLE DE LA RECHERCHE	LA SAGACITÉ DU CHERCHEUR

b) Choisissez-en trois qui, à votre avis, devraient figurer dans une définition du mot « sérendipité ».

### 4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE : DÉNOTATIONS ET CONNOTATIONS D'UN MOT

**Rappel :** le sens dénoté d'un mot est sa signification littérale, telle qu'on peut la trouver dans le dictionnaire. Le sens connoté est l'ensemble des valeurs qui peuvent s'associer à cette signification première.

a) Vous avez pu identifier l'objet représenté dans la première image du scénarimage et retrouver la thématique associée, vous connaissez donc le sens dénoté et le sens connoté de l'objet.  
 Conte maintenant l'histoire évoquée en quelques phrases. Vous pouvez mettre cette histoire en voix et interpréter une scénette.

b) Donnez le sens dénoté de « pomme ». Puis, à l'aide des éléments observés dans l'image 4, identifiez l'histoire connotée de la pomme et racontez-la.  
 Sens dénoté :

Sens connoté :

c) Recherchez avec votre professeur les découvertes précises qui sont évoquées aux images 7 et 8.

Image 7 :

Image 8 :

### 5 JOUER AVEC LES MOTS : LES MOTS FORMÉS À PARTIR D'EMPRUNTS

a) Serendip, nom propre, est un emprunt au mot arabe « Sarandib » qui désignait l'île de Ceylan et plus particulièrement une montagne, la montagne de Sarandib. Cette montagne est très célèbre depuis des temps immémoriaux, pour quelle raison ?



b) Le nom « sérendipité » est un nom commun formé à partir du nom propre « Serendip » et du suffixe -ité. Voici d'autres noms communs accueillis par la langue française ayant connu plus ou moins de transformations. Retrouvez leur pays d'origine et donnez la raison de ces emprunts. Vous pouvez vous aider d'un dictionnaire.

ÉPOQUE	MOT	PAYS	RAISON DE L'EMPRUNT
XII <sup>e</sup> siècle	truie		
XIII <sup>e</sup> siècle	turquoise		
XIV <sup>e</sup> siècle	bougie		
XVI <sup>e</sup> siècle	laconisme		
XVII <sup>e</sup> siècle	cravate		
XVIII <sup>e</sup> siècle	calicot		
XIX <sup>e</sup> siècle	rugby		
XX <sup>e</sup> siècle	jean		

## 6 S'EXPRIMER : RETROUVER LES DÉFINITIONS

Trouvez les définitions les plus complètes possibles des mots suivants. Pour cela, aidez-vous de différents dictionnaires, historiques et culturels.

- Aléa :
- Coïncidence :
- Hasard :
- Sort :
- Aubaine :
- Conjoncture :
- Impondérable :

## 7 PROJET : CRÉER UN CONTE À PARTIR DE DÉCOUVERTES ACCIDENTELLES

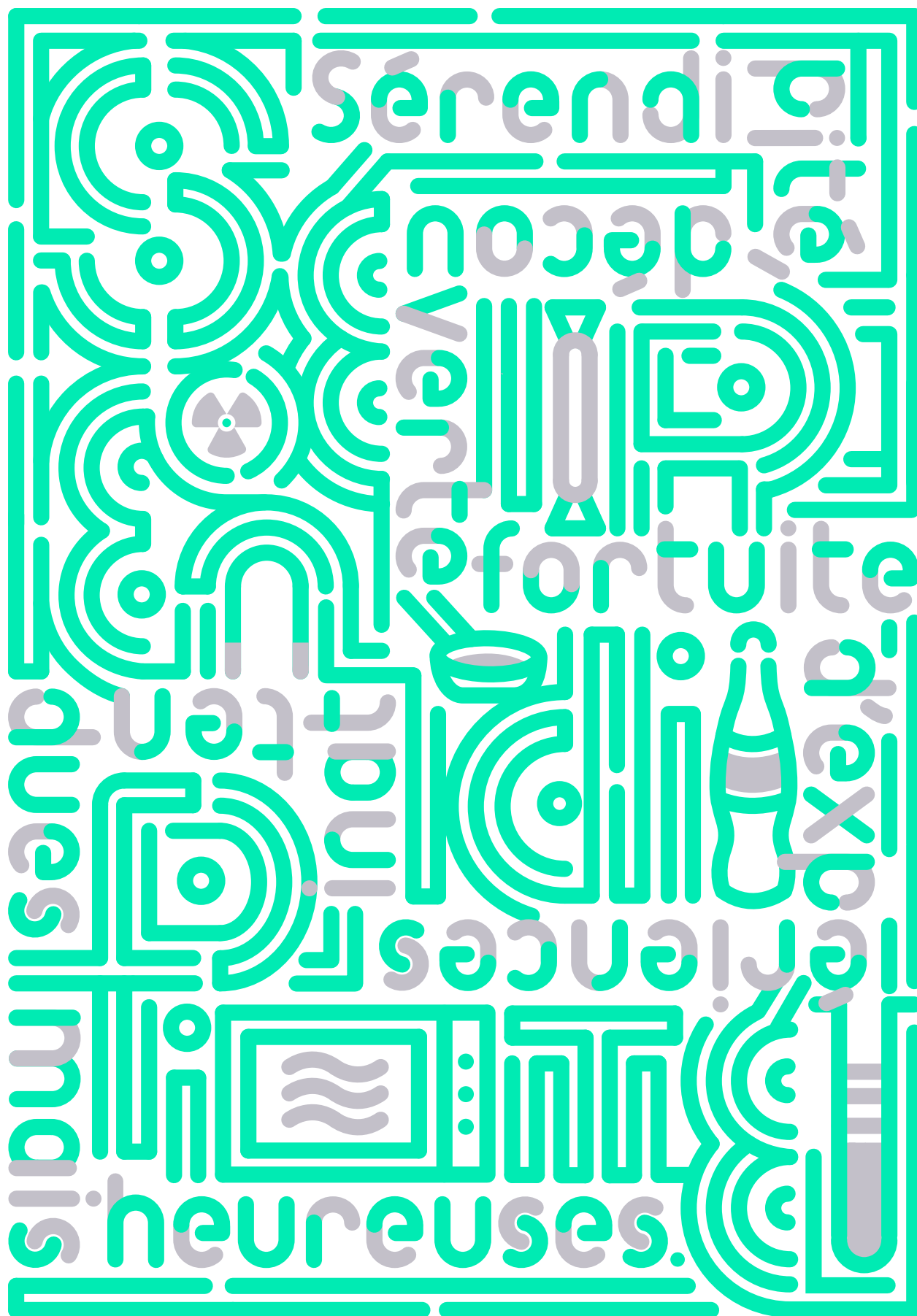
Choisissez une « découverte accidentelle » historique que vous raconterez sous la forme d'un conte.

## 8 IMAGINER UNE AFFICHE

Observez l'affiche réalisée à partir d'une citation. Qu'évoque-t-elle ?

À votre tour, imaginez, seul ou à plusieurs, une affiche illustrant le mot de façon concrète ou abstraite. Vous pouvez choisir d'illustrer une autre citation célèbre se rapportant au mot, ou d'inventer vous-même une expression imagée.

# SÉRENDIPITÉ



© Lamy-Lauré-2014  
Conception et réalisation : Polyphème



« Sérendipité, découverte fortuite  
d'expériences inattendues mais heureuses. »  
Henri Kaufman, *Tout savoir sur... la sérendipité* (2013)

## CRÉDITS

**Fiche pédagogique :** Émilie Nguyen, professeur agrégé de lettres classique

**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