



### Séquences à partir des pages 8-11

#### *Peut-on être heureux tout seul ?*

Un enfant qui n'a pas d'ami, c'est inquiétant pour les adultes, bizarre pour les autres enfants. Le diagnostic s'aggrave quand l'enfant en question prétend « être heureux tout seul ». Une certaine conception commune voudrait qu'il faille être entouré, relié, connecté pour être du moins épanoui, si pas heureux. L'être humain ne pourrait-il pas être heureux tout seul ? Certains, comme le philosophe Aristote, affirment que les hommes sont faits pour vivre ensemble et que le bonheur ne peut-être trouvé qu'en société. Pourtant, nous éprouvons souvent du bonheur ou du plaisir à nous perdre dans la nature, loin du monde, à nous retrouver seuls, à profiter de moments privilégiés seul à seul. Alors, qu'en est-il ?

Pourquoi serions-nous plus heureux en société que tout seul ? Est-ce parce qu'on peut compter sur les autres, sur leur aide, sur leur bienveillance ? Ou est-ce parce que le plaisir de partager est inscrit en nous ? Lorsqu'on interroge les conceptions du bonheur qui prévalent dans la société, on constate que la chasse au bonheur est de plus en plus considérée comme une quête individuelle. L'idée dominante est qu'on doit s'en sortir par soi-même, qu'on peut décider de son bonheur, en être l'artisan. Paradoxe, puisqu'il faut donc, à la fois être entouré, et à la fois montrer *qu'on réalise seul son propre bonheur*.

Cette réflexion sur le lien entre le bonheur et la solitude met en jeu les notions propres au rapport à soi et celles propres à la vie sociale. Qu'est-ce qui serait une vie sociale heureuse ? Qu'est-ce qu'une vie solitaire réussie ? On peut poser ces questions sans spécialement scinder les deux axes, qui peuvent cohabiter au sein d'une existence réussie. Autrement dit, pourquoi, pour certaines choses, la solitude est-elle essentielle, et pour d'autres, le partage important ?





Séquence transversale à partir des personnages de la revue  
Vanina pp.14-15 - Mimo p.24, Siddharta pp. 16-17, Khaïm pp.8-11, Violetta pp. 22-23



### DISPOSITIF PHILO TRANSVERSAL : « Chacun son bonheur » ?

Ce dispositif amène à s'interroger sur le fait qu'il y a des visions différentes du bonheur. C'est un dispositif transversal qui parcourt l'ensemble de la revue en confrontant différents personnages : de quoi dépend le bonheur pour nos différents « héros » ? Et en général ?

#### 1. Objectifs de ce dispositif

- Du point de vue du fond (du sens investi par les participants) : à partir d'un jeu mettant en scène différents personnages apparaissant dans la revue, il s'agira via des exemples de situation pratiques, de découvrir à quoi correspond la conception du bonheur de chaque personnage.
- Du point de vue de la forme (des opérations mentales développées chez les participants), il s'agira d'un exercice de conceptualisation et de problématisation amenant à réfléchir à la notion de bonheur.

#### 2. Déroulement général

Ce dispositif exploite plusieurs séquences de la revue : le récit « Khaïm le bienheureux » (pages 8-11), la bande dessinée « Vanina et compagnie » (pages 14-15), le mythe de « Siddharta et la voie du milieu » (pages 16-17), la séquence « médias » sur la série télé « Violetta » (pages 22-23), et la bande dessinée « Mimo » (page 24).

Il se déroule en deux étapes (qui peuvent être réparties en deux séances). La première étape consiste en un jeu où les différents personnages, « incarnés » par des groupes d'enfants, jouent un jeu de rôle en évoluant sur un plateau parsemé d'évènements. Selon leurs réactions à ces évènements, les personnages se déplacent sur le plateau. Dans la deuxième étape, il s'agit de réfléchir à la conception du bonheur de chaque personnage, qui aura été dégagée pendant le jeu. En interrogeant la conception de chacun, il s'agira de réfléchir aux valeurs et aux enjeux qui soutiennent cette conception du bonheur.

#### 3. Préparation

- Plateau : imprimez le plateau de jeu (format affiche : A2 ou quatre A4 collées ensemble) de préférence en couleurs. Éventuellement, collez-le sur du carton.
- Pions : préparez cinq objets de votre choix (figurines, trombones,...) de couleur ou d'aspect différents.
- Dé : un dé de 1 à 6
- Fiches « personnages » et cartes « objection » : si possible sur du papier épais ou cartonné, imprimez l'annexe « fiches personnages » (voir annexe 2, p. 21) de façon à avoir au total une carte par groupe d'élèves, imprimez également l'annexe « cartes objections » (voir annexe 3, p.23) de façon à avoir au total trois cartes par groupe d'élèves et enfin, imprimez les cartes évènements (voir annexe 4, p. 24) de façon à en faire un petit tas qui sera disposé sous forme de pioche au centre de la table.
- Découpez, pliez et collez les faces dos à dos de manière à assembler les rectos et les versos (ne pas plastifier la fiche personnage : il faut pouvoir écrire dessus).
- Préparez un bic par groupe d'enfants





Séquence transversale à partir des personnages de la revue  
Vanina pp.14-15 - Mimo p.24, Siddharta pp. 16-17, Khaïm pp.8-11, Violetta pp. 22-23

### 4. Déroulement étape par étape

#### 1. Répartition des groupes et constitution des fiches personnages

- Les enfants sont répartis par groupe. Chaque groupe reçoit un personnage, tiré au sort.
- Les différents groupes devront d'abord lire ensemble les pages où interviennent les 5 personnages, avec une attention toute particulière pour la page où intervient leur personnage.
- Pour chaque groupe : après lecture des pages propres à leur personnage, demandez aux enfants ce qui, d'après eux, rend heureux leur personnage. Invitez-les à entourer sur la fiche du personnage les mots qui correspondent, selon eux, à la conception du bonheur du personnage.

#### 2. Jeu de rôle

> Mise en place et explications

- Déployez le plateau, disposez les cinq pions sur la case départ. Distribuez à chaque groupe une fiche « personnage » et trois cartes « objection ».
- Le jeu se joue au dé, chaque groupe déplace son personnage à tour de rôle en fonction de nombre obtenu au dé
- Voici les différentes cases :
  - « avancer d'une case »
  - « rejouer »
  - « passer son tour »
- « Cases évènement » : Quand le personnage tombera sur une case « évènement », le groupe est invité à piocher une carte évènement. Celle-ci sera lue à l'ensemble de la classe. Lors de chaque évènement :
  - > Si le groupe pense que l'évènement rend le personnage malheureux, il recule d'une case
  - > Si le groupe pense que l'évènement rend le personnage heureux, il avance à nouveau du nombre de case obtenu au dé.
  - > Si le groupe pense que c'est impossible à dire si le personnage est heureux ou malheureux dans cette situation, il reste sur place.  
Chaque groupe doit motiver les raisons de son choix. Pour ce faire, il s'appuie sur les mots que le groupe a choisi d'entourer dans la fiche du personnage.
- « Carte objection » : Les autres groupes peuvent utiliser la « carte objection » lorsqu'ils ne sont pas d'accord avec ce que le groupe affirme à propos de leur personnage. En s'adressant au groupe qui est occupé à jouer, le membre du groupe qui pose l'objection doit utiliser la formule « Je vais faire une objection à ce que vous dites : je ne pense pas que... car... ». Si le groupe qui était occupé à jouer décide que l'objection est fondée : il avance son personnage seulement d'une case. Si le groupe n'est pas d'accord, les membres des trois autres groupes votent à main levée : si les membres des trois autres groupes donnent tort au groupe occupé à jouer, celui-ci est invité à passer son tour et c'est alors au tour du groupe qui a lancé l'objection. Si les trois autres groupes donnent raison au groupe occupé de jouer, le groupe qui a lancé l'objection doit passer son tour.
- Évolution des « fiches personnages » : En cours de partie, suite à une objection où une carte évènement, il se peut qu'un groupe souhaite modifier sa fiche personnage





### Séquence transversale à partir des personnages de la revue Vanina pp.14-15 - Mimo p.24, Siddharta pp. 16-17, Khaïm pp.8-11, Violetta pp. 22-23

en entourant un ou plusieurs mots qu'il n'avait pas choisis au départ. Il peut le faire une seule fois en cours de partie, au début de son tour et avant de jeter le dé.

> Clôture du jeu

Continuez le jeu, soit jusqu'à ce que les personnages soient arrivés à la fin de leur périple (le dé ne doit pas indiquer le nombre exact jusqu'à l'arrivée), soit jusqu'à ce que le temps dont vous disposez pour ce dispositif soit écoulé.

### 3. Discussion : problématiser et conceptualiser la notion de bonheur

Cette étape peut se dérouler lors d'une deuxième séance, distincte des deux premières étapes ; où en continuité directe avec celles-ci. Cette discussion visera à problématiser la notion de bonheur : il s'agira de conceptualiser le bonheur, qui est par excellence difficile à définir de par son caractère universel (tout le monde cherche le bonheur, tout le monde a des idées sur ce qu'est le bonheur) et particulier (les conceptions et les valeurs que chacun relie à la notion de bonheur sont singulières).

Le travail de conceptualisation vise à cerner les contours d'une notion abstraite, à la *déterminer*. Il s'agit ici de se demander comment on peut déterminer, c'est-à-dire définir le bonheur. L'enjeu est donc de passer d'une discussion sur les différentes *conceptions* du bonheur (qui peuvent, comme vous aurez pu le voir dans le jeu, être différentes) à une réflexion sur la possibilité de la *définition* du bonheur (qui doit valoir de manière générale).

> Problématiser :

En utilisant la batterie de questions ci-dessous, construisez une discussion et essayer, dans la mesure du possible, d'amener les enfants à percevoir les tensions au sein de la notion de bonheur :

Par exemple, on peut mettre l'accent sur les oppositions :

> Condition nécessaire versus condition suffisante : il semble indispensable d'être dans certaines conditions pour être heureux (par exemple, ne pas souffrir, ne pas avoir faim, etc.) mais celles-ci ne sont pas suffisantes pour assurer forcément le bonheur de chacun.

> Aspect universel versus particulier : le bonheur est un but commun à tous les hommes, et pourtant chacun ne semble pas mettre la même chose derrière cette notion.

- De quoi les différents personnages ont-ils besoin pour être heureux ? Faire des hypothèses et justifier.
- Y a-t-il des choses dont plusieurs personnages auraient besoin ? Des choses propres à chacun ?
- Des choses dont on aurait besoin dans une certaine mesure ? Des choses dont ils auraient besoin sans limite ?
- Y a-t-il des choses nécessaires pour atteindre le bonheur qui sont partagées par plusieurs personnages ? par tous les personnages ?
- Est-ce que ce qui rend heureux un personnage rend forcément heureux les autres personnages ? Peut-on dire que les visions du bonheur de nos personnages sont semblables, ou est-ce qu'elles sont tout à fait différentes ? Est-ce que, si elles sont différentes, elles ont tout de même quelque chose en commun ? Est-ce que, si elles





### Séquence transversale à partir des personnages de la revue Vanina pp.14-15 - Mimo p.24, Siddharta pp. 16-17, Khaïm pp.8-11, Violetta pp. 22-23

sont semblables, elles divergent quand même dans certains cas ? À quoi, cela est-il dû, à votre avis, que différentes personnes aient des visions du bonheur différentes ? À quoi est due la vision du bonheur d'une personne ?

- De quoi a-t-on besoin pour être heureux ? Compare ta réponse avec celle de ton voisin.
- Y a-t-il des choses dont tout le monde aurait besoin pour être heureux ?
- Quelle est la différence entre avoir besoin de quelque chose pour vivre, et avoir besoin de quelque chose pour être heureux ?

> *Conceptualisation de la notion de bonheur (première partie)*

Annoncez aux enfants que par rapport à tout ce que vous venez de vous poser comme questions à partir du jeu, vous allez maintenant mener une discussion collective pour réfléchir au mot « bonheur » et à ce qu'il peut signifier.

Voici une batterie de questions\* pour entamer ce travail de conceptualisation.

> Poser des questions à partir du jeu :

- Quelles sont les choses qui rendent heureux les personnages du jeu ? En citer quelques-unes
- Qu'est-ce qui fait que dans certaines situations, certains personnages sont heureux ou alors que d'autres sont malheureux ?

> Poser des questions à partir de soi :

- Est-ce que ce qui te mène au bonheur est la même chose que ce qui mène quelqu'un d'autre au bonheur ?

> Poser des questions en universalisant :

- Qu'est-ce que le bonheur de manière générale ? (*définition* de la notion « bonheur »)
- Est-ce qu'on sait toujours ce qui nous rendrait heureux ?
- Qu'est-ce que le bonheur ?
- Est-ce que tu dirais que tu es heureux ? Qu'est-ce que le bonheur pour toi ? (*conception* du bonheur)
- Est-ce qu'être heureux, c'est pouvoir faire ce qu'on aime le mieux faire ?
- Est-ce qu'être heureux, c'est acquérir ce qui importe le plus dans la vie ?
- Est-ce qu'être heureux, c'est le plus important dans la vie ? Y a-t-il autre chose qui soit plus important que d'être heureux ? Comment est-ce possible, si c'est important, que cela ne nous rende pas heureux ?
- Est-ce possible d'être parfaitement heureux ?
- Est-ce que les choses peuvent nous rendre heureux de plusieurs « manières » ? Si oui, qu'est-ce que « rendre heureux » ?
- Est-ce qu'on peut définir le bonheur de manière générale ?

Peut-être sera-t-il utile de rappeler aux enfants que la conceptualisation n'est pas un travail facile ; et que pour certaines notions, on peut même se poser la question de savoir si c'est un travail qui peut aboutir. La discussion ne doit donc pas mener à obtenir une vérité sur le bonheur, son but est une recherche de sens.

> *Problématisation des « critères » du bonheur.*

Proposer aux enfants, devant la difficulté de conceptualiser le bonheur, de revenir un instant aux conceptions du bonheur de chaque personnage. Pour cela, il faut les invi-

\*Cette batterie de questions a été inspirée du plan de discussion « De quelle manière devons-nous vivre ? » dans LIPMAN M., SHARP A.-M., Lisa. *Recherche éthique*, trad. par Decostre N., PIE Peter Lang, 2011.





### Séquence transversale à partir des personnages de la revue Vanina pp.14-15 - Mimo p.24, Siddharta pp. 16-17, Khaïm pp.8-11, Violetta pp. 22-23

ter à réfléchir au contenu de la « fiche personnage » :

« En jouant, vous avez entouré des mots sur la fiche de votre personnage. Grâce à ces mots, vous avez tenté de définir la conception du bonheur du personnage : d'expliquer ce qui, d'après vous, conduit le personnage à être heureux ».

« Chacun des mots soulignés est un fait, un critère, un moyen pour le personnage de contribuer à son propre bonheur, quelque chose dont il a besoin pour être heureux ». La problématisation consiste dans le fait de réfléchir plus loin, de mettre en question\*. Il s'agit ici de problématiser les critères pour obtenir une vision plus nuancée sur ceux-ci (par exemple, observer le fait que les critères « être seul » et le critère « pouvoir jouer avec ses copains » s'opposent et montrent qu'il n'y a pas de critère objectif ; ou bien que les critères « travailler sa voix » et « devenir célèbre » sont de différente nature, dans le sens où pour l'un, la réalisation dépend du personnage, et pour l'autre, de certaines conditions extérieures.

Cette problématisation peut impliquer plusieurs démarches. Nous vous donnons quelques exemples dans la batterie de questions ci-dessous. Sachant d'une part que l'ordre dans lequel les démarches sont présentées n'est pas nécessaire, et d'autre part que, les possibilités de problématisation étant infinies, ce sera à vous d'étoffer et de rebondir sur ce qui est amené au fil de la discussion.

> Réfléchir aux conséquences de différents critères :

- Est-ce que vous avez l'impression que l'un de ces critères a amené le personnage à gagner beaucoup de points lors du jeu ? Lequel ? A votre avis, pourquoi ?
- Est-ce que vous pensez qu'un critère qu'une personne comprend dans sa vision du bonheur pourrait l'amener à être toujours heureuse / toujours malheureuse ? Quel genre de critères, par exemple ?
- Est-ce qu'une personne est malheureuse parce que ses critères ne correspondent pas à ce qu'elle a, ou est-ce que ses critères ne correspondent pas à ce qu'elle a parce qu'elle est malheureuse ?
- Ne pas avoir de critère pour son bonheur, est-ce que ça montre qu'on est heureux ou qu'on est malheureux ?

> Réfléchir à la nature de ces critères - en essayant de les distinguer, de les articuler en différentes catégories.

- Selon vous, est-ce que les critères qu'on a devant nous se distinguent seulement par leur contenu, ou est-ce qu'ils se distinguent aussi par autre chose ?
- Que feriez-vous comme distinction entre les critères ?
- Est-ce qu'il y a des critères dont la nature vous paraît semblable ? Est-ce qu'il y a des critères que vous mettriez dans la même catégorie ? Pourquoi ?

> ...Distinguer, par exemple :

Critère objectif et critère subjectif (voir ci-avant)

Critère restreint et critère général :

- Est-ce que vous avez l'impression que certains critères ne sont entrés en jeu qu'une fois, tandis que d'autres intervenaient pour presque tous les événements ? Lesquels ?
- Pourquoi certains critères interviendraient-ils plus souvent que d'autres ?
- Est-ce que certains critères « comprennent » d'autres critères ?
- Certains critères sont-ils plus généraux que d'autres ?

\*Sur le travail de problématisation, voir Dossier Pédagogique n°36, p. 12





### Séquence transversale à partir des personnages de la revue Vanina pp.14-15 - Mimo p.24, Siddharta pp. 16-17, Khaïm pp.8-11, Violetta pp. 22-23

Critères dont la réalisation dépend des conditions extérieures et critères pour lesquels elle dépend d'un état intérieur.

- Est-ce que vous avez l'impression que certains critères rendaient la réalisation du bonheur du personnage très dépendante des différents événements extérieurs ? Lesquels ? Pourquoi ?
- Ou que certains critères avaient pour influence que le personnage était, peu importe les événements, très souvent heureux / très souvent malheureux ? Lesquels ? Pourquoi ?
- Est-ce que pour certains critères, la réalisation était dépendante des événements, tandis que pour d'autres, elle dépendait du personnage lui-même ?

> Réfléchir aux enjeux de ces critères :

- Est-ce qu'on peut changer les critères liés à sa conception du bonheur ? Si oui, comment ?
- Est-ce qu'on peut décider de ces critères ?
- Parmi les différentes classifications que l'on vient de faire, quelle catégorie de critères est, selon toi, préférable ?
- Est-ce que les critères du bonheur pour quelqu'un découlent de la conception du bonheur qu'il a, ou l'inverse ? Par exemple, est-ce qu'un enfant pour qui le bonheur est le calme a cette vision du bonheur parce que le contact avec d'autres, le bruit, l'incertitude, etc, le stressent; ou est-ce qu'il n'aime pas le contact avec les autres, etc., parce que pour lui, le bonheur est d'être au calme ?
- Est-ce que l'on peut changer la nature des critères du bonheur ? Si oui, comment ? Est-ce qu'on peut changer sa conception du bonheur ?

Peut-être sera-t-il utile d'utiliser le tableau pour pouvoir entourer, souligner, relier, reclassifier les critères, voire en inscrire d'autres.

> *Problématisation de la notion de bonheur (deuxième partie)*

Annoncez aux enfants qu'après ces différentes problématisations à partir des critères, il est temps de « boucler la boucle » et de revenir, avec ces questions, à la notion de bonheur. Voici une batterie de questions à cet effet.

- Comment, après ces réflexions, définiriez-vous le bonheur *de manière générale* ?
- Est-ce qu'on peut définir le bonheur ?
- Est-ce que le bonheur est une somme de choses ? Une somme d'événements ?
- À quel point les événements influent-ils sur l'atteinte du bonheur ?
- À quel point les événements influent-ils sur la conception du bonheur ?
- Est-ce que le bonheur est un état ?
- À quel point le caractère influe-t-il sur l'atteinte du bonheur ? Et sur la conception du bonheur ?
- Est-ce que la conception du bonheur influe sur l'atteinte du bonheur ?
- Est-ce que le bonheur est quelque chose qui se « reçoit », qui se « perd », ou qui se construit ?
- Est-ce que le bonheur, ça se mérite, ou est-ce qu'on le découvre ?
- Si le bonheur se découvre, comment peut-on le chercher ?
- Si le bonheur se mérite, comment peut-on l'acquérir ?
- Peut-on décider d'être heureux ? Si oui, comment ?
- Peut-on apprendre à être heureux ? Si oui, comment ?
- Est-on acteur de son bonheur ?







Séquence transversale à partir des personnages de la revue  
Vanina pp.14-15 - Mimo p.24, Siddharta pp. 16-17, Khaïm pp.8-11, Violetta pp. 22-23

#### 4. Au secours ! Ils n'entrent pas dans le processus de problématisation...

Les enfants ne parlent pas beaucoup, les questions semblent ne pas faire écho, ils semblent ne pas voir l'intérêt de s'interroger sur les différentes conceptions du bonheur ou sur le sens général du bonheur ? Il est possible que les enfants ne voient pas, d'un premier point de vue, l'intérêt de s'interroger philosophiquement sur le bonheur. Cela peut avoir plusieurs raisons. Habituellement, les jeunes enfants ne s'interrogent pas beaucoup sur la manière dont ils doivent ou veulent vivre. Ils vivent la vie « au jour le jour » et s'il y a, évidemment, des activités, des mots, des situations qui leur procurent du bonheur, ils ressentent le bonheur d'une manière immédiate, sans forcément se poser des questions sur les raisons de celui-ci. Ils ne thématisent pas, ni n'interrogent leur conception du bonheur. Une solution est peut-être alors de réancrer le questionnement dans la vie de tous les jours. D'abord, évoquer le fait que même s'ils se sentent heureux, il y a peut-être eu des moments où ils se sont sentis moins heureux, ils ont peut-être aussi parfois le sentiment que dans leur entourage, certaines personnes sont moins heureuses ; cela peut être intéressant de comprendre ce qui fait qu'on est heureux ou malheureux. Aussi à l'aide de questions telles que *Qu'est-ce qui te rend heureux ? Pourquoi penses-tu que ça te rend heureux ? Crois-tu que cela rendrait d'autres enfants heureux ? Te sens-tu parfois malheureux ? A quoi penses-tu, que fais-tu quand tu es malheureux ?*, réancrer la problématique du bonheur dans le concret leur permettra d'« accrocher » au questionnement et de se lancer dans la problématisation.







# Dossier pédagogique

## Philéas & Autobule

n° 45

Séquence transversale à partir des personnages de la revue  
Vanina pp.14-15 - Mimo p.24, Siddharta pp. 16-17, Khaïm pp.8-11, Violetta pp. 22-23

### ANNEXE 2 : Fiche « personnage »

<p><b>Personnage :</b> .....</p> <p><b>Ce qui le rend particulièrement heureux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Être seul</li> <li>- Vivre des aventures</li> <li>- Être sous le feu des projecteurs</li> <li>- Être bien habillé</li> <li>- Manger de bonnes choses</li> <li>- Être dans la nature</li> <li>- Être avec ces amis</li> <li>- Ne pas souffrir</li> <li>- Ne pas faire d'effort</li> <li>- Profiter d'un environnement calme</li> <li>- Profiter avec modération de ce qui lui est offert</li> <li>- Profiter un maximum de ce qui lui est offert</li> <li>- Lire, apprendre, développer ses connaissances</li> </ul>	<p><b>Personnage :</b> .....</p> <p><b>Ce qui le rend particulièrement heureux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Être seul</li> <li>- Vivre des aventures</li> <li>- Être sous le feu des projecteurs</li> <li>- Être bien habillé</li> <li>- Manger de bonnes choses</li> <li>- Être dans la nature</li> <li>- Être avec ces amis</li> <li>- Ne pas souffrir</li> <li>- Ne pas faire d'effort</li> <li>- Profiter d'un environnement calme</li> <li>- Profiter avec modération de ce qui lui est offert</li> <li>- Profiter un maximum de ce qui lui est offert</li> <li>- Lire, apprendre, développer ses connaissances</li> </ul>
<p><b>Personnage :</b> .....</p> <p><b>Ce qui le rend particulièrement heureux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Être seul</li> <li>- Vivre des aventures</li> <li>- Être sous le feu des projecteurs</li> <li>- Être bien habillé</li> <li>- Manger de bonnes choses</li> <li>- Être dans la nature</li> <li>- Être avec ces amis</li> <li>- Ne pas souffrir</li> <li>- Ne pas faire d'effort</li> <li>- Profiter d'un environnement calme</li> <li>- Profiter avec modération de ce qui lui est offert</li> <li>- Profiter un maximum de ce qui lui est offert</li> <li>- Lire, apprendre, développer ses connaissances</li> </ul>	<p><b>Personnage :</b> .....</p> <p><b>Ce qui le rend particulièrement heureux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Être seul</li> <li>- Vivre des aventures</li> <li>- Être sous le feu des projecteurs</li> <li>- Être bien habillé</li> <li>- Manger de bonnes choses</li> <li>- Être dans la nature</li> <li>- Être avec ces amis</li> <li>- Ne pas souffrir</li> <li>- Ne pas faire d'effort</li> <li>- Profiter d'un environnement calme</li> <li>- Profiter avec modération de ce qui lui est offert</li> <li>- Profiter un maximum de ce qui lui est offert</li> <li>- Lire, apprendre, développer ses connaissances</li> </ul>





# Dossier pédagogique

## Philéas & Autobule

n° 45

Séquence transversale à partir des personnages de la revue  
Vanina pp.14-15 - Mimo p.24, Siddharta pp. 16-17, Khaïm pp.8-11, Violetta pp. 22-23

<p><b>Personnage :</b> .....</p> <p><b>Ce qui le rend particulièrement heureux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Être seul</li><li>- Vivre des aventures</li><li>- Être sous le feu des projecteurs</li><li>- Être bien habillé</li><li>- Manger de bonnes choses</li><li>- Être dans la nature</li><li>- Être avec ces amis</li><li>- Ne pas souffrir</li><li>- Ne pas faire d'effort</li><li>- Profiter d'un environnement calme</li><li>- Profiter avec modération de ce qui lui est offert</li><li>- Profiter un maximum de ce qui lui est offert</li><li>- Lire, apprendre, développer ses connaissances</li></ul>	<p><b>Personnage :</b> .....</p> <p><b>Ce qui le rend particulièrement heureux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Être seul</li><li>- Vivre des aventures</li><li>- Être sous le feu des projecteurs</li><li>- Être bien habillé</li><li>- Manger de bonnes choses</li><li>- Être dans la nature</li><li>- Être avec ces amis</li><li>- Ne pas souffrir</li><li>- Ne pas faire d'effort</li><li>- Profiter d'un environnement calme</li><li>- Profiter avec modération de ce qui lui est offert</li><li>- Profiter un maximum de ce qui lui est offert</li><li>- Lire, apprendre, développer ses connaissances</li></ul>
---	---





# Dossier pédagogique

## Philéas & Autobule

n° 45

Séquence transversale à partir des personnages de la revue  
Vanina pp.14-15 - Mimo p.24, Siddharta pp. 16-17, Khaïm pp.8-11, Violetta pp. 22-23

### ANNEXE 3 : Carte objection

<p><b>Carte objection :</b></p> <p>Déposer la carte sur le plateau de jeu en énonçant la phrase suivante :</p> <p>« Je vais faire une objection à ce que vous dites : je ne pense pas que... [insérer ici ce que l'autre équipe vient de dire à propos de son personnage] »</p> <p>car... [préciser la raison pour laquelle mon équipe n'est pas d'accord avec l'autre équipe concernant son personnage] ».</p>	<p><b>Carte objection</b></p>
<p><b>Carte objection :</b></p> <p>Déposer la carte sur le plateau de jeu en énonçant la phrase suivante :</p> <p>« Je vais faire une objection à ce que vous dites : je ne pense pas que... [insérer ici ce que l'autre équipe vient de dire à propos de son personnage] »</p> <p>car... [préciser la raison pour laquelle mon équipe n'est pas d'accord avec l'autre équipe concernant son personnage] ».</p>	<p><b>Carte objection</b></p>
<p><b>Carte objection :</b></p> <p>Déposer la carte sur le plateau de jeu en énonçant la phrase suivante :</p> <p>« Je vais faire une objection à ce que vous dites : je ne pense pas que... [insérer ici ce que l'autre équipe vient de dire à propos de son personnage] »</p> <p>car... [préciser la raison pour laquelle mon équipe n'est pas d'accord avec l'autre équipe concernant son personnage] ».</p>	<p><b>Carte objection</b></p>





# Dossier pédagogique

## Philéas & Autobule

n°45

Séquence transversale à partir des personnages de la revue  
Vanina pp.14-15 - Mimo p.24, Siddharta pp. 16-17, Khaïm pp.8-11, Violetta pp. 22-23

### ANNEXE 4 : Carte évènement

<p><b>Carte évènement :</b></p> <p>J'arrive dans le pays des Teletubbies (avec les fleurs, le soleil qui rigole,... la totale !)</p>	<p><b>Carte évènement</b></p>	<p><b>Carte évènement :</b></p> <p>La valise à la main, j'embarque dans un avion : je suis parti(e) pour quinze jours dans un voyage organisé, accompagné(e) d'un guide et de vingt autres voyageurs.</p>	<p><b>Carte évènement</b></p>
<p><b>Carte évènement :</b></p> <p>J'ai les fesses posées sur le trône d'un énorme château : je viens d'être nommé empereur et peux ordonner de faire ce qu'il me plaira.</p>	<p><b>Carte évènement</b></p>	<p><b>Carte évènement :</b></p> <p>Je viens d'arriver dans la maison, que je dois garder pendant que ma vieille tante est en voyage pendant dix jours. La maison est isolée et il n'y pas grand-chose, sauf... une énorme bibliothèque comprenant plus de cinq-mille livres.</p>	<p><b>Carte évènement</b></p>
<p><b>Carte évènement :</b></p> <p>Je suis à un grand gala organisé dans la maison de Rihanna. Il y a autour de moi toutes les stars du Show business.</p>	<p><b>Carte évènement</b></p>	<p><b>Carte évènement :</b></p> <p>Je suis à plat ventre sur un radeau qui vient d'échouer sur une île déserte (selon mes estimations, les secours arriveront probablement dans quinze jours).</p>	<p><b>Carte évènement</b></p>





# Dossier pédagogique

## Philéas & Autobule

n° 45

Séquence transversale à partir des personnages de la revue  
Vanina pp.14-15 - Mimo p.24, Siddharta pp. 16-17, Khaïm pp.8-11, Violetta pp. 22-23

<p><b>Carte évènement :</b></p> <p>J'ai les deux pieds sur une scène immense : je viens de me faire engager pour monter un concert de musique et faire une tournée d'un mois.</p>	<p><b>Carte évènement</b></p>	<p><b>Carte évènement :</b></p> <p>Je suis vautré(e) sur le canapé le plus confortable de mon salon. Devant moi : la télé et rien d'autre. Je dois passer toute la journée dans cette pièce.</p>	<p><b>Carte évènement</b></p>
<p><b>Carte évènement :</b></p> <p>Je suis devant la porte d'une demeure, se trouvant au milieu des bois et dans laquelle je vais devoir passer quatre semaines.</p>	<p><b>Carte évènement</b></p>	<p><b>Carte évènement :</b></p> <p>Je suis au pied du massif des Ecrins, des bottines au pied. Je suis parti(e) pour une randonnée de douze jours dans les Alpes.</p>	<p><b>Carte évènement</b></p>
<p><b>Carte évènement :</b></p> <p>Je suis au beau milieu d'un gigantesque centre commercial. Je ne peux pas en sortir avant ce soir. Par contre... j'ai une carte de crédit illimitée et je peux acheter tout ce que je veux !</p>	<p><b>Carte évènement</b></p>	<p><b>Carte évènement :</b></p> <p>Le Fonds National de la Recherche Scientifique vient de m'accorder un fonds illimité de cinq ans pour inventer une machine de téléportation.</p>	<p><b>Carte évènement</b></p>





# Dossier pédagogique

## Philéas & Autobule

n° 45

Séquence transversale à partir des personnages de la revue  
Vanina pp.14-15 - Mimo p.24, Siddharta pp. 16-17, Khaïm pp.8-11, Violetta pp. 22-23

<p><b>Carte évènement :</b></p> <p>Pour des raisons familiales, je viens d'emménager dans une ferme au milieu des champs. La grange doit être un peu retapée, mais dans les prés attenants à la ferme, il y a tout : des poules, des cochons, des vaches, ...</p>	<p><b>Carte évènement</b></p>	<p><b>Carte évènement :</b></p> <p>Un ballon à la main, je suis debout au milieu d'un groupe d'enfants : je vais passer tout l'après-midi dans une cours de récréation !</p>	<p><b>Carte évènement</b></p>
<p><b>Carte évènement :</b></p> <p>Je suis assis à la table d'un restaurant trois étoiles. Aujourd'hui, c'est à volonté : je peux commander tout ce que je veux.</p>	<p><b>Carte évènement</b></p>		<p><b>Carte évènement</b></p>

Le plateau du jeu « Chacun son bonheur » constitue l'annexe 5 de ce dossier pédagogique et est téléchargeable sur le site internet [www.phileasetautobule.be](http://www.phileasetautobule.be).

