

JEU DU PRINCE DE MOTORDU VS INTELLIGENCES MULTIPLES

Dans le cadre du cours de Mme Brasseur, *Intelligence en questions*

Par Bénédicte De Meyer et Fani Raitano

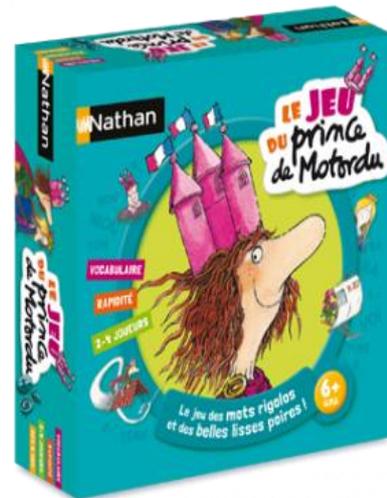
Présentation de l'univers du Prince de Motordu

L'univers du Prince de Motordu est un classique de la littérature jeunesse de ces dernières années. L'auteur, Pef, crée un univers amusant autour du personnage principal, le Prince de Motordu, qui détourne les mots et parle en « mots tordus » pour le plus grand bonheur de sa famille où il n'est pas question de parler un français correct. C'est comme cela que par exemple, le jeune prince « vit dans un chapeau et garde un troupeau de boutons, mange des petits bois à s'en rendre salade et se promène dans les pois¹ ».

Suite à l'énorme succès de ces histoires, dont la plus connue *La belle lisse poire du prince de Motordu*, et à l'intérêt de cet auteur pour les jeux de mots, sortent aussi un dictionnaire de mots tordus, des puzzles, des livres d'exercices, des jeux de société, parmi lesquels « Le jeu du Prince de Motordu² » que nous avons choisi d'utiliser et de détourner pour le présent travail.

Le Jeu du Prince de Motordu, version classique

Le jeu, dans sa forme classique, se joue dès 6 ans et est prévu pour 2 à 4 joueurs. L'objectif est bien entendu de s'amuser avec les jeux de mots, de jongler avec le vocabulaire, tout cela dans un laps de temps contrôlé (jeu de rapidité). Il s'agit d'un jeu de plateau où l'enfant lance le dé rond dans le château et observe par quelle porte il va ressortir. Cela détermine le défi à relever pour gagner des points. Par la porte orange, c'est le jeu des initiales (trouver quelque chose qui vole et qui commence par F) ; par la bleue, c'est le jeu des syllabes (trouver un nom d'animal qui contient « cha » ou « ca ») ; par la porte rose, c'est le jeu des rimes (trouver des mots finissant par « te ») ; et par la verte, le jeu des mots (trouver un nombre de mots correspondant au thème). Le jeu se termine quand toutes les cartes de points ont été distribuées et le gagnant est celui qui a le plus de point.



¹ <http://www.gallimard-jeunesse.fr/Personnages/Prince-de-Motordu> (consulté 29/12/2016)

² <http://jeux.nathan.fr/familles/jeux/le-jeu-du-prince-de-motordu-0> (consulté 29/12/2016)



Plateau de jeu

Jet du dé rond dans le château

Portes par lesquelles sort le dé et qui détermine le défi

Cases sur lesquelles le Prince de Motordu avance (en fonction du chiffre du dé) et qui détermine le thème du défi (existe en rouge, personnage célèbre, ça roule, etc.)



Cartes défis

Selon la porte par lequel le dé est sorti, le joueur devra faire le jeu des initiales (orange), des syllabes (bleu), des rimes (rose) ou des mots (vert)



Cartes de points

Quand le défi est réussi, le joueur reçoit une carte de points (0, 1 ou 2 points) agrémentée d'une illustration et d'une phrase façon mots tordus.

Ce jeu, qui travaille essentiellement l'intelligence verbale-linguistique, nous semble un point de départ idéal pour réfléchir aux intelligences multiples. Nous allons le détourner afin d'utiliser les forces de ce jeu (le plateau, l'univers amusant, le principe) tout en incluant davantage les autres formes d'intelligence³.

³ Comme il s'agit d'un jeu pour enfant et par facilité dans nos explications, nous allons parler des intelligences multiples en utilisant les Octofun : Françoise ROEMERS-POUMAY, *La pédagogie des Octofun. 8 boules d'énergie pour le plaisir d'apprendre. Guide méthodologique pour les enseignants*, Luxembourg, 2014. Sur Internet : <https://octofun.org/> et <https://www.facebook.com/lesoctofun/> (consultés 30/12/2016)

Notre adaptation du jeu

Contenu

(en noir, le contenu d'origine – en rouge, les modifications apportées pour l'adaptation)

- 1 plateau de jeu
- 1 château en carton + labyrinthe intérieur
- ~~40 cartes questions~~ > nouvelles cartes défis
- 24 cartes points
- 1 dé rond
- 1 sablier > sablier ou chrono avec un laps de temps plus important
- 1 pion Prince de Motordu
- Matériel pour les défis (plasticine, etc.)

But du jeu

Le but du jeu ne change pas : réussir les défis sur les cartes défis dans le temps imparti pour obtenir des cartes points et gagner le plus de points possible.

Principales modifications

- Le jeu ne se joue pas individuellement mais **en 2,3 ou 4 équipes** de 3 à 5 enfants (>Multifun) ;
- Même si il s'agit d'un jeu de plateau, la partie ne se déroule **pas fixement à table**. Les équipes doivent préparer leur défi de leur côté avant de le présenter aux autres équipes (>Bodyfun) ;
- Pour certains défis, un enfant du groupe est **choisi par le groupe** (>Multifun) pour le représenter en fonction de ses forces personnelles (>Funego) ;
- Le **temps** pour réaliser le défi est plus important que dans la version originale (30'') : 5 minutes. Il est nécessaire de gérer ce temps imparti (>Mathifun) ;
- Pour dynamiser le jeu, toutes les équipes **joue un tour** pour déterminer le type de défi (selon la porte par laquelle le dé est sorti) et le thème du défi (avancer le pion d'après le nombre affiché sur le dé). Toutes les équipes quittent le plateau de jeu pour préparer leur réponse et reviennent présenter à tour de rôle avant d'entamer un second tour et ainsi de suite.
- Il peut être envisagé d'organiser ce jeu **en extérieur**, dans une cours de récréation ou en pleine nature (>Bodyfun et Vitafun).

Présentation du jeu

Pour présenter le jeu et expliquer les règles du jeu à un public d'enfants néophytes, nous prêtons attention à différents Octofun :

- **Raconter une histoire** du Prince de Motordu inventée par nos soins (> Alphafun). Cela pourrait être : « le Prince nous a invités pour sa fête d'anniversaire dans son château. Pour l'occasion, ses parents lui ont préparé un grand jeu destiné à relever des défis divers et variés que le Prince seul ne parviendra pas à résoudre. Il a besoin de notre aide. Les mots tordus, il maîtrise, mais la musique, les mathématiques, la nature, etc. c'est compliqué pour lui (> tous les Octofun). Pour résoudre les défis, il faudra unir les forces de chacun (>Funego) et coopérer en équipe (>Multifun) ».
- **Créer des affiches** qui présentent l'histoire et **montrer le plateau** de jeu (château en 3D) (>3DFun)
- **Jouer une petite scénette** où le Prince de Motordu vient lui-même raconter l'histoire et demander de l'aide aux enfants (>Bodyfun et Alphafun).

Les défis

Les défis sont **réalisés par groupe** ce qui sollicite les compétences de **Multifun** : interagir avec les autres, s'intégrer au groupe, s'adapter et coopérer, favoriser la communication, aider les autres, partager des idées, écouter l'autre, etc. Mais aussi **Funego** puisque chaque enfant devra réfléchir et contrôler son humeur.

Pour certains défis, **seul un membre de l'équipe** présente la réponse. Ce sont de nouveau les compétences de **Multifun** qui sont mises à l'honneur puisqu'il faut discuter, choisir qui est le plus à même de les représenter. Mais cela sollicite aussi **Funego** car l'enfant doit exploiter ses capacités personnelles, savoir si il est à même de relever le défi (connaître ses forces et ses faiblesses) et est responsable de ses actions.

Mathifun aide à gérer le temps imparti pour réaliser le défi et à organiser le déroulement de celui-ci. **Alphafun** aide les enfants à s'exprimer dans le groupe mais aussi à écouter les autres.

Les quatre types de défis

Dans le jeu original, les quatre types de défi se rapportent principalement à Alphafun puisqu'il s'agit de jeux de mots, de vocabulaire, de rimes. Pour rappel, à chaque tour, le dé est lancé dans le château et c'est la porte par laquelle il sort qui détermine le type de défi à réaliser. Le nombre sur le dé fait avancer le pion et détermine le thème du défi. Nous proposons ici comme types de défi :

1. Porte orange

Cette porte est dédiée à **3DFun** : la réponse doit être représentée sous forme graphique : dessin, peinture, représentation 3D en plasticine, ou représentation à partir de ce que les enfants trouvent dans la nature (branches, cailloux, feuilles, etc.). Nous pouvons envisager un tirage au sort pour déterminer la forme de la réponse. **Bodyfun** est aussi sollicité puisque ces activités manuelles demandent de la motricité fine et **Vitafun** également si le jeu se déroule en extérieur et que des objets issus de la nature peuvent être utilisés.

Ex. le thème est « C'est rouge », le dé est sur 4 et ils tirent au sort « plasticine ». Ils doivent réaliser en plasticine 4 objets rouges.

2. Porte bleue

Cette porte est dédiée à **Bodyfun** : il s'agit de créer une petite scénette comprenant les réponses (fait aussi appel à **Alphafun** pour construire et raconter l'histoire), de mimer les réponses, ou encore de créer une représentation corporelle de la réponse (sollicite aussi **3DFun**). Le type de défi sera tiré au sort.

Ex. le thème est « Ca roule », le dé est sur 3 et ils tirent « mime ». Les enfants doivent mimer un vélo en mimant une personne qui pédale, une auto en mimant quelqu'un qui conduit et un train en se mettant à la queue leu leu par exemple pour représenter la locomotive et les wagons.

Ex. le thème est « C'est lourd », le dé est sur 4 et ils tirent « scénette ». Les enfants peuvent inventer une histoire qu'ils jouent avec un éléphant, un gros camion, une maison et un lingot d'or.

3. Porte verte

Cette porte est dédiée à **MeloFun** : il s'agit de trouver des chansons liées au thème et soit de les chanter, soit de les siffler, soit de les fredonner sans les paroles, ou encore de reprendre une chanson existante et d'en modifier les paroles pour y intégrer les réponses (sollicite aussi bien sûr **AlphaFun**).

Ex. le thème est « Animaux », le dé est sur 3 et ils tirent « chanter ». Les enfants doivent chanter trois chansons avec un animal : « Une poule sur un mur... », « Un éléphant se balançait... » et « Petit escargot porte sur son dos... ». Idem si ils tirent « Fredonner » ou « siffler ».

Ex. le thème est « Personnages célèbres », le dé sur 2 et ils tirent « Modifier une chanson ». Ils reprennent une chanson connue de tous, par ex. « Jour 1 » de Louane, et invente un couplet dans lequel ils intègrent deux noms de personnages célèbres.

4. Porte rose

Cette porte est une porte « Surprise » dans le sens où les défis proposés font appel à différents Octofun.

- Ecrire les réponses en dessinant l'une d'elle en faisant appel à la fois à **AlphaFun**, **3DFun** et **Bodyfun**.
Ex. le thème est « ça fait du bruit » et le dé est sur 4 : les enfants pourront dessiner un aspirateur à l'aide des mots aspirateur, avion, tambour et klaxon.
- Faire appel à la créativité pour apporter les réponses sous une forme non encore exploitée jusque-là en faisant appel à la fois à **Funego** (réfléchir, connaître ses capacités), **MultiFun** (partager les idées et coopérer), et n'importe quel autre Octofun selon la forme choisie.
- Retrouver les éléments de réponse dans un dessin géant comprenant de très nombreux objets (comme dans le jeu « Kaléidos⁴ ») en mettant à l'épreuve **3DFun** (regarder, reconnaître les formes, les couleurs, etc.) et **VitaFun** (par l'observation des détails, la reconnaissance et l'identification des objets).
Ex. le thème est « ça se mange » et le dé est sur 6, il faut retrouver dans le dessin 6 choses qui se mangent.

⁴ <https://www.jeuxdenim.be/jeu-Kaleidos>

- Classer les réponses dans un ordre logique, quel que soit le raisonnement sous-jacent pour solliciter **MathiFun** (raisonnement logique, ordre) et **VitaFun** (classement).
Ex. le thème est « C'est petit » et le dé est sur 6 : les enfants doivent trouver 6 réponses et les classer par exemple du plus petit au plus grand ou selon tout autre logique : du plus clair au plus foncé, etc.
Ex. le thème est « Personnages célèbres » et le dé est sur 4 : les enfants doivent trouver 4 personnages et par exemple les classer par ordre chronologique : César, Léonard de Vinci, le roi Albert II et Stromae.

Défi réussi ?

Quand le défi est réussi, l'équipe pioche une carte point (celles du jeu original) sur laquelle ils obtiendront 0, 1 ou 2 points. **MathiFun** pourra tenir les comptes pour savoir où se situe son équipe par rapport aux autres et qui gagnera le jeu. La phrase rigolote, aux mots tordus, amusera **AlphaFun** et le dessin lui aussi « tordu » **3DFun**.

Remarque sur les thèmes

Les thèmes variés proposés par le jeu original permettent parfois à eux seuls à différents Octofun de s'exprimer :

- **VitaFun** pourra aider pour les thèmes comme « Dans la nature », « Animaux », « Géographie » mais aussi « C'est petit », « C'est lourd », « Ca vole », « Ca fait du bruit ».
- **MeloFun** pourra faire appel à sa culture musicale pour trouver des « Personnages célèbres »

Conclusion

Appréhender les intelligences multiples par le biais du jeu et des Octofun s'est avéré amusant et très constructif car à l'issue de cette réflexion sur l'adaptation du jeu, nous percevons mieux les différentes intelligences et la manière dont il est possible d'adapter et d'enrichir notre pratique pour s'adresser au mieux à chacun, pour prendre conscience des forces et faiblesses de chacun, pour utiliser les compétences fortes des individus mais aussi aider à faire grandir les autres. Nous espérons que cette version revisitée du jeu du Prince de Motordu mette suffisamment à l'honneur les Octofun !