



Joachim Du Bellay (1522-1560), poète célèbre de la Renaissance, composa des recueils de sonnets (*Les Antiquités de Rome, Les Regrets*) et contribua activement aux travaux de la Pléiade (*Défense et illustration de la langue française*). Il naquit au domaine de La Turmelière à Liré (Maine-et-Loire). De ce manoir, il ne reste que des ruines, mais un château a été construit dans le parc au XIXe siècle et un musée d'interprétation consacré au poète et à son époque a été créé dans le village de Liré.

Association La Turmelière
Ruines de la maison natale de

Joachim Du Bellay
Château de la Turmelière
49530 Liré

Tél. : 02 40 09 15 16

Fax : 02 40 09 15 30

Courriel : assoturmeliere@fal44.org

Responsables pédagogiques :
Soizic Lherbier / Blandine Prot

LE JEU DE L'OIE DE LA TURMELIÈRE

"Comte....
Ton Du Bellay n'est plus..."

OBJECTIFS

Amener les élèves à découvrir l'image changeante et contradictoire que le poète donne de lui-même dans ses *Regrets*.

LIEU

A La Turmelière, mais le jeu est transportable.

NIVEAU

Du CM2 à la Terminale.

DUREE

Au moins deux heures.



PRINCIPE

Le jeu exploite les nombreuses images (comparaisons et métaphores) par lesquelles Joachim Du Bellay parle de lui-même dans ses *Regrets*. Il invite les joueurs à les recenser et à les analyser pour en extraire le "vrai" visage du poète.

MATERIEL UTILISE

La composante essentielle du jeu est un plateau en bois de 1 m sur 2, qui se referme sur lui-même pour faciliter le transport. Sur ce plateau est reproduit le parcours en spirale traditionnel d'un jeu de l'oie. Mais les cases n'y sont pas simplement dessinées, elles se présentent comme des alvéoles juxtaposées et numérotées pouvant recevoir des pièces mobiles appelées "briques".

Ces "briques" portent une vignette au recto, et pour celles de la partie centrale, une autre vignette au verso qui n'apparaît qu'en les retournant. Dans le corps de la brique sont implantées des punaises métalliques qui permettent de retenir des pions magnétiques, le plateau étant utilisé en position verticale.

La case terminale ne représente pas une oie, mais un miroir.

Le meneur de jeu dispose d'un jeu de dés, d'un sablier, de six pions magnétiques et d'une liste de questions. Il a aussi préparé des épreuves pour les candidats qui tombent sur des cases pièges. Les joueurs, par équipes de trois ou quatre, ont devant eux un cahier de citations contenant les images qu'ils devront identifier.

MARCHE DU JEU

Au début du jeu le plateau ne comporte que les briques "ludiques" (pont, prison, labyrinthe, etc.) La visite de ces cases déclenche les épreuves évoquées plus haut. Les autres cases sont vacantes, elles recevront les briques "symboliques".

Dans un premier temps, les joueurs retrouvent les images du poète dans leur cahier à partir des indices fournis par le meneur de jeu. Celui-ci déplace les pions sur le plateau, insère les briques, prescrit les épreuves et récompense les bonnes réponses par des points.

Afin que les joueurs soient mobilisés jusqu'au bout, il faut qu'à chaque tour ils aient une tâche à effectuer. Pour ce faire, l'animateur dispose en fait de trois lots de questions. Le premier sert à découvrir les images, le deuxième porte sur la compréhension fine des vignettes, le troisième fait participer les joueurs à la reconstitution collective d'un sonnet des *Regrets*.

Le jeu se termine quand la dernière brique a été mise en place.

L'équipe qui a marqué le plus de points a gagné et elle est invitée à retourner le miroir pour y découvrir le visage du poète.

Hélas ! L'image apparaît brouillée, confuse, inutilisable ...



Le retournement du miroir marque le passage à l'exploitation pédagogique

Le meneur de jeu invite les joueurs à considérer de plus près les vignettes du carré central. Il les aide à découvrir qu'elles sont groupées en quatre ensembles homogènes : la signature sépare les images qui traitent de l'homme (en haut), de celles qui concernent spécifiquement le poète. Et l'axe vertical de la charnière sépare, à gauche, les images flatteuses, témoignant d'un certain orgueil par leur référence mythologique, de celles de la partie droite, tirées de la vie quotidienne, et de ce fait banalisantes, voire dégradantes, incitant à plus d'humilité.

Chacun de ces ensembles correspond à un visage du poète et témoigne du désarroi d'un homme incertain de ce qu'il représente et de ce qu'il vaut : héros ou simple spécimen de "l'humaine condition" ? Poète génial ou écrivain raté ?

Le retournement des briques matérialise ces contradictions en affichant trois portraits bien différents de du Bellay : l'aristocrate, l'homme nu, et le poète couronné. La quatrième figure n'est pas un portrait mais un montage illustrant sa hantise de n'être à jamais qu'un gratte-papier anonyme.

