



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](mailto:assoturmeliere@fal44.org)

Responsables pédagogiques :  
Soizic Lherbier / Blandine Prot

---

## LA MALLE A TOUKITE

### OBJECTIFS

Conformément à la démarche des "Malles à Hortense" du Ministère de la Jeunesse et des Sports, la "Malle à Toukité" est un instrument de sensibilisation aux épreuves de l'exil. L'association de la Turmelière a choisi d'en faire un outil d'incitation à la lecture et à l'écriture.

### PUBLIC/EFFECTIFS

Elèves de 5 à 12 ans, par groupes de 12.

### ENCADREMENT

2 personnes, dont une animatrice de la Turmelière ou ayant suivi la journée de formation à la Turmelière.

### DUREE

Compte tenu de l'âge des participants, une séance ne peut pas durer plus de 90 minutes, mais il y a assez de matière pour enchaîner plusieurs séances sur plusieurs journées consécutives.



### COMPOSITION DE LA MALLE

La Malle à Toukité se présente comme une cantine métallique portant extérieurement les marques de ses nombreux voyages ; les parois intérieures sont tapissées de collages, textes ou photos, empruntés à des cultures diverses.

A l'intérieur de la malle on a disposé :

- Une marionnette à tiges, d'environ 80 cm, représentant Toukité,
- Une trentaine d'ouvrages de littérature enfantine (principalement des albums illustrés) traitant de l'exil, de la solitude, de l'exclusion,
- Un certain nombre d'objets mentionnés dans ces livres, ou relatifs à l'histoire personnelle de Toukité,
- Un plateau de jeu,
- Un livret d'accompagnement à l'intention des utilisateurs.

### CIRCULATION DE LA MALLE

L'association dispose actuellement de 2 malles, dont une destinée à fonctionner en location à l'extérieur. Le prix de la location inclut une journée obligatoire de formation à la Turmelière. On peut aussi acheter une malle. Il suffit pour cela de contacter l'association.

## DEROULEMENT DE LA SEANCE

A l'ouverture de la malle, les enfants sont attirés par la marionnette de Toukité, un personnage de conte pour enfants expulsé de ses livres et condamné à l'errance. Il leur raconte son histoire par le truchement de l'animatrice.

Les personnages des livres déposés dans la malle ont donné à Toukité divers objets, qu'on leur présente. D'où viennent-ils ? Qui les a donnés ? S'ensuit un déballage de tout le contenu et un premier contact avec les livres. Selon les désirs des enfants et leur compétence de lecteurs, l'animateur lit, fait lire, feuillette les albums, ou résume les contenus, jusqu'à ce que tous les cadeaux aient été attribués à leur donateur.

A partir de là, l'animatrice voit ce qui conviendra le mieux. Elle peut par exemple :

- Prolonger la phase d'**appropriation** des livres en créant un groupe de lecteurs autonomes et un autre pour lequel elle se fera lectrice ou conteuse.

- Susciter l'esprit de **création** de son public. Elle invitera les enfants à sortir Toukité de son exil, en lui donnant un rôle dans un des livres de la malle. Ils le feront par une illustration ou par la rédaction d'un épisode de leur cru qui sera inséré dans l'ouvrage sous la forme d'une feuille additionnelle.

- Utiliser **le jeu de plateau** présent dans la malle. C'est un jeu dérivé du jeu de l'oie. Même présentation, même principe : on déplace des pions de case en case en répondant à des questions ou en satisfaisant à certaines épreuves.

La première partie du jeu suppose une bonne connaissance de trois des ouvrages de la malle, mais elle fait davantage appel à l'imagination et à l'invention personnelle qu'à la mémoire.

La deuxième partie porte sur cinq autres ouvrages, elle suppose donc des joueurs plus mûrs, ou disposant d'un temps plus long. Mais tout au long du jeu l'objectif ne change pas : il s'agit, par la pratique de la lecture, de bien comprendre la série de péripéties qui constitue une vie d'exilé.

