



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
Responsable pédagogique : Bénédicte Guillet

JEU DES QUATRE SONNETS

OBJECTIF

Faire découvrir aux élèves de manière ludique, les vertus des contraintes formelles pour l'écriture poétique, à partir de deux exemples : l'alexandrin et le sonnet, souvent pratiqués par le poète Joachim Du Bellay.

PREALABLE

Pour aborder facilement le jeu, les élèves devront auparavant, dans leur établissement, avoir reçu une première initiation aux règles de la versification.

NIVEAU

A partir de la 4^e

EFFECTIFS

Quatre joueurs par partie.

ENCADREMENT

Une personne pour deux tables, pour expliciter les règles et arbitrer les différends.

DUREE

Environ 1 heure, selon l'âge des participants.

MATÉRIEL

Le jeu de cartes, s'inspirant du Jeu des sept familles, est constitué de trente-deux cartes (papier épais plastifié), dont un "bouffon" (joker), et trente et une cartes portant chacune un fragment de l'un des quatre sonnets choisis dans les *Regrets*.

Les sonnets sont repérés chacun par une couleur : rouge, bleu, turquoise, vert.

Pour chacun des sonnets, il y a cinq "bonnes" cartes, repérées ainsi : V1 (premier vers), V2-4 (vers 2 à 4), Q2 (2^e quatrain), T1 (1^{er} tercet), T2 (2^e tercet).

Il y a également onze "fausses" cartes comportant des vers ou des strophes en infraction avec les règles du sonnet (disposition et nature des rimes) ou de l'alexandrin (décompte des syllabes, césure à l'hémistiche).

Le jeu comporte aussi quatre présentoirs en carton pour y disposer les poèmes reconstitués.

DESCRIPTIF

Le but du jeu est, pour chaque joueur, de reconstituer un ou plusieurs sonnets en rassemblant dans sa main toutes les bonnes cartes, selon des règles dérivées du Jeu des sept familles. Quand il pense avoir reconstruit un poème, il l'annonce et le dispose sur le présentoir. Les autres joueurs, avec l'aide de l'arbitre, valident ou non la proposition. Si le sonnet présente une seule faute, mais que le joueur peut produire le "bouffon", la faute est pardonnée, et le sonnet est accepté.

Exemple :

A, le joueur demandeur "appelle" auprès de B, le donneur, le 2^e quatrain du sonnet bleu ("Q2 bleu").

Si B ne l'a pas, il le dit et le jeu passe au joueur suivant. Si B l'a, il le donne à A, et A fait une autre demande à B ou à un autre joueur, jusqu'à ce qu'il se heurte à un refus. La main passe alors au joueur suivant.

Si un joueur a reçu une "fausse" carte, il peut aussi la garder jusqu'au bout, sans l'utiliser ni la donner, il peut la donner à un demandeur. On attend alors le prochain tour du demandeur.

Premier cas : si ce dernier a reconnu la fausse carte, il l'annonce, l'expose aux yeux de tous pour vérification et l'écarte en la déposant sur la table, face dessus. En guise de réparation, le demandeur prend une carte au hasard dans le jeu du donneur. Le donneur indélicat passe un tour. Si le receveur proteste à tort, il rend la carte au donneur, et passe un tour.

Deuxième cas : le demandeur n'a rien remarqué. Il se trouve dans la situation du joueur mal servi par la donne de départ.

Le joueur gagnant est celui qui réussit à reconstituer le plus grand nombre de sonnets.

Pour comprendre le principe du jeu des quatre sonnets, voici deux versions du même texte. L'un de ces sonnets est juste, l'autre comporte des erreurs, correspondant à des "fausses" cartes du jeu :



cartes se disposent sur les réglottes du présentoir.

Version originale :

O qu'heureux est celui qui peut passer son âge
Entre pareils à soi ! Et qui sans fiction,
Sans crainte, sans envie, et sans ambition,
Règne paisiblement en son pauvre ménage !

Le misérable soin d'acquérir davantage
Ne tyrannise point sa libre affection,
Et son plus grand désir, désir sans passion,
Ne s'étend plus avant que son propre héritage.

Il ne s'empêche point des affaires d'autrui,
Son principal espoir ne dépend que de lui,
Il est sa cour, son roi, sa faveur, son maître.

Il ne mange son bien en pays étranger,
Il ne met pour autrui sa personne en danger,
Et plus riche qu'il est ne voudrait jamais être.

Joachim Du Bellay
Les Regrets XXXVIII

Version erronée, comportant des "fausses" cartes :

Qu'il est heureux le mortel qui peut passer son âge (1)
Entre pareils à soi ! Et qui sans fiction,
Sans crainte, sans envie, et sans ambition,
Règne paisiblement en son pauvre ménage !

**Il ne tourmente point sa libre affection
Du misérable soin d'acquérir davantage,
Et son plus grand désir, désir sans passion,
Ne s'étend plus avant que son propre héritage. (2)**

Il ne s'empêche point des affaires d'autrui,
Son principal espoir ne dépend que de lui,
Il est sa cour, son roi, sa faveur, son maître.

Il ne mange son bien en pays étranger,
Il ne met pour autrui sa personne en danger,
Et plus riche qu'il est ne voudrait jamais devenir. (3)

- (1) Ce vers comporte deux syllabes en trop (normalement, tous les vers sont des alexandrins, ils ont donc douze syllabes, or ici, on en compte quatorze).
- (2) Ce quatrain est faux à cause de la disposition de ses rimes (elles sont croisées, alors qu'elles devraient être embrassées comme dans le premier quatrain).
- (3) Ce vers comporte une rime fautive (normalement, il devrait rimer avec le mot "maître").