

MAX et les MaxiMONSTRES



Maurice Jurdals

Contenu du dossier



A propos du film

Déroulant du film.....	5
Ressources utiles.....	11
Un album devenu un classique.....	12
Portrait : Qui est Maurice Sendak ?.....	17
Le réalisateur : Spike Jonze.....	20
Les acteurs principaux.....	22

Avant d'aller au cinéma

L'affiche du film.....	24
Aborder l'album en classe.....	26
La bande annonce.....	30
Se faire peur au cinéma.....	31

Après le visionnage

Juste après la séance au cinéma.....	34
L'adaptation de l'album.....	35
Une famille décomposée.....	36
Une famille de substitution.....	39
La trame narrative du film.....	44
La bande son.....	45

La plateforme Nanouk

Analyse de séquence.....	47
L'image Ricochet.....	48
Le portfolio de la ciné-malle.....	49
L'étoilement.....	50

Pour aller plus loin

La fabrique de monstres	52
Donner vie à l'album avec un film d'animation	53
Quelques livres pour se faire (un peu) peur	54
Quelques idées supplémentaires.....	57

A propos du film



Déroulant du film

d'après [Nanouk](#)



Générique. Dans un costume de loup, un petit garçon pousse des grognements sauvages et se rue au rez-de-chaussée de sa maison à la poursuite de son chien. Lorsqu'il parvient à se jeter sur lui, le titre original, *Where The Wild Things Are* s'inscrit en lettres manuscrites griffonnées sur l'image arrêtée.



L'igloo. Pendant que sa sœur Claire passe du temps au téléphone, Max s'ennuie et aimerait lui montrer l'igloo qu'il vient de construire devant la maison. Lorsque les amis de l'adolescente viennent la chercher en voiture, Max les attaque avec des boules de neige. La riposte joyeuse dégénère quand l'un des adolescents piétine l'igloo. Max éclate en sanglots. Sa tristesse se transforme en colère lorsqu'il constate que Claire ne prend pas sa défense mais part en voiture avec ses amis. Dans un accès de rage, il se rend dans la chambre de Claire et piétine son lit avec ses bottes pleines de neige et casse rageusement un cœur qu'il lui avait fabriqué. Réfugié dans son lit, il contemple, le regard triste, les objets de sa chambre : une maquette de voilier qu'il fait voguer sur son lit, un globe terrestre offert par son père, des figurines Lego dans une construction de branches.



Après avoir aidé Max à nettoyer la chambre de Claire en rentrant du bureau, sa mère apprend que le rapport qu'elle a remis à son supérieur a été jugé insatisfaisant. Elle se remet au travail avec dépit, et demande à son fils, blotti sous son bureau, de lui raconter une histoire pour lui remonter le moral. À New York, un vampire se voit rejeté par ses congénères parce qu'il a perdu toutes ses dents, invente Max.



La mort du soleil. En voiture, de retour de l'école, Max entend encore les paroles de la leçon d'astronomie du maître : le soleil, comme toutes choses, y compris l'espèce humaine, est voué à mourir un jour.

Avec une chaise et des couvertures, Max a construit une fusée dans laquelle il a installé tout un bestiaire de peluches. Plutôt que de partir en expédition avec lui, sa mère préfère rester au salon avec son petit ami qu'elle a invité à dîner. Vexé, le garçon revêt son costume de loup et descend de sa chambre bras croisés, mine renfrognée et tapant du pied.



« *Femme, nourris-moi* », somme l'enfant-loup grimpé sur la table de la cuisine, après avoir critiqué le menu proposé (du mais surgelé). Sa mère exige qu'il descende, hausse la voix. Il la menace de la dévorer (« *I'll eat you up* »). Elle le prive de dîner et l'envoie dans sa chambre. Max résiste et une lutte s'engage entre eux. Le garçon mord sa mère qui lui crie « *tu es ingérable !* » (« *You're out of control* »), alors que le petit ami, resté jusque-là en retrait, émet timidement un jugement réprobateur sur l'attitude du garçon.



La fugue. Dans la rue noire, Max s'enfuit en criant : « Ce n'est pas ma faute ! » Sur un rythme de chant de guerre, une musique fait entendre des enfants qui poussent des cris d'Indiens. Max sème rapidement sa mère et n'arrête sa course que lorsqu'il a quitté le quartier pour gagner une petite forêt. Par des hurlements et des coups de bâtons donnés dans le vide, le garçon vide sa colère avant de prendre un visage accablé.



L'arrivée dans l'île. Les reflets de la lumière changent étrangement sur son visage tandis que se mêle à la musique un bruit de ressac. Max s'approche du rivage et grimpe dans un voilier qui semble justement l'attendre. Après plusieurs jours de voyage entre beau fixe et tempête, son embarcation est rejetée en pleine nuit sur le rivage d'une île.



Après avoir escaladé une falaise, Max découvre une forêt en feu où une étrange créature géante, prise d'un accès de rage, détruit tout sur son passage tandis que ses congénères, tout aussi gigantesques, tentent de le raisonner et de le calmer. On comprend qu'un problème au sein du groupe est à l'origine de sa colère.

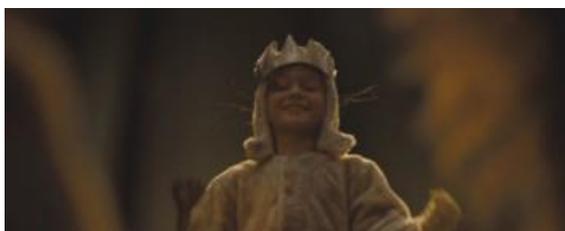


Les présentations. Soudain, Max sort de sa cachette derrière les arbres et déboule au milieu des *Maximonstres* en hurlant et tapant partout autour de lui. Carol, le monstre destructeur, se trouve galvanisé par l'arrivée de cet allié. Mais pas les autres *Maximonstres* qui encerclent progressivement l'enfant, mettant fin à sa démonstration de force. Ils lui demandent pourquoi il détruit ainsi leurs maisons. Ils souhaiteraient le manger, mais Max rétorque que c'est impossible parce qu'il est roi depuis vingt ans dans son pays et que cela lui confère de grands pouvoirs magiques. Sentant poindre leur intérêt, il commence à leur raconter comment il a vaincu une tribu de terribles Vikings. Les monstres aimeraient que ses pouvoirs permettent d'éloigner la tristesse et la solitude et accueillent avec soulagement la nouvelle selon laquelle Max possède un bouclier suffisamment grand pour maintenir ces sentiments à l'écart de leur communauté.



Regardez, c'est KW. Tous les monstres s'exclament à l'arrivée de KW, monstresse au regard triste qui reste volontairement un peu à l'écart du groupe avec lequel elle a pris ses distances depuis quelque temps pour voir ses amis Terry et Bob. Dans le sentiment général de malaise que suscite cette visite inattendue, les monstres réagissent diversement : certains accueillent KW avec bienveillance et tentent de faciliter le contact, d'autres, vexés de son départ, attendent qu'elle s'en aille.

Max est fier de se voir accepter comme roi de l'île et de recevoir un sceptre et une couronne, mais un peu inquiet en apercevant des os dans le feu, dont il craint qu'ils n'appartiennent à l'ancien roi.



La fête épouvantable. « Nous allons faire une fête épouvantable ! » (« *Let the wild rumpus start !* »), décrète le roi fraîchement nommé. Des cris joyeux d'enfants scandent la musique entraînante qui accompagne la furieuse traversée de Max et ses sujets à travers les bois. La course effrénée se termine en haut de la falaise, face à la mer, où



tous contemplant paisiblement le lever du soleil en riant et en poussant des hurlements de loups.



Carol rompt ce moment de douce contemplation pour montrer à Max comment il bondit à travers la forêt. Il lui présente ensuite tous ses amis, décrivant le caractère et les particularités de chacun. Ira et Judith viennent saluer Max. Le garçon est saisi de surprise lorsque cette dernière lui donne sur le visage un énorme coup de langue, aussi affectueux qu'inquiétant. En s'ébrouant joyeusement dans la forêt, les monstres abattent un arbre qui manque de s'effondrer sur le garçon.



Carol, caché derrière un rocher, contemple KW, dépité. Sur les questionnements de Max, il lui avoue que c'est son départ de la famille des monstres était à l'origine de sa crise de colère. Max, sans écouter les recommandations, saute sur KW qui tombe à la renverse et, contre toute attente, rit allégrement. Carol prend son élan pour se jeter à son tour sur son amie. Imité par tous les autres monstres, ils forment une pile compacte de plumes et poils sous laquelle Max se sent en sereine sécurité dès lors qu'il a esquivé tous les coups de pattes géantes. Tandis que ses sujets se félicitent des bons résultats de ses premières heures de règne, Max les taquine en les chatouillant l'un après l'autre.

KW l'aide à se dégager lorsqu'il se retrouve coincé sous une patte et ils engagent à voix basse une conversation sincère sur les raisons qui les ont poussés l'un et l'autre à vouloir quitter le nid familial. Max explique que la raison de son départ du foyer est qu'il a mordu un membre de sa famille, qui le jugeait méchant à tort. Pleine d'empathie, KW trouve que, si dévorer un membre de sa famille est tout à fait répréhensible, mordre peut en revanche se comprendre. Tous s'endorment ainsi empilés.



Visite du royaume. Par un beau soleil et sous une pluie de pétales de fleurs, Max se réveille avec étonnement dans les bras de Carol qui le transporte pour lui faire visiter son royaume. « *Tout est à toi...* », lui dit-il. Alors qu'ils traversent un désert, Max lui apprend que le soleil va mourir, mais Carol refuse de croire que la mort d'une aussi petite chose que le soleil puisse avoir une incidence sur quelqu'un d'aussi grand qu'eux deux (lui par la taille, Max par le pouvoir). Il se montre indifférent au passage d'un chien dont la taille démesurée effraie Max.



Dans une grotte, Carol montre à Max le monde idéal miniature qu'il a fabriqué avec des brindilles. Émerveillé par la beauté de la maquette, Max propose de construire grandeur nature un fort qui en reproduirait le plan.



La construction du fort. Max, enthousiaste, dessine dans le sable le plan de la forteresse qui devra être « *haute comme six comme vous et douze comme moi* ». La construction commence, chacun y participe. Il convient de prendre des mesures précises : c'est Douglas, le monstre à plumes, qui sert d'étalon pour déterminer la taille des murailles.



Jalousies. Max admire les jolies fleurs orange plantées par Carol dans l'une de ses constructions. Pendant qu'ils se font un câlin, Judith les observe de loin avec jalousie. Elle appelle le roi pour lui reprocher de ne pas traiter ses sujets à égalité. Sur un ton passif agressif, elle s'amuse de l'incongruité qu'il y aurait à ce que Max ait « *ses chouchous* ». Le garçon imite son rire. Par un jeu de miroir, ils se répondent jusqu'à ce que le rire plein d'insinuations de Judith devienne un cri menaçant dans la bouche de Max.



Cette agressivité choque Judith qui lui rétorque que monarque et sujets ne jouissent pas des mêmes prérogatives : « *C'est notre rôle de nous énerver, pas le tien !* » (« *Our job is to be upset. Not yours !* »). L'arrivée de KW fait diversion. Elle propose à Max d'aller chercher des branches. Ils s'éloignent du fort dans un soleil de fin de journée.



Dans la forêt baignée de brume, KW rassure Max quant au mauvais caractère de Judith. Tous deux partent à la rencontre de Bob et Terry, ces grands sages dont Max a beaucoup entendu parler. Lorsqu'ils les retrouvent sur la plage, le garçon semble surpris qu'ils soient de simples hiboux. Il ne comprend pas leur langage, mais KW lui traduit qu'il doit formuler sa question en 7 mots, ni plus ni moins. KW propose d'accueillir Bob et Terry au royaume, ce qui met Max mal à l'aise vis-à-vis de Carol qui a plusieurs fois exprimé sa jalousie à leur rencontre.

Chacun se présente aux nouveaux arrivants. Seul Carol reste en retrait et manifeste son désarroi devant leur venue. Les autres monstres lui demandent de présenter des excuses aux chouettes dont il a dit vouloir exploser la cervelle.



La guerre. Carol se retire sur la plage. Pour le consoler, Max propose d'organiser une guerre. Pendant que Max explique sa stratégie à l'équipe des gentils (« *good guys* »), il est surpris de recevoir une motte de terre. Mauvais joueur, Alex, le monstre à tête de chèvre, quitte la partie qui commence à dégénérer.



Carol reproche à KW de lui avoir marché sur la tête intentionnellement et va plus loin en insinuant qu'il a régulièrement l'impression dans leur relation qu'elle lui écrase la tête, au sens symbolique du terme.



La nuit. La nuit, réunis en cercle autour de Max, les monstres jugent sévèrement sa prestation royale. Ils lui reprochent d'avoir exacerbé les tensions entre eux au lieu de les éliminer comme il l'avait promis. Dépité, il essaie de les dérider en imitant les gestes saccadés d'un robot, mais face à leur réception dubitative, il arrête sa performance, ce qui lui vaut un mépris plus grand encore.

Abandonné par les monstres, grelottant sous la neige, Max se réveille seul et traverse le royaume en traînant des pieds. Il rejoint Alex qu'il trouve assis sur un tronc. Il est désolé d'apprendre qu'il est responsable de la plaie qu'il remarque dans la fourrure du monstre. Assis côte à côte, ils dévoilent chacun les faiblesses de l'autre. Max a remarqué que le monstre à tête de chèvre souffrait de ne pas se faire entendre par le groupe, tandis que ce dernier comprend que Max n'est pas un roi, mais un garçon normal. Protecteur, il insiste pour



que Carol n'apprenne jamais ce mensonge qui, simple déception pour lui, serait dévastateur pour son ami.

Pendant que tout le monde dort, Max, inquiet, écoute Carol parler dans son sommeil d'un mauvais roi qu'il faudrait manger.

Le lendemain matin, Max aménage une chambre pour le roi dans la grande construction sphérique faite de branchages. Carol l'interroge sur ses intentions qui vont à l'encontre du monde idéal qu'il avait imaginé et dans lequel ils devaient tous dormir empilés les uns sur les autres. En réponse aux bredouillements gênés de Max, il s'énerve et perce la structure d'un violent coup de poing.



Carol devient incontrôlable. Des cris réveillent la petite communauté endormie. C'est Carol qui, devant un grand feu, exhorte ses amis à l'aider à détruire leur construction parce qu'elle n'est pas conforme à leur idéal. Ils refusent. Carol égrène toutes ses angoisses : peur de la séparation et de l'explosion du groupe parce que Max envisage de dormir dans sa chambre royale secrète, peur que le soleil ne se lève plus. Il reproche à Max d'être un mauvais roi et de ne pas avoir tenu ses engagements et ne se satisfait pas des excuses et dénégations du garçon en qui il n'a plus confiance. Douglas explique à Carol que Max n'est pas un véritable roi, mais « *un garçon qui joue au loup qui joue au roi* ». Furieux, Carol arrache un bras au monstre à tête d'oiseau qui se met à se vider d'une espèce de sable en déplorant la perte de son « *bras préféré* ». Max essaie de s'interposer et gronde Carol : « *Tu es ingérable!* » (« *You're out of control!* »), le sermonne-t-il, comme sa mère le lui avait reproché avant le dîner. Carol essaie de frapper Max qui esquivé et s'enfuit.



Carol part à sa poursuite dans les bois. KW surgit et agrippe l'enfant effrayé. Entendant Carol qui approche, elle suggère la seule cachette possible : que Max s'engouffre dans son immense gueule pour se cacher et échapper à la fureur de son ami déçu. En se blottissant dans ce giron confortable, Max découvre la présence de Richard, un raton laveur.



Le monstre devine où le garçon se cache, mais KW s'oppose fermement à ce qu'il lui parle. Elle lui fait la leçon en reprenant les mêmes termes que Max : « *Tu es ingérable. Tu voulais le manger.* » Carol se défend d'être aussi violent et imprévisible que son entourage le lui reproche.

Quand Carol s'en va, Max, toujours dans le ventre de KW, prend la défense de son ami. Plein d'empathie, il tente d'expliquer à KW que c'est la peur qui le pousse à se comporter ainsi. Tous deux s'accordent sur le fait qu'il est difficile d'être une famille. Max, qui se sent étouffer, demande à sortir. KW l'extirpe délicatement, tête la première, comme un nouveau-né. Recouvert de mucus et tout penaud, Max s'assied sur ses genoux : « *J'aimerais que vous ayez une maman* », avant de conclure qu'il est temps pour lui de rentrer à la maison.

Carol marche au loin devant le soleil couchant. Max court à travers le royaume. Dans la grotte, il découvre le saccage du monde parfait de Carol. Attristé, il s'agenouille pour rassembler quelques brindilles avant de reprendre sa course à travers le désert jusqu'à ce qu'il finisse par découvrir Carol, assis avec Douglas. Le monstre oiseau s'éclipse tandis que Max, prudent, s'assoit à légère distance de son ami. Minuscule à côté de son gigantesque ami, il concède n'être « *ni un Viking, ni roi, ni rien* », mais « *Max* », simplement. Carol déplore que ce ne soit vraiment pas grand-chose et s'éloigne.



Le départ. Sur la plage, au coucher du soleil, les monstres sont rassemblés pour le départ de Max qui arrive avec KW. Le garçon les salue l'un après l'autre. Ils lui avouent qu'il est le premier roi qu'ils ne mangent pas. Douglas se prépare à mettre le voilier à l'eau.



Dans sa grotte, Carol, qui a refusé de se joindre à la cérémonie d'adieux, pleure en découvrant le cœur que Max a dessiné à son intention à l'aide de brindilles. Il se précipite sur la plage, traversant maladroitement le désert en courant.

Sur la plage, tout le monde s'attriste de devoir se dire au revoir. « *Je t'aime à te manger* », dit KW qui demande sans trop y croire à Max de ne pas partir, avant de pousser elle-même son petit bateau vers le large.



Carol apparaît à l'horizon tandis que le voilier prend les flots. Max lui sourit doucement, le monstre pousse un hurlement de loup que lui renvoie le garçon, puis tous les monstres en chœur.

Souriant, Max navigue par beau temps et sur une mer calme. Il n'accoste qu'à la nuit et reprend, en courant, et en sens inverse, le chemin emprunté à l'aller lors de sa fugue. Il répond joyeusement aux aboiements d'un chien derrière une clôture.



Timidement, ses moustaches de loup se glissent par la porte d'entrée. Au bruit des pas, sa mère se précipite dans l'entrée et tombe à genoux pour enlacer son fils de soulagement. Avachie sur la table de la cuisine, elle regarde Max manger sa soupe de bon appétit. Ses yeux se ferment tandis qu'il dévore une part de gâteau au chocolat. Il lui sourit paisiblement tandis qu'elle s'assoupit.

Le titre du film, puis le générique, s'inscrivent en lettres enfantines griffonnées à la craie.

Ressources utiles



↳ La plate-forme Nanouk :

Plateforme pédagogique en ligne regroupant des documents pédagogiques et des extraits de films du catalogue *École et cinéma*. Elle offre aux enseignants et à leurs élèves la possibilité de travailler à partir de ces extraits vidéo (en se connectant avec son adresse académique uniquement).

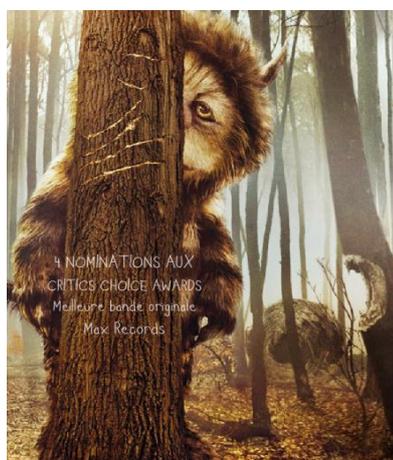
www.nanouk-ec.com

>> Fiche du film « La ruée vers l'or » à consulter.



↳ La fiche du film sur le site « [Transmettre le cinéma](#) » :

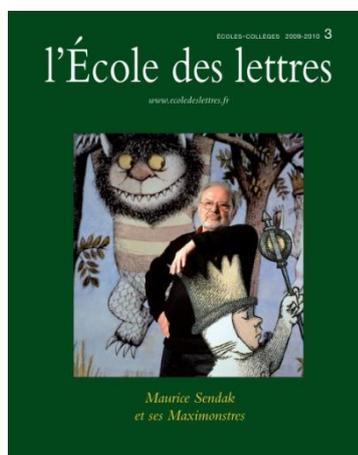
Synopsis, générique, pistes de travail... etc.



↳ Le site officiel du film

www.warnerbros.fr/wherethewildthingsare/

Photos, bande annonce, extraits de films, jeux... etc.



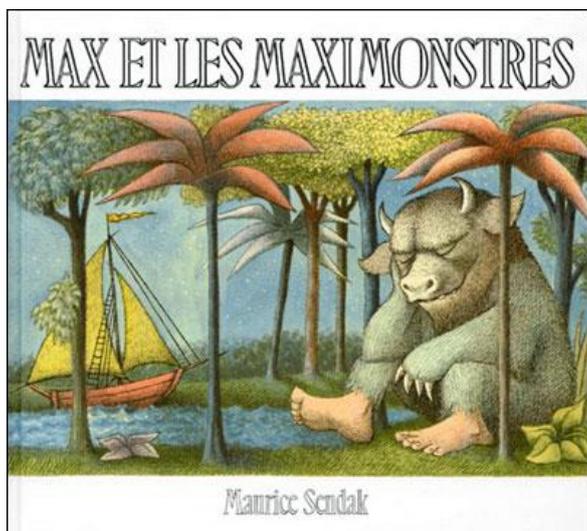
↳ L'école des lettres 2009 - 2010 n°3

Revue pédagogique des professeurs de français.



Un album devenu un classique

d'après l'école des lettres 2009/10 n°3



Traduit dans le monde entier, *Max et les Maximonstres* a non seulement accompagné des générations d'enfants mais a aussi révolutionné l'image que l'on se faisait de la littérature de jeunesse, en ouvrant grand la porte aux fantasmes « enfantins ».

Un maxi-livre

Livre sur les conflits entre enfants et parents, livre sur la colère et la puissance du monde imaginaire, mais aussi livre de conte, cet album est si riche qu'il semble inépuisable.

Un classique

Sélectionné par le ministère de l'Education nationale dans la liste de référence pour le cycle 2¹, *Max et les Maximonstres* y est signalé comme un « classique »... Ce n'était pourtant pas gagné d'avance...

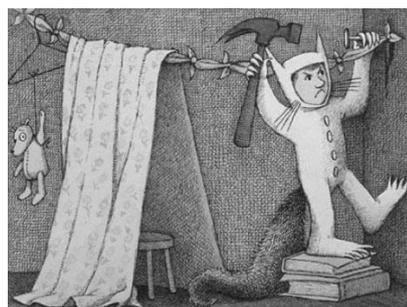
En 1963, lorsque le livre sort aux Etats-Unis (sous le titre *Where the Wild Things Are* : « Là où se trouvent les choses sauvages »), un critique écrit : « *Nous n'aimerions pas qu'on laisse traîner ce livre dans un endroit où un enfant sensible pourrait le trouver et s'y plonger au crépuscule.* »

Presque 50 ans plus tard, les centaines de milliers d'enfants (et d'adultes) se sont délectés des terribles *Maximonstres*...

Les jeux du texte et de l'image

Un texte de cinq courtes lignes sur la page de gauche et, sur la page de droite, une petite vignette illustrée. Voilà comment commence *Max et les Maximonstres*...

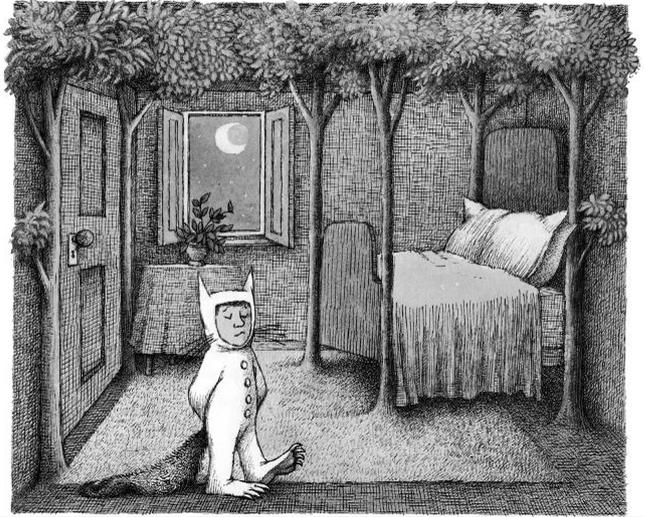
Un soir, Max enfila son costume de loup.
Il fit une bêtise, et puis une autre...



Mais observez bien : cette vignette va grandir de page en page, grossir et déborder sur la partie gauche réservée au texte et occuper bientôt tout l'espace... jusqu'à envahir la totalité de la page, lorsque la chambre de Max devient forêt.

¹ Liste disponible sur Eduscol : <http://eduscol.education.fr/cid58816/litterature.html>

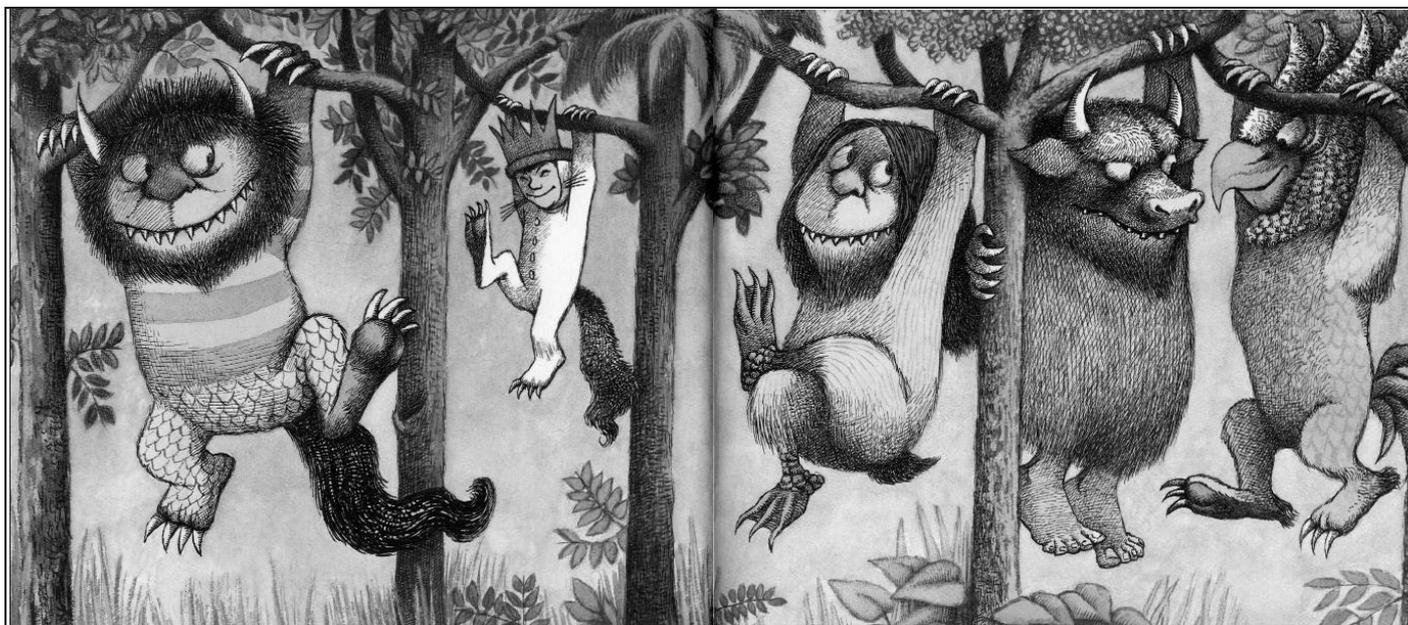
**Ce soir là, une forêt poussa
dans la chambre de Max.**



**Un océan gronda,
il portait un bateau
qui attendait Max.
Alors Max fit voile ;
il navigua nuit et jour,**



Ensuite, le texte va se déplacer dans un bandeau en bas de page... qui, à son tour, diminuera jusqu'à disparaître complètement. Suivront six pleines pages sans texte au moment le plus fort de l'album, celui de l'épouvantable fête des monstres.



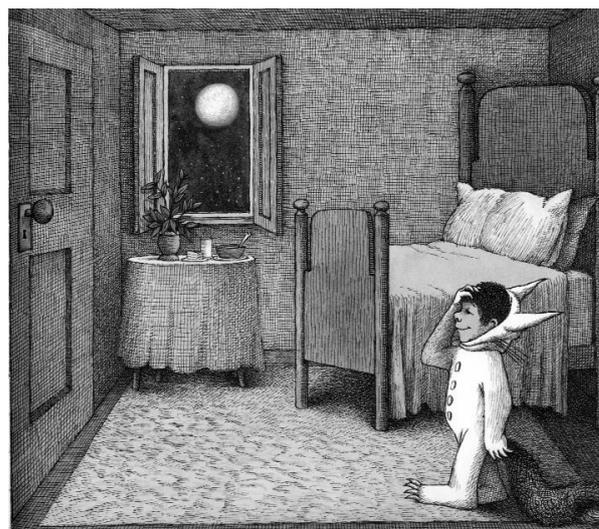
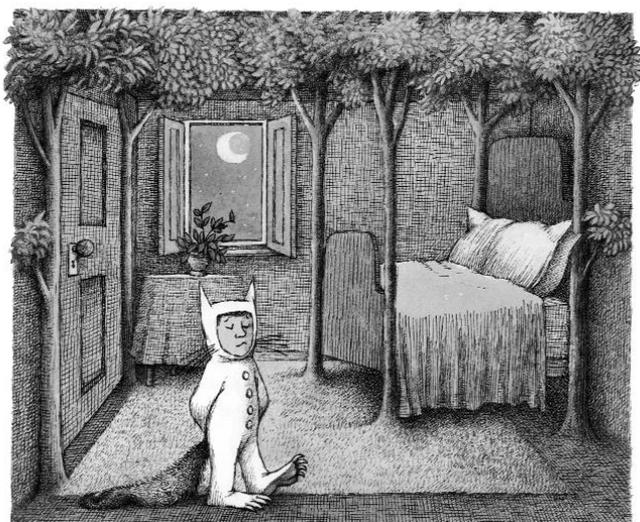
« Ça suffit », décide alors Max... Et le texte réapparaît dans le bandeau du bas, dont la taille augmente jusqu'à reprendre sa place dans la page de gauche, tandis que les illustrations réintègrent celle de droite.

Texte et image se retrouvent « à égalité » lorsque Max réintègre sa chambre... Restent deux petits mots sans illustration, isolés au milieu de la dernière page. Le temps des colères et des rêves fantasques est passé, il ne reste que les mots « tout chaud » à partager avec maman.

Rond et pointu

Max décide de faire des bêtises, l'image se hérissé de pointes : la fourchette, le clou, le marteau, mais aussi les griffes et les oreilles du costume de loup... jusqu'à la lune, un peu ambiguë, ni tout à fait pleine, ni vraiment en croissant, mais dont les « pointes » s'aiguisent dans les premières pages du livre, pour, à la fin, devenir franchement pleine et bien ronde.

Car le retour de Max dans sa chambre se fait sous le signe de l'arrondi : par la fenêtre, la pleine lune qui brille et, Max ôte la capuche de costume. Pour la première fois, on voit toute sa tête et ses oreilles (arrondies !). Le vase et même le bol semblent également s'adoucir. Comme lui...



>> Pour aller plus loin : « [Des illustrations exemplaires : « Max et les Maximonstres » de Maurice Sendak](#) » par Isabelle Nières-Chevrel.

La nourriture

Max est placé sous le signe de la nourriture, si importante pour les enfants (comme pour les adultes !). Au « *Je vais te manger* » du garçon au début du livre, fait écho l'étrange « *Nous vous aimons terriblement, nous vous mangerons* » des monstres. Et ce qui fait « revenir » Max n'est autre que les « *odeurs de choses bonnes à manger* »...

Nous verrons également que dans le film, Max est en prise avec ses émotions qui le « dévorent » et que les *Maximonstres* symbolisent chacune d'entre elles.

Mais *Max et les Maximonstres* est un livre à relire encore et encore... même après le visionnage du film et que mille autres détails surgiront alors.

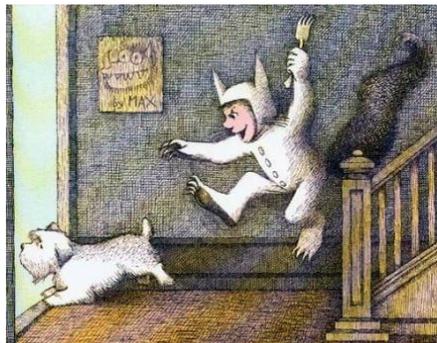
Un voyage thérapeutique

Max ou les Maximonstres est expliqué par Maurice Sendak en ces termes : « *Max, le héros de mon livre décharge sa colère contre sa mère et il retourne au monde réel ensommeillé, affamé et en paix avec lui-même.* ».

Face à une mère dont il n'est plus l'objet d'amour, Max devient agressif et se renferme dans son monde imaginaire afin de pouvoir exprimer son ressenti. La culpabilité a une place importante également chez Max.

Pour aller plus loin, la lecture de l'analyse psychanalytique du conte par Aira Teresa Sa, psychologue clinicienne, s'impose à tout enseignant qui souhaite aborder cette histoire en classe :

« *Max, le héros de notre histoire, est un petit garçon qui, comme il arrive nécessairement à tous les enfants, ressent parfois un désir insurmontable de faire des bêtises, de détruire, d'alarmer, de se confronter, d'exaspérer, d'agresser, de dévorer et de mettre à l'épreuve ceux qu'il aime. En d'autres termes, et en images dans le texte, de se revêtir de sa peau de loup. Ces comportements « sauvages » nous renseignent sur le monde intérieur enfantin qui est loin d'être entièrement rose (...).*



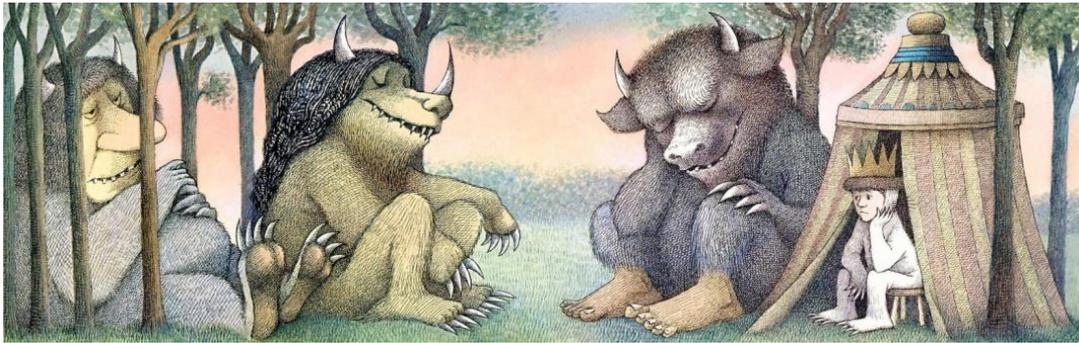
Avant que l'enfant n'ait acquis la maturité qui lui permettra de connaître et de distinguer les couleurs de ses émotions (...) il connaîtra des périodes d'exaltation où sera pris d'enthousiasme pour un rouge qui le poussera au mouvement et qui lui donnera vitalité et sentiment de puissance ; mais il y aura également des moments où, dans cette exaltation-même, il sera pris d'une terrible volonté de piétiner ce qui lui résiste ou de dévorer l'autre, momentanément anéanti, pour s'en sentir plein. Fâché avec sa mère, car elle lui impose des limites à la satisfaction de ses pulsions instinctuelles, Max veut la manger !

Banni dans sa chambre, il se trouve doublement abandonné : il est seul et sans nourriture. On reconnaît ici deux des angoisses essentielles de l'être humain : la faim physique et son correspondant affectif, la peur de l'abandon. Mais cette fois, Max a une « raison » extérieure qui en quelque sorte justifie sa méchanceté : c'est le monde qui est méchant et la peau de loup apparaît comme une réponse possible, acceptable aux yeux de Max, seul face à sa rage contre sa mère et face à ce qu'il peut en faire. (...)



Abandonné, il va lui-même abandonner. Je n'ai besoin de personne ! Un mensonge qui va le mener loin de chez lui, très loin ! Le Max qui part est un garçon furieux, féroce, fâché. La sortie hors du réel pour rentrer dans la fantaisie est illustrée par un Max qui ferme ses yeux. Dans sa chambre, les frontières entre le réel et l'imaginaire s'estompent. S'installe une atmosphère de rêve. La chambre devient une forêt fantastique où « son bateau » l'attend. Max hisse les voiles et entame un voyage à travers l'océan du fantastique jusqu'au fin fond de l'inconscient, au pays des Maxi-monstres où il se fait couronner roi. C'est aussi le royaume de la toute-puissance magique. (...)

Lorsque la fête bat son plein et que l'on n'en entrevoit pas encore la fin, Max fait retentir cette phrase qu'il connaît bien, dont les effets sont certains : « Ça suffit ! Au lit, tout de suite et sans manger ! » Une fois les choses sauvages apprivoisées, Max reprend contact avec l'objet intériorisé et renoue son identification avec lui. De loin, de très loin, aux confins du monde, il capte de nouveau l'odeur des bonnes choses à manger dont il se souvient avec nostalgie. Serait-ce un souvenir de ce qui a existé dans le passé et qu'il a détruit ou perdu ? Maintenant Max veut être seul.



Fatigué, mais réconcilié, Max pourra abandonner son masque de loup lorsqu'il pourra admettre qu'existait déjà, dans son for intérieur, son attente de la présence de son objet d'amour. Et, en vérité, le dîner, encore « tout chaud » qui l'attend symbolise l'aliment intérieur assuré par le bon objet et la chaleur de la relation renouée. Sa mère ne l'a pas oublié. La preuve c'est, qu'en plus de la soupe, elle lui a aussi mis de côté une énorme tranche de gâteau et le verre de lait – le pardon absolu. Finalement, une récompense parfaite pour un petit garçon qui a su apprivoiser sa colère, y réfléchir et la transformer.

À présent, Max peut se dépouiller de la peau du loup. Très subtilement, l'image nous montre qu'il a été purgé de sa méchanceté. Maintenant il peut savourer le retour chez lui et, dans sa chambre, encore seul, il ne se sent plus seul. »

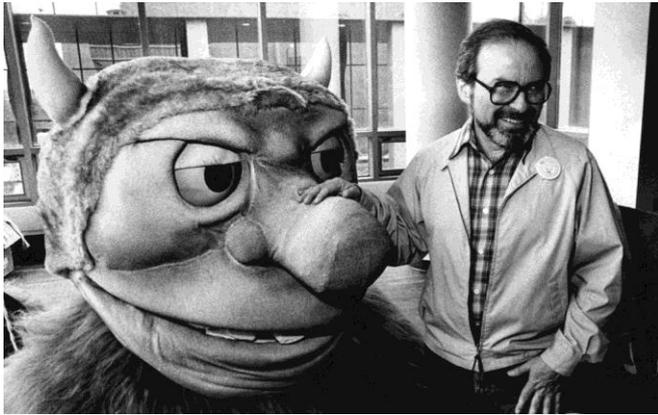


Consulter l'article dans son intégralité :

>> http://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=EP_018_0128

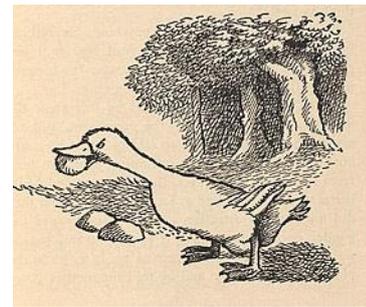
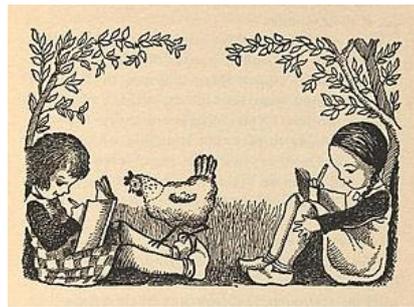
Portrait : Qui est Maurice Sendak ?

d'après l'école des lettres 2009/10 n°3



Mort en 2012, Maurice Sendak est considéré depuis longtemps non seulement comme un génial dessinateur, mais aussi comme l'homme qui a donné forme, selon un critique d'art new-yorkais, aux « fantômes de millions d'enfants - terrible responsabilité », couronné à quarante ans par le prix Hans Christian Andersen, le « Nobel » du livre pour enfants.

Né en 1928 à Brooklyn de parents juifs polonais émigrés, Maurice passe toute son enfance à s'évader de l'ambiance familiale sinistre par les livres et les dessins. A vingt ans, il construit des jouets animés en bois si impressionnants que F. A. O. Schwarz, le grand marchand de jouets de la Cinquième avenue, l'embauche comme assistant. Une éditrice lui propose alors d'illustrer *Les contes du chat perché* de Marcel Aymé et il devient vite illustrateur à plein temps.

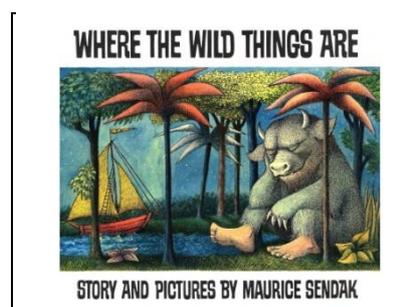


Inspiré par Mozart, Mickey Mouse, Henry James, le romantisme, les histoires d'enfants perdus racontées par son père et les films de monstres, Maurice Sendak est à son tour devenu inspirateur des principaux dessinateurs des générations ultérieures.

Il dessine comme on se lance dans le vide, comme on se jette à l'eau, avec minutie, avec fougue, avec beaucoup de souvenirs, et met la même sincérité dans la réalisation d'une simple pochette de disque que dans les décors et costumes de *L'enfant et les Sortilèges* au festival de Glyndebourne.

Il collectionne les jouets et les figures de Mickey. Mais les livres restent ses objets préférés : « *Il y a tellement plus à faire avec un livre que le lire... C'est pourquoi les livres doivent être magnifiques.* »

A trente et un ans, il a déjà illustré une cinquantaine de livres pour enfants quand *Max et les Maximonstres* fait une apparition fracassante dans les librairies en 1963. Honnie par les bien-pensants et les coincés, aussitôt vénérée par les autres, cette histoire d'un petit garçon qui se met en colère, prétend manger sa mère et quitte la maison pour devenir roi des monstres, est le premier conte de fées moderne, le premier livre à dire en images les peurs, les angoisses, les frustrations et les rages, tous les sentiments violents venus de l'inconscient.



Tous les livres de Sendak ont pour héros des enfants qui ont du cran, des enfants qui disparaissent et se rebellent, dont on ne sait rien, dont on sait tout, des enfants qui sont des héros parce qu'ils le désirent. Ils réussissent ce prodige de rester mystérieux, bouleversants, inépuisables.

Bibliographie (sélective) en tant qu'auteur

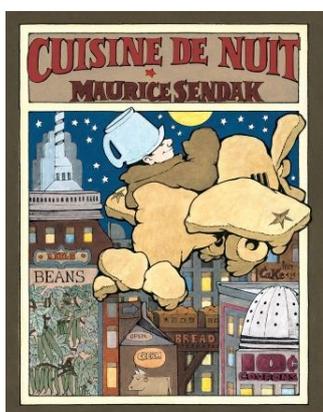
MAX ET LES MAXIMONSTRES



HISTOIRE ET ILLUSTRATIONS DE MAURICE SENDAK

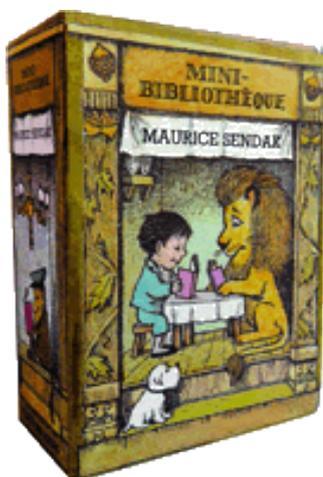
Max et les Maximonstres (1963)

À force de faire bêtise sur bêtise dans son terrible costume de loup, Max s'est retrouvé puni et enfermé dans sa chambre. Mais pas seulement. Voilà qu'il se retrouve aussi roi d'une armée de bêtes immondes, les *Maximonstres*. Max le maudit les a domptés. Ils sont griffus, dentus, poilus, vivent sur une île et ne savent rien faire que des sarabandes, des fêtes horribles où il n'y a rien à manger. Max a la nostalgie de son chez-lui, des bonnes odeurs de cuisine et de l'amour de sa mère. Que faut-il faire pour rentrer ? Peut-être commencer par le désirer...



Cuisine de nuit (1972)

Boum ! Cloum, ploum, doum. Quel est ce bruit au beau milieu de la nuit ? Mickey se lève pour aller voir et se retrouve plongé, tout nu, dans une drôle d'aventure... et le pétrin plein de levain de la pâte à brioche du lendemain. Trois cuisiniers, sosies du comique Oliver Hardy, le mélangent avec le beurre et le fourrent au four pour une heure. C'est alors que Mickey dit non ! sort de là, modèle un avion avec le reste du pâton. Et comme il manquait du lait, Mickey l'intrépide décolle pour le chercher, au sommet de la Voie lactée.



Mini-bibliothèque (1974)

Un alphabet illustré où des alligators se faufilent à chaque page pour faire rire en retenant les lettres.

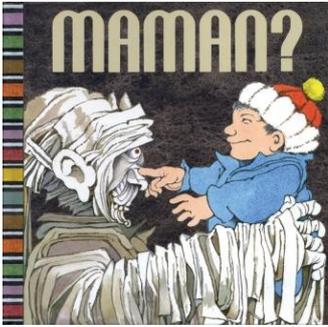
Un calendrier très spécial, fait d'une ode à la soupe de poule au riz qui revient à toutes les sauces, mois après mois, et met en appétit.

L'histoire d'un petit garçon qui voulait lire tranquille et qui, dérangé par toutes sortes d'animaux, en profite pour leur apprendre à compter à reculons. Et enfin un petit conte très moral, en cinq chapitres et un prologue, qui donne envie d'enrichir son vocabulaire...



Quand Papa était loin (1984)

Voir son père s'en aller sur son navire et disparaître par-delà les mers est un vrai cauchemar pour Ida, qui en oublie de s'occuper de sa petite soeur. Heureusement, papa veille... C'est un conte qui fait mentir le dicton «Loin des yeux, loin du coeur». Une comptine qui rime avec la pensée magique des enfants. Une histoire onirique riche en symboles et en références picturales, mais accessible aux tout-petits par sa puissance d'évocation des terreurs enfantines. Un album de légende.



Maman ? (2009)

Où est-elle ? Je la cherche partout. Dans cette maison biscornue ? Non, c'est tout vide... Derrière ce mur ? Ah, il y a bien quelqu'un, mais c'est Dracula... Et dans cette pièce, qui se cache derrière le squelette ? Non, ce n'est pas elle non plus, c'est Frankenstein. Tant pis, je continue. Je veux vraiment la voir ! Dans ce magnifique sarcophage peint ? Euh... non, c'est la Momie. Rien à signaler. Allons plus loin ! Un petit garçon aimant, c'est vraiment prêt à tout pour retrouver sa maman...



Prosper-Bobik (2015, publié à titre posthume)

Un jour, le 10 juin, Prosper-Bobik est né. Mais son anniversaire, personne ne le lui a souhaité. Pas un cadeau, pas un gâteau, pas une bougie ! Est-ce possible ? Oui ! Et ce, pendant huit longues années... Au début, ses parents étaient rabat-joie. Ensuite, ils oublièrent. Enfin, ils étaient devenus du pâté. Mais cette année-là, tout changea. Prosper-Bobik, pour ses 9 ans, décida d'organiser un événement. Une fête déguisée, débridée, avec tout un tas d'invités mal élevés, histoire de rattraper le temps passé !

Ressources à télécharger

L'école des loisirs : [Mon écrivain préféré « Maurice Sendak »](#).

Une bibliographie de l'auteur : <http://www.mediatheque-cestas.fr/IMG/pdf/-11.pdf>

Le réalisateur : Spike Jonze

d'après Wikipédia



Adam Spiegel, dit **Spike Jonze**, est un réalisateur, scénariste, producteur et acteur, américain né le 22 octobre 1969 à Rockville (Maryland).

Son pseudonyme est une référence au musicien et acteur [Spike Jones](#).

Passionné de skateboard et de BMX freestyle, Adam Spiegel débute comme photographe dans le magazine de BMX *Freestylin'*. Il commence ensuite à réaliser des vidéos de skateboard, puis des courts métrages et des clips. Spike Jonze est intéressé par les projets décalés : produire une fausse troupe de danse (très) amateur pour *Fatboy Slim*, plonger *Björk* dans une comédie musicale classique, intégrer le groupe *Weezer* à un épisode de *Happy Days*, transformer son épouse *Sofia Coppola* en gymnaste professionnelle pour les *Chemical Brothers*, etc.

Ce genre de préoccupations se retrouve ensuite dans deux parties très distinctes du travail de Jonze : d'un côté ses réalisations pour le cinéma, et de l'autre son travail en tant que créateur et producteur du programme télévisé *Jackass* pour MTV, où des cascadeurs professionnels se mettent en péril de manière drôle et volontairement bête.

Au cinéma, il connaît un succès critique et public immédiat grâce à son premier long métrage, *Dans la peau de John Malkovich* (*Being John Malkovich*), écrit par le scénariste Charlie Kaufman. Son film suivant, *Adaptation*, connaît un succès plus limité. Il renoue avec un public plus large en 2009 en adaptant le célèbre livre pour enfants de Maurice Sendak, *Max et les Maximonstres*, dont il reprend le titre pour son film, puis en réalisant un film d'anticipation très personnel, *Her*, avec Joaquin Phoenix et la voix de Scarlett Johansson.

Longs métrages

1999 : [Dans la peau de John Malkovich](#) (Being John Malkovich)

2003 : [Adaptation](#) (Adaptation)

2009 : [Max et les Maximonstres](#) (Where the Wild Things Are)

2013 : [Her](#)

Autour du film

C'est au soutien personnel et entier du mythique auteur pour enfants, d'ailleurs coproducteur du film, que Spike Jonze doit d'avoir conservé le contrôle de son film qui put sortir sur les écrans, en 2009, au prix de quelques ajustements de montage et de quelques *retakes*, selon sa volonté. C'est que les studios hollywoodiens rêvaient depuis longtemps d'offrir une adaptation cinématographique à l'album de 338 mots. Maurice Sendak s'y était toujours refusé, exigeant un contrôle sur l'élaboration du film. L'auteur lui-même aurait proposé au cinéaste de se charger de l'adaptation au moment de leur première rencontre.

Jonze projetait d'adapter, pour son premier long métrage, l'oeuvre du mentor de Sendak : *Harold et le crayon violet* de Crockett Johnson. Ce projet initial ne vit jamais le jour, mais la relation nouée entre les deux hommes à cette occasion donna par la suite lieu à un documentaire, produit par HBO, *Tell Them Anything You Want*.

Ce n'est que plusieurs années plus tard que Jonze considéra la suggestion de Sendak de porter Max et les *Maximonstres* à l'écran. Auparavant, il ne se sentait pas à la hauteur de l'entreprise : « *je ne voyais pas ce que je pouvais apporter de plus. J'aime tellement ce livre que je ne voulais pas être celui qui fiche tout en l'air.* »

Le tournage s'est déroulé en Australie, près de Melbourne. Les monstres sont tous nés dans les ateliers de la célèbre Jim Henson Company (Les Muppets, Labyrinthe...). En tout, leur fabrication a pris près de 8 mois. Les monstres sont composés d'un habile mélange de marionnettes et d'animation numérique. Les prises de vues ont été réalisées grâce à de véritables costumes et d'animatroniques avant que les mouvements des visages soient complétés et affinés numériquement par la suite.

La construction du grand fort était l'un des défis du tournage. Mesurant près de quinze mètres de haut, il était composé de mousse synthétique puis peint d'un revêtement en trompe-l'œil imitant des brindilles. Il a demandé la participation de près de 400 personnes.

Le tournage dans le désert a posé plusieurs problèmes techniques... Pour préserver l'aspect "vierge" de l'environnement, il fallait effacer les traces de toute l'équipe soit près de 250 personnes, ce qui demandait plusieurs heures de travail.

>> Interview du réalisateur lors de la sortie du film : à lire [ici](#).

Un film sur l'enfance - d'après l'école des lettres 2009/10 n°3

« Je n'ai pas cherché à faire un film pour les enfants ; j'ai voulu faire un film sur l'enfance. »

Cette déclaration de Spike Jonze, le réalisateur de *Max et les Maximonstres*, n'est pas anodine.

En effet, professeurs et/ou parents, nous devons trop souvent subir ces films américains remplis de bons sentiments et de pathos, visant uniquement à satisfaire un public friand d'histoires qui finissent bien. Tout est banal dans ce cinéma qui dépasse les frontières d'Hollywood et qu'imitent des faiseurs, français ou autres : pseudo-réalisme, dialogues convenus énoncés dans un sabir « djeun » et happy end prévisible.

Tout autre est cette adaptation de l'album de Maurice Sendak. Le point de vue adopté y est celui de l'enfant qui baigne dans son imaginaire et rêve, tout entier plongé dans l'utopie, et qui devra apprendre à faire la part entre son désir de toute-puissance et le réel.

Les acteurs principaux

d'après Wikipédia



Max Records est un jeune acteur américain né le 18 juin 1997.

Il s'est surtout fait remarquer en 2009 pour son rôle de Max dans le film *Max et les Maximonstres* (*Where The Wild Things Are*).

Filmographie

2008 : *Une arnaque presque parfaite* de Rian Johnson : Stephen jeune

2009 : *Max et les maximonstres* de Spike Jonze : Max

2012 : *Baby-sitter malgré lui* : Slater

2016 : *I am not a serial killer* : John Wayne Cleaver

Court métrage

2011 : *Blinky* de Ruairi Robinson : Alex Neville



Catherine Keener est une actrice américaine née le 23 mars 1959 à Miami.

Ses débuts en 1986 comme comédienne se révèlent assez difficiles, enchaînant des petites apparitions dans des films. Sa rencontre avec le réalisateur Tom DiCillo va être décisive : en effet, les quatre films qu'elle tourne avec ce dernier commencent à faire connaître son travail.

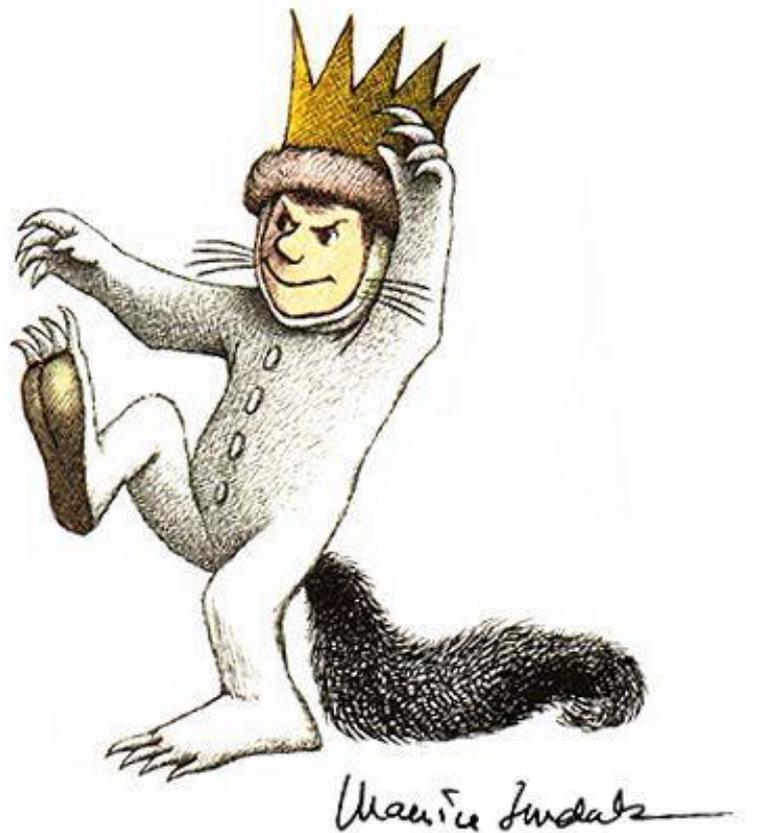
En 1999, le succès inattendu de *Dans la peau de John Malkovich* la lance définitivement, obtenant pour l'occasion sa première nomination aux Oscars dans la catégorie *meilleure actrice dans un second rôle*. Actrice incontournable et respectée des jeunes réalisateurs hollywoodiens et indépendants, elle se diversifie en participant à de nombreux films.

Filmographie

A voir sur [wikipédia](https://fr.wikipedia.org).



Avant d'aller au cinéma



L'affiche du film

Objectif

Faire entrer les élèves dans l'univers cinématographique du film par l'analyse de l'affiche.

Compétences visées

- Repérer les éléments du langage plastique dans une production.
- Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.
- Emettre des hypothèses sur les lieux, les personnages et les actions du film.

Matériel

- Affiche du film : à télécharger [ici](#).



Pistes pédagogiques

1. Montrer l'affiche du film et faire lister les éléments :

- Le titre « *Max et les Maximonstres* » et en dessous la phrase suivante « *Il y en a un en chacun de nous* ».
- L'image : la photo montre un petit garçon à côté d'un gros monstre. L'enfant porte un costume. Ils sont devant une dune de sable et on voit un coin de ciel bleu.

2. Faire des premières hypothèses sur le titre (elles seront poursuivies lors de la découverte de l'album) :

- Qui est *Max* ? Qui sont les *Maximonstres* ?

- Que signifie la phrase « *Il y en a un en chacun de nous* » ?

Comment comprendre les « *Maximonstres* », terme astucieusement créé par la version française pour désigner les « *Wild Things* » originales ?

Il ne sera pas difficile pour les élèves de relever l'euphonie entre ce mot et le prénom de l'enfant mais il sera difficile de comprendre que les « *Maximonstres* » sont, en quelque sorte, son invention, sa projection imaginaire. Le déguisement dont il est affublé rappelle d'ailleurs la texture et les teintes de leur « peau ».

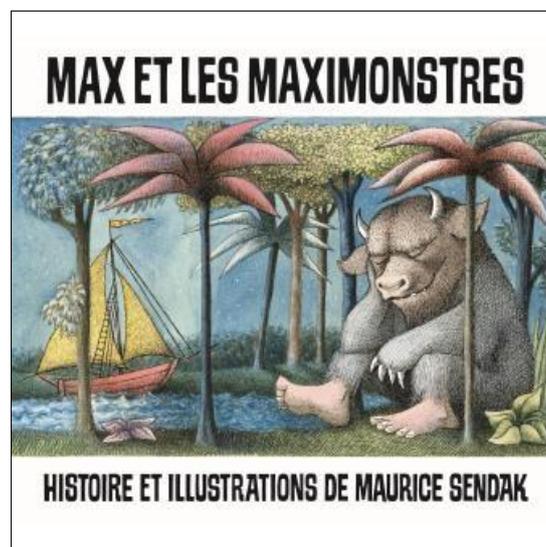
Lors de cette phase de découverte, on laissera en suspend les hypothèses des élèves. La lecture de l'album puis le visionnage du film permettra de comprendre que le *Maximonstre* est une hyperbole désignant l'enfant débordant d'énergie que sa mère a du mal à canaliser.

L'étude de l'album pourra dans un premier temps faire émerger le caractère imaginaire des *Maximonstres* (Max imagine visiter un pays peuplé de monstres en restant dans sa chambre), seule l'étude des émotions de Max et celles de *Maximonstres* qui sera faite après le visionnage du film permettra aux élèves d'appréhender pleinement cette complexe métaphore.

3. Permettre aux élèves de comprendre qu'il s'agit de l'adaptation de l'album de Maurice Sendak au cinéma :

- Montrer l'album, donner sa date de création (1963) et donner la date de sortie du film (2009).
- Faire comprendre que le film est l'adaptation cinématographique du livre, leur demander s'ils connaissent d'autres adaptations cinématographiques de livres, de romans.

4. Aborder l'album en classe (voir page suivante).



Aborder l'album en classe

Objectif

Rendre l'élève perceptif aux particularités thématiques et esthétiques du film et pour cela, lui donner des éléments de lecture et de connaissance, de réflexion et d'appropriation.

Compétences visées

- S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial.
- S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.
- Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.

Matériel

- Album « Max et les *Maximonstres* ».
- Aide pour l'enseignant : Voir [ici](#) (lecture indispensable pour accompagner l'analyse de l'album par les élèves).

Pistes pédagogiques

1. Proposer **une première lecture de l'album** : lecture offerte, lecture en autonomie si on dispose de suffisamment d'album, lecture en vidéo (à voir [ici](#)).

2. **Comparer la chambre de Max**, au début du livre, avec celle qu'il retrouve à la fin du livre :

- Suivre pas à pas l'effacement de la chambre.
- Qu'est-ce qui a changé ? Le repas, la lune, la physionomie de Max, la tonalité générale...



3. Observer en même temps **le visage de Max et ses attitudes** :

- Que se passe-t-il lorsqu'il ferme les yeux ? Est-ce le début d'un rêve ?
- Observer qu'il ferme également les yeux au moment du retour.

4. Les monstres sont « **terribles** », le mot revient à plusieurs reprises, mais Max est plus terrible encore puisqu'il lui suffit d'un mot pour les *dompter* :

- Comment y parvient-il ? Pourquoi n'a-t-il pas peur ?

Observer le dessin de monstre réalisé par Max affiché sur le mur au début de l'album.



On peut supposer que, dans l'imagination du héros, le pays des *Maximonstres* préexiste au voyage, même s'il n'a pas encore décidé d'embarquer, ne s'étant pas encore heurté frontalement à la loi parentale.



Pour preuve, la couverture nous présente un bateau orienté dans le sens du départ mais ne portant pas encore le nom de Max, qu'il ne prendra que dans les images intérieures. Comme si le pays des « créatures sauvages » existe déjà mais en latence. D'ailleurs, le taureau aux pieds humains qui sommeille en couverture semble attendre... qu'un enfant coléreux l'anime, tout en baptisant le bateau de son nom.

- Pourquoi la « fête épouvantable » se passe-t-elle de mots ? (Les illustrations sont alors en pleine page).



5. « Une envie lui vint d'être aimé, d'être aimé terriblement... » :

- Que peut bien vouloir dire « être aimé terriblement » ?



6. « *Nous vous mangerons* » disent les monstres :

- Qui d'autre avait prononcé la même phrase au début du livre ?
- Faire observer le visage de Max à son arrivée et à son départ.
- Que signifie « *Nous vous aimons terriblement, nous vous mangerons.* » ?
- Pourquoi Max répond-il non ?



7. Pour entamer un débat introduisant le **double univers** de Max et les Maximonstres, on posera les questions suivantes aux élèves :

- A quelle distance estimez-vous le pays des Maximonstres par rapport à la chambre du héros ?

- Comment comprendre cela ? Que s'est-il passé ?

Généralement, une partie des élèves sensibles à la scène finale contestent la durée du voyage annoncée par le narrateur. La contradiction peut se dépasser, soit en décidant qu'il s'agit d'un voyage imaginaire, soit en utilisant un procédé de science-fiction, comme celui des univers parallèles. Mais dans les deux cas, il s'agit de deux univers superposés.

8. « ... dans sa propre chambre où il trouva son dîner qui l'attendait. ». Le livre aurait pu se terminer là, mais... il faut tourner la page pour tomber sur les deux mots de la fin :

- Pourquoi Maurice Sendak les a-t-il placés à cet endroit et sans illustrations ?

9. Questionner à nouveau les élèves sur le titre de l'album :

- Proposition de l'académie de Strasbourg :

Des propositions peuvent être faites aux élèves, afin d'enrichir leur propositions spontanées. Un document sous forme de phrases autour du nom *Maximonstres* est disponible : à télécharger [ici](#).

Il peut être épuré ou enrichi par l'enseignant, en fonction du niveau de sa classe et du niveau de compétences des élèves. Il peut être utilisé de différentes manières selon les intentions et les objectifs de l'enseignant :

- Lecture des propositions par l'enseignant et recueillement des avis des élèves dans un moment d'oral collectif.
- Distribution de la fiche, 1 fiche par élève. Chaque élève coche les propositions qui lui semblent les plus pertinentes (l'enseignant peut imposer une quantité limitée). La mise en commun permet d'établir les propositions les plus choisies et de recueillir les justifications des élèves.
- Les propositions sont distribuées sous forme d'étiquettes (découpées) aux élèves répartis en petit groupe (4, 5 élèves). 1 jeu d'étiquettes par groupe. Les élèves discutent entre eux pour retenir 5 propositions parmi toutes les propositions disponibles. La mise en commun permet de recueillir les avis, les justifications et les arguments des élèves.

10. Avant que les élèves voient le film et découvrent que les *Maximonstres* ont un nom et une personnalité, on leur demandera :

- Repérez dans l'album les caractéristiques de chacun des *Maximonstres*.

>> Voir fiches de travail : [fiche cycle 2](#) ou [fiche cycle 3](#).

- On trouve ainsi :

	<p>Il vit dans la mer, a des cornes, des dents et des griffes pointues, des sortes d'ailes, ressemble à un dragon et souffle au moins de la fumée.</p> <p>>> Dans le film, il ne fait pas partie de la bande.</p>
	<p>Il évoque un lion, marche à quatre pattes, a des cornes, dont une sur le nez, des dents et des griffes pointues.</p> <p>>> Dans le film, c'est JUDITH, une fille.</p>

	<p>Il ressemble à une chèvre, avec des cornes arrondies, des dents et des griffes pointues. Dans l'album, il disparaît vite de la bande.</p> <p>>> Dans le film, c'est ALEXANDER.</p>
	<p>Il a la tête ronde, semble porter un pull, a des écailles aux jambes, des cornes, des dents et des griffes pointues. Il marche debout.</p> <p>Dans l'album, c'est lui qui proclame Max roi.</p> <p>>> Dans le film, c'est CAROL.</p>
	<p>Il porte des cheveux longs, a des dents et des griffes pointues, des pattes de canard, et avance debout.</p> <p>>> Dans le film, c'est KW, une fille.</p>
	<p>Il ressemble à un taureau, avec des pieds humains, a des cornes, des dents carrées et des griffes pointues. Il se déplace debout. Dans l'album, il est proche de Max, lui servant de monture puis veillant près de sa tente.</p> <p>Dans le film, c'est BULL.</p>
	<p>Il a une tête d'oiseau, avec un bec et une crête. Il n'a pas de cornes, mais des griffes pointues. Il marche debout.</p> <p>>> Dans le film, c'est DOUGLAS.</p>
	<p>Il a un long nez, des cornes, des dents carrées et des griffes pointues et se déplace debout. C'est lui qui, dans l'album, dit à Max qu'ils vont le manger parce qu'ils l'aiment « terriblement ».</p> <p>>> Dans le film, c'est IRA.</p>
	<p>Il a des cheveux longs, pas de cornes, des dents et des griffes pointues, et son pelage ressemble à un vêtement intégral à rayures. Dans l'album, il n'apparaît qu'une fois.</p> <p>>> Il n'est pas dans le film.</p>

La bande annonce

Objectif

Faire entrer les élèves dans l'univers cinématographique du film par la découverte de la bande annonce.

Compétences visées

- Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des oeuvres.
- Identifier, caractériser, trier des éléments perçus lors du visionnage.
- Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension d'une oeuvre.

Matériel

- Bande annonce du film : à voir [ici](#).

Activités en classe

L'enseignant peut faire le choix de cette entrée avant de voir l'affiche du film.

Découverte de la bande annonce

Donner les questions en amont du visionnage favorise le visionnage actif :

- *Qu'est-ce qui semble commun avec l'album ? Qu'est-ce qui semble différent ?*
- *Le texte : que signifie-t-il ?*



- *Quels personnages voyons-nous ?*
- *Reconnaissons-nous des Maximonstres ?*
- *Quel est le genre cinématographique du film ?*

On peut visionner la bande annonce autant de fois que nécessaire pour valider ou invalider les hypothèses des élèves. Chaque question trouvant sa réponse dans l'analyse fine des images.

Certains éléments peuvent rester en suspens, ils seront développés après le visionnage du film.

Trace écrite

Les éléments évoqués lors de la découverte de l'affiche et de la bande annonce peuvent être compilés sur un écrit. Les élèves pourront y revenir après la découverte du film.

👉 Fiche de l'élève >> à télécharger [ici](#).

Pour l'histoire, il suffira d'écrire qu'il s'agit de l'adaptation cinématographique de l'album éponyme de Maurice Sendak.

Se faire peur au cinéma

D'après Emmanuel Siety, auteur de l'ouvrage « La peur au cinéma ».

Objectif

Rendre l'élève perceptif aux particularités thématiques et esthétiques du film et pour cela, lui donner des éléments de lecture et de connaissance, de réflexion et d'appropriation.

Compétences visées

- S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial.
- S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.
- Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.

Analyse de séquences sur la peur

L'analyse de séquences autour du thème de la peur permettra de préparer les plus jeunes aux visionnages du film *Max et les Maximonstres* et d'*Edward aux mains d'argent*.

Ici, l'analyse des différents extraits proposés a pour objectif de faire comprendre aux élèves qu'écrire un film, c'est écrire une partition d'émotions. Pour faire peur au cinéma, le réalisateur crée une attente chez le spectateur : il construit sur la durée cette attente pour garantir l'efficacité d'une scène ultérieure.

• 1^{er} extrait : Les temps modernes de Charles Chaplin.

>> Scène des patins à roulettes dans le grand magasin : à voir [ici](#).

Le choix d'un film burlesque pour évoquer le thème de la peur peut dans un premier temps surprendre. L'objectif ici est de montrer que se faire peur au cinéma est un jeu.

Ici, on a peur mais on rit. Il n'y a pas de réel danger dans le contexte de ce genre cinématographique car on sait qu'il n'arrive jamais rien de grave au personnage dans un tel film mais physiquement on ressent une tension.

Le décor est planté : un panneau danger et une planche (comme dans les bateaux pirates) annoncent la scène.

Le personnage ne sent pas en danger, ici c'est le spectateur qui la ressent sans pouvoir intervenir. Comme dans Guignol, on dispose de plus d'informations que le personnage principal.

On éprouve aussi de l'admiration pour la maîtrise du déplacement, la virtuosité et la grâce de Chaplin. Tout se mêle. Notre peur est non linéaire.

Tout s'arrête lorsque le personnage prend conscience du danger.

• 2^{ème} extrait : *Tramp, Tramp, Tramp* (« Plein les bottes ») avec Harry Langdon.

>> Scène de la course à pied : à voir [ici](#) de 28'50 à 33'58.

Ici, les émotions sont multiples : surprise (qu'on ne peut pas anticiper car le panneau est un leurre qui indique qu'il y a quelque chose derrière) puis choc, tension et rire.

Etudier le rôle de la musique, son intensité.

Etudier les différents plans : leur durée est un élément très fort. Ici l'intensité vient de la lenteur des plans.

La situation s'aggrave : la vie, le risque de mort se joue sur des toutes petites choses (la ceinture, les clous).

Puis on assiste à la chute : ici dans le burlesque, on peut tomber mais on ne risque rien. La pente n'est plus la même, le personnage est sauf !

• 3^{ème} extrait : *Shinning* de Stanley Kubrick.

>> Scène du couloir, chambre 237 : à voir [ici](#).

Ici, la peur est créée sans support concret : caméra toujours en mouvement, flottement, le long couloir qui suggère... La peur est sur le personnage, le spectateur est en attente.

Filmer derrière un personnage donne le sentiment d'une présence qu'on ne voit pas.

La musique renforce la scène.

• **4^{ème} extrait : Edward aux mains d'argent de Tim Burton**

>> Scène de la rencontre au château : à voir sur la plate-forme Nanouk [ici](#) (dans la partie Etoilement).

L'arrivée au château est marquée par le passage du minéral aux formes dures au végétal avec des formes douces (comme le personnage).

La musique change.

La femme est porteuse d'un élément de comédie.

L'arrivée effrayante d'Edward ne dure que quelques secondes avec le chœur dans la musique qui reprend.

La femme n'est pas consciente du danger, seul le spectateur porte la peur : peur avec ou peur pour... Là, on a peur pour elle.

Quelles activités possibles en classe ?

- Demandez aux enfants ce qui peut faire peur.

- Travail sur la musique : ajouter une autre musique sur une séquence qui fait peur.

>> Exemple avec la séquence de *Shinning* à visionner [ici](#).

- Mettre en scène la peur : amener les élèves à réaliser des images qui font peur.



La première séance est consacrée à la réflexion sur la proposition et à faire des recherches de formes, matériaux, objets pouvant correspondre à cette idée de "faire peur". La classe est plongée dans la pénombre. Les élèves discutent, prennent des notes, font des croquis des petits dispositifs imaginés.

Le matériel mis à leur disposition consiste en différents matériaux de type carton, plastiques plus ou moins transparents, ficelles diverses, miroirs et autres surfaces réfléchissantes. Deux à trois lampes de poches (à lumière jaune ou à leds blanches) doivent être mises à disposition.

La **deuxième séance** se passe dans une salle permettant l'obscurité complète et entourées de murs blancs. Les élèves travaillent sur leurs petites installations. La consigne leur est donnée de prendre au moins trois photos.

Après le visionnage



Maurice Jurdals

Juste après la séance au cinéma

Objectif

Permettre d'interpréter l'implicite, de confronter les interprétations et de lever certaines incompréhensions.

Compétences visées

- Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences artistiques.
- Ecouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité.



Premières impressions

Avant toute chose, recueillir les impressions...

On demandera donc aux élèves ce qu'ils ont retenu du film : cela leur permettra de prendre de la distance par rapport à ce qu'ils viennent de voir (ce que l'on a aimé ou pas, ce qui a fait peur, ce qui a fait rire, ce qui a ému, ce qui a étonné...).

Une scène particulière

Chaque élève peut dessiner une scène qu'il a particulièrement aimée et écrire en quelques lignes ce que raconte cette scène, pourquoi il l'a choisie et ce qu'il a ressenti (ou en dictée à l'adulte pour les plus jeunes).

Un personnage

Chaque élève peut choisir un personnage qu'il a particulièrement aimé, le dessiner et écrire en quelques lignes pourquoi il l'a choisi (ou en dictée à l'adulte pour les plus jeunes).

L'album

On peut noter rapidement avec la classe ce qui diffère entre l'album et le film. Un travail sur ce point sera abordé de façon plus approfondie par la suite.

Alimenter le parcours d'éducation artistique et culturelle (PEAC) de l'élève : coller [la fiche « mémoire » du film](#) et le travail qui vient d'être réalisé dans le cahier de culture.

L'adaptation de l'album

Objectif

Donner des éléments de lecture et de connaissance, de réflexion et d'appropriation : mise en évidence du sens du film.

Compétences visées

- Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension d'une œuvre.
- Identifier quelques éléments caractéristiques d'une œuvre.
- Mettre en relation quelques éléments constitutifs d'une œuvre avec les effets qu'elle produit.

A savoir...

De nombreuses œuvres littéraires (romans, contes, bandes dessinées, biographies) ont été adaptées par des metteurs en scène pour le cinéma.

Ces adaptations sont plus ou moins fidèles à l'œuvre de départ mais, quelle que soit la volonté de fidélité, toute adaptation cinématographique engage quelques différences:

La plus importante est imposée par la notion de durée.

L'histoire dans un album se raconte en quelques pages dont la lecture dure au maximum 1/2heure. L'histoire d'un film se déroule en 1h, parfois davantage (ici 101minutes). Le metteur en scène est donc tenu de rajouter des péripéties ou d'étirer ceux de l'album, de rajouter des personnages et de développer des scènes présentant la psychologie et les émotions des personnages, pour donner de l'amplitude entre le début et la fin de l'histoire.

La deuxième différence est liée au public ciblé. Il nous faut constater que, souvent, même si l'œuvre originelle est destinée à un public enfant, le film, lui, s'adresse souvent autant à un public adulte.

Spike Jonze a souhaité rester fidèle à l'album écrit par Maurice Sendak mais il tient à souligner qu'il n'a pas conçu le film comme un film pour enfants mais comme un film sur l'enfance.

Quelques pistes pédagogiques

• Le comportement de Max

Comparer le début de livre et le début de film. Constaté que les bêtises de Max, au début de l'histoire dans l'album, occupe un temps très court. Maurice Sendak laisse le lecteur libre de son interprétation face au comportement de Max.

A l'inverse, dans le film, les bêtises de Max sont explicitement mises en scène. On peut les considérer comme les scènes qui se dérouleraient avant la scène d'ouverture de l'histoire dans l'album.

• Analyser les scènes

Rechercher d'autres scènes que le film amplifie.

Rechercher des scènes du film qui n'apparaissent pas dans l'album.

Choisir une scène présente uniquement dans le film. La transformer en une scène pour l'album. Ceci suppose : un texte narratif court et correspondant à la structure d'un texte narratif d'un album, éventuellement des dialogues à adapter, mais aussi une illustration suffisamment éloquente pour enrichir le texte et le compléter.

• Les personnages

Rechercher les personnages du film qui n'apparaissent pas dans l'album.

Dans l'album les monstres sont relativement uniformes et non identifiés. Le film propose des monstres repérés, ayant chacun un nom, une personnalité qui influe sur le déroulement de l'aventure de Max. Ce constat prépare le travail sur les personnages.

Dans l'album, il n'y a que la maman (re)présentée comme personne participant de l'environnement familial de Max. Le film présente des scènes dans lesquelles Max est en relation avec d'autres membres de la famille et d'autres personnes liées à la famille. Ces scènes décrivent les comportements de Max et conduisent donc le spectateur à mieux déceler son mal-être (voir pistes ci-dessous).

Une famille décomposée

Objectif

Permettre aux élèves de s'approprier l'histoire du film à travers les personnages et leurs relations.

Compétences visées

- Identifier les personnages d'une fiction, les intentions qui les font agir, leurs relations et l'évolution de ces relations.

Aide pour l'enseignant - d'après l'école des lettres 2009/10 n°3

Comme pour d'autres transpositions d'albums, l'adaptation de Max et les Maximonstres de Maurice Sendak – sous forme de film et non de dessin animé – passe par une démultiplication des péripéties, ce que permet notamment un accroissement de la durée de l'histoire : dans le film, elle commence en amont du début de l'album ; et cela passe aussi par un nombre plus grand de personnages.



L'histoire de l'album commence *in medias res*, en pleine manifestation du mal-être de Max, ce qui se traduit par une suite de bêtises cruelles, réellement – pour suivre son chien avec une fourchette – ou symboliquement – pendre son nounours. On ne connaît pas les raisons de ce mal-être, laissées à l'interprétation du lecteur. Dans le film, les éléments nouveaux, introduits au début, permettent de supposer que Max est en colère, notamment contre sa mère. Le film commence comme la deuxième image de l'album : Max dévale un escalier en brandissant une fourchette, à la poursuite d'un chien, et le scénario précise « inexplicablement ».

L'explication commence à se construire dès la deuxième scène. D'abord, l'espace s'élargit à une banlieue enneigée, puis la solitude de Max s'accroît : seul, il construit un igloo. Et c'est alors qu'apparaît un deuxième personnage : Claire, la sœur adolescente de Max – ce dernier ayant huit ans. Or Claire, d'une certaine façon, va accentuer la mise à l'écart de Max. Aux États-Unis où, contrairement à la France, il existe une industrie de films – et non de dessins animés – pour la jeunesse, la thématique de la grande sœur et de ses copains tourmentant plus ou moins méchamment son jeune frère est presque un passage obligé. Ici, c'est plutôt sur le mode affectueux, mais Max ressent malgré tout cette situation comme étant pénible.

Par exemple, alors que Claire est en train de téléphoner à ses amis, Max frappe à la fenêtre pour attirer son attention sur l'igloo qu'il vient de bâtir. Elle le néglige et finit par dire : « Va jouer avec tes copains ! » C'est une profonde déception pour Max, et l'on comprend qu'une distance s'est installée entre lui et sa sœur qui est maintenant une adolescente.



Peu après, les amis de Claire arrivent. Max les bombarde de boules de neige, mais la joyeuse bagarre du début dégénère et Max, réfugié dans son igloo, se fait piétiner par les grands. Quand la bande repart avec Claire, Max, furieux, monte dans la chambre de sa sœur et déchire la carte de qu'il lui avait envoyée pour la saint Valentin, et dans laquelle il lui disait qu'il l'aimait.

La mère de Max vient le consoler. Il semble qu'elle va parvenir à réparer la brèche qui s'est ouverte dans l'existence de son fils, mais, très vite, elle cause en fait la seconde grande rupture. Le soir même, alors qu'elle est occupée, Max essaie, en vain, d'attirer son attention. Il finit par faire le robot, en tournant autour de sa mère

pour l'exaspérer. La présence de l'ami de sa mère, que manifestement Max déteste, est un autre élément déclencheur de la crise et l'une des raisons pour lesquelles celui-ci se sent exclu. Cet homme, qui a évincé le père, jette par sa seule présence de l'huile sur le feu.



Cette situation de double rupture étant exposée, le spectateur assiste alors à la crise qui va transformer le héros en monstre. D'abord, Max, en costume de loup, tente de nouveau d'attirer l'attention de sa mère, qui est occupée. Mais le jeu dégénère car Max surprend sa mère et son compagnon en train de s'embrasser. Il ne cesse plus alors de la défier pour la pousser à bout. « Allez, femme, nourris-moi ! », dit Max à sa mère, qui le prend mal et le chasse. Max récidive : « Je vais te manger ! » mais, contrairement à l'album, il passe à l'acte : « Perdant tout contrôle, il se met à grogner et soudain mord férocement le bras de sa mère. » Max n'a d'autre solution que de s'enfuir. Il s'éloigne en courant et monte dans un bateau.

Comme on peut le constater, la nécessaire multiplication des péripéties passe par la mise en place d'une situation familiale fréquente de nos jours. Et ces péripéties sont avant tout relationnelles, explicitant les liens entre les personnages, et leur évolution.

Pistes pédagogiques

➤ Proposition de l'académie de Strasbourg

A l'aide du document de propositions à soumettre aux élèves sur le caractère de Max, essayer de caractériser Max.

>> document à télécharger [ici](#).

Le document peut être utilisé de différentes manières selon les intentions, les objectifs de l'enseignant et le niveau des élèves :

- Lecture des propositions par l'enseignant et recueillement des avis des élèves dans un moment d'oral collectif.
- Distribution de la fiche, 1 fiche par élève. Chaque élève coche les propositions qui lui semblent les plus pertinentes (l'enseignant peut imposer une quantité limitée). La mise en commun permet d'établir les propositions les plus choisies et de recueillir les justifications des élèves.
- Les propositions sont distribuées sous forme d'étiquettes (découpées) aux élèves répartis en petit groupe (4, 5 élèves). 1 jeu d'étiquettes par groupe. Les élèves discutent entre eux pour retenir 5 propositions parmi toutes les propositions disponibles. La mise en commun permet de recueillir les avis, les justifications et les arguments des élèves.

Les propositions retenues unanimement par la classe peuvent faire l'objet d'une argumentation objective, par une recherche de séquences, scènes, images vues dans le film.

➤ Pour aller un peu plus loin

S'appuyant sur son physique et sur sa psychologie, on pourrait situer l'âge de Max entre 7 et 10 ans. Une période dite de latence psychologique, au cours de laquelle se mêle un calme apparent et une grande fragilité due à un certain nombre d'ambivalences :

- Une volonté de s'ouvrir vers l'extérieur, de créer un tissu social personnel se combine avec un besoin impératif de la présence et de l'attention rassurantes des parents.
- L'âge dit de raison permet aux enfants de cet âge de mettre les choses à distance, de comprendre les notions de bien et de mal, de justice et d'injustice mais cette période se combine avec l'égoïsme de la petite enfance encore présent.
- Une imagination débordante engage les enfants entre 7 et 10 ans à inventer des histoires auxquelles ils croient et pour lesquelles ils sont prêts à mentir pour les « vendre » aux autres, et ce bien que les sachant pertinemment irréelles
- Le besoin de s'identifier à des modèles autres que ceux du cercle familial, et surtout à des héros est fort et se manifeste à travers les déguisements (vêtements et accessoires des héros). Les enfants de 7/10 ans savent qu'ils ne sont pas des super-héros mais se croient puissants et se voudraient même dominants.
- Le désir de s'engager dans le monde des grands, d'être pris pour un grand avec parallèlement, la peur de ne pas savoir faire et de décevoir les parents.

Max est un concentré de toutes ces caractéristiques.

Avec les élèves

- Comme avec l'album, on peut entamer un débat avec les élèves : « *Qu'est-ce qui pousse Max à faire des bêtises au début ?* ». Cette fois, obtiendra plus facilement une réponse, prévue par le scénario : Max est malheureux, il gère mal ses émotions et se montre agressif envers les personnes qu'il aime. Le cinéaste a mis beaucoup de lui dans l'adaptation : par exemple, il fait de Max un garçon élevé par sa mère seule, comme ce fut son cas.
- On réalisera avec les élèves la proposition d'étoilement de la plate-forme Nanouk sur le thème de la colère : on pourra ainsi montrer que c'est le comportement même de sa mère qui refuse d'être autoritaire avec lui qui pousse Max à aller jusqu'à la mordre et à s'enfuir.



>> Voir l'étoilement [ici](#).

- L'étude du caractère de chaque *Maximonstre* montrera aux élèves que les monstres symbolisent les émotions « qui dévorent » Max et qu'il doit apprendre à les dominer pour devenir adulte.



Une famille de substitution

Objectif

Permettre aux élèves de s'approprier l'histoire du film à travers les personnages.

Compétences visées

- Identifier les personnages d'une fiction, les intentions qui les font agir, leurs relations et l'évolution de ces relations.

Aide pour l'enseignant

Quand Max arrive sur l'île, sa première rencontre survient avec un monstre en train de faire une crise analogue à la sienne : Carol (une bête mâle malgré son prénom) attaque le campement des créatures, détruisant les cabanes couvertes de chaume que ses confrères ont construites.



Parmi tous ces personnages, il y a Judith et Ira qui sont un couple de *Maximonstres*, Alexander est un bouc, Douglas un oiseau. KW quant à elle souhaite partir du groupe et semble être mise à l'écart pour cette raison. Elle a deux amis spécifiques : Bob et Terry (deux hiboux). Enfin il y a Carol avec qui Max sympathise.

Judith est jalouse de Carol parce qu'il est particulièrement proche de Max. Carol est triste que K.W. se soit fait des amis à l'extérieur de la communauté des monstres. Alexander souffre de problèmes de confiance en soi compréhensibles pour un bouc chétif introverti.

Au fond, le film *Max et les Maximonstres* ne parle pas de monstres : les bêtes représentent les démons de Max, ils sont les incarnations de ses craintes secrètes.

Les *Maximonstres* souhaitent savoir si Max peut les aider contre la solitude et contre la tristesse, sentiments projetés de l'enfant sur ses créatures imaginaires. Après leur avoir déclaré qu'il peut les aider, ils le déclarent roi des *Maximonstres* et ils lui remettent un sceptre et une couronne, sa première résolution étant de s'amuser loin de toute image parentale pouvant le limiter dans ses désirs.



Carol, après une journée de fête, emmène Max dans une grotte en plein milieu du désert. Il lui montre une maquette d'une île effectuée avec des bouts de bois réalisée par Carol. A la suite de cette visite, Max décide de créer une forteresse sur l'île pour être protégé d'agresseurs potentiels. Cette forteresse sera sphérique.

K.W. présente à Max ses deux amis hiboux, à qui il pose cette question : « *Comment est ce que je rends tout le monde heureux ?* ». Ces derniers arrivent avec les autres pour vivre dans le Fort. Carol ne semble pas heureux de cette venue. Il en veut à Max car il voulait que le fort ne soit rien qu'à eux. Cette intrusion évoque le partage que Max doit effectuer de sa mère. Il n'est plus l'objet d'amour de cette dernière, et elle cherche clairement à refaire sa vie. K.W. évoque l'imaginaire maternelle et c'est le seul personnage à avoir pour nom deux lettres : la mère ne pouvant avoir d'autre nom que celui de « *maman* ». Lui accorder un nom serait la placer dans une place autre que celle de la mère.

Pour reconforter Carol, Max explique que lorsqu'il ne va pas bien, il fait une bataille avec les autres de boules de terre. Il organise ça avec les *Maximonstres*. L'agressivité est un point majeur de ce conte. Max est habillé en loup durant tout son passage sur l'île, l'animal agressif et agresseur des contes pour enfant.

Malgré cette bataille, les *Maximonstres* ne vont pas mieux et ils souffrent encore plus qu'avant. La désillusion intervient lorsqu'ils se rendent compte que Max n'a pas de pouvoir. Ils le laissent seul, déçu par son comportement. Il se rend compte de la souffrance qu'il fait subir aux autres. Après l'agressivité, la culpabilité intervient.

Alexander prend conscience que Max n'est pas un vrai roi. Max a peur de la réaction de Carol. Ce dernier devient agressif, il veut démolir le fort car il pensait qu'ils allaient dormir ensemble, alors que Max veut créer des pièces secrètes. Carol va jusqu'à arracher le bras de Douglas. Max dira « *Carol, tu es ingérable* ». La même phrase que sa mère dit à Max lorsqu'il s'enfuit. Pour se cacher, K.W. lui propose de l'avaler et le mettre dans son ventre afin que Carol ne le voit pas. Il semble régresser à un vécu intra-utérin lorsqu'il est en danger (tant dans l'igloo, que la forteresse). Être protégé par la bonne mère.

C'est à partir de ce moment que Max décide de repartir chez lui. Lorsqu'il revient dans la grotte où se trouve la maquette créée par Carol, il voit qu'elle est totalement détruite.

Lorsque Max partira, un des *Maximonstres* qui n'avait pas été présenté (avec une tête de taureau) demande à Max : « *Dis Max, tu diras du bien de nous aux gens ?* ». Les autres lui expliquent que ce fut le premier roi qu'ils n'aient pas mangé.

Après avoir traversé l'océan, il retrouve sa maison et sa mère. Une mère bienveillante qui l'embrasse, le nourrit, et s'endort apaisée par sa présence.

La fin du film permet à Max de comprendre, que malgré tout, sa mère reste sa mère et veillera toujours sur lui. L'angoisse d'abandon est évoquée à travers la peur de perdre sa mère, comme il a perdu son père. Afin de prendre une position active et prendre le contrôle sur ses angoisses, c'est lui qui partira et abandonnera les autres.

Il part pour un monde où l'agressivité est tolérée, on peut tout casser, on vit et on dort tout ensemble. Il devient roi de ces personnages. Un monde où on peut dévorer les autres et être dévoré. Le stade sadique oral d'Abraham lié au plaisir dans la morsure renvoie à des désirs cannibaliques. Lorsqu'on mange l'autre, c'est une partie de l'autre qu'on incorpore, il nous appartient.

Si une personne souhaite avoir d'autres amis ou avoir un instant à elle (comme K.W.), les autres ont du mal à l'accepter. Les angoisses de séparation sont présentes. La culpabilité également lorsqu'il prend conscience du mal qu'il fait lorsqu'il devient agressif.

Il revient seulement après s'être apaisé.

Activités en classe

• Les *Maximonstres* du film

Reprendre l'inventaire des *Maximonstres* de l'album et faire le lien avec les *Maximonstres* du film.

Nommer chaque *Maximonstre*, repérer celui qui n'est pas présent dans le film

>> Voir la fiche de travail sur les personnages : à télécharger [ici](#).

• Les différentes émotions manifestées par les *Maximonstres*

Les décrire, telles que vues dans le film.

>> Proposition de travail de l'académie de Strasbourg :

Un [document](#) recensant quelques émotions peut être mis à disposition des élèves pour y retrouver des émotions présentes dans le film et enrichir leur vocabulaire.

Au cycle 3, en se basant sur le [lexique des émotions](#), un travail sur des nuances d'émotions, d'affects est à envisager. Le film explore beaucoup d'affects et leur apporte des nuances, selon qu'elles sont vécues par Max ou par les *Maximonstres*. Cette analyse peut être portée par les élèves de cycle 3.

Aide pour l'enseignant

 <i>Bull</i>	BULL , qui ressemble à un taureau, est peu bavard et reste souvent à l'écart.
 <i>Carol</i>	CAROL , aux jambes écailleuses, est inventif, passionné, et c'est le chef naturel du groupe.
 <i>Alexander</i>	ALEXANDER , la chèvre, est l'exemple même de l'adolescent immature et hyperactif.
 <i>Judith</i>	JUDITH , qui porte des cheveux longs mais n'a pas de pattes de canard, est une fille un peu bizarre. Elle est la compagne d'Ira.
 <i>Ira</i>	IRA , c'est le <i>Maximonstre</i> au long nez, qui devient un être doux et maladroit.
 <i>KW</i>	KW qui a les cheveux longs et des pattes de canard est amicale et accueillante.



Douglas

DOUGLAS, l'oiseau, est le plus raisonnable de la bande, et le plus fiable.

- Les relations particulières entre Max et les *Maximonstres*.

Un des enjeux de l'histoire que le scénariste a choisi de mettre fortement en valeur est l'analogie entre la « famille » des monstres et la vraie famille de Max.

Les élèves seront rendus attentifs au fait que Max va vivre avec les monstres des passions similaires à celles de sa vie familiale et que cette expérience offre à Max de prendre du recul par rapport à ses passions, de les comprendre et de les maîtriser.

Le travail sur les émotions sert l'analyse des relations au pays des *Maximonstres* et, par ricochet, l'analyse des relations familiales. Ceci permet de mieux cerner le malaise de Max.

- L'organisation sociale des *Maximonstres*

Les *Maximonstres* vivent ensemble et leur vie est organisée selon un fonctionnement que Max ignore; ce qui le met en danger. Et ce, d'entrée de jeu puisque le monde des *Maximonstres* s'annonce, dès son arrivée, comme un monde cannibale. Judith, lui énonce une loi « *Quand on a un problème, on le mange* ». Pour contrer le risque d'être mangé, Max va bluffer, s'attribuer des pouvoirs.

Intronisé roi, Max érige la sauvagerie en loi et impose son mode relationnel habituel. Il est à l'aise dans un univers monstrueux, sauvage.

Mais, Max va vivre une situation totalement contraire à celle qu'il vit dans sa famille, les colères, les excès d'humeur, la sauvagerie font partie de la vie des *Maximonstres*, cela va le déstabiliser. Il va déchanter, se faire prendre à son propre piège.

Progressivement, il va découvrir qu'il ne peut pas tout maîtriser, qu'il ne connaît pas toutes les règles du monde organisé des *Maximonstres*.

Car, sous des apparences de sauvagerie, la vie sociale des *Maximonstres* est organisée par des règles. Les *Maximonstres* respectent scrupuleusement ces règles et vont reprocher à certains moments à Max de ne pas les reconnaître, ni les respecter.

- Les règles d'organisation de la vie des *Maximonstres*.

Les édicter sous forme de règles de vie :

La première de ces lois est exprimée par Judith, dès l'arrivée de Max : « *Quand on a un problème, on le mange !* » et, pour ne pas être dévoré d'emblée, Max doit inventer quelque chose. Il dit qu'il a des pouvoirs particuliers. C'est alors que, crédule, Carol le proclame roi.

Lorsque l'enfant ordonne de construire une forteresse, l'ordre est accepté parce que bâtir d'une façon créative fait partie des valeurs du groupe: peu avant, Carol lui a fait visiter la ville miniature qu'il a construite. Mais quand le garçon scinde le groupe en deux pour faire la guerre, désignant les ennemis comme des sales types alors que lui-même, étant roi, est forcément du côté des bons, il commence à transgresser l'ordre de sa famille de substitution.

À la suite de cette « guerre » et des horions reçus, Judith interpelle Max : « *C'est quoi ce travail, Sire ? C'est comme ça que tu règnes sur ton royaume ?* » Le garçon, incapable de répondre, renoue avec son mal-être et exécute sa danse de robot.

Les créatures l'abandonnent et il se retrouve seul dans une forêt neigeuse.

La déception vis-à-vis de Max – qui, cherche dans la forteresse une chambre secrète pour s'y cacher – s'accroît : on l'accuse d'avoir mal construit le bâtiment, de transgresser la coutume qui enjoint de dormir en tas et Douglas, désappointé, déclare : « *Il n'y a qu'un petit garçon qui s'amuse à jouer au loup qui s'amuse à jouer au roi.* » Finalement, Carol, celui qui avait le plus cru en Max, annonce : « *Je vais te manger !* » et se lance à sa

poursuite en poussant des cris hystériques. Max ne doit la vie sauve qu'à KW qui ouvre grand la bouche, l'invite à y entrer et l'accueille dans son ventre, d'où il ressortira plus tard, comme s'il s'agissait d'une nouvelle naissance, ce qui est symboliquement le cas.

« *C'est dur d'être une famille* », déclare Max, qui parle de sa mère, avant de se rendre compte que KW ignore ce qu'est une mère. Finalement, avant le départ, Carol, apaisé, demande à Max: « *Alors, qu'est-ce que tu es ?* », et celui-ci répond: « *Je suis Max.* » Ce séjour dans sa famille de substitution l'a suffisamment réparé pour qu'il puisse sortir de l'impasse où il s'était lui-même égaré. En repartant chez lui, Judith lui révèle : « *Tu es le premier roi qu'on n'ait pas mangé.* »

La fidélité à l'album s'établit donc en accentuant les parallélismes entre l'univers réel de Max et l'univers imaginaire des Maximonstres. Ainsi, le « *Je vais te manger !* », déclaration d'amour ambivalente et qui le reste dans l'album, lorsque Max refuse d'être mangé, est moins ambigu dans le film, dans lequel l'expression est d'abord utilisée par un Carol en colère, puis par KW, à la fin, associé à « *Je t'aime tant que je pourrais te manger* » (alors même qu'elle l'a déjà avalé auparavant, mais pour le protéger).

Pareillement, la guerre à coups de boules de boue reproduit la bataille de neige du début. À la solitude de Max dans le jardin neigeux de sa propre maison correspond sa solitude dans la forêt enneigée quand les monstres l'ont abandonné. À la danse du robot initiale répond celle que l'enfant tente pour amadouer ces anciens amis. C'est de cette façon que le film explicite les non-dits de l'album, sans recourir à des péripéties superfétatoires qui ne seraient pas dans l'esprit de l'œuvre originelle.

La trame narrative du film

Objectif

Faire reconstituer la trame narrative du film.

Compétences visées

- Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter.
- Identifier les personnages d'une fiction, les intentions qui les font agir, leurs relations et l'évolution de ces relations.
- Comprendre l'enchaînement chronologique et causal des événements d'un récit, percevoir les effets de leur mise en intrigue.

Activités en classe

On proposera une activité de reconstitution de l'histoire du film en fonction de l'âge des élèves :

- Pour les plus jeunes :

- Reconstitution de l'histoire en rangeant les paragraphes du résumé dans l'ordre chronologique.

>> Fiche de travail à télécharger [ici](#).

- Rédiger par écrit la suite de l'histoire à partir du début.

- Pour les plus âgés :

- Faire retrouver les éléments de la trame narrative : *situation initiale, élément perturbateur, péripéties, élément de résolution (ou dénouement), situation finale*.

>> Aide pour l'enseignant à télécharger [ici](#).

- Rédiger par écrit le résumé de l'histoire.

La bande son

Elle se compose de nombreux bruits, ainsi que des chansons qui accompagnent Max et les monstres.

Il s'agit d'une suite de thèmes composés par Karen O, chanteuse du groupe de rock Yeah Yeah Yeah's, qui a rassemblé des musiciens de divers horizons, et de Carter Burwell, qui a beaucoup travaillé avec les frères Coen (notamment pour Fargo ou Burn After Reading).

Ce choix n'est pas indifférent : la musique est remplie de la même énergie joyeuse qui définit Max en ses meilleurs moments. Le fait qu'il ne s'agisse pas d'une partition classique permet d'éviter des effets trop appuyés.

La musique «illustre» les émotions ou met en relief les temps forts.

Les titres de la BOF

1. Igloo (1:48)
2. All Is Love (2:50)
3. Capsize (2:38)
4. Worried Shoes (4:12)
5. Rumpus (2:44)
6. Rumpus Reprise (1:53)
7. Hideaway (5:11)
8. Cliffs (2:59)
9. Animal (4:10)
10. Lost Fur (1:06)
11. Heads Up (2:56)
12. Building All Is Love (3:32)
13. Food Is Still Hot (2:45)
14. Sailing Home (1:02)

>> Télécharger la musique du film : [ici](#).



La plateforme Nanouk



Analyse de séquence

Objectif

Donner des éléments de lecture et de connaissance, de réflexion et d'appropriation à travers l'analyse de séquences du film.

Compétences visées

- Relier des caractéristiques d'une œuvre à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.
- Comprendre et interpréter des images.

Pistes pédagogiques

Analyse de la séquence « L'utopie de Carole » : Tout est donné par la plate-forme !



• Les analyses de séquences proposées par la plate-forme Nanouk sont d'excellents outils pour travailler avec les élèves sur :

- l'échelle des plans,
- l'angle de prise de vue,
- les mouvements de la caméra,
- le champ de la caméra.

>> Voir à ce sujet, un [document de l'académie de Grenoble](#) sur le vocabulaire cinématographique.

• On peut engager les cycles 3 dans la réalisation d'une analyse filmique.

>> Voir à ce sujet, des [exemples](#) sur le site de l'UPoPI.

L'image Ricochet

Objectif

Donner des éléments de lecture et de connaissance, de réflexion et d'appropriation : la mise en réseau.

Compétences visées

- Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension d'une œuvre.
- Identifier quelques éléments caractéristiques d'une œuvre.
- Mettre en relation quelques éléments constitutifs d'une œuvre avec les effets qu'elle produit.

L'image-ricochet proposée par la plate-forme Nanouk est un photogramme d'un film de Steven Spielberg « Le bon gros géant » réalisé en 2016.



Pourquoi ce ricochet ?

Comme Spike Jonze, Steven Spielberg s'amuse, en mettant en scène le géant imaginé par Roald Dahl, à faire varier les différences de taille entre le monde des humains et celui des monstres selon la profondeur de champ. Le chien géant effraie Max mais pas Carol qui, en revanche, pense que le soleil est une toute petite chose. Chez Spielberg, le jeu reposera sur le fait que le BGG est tout petit en comparaison des autres habitants du pays des géants. Lors de sa première apparition, le jeu sur la profondeur de champ réduit Sophie à un point minuscule à la fenêtre de son orphelinat. Spielberg joue sur le basculement du point de vue et de l'utilisation des accessoires pour susciter la sensation de cette grande différence de taille. Le plaisir du jeu sur le cadre se retrouve chez les deux cinéastes : faire traverser de grands espaces à ses créatures, faire varier leur distance à la caméra, serrer dans le plan l'enfant en plan d'ensemble et des détails du géant... Autant de problèmes pour construire les plans qui disent en eux-mêmes les difficultés d'adaptation de Max ou de Sophie aux mondes fantastiques dans lesquels ils se trouvent projetés, mais aussi dans le monde réel où, tous deux solitaires, ils ont du mal à trouver leur place. Car qu'est-ce qu'un enfant sinon un être trop petit pour le monde dans lequel il vit ?

Pistes pédagogiques

On interrogera les élèves sur l'image « ricochet » proposée (sans donner d'explications pour commencer) : connaissent-ils ce film ? Connaissent-ils le livre ?

>> Le livre de Roald Dahl *Le bon gros géant* est disponible en ligne [ici](#).

On pourra découvrir l'histoire et comparer avec celle de *Max et les Maximonstres* en cherchant les points communs et les différences.

Le portfolio de la ciné-malle

Objectif

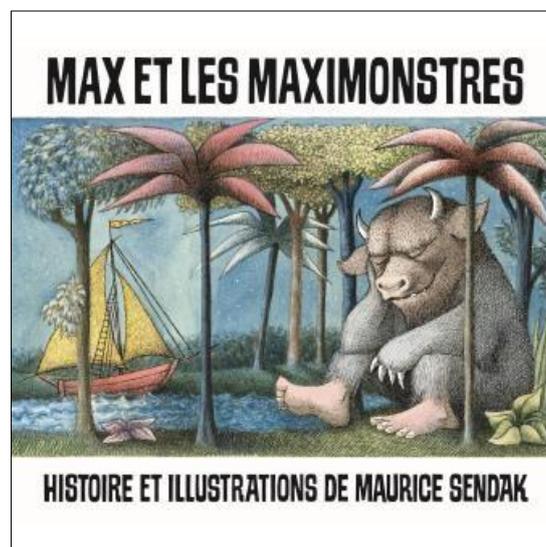
Donner des éléments de lecture et de connaissance, de réflexion et d'appropriation.

Compétences visées

- Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension d'une œuvre.
- Identifier quelques éléments caractéristiques d'une œuvre.
- Mettre en relation quelques éléments constitutifs d'une œuvre avec les effets qu'elle produit.

Pistes pédagogiques

Pour ce film, c'est la couverture de l'album *Max et les Maximonstres* qui est mise dans le portfolio. Cela peut être un lien possible vers la découverte de l'histoire originale pour ceux qui font le choix d'étudier l'album après le visionnage du film.



L'étoilement

Objectif

Donner des éléments de lecture et de connaissance, de réflexion et d'appropriation.

Compétences visées

- Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension d'une œuvre.
- Identifier quelques éléments caractéristiques d'une œuvre.
- Mettre en relation quelques éléments constitutifs d'une œuvre avec les effets qu'elle produit.

Activités en classe

La plate-forme Nanouk propose de travailler en étoilement à partir de la séquence où Max descend dîner avec son costume de loup.



Le thème de la colère

Comment s'exprime la colère ? Quels procédés de mise en scène le cinéaste utilise-t-il ? Que ressentons-nous pour les personnages ?

- Visionner l'extrait proposé et répondre à ces questions. Expliciter le rôle du costume : que se passe-t-il lorsque Max est en costume de loup ? Quels sentiments ressent-il ?

- Dans l'album, même s'il est en colère, Max reste dans le cadre du jeu qu'il a entamé en enfilant son costume de loup. En l'envoyant au lit sans manger, la mère le punit, fait preuve d'autorité et permet à Max de délimiter la frontière entre le jeu et le réel.

- Dans le film, l'exaspération de Max croît d'autant plus que sa mère ne lui oppose pas la loi, mais sa propre colère, lui répliquant, furieuse : « Descends de là, fiche-moi, fiche-moi le camp tout de suite ! Tout de suite ! ».

- On étudiera comment le réalisateur montre que Max domine tout le long du film ; soit physiquement, soit symboliquement.

Ainsi, quand il se met en colère contre sa mère, il grimpe sur la table de la cuisine. Mais c'est surtout par la parole qu'il domine : un soir, il s'allonge sous le bureau de sa mère et, tandis qu'elle travaille à un rapport urgent, lui raconte une histoire qu'il a inventée. Il est vu en plongée, mais tient le rôle dévolu au parent le soir.

Et c'est sa mère qui devient l'enfant. D'autre part, il est rare que l'on voie Max écrasé par la présence physique des monstres. Dès le début, il les dompte par la parole. Ils veulent qu'il les « protège de la tristesse ». Ils veulent être heur eux et lui font confiance pour le de venir. Pour cette raison, il est le roi, et le seul à sur vivre à ces créatures puissantes qui peuvent se montrer cannibales.

- Faire de même avec les deux autres extraits proposés et comparer les points communs et les différences dans les comportements des personnages.

Pour aller plus loin



Maurice Juvats

La fabrique de monstres

Griffes et crocs, poils et plumes, écailles et cornes... Les *Maximonstres* de Maurice Sendak empruntent à tous les registres du monde animal. Au sens propre, ce sont des chimères : des « mélanges » de divers animaux.

Ces monstres peuvent donc naturellement déboucher sur une « fabrique de monstres » à partir d'images détournées, de découpages et de collages.

Objectif

- Donner aux élèves les moyens de s'approprier les éléments plastiques d'un album, d'un film.

Compétences visées

- Exprimer, produire, créer.
- Mettre en œuvre un projet artistique.

Matériel

- photos d'animaux, d'êtres humains, d'objets.

Déroulé

- Dans un premier temps, les enfants observeront les monstres du livre : comment Maurice Sandak les a-t-il imaginés et dessinés ?



Le monstre-lion porte une corne de rhinocéros, le monstre-taureau a des pieds humains, le monstre-chèvre a des crocs, les pattes de tel autre sont couvertes d'écailles...

On peut ainsi dresser la liste des « ingrédients » utilisés par l'auteur et voir comment il les a associés.

- Dans un deuxième temps, seuls ou par petits groupes, les enfants se lanceront à leur tour dans la fabrique des monstres.

Il s'agit de savoir comment assembler entre elles les photos d'animaux de façon à obtenir les effets les plus surprenants, les plus étranges ou les plus monstrueux...

Le découpage et le collage n'interviennent qu'après avoir testé plusieurs possibilités.



Le « cerfeloup »

La fabrique de monstres peut se diversifier en mêlant aux photos d'animaux des photos d'êtres humains ou d'objets.

Elle peut également déboucher sur des jeux de langage : quel nom donner aux monstres obtenus ?

On peut mettre en scène son animal fantastique en choisissant un fond.

Pour prolonger le travail

- Arts visuels & bestiaire : idées d'activités en arts plastiques autour du thème du bestiaire >> Voir [ici](#).
- Le site de la BNF offre une galerie de monstres marins et terrestres médiévaux >> Voir [ici](#).
- Le site de la BNF propose même de créer son propre *Maximonstre* médiéval >> Voir [ici](#).

Donner vie à l'album avec un film d'animation

Objectif

Donner aux élèves les moyens de s'approprier des éléments plastiques pour représenter des éléments du film.

Compétences visées

- Exprimer, produire, créer.
- Mettre en oeuvre un projet artistique.
- Décrire des oeuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

Activités en classe

Max et les Maximonstres, l'album, se prête à une mise en scène sous forme de spectacle de marionnettes.

En ce qui concerne les personnages, diverses techniques sont utilisables, l'une des plus simples étant la silhouette découpée dans du carton et peinte, avec membres articulés, montée sur une tige.

Pour les décors, la chambre de Max, la mer avec le bateau et la forêt suffisent. Mais pour la chambre, on prévoira un dispositif permettant, comme dans l'album, de la transformer en faisant pousser des arbres. Les élèves comprendront alors d'autant mieux la signification de ce passage dans le livre.

Quant aux textes, ils peuvent être réduits à un dialogue avec la mère (off) au début et à la fin, quelques dialogues avec les *Maximonstres*, et deux monologues de Max pendant les traversées maritimes, que les élèves pourront inventer en fonction de leur interprétation du récit.



Exemples de films réalisés en classe

https://www.youtube.com/watch?v=R7NrX0Mu_9U&t=48s

<https://www.youtube.com/watch?v=jCiBoJ6NbeY>

Outils

Voir [la page Ecole & Cinéma sur Ercom](#).

Quelques livres pour se faire (un peu) peur...

d'après l'école des lettres 2009/10 n°3

Les monstres, les enfants adorent ! Aussi laides et terribles soient-elles, ces épouvantables créatures sont de grandes habituées des livres pour enfants...



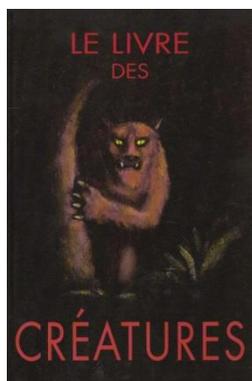
L'île du monstrol

Album

Yvan Pommeaux

Editions *L'école des loisirs*

Léon et Elvire grimpent dans une vieille barque et commencent à naviguer paisiblement. Pas pour longtemps : les remous et les allées de la navigation les conduisent bientôt sur une île pas comme les autres ; c'est l'île du Monstrol. Ça, il ne le savent pas encore, mais ils vont vite l'apprendre... Qui a dit que les garçons et les filles étaient empotés et niais de nos jours ?



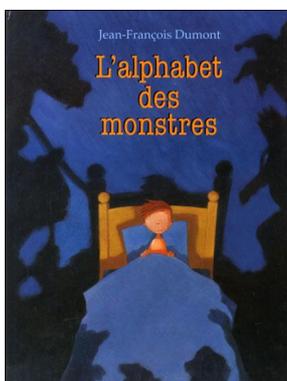
Le livre des créatures

Roman

Nadja

Editions *L'école des loisirs*

Depuis la nuit des temps, d'étranges créatures ont aidé, embelli, ou empoisonné la vie des femmes et des hommes. Qui sont-ils, ces trolls, ces sirènes, ces dyones, ces vampires, ces tengus, ces fées bonnes ou mauvaises, ces êtres mystérieux qui hantent nos rêves ?



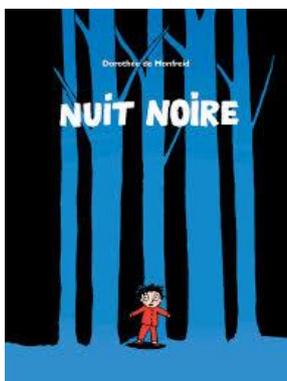
L'alphabet des monstres

Album

Jean-François Dumont

Editions *L'école des loisirs*

Encore un dernier bisou. Maman éteint la lumière. Ses pas s'éloignent dans le couloir...C'est l'heure. l'heure des monstres de l'alphabet.



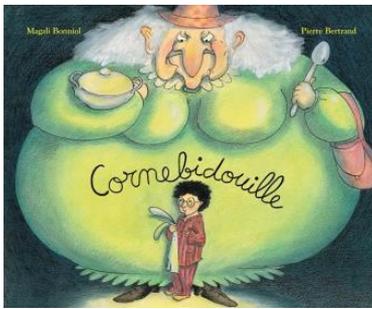
Nuit noire

Album

Dorothee de Monfreid

Editions *L'école des loisirs*

Tout est noir dans la forêt. Fantin a si peur qu'il se cache dans un arbre creux. Chut! Voici venir un loup qui allume un grand feu... Oh! Maintenant voilà un tigre qui effraie le loup! Et... Au secours! Un crocodile géant met le tigre en fuite à présent! Fantin n'est pas au bout de ses surprises. Car en poussant la porte d'un terrier dissimulé dans l'arbre, il va rencontrer... un petit lapin qui a un truc pour vaincre la peur et amadouer tous les animaux du bois...



Cornebidouille

Album

Pierre Bertrand et Magali Bonniol

Editions *L'école des loisirs*

Quand il était petit, Pierre ne voulait pas manger sa soupe. « Tu sais ce qui arrive aux petits garçons qui ne veulent pas manger leur soupe ? » lui disait son père, « Eh bien, à minuit, la sorcière Cornebidouille vient les voir dans leur chambre, et elle leur fait tellement peur que le lendemain, non seulement ils mangent leur soupe, mais ils avalent la soupière avec.» Pierre s'en fichait. Il ne croyait pas aux sorcières. Mais il faut admettre que son père avait raison sur un point: une nuit, à minuit, dans la chambre de Pierre, la porte de l'armoire s'entrouvrit avec un grincement terrible et Cornebidouille fit son apparition. Allait-elle parvenir à faire peur à Pierre ? Ca, c'était beaucoup moins sûr.



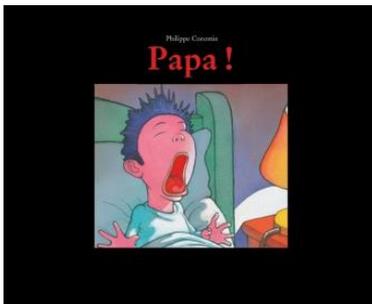
Il y a un cauchemar dans mon placard

Roman

Mercer Mayer

Editions *Gallimard jeunesse*

L'horrible cauchemar qui habite son placard empêche le petit garçon de trouver le sommeil. Jusqu'au jour où celui-ci prend son courage à deux mains et décide de se débarrasser du cauchemar une bonne fois pour toutes. Mais le cauchemar a plus peur que le petit garçon et se réfugie dans le lit...



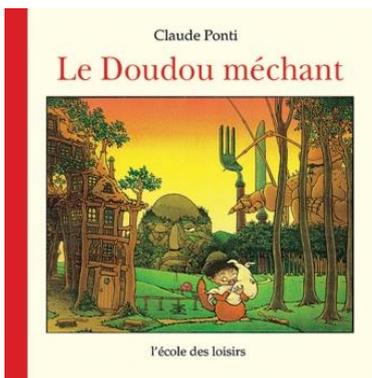
Papa !

Album

Philippe Correntin

Editions *L'école des loisirs*

Au lit, on lit. Ensuite on dort. Mais soudain...On entend un grand cri : Papa!! Encore une histoire de monstre, mais celle-ci a vraiment, vraiment, quelque chose de spécial.



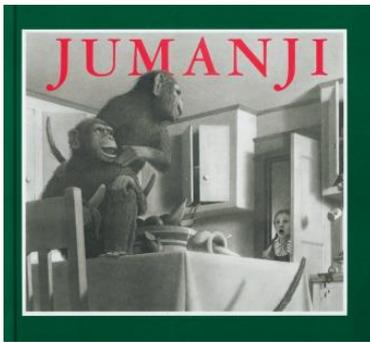
Le Doudou méchant

Album

Claude Ponti

Editions *L'école des loisirs*

Un matin, Oups trouve dans le grenier un vieux doudou abandonné, tout mou et tout triste. Très vite ils deviennent inséparables et le doudou fait tout ce qu'un doudou doit faire: il fait des câlins, invente des jeux, trouve les chemins où l'on se raconte des secrets que personne ne connaît. Jusqu'au jour où il n'a plus que des mauvaises idées, des idées de bêtises méchantes et un peu cruelles. Attention Oups, c'est peut-être un doudou méchant ton nouveau doudou...



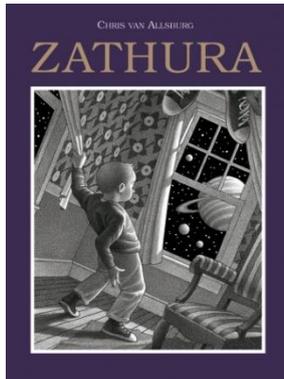
Jumanji

Album

Chris Van Allsburg

Editions *L'école des loisirs*

Jumanji est un jeu d'aventures dans la jungle qui ressemble à jeu de l'oie, à la différence près que le message de chaque case devient réalité - le lion attaque vraiment, des singes saccagent la cuisine, les pluies de la mousson inondent le salon... Une fois le jeu commencé, la seule issue est d'aller jusqu'au bout, de sortir de la jungle et d'atteindre Jumanji.



Zathura

Album

Chris Van Allsburg

Editions *L'école des loisirs*

À la dernière page de Jumanji, de Chris Van Allsburg, deux garçons, Walter et Danny Budwing récupéraient par hasard la redoutable boîte de jeu et la rapportaient chez eux. En ouvrant cette boîte, ils vont découvrir Zathura, un jeu d'aventures dans l'espace. Dans Jumanji, le lion attaquait vraiment et les pluies de la mousson inondaient le salon. Dans Zathura, il tombe des météores, quand on perd sa pesanteur, on risque un voyage infini dans l'espace, et quand un vaisseau-pirate Zorgon attaque, c'est la fin des haricots. Pour s'en sortir, pour revenir à la vie normale, il n'y a qu'une seule solution : poursuivre le jeu jusqu'au bout.

Quelques idées supplémentaires...

- Trouver une devise pour les *Maximonstres*.
- Trouver une devise pour le roi Max.
- Exploiter, expliquer la phrase dite par Max « Je ne suis pas un bon garçon ».
- Être roi : comment se faire entendre, comment obtenir un consensus, peut-on rendre tout le monde heureux, est-on plus heureux quand on est roi ?
- Faire la guerre pour rigoler ? ... Une belle idée de débat.
- Etudier le conte musical de Jean-Pierre Seyvos.

