

ÉCOLE ET CINÉMA HAUTE-VIENNE 2024-2025

« La parade des monstres »

Dossier pédagogique film 3 *Cycle 3*

Max et les Maximonstres

Titre original : Where the wild things are

U.S.A.- 2009 – 100 minutes

Réalisateur : Spike Jonze

Scénaristes : Spike Jonze et Dave Eggers
d'après le livre de Maurice Sendak



A PROPOS DU FILM

La fiche technique du film :

Un film de Spike Jonze, États-Unis
Durée : 100 min
Date de sortie aux Etats-Unis : 16 décembre 2009
Genre : fantastique, aventure

Scénario : Spike Jonze et Dave Eggers, d'après le livre de Maurice Sendak
Image : Lance Acord
Montage : Eric Zumbrunnen, James Haygood
Musique : Karen O, Carter Burwell

Producteurs : Tom Hanks, Gary Goetzman, John Carls, Maurice Sendak, Vincent Landay
Personnages :
Max (Max Records), sa mère (Catherine Keener), Claire (Pepita Emmerichs), le petit ami (Mark Ruffalo)

A propos du film :

- Le film est l'adaptation du livre pour enfants « Where the wild things are » de Maurice Sendak. A sa sortie en 1963, le livre surprend par le point de vue qu'il propose : l'enfance avec ses conflits, ses « fantasmes » et son aspect monstrueux, bien loin des images édulcorées et douces plus traditionnelles.
- Le tournage du film a eu lieu près de Melbourne en Australie.
- La fabrication des monstres a demandé 8 mois à la Jim Henson Company (Les Muppets, Labyrinthe...). Les monstres sont composés d'un mélange de marionnettes et d'animation numérique. Les prises de vues ont été réalisées grâce à de véritables costumes et d'animatroniques (créatures robotisées ou animées à distance par des câbles ou par radiocommande). Les mouvements des visages ont été rajoutés numériquement dans un second temps.
- Le Maximonstre le plus grand mesure près de quinze mètres de haut. Il est 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.
- On raconte qu'à la projection test de Max et les Maximonstres organisée en 2008 par la Warner pour évaluer l'impact du film sur ses spectateurs, les enfants sortirent de la salle en hurlant de peur. Le producteur distributeur du film aurait alors voulu en retirer le contrôle à son réalisateur Spike Jonze pour en offrir un second montage moins effrayant, plus conforme à ses attentes. Le studio refusera de faire la promotion du film pour le jeune public et le présentera comme un film destiné aux adultes, ce qui le fera à peine rentrer dans ses frais.
- « Cette adaptation d'un classique de la littérature enfantine laisse émerger une véritable poésie des émotions, soutenue par une bande originale de grande qualité. » Normandie Images



Le résumé du film

Un soir, Max s'enfuit de chez lui à cause d'une dispute avec sa mère. Après un voyage en barque, il débarque sur une île peuplée de monstres gigantesques qui ressemblent toutes à d'étranges mélanges d'animaux sauvages.



Se prétendant l'auteur de grands exploits et détenteur de pouvoirs magiques dont celui d'éloigner la tristesse, il les convainc de faire de lui leur roi. Mais malgré sa bonne volonté et son projet de construire un fort où ils pourraient vivre tous ensemble, Max ne parviendra pas à libérer le groupe d'amis de la jalousie, la colère, la peur et des autres sentiments qui dévorent parfois leur cœur : les Maximonsters passent souvent d'une émotion à l'autre et ont du mal à maîtriser leurs sentiments, tout comme Max.

Quand les monstres découvrent que Max n'est qu'un petit garçon ordinaire déguisé en loup qui se fait passer pour un roi, ils sont déçus, surtout Carol qui s'était particulièrement attaché à lui. Max reconnaît qu'il n'a peut-être pas été un très bon roi et reprend alors son bateau pour rentrer chez lui où sa mère l'attend avec un dîner bien chaud.



Les mots clefs du film :

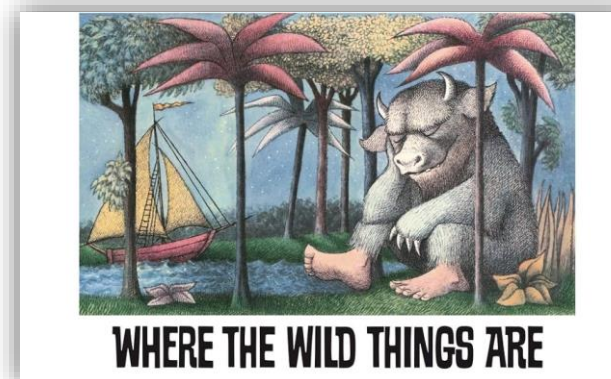
Enfance, famille, mal-être, rupture, réconciliation, émotion, peur, colère, frustration, conflits parent/enfant, fantastique, gigantesque, roi, régner, péripéties, relations humaines, règles de vie, vitalité, fragilité, transgression, jeu, déception, voyage initiatique



Des affiches du film et la couverture de l'album



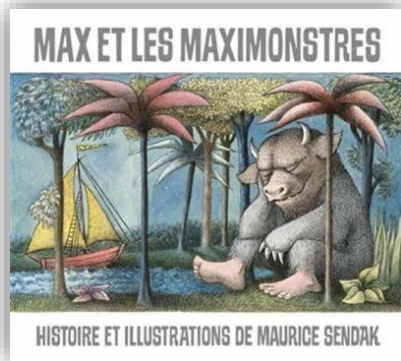
*Cliquez sur les
images pour les
télécharger*



Couverture de l'album de Maurice Sendak



De l'album au film : la bande-annonce et des extraits du film



Vidéo - Lecture de l'album



Vidéo - Histoire en version animée à partir de l'album



Bande-annonce



Extrait

Un soir, Max enfila son costume de loup.
Il fit une bêtise, et puis une autre... et puis une autre...
« Monstre », lui dit sa mère.
« Je vais te manger », répondit Max et il se retrouva au lit sans rien avoir mangé du tout.

© Maurice Sendak, *Max et les maximonstres*, L'école des Loisirs.

*1ère séquence du film (disponible sur
Nanouk - cinémalle)*





Le réalisateur Spike JONZE

Adam Spiegel est né le 22 octobre 1969 dans le Maryland aux Etats-Unis. C'est un réalisateur, scénariste, acteur et producteur américain. Son pseudonyme est une référence au musicien et acteur Spike Jones.

Il est le producteur et co-créateur du programme télévisé Jackass. Il est également l'auteur de nombreux clips, de courts métrages et de documentaires.

Ses longs métrages sont *Dans la peau de John Malkovich* (1999), *Adaptation* (2003), *Max et les Maximonstres* (2009) et *Her* (2013).

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

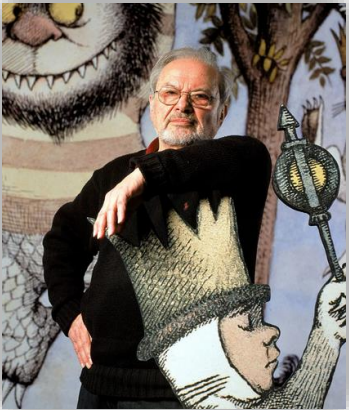
Spike Jonze à propos de *Max et les Maximonstres*



*Interview de Spike Jonze à propos du film
(cliquez sur l'image pour y accéder)*



Making of du film (cliquez sur l'image pour y accéder)

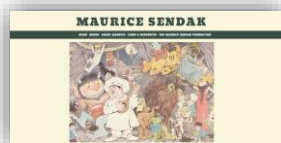


L'auteur-illustrateur Maurice Sendak

Maurice Bernard Sendak, né en 1928 à New York et mort en 2012, est un auteur et illustrateur de littérature d'enfance et de jeunesse, célèbre pour son album *Max et les Maximonstres* publié en 1963.

Les livres de Maurice Sendak se sont vendus à plus de 50 millions d'exemplaires et ont été traduits dans plus de 40 langues. Il a reçu de nombreuses récompenses tout au long de sa carrière, notamment :

- la médaille Caldecott pour *Where the Wild Things Are* (*Max et les Maximonstres*) (1964)
- la médaille internationale Hans Christian Andersen pour l'illustration (1970)
- la médaille nationale des arts en reconnaissance de sa contribution aux arts en Amérique (1996)
- le premier Astrid Lindgren Memorial Award, un prix international annuel pour la littérature jeunesse créé par le gouvernement suédois (2003).



*Site officiel consacré à Maurice Sendak
(cliquez sur l'image pour y accéder)*



*Fondation Maurice Sendak
(cliquez sur l'image pour accéder au site)*



Quels objectifs ?

- Anticiper la projection avec l'analyse du titre, de l'affiche, de la bande annonce pour envisager le sujet du film, porter une attention particulière aux éléments qui l'entourent
- Construire un « horizon d'attente » en présentant des images, des personnages et des lieux
- Construire un « univers de référence » en mobilisant des connaissances (référence à l'histoire de l'album, à d'autres histoires et/ou films déjà vus/connus)

L'album (cf p.4 les deux vidéos présentant l'album)

Objectif :

- Faire entrer les élèves dans l'univers du film par la découverte et la connaissance de l'album

Compétences visées :

- Comprendre une histoire
- Emettre des hypothèses sur la thématique abordée

Propositions :

Il peut être intéressant de mettre en parallèle le film avec l'album, d'autant que ce dernier fait partie de la liste de référence publiée sur EDUSCOL pour le cycle 2. En effet, une étude de l'album et un travail en lecture et étude de la langue permettrait de préparer les élèves au contenu du film qui peut être effrayant pour certains élèves.

Par ailleurs, une première réflexion sur la thématique peut être amorcée, avec un débat autour des questionnements suivants :

- Qu'est-ce qui peut pousser Max à faire des bêtises ? Et vous, pourquoi faites-vous des bêtises ?
- Les Maximonstres font-ils peur à Max ? En quoi peuvent-ils faire peur ? Dans la vie, de quoi peut-on avoir peur ? Pourquoi a-t-on peur parfois ?

Expliquer aux élèves que :

- Ils vont voir au cinéma un film qui est une adaptation du livre de Maurice Sendak. Le réalisateur Spike Jonze n'a pas inventé l'histoire mais il a adapté celle de l'album pour la mettre en image dans un film.
- Il serait intéressant de comparer l'histoire et les illustrations de l'album avec l'histoire et les images du film.



L'affiche du film (téléchargement des images en p.3)

Objectif :

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

Compétences visées :

- Décrire une affiche, en proposer une compréhension personnelle argumentée
- Emettre des hypothèses sur les lieux, les personnages et les actions du film

Quelques activités possibles à partir de l'observation de l'affiche :

- Observer le texte et l'image sur l'affiche pour émettre des hypothèses quant à l'histoire, le thème, les personnages, le lieu
- Observer le caractère particulier de la police : émettre des hypothèses sur cette utilisation
- Observer les personnages : leur dimension, leur représentation. Qui sont-ils ?
- Dialoguer autour de la phrase « Il y en a un en chacun de nous » : qu'est-ce que cela signifie ?
- Regarder toutes les affiches, les comparer, dire celle que l'on préfère en argumentant

Comparaison entre l'affiche du film et la couverture de l'album :

- Décrire chaque image par groupe, faire la liste des éléments que l'on trouve dessus, indiquer où se trouvent les personnages, ce qu'ils font, leur représentation et nommer tous les éléments présents. Décrire l'atmosphère du monde dans lequel les visuels nous plongent
- Proposer aux élèves d'argumenter autour de leur ressenti à partir de l'évocation de tous ces éléments
- Comparer les titres en français (*Max et les Maximonstres*) et en anglais (*Where the wild things are*), observer la typographie

	Texte	Personnages	Objets	Lieu du décor Temporalité	Que suggère l'image ?
					
					



La bande annonce (cf p.4)

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 œuvres cinématographiques
- Identifier, caractériser, trier des éléments perçus lors du visionnage
- Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension d'une œuvre cinématographique

Quelques activités possibles à partir du visionnage de la bande annonce :

- Projeter la bande annonce sans révéler aux élèves ce dont il s'agit et voir ainsi si ils font le lien avec l'album étudié
- Ecouter les dialogues, se questionner sur leur signification
- Ecouter la musique puis donner ses impressions : qu'est ce qu'elle impulse ?
- Questionner les élèves sur les similitudes et les différences album/film déjà observées.
- Observer les cartons présents en fin de bande annonce : que signifient-ils ?



La 1^{ère} séquence (disponible sur Nanouk → cliquez sur Cinémalle -> 1^{ère} séquence)

Objectif :

- Faire entrer les élèves dans l'univers cinématographique du film par la découverte de la 1^{ère} séquence

Compétences visées :

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

Quelques activités possibles à partir du visionnage de la bande annonce :

Le visionnage permet de faire ressortir les premières caractéristiques du film et du personnage de Max.

Porter l'attention des élèves sur l'ambiance général du film et sur le personnage de Max. On questionnera les élèves à l'oral ou à l'écrit.

Pour favoriser un visionnage actif, donner les questions en amont :

- Où se déroule le film ? Quand ?
- Qui sont les personnages principaux ? Secondaires ?
- Que comprenons-nous de la personnalité de Max ?

Visionner une deuxième fois la séquence en étant attentif au rythme général et au personnage de Max. S'interroger sur les actions et sur les effets produits.

S'interroger sur ce qui est étrange, drôle ou angoissant. Analyser les particularités des personnages. Quels premiers sentiments sont abordés ?

Demander aux élèves de compléter le tableau ci-dessous.

Les actions	Les premières émotions perçues

Un débat

Objectif :

- Amener les élèves à réfléchir, dialoguer, argumenter autour d'une question

Débats possibles :

- Qu'est-ce qui peut pousser Max à faire des bêtises ? Et vous, pourquoi faites-vous des bêtises ?
- Les Maximonstres font-ils peur à Max ? En quoi peuvent-ils faire peur ? Dans la vie, de quoi peut-on avoir peur ? Pourquoi a-t-on peur parfois ?



APRES LA PROJECTION

Juste après la projection

Objectif :

- Valider les hypothèses émises précédemment
- Permettre d'expliquer ce qu'on a compris, d'interpréter l'implicite, de confronter les interprétations et de lever certaines incompréhensions.

Compétences visées :

- Raconter une histoire
- Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences
- Ecouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité

Quelques activités possibles à partir de l'étude de certaines scènes et des personnages :

- Demander aux élèves de raconter le film, mais aussi d'exprimer leur ressenti, leurs émotions. Leur demander de justifier leurs propos.
- Dessiner son personnage préféré : chaque élève peut choisir un personnage qu'il a particulièrement aimé, le dessiner et écrire en quelques lignes pourquoi il l'a choisi
- Choisir sa scène préférée : 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
- Aborder la question du monstrueux : qui est monstrueux ? De quelle façon cela est-il perceptible ? Comprendre les effets obtenus (angoisse, peur, surprise, stupeur...)
- Se remémorer les personnages
- Compléter le tableau suivant :

Indique tes préférences :	Justifie tes choix :
Un personnage du film :	
Un moment du film :	
Un plan particulier :	
Un objet :	
Une couleur :	
A quel autre film cela te fait-il penser ?	

La comparaison entre l'album et le film

Objectif :

- Comparer deux supports différents

Compétence visée :

- Avoir un regard critique sur l'adaptation du livre

Activités possibles :

- Comparer le début de l'album et celui du film. Constaté que les bêtises de Max, au début de l'histoire dans l'album, occupe un temps très court. Demander aux élèves les raisons de ce choix (→ place laissée par l'auteur à l'imaginaire du lecteur et à son interprétation). A l'inverse, les bêtises de Max sont clairement montrées dans le film. A quel temps correspondraient-elles dans l'album (→ avant le début de l'histoire à proprement parler)
- Rechercher d'autres scènes que le film amplifie
- Rechercher des scènes du film qui n'apparaissent pas dans l'album
- Rechercher des personnages qui n'apparaissent pas dans l'album :
 - ✓ Les personnages autour de Max : seule la maman est présente dans l'album. Lister les personnages proches de Max dans le film, voir en quoi leur présence et les actions vécues par Max donnent des indications sur son comportement
 - ✓ Les monstres : dans l'albums, ils ne sont pas caractérisés (physique assez uniforme et pas d'identité propre). A l'inverse, les monstres du film ont un nom et une personnalité qui influe sur le déroulement de l'aventure de Max
- Choisir une scène présente uniquement dans le film, la transposer en scène pour l'album avec : un texte narratif court reprenant la structure de l'album ; d'éventuels dialogues ; une illustration permettant d'enrichir le texte et reprenant quelques codes plastiques de Sendak (trait noir, végétation luxuriante...)

Les personnages du film

Objectif :

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

Compétence visée :

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

Quelques activités possibles à partir de l'étude des personnages

- Définir, caractériser les personnages en argumentant son propos (à l'oral ou à l'écrit)
- Etablir des relations entre les personnages

□ Caractériser les personnages :



- **MAX** : C'est un petit garçon indiscipliné, il n'a pas l'air d'obéir beaucoup à sa mère. Il souffre de solitude : il joue seul et s'isole sous une tente dans sa chambre. Il y a une première rupture avec sa sœur Claire : il déchire la carte. Puis une seconde avec sa mère, quand il ne supporte pas qu'elle ait un ami et qu'elle l'embrasse. Cela déclenche chez lui une crise. Il enfile son costume de loup et se transforme en « bête sauvage », monte sur la table, et finalement mord sa mère. Il est en colère et dit à sa mère : « *Je te déteste* ». Il est malheureux (absence du père ?). Il va alors se choisir une famille de substitution : les Maximonstres. Avec eux, il essaiera d'être roi et de conduire le groupe. Sa parole aura beaucoup d'influence. Puis il se retrouvera seul avec lui-même et décidera de revenir chez lui. A la fin du film, il retrouve la sérénité.
- **LA MERE DE MAX** : elle a des difficultés professionnelles. Elle est seule pour s'occuper de Max quand elle rentre du travail. Elle essaie de le comprendre mais le trouve parfois « ingérable ».
- **CLAIRE** : C'est la sœur aînée de Max. Elle ne s'occupe pas de son frère, préférant fréquenter ses amis. Max lui en veut car elle ne l'a pas défendu.
- **CAROL** : C'est l'un des Maximonstres. Il se pose en chef naturel du groupe. Il est hypersensible, inventif et passionné mais également susceptible. Il est triste que KW se soit fait des amis à l'extérieur de sa communauté.
- **KW** : Cette Maximonstre a les cheveux longs et des pattes de canard. Elle est amicale et accueillante, dynamique et mélancolique. Elle semble être mise à l'écart car elle s'est fait des amis à l'extérieur de son groupe. Elle sauve Max en l'avalant. Sa dernière réplique est « *Je t'aime tellement que je pourrais te manger !* »
- **JUDITH** : Cette Maximonstre est la compagne d'Ira. Elle a des cheveux longs mais n'a pas de pattes de canard. C'est une fille un peu bizarre, souvent négative et qui accable les autres de ses jugements sarcastiques.
- **IRA** : Maximonstre au long nez, c'est un être doux et maladroit. C'est également le plus fort de tous : il est capable de faire des trous n'importe où.
- **DOUGLAS** : Ce Maximonstre ressemble à un oiseau. C'est le plus raisonnable de tous mais aussi le plus fiable. »
- **ALEXANDER** : Ce Maximonstre à l'allure d'une chèvre est l'exemple même de l'adolescent immature et hyperactif manquant de confiance en soi.



❑ Qui sont les Maximonstres ?

- Le nom Maximonstres est choisi dès la publication de l'album en 1967. Ainsi, il remplace l'expression « Wild Things » du titre original, que l'on peut traduire par « Les choses sauvages ». Ce nom est donc à considérer pour entrer dans la réflexion du film.
 - Activité possible : amener les élèves à réfléchir sur ce nom de Maximonstres
- L'aspect physique des monstres reprend les codes du monstrueux présent dans l'album : griffes, cornes, crocs et écailles donnent un aspect terrifiant aux Maximonstres. Le mélange de composition de leur corps en fait des êtres hybrides, personnages fantastiques, chimères. Pour autant, ils n'apparaissent pas vraiment menaçants : leur pelage, leur couleur, leur regard en font des êtres attachants.
 - Activités possibles : Décrire chaque monstre en retrouvant et nommant les éléments empruntés à des animaux pour les différentes parties du corps ; imaginer d'autres monstres, écrire leur carte d'identité, les réaliser par photomontage en utilisant des images de magazines et des photocopies d'animaux, de textures (écailles, plumes, pelage mais aussi minéraux, végétaux...)
- Les Maximonstres ont des règles de vie que Max ne connaît pas, ce qui le met en danger : il comprend qu'il risque d'être mangé ! (Judith : « *Quand on a un problème, on le mange* »). Pour éviter cela, Max se dote de pouvoirs extraordinaires et devient ainsi roi. Il érige la sauvagerie en loi et impose son mode relationnel habituel. Mais il va être pris au piège de son propre jeu face aux colères et excès d'humeur des Maximonstres. Progressivement, il va découvrir qu'il ne connaît pas toutes leurs règles de vie.
 - Activités possibles : Repérer quelques règles d'organisation de vie des Maximonstres ; rédiger ces règles ; établir une liste de mots relatifs à la « sauvagerie »
- Les relations de Max avec les Maximonstres sont parallèles à celles qu'il peut vivre dans sa famille : il est confronté à des émotions qu'il lui faut comprendre, gérer et accepter. Par ailleurs, en tant que roi, il doit également comprendre les relations entre les Maximonstres qui sont, comme lui, victimes de mouvements d'humeur. Il s'agit donc d'un vrai apprentissage pour Max... mais aussi pour les élèves !
 - Activités possibles : Repérer différentes émotions perçues chez les Maximonstres ; les nommer, les décrire chez les Maximonstres, les décrire pour soi ; mettre en place un lexique des émotions

❑ Qui est Max ?

Max est un jeune garçon dont les réactions ambivalentes montrent la complexité de ses besoins et de ses émotions : il veut s'ouvrir au monde extérieur mais il a besoin de la présence rassurante de sa mère. Il est parfois débordé par ses émotions, ce qui l'amène à faire des colères et devenir, selon les mots de sa mère, « ingérable ».

- Activités possibles : Définir le caractère de Max ; lire des albums et histoires avec des enfants « terribles » ; repérer la manière dont Max se console lorsqu'il est en colère (refuge dans l'igloo, la cabane...)



❑ Mettre en parallèle les personnages et leurs actions :

Max vit avec les Maximonstres des relations similaires à celles de sa vie familiale, ce qui va lui permettre de prendre du recul et de mieux comprendre ce qu'il ressent avec celle-ci. Mettre en relation des événements, tels :

- Saccage de la chambre de sa sœur par Max car il est en colère contre elle / Destruction des cabanes par Carol car il est en colère contre KW → Tous les deux ne savent pas gérer leur peine, la colère prend le dessus
- Réaction de Max par rapport à sa mère qui reçoit son ami / Réaction de Carol par rapport à l'arrivée des oiseaux dans la vie de KW → Tous les deux rejettent les intrus et ce qui est nouveau, ce qui vient perturber le quotidien
- Bataille de boules de neige avec les copains de sa sœur / Bataille de boules de terre avec les Maximonstres → Ces deux moments se terminent mal, l'action prend le pas sur la raison
- Construction d'un igloo et d'un vaisseau-cabane par Max / Construction d'une forteresse avec les Maximonstres → Les abris sont destinés à se protéger, à être en sécurité.
- La mère qui crie à Max qu'il est ingérable / Max qui crie à Carol la même chose → Max et Carol sont semblables dans leurs réactions, Max en prend conscience

Poursuivre le débat sur les émotions

Objectif :

- Amener les élèves à donner leur point de vue et échanger leurs idées

Compétence visée :

- Donner son point de vue, débattre, argumenter

Activités possibles :

- Demander aux élèves de décrire à quelles occasions ils éprouvent les émotions observées dans le film, et ce qu'ils ressentent physiquement pendant ces moments.
- Travailler le vocabulaire : le lexique des émotions et des sentiments
- Eléments pour un débat :
 - Les Maximonstres passent souvent d'une émotion à l'autre et ont du mal à maîtriser leurs sentiments, comme Max... Et vous ? Connaissez-vous la colère, la fureur, le bonheur... ?

- Qu'est-ce qu'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 s'amuser, est-ce possible ?
- Repérer quelques règles d'organisation de la vie des Maximonstres (ex : un monde cannibale : « *Quand on a un problème, on le mange.* »). Créer un règlement fictif de règles de vie sauvage. Transposer ce règlement de vie sauvage en règlement de vie civilisée. Faire le lien avec les règles de vie de la classe.

Travailler le vocabulaire

Eduscol propose des fiches outils relatives aux thématiques du MONSTRE et de la PEUR autour de la découverte du mot, de son histoire, de son observation et son appropriation. Par ailleurs, quelques références et prolongements possibles



Monstre

Disciplines et thématiques associées : Français.

ÉTAPE 1 : LA DÉCOUVERTE DU MOT



Peur

Disciplines et thématiques associées : Français

ÉTAPE 1 : LA DÉCOUVERTE DU MOT

Et en arts plastiques ?

LES ETRES HYBRIDES

- Dessiner : Technique du cadavre exquis
- Découper : Découper puis découper des silhouettes d'animaux, les assembler par moitié. Puis jouer avec l'ombre et la lumière pour créer des ombres chinoises.

- Assembler :
 - Créer son propre monstre fabuleux par collage ou autres techniques. Le personnage doit être un être hybride relativement effrayant ou au contraire apaisant. Technique : décalquage / frottage / dessin / découpage et collage
 - Détourner des objets de leur usage en les assemblant pour créer un animal fantastique
- Modeler : à partir du croquis d'un animal fantastique imaginé par l'élève, le réaliser en argile, en papier mâché (sur une structure en grillage), avec du fil de fer.

Quelques références artistiques :



Sarina Brewer

<http://blog.artsper.com/fr/voir-plus-loin/la-taxidermie-dans-l-art/>



Thomas Gründfeld

<http://espace-holbein.over-blog.org/article-thomas-grundfeld-misfit-76818111.html>



Thomas Gründfeld



Thomas Gründfeld



Niki de Saint Phalle, *Le monstre de Soisy*, 1966



Christian BOLTANSKI, *Danse macabre (Théâtre d'ombres)*, 1984

Sites et ouvrage

Les animaux fantastiques



«Les animaux fantastiques»
BNF - ICI



« Mon bestiaire fantastique »,
Domaine national du château d'Angers - ICI



« Arts visuels et bestiaires », Canopé- ICI

LES ABRIS

Après une journée de fête, Carol emmène Max dans une grotte en plein milieu du désert. Il lui montre une maquette d'une île effectuée avec des bouts de bois. 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. Spike Jonze a demandé au chef décorateur K. K. Barrett de construire un fort résistant, mais susceptible d'avoir été conçu par un enfant et bâti par des monstres indisciplinés et aussi peu qualifiés que possible. Après avoir envisagé diverses formes, qui leur parurent trop sophistiquées, Barrett et Jonze optèrent pour le cercle avec l'idée simple de la hutte circulaire, du nid.

Avec les élèves :

- Réaliser des cabanes miniatures en utilisant des matériaux naturels
- Construire des cabanes dans la cour avec des tissus, des tiges de bambou...

Quelques références artistiques :



MERZ Mario (1925-2003), *Igloo de Giap*, 1968



UDO Nils (né en 1937), *Habitat*, 2000, Paris
Jardin des Champs-Élysées



DOUGHERTY Patrick (né en 1945),
Sortie de Cave, Chateaubourg, 2008,



LOEBERMANN Matthias (architecte)
Palettenpavillon, 2010

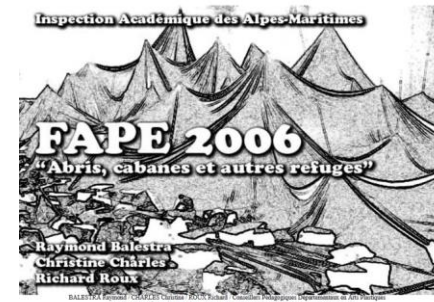


Renzo Piano, Centre culturel de Tjibaou, Nouvelle Zélande 2013

Sites et ouvrage



« *Drôles de maisons* »,
Canopé
[ICI](#)



« *Abris, cabane et autres
refuges* »,
IA Alpes-Maritimes
[ICI](#)



BIBLIOGRAPHIE DE LA BFM DE LIMOGES

Mondes imaginaires

Mélanie Rutten : Les sauvages (Éditions MeMo, 2015)

Annabelle Buxton : Le tigre blanc (Magnani, 2012)

Grégoire Solotareff : Mon frère le chien (L'école des Loisirs, 1991)

Yvan Pommaux : L'île du monstriel (L'école des Loisirs, 2000)

L'enfance

Clotilde Perrin : Les incroyables ou les enfants les plus étonnants que j'ai rencontrés (Kaléidoscope, 2023)

Martin Page, Ronan Badel : Le permis d'être un enfant (Gallimard Jeunesse, 2019)

Les émotions

Delphine Perret : Les jours bêtes (L'atelier du poisson soluble, 2006)

Alessandro Riccioni, Simone Rea : Voilà le vent (Cambourakis, 2017)

Les monstres

Évelyne Brisou-Pellen : Le monstre du CM1 (Casterman, 2010)

Claude Ponti : Voyage au pays des monstres (L'école des Loisirs-Musée d'Orsay, 2020)

La solitude

Gabrielle Vincent : Je voudrais qu'on m'écoute (Casterman, 1995)

Anaïs Vaugelade : Laurent tout seul (L'école des Loisirs, 1996)

L'album de Maurice Sendak

Max et les maximonstres (L'école des Loisirs, 1988)

Autour de l'œuvre

Sous la direction de Florence Gaiotti, Éléonore Hamaide-Jager, ... :

« Max et les maximonstres » a 50 ans : réception et influence de l'œuvre de Maurice Sendak en France et en Europe (BnF-Centre national de la littérature pour la jeunesse, 2015)

Where the wild things are : motion picture soundtrack : original songs by Karen O and the kids (DGC Records, 2009)

Max et les maximonstres : un conte musical de Jean-Pierre Seyvos (Alpha 750, 2006)

DVD

Spike Jonze : Max et les maximonstres (Warner Bros. Entertainment Inc., 2010)

Ces titres et de nombreux autres sont à découvrir sur les médiathèques du réseau de la Bfm de Limoges.



Le dossier ci-présent a été réalisé en prenant appui sur les sources suivantes :

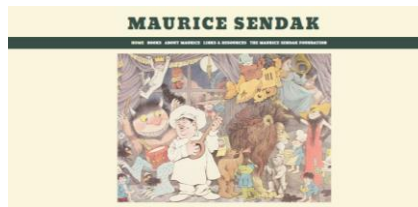
Ressources Internet



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).

➤ <https://nanouk-ec.com/>



Le site officiel consacré à Maurice Sendak

➤ <https://www.mauricesendak.com/>



La fondation Maurice Sendak

➤ <https://www.sendakfoundation.org/>

Autres sources

- Dossier pédagogique 67 – Fabienne Py (CPAV)
- Dossier pédagogique Besançon – Christelle Simonin (CPC) et Jean-Paul Jorrot (CPAV)
- Dossier pédagogique 78- Camille Fiorèse (CPAP)

