

# MAX EN DE MAXIMONSTERS



**VERTELD EN GETEKEND DOOR MAURICE SENDAK**

Maurice Sendak

# MAX EN DE MAXIMONSTERS

THEMA'S: MONSTERS, DROMEN, FANTASIE, FAMILIE

De avond waarop Max zonder eten naar bed wordt gestuurd, groeit er een bos in zijn kamer. De zee komt aanrollen en Max gaat op weg naar het eiland waar de Maximonsters wonen. Hij is niet bang; hij temt de Maximonsters door diep in hun gele ogen te kijken. De Maximonsters maken hem koning en er wordt een wild feest gevierd. Toch voelt Max zich eenzaam...

Ga mee met Max en ontmoet de Maximonsters!

## VOORLEZEN

Zet een leeg bord neer met bestek ernaast. Leg *Max en de Maximonsters* op het bord.

Ontdek het bord met de kinderen. Reageer verbaasd. 'Een bord met een boek erop? Wat een vreemde maaltijd.' Vraag voor wie dit bord zonder eten kan zijn. Verzamel de kinderen om je heen en lees het boek voor. Zijn ze er na het voorlezen achter gekomen waarom het bord leeg was?

## MAX DE WOLF

Max trekt zijn wolfspakje aan en verandert in een wolf.

Vraag de kinderen wat zij weten over de wolf. Maak samen het geluid dat een wolf maakt. Vertel dat dit geluid 'janken' heet. Andere dieren maken weer andere geluiden. Noem de naam van een geluid, zoals: mekkeren, loeien, kwaken, brullen, hinniken, blaffen, knorren, miauwen, tjirpen, blaten, baken, zoemen, grommen, gaken of sissen. De kinderen vertellen welk dier dit geluid maakt en doen het geluid na. Laat het geluid ook horen via internet. Draai hierna de activiteit om. Laat een kind een dierengeluid maken en de groep raden welk dier hij is.

## DE SLAAPKAMER VAN MAX

Max wordt zonder eten naar bed gestuurd.

Maak de slaapkamer van Max door een vel papier neer te leggen. Zet hier een poppenhuismeubel van een bed en tafel op. Maak een foto van het bovenaanzicht. Verander de inrichting van de slaapkamer en voeg er enkele meubels aan toe. Maak opnieuw een foto. Doe dit enkele keren. Print de foto's.

Bekijk de slaapkamer van Max in *Max en de Maximonsters*. Leg het vel papier neer en laat de kinderen deze kamer namaken met de poppenhuismeubels. Max schuift met de meubels in zijn slaapkamer. Laat de eerste foto met bovenaanzicht zien. De kinderen kijken hier goed naar en zetten de meubels op de juiste plek op het vel papier. Wanneer alle meubels in de kamer staan, laat je een van de kinderen controleren of alles goed staat. Ga verder met de volgende foto.

## HET BOS

In de kamer van Max groeit een bos. Het groeit en groeit. Er groeien bomen met bladeren tot het plafond en de muren worden de hele wereld.

Kijk samen in het boek hoe de kamer van Max verandert in een bos. De kinderen maken hun eigen bos in een schoendoos. Ze beschilderen de wanden en bedekken de bodem met lapjes groene stof, stukjes tapijt, kleine stenen, kurk, hout-



snippers of mos. Daarna vullen ze het bos met bomen, struiken en planten die ze maken van papier en kosteloos materiaal. Van klei maken ze Max, die in het bos gezet wordt.

Maak een tentoonstelling met de schoendozen, zodat een deel van de ruimte in één groot bos verandert.

### EEN EIGEN BOOT VOOR MAX

De zee komt aanrollen met een eigen boot voor Max. Max zeilt weg door nacht en dag.

De kinderen maken een boot voor Max. Leg materiaal klaar waaruit ze kunnen kiezen. Wanneer de boten klaar zijn, ga je met de groep om een bak met water zitten. De boten worden een voor een in het water gezet. Kijk of de boot blijft drijven. Ontdekken de kinderen waarom de ene boot drijft en de andere zinkt? Zet Max (een poppetje) op een boot die blijft drijven. Kan deze boot Max dragen?

### DE AANKOMST

Max is week uit en week in onderweg, bijna een jaar lang, tot waar de Maximonsters wonen.

Maak de zee door dertig blauwe teldopjes of ronde vouwblaadjes achter elkaar te leggen. Zet een bootje aan het begin van de zee. Kopieer de Maximonsters en leg ze aan het eind van het blauwe pad.

Om de beurt gooien de kinderen met de dobbelsteen en laten Max het aantal gegooide ogen over de zee varen. Zo brengen ze Max naar de Maximonsters.

### DE MAXIMONSTERS

Max komt aan bij het land waar de Maximonsters wonen. Zij stoten hun vreselijk gebrul uit, knarsen met hun vreselijke tanden en rollen met hun vreselijke ogen en laten hun vreselijke klauwen zien.

Bekijk de Maximonsters in het boek. Herkennen de kinderen dieren in de Maximonsters? Laat hen vertellen welke dieren zij zien.

Elk kind tekent zijn eigen Maximonster. Dit is een monster dat kenmerken heeft van verschillende dieren. De kinderen tekenen hun monster met zwarte stift en kleuren het daarna in met kleurpotlood.

**TIP!** Doe de kinderen voor hoe je verschillende huidstructuren kunt tekenen, zoals schubben, haren en veren.

### VRESELIJKE MAXIMONSTERS

Max temt de vreselijke monsters door ze allemaal recht in hun gele ogen te kijken.

Zorg voor één of meerdere sets met getalkaarten van één tot en met vijf. Geef elk kind een willekeurige getalkaart.



De kinderen zijn de Maximonsters. Ze springen op hun poten en bewegen met hun klauwen. Jij bent Max en probeert de Maximonsters te temmen. Dit doe je door een getal te noemen. De Maximonsters met dit getal zijn getemd en staan stil. Ga verder met een volgend getal en ga zo door tot alle Maximonsters stilstaan.

De Maximonsters worden bang van Max, het vreselijkste monster van allemaal, en kruipen dicht tegen elkaar. Geef de kinderen de opdracht om zelf in groepjes te gaan staan met kaarten van de getallen één tot en met vijf. Controleer elk groepje door de monsters in de volgorde van de getallenrij te zetten.

## KONING MAX

De Maximonsters maken Max Koning.

Koning Max heeft alles over de Maximonsters te zeggen. Wijs een kind aan dat Max is. Hij krijgt een kroon op. Vijf andere kinderen zijn Maximonsters en gaan in een rij voor Max staan. Max noemt een woord en de Maximonsters zeggen om de beurt een zin met dit woord. De groep controleert of het woord in de zin voorkomt. Daarna gaan de monsters weer zitten. Kies vijf nieuwe monsters en een andere Max.

Breid de activiteit uit door Max het woord naar de Maximonsters te laten fluisteren. Hierna maken de monsters elk een zin



met dit woord. De andere kinderen luisteren goed en proberen te ontdekken welk woord in elke zin voorkomt. Vinden ze het woord dat Max bedacht heeft?

### EEN WILD FEEST

Max viert een wild feest met de Maximonsters.

Vier een monsterlijk feest met de kinderen. Laat ze als monsters verkleed komen. Zet muziek op waarop de monsters kunnen dansen. Onderbreek het dansen door het volgende spel te spelen. Leg voor elk monster een hoepel (boom) neer. Zet de muziek weer aan. De monsters dansen rondom de bomen. Als de muziek stopt,

zoekt elk monster een boom op om achter te schuilen. De kinderen stappen in een hoepel. Start de muziek en hak een boom om (neem een hoepel weg). Wanneer de muziek stopt, zoeken de monsters een boom op. Ze mogen samen bij één boom staan. Ga verder. Hoeveel bomen hebben de monsters nodig om achter te schuilen?

### MET DE MAXIMONSTERS IN HET BOS

De Maximonsters en Max hebben veel plezier in het bos. Ze lopen kriskras tussen de bomen door en hangen aan de takken.

Bekijk de bladzijde in het boek waarop Max en de Maximonsters aan de takken hangen.

Ga met de kinderen naar de speelzaal en leg hier enkele matten klaar. Start met een warming-up. De kinderen zijn Maximonsters en springen van mat naar mat zonder met hun voeten op de vloer te komen. Verdeel de groep hierna in vieren. Elke groep doet een activiteit in het bos.

#### Activiteit 1

De Maximonsters hangen aan een tak. Zet hiervoor het duikelrek klaar.

#### Activiteit 2

Max neemt de Maximonsters mee naar een grote boom (het wandrek). Daar klimmen ze in.

#### Activiteit 3

In het bos liggen omgevallen bomen. Om verder te komen, moeten de Maximonsters

over de boomstammen klimmen. Zet een (omgekeerde) bank of een evenwichtsbalk neer. Dit is de omgevallen boom. De Maximonsters balanceren over de boomstam.

#### Activiteit 4

In het bos vinden de Maximonsters den-nenappels. Ze rapen ze op en gooien ze weg. De Maximonsters mikken een pitenzakje in een bak of mand.

#### EEN LEKKERE GEUR

Na het feest stuurt Max de Maximonsters zonder eten naar bed. En terwijl Max, de Koning van alle Maximonsters, alleen zit, waait er een geur van lekker eten om hem heen. Max heeft er geen zin meer in om Koning te zijn van de Maximonsters, stapt in zijn eigen bootje en zeilt terug.

Zet de boot van Max in de kring en leg hier vijf blauwe teldopjes voor. Max ruikt lekker eten en denkt aan het lekkers dat op zijn bord zou kunnen liggen. Wat wil hij graag naar huis!

Geef de kinderen de opdracht om een fruitsoort te noemen. Voor elk teldopje dat er ligt, bedenken de kinderen iets van fruit. Wanneer er een fruitsoort is genoemd, wordt het teldopje weggehaald en verplaatst de boot zich. Ga door tot de dopjes weg zijn.

Leg weer vijf dopjes neer en geef een andere opdracht. Herhaal de activiteit.



#### SUGGESTIES:

- Noem een groente.
- Noem iets wat je moet koken om het op te kunnen eten.
- Noem iets wat je met een lepel eet.
- Noem iets wat wit is en wat je kunt eten.

Uiteindelijk komt Max thuis aan.



### EEN GEVULD BORD

Max vaart in de nacht zijn eigen kamer in, waar hij zijn avondeten vindt. Op zijn bord vindt hij erwten. Ze zijn nog warm! Max begint meteen te smullen.

Leg tien erwten op het lege bord en tel ze met de kinderen. Geef één kind een lepel. Hij is Max en schept op. Tel hoeveel erwten er op de lepel liggen en hoeveel op het bord. Bepaal met de kinderen waar er

meer liggen en waar minder. Herhaal dit enkele keren.

Schep nu zelf enkele erwten uit het bord en zorg ervoor dat de kinderen niet zien hoeveel erwten op de lepel liggen. Kunnen ze aan de hand van het aantal erwten op het bord bepalen hoeveel er op de lepel liggen?