



„Alice im Wunderland“ Zusammenfassung der Geschichte

Was für ein langweiliger Nachmittag! Während ihre Freundin ihr im Garten unter einem Baum vorliest, befällt Alice wunderbar eine bleierne Müdigkeit und sie schläft schließlich ein. Als sie wieder erwacht, sitzt sie allein unter dem Baum und hört eine Stimme, die sich ihr nähert. Zu ihrem großen Erstaunen gehört diese einem weißen Kaninchen, das ein Jackett trägt und auf sie zuläuft. Dabei murmelt es ständig, es komme zu spät, während es auf seine Uhr sieht.

Alice traut ihren Augen kaum. Doch schon ist das merkwürdige Tier an ihr vorbeigeeilt und in einem Baum verschwunden. Seit wann gibt es denn dort eine Tür? Ratlos und neugierig folgt Alice dem Kaninchen – und fällt weit hinunter. Minutenlang geht es immer nur abwärts und das Mädchen schwankt zwischen Panik und Abenteuerlust. Doch dann findet sich Alice plötzlich in einem Raum mit zahllosen Türen wieder. Von dem Kaninchen fehlt jedoch jede Spur. Was soll sie nun tun? Alle Türen sind verschlossen.

Nach einiger Zeit findet sie einen Schlüssel, mit dem sie die kleinste Tür aufsperrt. Dahinter liegt ein wunderschöner Garten einladend im Sonnenschein. Doch Alice passt nicht durch die Tür – sie ist zu groß! Während sie noch überlegt, was zu tun ist, findet sie ein Fläschchen mit der Aufschrift „Trink mich!“. Sie befolgt die Anweisung und spürt plötzlich, dass sie schrumpft. Nun ist sie klein genug, um in den schönen Garten zu gelangen.

Alice spaziert ein wenig herum und gelangt zum Haus des weißen Kaninchens. Neugierig geht sie hinein und findet einen Kuchen mit einem Zettel vor. „Iss mich!“, steht darauf, und die folgsame Kleine isst ein Stück. Doch, oh weh! Plötzlich beginnt sie zu wachsen. Sie wird größer und größer und füllt bald das ganze Zimmer aus. Als das Kaninchen nach Hause kommt und das Malheur bemerkt, wird es sehr ärgerlich und holt seine Nachbarn zur Hilfe. Nachdem diese beinahe das Haus abgerissen haben, gibt ihr jemand etwas anderes zu essen und Alice schrumpft wieder. Deprimiert flüchtet sie in den Wald, wo sie eine Raupe trifft, die ihr hilft, endlich wieder ihre normale Größe zu erlangen.

Auf der Suche nach dem Heimweg gelangt Alice zum Haus einer verrückten Herzogin, die ein Ferkel wie ein Baby hätschelt und ihm ständig Pfeffer ins Gesicht streut, sodass alle Beteiligten permanent niesen müssen. Dort trifft sie die Grinsekatz, die verschwinden kann, während ihr Grinsen noch eine Weile zu sehen ist. Diese gibt ihr den Rat, den eigenartigen Hasen und den verrückten Hutmacher zu besuchen, die eine Teeparty veranstalten. Die Teegesellschaft ist allerdings so verrückt, dass Alice nach kurzer Zeit beschließt, wieder zu gehen.

Kurz darauf trifft sie auf Herzkönig und Herzkönigin mit ihrem Spielkartenhofstaat, deren Hobby es ist, jemandem den Kopf abhacken zu lassen. Sie fordern Alice auf, mit ihnen Croquet zu spielen, wobei ein Flamingo als Schläger und ein Igel als Ball dienen. Es entsteht ein heillooses Chaos und am Ende werden alle, bis auf Alice, von der Herzkönigin zum Tode verurteilt, jedoch vom Herzkönig begnadigt. Damit ist das Spiel zu Ende.

Danach wird in einer Gerichtsverhandlung geklärt, wer die Törtchen der Königin geklaut hat. Im Gerichtssaal trifft Alice den verrückten Hutmacher wieder, der als Zeuge geladen ist. Gerade als Alice als Zeugin aufgerufen wird, wächst sie wieder. Bald ist sie so groß,

dass Panik im Gericht ausbricht – und die erleichterte Alice erwacht im elterlichen Garten neben ihrer Freundin. Was für ein seltsamer Traum!