



Alice im Wunderland

Vorlesedauer: etwa 11 Minuten

Zum Vorlesen: ab 4 Jahren

Art: Gute-Nacht-Geschichte von EmHeMa

Hier beginnt das Märchen

Alice folgt einem weißen Kaninchen mit Weste und Taschenuhr in seinen Bau und fällt in ein Land, in dem sie mal so klein wie ein Lineal und mal so groß wie ein Zimmer wird.

Sie trifft eine Raupe auf einem Pilz, eine Katze, von der am Ende nur das Grinsen übrig bleibt, und eine Teegesellschaft, bei der es immer sechs Uhr ist.

Als die Herzkönigin sie vor Gericht stellt, ruft Alice: „Ihr seid ja bloß ein Kartenspiel!“ – und wacht am Flusssufer im Schoß ihrer Schwester auf.

An einem heißen Sommernachmittag saß Alice mit ihrer großen Schwester am Flusssufer und langweilte sich schrecklich. Ihre Schwester las in einem Buch ohne Bilder und ohne Gespräche, und Alice überlegte gerade, ob es sich lohnte, aufzustehen und Gänseblümchen zu pflücken.

Da lief ein weißes Kaninchen dicht an ihr vorbei. Das allein war noch nichts Besonderes. Aber dann sagte das Kaninchen zu sich selbst: „Oh weh, oh weh, ich komme zu spät!“, zog eine Taschenuhr aus der Westentasche und sah darauf. Ein Kaninchen mit Weste und Uhr – das musste Alice genauer sehen. Sie sprang auf und lief hinterher, quer über das Feld, gerade noch rechtzeitig, um es in einem großen Loch unter der Hecke verschwinden zu sehen.

Ohne einen Augenblick nachzudenken, sprang sie hinterher.

Und dann fiel sie. Sie fiel so langsam, dass sie unterwegs alles betrachten konnte: Regale an den Wänden, Landkarten und Bilder an Haken, ein Glas mit der Aufschrift Orangenmarmelade, das leider leer war. „Wenn ich hier fertig bin“, dachte Alice, „werde ich wohl mitten durch die Erde gefallen sein.“



Bums – sie landete auf einem Haufen trockener Blätter, und der Fall war vorbei. Vor ihr lag ein langer Saal voller Türen, und alle waren verschlossen. Auf einem Glastisch fand Alice einen winzigen goldenen Schlüssel. Er passte in keine der großen Türen, aber hinter einem Vorhang entdeckte sie ein Türchen, kaum vierzig Zentimeter hoch. Der Schlüssel passte. Und dahinter lag der schönste Garten, den sie je gesehen hatte, mit hellen Blumenbeeten und kühlen Springbrunnen. Nur passte Alice nicht einmal mit dem Kopf hindurch.

Auf dem Tisch stand plötzlich ein Fläschchen mit einem Zettel: Trink mich. Alice sah vorsichtshalber nach, ob irgendwo Gift daraufstand, und trank dann. Es schmeckte nach Kirschtorte, Ananas, Brathuhn und heißem Butterbrot zugleich – und Alice schrumpfte, bis sie nur noch so groß war wie ein Lineal. Da fiel ihr ein, dass der

Schlüssel oben auf dem Tisch liegen geblieben war.

Unter dem Tisch lag ein Kästchen, darin ein Kuchen mit den Worten Iss mich. Alice aß – und wuchs, und wuchs, bis ihr Kopf an die Decke stoßen wollte. Da fing sie an zu weinen, und weil sie so groß war, weinte sie eine ganze Pfütze, dann einen Teich, dann einen richtigen See.

Sie trank noch einmal aus dem Fläschchen, wurde klein – und plötzlich schwamm sie in ihrem eigenen Tränenmeer. Neben ihr paddelte eine Maus, hinter ihr ein Papagei, eine Ente und ein sehr nüchterner Dodo. Am Ufer war allen kalt, und der Dodo ordnete ein Wettrennen an: Jeder lief los, wann er wollte, und rannte im Kreis, wie er wollte. Nach einer halben Stunde rief der Dodo: „Fertig! Alle haben gewonnen, und alle bekommen einen Preis.“ Den Preis musste Alice bezahlen, denn sie hatte als Einzige etwas in der Tasche: eine Schachtel Konfekt.



Danach kam Alice an ein Feld mit riesigen Pilzen. Auf dem größten saß eine blaue Raupe und rauchte eine Wasserpfeife. Sehr lange sagte sie gar nichts. Dann fragte sie: „Wer bist du?“

„Ich – ich weiß es gerade selbst nicht so genau“, sagte Alice. „Heute Morgen wusste ich es noch. Aber seitdem bin ich schon so oft größer und kleiner geworden.“

Die Raupe kroch schließlich davon und sagte im Weggehen nur: „Die eine Seite macht dich größer, die andere Seite kleiner.“ „Die eine Seite wovon?“, rief Alice. „Vom Pilz“, sagte die Raupe und war fort. Von da an trug Alice in jeder Tasche ein Stück Pilz und knabberte mal links, mal rechts, wenn sie eine andere Größe

brauchte.

Sie kam an ein Haus, in dem so viel Pfeffer in der Luft hing, dass alle niesten: die Köchin, die Herzogin und sogar das Baby auf ihrem Schoß. Die Herzogin drückte Alice das Kind in die Arme und ging zum Krocketspiel der Königin. Draußen im Freien sah Alice das Bündel genauer an: Es hatte ein sehr aufgeworfenes Näschen, grünzte statt zu weinen – und war ein kleines Schwein. Alice setzte es ins Gras, und es trabte zufrieden in den Wald.

Auf einem Ast über ihr saß eine Katze und grinste von einem Ohr zum anderen. „Könntest du mir sagen, welchen Weg ich nehmen soll?“, fragte Alice. „Das hängt davon ab, wohin du willst“, sagte die Katze. „Das ist mir eigentlich gleich.“ „Dann ist es auch gleich, welchen Weg du nimmst.“ Und dann verschwand sie, ganz langsam, vom Schwanzende her – und ganz zuletzt war nur noch das Grinsen da und blieb noch eine Weile in der Luft hängen.



Ein Stück weiter stand vor einem Haus ein langer Tisch, an dem ein Hutmacher, ein Märzhase und eine sehr schläfrige Haselmaus Tee tranken. Der Tisch war für zwanzig gedeckt, und sie saßen alle drei in einer Ecke zusammengedrängt. „Kein Platz! Kein Platz!“, riefen sie, als Alice kam. „Es ist doch massenhaft Platz“, sagte Alice und setzte sich.

„Warum ist ein Rabe wie ein Schreibtisch?“, fragte der Hutmacher.

Alice überlegte, gab es auf und wollte die Lösung hören. „Ich habe nicht die geringste Ahnung“, sagte der Hutmacher. Dann zog er seine Uhr heraus, schüttelte sie und

hielt sie ans Ohr. Sie ging zwei Tage nach und zeigte nicht die Uhrzeit an, sondern den Tag des Monats. Seit er sich mit der Zeit gestritten hatte, erzählte er, sei bei ihm für immer sechs Uhr, und deshalb sei immer Teestunde und niemals Zeit zum Abspülen. Darum rückten sie einfach immer einen Platz weiter.

Als sie zum dritten Mal weitergerückt waren und die Haselmaus im Kessel steckte, stand Alice auf und ging.

Diesmal aber entdeckte sie in einem Baum eine Tür. Sie ging hindurch – und stand endlich in dem schönen Garten. Gleich am Eingang standen drei Kartengärtner an einem Rosenbusch und pinselten weiße Rosen rot an. „Wir haben aus Versehen einen weißen Rosenbaum gepflanzt“, flüsterte einer, „und wenn die Königin das merkt, lässt sie uns alle köpfen.“

In diesem Augenblick kam die Königin. Sie sah Alice an und fragte: „Wie heißt du, Kind?“ Und dann, ohne die Antwort abzuwarten, brüllte sie: „Kopf ab!“



Aber niemand köpfte irgendwen. Der König flüsterte der Königin ins Ohr, sie sei doch nur ein Kind, und schon rief die Königin: „Krocket! Sofort!“

Es war das seltsamste Krocketspiel der Welt. Die Bälle waren lebende Igel, die Schläger waren Flamingos, und die Tore waren Kartensoldaten, die sich bückten. Sobald Alice ihren Flamingo zurechtgelegt hatte, drehte er den Kopf und sah sie fragend an. Und sobald sie zielte, rollte sich der Igel auf und lief weg. Alle spielten gleichzeitig, alle stritten, und die Königin rief ungefähr jede Minute: „Kopf ab!“

Mitten im Spiel erschien über dem Rasen ein Grinsen, dann ein Kopf, dann zwei Ohren – die Grinsekatz. Der König wollte sie verhaften lassen, der Henker sagte, man könne keinen Kopf abschlagen, an dem kein Körper hängt, und während die drei sich stritten, verblasste die Katze einfach.

Dann wurde Gericht gehalten. Der Herzbube war angeklagt, die Törtchen der Königin gestohlen zu haben. Das weiße Kaninchen blies dreimal in die Trompete und verlas die Anklage. Die Zeugen sagten lauter Unsinn aus, und der Hutmacher zitterte so, dass er in seine Teetasse biss.

Dann rief das Kaninchen: „Alice!“

Alice stand auf – und merkte, dass sie in den letzten Minuten wieder gewachsen war. Sie sagte, sie wisse nichts über die Sache. „Das Urteil zuerst“, sagte die Königin, „die Beweise später.“ „Unsinn!“, sagte Alice laut. „Erst das Urteil und dann die Beweise!“ „Kopf ab!“, schrie die Königin, so laut sie konnte. Aber niemand rührte sich.

„Wer kümmert sich denn um euch?“, sagte Alice, die jetzt ihre volle Größe erreicht hatte. „Ihr seid ja bloß ein Kartenspiel!“



Da stieg das ganze Kartenspiel in die Luft und kam auf sie herabgeflogen. Alice schrie auf, halb vor Schreck und halb vor Wut, und schlug mit beiden Händen um sich –

– und fand sich am Flussufer wieder, den Kopf im Schoß ihrer Schwester, die ihr sanft ein paar trockene Blätter aus dem Gesicht wischte, die vom Baum heruntergefallen waren.

„Wach auf, Alice“, sagte die Schwester. „Du hast aber lange geschlafen.“

„Oh, ich habe so einen merkwürdigen Traum gehabt!“, sagte Alice und erzählte alles, so gut sie sich erinnern konnte: das Kaninchen mit der Uhr, den Saal mit den Türen, die Raupe auf dem Pilz, das Grinsen ohne Katze, die Teestunde, die niemals aufhörte, und die Königin mit ihrem „Kopf ab!“. Dann sprang sie auf, weil es Zeit zum Tee war, und lief ins Haus.

Ihre Schwester aber blieb noch sitzen, schützte die Augen mit der Hand gegen die Sonne und dachte an das kleine Mädchen und all die seltsamen Tiere. Und wenn sie nicht aufgestanden ist, dann sitzt sie noch heute da und hört das Klirren der Teetassen im Gras.

Die Moral von „Alice im Wunderland“

Die zauberhafte Reise von Alice ins Wunderland zeigt uns, dass wir mutig sein und über uns hinauswachsen können. Auch wenn wir manchmal vor Herausforderungen stehen, die uns zunächst seltsam oder beängstigend erscheinen, können wir durch Neugier und Entschlossenheit unseren eigenen Weg finden. Alice lernt, sich nicht von Autoritäten einschüchtern zu lassen und für das einzustehen, was sie für richtig hält. Am Ende erkennt sie, dass ihre Abenteuer sie verändert und innerlich gestärkt haben – eine wertvolle Lektion fürs Leben.

Für die Erwachsenen

Schwierige Wörter kurz erklärt

- Wunderland – das Land unter der Erde, in das Alice fällt
- Kaninchenbau – die Höhle, die ein Kaninchen gräbt – hier der Weg nach unten
- Weste – ein ärmelloses Kleidungsstück; das Kaninchen trägt eine, samt Taschenuhr
- Krocket – ein Rasenspiel mit Kugeln und Schlägern – bei der Königin mit Igeln und Flamingos
- Grinsekatze – die Katze, die verschwindet und deren Grinsen zurückbleibt

Fragen zum Weitererzählen

- Warum läuft Alice dem Kaninchen hinterher, ohne zu fragen, wohin es geht?

- Was würdest du trinken oder essen, wenn du davon größer oder kleiner wirst?
- Wie spielt man Krocket mit einem Igel als Kugel?
- War alles nur ein Traum – oder woher weiß man das?

Wie es weitergeht

Diese Geschichten sind an unserer eigenen Bettkante entstanden – abends, weil die Bücher im Regal irgendwann durch waren. Daraus ist eine ganze Reihe geworden – sechs Bände für Kinder von vier bis sieben Jahren:

Ritter Emil & Zauberer Henry

Emil ist der Ältere und der Mutige, Henry der Jüngere und der, der nachdenkt. Gelöst wird nie durch einen allein. Jeder Band ist abgeschlossen, zehn bis fünfzehn Minuten Vorlesezeit.

Einzel 15,00 € · alle sechs zusammen 79,00 € statt 90,00 €

Gedruckt bei einem Familienbetrieb in Polen, verschickt aus Osnabrück.



Welcher Band zu Ihrem Kind passt, zeigt der Buchfinder

Code mit der Handykamera scannen – oder emhema.de/pages/buchfinder aufrufen.

Alle 274 Geschichten kostenlos auf emhema.de



Band 1 · Rüstung



Band 2 · Wolkenstadt



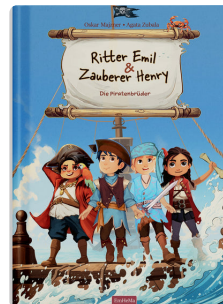
Band 3 · Dinosaurier



Band 4 · Dracheneier



Band 5 · Drachenrennen



Band 6 · Piraten