



Agnese Baruzzi

**KIJK,
ZOEK EN... VIND!**

**Alice in
Wonderland**

klavertje vier





INLEIDING



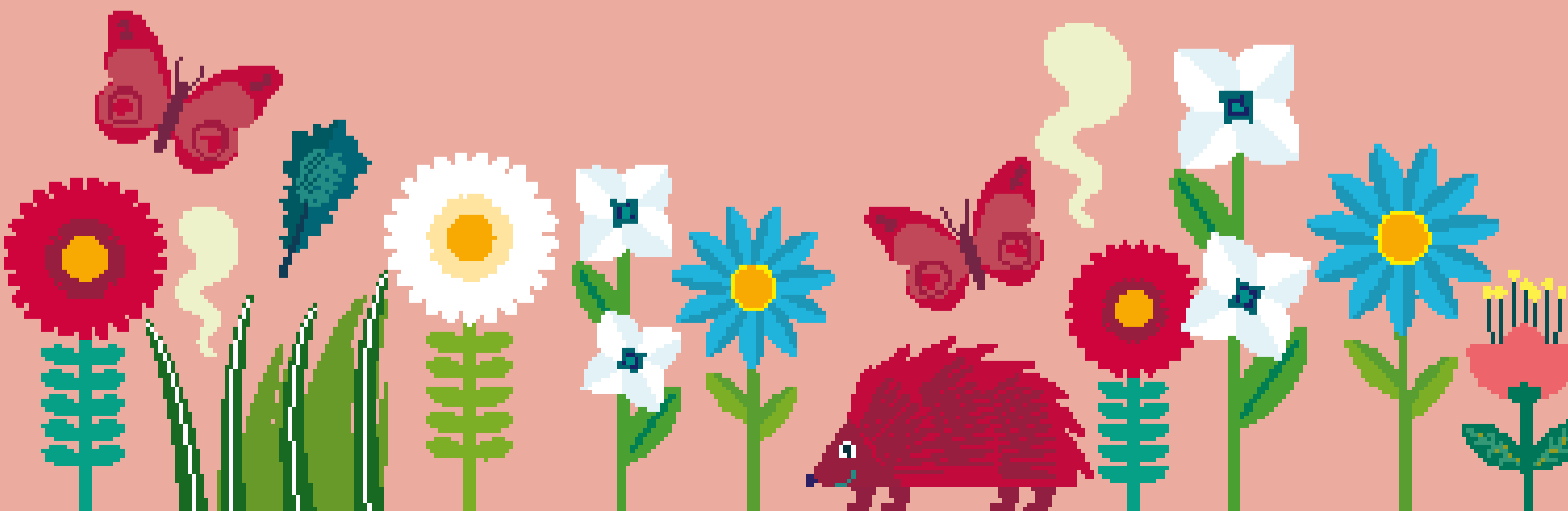
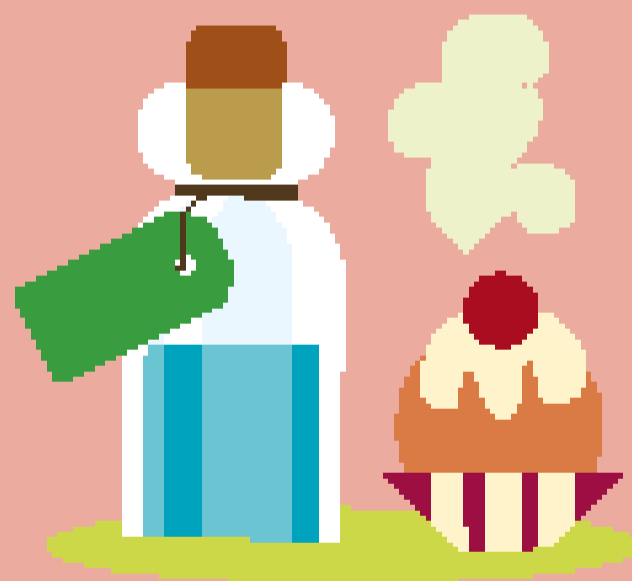
Welkom, avontuurlijke speurneus!

Duik samen met Alice het hol van het witte konijn in en ga op verkenning in Wonderland!

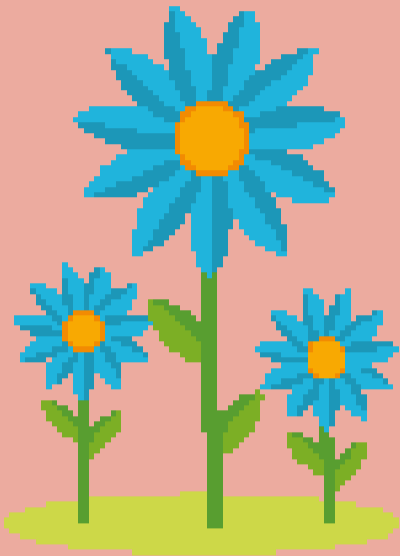
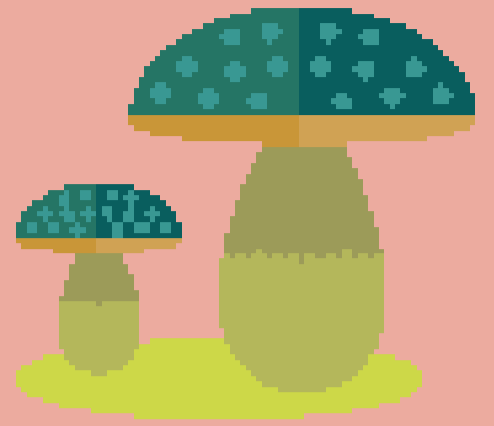
Maar opgelet, denk goed na voor je vertrekt, want dit wordt niet zomaar een uitje: er staat je een geweldig avontuur te wachten op een wonderlijke plek, waar geen regels bestaan en waar je kennismaakt met boeiende personages, die je op zijn minst origineel kunt noemen.

Je komt ze tegen in de gekste doolhoven, maar let op, want je komt er niet zomaar uit! Laat je niet misleiden door de vreemde figuren die je onderweg tegenkomt.

Vertrouw op je eigen intelligentie en op je observatievermogen om de juiste weg te vinden en een te gek avontuur te beleven!



Maar de weg vinden in de doolhoven is niet je enige opdracht. Je moet ook op zoek gaan naar sluwe, lachende katten, sprekende dieren, gekke hoedenmakers en wrede koninginnen, vreemde soldaten, haastige konijnen, slaperige rupsen en taarten met bijzondere krachten.

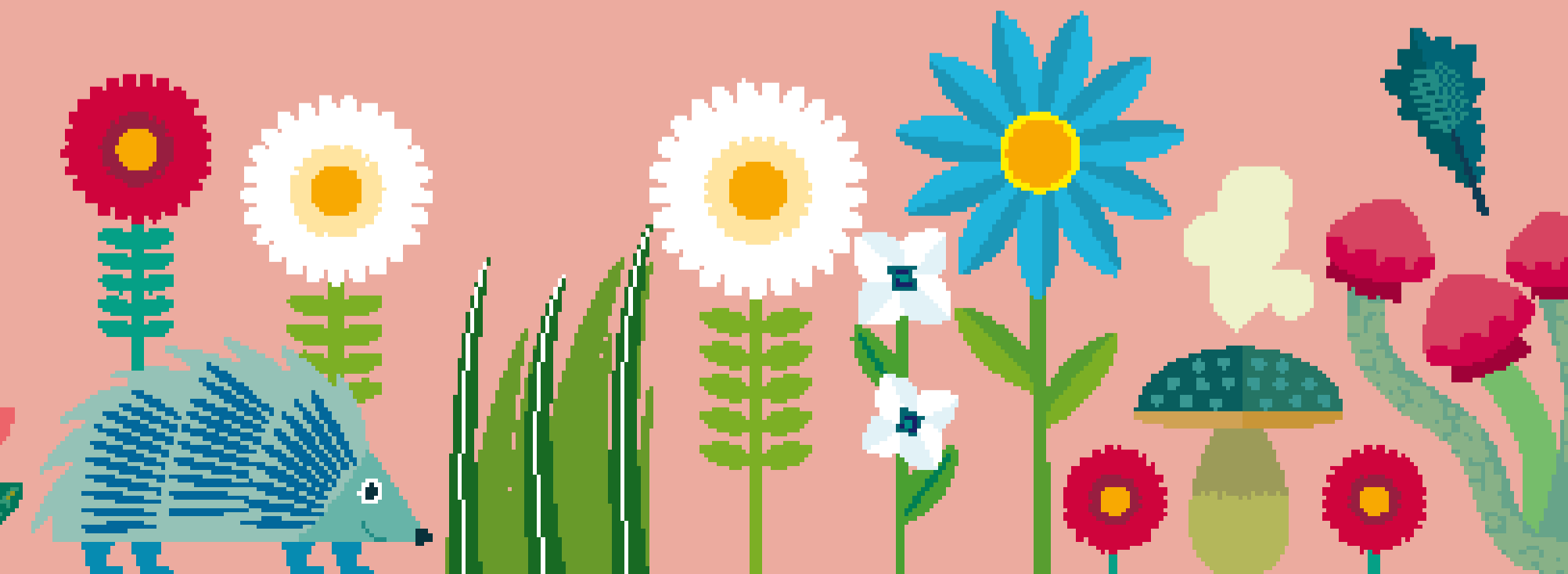


Om te ontsnappen uit de duizelingwekkende doolhoven van Wonderland, moet je tellen. En dat doe je zo:

Bij elke doolhof staan voorwerpen en personages afgebeeld met daarnaast een wit vakje. Zoek deze voorwerpen en personages in de doolhof en tel hoe vaak je ze ziet. Dat aantal vul je in het lege vakje in.



Tel vervolgens alle getallen op en vul het totaal in het grote vak achteraan in. Achter in het boek vind je de oplossingen van de doolhoven en de juiste aantallen. Kloppen de aantallen, dan kun je ontsnappen. Heb je het mis, dan zul je opnieuw moeten beginnen!



Elke doolhof gaat over een ander moment in het avontuur dat Alice in Wonderland beleeft. Ken je het verhaal niet goed (meer), dan vind je hieronder een samenvatting, zodat je helemaal bij bent!



1

1 Op een middag ziet het meisje Alice een wit konijn met een groot horloge in zijn poten langsrennen. Nieuwsgierig volgt ze het konijn naar zijn hol. Ze duikt achter hem aan het hol in en valt door een eindeloos lange tunnel. Waar is ze in hemelsnaam beland?



2

2 Alice komt terecht in een kamer met tientallen deuren. Door welke deur zou het konijn zijn gegaan? Op een tafeltje ligt een sleutel. Daarmee kan een piepkleine deur open en daarachter ligt een tuin. Het ziet er prachtig uit, maar het deurtje is te klein om de tuin in te kunnen!



7

7 Ze loopt door een bos waarin de bloemen wel bomen lijken, zo groot zijn ze. Of is zij zo klein? bedenkt Alice ineens. Ze heeft nog een stuk vast van de paddenstoel waarop de rups zat. Hongerig bijt ze erin... Ze voelt zich plotseling vreemd...

6 Gelukkig bestaat er een middeltje om weer kleiner te worden, alleen werkt dat zo hard dat het meisje nog amper zo groot is als een rups. Alice ziet een rups op een paddenstoel. Ze wil met hem praten, maar de rups doet vreemd en is niet in haar geïnteresseerd, daarom gaat Alice geërgerd weg.

8



8 Alice wordt opnieuw groot. Ze wordt weer normaal, maar eerst groeit haar nek, waardoor ze wel een slang lijkt. Dat denkt ook een duif die haar ziet en die jaagt haar het bos uit.



9

9 Op een open plek ziet Alice een huisje. Uit de schoorsteen komt heel veel rook. Alice gaat ernaartoe en wil de weg vragen, maar op de drempel blijft ze verstarde staan. Er is een vreemd tafereel gaande: in een keuken vol dampende kookpannen maken een kokkin en de eigenares van het huis ruzie, terwijl een lachende kat toekijkt.

16



16 Het ene moment staat Alice nog ruzie te maken met de speelkaarten die de opdracht kregen haar gevangen te nemen, het volgende moment... wordt Alice wakker in haar eigen tuin. Ze schudt de bladeren die op haar vielen, van zich af. Was het allemaal maar een droom?



15



15 Na het partijtje cricket wordt het meisje door een griffoen naar een vreemde schildpad gebracht, die haar de bijzondere dans van de kreeft leert. Ze worden gestoord door de woedende koningin, die het meisje voor het gerecht ervan beschuldigt te groot te zijn.



4 Ze huult zo hard dat haar tranen een zee vormen. Terwijl Alice in de zee zwemt, wordt ze weer kleiner en ze ontmoet er allerlei dieren. Nat en verkleumd bereiken ze samen een strand. Om het weer warm te krijgen, houden ze een race. Alice vindt het allemaal erg verwarrend!

3



3 Op het tafeltje liggen ook taartjes en koekjes en een flesje. Als ze van het flesje drinkt, wordt ze kleiner. Maar nu is ze te klein om bij de sleutel te kunnen. Alice eet van de koekjes en wordt groter. Maar nu kan ze niet meer door het deurtje. Alice is wanhopig en begint hard te huilen.



4



6



5

5 Alice loopt diep het bos in en komt zo bij het huis van het witte konijn. Ze gaat er binnen en besluit er te drinken van een flesje dat er staat. Ze groeit meteen zo hard dat haar armen en benen door de ramen en deuren naar buiten komen. Het arme witte konijn schrikt natuurlijk als het dat ziet!

10



10 Alice gaat weg en ziet een beetje verderop opnieuw de lachende kat. Het dier heeft bijzondere gaven. De kat kan bijvoorbeeld plotseling in het niets oplossen. Ze wijst Alice wel nog de weg naar de gekke hoedenmaker.



11

11 Alice herkent hem zodra ze hem ziet. Het is een grote man met een enorme hoed op. Hij houdt samen met een haas een theepartijtje. Overal staan kopjes thee en gebak. Alice proeft er maar al te graag van. Daarna heeft ze hier het vreemdste gesprek uit haar hele leven!



12

12 Alice laat de gekke hoedenmaker achter en gaat opnieuw het bos in. Ze komt bij een grote boom waarin een deurtje zit. Ze kan verschillende richtingen uit, maar Alice ontdekt opnieuw de toegang tot de tuin die ze eerder zag. Ze twijfelt niet en gaat de tuin in!



14

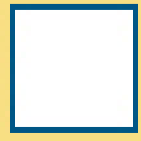
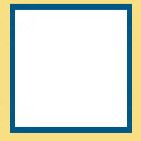
14 Alice vindt dat ze overdrijven. Wie wordt nu boos om zoiets? Maar als ze even later kennismaat met de Hartenkoningin, denkt ze er anders over. De koningin laat Alice een vreemd spelletje cricket spelen met een flamingo als stick en egels als bal!



13

13 Ze ziet al meteen iets vreemds in de tuin. Enkele tuinmannen in de vorm van speelkaarten schilderen witte rozen rood. Dat doen ze omdat ze bang zijn dat de Hartenkoningin hen zal straffen omdat ze de verkeerde rozen hebben geplant!







=