



Agnese Baruzzi

ALİCE'İN LABİRENTLERİ

Ara, Bul ve Say!

Harikalar Diyarı'nda
Geçen Bir Sayma Macerası!

abm

ÇOCUK & İLK GENÇLİK



ÖNSÖZ

Hoş geldin maceracı dostum!

Alice ile birlikte Beyaz Tavşan'ın deliğine inip Harikalar Diyarı'na adım atmaya hazır mısınız?

Kararını vermeden önce iyice bir düşün. Bu yolculuk kolay, can sıkıcı ya da alıştığın yolculuklar gibi olmayacak!

Herhangi bir kuralı olmayan çok acayip bir yeri ziyaret etmek üzeresin. Karşına da birbirinden tuhaf karakterler çıkacak! Yani durum en abartısız böyle tarif edilebilir.

Bu karakterlerin her biri birbirinden karmaşık bir labirentte yaşıyor ve bu labirentlerde doğru yolu bulmak o kadar güç ki! Unutma, eğer onların çılgın tariflerine göre ilerlersen kaybolursun!

Ancak zekânı ve araştırma güçlerini kullanırsan, seni yeni bir maceraya yönlendirecek yolu bulabilirsin.

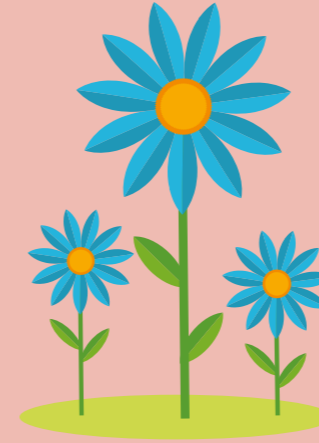


Seni bekleyen zorluklar sadece labirentten çıkma yolunu bulmaya çalışmakla bitmiyor... Yol boyunca arkadaş canlısı görünen sırtan kedileri, konuşan hayvanları, çılgın şapkacıları, zalim kraliçeleri, tuhaf görümlü askerleri, telaş içindeki tavşanları, uykulu tırtılları ve süper güçleri bulunan pastaları bulman ve sayman da istenecek ayrıca.

Doğrusunu söylemek gerekirse Harikalar Diyarı'ndaki yaratıkların sayısını hiç kimse bilmiyor! Haydi araştır ve bul!

Her labirentin yanında, o labirentte bulunan karakterlerin ve diğer yaratıkların listesini bulacaksın. Hemen yanlarında da beyaz bir kutucuk olacak.

Senin görevin bu karakterleri bulup sayarak kutucuğa o sayfada kaç tane olduklarını yazman.



Sonra kutulardaki cevapların hepsini topla ve bulduğun sayıyı en sondaki daha büyük olan kutuya yaz. Cevabını kitabın sonunda verilen çözüm sayfalarıyla karşılaştır. Eğer toplam sayı birbirini tutuyorsa hepsini bulmuşsun demektir. Ama yok tutmuyorsa... Hazır ol: bu çılgın sayma işlemi tekrar yapacaksın!



Her bir labirent, Alice'in Harikalar Diyarı'ndaki maceralarından bir bölüme karşılık geliyor. Eğer hikâyeyi çok iyi bilmiyorsan ya da unuttuysan bu sayfada yazarlardan bir fikir edinebilirsin.

4 O kadar çok ağladı ki gözyaşları bir nehre dönüştü ve yine eski boyuna dönen küçük kız, kendini bir sürü hayvanla birlikte yüzerken buldu. Islanmış ve üşümüş bir hâlde kendilerini bir kumsala attılar ve ısınmak için birbirleriyle yarışmaya karar verdiler. Ama bu fikir Alice'in aklına pek yatmamıştı.

1



1 O öğleden sonra, Alice bahçede, elinde büyük bir cep saati tutan Beyaz Tavşan'ı gördü. Merakına karşı gelemedi ve onu tavşan deliğine kadar takip etti ve hiç beklemediği bir şekilde neredeyse sonsuzluğa uzanan bu delikten aşağı düştü. Nereye gelmişti böyle?

2



2 Alice kendini onlarca kapının bulunduğu bir odada buldu. Acaba tavşan hangi kapıdan geçmişti? Küçük bir masada bulunduğu anahtar sadece bir bahçeye doğru açılan minnacık bir kapının anahtar deliğine uyuyordu. Bahçenin manzarası olağanüstüydü ama kapı onun girebilmesi için o kadar küçüktü ki!

3



3 Alice masanın üstünde bir şişe ve minik bir pasta buldu. Şişeden bir yudum almasıyla bir anda boyu kısaldı, ufacık oldu. Pastadan yediğinde ise o kadar büyüdü ki, dev gibi oldu! O kapıdan nasıl geçebilirdi ki acaba? Düşüğü durum çok acıklı geldi Alice'e ve ağlamaya başladı.

4



5

5 Tüm cesaretini toplayıp bir ormana giren Alice, Beyaz Tavşan'ın evine rastladı ve içeri girdi. Yanlış bir kararla, çok lezzetli görünen bir şekeri ağzına atan Alice anında tekrar büyümeye başladı. Sonunda o kadar çok büyüdü ki ayaklarını ve kollarını pencerelerden çıkarmak zorunda kaldı. Bunu gören Beyaz Tavşan'ın dili tutuldu!

7



7 Şimdi, boyları neredeyse ağaçlar kadar uzun olan çiçeklerin bulunduğu bir ormanda yürüyordu Alice. Bir an düşündü: ya çiçekler gerçekten bu kadar uzundu ya da o çok kısaydı. Elinde tuttuğu mantar parçasından bir ısırık aldı ve birkaç adım sonra kendini iyi hissetmemeye başladı...

6 Panzehiri içtikten sonra durumu daha da kötüleşti: Alice'in boyu şimdi dev bir mantarın üstünde oturan Tırtıl'la neredeyse aynıydı. Alice onunla konuşmak istedi ama Tırtıl o kadar tuhaf ve ilgisizdi ki Alice'in canı sıkıldı ve oradan uzaklaştı.

6



10



10 Yürümeye devam eden Alice, yine arkadaş canlısı görünen o kediyile karşılaştı. Kedinin doğaüstü güçleri vardı ve kızın hayret dolu gözleri önünde bir görünüp bir kayboluyordu. Buna rağmen Alice'e, Çılgın Şapkacı'ya nasıl gidileceğini tarif etti.

11



11 Alice onu gördüğü gibi tanıdı: uzun boylu, kocaman bir şapkası olan bir beyefendiydi bu. Çay saati için hazırlanmış bir masada, bir tavşanla birlikte oturuyordu. Masanın üstü çay fincanları ve Alice'in yemeye bayıldığı o küçük keklerle doluydu. Derken hayatının en garip konuşmasına dâhil oldu!

12



12 Çılgın Şapkacı'nın yanından ayrılmaya karar veren Alice, ormanda yoluna devam etti ve karşısına kapısı olan dev bir ağaç çıktı. Farklı yönleri işaret eden bir sürü tabela vardı ama Alice kapıyı açmaya karar verdi. Karşısında çok güzel bir bahçe duruyordu! Hiç düşünmeden içeri adımını attı.

8



8 Alice normal boyutlarına geri dönüyordu, buna şüphe yoktu. Ama ilk olarak boynu uzamaya başlamıştı... Boynu o kadar uzadı o kadar uzadı ki, bir yılan gibi görünmeye başladı. Yani en azından onu ormanın sonuna kadar kovalayan kızgın güvercin böyle düşünüyordu.

9



9 Alice açık bir alanda bacasından dumanlar fışkıran küçük bir ev gördü. Yolu sormak için eve doğru ilerledi ama önündeki tuhaf manzara karşısında kapıda kalakaldı: mutfak fokurdayıp taşan tencerelerle doluydu ve bir aşçı ve evin sahibesi, onları dikkatle ve sırtarak izleyen bir kedinin önünde tartışıyordu.

16



16 Kendisini, onu hapisaneye götürecek iskambil kâğıtlarıyla kavga ederken bulan Alice bir anda... Gözlerini açtı ve kendini bahçesinde, yüzüne düşen yaprakları temizlerken buldu... Yoksa bunların hepsi bir rüya mıydı?

15



15 Oyun sona erdiğinde Grifon, Alice'i Yalancı Kaplumbağa'nın yanına götürdü ve o da Alice'e muhteşem Istakoz Kadrlili'nin hikâyesini anlatmaya başladı. Hikâye sınırdan deliye dönen Kraliçe tarafından yarıda kesildi. Mahkemeye çıkmaya sürüklenen Alice'in suçu çok ama çok uzun olmalı!

14



14 Alice abarttıklarını düşündü: Kim böyle bir şeyi sinirlenirdi ki? Ama acımasız Kalpler Kraliçesi'yle tanışınca fikri değişti! Majesteleri, Alice'i çılgınca kuralları olan bir oyun oynamaya zorladı: hem de kroket sopası olarak bir flamingoyu, top olarak da bir kirpiyi kullanması gerekiyordu!

13



13 Alice'in bahçede ilk gördüğü şey kesinlikle çok garipti! Bir grup iskambil kâğıdı, beyaz gülleri kırmızıya boyamakla meşguldü. Böyle yapıyorlardı çünkü Kalpler Kraliçesi onların yanlış renkteki çiçekleri ektiklerini öğrenirse, onları cezalandırırdı.

