

ALICE AU PAYS DES MERVEILLES, Lewis CARROLL, Folio junior

• Chapitre 1 : Dans le terrier du Lapin

Personnages : Alice, sa sœur, le Lapin Blanc

Lieux de l'action : la campagne, le terrier du Lapin Blanc

Résumé :

Alice est une petite fille qui s'ennuie pendant un après-midi.

Elle voit passer un lapin blanc qui parle. Elle décide de le suivre lorsqu'il entre dans un terrier.

Elle tombe alors dans un grand puits puis se retrouve dans un long couloir. De chaque côté, il y a des portes fermées.

Alice découvre une petite clé en or sur une table en verre ; cette clé ouvre une petite porte donnant sur un tunnel au bout duquel Alice voit un jardin merveilleux.

La fillette souhaite entrer dans ce jardin, mais elle est trop grande. Elle aperçoit une bouteille sur laquelle est marqué « Bois-moi ».

Après en avoir bu, elle se met à rétrécir et mesure à peine vingt centimètres, mais elle ne peut plus attraper la clé qu'elle avait reposée sur la table.

Elle est triste et pleure.

• Chapitre 2 : La mare de larmes

Personnages : Alice, le Lapin Blanc, une souris

Lieux de l'action : le terrier du Lapin Blanc, une mare formée par les larmes d'Alice

Résumé :

Dans le couloir, Alice découvre une boîte.

Elle y trouve un biscuit nommé « Mange-moi » et le croque. Elle se met à grandir et mesure bientôt trois mètres.

Elle est si grande qu'elle ne peut toujours pas entrer dans le jardin et devient triste. Elle pleure tant qu'une mare se forme autour d'elle.

Le Lapin réapparaît, Alice lui parle et il prend peur ; il se sauve en oubliant un éventail et une paire de gants blancs.

Alice a l'impression de ne plus savoir qui elle est. Elle essaie de savoir si elle est toujours elle-même en se posant des questions et en chantant des chansons. Puis, elle se rend compte qu'elle a réussi à enfiler un gant, donc qu'elle a rapetissé grâce à l'éventail.

Vite, elle se précipite vers le jardin, mais elle se retrouve dans de l'eau salée. Ce sont ses larmes qui forment une mare.

Alice nage en compagnie d'une souris qui n'aime ni les chats, ni les chiens et qui se fâche quand Alice parle de sa chatte Dinah.

Puis un grand nombre d'animaux tombés dans la mare nage derrière Alice.

• Chapitre 3 : Une course à la Caucus et une longue histoire

Personnages : Alice, la Souris, le Canard, le Lory, le Dodo, l'Aiglon, une vieille mère Crabe, la jeune Crabe, une vieille Pie, un Canari

Lieux de l'action : sur la terre ferme (dans le terrier ?)

Résumé :

Les animaux, un canard, un aiglon, un Lory, un Dodo et beaucoup d'autres bêtes étranges se retrouvent sur le rivage.

Le problème qui se pose est de pouvoir se sécher.

La souris annonce qu'elle va raconter une histoire qui va sécher tout le monde, mais son histoire est très compliquée et personne n'est satisfait car les animaux n'y comprennent rien et ils ont froid.

Le Dodo organise alors une course à la Caucus ; tous se mettent à courir comme ils le souhaitent et sont bientôt secs, lorsque se pose une question importante : qui a gagné la course ?

Ils décident que tous ont gagné mais que chacun doit recevoir un prix et que c'est Alice qui doit le remettre.

Elle trouve dans sa poche une boîte de dragées qu'elle distribue à chaque animal.

Puis, Alice demande à la souris de terminer son histoire mais celle-ci se vexe car Alice n'écoute pas .

La Souris s'en va et la fillette pense à sa chatte, ce qui fait fuir tous les oiseaux.

Alice est seule. Elle entend du bruit.

• Chapitre 4 : Le petit Bill dans la cheminée

Personnages : Alice, le Lapin Blanc, Pat, Bill, des personnages non identifiés, un chien

Lieux de l'action : la maison du Lapin, un bois

Résumé :

Alice entend du bruit. C'est le Lapin Blanc qui passe ; il cherche ses gants et son éventail.

Le Lapin envoie Alice chez lui pour qu'elle lui rapporte de nouveaux gants.

Elle s'étonne d'obéir à un lapin.

Elle entre dans une maisonnette. Elle trouve les gants et l'éventail, mais en sortant, elle aperçoit une bouteille et boit son contenu.

Immédiatement, Alice grandit démesurément, si bien qu'elle est coincée dans la pièce, se voyant obligée de mettre un pied dans la cheminée et un bras par la fenêtre.

Le Lapin l'appelle, mais Alice bloque la porte.

Il se fâche après son serviteur, Pat, et lui ordonne d'aller chercher une échelle. Ils envisagent de faire descendre quelqu'un par la cheminée.

C'est Bill, un lézard, qui est désigné. Mais Alice le projette en l'air en donnant un coup de pied.

Les animaux décident de mettre le feu à la maison, puis Alice reçoit des graviers sur le visage ; les graviers se transforment aussitôt en gâteaux.

Alice en mange un , retrouve une taille qui lui permet de ressortir de la maison.

Elle se réfugie dans un bois et rencontre un chien très grand qui lui fait peur.

Elle joue avec pour le fatiguer et réussit à s'enfuir.

• Chapitre 5 : Conseils d'une Chenille

Personnages : Alice, la Chenille

Lieux de l'action : la campagne, la forêt

Résumé :

Alice cherche quelque chose à manger ou à boire pour changer de taille.

Elle rencontre une chenille installée sur un champignon.

La Chenille fume un calumet. Celle-ci demande à Alice qui elle est. Alice dit qu'elle ne sait plus trop qui elle est.

La Chenille souhaite des explications, mais Alice ne peut lui en donner. La Chenille lui propose de réciter une poésie « Vous êtes vieux, père Guillaume ». Alice récite, mais la Chenille lui annonce qu'elle s'est trompée.

Alice dit qu'elle voudrait changer de taille, la Chenille s'en va en indiquant à Alice que le champignon peut la faire grandir ou diminuer selon le côté qu'elle mange.

Alice se saisit d'un morceau de chaque côté et hésite. Elle grignote le morceau de droite et se met à rétrécir si vite qu'elle doit se dépêcher de manger de l'autre morceau pour ne pas disparaître.

Elle est alors si grande qu'elle dépasse les arbres mais seulement son cou a grandi. Elle entre en conversation avec un pigeon qui la prend pour un serpent.

Elle rampe à travers les arbres, gênée par son cou lorsqu'elle se souvient qu'elle a encore un morceau de champignon.

Elle réussit à retrouver sa taille normale et veut entrer dans le jardin merveilleux.

Alice découvre à ce moment-là une maisonnette ; elle souhaite y entrer, mais elle est trop grande.

Il lui faut manger du champignon pour devenir plus petite.

● **Chapitre 6 : Cochon et poivre**

Personnages : Alice, le Valet-Poisson, un Valet-Grenouille, la Duchesse, la Cuisinière, le Bébé, le Chat de Chester

Lieux de l'action : la maison de la Duchesse

Résumé :

Alice hésite à s'approcher lorsqu'un valet à tête de poisson frappe à la porte qui est ouverte par un valet à tête de grenouille.

Le premier apporte une invitation à une partie de croquet de la part de la Reine à l'attention de la Duchesse.

Après le départ du Valet-Poisson, Alice s'enhardit et frappe à la porte.

Le Valet-Poisson lui dit qu'il est inutile de frapper puisque la porte est ouverte et il demande à Alice si elle est obligée d'entrer.

La fillette trouve ce personnage idiot et s'en désintéresse. Elle entre dans la maison de la Duchesse.

La cuisinière prépare une soupe au poivre et jette la vaisselle à la tête de la Duchesse qui berce un bébé.

Celle-ci tend le bébé à Alice qui sort de peur qu'il ne reçoive un ustensile.

Petit à petit, le bébé devient un cochon et Alice le lâche dans la campagne.

Elle converse alors avec le Chat de Chester qu'elle avait rencontré chez la Duchesse.

Il lui indique la direction du Lièvre de Mars et celle du Chapelier fou.

Alice se dirige vers la maison du Lièvre de Mars.

● **Chapitre 7 : Un thé de fous**

Personnages : Alice, Le Lièvre de Mars, Le Chapelier, Le Loir

Lieux de l'action : devant la maison du Lièvre de Mars, dans le jardin merveilleux

Résumé :

Alice rencontre les trois personnages qui prennent le thé dans le jardin du Lièvre de Mars.

Ils échangent des propos absurdes, où il est question d'une devinette (Pourquoi un corbeau ressemble-t-il à un bureau ?), d'un problème du Temps qui ne s'écoule plus et d'une histoire racontée par le Loir.

Lassée, énervée, Alice les quitte.

Surprise, elle remarque une porte qui s'ouvre dans le tronc d'un arbre et la franchit.

Elle retrouve le couloir et la clé d'or. Cette fois, elle réussit à pénétrer dans le jardin merveilleux.

• **Chapitre 8 : Le terrain de croquet de la Reine**

Personnages : 3 jardiniers, le Roi et la Reine de Cœur, le Valet de Cœur, les soldats, le Chat de Chester, les hérissons et les flamants, le Bourreau, le Lapin Blanc, les enfants, les courtisans

Lieux de l'action : le terrain de croquet

Résumé :

Alice rencontre des jardiniers qui repeignent en rouge des roses blanches.

Apparaissent la Reine, le Roi de Cœur et leur suite formée de leurs enfants, de courtisans et de soldats. Ce sont tous des cartes à jouer.

Alice se présente à la demande de la Reine.

Celle-ci, très autoritaire, menace de couper la tête à tous ceux qui la contredisent.

Commence alors une partie de croquet farfelu (les maillets sont des flamants, les boules sont des hérissons et les arceaux sont des soldats) à laquelle Alice participe.

Alice est rejointe par le Roi et la Reine alors qu'elle parle avec le Chat de Chester.

Le Chat se montre impertinent et la Reine le condamne à la décapitation.

La Reine envoie chercher la Duchesse emprisonnée, propriétaire du Chat, puis retourne au jeu.

• **Chapitre 9 : Histoire de la fameuse tortue**

Personnages : Alice, la Duchesse, le Griffon, la Reine, la Tortue (nommée aussi Tortue à Tête de Veau ou Simili-Tortue)

Lieux de l'action : Le terrain de croquet

Résumé :

Alice a une conversation avec la Duchesse qui pense que toutes les histoires ont une morale.

Arrive la Reine qui demande à la Duchesse de disparaître .

La partie de croquet reprend.

Puis la Reine propose à Alice de rencontrer la Simili-Tortue.

Alice est accompagnée par le Griffon auprès de la Tortue.

Celle-ci raconte son enfance lorsqu'elle allait à l'école.

• **Chapitre 10 : Le quadrille des homards**

Personnages : Alice, le Griffon, la Tortue

Lieux de l'action : le terrain de croquet

Résumé :

La Tortue et le Griffon apprennent à Alice à danser le quadrille des homards.

Puis, alors que la Tortue commence une nouvelle chanson, dans le lointain, une voix annonce que le procès commence.

• **Chapitre 11 : Qui a volé les tartes ?**

Personnages : Le Roi et la Reine, le Valet de Cœur, le Lapin Blanc, les jurés, les témoins (le Chapelier, la Cuisinière , Alice), les huissiers, le Loir, le Lièvre de Mars

Lieux de l'action : la salle du tribunal

Résumé :

Alice assiste au procès du valet de cœur qui est accusé d'avoir volé les tartes de la Reine. Le tribunal est constitué par un juge (le Roi), un jury formé par des animaux, un greffier (le Lapin Blanc), et des témoins. Commence alors un procès loufoque. Alice, à son tour, est appelée à témoigner par le Lapin Blanc.

• **Chapitre 12 : Le témoignage d' Alice**

Personnages : le Roi et la Reine, le Valet de Cœur, le Lapin Blanc, les témoins (le Chapelier, la cuisinière, Alice), les jurés, les huissiers, le Lièvre de Mars
le Loir

Lieux de l'action : la salle du tribunal

Résumé :

Alice retrouve progressivement sa taille normale. Elle est interrogée par le Roi. Une nouvelle pièce à conviction est étudiée : une lettre sur laquelle est écrit un poème. Alice réalise l'absurdité du procès, s'énerve. La Reine veut lui faire couper la tête , mais Alice qui a retrouvé sa taille normale dit que ce ne sont que des cartes. Le paquet de cartes s'envole et Alice se réveille, alors que des feuilles d'arbres lui tombent dessus. Elle raconte son rêve à sa sœur qui l'écoute, puis lui dit qu'il est l'heure d'aller prendre le thé.