

# Konnaprints

*Illustreerinud Aspasia Xydea*



Tekstid: <https://www.paidika-paramythia.gr/>

Tõlge: Ruta Pels (Eesti People to People)  
Illustratsioon – montaaž: Aspasia Xydea (Muinasjutumuuseum)

©AR4Youth, 2022



See sisu on litsentsitud [Creative Commons Attribution 4.0 International \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) litsentsi alusel. See tähendab, et korduvkasutamine on lubatud eeldusel, et antakse asjakohane krediit ja näidatakse muudatusi.

## AR4Youthist

Koolitus noortele liitreaalsuse teemal Autoring, mis tutvustab immateriaalseid kultuurivarasid kasutusjuhtudeks ([AR4Youth](#)) ion projekt, mida rahastab Euroopa Liidu Erasmus+ programm, mida koordineerib Sotsiaal- ja Haridusteaduste Uurimis- ja Innovatsioonikeskus ([RISC](#)) ning koostöös organisatsioonidega alates aastast. Holland ([ATERMON](#)), Küpros ([Fairy Tale Museum](#)), Leedu ([Active Youth](#)), Kreeka ([AKNOW](#)) ja Eesti ([Eesti People to People](#)).

AR4Youth keskendub noorte koolitamisele laiendatud reaalsuse (AR) projekti kavandamisel, kavandamisel ja rakendamisel raamatute, juhendite või käsiraamatute digiteerimiseks ja täiendamiseks. Lisaks tunnistades vajadust säilitada meie kultuuripärandit, mis on meie väärtuste, uskumuste ja püüdluste aluseks, ning järgides säästva arengu eesmärgi (SDG) 11.4 “tugevdada jõupingutusi maailma kultuuri- ja looduspärandi kaitsmiseks ja kaitsmiseks”, kasutab projekt juhtumiuuringutena Kreeka, Leedu ja Eesti muinasjutte, müüte ja legende, mis muudetakse digitaalselt AR-tekstideks ja säilitatakse projekti kultuurilises digitaalraamatukogus.

Eespool nimetatud ulatuse käsitlemiseks on projekti eesmärk saavutada järgmised eesmärgid:

- täiustada noorte digioskusi (st AR-tehnoloogiate kasutamist), pöörates erilist tähelepanu NEET-noortele (ei ole hariduses, töökohas või koolituses);
- anda noortele konkurentsivõimeline kvalifikatsioon kas tööturule sisenemiseks või oma ettevõtliku tuleviku kujundamiseks;
- Tõsta noorte teadlikkust partnerriikide kultuuripärandi aspektidest;
- teadvustada neile kultuuripärandi ja täpsemalt traditsiooniliste muinasjuttude, müütide ja legendide säilitamise tähtsust digiteerimise kaudu;
- Tõsta noorsootöö kvaliteeti ja innovaatsilisust läbi süvendatud digikoolituse loomise.

Rohkem infot projekti ja selle tegevuste kohta leiab projekti kodulehelt <https://www.ar4youth.eu/>, ja Facebooki kontolt (@AR4Youth).

Rahastatud Euroopa Liidu poolt. Avaldatud seisukohad ja arvamused on ainult autori(te) omad ega pruugi kajastada Euroopa Liidu või Euroopa Hariduse ja Kultuuri Rakendusameti (EACEA) seisukohti ja arvamusi. Euroopa Liit ega EACEA nende eest ei vastuta.

# E

las kord kuningas, kellel oli palju ilusaid tütreid. Kuid noorim oli nii ilus, et isegi päike imestas iga kord, kui ta tema nägu valgustas.

Kuninga palee lähedal oli suur mets, kus oli kaev. Kui väljas oli väga palav, istus väike printsess kaevu kõrval enda jahutamiseks. Ta mängis kuldse palliga, mille ta õhku viskas ja seejärel kinni püüdis. Kõigist oma mänguasjadest armastas ta seda palli kõige rohkem. Ühel päeval kukkus tema pall kaevu. Printsess nägi palli vette kukkumas, aga kaev oli nii sügav, et selle põhja polnud näha. Selle peale hakkas neiu nutma ja aja möödudes nuttis ta aina valjemini. Järsku hüüdis keegi talle: "Miks sa nutad nii palju printsess? Isegi kivil oleks sinust kahju!" Printsess vaatas ringi, et näha, kes räägib. Siis nägi ta konna, kes oli oma limase pea veest välja pistnud.

"Ah, see oled sina, konn?" ütles printsess "Ma nutan oma kuldse palli pärast, mis kaevu kukkus."

"Rahune maha ja ära nuta. Ma leian mingi lahenduse," vastas konn, "aga ütle mulle, mida sa mulle kingid, kui ma sulle su mänguasja toon?"

"Mis iganes sulle meeldib, mu konn," vastas tüdruk, "minu riided, minu ehted ja teemandid, isegi kuldne kroon, mida ma kannan."

"Ma ei hooli sinu riietest, ehetest ja kroonist, aga kui sa tahad mind armastada ja olla minu mängukaaslane, siis las ma istun sinu kõrvale sinu lava taha, süüa su taldrikult, joon sinu väikesest klaasist ja magan sinu kõrval. Kui sa lubad mulle seda, siis ma toon sulle tagasi sinu kuldse palli kaevu põhjast."

"Ahh," vastas tüdruk, "ma luban sulle kõike, mida sa tahad, kui sa tood mulle mu kuldspalli." Ometi arvas ta sisimas, et konna koht on tema kaaslaste juures vees ja et ta ei saa olla kellegi sõber.

Niipea kui konn kuulis, et printsess on nõus, sukeldus ta vette. Mõne aja pärast ilmus ta uuesti veepinnale, pall suus. Siis viskas ta palli murule.







Printsess oli oma mänguasja nähes väga rõõmus, võttis selle pihku ja jooksis minema. „Oota, oota, võta mind endaga kaasa, ma ei saa nii kiiresti joosta kui sina!“ hüüdis konn. Kuid kui palju konn ka ei karunud, ei pööranud printsess sellele tähelepanu ja jooksis tagasi paleesse ning unustas peagi konna ära.

Järgmisel päeval istus printsess koos kuninga ja ülejäänud õukondlastega lauda sööma. Siis hakkas midagi marmortrepist üles tulema: „plits-plats, plits-plats.“ Lõpuks, kui ta üles jõudis, koputas ta uksele ja hüüdis „printsess, ava mulle uks!“ Printsess jooksis täis uudishimu ukse juurde, et teada saada, kes temaga räägib. Niipea kui ta ukse avas, nägi ta enda ees konna.

Selle peale lõi ta ukse kinni ja naasis hirmunult lava taha. Kuningas, märgates, et tema tütar oli häiritud, küsis temalt: „Mis sind hirmutas mu laps, kas keegi hiiglane on ukse taga ja tahab sind minema viia?“ „Ei, ei,“ vastas tütar, „see pole hiiglane, vaid limane konn.“ „Ja mida see konn sinust tahab?“

„Ma ei tea, isa. Eile, kui ma kaevu juures mängisin kukkus mu kuldpall vette. Kuna ma nutsin, tõi konn selle mulle ja kuna ta palus, siis ma lubasin talle, et temast saab mu sõber. Arvasin, et ta ei saa veest eemale hoida, aga nüüd on ta ukse taga ja tahab tulla tuppa.“ Samal ajal koputas konn teist korda uksele ning ütles:

„Oh mu väikesed printess, ava kohe uks. Tuletan sulle meelde lubadust, mille sa mulle eile vee ääres andsid. Oh mu väike printsess, ava kohe uks.“

Selle peale kuningas ütles: „Sa pead oma lubadusest kinni pidama. Mine ja ava uks.“

Printsess läks ja avas ukse. Konn astus sisse ja järgnes talle toolile. Siis palus ta: "Võta mind üles, et saaksin sinuga olla." Printsess ei vastanud enne, kui kuningas käskis tal seda teha. Kohe, kui konn toolile sai, tahtis ta lavale saada ja sealt palus printsessi kuldaldrikult süüa. Väike printsess tegi, nagu konn palus, kuid ta ei olnud selle üle hea meel. Samal ajal sõi konn toitumõnuga.

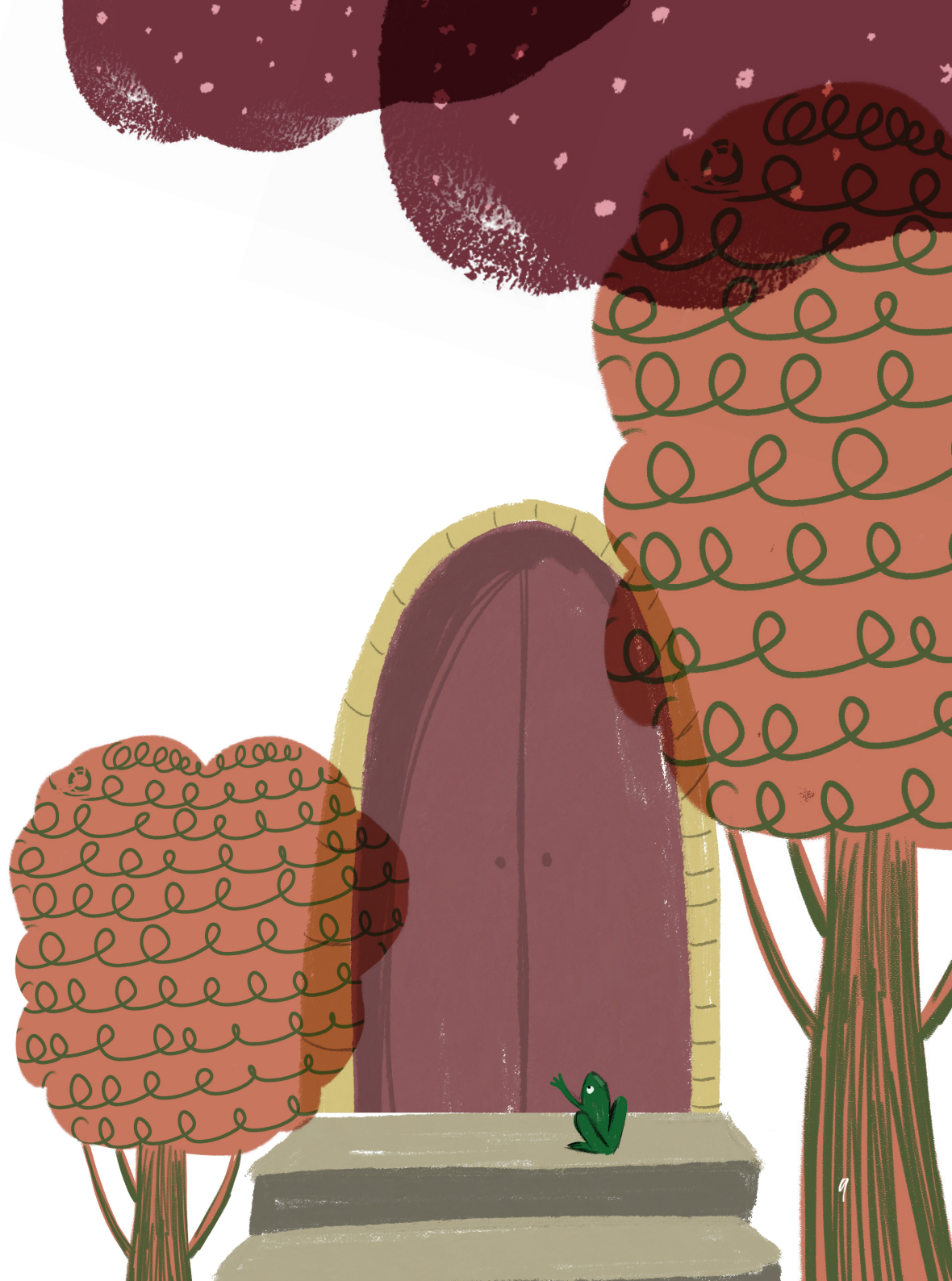
Lõpuks ütles konn printsessile: "Mul on küllalt ja nüüd olen unine, vii mind oma magamistuppa. Tee oma siidist voodi korda, et saaksime pikali heita ja magada."

Printsess hakkas nutma ja kartis külma konna, keda ta puudutada ei julgenud. Ta kartis mõelda, et peab selle konna oma ilusasse ja puhtasse voodisse magama panema. Kuningas vihastas ja ütles: "Sa ei tohi kohelda halvustavalt seda, kes sind aitas!"

Printsess tõstis konna kahe sõrmega ja viis ta oma tuppa, kus ta tema nurka jättis. Aga niipea, kui ta voodisse heitis, ütles konn talle: "Ma tahan magada sama mugavalt kui sina, lase ka minul voodis magada, või ma räägin su isale."

Seepeale sai printsess väga vihaseks, võttis konna üles ja viskas ta kõigest jõust vastu seina. "Nüüd jää vait, sina, vastik konn!" Aga kui ta maha kukkus, polnud ta enam konn, vaid kaunite ja lahkete silmadega prints.

Temast sai tema printsessi abikaasa vastavalt isa soovile. Siis ütles ta printsessile, et kuri nõid pani talle needuse peale ja ta pidi igaveseks kaevu jääma. Ainus, kellel õnnestus nõia needuse murda, oli printsess. Siis nad magasid ja järgmisel hommikul, kui päike tõusis, tuli vanker, mida vedas kaheksa valget hobust, et viia nad prints kuningriiki. Hobustel olid valged jaanalinnusuled peas ja nad vedasid vankrit kuldsete kettidega. Vankri taga oli noore kuninga sulane, ustav Henry, kes oli lasknud oma südame kolme raudpaelaga kinni siduda, et see valust ja leinast ei puruneks, kui nõid tema peremehe konnaks muutis.



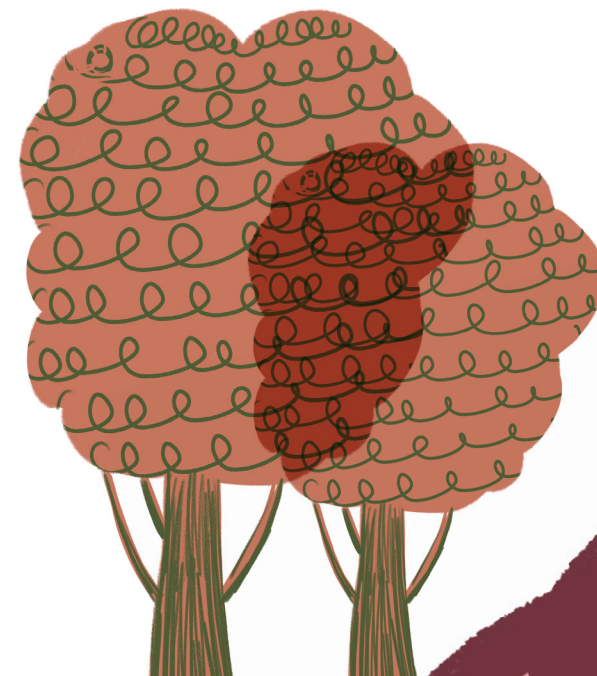


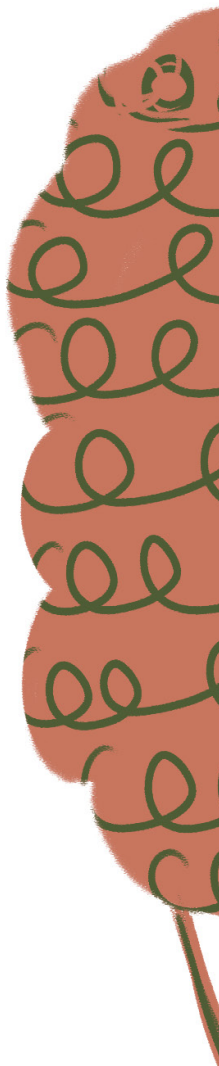
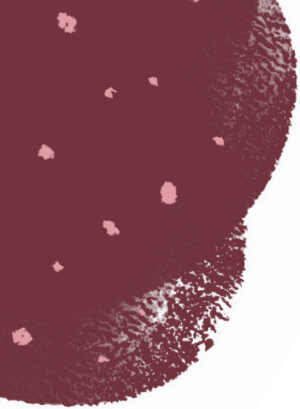


Ustav Henry pani printsi ja printsessi vankrisse istuma ning istus ise jälle vankri taha täis rõõmu oma isanda Lunastuse üle. Mõne aja pärast kuulis noor prints kohutavat müra, nagu oleks midagi katki läinud. Siis pöördus ta tagasi ja hüüdis: "Henry, vanker läks katki." Aga tema ustav sulane vastas:

"Vanker peab vastu, mu isand. Murdus kett, mille ma valus olles südame ümber panin, kui sa olid konnana vees!"

Peagi oli uuesti kuulda murdumise heli ja noor prints arvas jälle, et vanker läks katki. Vanker jäi terveks, kuid Henry südame rauast ketid murdusid üksteise järel kergendusest, et peremees on taas inimene ja on õnnelik. Ja nii elasid nad õnnelikult elu lõpuni...





Kaasrahanud  
Euroopa Liit