

MÜÜDID
Aesopi

Kilpkonn ja jänes

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.



Elas kord jänes, kes kiitles, et ta jookseb kiiremini, kui ükski teine loom metsas. Ühel kevadhommikul oli uhke jänes pesast välja tulnud ja sõi värsket rohtu.

Söömise ajal nägi ta veidi eemal kilpkonna aeglaselt mööda roomamas.

Ta arvas, et kilpkonn kõnnib väga naljakalt. Jänes hakkas teda mõnitama, et kilpkonn on teost ka aeglasem.



Kilpkonn peatus, pöördus jänese poole ja lausus:
- "Mis sa arvad selleks, kui jookseksime võidu, et näha, kes meist kahest on kiirem?"

Jänes kukkus seljili ja hakkas naerma. Kuid nähes, et kilpkonn jäi tõsiseks, sai jänes aru, et kilpkonn ei teinud nalja, mistõttu võttis ta väljakutse vastu.

Olles kõige sobivam, määras rebane stardi ja finiši.



V

õidujooks oli määratud järgmiseks hommikuks. Tõepoolest, nii kaks võistlejat kui ka paljud metsaloomad olid varahommikul stardikohas ootamas. Rebane andis signaali ja võistlus algas.

Aega kaotamata hakkas kilpkonn kõndima, loomulikult aeglaselt, kuid visalt ja vahetpidamata ning oli juba esimesed paar sentimeetrit teekonnast läbinud.

Nähes kilpkonna tempot ja tundes unisust, kuna kell oli väga varajane, mõtles jänes teha kerge uinaku. Ta arvas, et nii pea kui ta ärkab, jookseb ta nii nagu jaksab ja lõpetab kindlasti esimesena.

Niisiis jätkas kilpkonn järjekindlat kõndimist, alla andmata, ning lõpuks läbis suurema osa teekonnas. Jänes aga magas samal ajal sügavat und!



Möödus juba palju aega ja mingil hetkel ärkas jänes üles. "Aeg väikeseks jooksuks ja auhind kätte saada" mõtles ta üleolevalt ja asus teele.

Jänes oli väga üllatunud, kui ta ei näinud kilpkonna kusagil. Hetkeks arvas ta, et kilpkonn loobus võistlusest, kuna ta oli selle kindlasti kaotanud.

Aga kas sa tead täpselt, millal jänes hulluks läks? Kui ta finišisse jõudes nägi kilpkonna, kes võiduka näoilmega lehte näris.

Ja nii, kilpkonn võitis jänest võistlusel, muidugi mitte sellepärast, et ta jooksis jänesest kiiremini, vaid sellepärast, et ta jäi oma eesmärgile kindlaks ega näidanud üles ülbust nagu jänes...





Kaasrahastanud
Euroopa Liit