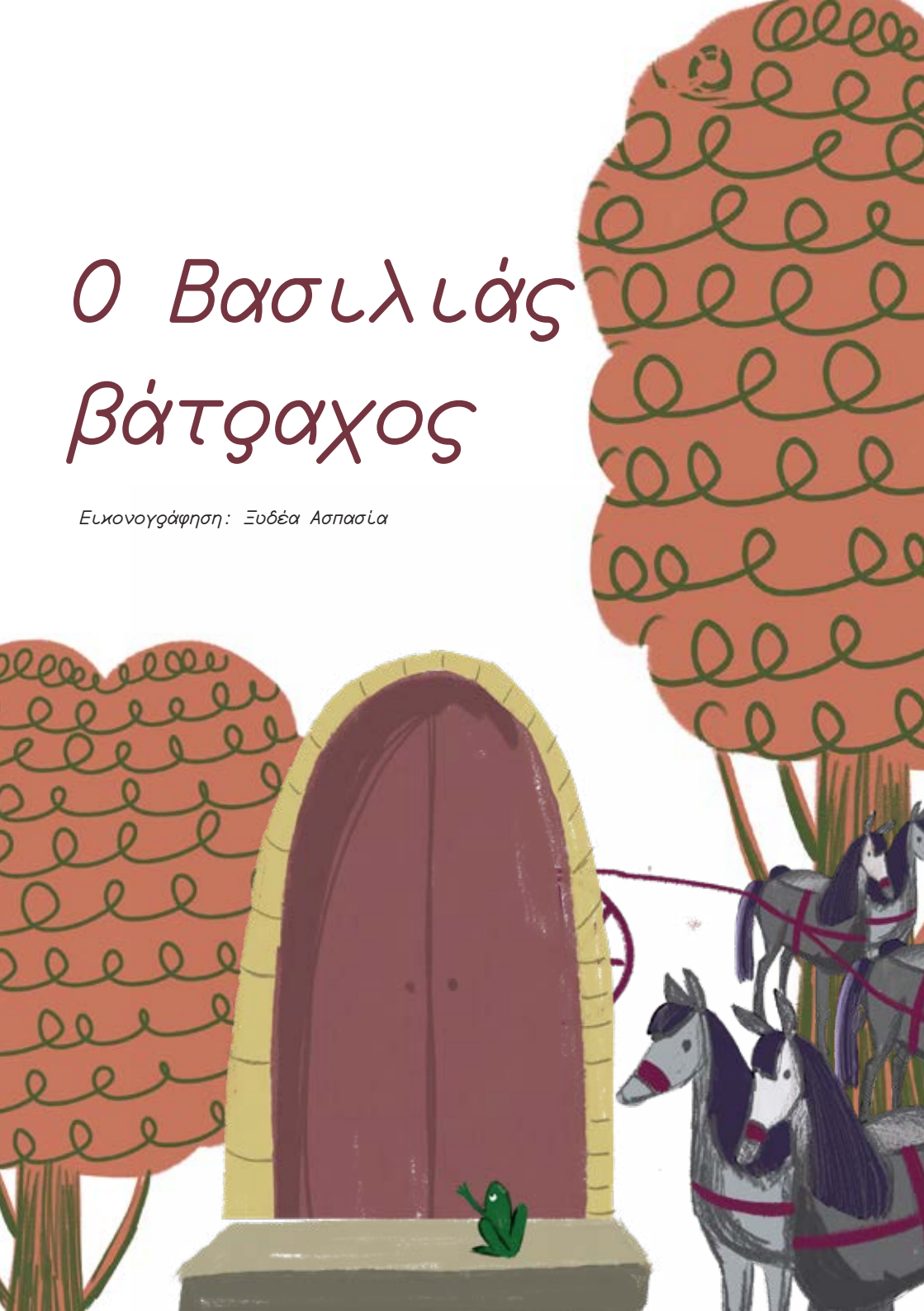


Ο Βασιλιάς βάτραχος

Εικονογράφηση: Ξυδέα Ασπασία



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

Εικονογράφηση – Επιμέλεια: Ασπασία Ξυδέα (Μουσείο Παραμυθιού)
Διορθώσεις: Έλενα Αριστοδήμου & Ανδρέας Ανδρέου (RISC)

©AR4Youth, 2022



Το παρόν διατίθεται κάτω από την άδεια [Αναφορά Δημιουργού 4.0 Διεθνές \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) βάση της οποίας επιτρέπεται η επαναχρησιμοποίηση των περιεχομένων δεδομένου ότι γίνεται κατάλληλη αναφορά στον δημιουργό ενώ υποδεικνύονται τα ξεκάθαρα τυχόν αλλαγές.

Σχετικά με το έργο AR4Youth

Το έργο Training Young People on Augmented Reality Authoring Showcasing Intangible Cultural Assets as Use Cases (AR4Youth) χρηματοδοτείται από το Πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης και συντονίζεται από τον Κυπριακό Οργανισμό Research & Innovation Center for Social and Educational Sciences (RISC) σε συνεργασία με οργανισμούς από την Ολλανδία (ATERMON), Κύπρο (Μουσείο Παραμυθιού), Λιθουανία (Active Youth), Ελλάδα (AKNOW) και Εσθονία (Eesti People to People).

Το AR4Youth επικεντρώνεται στην εκπαίδευση των νέων στη σύλληψη, το σχεδιασμό και υλοποίηση ενός έργου Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) με σκοπό την ψηφιοποίηση και επαύξηση βιβλίων, οδηγών ή εγχειριδίων. Αναγνωρίζοντας, επιπλέον, την αναγκαιότητα διατήρησης της πολιτιστικής μας κληρονομιάς που αποτελεί τη βάση των αξιών, των πεποιθήσεων και των φιλοδοξιών μας, και ανταποκρινόμενο στον Στόχο Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDG) 11.4 για «ενίσχυση των προσπάθειών για προστασία της παγκόσμιας πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς», το έργο θα χρησιμοποιήσει ως υλικά εκπαίδευσης Ελληνικά, Λιθουανικά και Εσθονικά παραμύθια, μύθους και θρύλους που θα μετατραπούν σε ψηφιακά κείμενα AR και θα διατηρηθούν στην Πολιτιστική Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του έργου.

Για την κάλυψη του προαναφερθέντος σκοπού, το έργο έθεσε τους ακόλουθους στόχους:

- Να ενισχύσει τις προηγμένες ψηφιακές δεξιότητες (δηλαδή, τη χρήση τεχνολογιών AR) των νέων με ιδιαίτερη έμφαση στους NEET (νέους που δεν βρίσκονται σε εκπαίδευση, απασχόληση ή κατάρτιση).
- Να εξοπλίσει τους νέους με ανταγωνιστικά προσόντα είτε για την είσοδο στην αγορά εργασίας ή για τη σύλληψη του δικού τους επιχειρηματικού μέλλοντος.
- Να ευαισθητοποιήσει τους νέους σχετικά με την πολιτιστική κληρονομιά στις χώρες της κοινοπραξίας.
- Να ευαισθητοποιήσει τους νέους στη σημασία της διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς και πιο συγκεκριμένα στη ψηφιοποίηση των παραδοσιακών παραμυθιών, μύθων και θρύλων.
- Να ενισχύσει την ποιότητα και καινοτομία της εργασίας για/με νέους μέσω της δημιουργίας προηγμένης ψηφιακής εκπαίδευσης.

Περισσότερες πληροφορίες για το έργο και τις δραστηριότητές του είναι διαθέσιμες στην ιστοσελίδα του έργου <https://www.ar4youth.eu/>, και στη σελίδα του στο Facebook (@AR4Youth).

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ' ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Μια φορά και έναν καιρό, ζούσε ένας βασιλιάς που είχε πολλές όμορφες κόρες. Η μικρότερη όμως ήταν τόσο όμορφη, που ακόμη και ο ήλιος ανασφωτιόταν κάθε φορά που της φώτιζε το πρόσωπο.

Κοντά στο παλάτι του βασιλιά ήταν ένα μεγάλο δάσος όπου υπήρχε ένα πηγάδι. Όποτε είχε πολύ ζέστη η μικρή βασιλοπούλα συνήθιζε να κάθεται δίπλα στο πηγάδι για να δροσιστεί. Συνήθιζε να παίζει με μία χρυσή σφαίρα την οποία πετούσε στον αέρα και την έπιανε. Από όλα της τα παιχνίδια αυτή τη σφαίρα την αγαπούσε πιο πολύ. Κάποια μέρα η σφαίρα της, της έφυγε από τα χέρια και αφού αναπήδησε στο έδαφος έπεσε μέσα στο πηγάδι. Η βασιλοπούλα έβλεπε την σφαίρα να πέφτει στο νερό, αλλά το πηγάδι ήταν τόσο βαθύ που δεν φαινόταν ο πάτος του. Τότε το κορίτσι άρχισε να κλαίει απαρηγόρητα, και όσο περνούσε η ώρα έκλαιγε ολοένα και πιο δυνατά. Καθώς έκλαιγε, της φώναξε κάποιος: «Τι έχεις βασιλοπούλα, κλαίς τόσο πολύ που θα σε λυπόταν ακόμη και μία πέτρα!» Η βασιλοπούλα κοίταξε γύρω της για να δει ποιος μίλησε. Τότε είδε έναν βάτραχο ο οποίος είχε βγάλει το γλοιώδη κεφάλι του από το νερό.

«Ά, εσύ είσαι νεροανακατωσάρα;» του λέει η βασιλοπούλα «κλαίω για την χρυσή μου σφαίρα που έπεσε στο πηγάδι.»

«Ήσυχασε και μη κλαίς και εγώ μπορώ να σου βρω τη λύση» απάντησε ο βάτραχος «αλλά πες μου τι θα μου δώσεις αν σου φέρω το παιχνίδι σου;»

«Ότι σου αρέσει και αγαπάς βατραχάκο μου» απάντησε η κοπέλα «τα γούχα μου, τα χρυσαφικά και τα διαμαντικά μου, ακόμη και την χρυσή κορώνα που φοράω.»

«Τα γούχα σου, τα χρυσαφικά και η κορώνα σου δεν με ενδιαφέρουν, αλλά αν θέλεις να με αγαπάς και να είμαι ο φίλος στα παιχνίδια σου, να με αφήνεις να κάθομαι δίπλα σου στο τραπέζακι σου, να τρώω από το πιατάκι σου, να πίνω από το ποτηράκι σου και να κοιμάμαι δίπλα σου στο κρεβατάκι σου: αν μου τα υποσχεθείς αυτά θα κατεβώ στο πηγάδι και θα σου ξαναφέρω την χρυσή σου σφαίρα».

«Α καλά», απάντησε η κοπέλα «σου υπόσχομαι ό,τι θέλεις αρκεί να μου φέρεις τη χρυσή μου σφαίρα.» Ωστόσο από μέσα της σκεφτόταν ότι η θέση του βάτραχου είναι με τους όμοιούς του μέσα στο νερό και δεν θα μπορούσε να είναι φίλος κανενός ανθρώπου.

Μόλις ο βάτραχος άκουσε ότι η βασιλοπούλα συμφωνεί βούτηξε στο νερό. Αφού εξαφανίστηκε για λίγο εμφανίστηκε πάλι στην επιφάνεια του νερού έχοντας την σφαίρα στο στόμα. Μετά πέταξε την σφαίρα στο γρασίδι. Η βασιλοπούλα χάρηκε πολύ μόλις είδε το παιχνίδι της, το πήρε στα χέρια



και έφυγε τρέχοντας. «Περίμενε, περίμενε να με πάρεις μαζί σου δεν μπορώ να τρέχω τόσο γρήγορα σαν εσένα!» φώναξε ο βάτραχος. Ωστόσο όσο και να φώναζε ο βάτραχος, η βασιλοπούλα δεν έδινε σημασία και επέστρεψε τρέχοντας στο παλάτι και σύντομα είχε ξεχάσει τον βάτραχο.

Την επόμενη μέρα η βασιλοπούλα καθόταν για φαγητό στο τραπέζι με τον βασιλιά και τους υπόλοιπους αυλικούς. Τότε κάτι άρχισε να ανεβαίνει την μαρμάρινη σκάλα: «πλιτς-πλατς, πλιτς-πλατς». Τελικά όταν έφτασε πάνω χτύπησε την πόρτα και φώναξε «βασιλοπούλα, από τις αδελφές η νεότερη, άνοιξε μου την πόρτα!» Η βασιλοπούλα έτρεξε στην πόρτα τρέχοντας γεμάτη περηφάνεια για το ποιος την φωνάζει. Μόλις άνοιξε την πόρτα όμως είδε μπροστά της τον βάτραχο.

Ενα ωραίο βατραχάκι

Τότε έκλεισε την πόρτα με δύναμη και επέστρεψε φοβισμένη στο τραπέζι. Ο βασιλιάς που παρατήρησε ότι η κόρη του είχε ταραχτεί την γάτησε: «τι σε φόβισε παιδί μου, μήπως είναι κανένας γίγαντας μπροστά από την πόρτα και θέλει να σε πάρει;»

«Όχι, όχι» απάντησε η κόρη του, «δεν είναι γίγαντας αλλά ένας γλοιώδεις βάτραχος.»

«Και τι σε θέλει εσένα ένας βάτραχος;»

«Τι να σου πω πατερούλη μου, χθες που ήμουν στο πηγάδι και έπαιζα, μου έπεσε η χρυσή μου σφαίρα στο νερό. Επειδή έκλαιγα πολύ, μου την έφερε ένας βάτραχος και επειδή μου το ζήτησε του υποσχέθηκα ότι θα γίνει φίλος μου. Είχα σκεφτεί ότι δεν θα μπορούσε να αποχωριστεί το νερό του, όμως να που τώρα είναι έξω από τη πόρτα και θέλει να έρθει μέσα μαζί μου.»

Στο μεταξύ ο βάτραχος χτύπησε την πόρτα για δεύτερη φορά και φώναξε:

Αχ βασιλοπούλα μου μικρή
άνοιξε την πόρτα στο πι και φι
την υπόσχεση σου, σου ενθουμά
που μου 'δωσες εχθές πλάι στο νερό
Αχ βασιλοπούλα μου μικρή
άνοιξε την πόρτα στο πι και φι.

Τότε λέει ο βασιλιάς: «ότι υποσχέθηκες πρέπει να το τηρήσεις: πήγαινε και άνοιξε του την πόρτα.»



Η βασιλοπούλα πήγε, άνοιξε την πόρτα και ο βάτραχος μπήκε μέσα και την ακολούθησε μέχρι την καρέκλα της». Τότε της λέει «σήκωσε με να είμαι μαζί σου.» Η βασιλοπούλα δεν ανταποκρίθηκε μέχρι που την διέταξε ο βασιλιάς. Μόλις ο βάτραχος ανέβηκε στην καρέκλα, θέλησε να ανεβεί και στο τραπέζι και από εκεί ζήτησε να φάει από το χρυσό πιατάκι της βασιλοπούλας. Η βασιλοπούλα έκανε ότι της ζήτησε ο βάτραχος αλλά φαινόταν ότι δεν χαιρόταν με την όλη κατάσταση. Αντίθετα ο βάτραχος έτρωγε με ευχαρίστηση.

Τελικά ο βάτραχος λέει στη βασιλοπούλα: «Χόρτασα και τώρα έχω νυστάξει, πήγαινε με στην κρεβατοκάμαρα σου, φτιάξε το μεταξένιο σου κρεβάτι να πέσουμε και να κοιμηθούμε.»

Η βασιλοπούλα έβαλε τα κλάματα και φοβόταν τον κρύο βάτραχο που δεν τον μούσε να τον ακουμπήσει. Τρόμαζε όταν σκεφτόταν ότι αυτόν τον βάτραχο έπρεπε να τον βάλει να κοιμηθεί στο όμορφο και καθαρό κρεβατάκι της.

Ο βασιλιάς όμως θύμωσε και της είπε: «Σε όποιον σε βοήθησε στην ανάγκη σου, δεν πρέπει να του φέρεσαι υποτιμητικά!»

Τότε η βασιλοπούλα έπιασε τον βάτραχο με τα δύο της δάχτυλα και τον ανέβασε στο δωμάτιο της, όπου τον άφησε σε μια γωνίτσα. Μόλις ξάπλωσε όμως στο κρεβάτι της, ο βάτραχος της είπε: «θέλω και εγώ να κοιμηθώ αναπαυτικά όσο και εσύ, σήκωσε με γιατί αλλιώς θα το πω στον πατέρα σου.»

Τότε η βασιλοπούλα θύμωσε πάρα πολύ, σήκωσε τον βάτραχο και τον πέταξε με όλη της την δύναμη στον τοίχο.
«Τώρα θα ησυχάσεις σιχαμένε βάτραχε!»

Όταν όμως έπεσε κάτω δεν ήταν πια βάτραχος αλλά ένα βασιλόπουλο με όμορφα και καλοσυνάτα μάτια.

Αυτός έγινε σύμφωνα με την επιθυμία του πατέρα της ο σύντροφος και σύζυγός της. Τότε εξιστόρησε στην βασιλοπούλα πως του είχε κάνει μάγια μια κακιά μάγισσα και ότι θα έπρεπε να μείνει για πάντα στο πηγάδι, αφού κανείς δεν θα μπορούσε να τα λύσει. Η μόνη που μπόρεσε να σπάσει την κατάρα της μάγισσας ήταν η βασιλοπούλα. Μετά κοιμήθηκαν και το άλλο πρωί όταν βγήκε ο ήλιος, ήρθε μια άμαξα που την έσερναν οχτώ άσπρα άλογα για να τους οδηγήσει στο βασίλειο του. Τα άλογα είχαν άσπρα φτερά στρουθοκαμήλου στο κεφάλι τους και έσερναν την άμαξα τραβώντας χρυσές αλυσίδες. Στο πίσω μέρος της άμαξας ήταν ο υπηρέτης του νεαρού βασιλιά ο πιστός Εργίκος, ο οποίος είχε βάλει να του δέσουν την καρδιά με τρεις





σιδεργένιες ταινίες ώστε να μη σπάσει από τον πόνο και την θλίψη, όταν η μάγισσα είχε μεταμορφώσει τον κύριο του σε βάτραχο.

Η άμαξα θα πήγαινε τον νεαρό βασιλιά στο βασίλειο του και ο πιστός Εργίκος τους έβαλε και τους δύο μέσα. Μετά ξανακάθισε στο πίσω μέρος της γεμάτος χαρά για την λύτρωση του κυρίου του. Καθώς διέσχισαν αρκετή απόσταση άκουσε ο νεαρός βασιλιάς έναν φοβερό θόρυβο σαν να έσπασε κάτι. Τότε γύρισε πίσω του και φώναξε: «Εργίκο σπάει το αμάξι!». Αλλά ο πιστός του υπηρέτης του απάντησε:

«Το αμάξι θα αντέξει
μια ταινία απ' τη καρδιά μου
έχει σπάσει άρχοντά μου
που την έβαλα από πόνο,
όταν ήσουν στο νερό
και έκανες το βάτραχο!

Ακόμη μία φορά ακούστηκε το σπάσιμο και ο νεαρός βασιλιάς νόμιζε πάλι ότι σπάει η άμαξα. Ωστόσο η άμαξα δεν είχε πάθει τίποτε. Μόνο οι σιδεργένιες ταινίες από την καρδιά του Εργίκου έσπαγαν η μία μετά την άλλη από ανακούφιση αφού ο κύριος του είχε γίνει και πάλι άνθρωπος και ευτυχισμένος. Και έτσι έζησαν αυτοί καλά και μεις καλύτερα...





Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης