

Μύθοι του  
*Αισώπου*

# Ο ΛΑΓΟΣ ΚΑΙ η Χελώνα

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 εκκτάκιστα 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.

**Μ**ια φορά και έναν καιρό,  
ήταν ένας λαγός που  
καυχιόταν ότι έτρεχε  
πιο γρήγορα από κάθε  
ζώο του δάσους.

Ένα ανοιξιιάτικο πρωινό, ο  
καυχησιάρης λαγός είχε βγει  
έξω από την φωλιά του και  
έτρωγε φρέσκο χορταράκι.

καθώς έτρωγε, είδε λίγο πιο  
μακριά μια χελώνα να περνάει  
αργά-αργά.

Του φάνηκε τόσο αστείο το  
περπάτημα της, που άρχισε να  
την κοροϊδεύει ότι ήταν πιο  
αργή και από τα σαλιγκάρια.

Η χελώνα σταμάτησε, γύρισε προς τον λαγό και του  
είπε:

- Τι θα έλεγες, λαγέ, να τρέξουμε σε ένα αγώνα  
δρόμου για να δούμε ποιος είναι πιο γρήγορος από  
τους δυο;

Αυτό ήταν!

Ο λαγός έπεσε κάτω και άρχισε να χτυπιέται από τα  
γέλια.

Βλέποντας όμως ότι η χελώνα παρέμενε σοβαρή,  
κατάλαβε ότι δεν του το είπε για αστείο και έτσι  
δέχτηκε την πρόκληση.



**Η** αλεπού ως καταλληλότερη, όρισε το σημείο που θα ξεκινούσαν, την διαδρομή και το σημείο τερματισμού.

Ο αγώνας ορίστηκε για το επόμενο πρωινό και πράγματι, οι δύο διαγωνιζόμενοι καθώς και πολλά ζώα του δάσους βγίσκονταν πωλί πωλί στην αφετηρία.

Ο λαγός βλέποντας τον ρυθμό της χελώνας, και νυστάζοντας μιας και ήταν πολύ πωλί, σκέφτηκε να κοιμηθεί λιγάκι και όταν ξυπνήσει θα έτρεχε όπως μόνο αυτός μπορεί και θα τερμάτιζε σίγουρα πρώτος.

Έτσι η χελώνα συνέχισε να περπατάει και να περπατάει με επιμονή χωρίς να παραιτείται, και να καλύπτει όλο και πιο μεγάλο μέρος της διαδρομής. Ο λαγός όμως το έριξε στον ύπνο!



**Π**έρασε έτσι αρκετή ώρα και κάποια στιγμή ο λαγός ξύπνησε. «Καιρός για λίγο τρέξιμο, να πάρω και το βραβείο του νικητή» σκέφτηκε αλαζονικά και ξεκίνησε.

Παραξενεύτηκε πολύ όμως γιατί δεν συναντούσε την χελώνα πουθενά. Για μια στιγμή σκέφτηκε ότι θα είχε εγκαταλείψει τον αγώνα αφού έτσι κι αλλιώς τον είχε χαμένο από χέρι.

Περισσότερο όμως ξέρετε πότε παραξενεύτηκε ο λαγός;

Όταν έφτασε στο σημείο τερματισμού και είδε την χελώνα να τον περιμένει μασώντας ένα φυλλαράκι και έχοντας μια έκφραση θριάμβου στο πρόσωπο της.

Έτσι η χελώνα κέρδισε τον λαγό σε αγώνα δρόμου, όχι βέβαια γιατί τρέχει πιο γρήγορα από αυτόν, αλλά γιατί παρέμεινε πιστή στον σκοπό της και δεν έδειξε όπως ο λαγός αλαζονεία...





Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης