

Μύθοι του
Αισώπου

Ο Λύκος η Αλεπού & το ΛΙΟΝΤΑΡΙ

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 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.

M

ια φορά κι έναν καιρό, το λιοντάρι που όπως ξέρουμε είναι ο βασιλιάς των ζώων - αρρώστησε βαριά. Φοβήθηκε πως θα πεθάνει κι έδωσε διαταγή να συγκεντρωθούν όλα τα ζώα του μεγάλου δάσους μπροστά του, για να του πουν τι πρέπει να κάνει για να γιατρευτεί.

Όλα τα ζώα είπαν τη γνώμη τους, ώσπου ήρθε και η σειρά του λύκου.

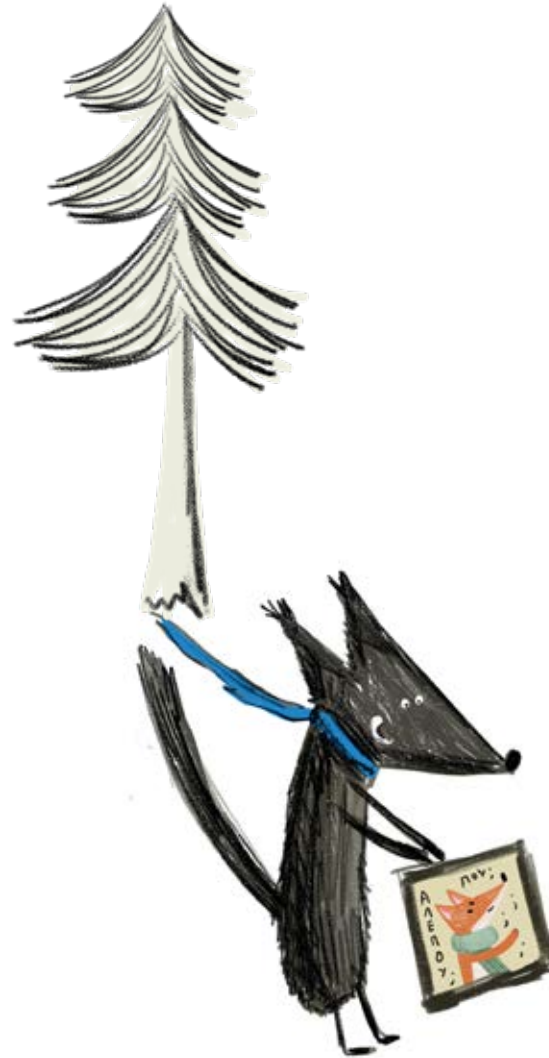
- Βασιλιά μου, είπε με σεβασμό, δε γνωρίζω κανένα γιατρικό για την αρρώστια σου, μα ούτε και όσα ζώα είναι συγκεντρωμένα εδώ, γνωρίζουν. Το μόνο ζώο που ξέρει από φάρμακα είναι η αλεπού! Μα αυτή σε περιφρόνησε και δεν ήλθε στο κάλεσμά σου. Άκουσα μάλιστα να λένε ότι χάθηκε για την αρρώστια σου και ότι δεν τη νοιάζει κι αν πεθάνεις.

Ο λύκος τα είπε επίτηδες αυτά τα λόγια, γιατί δε χάνευσε την αλεπού και ήταν σίγουρος ότι το λιοντάρι θα την τιμωρούσε!

- Ωστε έτσι! φώναξε θυμωμένο το λιοντάρι. Να τη βρείτε αμέσως και να τη φέρετε μπροστά μου. Θα της κόψω τη γλώσσα!

Ο λύκος έτριψε τα... χέρια του από τη χαρά του. Είχε έλθει η στιγμή να κάνει κακό στην αλεπού.

Ένα πουλάκι, όμως, πέταξε γρήγορα και βρήκε την αλεπού.



- Αυτό κι αυτό συμβαίνει! της είπε. Ο λύκος σε συκοφάντησε και το λιοντάρι θα σου κόψει τη γλώσσα για να σε τιμωρήσει.

- Σ' ευχαριστώ, καλό μου πουλάκι, του είπε η αλεπού. Μη φοβάσαι, θα καταφέρω να γλυτώσω.

Μάζεψε τότε μερικά αγριόχορτα και μια και δυο τράβηξε με θάγγος για τη σπηλιά του λιονταριού.

Το λιοντάρι, όταν την είδε άφρισε από το κακό του.

- Έλα εδώ! της φώναξε. Που ήσουν; δεν έμαθες ότι κάλεσα όλα τα ζώα να παρουσιαστείτε μπροστά μου;

- Ναι, βασιλιά μου, του απάντησε με θάγγος η αλεπού. Το έμαθα πως είσαι άρρωστος βαριά, γι' αυτό κι εγώ, πριν έλθω, πήγα και μάζεψα αυτά τα βότανα, που θα σε κάνουν καλά.

Ο θυμός του λιονταριού έπεσε αμέσως.

- Ωστε! γι' αυτό άργησες να έλθεις; της είπε. Καλά έκανες... θα... γίνω καλά όταν πάρω αυτά τα βότανα;

- Ναι, βασιλιά μου. Μόνο που χρειάζεται να τ' ανακατέψεις με κάτι ακόμα, για να γίνει τέλειο το φάρμακο.

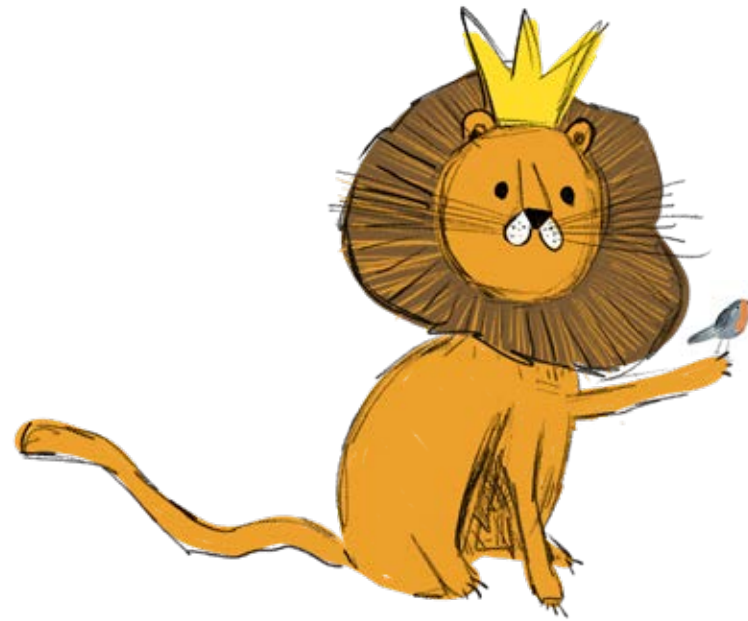
- Με τι; ρώτησε το λιοντάρι.

- Να τα βράσεις μαζί με μια γλώσσα λύκου. Αυτή βέβαια... εσύ ξέρεις πού θα τη βρεις.

- Και βέβαια ξέρω! φώναξε το λιοντάρι. Θα κόψω τη γλώσσα αυτού του λύκου!



Το είπε και διέταξε να πιάσουν τον λύκο.
Έτσι η πονηρή η αλεπού τιμώρησε το λύκο για τη συκοφαντία
του.





Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης