

Varlë ir princesë

Ilustravo Aspasia Xydea



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

Vertimas: Mišel Zaslavskaitė (Aktyvus jaunimas)
Iliustracija - redagavimas: Aspasia Xydea (Fairy Tale Museum)

©AR4Youth, 2022



Šiam turiniui taikoma [Creative Commons Attribution 4.0 International \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) licencija. Tai reiškia, kad pakartotinis naudojimas leidžiamas, jei tinkamai nurodomas autorius ir pakeitimai.

Apie AR4Youth

Jaunų žmonių mokymas naudotis papildytosios realybės (AR) autorių kūriniais, pristatant nematerialių kultūros vertybių naudojimo atvejus ([AR4Youth](#)) yra Europos Sąjungos programos „Erasmus+“ finansuojamas projektas, kurį koordinuoja Socialinių ir Edukacinių mokslų tyrimų ir inovacijų centras ([RISC](#)) bendradarbiaujantis su organizacijomis iš Nyderlandų ([ATERMON](#)), Kipro ([Fairy Tale Museum](#)), Lietuvos ([Active Youth](#)), Graikijos ([AKNOW](#)) ir Estijos ([Eesti People to People](#)).

„AR4Youth“ pagrindinis tikslas – mokyti jaunas žmones, kaip sukurti, projektuoti ir įgyvendinti papildytosios realybės (AR) projektą, skirtą knygoms, vadovams ar žinyms skaitmenizuoti ir papildyti. Be to, pripažįstant būtinybę išsaugoti kultūros paveldą, kuris yra mūsų vertybių, įsitikinimų ir siekių pagrindas, ir atsižvelgiant į Darnaus vystymosi tikslų (Sustainable Development Goals) 11.4 punktą „didinti pastangas apsaugoti ir išsaugoti pasaulio kultūros ir gamtos paveldą“. Projekte kaip pavyzdžiai bus naudojamos graikų, lietuvių ir estų pasakos, mitai ir legendos, kurios bus paverstos skaitmeniniais AR tekstais ir saugomos projekto Kultūros skaitmeninėje bibliotekoje.

Įgyvendinant aukščiau paminėtą sritį, projekte bus siekiama įgyvendinti šiuos tikslus:

- Pagerinti jaunų žmonių pažangius skaitmeninius įgūdžius (t. y. naudojimąsi AR technologijomis), ypatingą dėmesį skiriant nedirbančiam ir nesimokančiam jaunimui (angl. Not in Education, Employment or Training);
- Suteikti jauniems žmonėms konkurencingą kvalifikaciją, kad jie galėtų lengviau patekti į darbo rinką arba kurti savo verslumo ateitį;
- Didinti jaunimo žinias apie šalių-partnerių kultūros paveldo aspektus;
- Supažindinti jaunuolius su kultūros paveldo, ypač tradicinių pasakų, mitų ir legendų, išsaugojimo svarba naudojant skaitmenizaciją;
- Didinti darbo su jaunimu kokybę ir inovacijas, rengiant pažangius skaitmeninius mokymus.

Daugiau informacijos apie projektą ir jo veiklą galima rasti projekto interneto <https://www.ar4youth.eu/>, aip pat „Facebook“ paskyroje (@AR4Youth).

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

K

artą gyveno karalius, kuris turėjo daug gražių dukterų. Tačiau jauniausioji buvo tokia graži, kad net saulė stebėdavosi kaskart, kai nušviesdavo jos veidą.

Netoli karaliaus rūmų buvo didelis miškas, kuriame buvo šulinys. Kai būdavo labai karšta, mažoji princesė mėgdavo atsisėsti prie šulinio, kad atvėstų. Ji žaisdavo su auksiniu kamuoliuku, kurį mėtydavo į orą ir gaudydavo. Iš visų savo žaislų ji labiausiai mėgo šį kamuoliuką. Vieną dieną kamuolys išslydo iš jos rankų ir, atšokęs nuo žemės, įkrito į šulinį. Princesė matė, kaip kamuolys įkrito į vandenį, bet šulinys buvo toks gilus, kad jo dugno nesimatė. Tuomet mergaitė pradėjo be paliovos verkti, o laikui bėgant ji verkė vis garsiau ir garsiau. Jai verkiant kažkas ją pašaukė: „Kas nutiko, princese, tu taip verki, kad net akmeniui būtų gaila tavęs!“ Princesė apsidairė, norėdama pamatyti, kas kalba. Tada ji pamatė varlę, kuri iškišo savo gleivėtą galvą iš vandens. „Ak, tai tu, varle?“ sako jam princesė, „Aš verkiu dėl savo auksinio kamuolio, kuris įkrito į šulinį“.

„Nusiramink ir neverk, ir aš rasiu tau išeitį“, atsakė varlė, „bet pasakyk, ką man duosi, jei atnešiu tau tavo žaislą?“

„Viską, kas tau patinka ir ką myli, mano varlyte“, atsakė mergaitė, „mano drabužius, mano papuošalus ir deimantus, net auksinę karūną, kurią nešioju.“

„Man nerūpi tavo drabužiai, papuošalai ir karūna, bet jei nori mane mylėti ir būti mano žaidimų drauge, leisi man sėdėti šalia tavęs prie tavo stalo, valgyti iš tavo lėkštės, gerti iš tavo mažos stiklinės ir miegoti šalia tavęs tavo mažoje lovelėje: jei pažadėsi man šiuos dalykus, aš nueisiu prie šulinio ir atnešiu tau tavo auksinį kamuoliuką“.

„Na gerai“, atsakė mergaitė, „pažadėsiu tau viską, ko tik panorėsi, jei tik atneši man mano auksinį kamuolį“. Tačiau viduje ji galvojo, kad varlės vieta yra su jo bičiuliais vandenyje ir ji negali būti jokio žmogaus draugė.

Vos tik varlė išgirdo, kad princesė sutinka, nėrė į vandenį. Kurį laiką dingęs, jis vėl pasirodė vandens paviršiuje su kamuoliuku burnoje. Tada jis metė kamuolį ant žolės.





Princesė labai apsidžiaugė pamačiusi savo žaislą, paėmė jį į rankas ir nubėgo. „Palauk, palauk, paimk mane su savimi, aš negaliu bėgti taip greitai kaip tu“, sušuko varlė. Tačiau kad ir kaip varlė šaukė, princesė nekreipė dėmesio ir bėgo atgal į rūmus, o netrukus pamiršo apie varlę.

Kitą dieną princesė sėdo valgyti prie stalo su karaliumi ir kitais dvariškiais. Tuomet kažkas ėmė kilti marmuriniais laiptais: „plič-plaç, pliç-plaç“. Galiausiai, užlipęs į viršų, jis pasibeldė į duris ir sušuko: „Princese, jauniausioji iš seserų, atidaryk man duris!“. Princesė kupina smalsumo pribėgo prie durų, norėdama sužinoti, kas ją kviečia. Tačiau vos atidariusi duris ji pamatė priešais save varlę.

Tada ji užtrenkė duris ir išsigandusi grįžo prie stalo. Karalius, pastebėjęs, kad jo dukra sutriko, jos paklausė: „Kas tave išgąsdino, mano vaike, ar priešais duris stovi koks nors milžinas ir nori tave pagrobtį?“.

„Ne, ne“, atsakė dukra, „tai ne milžinas, o gležna varlė“.

„O ko iš tavęs nori varlė?“

„Nežinau, tėveli, vakar, kai žaidžiau prie šulinio, mano auksinis kamuolys įkrito į vandenį. Kadangi labai verkiu, varlė jį man atnešė, o kadangi jis manęs paprašė, pažadėjau jam, kad bus mano draugas. Maniau, kad jis negalės likti toliau nuo vandens, bet dabar jis stovi už durų ir nori eiti su manimi“.

Tuo tarpu varlė antrą kartą pasibeldė į duris ir pašaukė:

„O, mano mažoji princesė
nedelsdama atidaryk duris

Primenu tau pažadą,
kurį vakar man davei prie vandens
O, mano mažoji princese
tuoj pat atidaryk duris“.

Tada karalius tarė: „Tu privalai ištesėti savo pažadą: eik ir atidaryk jam duris“.

Princesė nuėjo ir atidarė duris, o varlė įėjo ir nusekė paskui ją iki kėdės. Tada jis paprašė jos: „Pasiimk mane, kad būčiau su tavimi“. Princesė neatsakė, kol karalius jai įsakė tai padaryti. Vos tik varlė užlipo ant kėdės, jis norėjo užlipti ant stalo ir tada paprašė valgyti iš princesės auksinės lėkštės. Mažoji princesė padarė taip, kaip varlė prašė, tačiau neatrodė patenkinta visa situacija. Tačiau varlė valgė su malonumu.

Galiausiai varlė pasakė princesei: „Man jau gana ir dabar noriu miego, nuvesk mane į savo miegamąjį, paklok šilkinę lovą, kad galėtume atsigulti ir miegoti“.

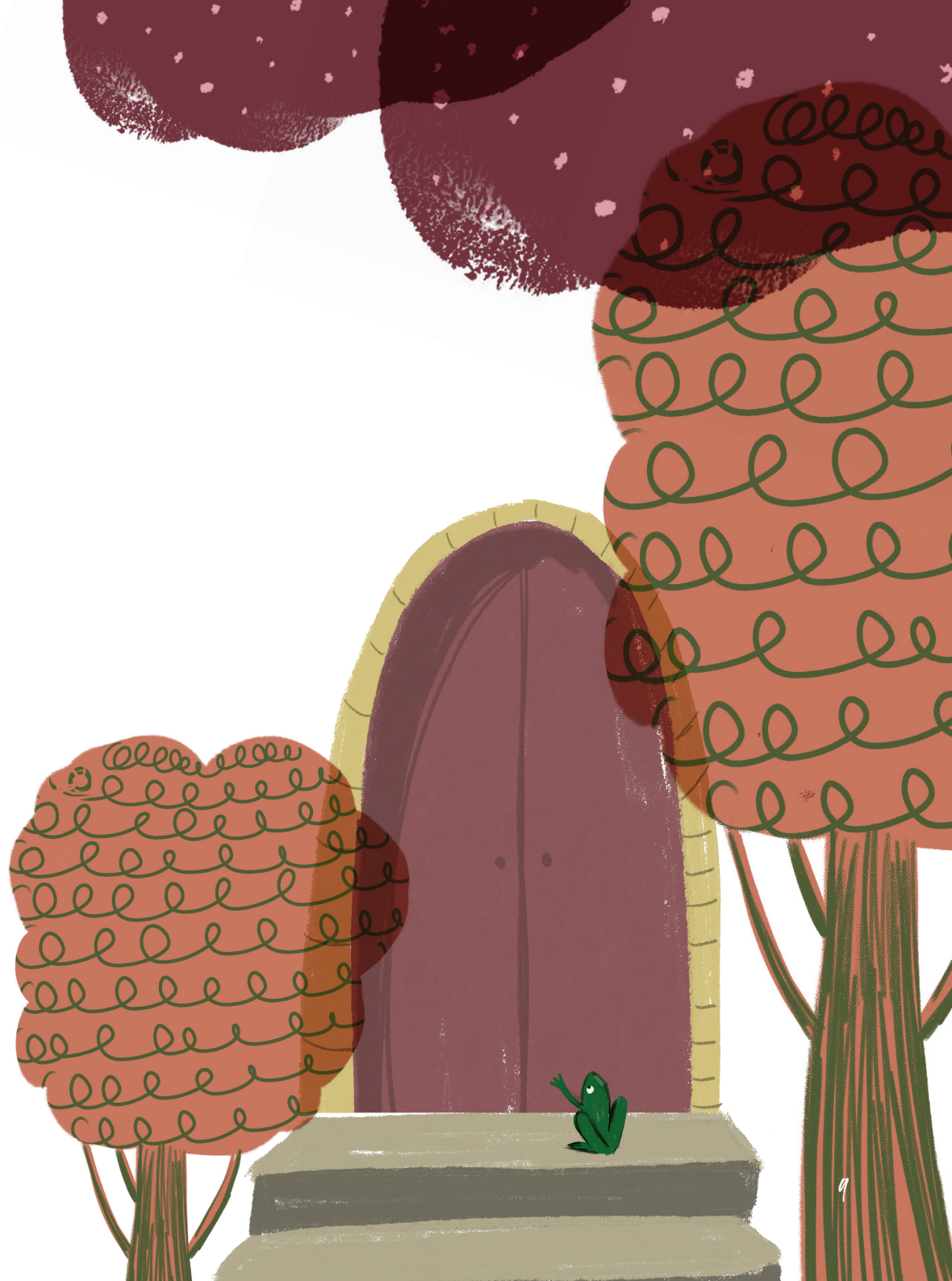
Princesė pradėjo verkti ir bijojo šaltos varlės, kurio nedrįso paliesti. Jai buvo baisu pagalvoti, kad turės užmigdyti šią varlę savo gražioje ir švarioje lovoje. Tačiau karalius supyko ir tarė jai: „Negalima niekinti to, kuris tau padėjo, kai tau reikėjo pagalbos!“

Tada princesė dviem pirštais paėmė varlę ir nusinešė ją į savo kambarį, kur paliko kampe. Bet vos tik ji atsigulė ant lovos, varlė jai pasakė: „Aš noriu miegoti taip pat patogiai, kaip ir tu, pakelk mane, nes kitaip pasakysiu tavo tėvui“.

Tada princesė labai supyko, pakėlė varlę ir iš visų jėgų metė į sieną. „Dabar tu užsičiaupsi, bjaurioji varle!“

Bet kai jis nukrito, jis jau buvo nebe varlė, o princas gražiomis ir geromis akimis.

Jis tapo jos partneriu ir vyrų pagal tėvo pageidavimą. Tada jis pasakėjo princesei, kad piktoji ragana jį užkerėjo ir jis turi amžinai likti šulinyje, nes niekas negali panaikinti kerų. Vienintelė, kuriai pavyko nutraukti raganos prakeikimą, buvo princesė. Tada jie užmigo, o kitą rytą, saulei pakilus, atvažiavo aštuonių baltų žirgų traukiama karieta, kad nuvežtų juos į savo karalystę. Žirgai ant galvų turėjo baltas stručio plunksnas, o vežimą traukė auksinėmis grandinėmis. Vežimo gale sėdėjo jaunojo karaliaus tarnas, ištikimasis Henrikas, kurio širdis buvo surišta trimis geležiniais diržais, kad ji neplyštų iš skausmo ir sielvarto, kai ragana pavertė jo šeiminingą varlę.

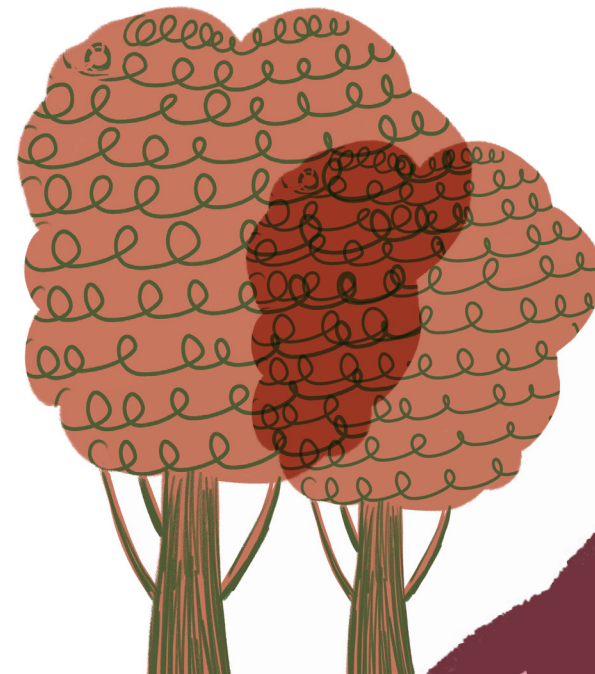


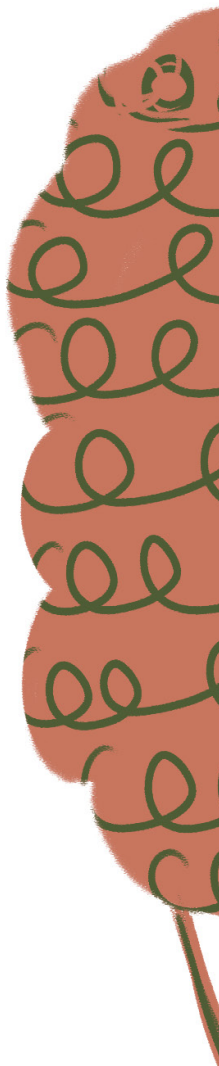
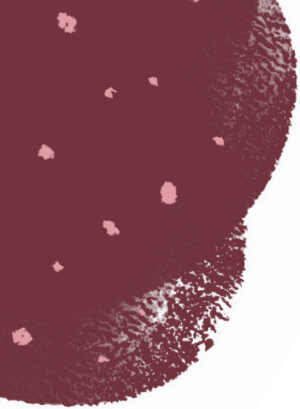


Vežimas turėjo nuvežti jaunąjį karalių į jo karalystę, o ištikimasis Henrikas išodino juos abu į jį. Tada jis vėl atsisėdo vežimo gale, kupinas džiaugsmo dėl savo šeimininko grįžimo. Jiems įveikus tam tikrą atstumą, jaunas karalius išgirdo baisų triukšmą, tarsi kažkas būtų sulūžęs. Tada jis atsisuko atgal ir sušuko: „Henrikai, vežimas lūžta“. Bet jo ištikimasis tarnas atsakė:

„Vežimas atlaikys.
styga iš mano širdies
lūžta, mano valdove,
kurią aš įdėjau iš skausmas,
kai buvote vandenyje kaip varlė!“

Dar kartą pasigirdo lūžis, ir jaunas karalius vėl pagalvojo, kad vežimas lūžta. Tačiau vežimas buvo nepažeistas. Tik geležinės Henriko širdies juostos viena po kitos lūžo iš palengvėjimo, kad jo šeimininkas vėl žmogus ir yra laimingas. Ir taip jie gyveno ilgai ir laimingai...





Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga