

EL MISTERIO DE LA CUEVA



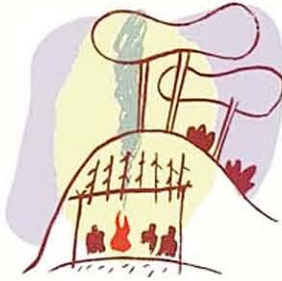
EL MISTERIO DE LA CUEVA

Eva Ripollés · Laura Fortea



MUSEU DE PREHISTÒRIA DE VALÈNCIA

Hace muchos, muchos años, antes de que se inventaran las casas, los pisos o los colegios, las personas vivían en cuevas. Como veréis, en aquella época, la vida era muy diferente de como es ahora.



Un arqueólogo amigo mío, de esos que buscan objetos antiguos para estudiarlos y que en las películas llevan sombrero de explorador, me contó la historia de la familia Sip, una familia que vivió hace mucho tiempo en una de estas cuevas.



Désip, que era la más pequeña de la familia, tenía cinco años y Ásip, su hermano, tenía seis. Los dos vivían en la cueva con sus padres, sus abuelos, sus tíos, sus primos y sus hermanos mayores. Como era una época muy fría se abriganaban con la piel de los animales y la cosían ellos mismos, con agujas y punzones de hueso.



Ásip y Désip conocían todas las plantas de los alrededores de la cueva. Sabían las que se podían comer, las que estaban asquerosas y sobre todo las que eran venenosas.



Su abuelo Sipe, con quien siempre iban al bosque, se las había enseñado y les había dicho que existía una planta a la que no debían acercarse, ¡era muy peligrosa! Porque si la chupabas te quedabas de color lila para siempre.





También conocían todos los animales del bosque: cabras, caballos, jabalíes, ciervos, toros... y los que vivían en las aguas frescas y limpias del río.

Además de las plantas y animales, conocían las piedras, y no todas eran iguales. Había una que era muy especial. Era dura, brillante y cuando la rompían cortaba mucho.

Ásip y Désip acompañaban a su padre y a su abuelo hasta la orilla del río a buscar estas piedras y después, observaban muy atentos cómo en la cueva, los mayores, a golpes, les daban forma hasta convertirlas en cuchillos y puntas de flecha.



Por la mañana, cuando comenzaba a salir el sol, la familia Sip dejaba la cueva y como entonces no había supermercados, ni tiendas, no tenían más remedio que ir a buscar comida. Durante el verano a los niños les gustaba mucho ir al bosque a recolectar fresas y moras. En otoño recogían piñones, madroños y las raíces de una planta, que se llamaba "parachuparse los dedos", que estaba muy dulce.



A veces, Ásip y Désip acompañaban a los mayores cuando iban a cazar algún animal para comer. Su abuelo les había hecho unas flechas y un propulsor –el propulsor era un palo con un gancho en la punta que servía para empujar las lanzas y dispararlas muy lejos–.



De todos modos su padre les había dicho “petardo pa ubul axian”, que significa algo así como “todavía no podéis ir a cazar solos porque es muy peligroso”.

Lo que sí podían hacer era entrar con los mayores en la cueva sagrada, pintarse unas marcas mágicas en la cara y en las manos y dibujar animales sobre unas piedras planas. Tal vez pensaban que así conseguirían dominarlos.



De vez en cuando, la familia Sip se acercaba a la playa, y como estaban acostumbrados a caminar podían recorrer muchos kilómetros sin cansarse, –debéis tener en cuenta que aún no se había inventado el autobús, la bicicleta, ni el coche–.

En la playa mientras unos pescaban con los arpones, que eran como unas flechas con dientes hechas de

huesos de animales, otros recogían conchas y caracolas a las que hacían un agujero para utilizarlas como cuentas de collar. Désip tenía un collar precioso de conchas blancas que le había regalado su abuela.



Normalmente, por la tarde, volvían a la cueva para descansar y antes de que se hiciera de noche encendían una hoguera en la entrada. Saber encender fuego era algo muy importante, por eso Ásip y Désip no se perdían detalle cuando su padre sacaba de su bolsa dos palos y los frotaba con fuerza. Como por arte de magia, comenzaba a salir humo. En ese momento su madre acercaba unas hierbas secas a los palos y soplabá. En un segundo, las hierbas empezaban a quemarse y aparecía el fuego.

En la hoguera asaban la carne y se calentaban si hacía frío. A Ásip y Désip les gustaba mucho dormirse al calor del fuego, mirando las estrellas y soñando con todo lo que iban a hacer al día siguiente.

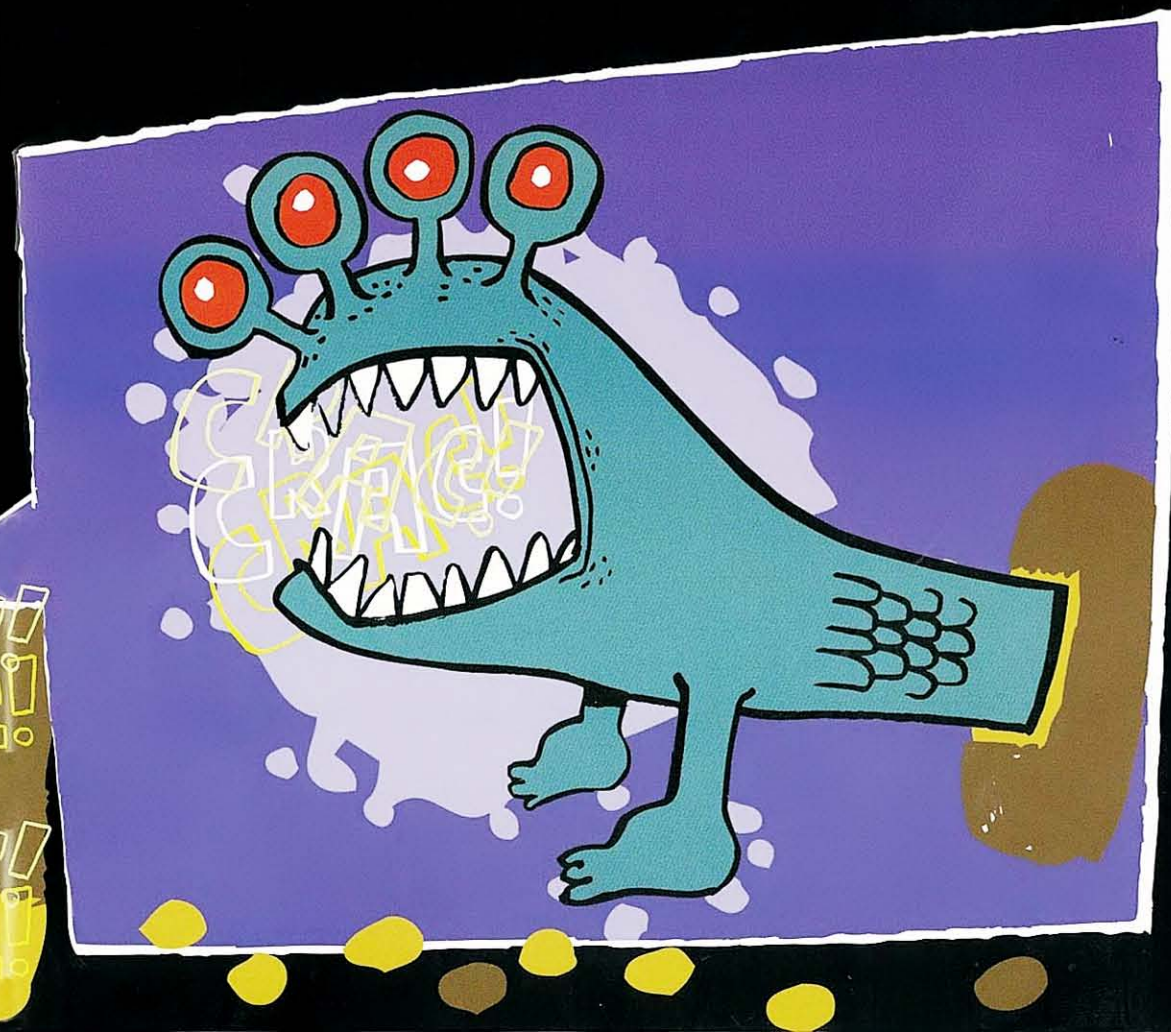


Aquella noche Ásip se había dormido más tarde que de costumbre, pensando en la cueva sagrada. No había hecho más que cerrar los ojos cuando escuchó un ruidito extraño. Muerto de miedo se acercó al lugar de donde venía el ruido, un agujero en la pared de la cueva donde se apoyaban los troncos que protegían la entrada. Escuchó muy atentamente y oyó: "Crac, crac, crac...".

Enseguida volvió a acostarse y aunque cerró los ojos con fuerza para ver si se dormía, no podía dejar de pensar en aquel ruido. Seguro que en el agujero había un monstruo comedor de piedras que estaba, poco a poco, tragándose toda la cueva y se quedarían sin sitio donde vivir, pensaba Ásip.



Pero parecía un espacio demasiado estrecho para que hubiera dentro un monstruo, tal vez era un monstruo diminuto, del tamaño de una nuez, y... si era tan pequeño no tendría suficiente hambre como para comerse toda la cueva. Dándole vueltas a todo esto, finalmente, Ásip se quedó dormido.



A la mañana siguiente, cuando se despertó, Ásip le contó a Désip que había un monstruo en la cueva, que él lo había oído la noche anterior haciendo: "Crac, crac, crac...", porque seguro que estaba comiéndose la cueva.

Désip, que era muy espabilada, le dijo que ella nunca había visto un monstruo que hiciera ese ruido y menos aún que comiera piedras, que seguro que aquello no era ningún monstruo. Entonces Ásip le enseñó el lugar de donde salía el ruido, ella cogió un palo largo y lo puso dentro. En un momento se escuchó de nuevo el ruido: "Crac, crac, crac...". Désip sacó el palo y el ruido paró, lo miró y vio que tenía un agujerito.





Volvió a meter el palo dentro de la pared de la cueva y otra vez el ruido: "Crac, crac, crac...". Al volver a sacarlo vio que, en vez de uno, ahora había dos agujeritos.

Como aquello era muy misterioso Ásip y Désip fueron a buscar a su abuelo, le enseñaron el palo con los dos agujeritos y le dijeron que los había hecho alguna cosa que hacía: "Crac, crac, crac...". Su abuelo, después de mirarlo bien, les dijo que los monstruos no existen y les explicó que aquellos agujeritos y aquel ruido los había hecho una carcoma.

Ásip y Désip se quedaron muy sorprendidos porque aunque conocían todas las plantas, animales y piedras de los alrededores de la cueva, nunca habían oído hablar de la carcoma y no sabían qué era eso.

Su abuelo les enseñó que las carcomas son unos insectos muy pequeños que comen madera, que aquel ruido lo hacían cuando la masticaban, y que seguramente todavía estaba dentro del palo.

Les dijo que habían hecho muy bien descubriendo la carcoma, porque si no se habría comido la pared de troncos que tenían para proteger la entrada de la cueva, las lanzas, los palos de hacer fuego, e incluso la leña para calentarse ¡con el frío que hacía en invierno! Los dos niños cogieron el palo y lo tiraron lejos de la cueva.

Y así fue como Ásip y Désip salvaron a la familia Sip de aquel insecto comedor de madera.



Texto y desarrollo didáctico:

Eva Ripollés y Laura Fortea

Ilustraciones:

Gerard Miquel

Coordinación:

Francesc Tamarit

Corrección de textos al Valenciano:

Unitat de Normalització Lingüística de la Diputació de València

Agradecimientos:

M^a Jesús de Pedro, Inocencio Sarrión, Marc Tiffagom y Tània Esteve.

Imprime:

Diseñarte

Depósito Legal:

V-4395-2006

ISBN:

84-7795-427-5

Producción:

Museu de Prehistòria de la Diputació de València
Unidad de Difusión, Didáctica y Exposiciones





NOMBRE: Aguja

MATERIAL: Hueso

FUNCIÓN: Coser

ORIGINALES: Museu de Prehistòria de València. Planta 1ª Sala III



NOMBRE: Arpón

MATERIAL: Hueso, madera y fibra vegetal

FUNCIÓN: Pescar

ORIGINALES: Museu de Prehistòria de València. Planta 1ª Sala III



NOMBRE: Collar

MATERIAL: Conchas y piel

FUNCIÓN: Adorno personal

ORIGINALES: Museu de Prehistòria de València. Planta 1ª Sala III



NOMBRE: Flecha

MATERIAL: Sílex, madera y fibra vegetal

FUNCIÓN: Cazar

ORIGINALS: Museu de Prehistòria de València. Planta 1ª Sala III



NOMBRE: Palos de hacer fuego

MATERIAL: Madera

FUNCIÓN: Encender fuego

Copia de utensilios de hacer fuego



NOMBRE: Plaqueta con cierva grabada

MATERIAL: Caliza

FUNCIÓN: Ritual

ORIGINALES: Museu de Prehistòria de València. Planta 1ª Sala IV



NOMBRE: Propulsor

MATERIAL: Madera y piel

FUNCIÓN: Impulsar las lanzas

Copia de un propulsor