

# LA FALCATA MÁGICA



LOS CUENTOS DEL  
**MARQ**

5ª Edición  
curso 11 - 12



MARQ



COLEGIO 9 D'OCTUBRE  
EDUCACIÓN INFANTIL  
4 AÑOS

LOS CUENTOS DEL  
**MARQ**

**5ª Edición**  
curso 11 - 12



MUSEO EUROPEO  
DEL AÑO 2004

**MARQ**

MUSEO ARQUEOLÓGICO DE ALICANTE



DIPUTACIÓN  
DE ALICANTE

El proyecto **Los Cuentos Viajeros del MARQ** es una iniciativa didáctica destinada a los escolares de Educación Infantil para que, de una forma amena y divertida, visiten el museo y aprendan conceptos básicos sobre el pasado de su provincia.

Los Cuentos del MARQ convierten en protagonistas a los alumnos/as participantes puesto que, con la ayuda de sus familias, elaboran un cuento en el que reflejan todo lo que han aprendido.

El MARQ, con las nuevas tecnologías (audiovisuales, paneles interactivos,...) y con los diferentes talleres que oferta, facilita este aprendizaje y contribuye de una forma asequible a la comprensión de las sociedades que nos precedieron.

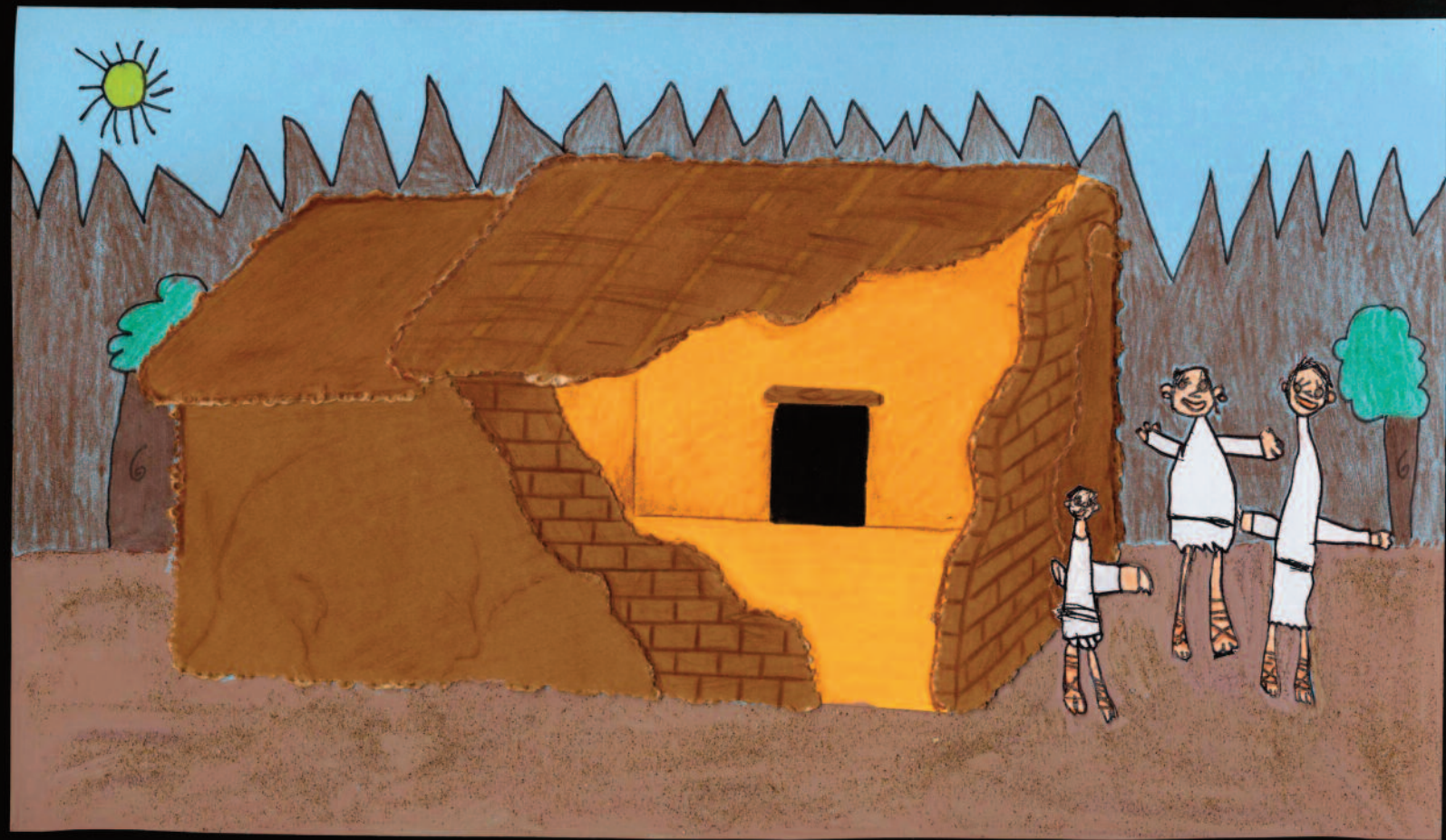
Es para mí una gran satisfacción presentar a los ganadores de esta quinta edición, correspondiente al curso 2011-2012, con la publicación de su cuento. El cuento vencedor, "La Falcata Mágica", es el trabajo de los niños/as de 4 años del Colegio Público 9 d' octubre de Alicante. Se trata de una historia en la que Balkar, un niño íbero que vivía en la Contestania encuentra una falcata mágica con la que vivirá intrépidas aventuras mostrándonos a su vez las características de la cultura ibera en nuestra provincia. Mi más sincera enhorabuena a los premiados y mi gratitud y admiración a todos los participantes: centros escolares y profesores, padres y alumnos/as.

*Luisa Pastor Lillo*  
*Presidenta de la Diputación de Alicante*





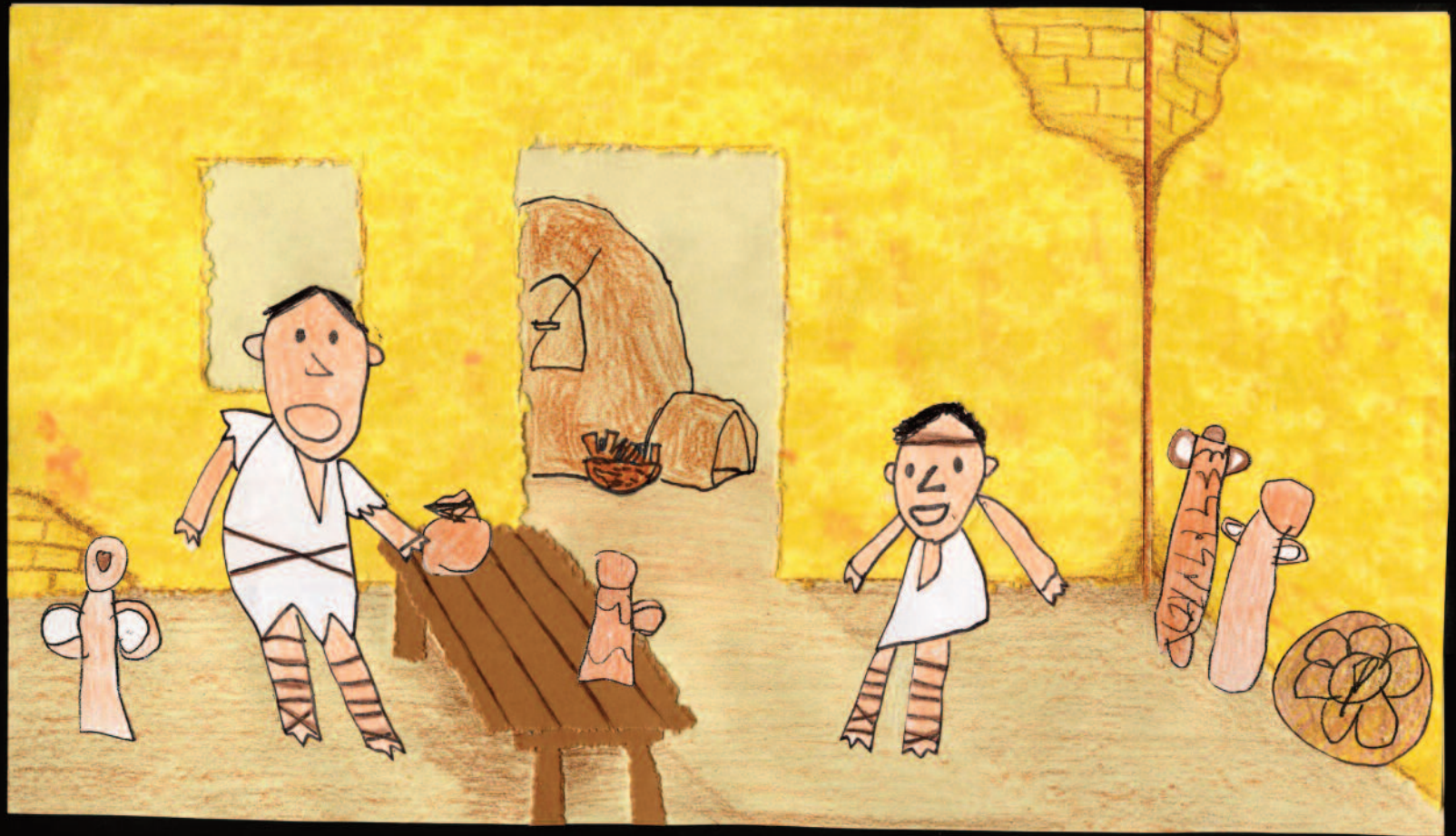
Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo, cuando el territorio que ocupa ahora la provincia de Alicante se llamaba Contestania, en una ciudad cuyo nombre era Lucentum, vivía un niño ibero... "Balkar".



Vivía con sus papás en una casa construida con paredes de adobe, que eran bloques de barro a modo de ladrillo. Era una casa pequeña.



A "Balkar" le encantaba estar con su mamá. Se llamaba Nisunin y solía tejer con un telar cerquita de la puerta de casa, para aprovechar la luz del día... mientras tejía le contaba a su hijo historias de sus antepasados.



Su papá se llamaba Bodilkas y era alfarero. Tenía un taller en el que trabajaba la arcilla con su torno para hacer diferentes recipientes que luego cocía en el horno. Balkar pasaba mucho tiempo con él porque quería aprender.

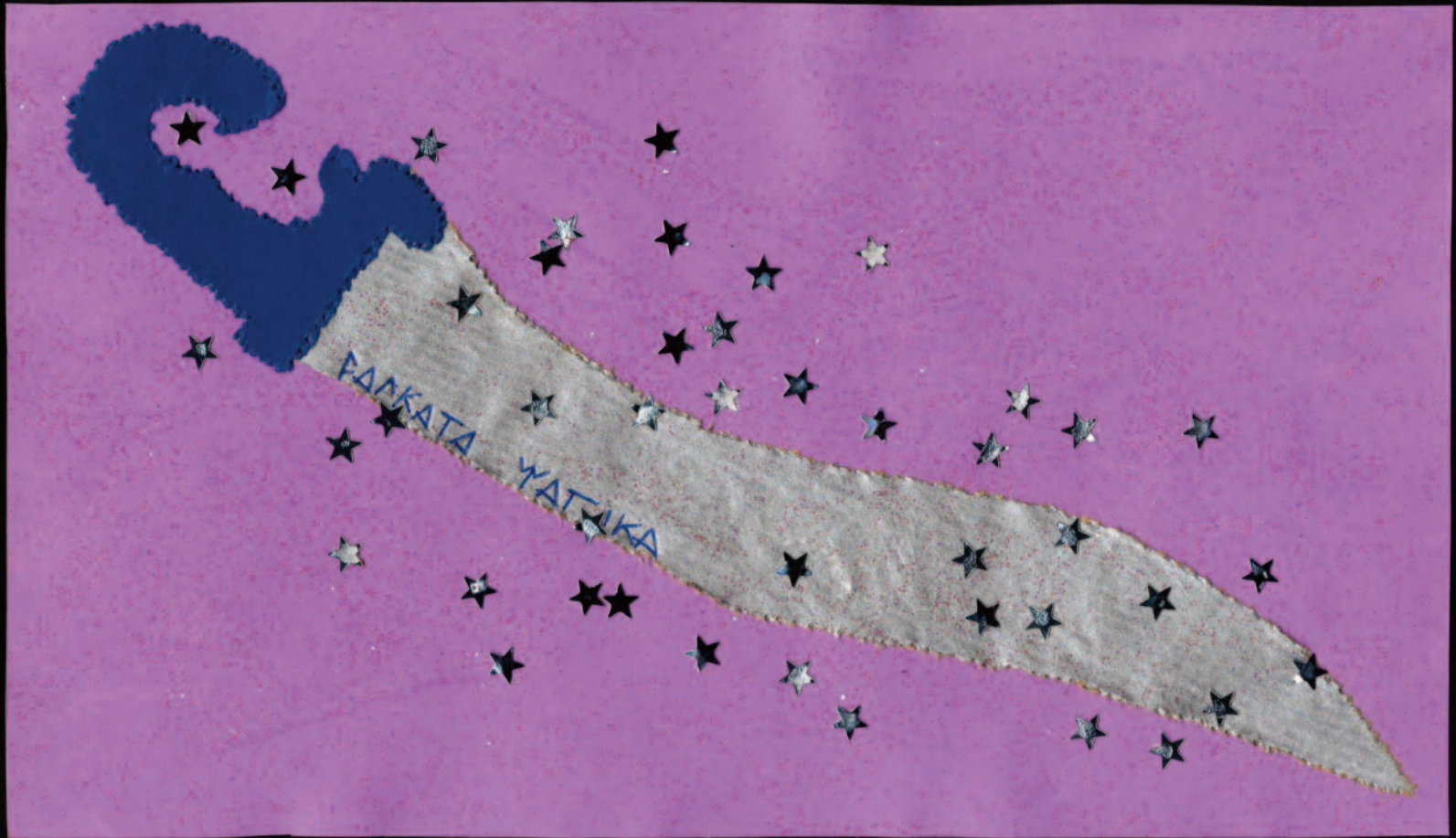




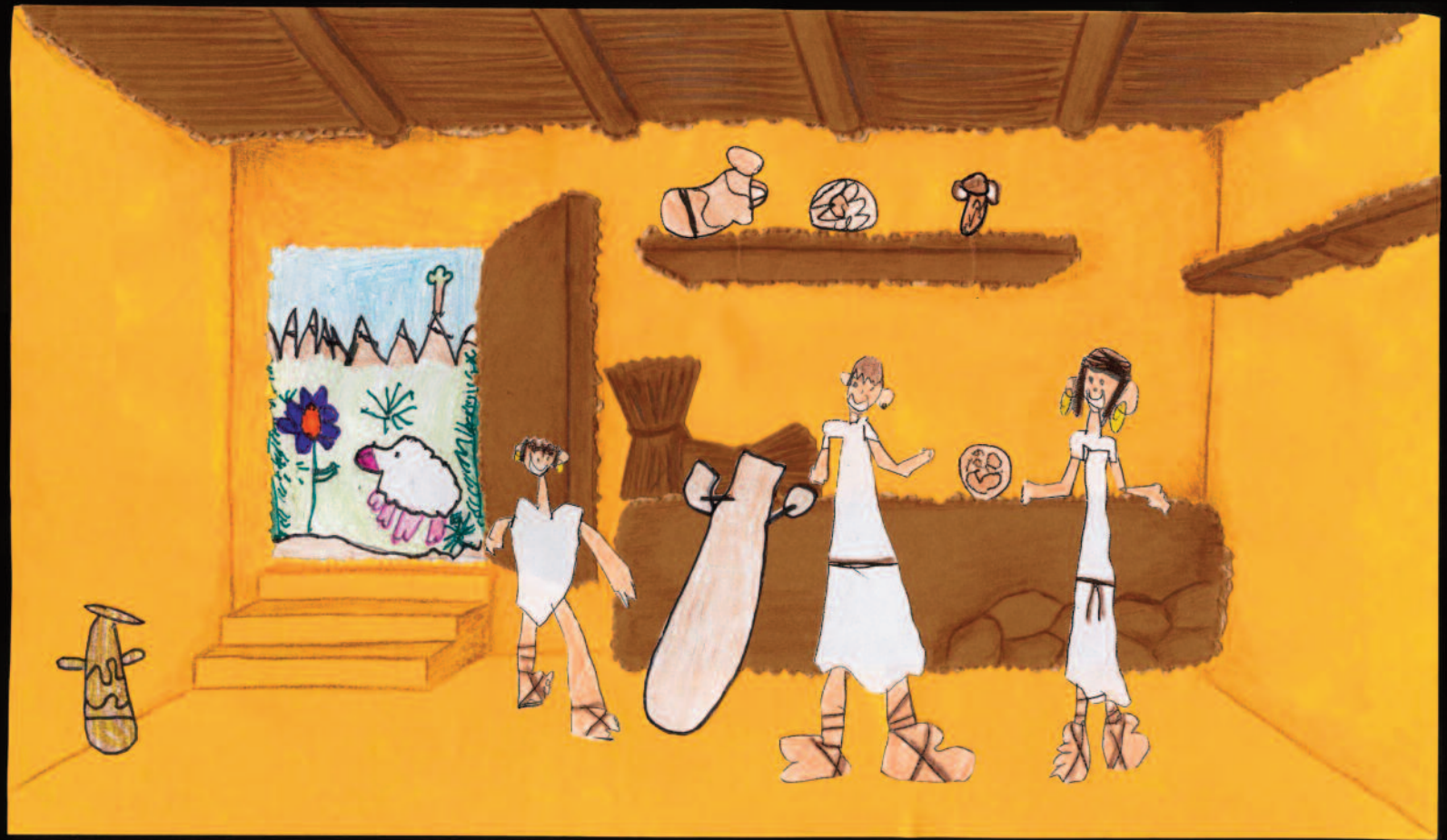
Un día después de una gran ventisca, Balkar bajó a la playa en busca de caracolas y vio algo brillante que asomaba en la arena. Con mucho cuidado lo desenterró y descubrió que era una falcata... y tenía algo escrito!



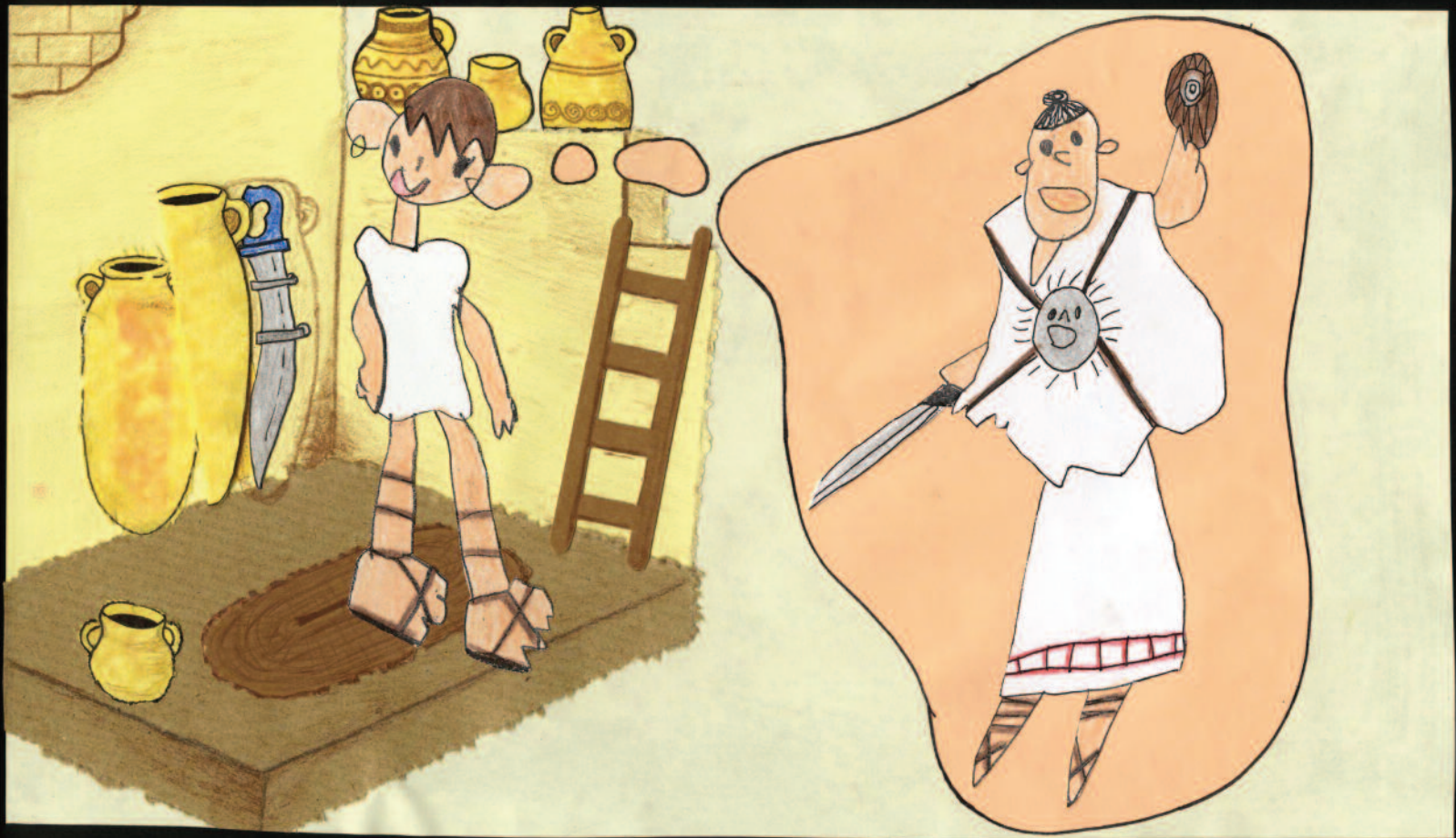
Como aún no sabía leer la lengua ibérica, la cogió con mucho cuidado y fué corriendo a casa para enseñarsela a papá y mamá, y así poder saber qué ponía en la falcata.



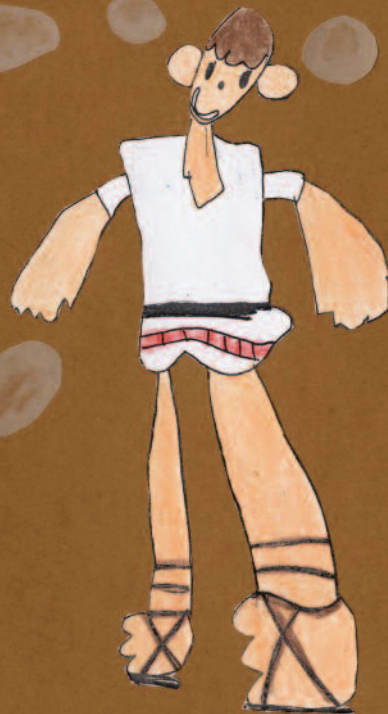
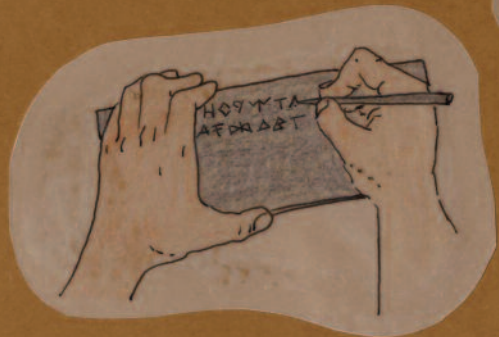
Su papá la miró atentamente, leyó la inscripción y... se trataba de una falcata mágica!!!. Quien la poseía se convertiría en un guerrero invencible!



Como Balkar aún era pequeño, su papá tuvo una gran idea... Traería un ánfora del taller, la esconderían dentro y la guardarían hasta que el niño creciera y pudiese ser guerrero.



Balkar iba cada día a ver su falcata mágica e imaginaba las aventuras que viviría una vez convertido en guerrero.



Fué pasando el tiempo y Balkar creció. Aprendió a usar el torno con su papá, a leer la lengua ibera e incluso a utilizar las monedas que le daban a su papá en el taller a cambio de alguna pieza de cerámica.



Llegó el día en que Balkar decidió que ya estaba preparado para ser guerrero. Fué a ver a un amigo de papá que le preparó una "caetra" especial para él. Y se fué en busca de aventuras...



Papá y mamá fueron al santuario para ver a la dama "Cerea", llevarle un exvoto y pedirle que cuidara a su hijo en las luchas para que volviera sano y salvo.





Los guerreros que volvían contaban que Balkar era un guerrero especial, que había luchado hasta con un dragón y había salido vencedor.

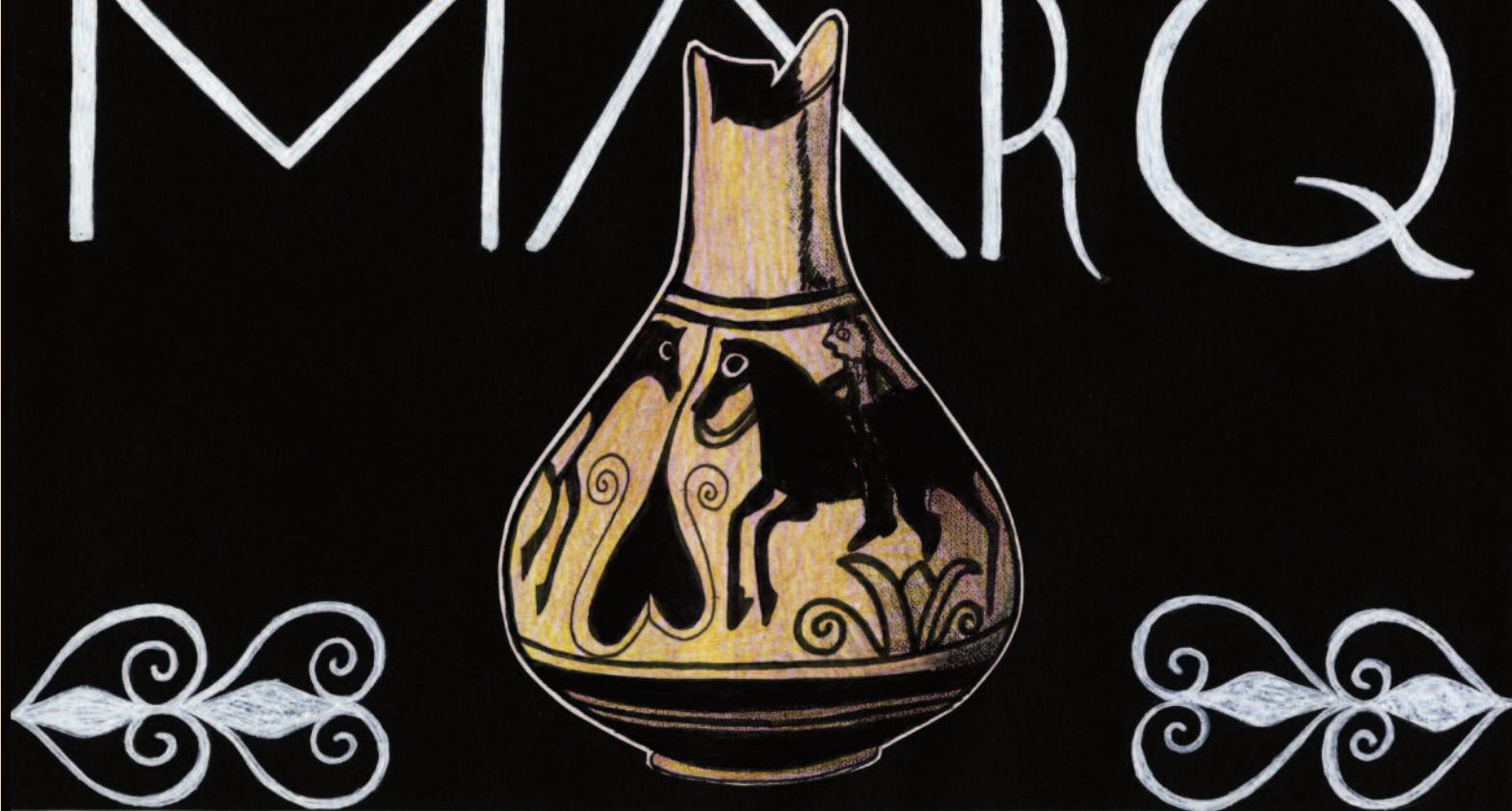


Su papá, al oír tantas aventuras, empezó a plasmarlas en su cerámica. Decoraba sus piezas con dibujos que narraban las aventuras de su hijo. Estaba muy orgulloso de él.



Cuando Balkar volvió, sus papás se pusieron muy contentos y le dieron una sorpresa. Le regalaron una de las piezas que había fabricado su papá en el taller, y que tenía dibujado al guerrero montado en un caballo.

MARQ



Si algún día vais al MARQ podreis ver, en la sala de los iberos, el jarrón que le regaló papá a Balkar.

HAN PARTICIPADO EN LA ELABORACIÓN DEL CUENTO...

CHRISTIAN

AARÓN

ISMAEL

DARAE

MOTAMED

ELISA

NORAH

AMINE

NAO FEL

WIDA D

VIOLETA

LEONI

MARWA

DAVID

YARZA

RAUL

NOUR

ZOE

ALEJANDRO

NICOLE

Niños y niñas de la clase de 4 años del CP. '9 d'Octubre'. Alicante



MARQ  
MUSEO ARQUEOLÓGICO DE ALICANTE

