

HISTORIA



I.N.E.F.

INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

**HISTORIA GENERAL
DEL
DEPORTE**

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID

Profesora: D^a Teresa González Aja

Dimas Carrasco Bellido
David Carrasco Bellido

TEMA 1

LOS ORÍGENES DE LA ACTIVIDAD DEPORTIVA

En la Prehistoria se dieron los primeros ejercicios, concretamente en el Paleolítico Inferior con los movimientos involuntarios, los juegos y la caza, los cuales, eran considerados como ejercicios corporales. Mientras que en el Paleolítico Medio, aparecen las cuevas donde se realizan rituales basados en la danza y en los movimientos culturales con el fin de invocar a los dioses para que la caza sea de mayor cantidad, por tanto al realizar un entrenamiento previo para ir a cazar, están realizando ejercicios físicos.

Existen distintas teorías sobre el origen del deporte:

Popplow

Para Popplow, el origen de la actividad deportiva se sitúa en el Paleolítico Medio, con la danza cultural que se realizaba en las cuevas, porque para él los movimientos de ritmos inconsciente, los juegos y la caza son ejercicios corporales, de ahí, que los identifique con Körper (si cuerpo, no alma) donde el alma no se manifiesta, mientras que en la danza cultural, el alma si se manifiesta, al igual que el cuerpo, por eso, lo considera ejercicio físico, que lo identifica con Leib (si cuerpo, si alma).

Para él, ejercicio físico es una actividad que tiene sentido espiritual y que surge de la unidad vital del hombre con unos fines ajenos al movimiento físico. Uno de estos ejercicios físicos es la danza, la cual, era el centro impulsor de la vida cultural de los cazadores, y tenía varias funciones sociales:

- 1- Utilidad externa; ayuda a matar muchas fieras.
- 2- Extasis del cazador.
- 3- Carácter social.

La danza cultural aunque tenga un origen militar, por tener naturaleza erótica o por ser previas a la caza, cuando se llevan a cabo, no siguen unas pautas, sino que se les da riendas sueltas a la libertad creadora del espíritu.

Popplow afirma que en la historia se dio ejercicio físico porque se desencadenaron 3 factores fundamentales:

- 1- Ejercicios corporales: son ejercicios con un sentido práctico.
- 2- Movimientos de ritmos inconsciente: estadio previo a la danza cultural.
- 3- Juegos (deporte): surge de la unidad vital del hombre pero sin objetivo externo.

Lukas y Eichel

Para ellos no existe el alma, por tanto sustituyen el término ejercicio físico, por ejercicio corporal y distingue entre movimientos corporales involuntarios, comunes al hombre y al animal, de los ejercicios corporales de los que el hombre sólo es capaz de hacer.

Para ambos, el origen del ejercicio corporal se encuentra en el trabajo, ya que lo define como una acción que tiene conciencia, planificación y utilidad de medio. El primer trabajo que se realizó, fue la caza con la jabalina, que se convirtió en ejercicio por medio de la repetición, mientras que la danza cultural es una acción que mejora los medios productivos, es decir, la cacería.

Para ellos, la finalidad de los ejercicios corporales es política, mientras que su evolución se realiza en tres estadios:

- 1- Danza relacionadas con la caza.
- 2- Aparición del arco y la flecha.
- 3- Aparición de armas de fuego.

Diem

Para Diem, el origen del deporte es cultural, ya que las actividades deportivas vienen del culto a los muertos. El problema que se plantea Diem, es el hecho histórico de que el hombre relaciona las competiciones atléticas con un funeral, como se menciona en el Canto XXIII de la Iliada, escrita por Homero, donde se describe un rito funerario vinculado a un muerto y dedicado a acciones deportivas.

Para explicar la vinculación de los muertos con el deporte se dan dos explicaciones:

a) Ortega y Gasset: él divide su explicación en cuatro estadios:

1. *1º Estadio*: cuando un hombre muere por causas naturales, el hombre no busca un culpable físico de esa muerte, pero cuando no son causas naturales, si se busca a éste culpable físico, aunque no lo sea y lo matan.
2. *2º Estadio*: cuando el hombre tiene un poquito más de sentido común, buscan al culpable dándole la posibilidad de que demuestre su inocencia, pero esta posibilidad es nula, ya que tenía que luchar indefenso contra una fiera.
3. *3º Estadio*: el hombre no busca un culpable pero sí someten a esclavos a luchar y morir en combates de gladiadores, como en el de Cayos Brutos.
4. *4º Estadio*: de la lucha a muerte ya se pasa a la lucha simbólica, donde no se busca un muerto.

b) Diem: dice que se danza alrededor del cuerpo muerto, con el fin de absorber la energía que hacia mover a ese muerto y que esta en estado libre , aportando descanso al cuerpo muerto y juventud al cuerpo que recibe esa energía.

Eppensteiner

Su teoría se basa en el modo en que apareció el deporte en la historia y no cuando se inicia. Él distingue dos tipos de deporte

- a) D. Originario: el deporte como actividad natural del hombre para el cultivo de su cuerpo.
- b) D. Cultural: el deporte como fenómeno cultural de la historia de los pueblos.

a) *D. Originario.*

Surge por la combinación de una serie de instintos marcados por el placer, como son, el instinto de movimiento, tendencia natural a moverse y que son iguales en el hombre y en el animal, y el instinto deportivo, que se forma por la fusión de instinto de juego, que son iguales al hombre y al animal cuando éste es cachorro, y el instinto de lucha, que es común al hombre y al animal.

El instinto deportivo tiene tres fases bien diferenciadas:

- a) 0-10: Comparten el instinto de lucha y juego.
- b) 10-20: Se fusiona el instinto de lucha y juego, produciendo el instinto deportivo.
- c) 20-30: Interés por los juegos competitivos de pelota, integrándose en las sociedades culturales deportivas.

b) *D. Cultural.*

Para que este deporte pueda surgir, Eppensteiner considera necesaria la expansión y consolidación de las comunidades de juego, en los niveles de edad superiores, como son, las tribus, naciones y grupos de naciones, a los cuales, les denomina cultura deportiva. Afirma que deporte cultural y cultura del deporte siempre han existido.

Las causas del nacimiento del deporte cultural son :

- Necesidades religiosas: culto.
- Defensa.
- Necesidades sociales.

Para Eppensteiner, las características que deben tener una actividad deportiva son:

- No cumplir un objetivo previo.

- Se realiza en forma de juego instintivo.
- Proporciona sensaciones de placer.
- Se realiza al aire libre.
- Busca rendimiento.
- Afán de mejorar ese rendimiento.
- Está revestida de la forma vital de un movimiento corporal humano.

Americanos

Los historiadores del deporte americano, al estudiar el origen de los ejercicios físicos lo relacionan con la educación, ya que la educación desarrolla el cuerpo físico del individuo, la conciencia de grupo y la diversión del grupo, mediante ejercicios físicos muy fuertes y ritos de iniciación, los cuales, hacen que el individuo se sienta orgulloso de pertenecer a una colectividad de personas que ponen su fuerza a su servicio.

Para ellos, el ejercicio físico y ejercicio corporal es igual, ya que, ambos lo que hacen es partir la educación general, la cual, consiste en pasar unas pruebas que te pueden llevar a la muerte, y si las pasas se introduce en la sociedad como hombre.

*** Las primeras civilizaciones y el ejercicio físico**

Mesopotamia

Mesopotamia es una llanura situada entre el Éufrates y el Tigris, que tiene fácil comunicación al ser una zona abierta, lo que ocasiona que se produzcan invasiones bélicas, originando la formación de un ejército e invasiones pacíficas, introduciendo el comercio.

La ciudad se dividía en pequeños núcleos, rodeados de una muralla, donde mandaba el rey, por ser un cargo monárquico o un sacerdote, porque tenía grandes conocimientos de la canalización del agua. La división de la ciudad en núcleos, origina la aparición de ejércitos de mercenarios contratados por unos núcleos para luchar contra otros núcleos, siendo así una zona que está en permanente conflicto (no paz), donde no se dan las competiciones deportivas. El ejército no realiza educación física porque no tiene salida, pero sí educación intelectual, ya que lo que interesaba era comerciar lo mejor posible.

En Mesopotamia, el deporte era realizado por los reyes, los cuales lo utilizaban como producto para venderlo en su propaganda política, ya que la imagen del deporte exhibía al hombre fuerte y alto, y así podían expulsar a todos sus enemigos. Los deportes prácticos se realizaban en el agua, mediante los *Mussuks* (vejiga hinchada), los cuales permitían el desplazamiento de personas en el agua.

Egipto

Egipto es una zona cerrada, rodeada de desierto y de mar. La estructura piramidal de Egipto estaba comandada por el *faraón*, quién tenía el poder sobre todo el Nilo y no utilizaba la caza de tiro con arco, donde mataba gran cantidad de enemigos y animales como instrumento político. Al faraón le seguían en el poder *la familia y amigos de éste*, quienes veían los espectáculo deportivos realizados por profesionales, que tenía mucha repercusión en la vida social, como la lucha entre barcazas o saltos acrobáticos realizados por equipos mixto sobre un toro. Siguiendo en el poder estaban los *sacerdotes, el ejército* que no hace deporte, pero sí eliminan alimañas de los ríos, y por último, *los esclavos*.

Los espectáculos deportivos, al ser realizados por profesionales y no por el pueblo, no introducen la educación física si no la educación intelectual. Los deportes que se realizaban eran:

- Luchas entre barcazas por equipos.
- Saltos acrobáticos por equipos mixtos.
- Levantamiento de sacos de arena.
- Carrera de atletismo entre grupos de personas.
- Luchas con bastones y armaduras.
- La caza con boomerang.
- La natación no era actividad deportiva si no necesidad.

Entre el año 1674 - 1553 a. c. dominan los Hicsos, quienes introducen cambios en las actividades deportivas:

1. Caballo, realizando hípica.
2. Utilización de la imagen deportiva con fin político.
3. Aumenta la fuerza del ejército.

Creta y Thera

Son dos islas situada en el área de Grecia (2200 - 1400 a. c.), con la característica de ser una Talasocracia, es decir, una gran fuerza marítima con barcos, no teniendo la necesidad de poner murallas. Debido a la poderosa fuerza de su ejército naval, los vecinos de las zonas cercanas tenían que entregar anualmente un tributo en jóvenes, que eran utilizados en las celebraciones rituales del culto al toro, donde ellos tenían que saltar por encima. Esta tradición del culto al toro, es una actividad religiosa y deportiva pública que tiene su origen en la isla hispana.

Gracias a Teseo, que salta el toro y lo mata, y a la caída de Creta, desaparece este rito del toro, beneficiándose los núcleos cercanos. En esta época, en la isla de Creta, aparecieron dos murales; uno, con 2 jóvenes infabulados que luchaban contra un toro y otro, donde aparecía una persona con un ramo de pescados en su mano, por tanto, la pesca se considera como una manifestación deportiva.

TEMA 2

EL MUNDO GRIEGO

El mundo griego se divide deportivamente en 2 partes:

2.1 Educación física.

2.2 Grandes Juegos.

2.1. Educación física.

La educación física se relaciona con las obras de la Iliada y la Odisea, escritas por Homero, en el siglo VIII a.c. y IX a.c., y donde nos relata los acontecimientos y actividades deportivas que realizaban los héroes del siglo XII a.c. y XIII a.c., pero atribuyéndosela a los héroes del siglo VIII a.c. y IX a.c., por lo tanto puede existir anacronismo, ya que, no hay ningún documento fotográfico que apoye su teoría.

Homero es un educador, ya que, pretende, con sus dos obras y con el sistema feudal de la época, que los niños de los gobernantes (Aristois) imiten los hechos de los héroes del pasado, realizando deporte, ya que según Homero, los que no realizaban deporte eran maleducados.

2.1.1. La Iliada.

La Iliada nos narra hechos de los héroes del siglo XII a.c., como la guerra de Troya, concretamente, el Canto XXIII es el primer texto escrito donde se explica porque realizaban los helenos actividades deportivas y donde se relatan los funerales en honor a Patroclo.

En la Iliada, el concepto de hombre es el físico, el cual, tenía que conseguir “ ARETE “, que es algo intangible, heredable, se le considera como virtud y afectaba no sólo a la persona sino a sus objetos, ciudad, familia, etc. Esta “ ARETE “ solo la poseían los nobles y sus objetos, que se podrían incrementar mediante las victorias bélicas y deportivas o podían disminuir si se perdía. Esta “ ARETE “ se certificaba a través de los premios conseguidos en las competiciones deportivas, ya que, no hay victoria moral. El concepto de mujer es bella, es decir, tiene mayor importancia dependiendo de la belleza que tuviese.

Las actividades deportivas del mundo heleno que se recogen en la Iliada son: la hípica ó carreras de carros, la lucha, los saltos y los lanzamientos de jabalina y de disco, etc.

1) Carreras de carros: tiene una enorme importancia y estaban vinculados a la alta nobleza. En estas carreras se dan los premios más importantes, como por ejemplo, una mujer diestra en labores, un trípode de 22 medidas, una caldera, dos talentos de oro ó un vaso con dos asas. Además, tenía mucha importancia el ver a quién le perteneció el premio, es decir, la “ ARETE “ del antiguo poseedor.

2) Pruebas dolorosas:

- a) *Pugilato*: boxeo.
- b) *Luchas*: llaves y contrallaves.

3) Lanzamientos:

- a) Peso o disco.
- b) Jabalina.
- c)

4) Carrera pedestre.

5) Salto de longitud: bien triple ó normal.

6) Tiro con arco: a una paloma sujeta a un poste.

7) Hoplomaquia: lucha con armas.

En la Iliada, las actividades deportivas estaban vinculados a los ritos funerales y tiene como seguidora a Esparta.

2.1.2. **La Odisea.**

En la Odisea, se narra el regreso a casa de uno de los héroes de la Guerra de Troya, Ulises, al que se le define como “ El rico enárdiles “ y concretamente, en el Canto VIII, se nos habla de las actividades deportivas y de la llegada de Ulises a la corte de los Feacios.

En la Odisea, el concepto de hombre es el físico más la astucia y en él recae el atractivo físico, mientras que la mujer tiene su modelo ideal en ser fiel y no bella, como por ejemplo, Penélope. Por tanto, el hombre además de ser fuerte debe ser sabio y resolver con astucia los problemas que no pueden solucionar con el físico. El deporte lo realizan, al igual que en la Iliada, los nobles y no podían hacerlos los esclavos.

Las actividades deportivas son las mismas que en la Iliada, pero estaban vinculadas con el rito festivo, teniendo como seguidora a Atenas.

♠ **Objetivos de la Educación Homérica.**

Por conclusión, los objetivos de la educación homérica, se dividen en dos:

- 1) Objetivo Físico, en la Iliada.
- 2) Objetivo Intelectual, en la Odisea.

Se va a producir una evolución hacia un hombre más completo, donde su educación no sea sólo la física, ni sólo la intelectual, sino un 50% de educación física y un 50% de

educación intelectual. El ideal de vida, exclusivo de Grecia y expuesto en las obras es agnóstico, ya que, la vida se plantea como una competición deportiva asociada al culto y al entrenamiento, ya que, la importancia de los premios era muy grande, debido a que te aportaban una grandísima “ ARETE “.

En el 776 a. c. Aparece la 1º lista de vencedores olímpicos, dándose en este año la primera olimpiada, realizado por los que realizaban las actividades deportivas de esta época, los Aristois (nobles con tierras), pero estos van a ir perdiendo su poder, debido a que aparecieron en el siglo VII a.c. la figura del tirano, un Aristoí que pretende con su poder, ampliar los derechos de hacer actividad deportiva a más gente, cuyo aporte económico es alto, pero en ningún caso a los esclavos, pero llegan los ciudadanos que se organizan y eliminan la figura del tirano y crean la pura democracia ciudadana, donde las mujeres, niños y extranjeros son iguales que los nobles, excepto los esclavos que eran objetos.

Este salto del arcaísmo de los Aristois al clasicismo (ciudadanos, extranjeros, niños y esclavos)se realiza por medio de la figura del tirano, donde se difunde la actividad deportiva por medio de:

- Colonización: desplazamientos de individuos, que conocen el deporte griego y cuando se llegan a ese sitio, empiezan a introducir el deporte griego, propagándose.
- Aparición de las polis: con las polis (ciudades), el estado coloca instalaciones para que los ciudadanos puedan practicar actividades deportivas teniendo el deporte como un *hábito*.
- Paso de economía de trueque a economía monetaria: esto provoca tiempo libre y deja tiempo para practicar actividad deportiva.
- Lucha hoplítica: necesidad de hacer deporte para prepararse físicamente, con el fin de poder luchar en la batalla en la 1º línea si hacia falta, debido a la muerte del compañero suyo y teniendo que aguantar hasta morir, por tanto, su fortaleza debía ser muy grande.

ESQUEMA:

Iliada ----- Esparta VIII - VII a.c.

Homero

Odisea ----- Atenas 776 - 480 // 480 - 338 a. c.

Arcaísmo ----- Clasicismo
 < IX ---- Democracia

⊗ Existían dos modelos de polis, aunque modelos opuestos, *Esparta* y *Atenas*.

2.1.3. **Esparta**. (Siglo VII a.c.)

Los ciudadanos de Esparta, los espartanos, se sitúan en la zona sur de la península del peloponeso. Estos van a ir conquistando pueblos desde el norte, ya que su característica principal es que son los más fuertes y bélicos de esta época, debido a que provienen de la tribu, llamada “ Dorio “. Los espartanos tenían como estructura social la siguiente:

- Diarquia: son 2 reyes con poder consultivo y no mandatario. Este poder era hereditario.
- Ecoros: son 5 militares que mandan y deciden mediante votación manipulada todo.
- Consejo de ancianos: son los que tienen más de 40 años y están jubilados.
- Asamblea popular: es el ejército con ciudadanos menores de 40 años, quienes hacen deporte.

Los espartanos cuando invadían un territorio asentado, sometían a sus vecinos a tomar una decisión en post de lo querían ser, ya que, podían ser 2 clases de persona:

1. Pereicos: son individuos que se dedican al comercio, siendo libre pero no ciudadano, como los espartanos.
2. Iliotas: son esclavos de los ciudadanos, o sea, los espartanos.

♠ **Ciclo de la vida de un espartano.**

Cuando un niño nace en Esparta, éste es del Estado y no de su madre, quien se lo lleva al consejo de anciano, el cual, decide si está bien y se lo puede llevar su madre hasta los 7 años ó si tiene deformaciones, está mal, por lo tanto, se lo dan a los iliotas o lo tiran por un monte. Cuando el niño cumple 7 años, se le da un cuchillo y una túnica, se le rapa el pelo y se le manda al monte a sobrevivir en barracones y con condiciones higiénicas muy malas. Sí sobrevive, a los 3 días vuelve. Cuando tiene 14 años son cogidos por unas personas, llamadas mastigóforos (que era un señor que educa, tanto intelectualmente como

deportivamente, mediante latigazos), que le enseñan la educación y también, los mastigóforos practican con los niños la homosexualidad.

Cuando cumple los 18, realiza el juramento de ciudadanía, momento en el cual, puede representar a su polis en las guerras y en los juegos olímpicos, ya que son terriblemente fuerte tanto en una competición como en la guerra y si se retira, se le condena al ostracismo (no puede hablar con nadie). A partir de los 20 años, se puede casar pero tiene que vivir en los barracones, mientras que a los 35 años, ya duerme en casa y a los 40 años, termina su servicio activo en el campo de batalla.

Por tanto, los espartanos al ser tan buenos en las competiciones deportivas, pues eran los únicos vencedores olímpicos de esta época y como eran tan fuertes, pues ganaban en todas las guerras, consiguiendo los barracones una “ ARETE “ colectiva que había dentro de su polis contra los Iliotas. La mujer que hacia deporte era para dar unos hijos sanos.

Las actividades deportivas que realizaban eran:

- 1) Danzas púricas: que consistía en dar saltos, donde la cabeza tenía que tocar los pies, arqueando el cuerpo.
- 2) Carrera.
- 3) Lucha.
- 4) Salto.
- 5) Natación.
- 6) Lanzamiento de disco y jabalina.
- 7) Caza de iliota.
- 8) Pugilato.
- 9) Equitación sin silla de montar.
- 10) Juegos de pelota.

2.1.4. Atenas.

La educación en Atenas se divide en dos:

1. Antigua Educación: 776 // 480 a.c.
2. Nueva Educación: 480 // 338 a.c.

1. Antigua Educación.

Los atenienses estructuran su educación siguiendo el modelo de la Odisea, un 50% físico y un 50% intelectual, pero con el matiz de que la educación de los niños corre a cargo de los padres y no del Estado, que lo único que hace es apoyar esa educación.

⊕ Periodo educativo.

El niño desde que nace hasta los 7 años, es criado bien por su madre o por una nodriza, y en ese momento, va a ser educado en dos escuelas, donde no existían normas, una de ellas era la *Palestra*; institución privada en un principio, donde se le enseña las modalidades deportivas, y otra, era el *Didascalio*; donde mediante el citarista aprende los estudios intelectuales, como la música, la literatura, la aritmética, etc. A los 14 años se dirige a los *Gimnasios*, para aprender educación física, mediante la academia *Liceo* y el *cinesarges*. A los 18 años, hace el juramento de ciudadanía y desde aquí hasta los 20 años, realiza el servicio militar.

La *Palestra* era una institución en un principio privada, pero después pasó a estatal, donde se enseñan las modalidades deportivas. Son cuadradas, divididas en muchos donde se dejan los vestimentas, se aplica aceite, etc., y un patio interior donde se realizan las actividades regidas por un maestro. La palestra es el recinto deportivo situado en el interior de la polis, donde acude el ciudadano a realizar deporte durante el día. Aquí acuden hasta que hacen el juramento de ciudadanía a los 18, donde están ya educadas, pudiendo representar a su polis en los juegos olímpicos, pero si quiere entrenar tendrá que ir al gimnasio.

El *Gimnasio* es una institución de entrenamiento diario, es estatal y recibe subvenciones del estado. Son rectangulares, en el existen dos calles de atletismo que suele ser cubierto si hay dinero. Entrenan los mayores de 18 años. Se sitúa a las afueras de la polis pero incluida en ella.

Tanto la palestra como el gimnasio se sitúan en los santuarios, al igual que en las polis, es decir, hay gimnasios y palestras en los santuarios que son recintos sagrados, donde se realizan los ritos religiosos y las competiciones deportivas y que son de todos los helenos, encontrándose habitado por un dios y por el personal de mantenimiento, existiendo cuatro:

1. Olímpicos (olimpia).
2. Píticos (delfes).
3. Nemeos.
4. Itsmios (Itsmio de Corintio) y también hay gimnasios y palestras en las polis.

En los santuarios, dentro de la palestra, se practica la lucha y en los gimnasios, se practica el salto, el lanzamiento y la carrera, mientras que en la polis, dentro de la palestra, se practicaban ejercicios educativos, pero no el lanzamiento de disco y jabalina, ya que, se pensaba en el mundo heleno que eran ejercicios que deformaban el cuerpo, mientras que sí se practicaban la lucha y la carrera.

Por tanto, se llega a la conclusión que la educación se basa en el hombre y no en la mujer, que puede ser o ama de casa o prostituta. Esta educación en el hombre, es controlada, en el aspecto físico, por el consejo de ancianos, quien pone la educación física de los niños en manos de unas funcionarios estatales, elegidos al azar y en manos de unas figuras fundamentales de la actividad deportiva, como son:

a) F. Fundamentales de la actividad deportiva:

- Paitrobo: dueño de la palestra privada y maestro de Educación Física. Contrata a maestros ayudantes:

* Pedagogo: esclavo culto que protege al niño.

* Areopago: consejo de gobierno que inspeccionaba la educación del niño.

b) Funcionarios públicos: pagan al estado por trabajar:

- Gimnasiarca: selecciona a los jóvenes para las competiciones atléticas.

- Corego: seleccionan a los jóvenes para las danzas.

- Trierarca: selecciona a los jóvenes para la competición náutica.

2. Nueva Educación.

La nueva educación comienza en Atenas a partir de la guerra médica (490 - 479 a. c.), donde los persas querían hacerse con el mundo heleno, objetivo que no consiguen, ya que, son derrotado por los helenos, los cuales, consiguen mediante fuerza y astucia la victoria, quedándose en su polis de Atenas, donde se mantiene la educación antigua, aunque con un cambio que la convierten en nueva. Este cambio viene determinado por la analogía de los ciudadanos que decían que “ sí lo hemos dado todo por Atenas en la guerra, ya es la hora de que ella nos lo de todo a nosotros “, por consiguiente lo importante es la ocupación de un cargo público.

Debido a este cambio en el pensamiento, los padres educan a sus hijos con el punto de mira dirigido a la educación intelectual más que a la educación física, que no importa tanto, ya que, el objetivo es que sus hijos consigan dinero. Por tanto, la educación física se determina hacia el campo del profesionalismo, donde hay una menor cantidad de deportistas, pero una mejor calidad de ellos que se entrenan en el gimnasio.

Este cambio social, es consecuencia de la actuación de los sofistas, que intentan convencer a los ciudadanos de la importancia del aspecto intelectual frente al físico. Algunos de los críticos, y sus teorías son:

a) Aristófanes: en su libro “ las nubes “, que es una obra humorística, reclama la vuelta al gimnasio y dice de una manera humorística como está Atenas.

b) Jenofontes: dice que mantener una buena forma física es parte de la profesión del ciudadano. Su plan educativo tiene cuatro grados:

1. Muchachos.
2. Efebos.
3. Adultos.
4. Ancianos.

Y esto, debe controlarlo el Estado, quien debe poner la educación obligatoria para las clases aristocráticas.

- Constitución de los laredemnios.
- Ciropedia (Ciro es el fundador del imperio persa de los Aquemides)
- Cinegético: tratado de caza.
- Sobre la equitación.

c) Aristóteles: reclama la vuelta al gimnasio, con el fin de evitar la ridiculez del ciudadano ateniense, pero sólo en el hombre (para todos igual) y no para las mujeres, ya que, el ejercicio corporal te da salud mental. El objeto de la educación intelectual es la felicidad, pero el de la educación física es la salud, belleza viril, fuerza y agilidad. El plan educativo de Aristóteles es:

- 0 - 5 años: hogar y juegos infantiles.
- 5 - 7 años: palestra y escuelas, como espectadores.
- 7 - 14 años: desarrollo del carácter moral a través de la institución en el ejercicio gimnástico ligero y pocas letras.
- 14 - 18 años: ejercicios ligeros y mucha educación intelectual.
- 18 - 20 años: ejercicios severos y dieta estricta, realizando a partir de los 20 años ejercicios, hasta la vejez.

d) Platón: considera que debe existir un equilibrio entre el ejercicio físico e intelectual (50% 50% de cada uno), ya que, el ejercicio físico sirve para el desarrollo intelectual, mientras que el ejercicio profesional es despreciado y la gimnasia médica, la considera como inútil para el estado. Apoya el ideal espartano (atleta - guerrero) y dice que el hombre y la mujer deben hacer deporte, como por ejemplo, la lucha, la esgrima, la caza, tiro con arco, lanzamiento de jabalina y honda, marchas, batallas simuladas, equitación, ya que el deporte te aporta vida. Su plan educativo es:

- 0 - 3 años: familia con nodriza.
- 3 - 6 años: guardería con mujeres directoras.
- 6 - 16 años: asistencia obligatoria a escuelas estatales.

6 - 10 años: formación militar y gimnasios.

10 - 16 años: letras y música.

16 - 20 años: entrenamiento de gimnasio y militar (efebía). La efebía era una especie de mili impuesta en el 338 a. c., que siguió el modelo de Platón, pero que se derrocó a los 2 años por el pueblo.

Y una vez terminada la preparación militar; los ciudadanos sirven a la polis:

- Obrero: Ni valor, ni capacidad intelectual.

- Ejército: Bravura, fuerza pero sin estudios literarios.

- Clase gobernante: el resto tiene todas las capacidades.

Por conclusión, todos critican la situación en Atenas y realizan una llamada a la vuelta del ejercicio físicos.

2.2. Grandes juegos: Panhelénicos.

Los primeros juegos olímpicos de los que se tiene verdadera constancia, son los que se produjeron en el año 776 a.c., ya que, es en ese año, donde aparece la primera lista de vencedores olímpicos, cuyos nombres pertenecían a hombres, los cuales, se englobaban en la clase de los aristois, única clase que participaba en los juegos de esta época, aunque después se amplía poco a poco a más grupos sociales.

Con la aparición de la primera lista, se sospecha que son los primeros juegos olímpicos que se celebraron, pero eso no es así, si no es el primero que se tiene constancia, por tanto, se deduce que los juegos olímpicos, empezaron en una fecha anterior al año 776 a.c..

2.2.1. *Origen mitológico de los juegos Panhelénicos.*

El origen de los juegos Panhelénicos se vinculan, a través de unas series de historia, a Dios, ya que, según los griegos, los dioses fueron los primeros en realizar atletismo. Los juegos Panhelénicos se dividen en 4:

1º) Juegos Olímpicos.

Existen 5 tipos de orígenes:

1º Origen:

En Olimpia, está el monte Cronos, que es un terreno sagrado y que se encuentra habitado por el dios Cronos, dios del aire y del viento, el cual, está casado con Rea, con él que tendrá 12 hijos. El dios Cronos fue avisado por el oráculo de Delfos, el cual, pronosticó que uno de los 12 hijos le iba a destronar. Cronos, como solución, cada vez que tiene un hijo con Rea, pues se lo come, pero en el último hijo Rea le engaña, y en vez de darle al hijo recién nacido, le da una piedra envuelta en pañales, y sin darse cuenta Cronos se la come. Rea entrega este hijo a cinco guardianes, para que se lo lleven a Olimpia, y este a salvo de su padre. Allí con los dioses, el niño llora y patalea y los guardianes para consolarle, organizan una carrera donde gana Heracles. Después de organizarse estos juegos, el hijo de Rea, llamado Zeus, se hace mayor y vuelve para matar a Cronos, con el fin de salvar a sus 11 hermanos del vientre de su padre.

Por esto, los juegos olímpicos se realizan en Olimpia y en el monte Cronos y al quinto año.

2º Origen:

Este origen consiste en que Oxiolo, tiene que dejar su lugar de origen, pero quiere seguir gobernando a un pueblo, para ello, acude al oráculo de Delfos, con el fin de que le aconseje. Este oráculo le dice que va a gobernar un pueblo, el cual, está buscando un lugar de asentamiento y que se llama el pueblo de los Dorios, los cuales, recíprocamente, van al mismo oráculo para ver por quién van a estar gobernados, y éste le dice, que su gobernador va a ser un hombre con 3 ojos, el cual, era Oxiolo, que llegó al lugar de asentamiento que habían elegidos los Dorios con una burra tuerta, confirmando lo que dijo el oráculo y convirtiéndose Oxiolo en gobernador de los Dorios.

Por tanto, el 2º Origen se basa, en que Oxiolo organiza unos juegos en honor a su conversión.

3º Origen:

El rey Heracles tenía un problema y era, que tenía 4 hijos y no sabía cual de ellos le iba a suceder en el trono. Para ello, convoca una carrera en honor a Zeus, para ver quién es el ganador y así ver, quien le iba a suceder en el trono. En ella sale vencedor Epeo quien, en honor a su abuelo Atlio, celebra una carrera cada 4 años en el estadio de Olimpia, que media 600 pies de Heracles, es decir, unos 192,27 m, y a cuyos participantes se les denominaba “atletas”.

Por lo tanto, el 3º Origen se basa en la carrera que realiza Heracles, para ver quien le sucede en el trono.

4° Origen:

Heracles, descendiente de Pelops, debe cumplir 12 trabajos, uno de los cuales consiste en limpiar los establos de Augias. Esto sucede en Olimpia y para llevarlo a cabo, Heracles desvía un río y así limpiarlo todo. El río lo desvió gracias al dios Zeus y para darle las gracias, realiza el sacrificio de un jabalí y el honor a Pelops, restaura los juegos.

Por tanto, el 4° Origen se basa en la restauración de los juegos en honor a Pelops, al realizar uno de sus trabajos.

5° Origen:

En Olimpia, había en esta época un rey llamado Enomeo, que tenía una hija muy bella llamada Hipodamia. Enomeo consultó al oráculo de Delfos, quien le dice que va a ser destronado de su trono por su yerno. Como Enomeo era muy aficionado a los caballos y a las carreras, propone que aquella persona que quiera casarse con su hija, tenía que ganarle en una carrera de cuádrigas; pero si perdía, le cortaba la cabeza.

Después de presentarse 42 personas, se presenta Pelops que es ayudado por Hipodamia, para vencer a Enomeo, ya que Hipodamia soborna al cuidador de caballos para que éste coloque en la cuádriga de Enomeo un tornillo de cera, que con el sol se derrite y se rompe, cayendo y muriendo Enomeo, con la condición de prestarle sus servicios.

Esto sucede así, pero el pueblo de Enomeo se entera y no le gusta, por tanto ofrece un sacrificio a los dioses, que era organizar una carrera en honor a Zeus y en honor de Hera, Hipodamia organiza una carrera de 500 pies de mujeres.

Por tanto, el 5° Origen se basa en los juegos organizados por Pelops y Hipodamia, en honor de Zeus el primero y a Hera, el segundo.

Para que se puedan dar en esta época los juegos, en el año 884 a.c. se formaliza un pacto sagrado, llamado “Equequeiría”, realizado por el rey Ífito de Elis, descendiente de Oxiolo, que decide firmar un tratado de paz con sus vecinos Cleóstenes de Pisa y Licurgos de Esparta, porque estaba preocupado por la situación conflictiva y bélica que sufría su zona, con el fin de llevar a cabo unas competiciones atléticas en Olimpia, que era el terreno neutral.

El pacto se consigue, aunque es temporal y consiste en mantener un periodo de paz durante el tiempo que duren los juegos y sus respectivos entrenamientos. Los entrenamientos se llevaban a cabo en Elis, que duraban de 1 a 6 meses; y los juegos en Olimpia, que duraban 5 días y era una zona sagrada.

En 11 siglo, esta tregua fue rota en 3 ocasiones:

- Dos veces por Esparta, aludiendo que los informadores no le habían avisado de esta tregua, realizando unos juegos paralelos a los Olímpicos, provocando el primer boicot a los juegos Olímpicos.

- Una vez por Macedonia.

* Lugar, época y organización de los juegos (Juegos Olímpicos).

- El lugar donde se celebran los juegos era en *Olimpia*, donde los atletas tenían que estar 5 días antes del comienzo de la competición, viendo excluido de su dieta la carne y el vino, mientras que los entrenamientos se realizaban en *Elis*, a 57 Km. de donde se salía de peregrinaje, los cuales, duraban de unos días a unos 6 meses, y eran donde los atletas entrenaban y eran elegidos.

- La época era en el primer día después del solsticio del verano, donde había luna llena. Estos juegos se celebraban cada cuatro años.

- La organización de los juegos es algo compleja y está compuesta por mucho personal. En primer lugar, están los *Teocoles*, quienes controlaban todo lo referido al estadio y a su personal. Estos teocoles delegan ciertas funciones en el *Senado Olímpico*, que eran encargados de la organización técnica y económica de los juegos, el cual, dura 4 años. Estos del senado olímpico son el tribunal de apelación, al que se dirigen los atletas para protestar, el cual, puede reconocer el error que cometen los jueces, pero nunca pueden quitar la corona al vencedor, pero en todos los siglos que se han celebrado los juegos, no ha habido ninguna reclamación. El senado olímpico delega la parte técnica a los *Hellanódicas*, los cuales, eran los más justos de cada polis y la parte económica, se las quedan, ya que, Zeus es rico debido a las multas deportivas, que eran donada al senado, el cual, se encarga de mantener las instalaciones de los santuarios.

Los jueces son los que se encargan estrictamente de lo deportivo y son 9 hombres, representando el hombre bueno y neutral de cada pueblo, los cuales, se encuentran ayudados por los *Mastigóforos*, que son los que castigan a los deportistas y viven con ellos a lo largo del periodo de entrenamiento, además acompañaban a los deportistas desde la Elis hasta el Estadio, y por los *Espondóforos*, que son los embajadores de rango sagrado encargados de avisar del comienzo de la tregua sagrada de los juegos olímpicos, los cuales, eran 4 y salen de los distintos puntos cardinales.

Guardando las leyes de los juegos, están los *Nomofilaques*, que eran individuos que vivían permanentemente en Olimpia y conocen el reglamento olímpico perfectamente, en la que son puestos temporales y se reeligen cada 4 años, pues las normas cambian en cada juego, además entregan la corona de olivo llamada *Calistéfanos*, cuyas ramas es cortada por un niño, cuyos padres vivían.

Después existían cierto *personal subalterno*, como por ejemplo los cocineros, los guías, etc. e incluso los *Fedrintas*, que eran los encargados del mantenimiento del estadio, ya que, son escultores.

* Características generales de la reglamentación olímpica (Juegos Olímpicos).

La reglamentación olímpica tiene los siguientes principios:

1º) **Admisión:** para ser admitido en los juegos debe ser una persona libre, de naturaleza griega, poseer todos los derechos civiles (ciudadanos) y participar en el entrenamiento de Elis, donde debe ser seleccionado.

2º) **Edad:** la edad para participar en los juegos es la de 18 años a 20 años, es decir, cuando se es ciudadano. Pero en el mundo griego existen 3 categorías:

- a) Infantiles: hasta los 18 años.
- b) Imberbes: de 18 - 20 años.
- c) Hombres: mayores de 20 años.

3º) **Indumentaria:** Hasta el año 720 a.c. corrían con una faldita llamada *perizona* y descalzo, pero a partir de esa fecha, el vencedor corrió desnudo, debido a que se le calló la *perizona*, imponiéndose la moda del vencedor espartano.

4º) **Mujer:** la mujer tiene enteramente prohibida la entrada en los juegos bajo pena de muerte, ya que, la arrojaban por el monte TIPEO, pero existen una excepción con Calipátira, a la cual, se le perdonó la vida después de saltar al estadio para abrazar a su hijo y eso fue debido, a la vinculación de ésta con los juegos, ya que, su padre, hijo y marido habían sido campeones olímpicos.

Las mujeres no participaban en los juegos, pero podían ser campeones olímpicos si la cuádriga que poseían ganaba. La mujer solo participa en los juegos creados por Hipodamia, que eran juegos femeninos donde las mujeres realizaban una carrera de 500 pies dentro del estadio olímpico, pero en distintas fechas de los juegos. En estos juegos corrían sólo vírgenes y con faldita corta, pecho desnudo y pelo suelto, donde solían ganar las espartanas.

5º) **Sanciones:** existen de varios tipos:

- a) Descalificación: impuestos por los jueces, como por ejemplo, dejarse sobornar o entrar con armas en el estadio.
- b) Castigo corporal: es una sanción impuesta por los jueces y ejecutada por los mastigóforos, como por ejemplo, una salida nula.

- c) Económica: afecta a los atletas que cometen acciones graves, sometiéndolos a pagar dinero, con el que se levantan estatuas con honor a Zeus, y donde se coloca el nombre del atleta y el de su familia, perdiendo así “ Arete ”. Estas estatuas están en la entrada al estadio olímpico.

6º) **Recompensas**: se da una rama de olivo en el propio estadio, aunque después en las polis se le premiaba con la liberación de impuestos, con ayudas económicas, eligiendo una estatua y un poema para él, etc. e incluso, se le da un cargo público.

* Programa olímpico (Juegos Olímpicos).

El programa olímpico en el 472 a.c. en Olimpia, estaba inscrito en una piedra o en la entrada del santuario, el cual, es el siguiente:

- 1º Día**: - Actos de inauguración de carácter religioso, realizando ofrendas a Zeus.
 - Presentación de los atletas al público.
 - Competiciones de juveniles (lucha y carrera).
 - Concursos de Heraldos y Trompetas.
- 2º Día**: - Consagración a los dioses y ofrenda a Pelops.
 - Procesión nocturna con antorchas.
 - Banquete a los atletas.
- 3º Día**: - Pruebas de penthalon.
 - Pruebas de hípica.
- 4º Día**: - Pruebas de atletismo individual.
 - Pugilato, lucha y pancracio.
- 5º Día**: - Proclamación de vencedores.
 - Entrega de premios.
 - Acto religioso de los atletas.
 - Banquete de organizadores y participantes.

* Análisis de las pruebas olímpicas (Juegos Olímpicos).

1. Salto ó “ Halma “.
2. Carrera ó “ Dromos “.
3. Lanzamiento de disco.
4. Lanzamiento de jabalina.
5. Lucha ó “ Palé “.

6. Pentatlón.
7. Carreras hípicas.

1. **Salto ó “ Halma “:** es una prueba integrante del pentatlón, que no tiene independencia. Se realiza utilizando los halterios, que eran pesas que llevaban los atletas en cada una de sus manos, que medían de 12 a 29 cm. Y pensaban de 1 a 5 Kg., y cuando sonaba una música de flautas en honor a Apolo.

Los récords que se tienen del salto son dos:

1º Récords: Quionis de Llaconia. Salta 52 pies olímpicos, unos 16,64 m. al multiplicar 52 x 32,045 (pie olímpico). Este récords es conseguido en las olimpiadas.

2º Récords: Failo. Salta 55 pies solónicos - áticos, unos 16,31 m. Este récords no es conseguido en olimpiada.

Ambos récords se observa que tienen una longitud muy grande para un salto horizontal, las explicaciones que se dan para tal hazaña son:

- Por exageración de los griegos.
- Los halterios mejoran mucho el salto.
- Porque realizan tres saltos y lo suman.
- Por error en la inscripción de X, pero caso poco probable.

Los *halterios* según la academia olímpica dan:

- 1) Seguridad y apoyo de los brazos en el salto.
- 2) En la última fase del salto en el vuelo, cambia el centro de gravedad y lo eleva consiguiendo mayor estabilidad y mejor aterrizaje.
- 3) Aumenta la velocidad final, debido al balanceo.
- 4) No hace falta rapidez en el impulso inicial.

2. **Carrera ó “ Dromos “:** existían varias modalidades de carreras, entre ellos están, *la hípica, relevos, estadio* (pertenece al penthalon), *dianlos y dólicos*, de las cuales, las tres últimas son las únicas olímpicas, en las que se corren de la siguiente manera:

- a) Estadio: 600 pies (velocidad).
- b) Dianlos: 2 x 600 pies (medio fondo).
- c) Dólico: 24 x 600 pies (maratón).

Un estadio tiene 600 pies, pero no todos los pies son iguales, por tanto, no todas las medidas de 600 pies miden la distancia de 192,27 m. , que es lo que mide 600 pies olímpicos. Todos los estadios tienen dos salidas, ya que,

la carrera tiene que terminar mirando hacia Dios. Las salidas se realizaban a sorteo a través de unas tablillas, que tenían el alfabeto griego y se metían en las urnas de Zeus, cogían una de esas tablillas que determinaba el puesto que te tocaba. La salida de la carrera es erguida y no como en la actualidad.

3. **Lanzamientos de disco:** forma parte del penthalon y su ejecución se realizaba dentro de una peana en forma de U, con unas losas alrededor que se utilizaban de límite, ya que, si las pisabas quedabas eliminado. La ejecución del lanzamiento consistía en coger un disco de 2,5 a 4,5 Kg. y lanzarlo lo más lejos posible, de la siguiente manera:

- El discóbolo coge el disco con la mano derecha y lo apoya en su antebrazo, una vez apoyado, se ayuda con la mano izquierda y lo asciende por encima de la cabeza. Una vez situado el disco en la vertical, el discóbolo se echa hacia atrás y sin rotar, realiza una fuerte sacudida, lanzando el disco hacia delante sólo habiendo girado $\frac{1}{4}$.

4. **Lanzamiento de jabalina:** forma parte del penthalon y se difiere con la actual, ya que, utilizan el “ariautum”, que es una correa de cuerda que se colocaba rodeando a la jabalina, y que permitía multiplicar la distancia conseguida por 3.

5. **Lucha ó “Palé”:** se realizaba dentro del estadio y dentro de un circo. El sorteo se realizaba por las tablillas de Zeus. Existen 3 tipos:

a) **Lucha:** combatían desnudos y descalzos, se cubrían de aceite, al principio resbalaba pero después al ensuciarse con el barro, se enganchaban mejor, la cual, era una lucha de llaves y contrallaves.

Dentro de la lucha, hay dos modalidades:

* **Lucha vertical:** consiste en derribar al contrario 3 veces.

* **Lucha horizontal:** consiste en que el contrario de con su espalda 3 veces en el suelo y además, se rinda, que se demuestra cuando el adversario levanta el dedo índice.

b) **Pugilato:** a base de puñetazos, como el boxeo actual.

c) **Pancraccio:** consistía en una lucha, donde todo estaba permitido menos introducir los dedos en los orificios del cuerpo, acabando cuando se rinda.

6. **Pentatlón:** había una gran polémica de las pruebas que lo constituían. Sólo se sabe que la última prueba era el lucha vertical.

7. **Carreras hípicas:** eran carreras de carros tirados con caballos, que estaban dirigidos por los aurigas, que iban vestidos con una túnica atada a la cintura y con un lazo en su cabeza en señal de vencedor, ya que, no podía llevar corona porque el verdadero vencedor era el propietario de la cuádriga o carro. Existían muchos tipos de carreras, dependiendo si eran nulas, del número de caballos que iban tirando del carro, de la edad de los caballos, etc. El modelo de carro griego es muy ligero con una plataforma situada entre las dos ruedas, las cuales, tenían 4 radios cada una, y que se fijaban a la plataforma mediante dos clavos. Sólo se ataban los caballos centrales y los demás iban sueltos y dirigidos por los caballos centrales, de ahí, que a veces existiesen fallos en la dirección.

2º) Juegos Píticos.

Los juegos Píticos eran celebrados en Delfos, concretamente en el santuario de Delfos, el cual, era el oráculo más importante de los helenos. Su nombre viene de una serpiente “ pitón “ que mató Apolo y fue enterada allí. Por tanto, los juegos píticos están dedicados a Apolo (Dios del sol), por su victoria contra la serpiente. Tenían una gran afluencia de público, en la que su prueba reina era la hípica, aunque también era importante las atléticas y las musicales. Al principio se celebraban cada 8 años, en otoño, pero a partir del siglo XX a.c. se celebraron cada 4 años. Al vencedor se le otorgaba una corona de laurel.

Por lo demás es igual que el olímpico, porque tiene treguas, recompensas, premios, sanciones, etc.

3º) Juegos Nemeos.

Se realizaban en el valle de Flin, es decir, por donde pasó Heracles cuando éste iba a matar al león, y precisamente donde se encontró con un pastor, el cual, le quería dar un ternero, pero Heracles le dijo: que si llegaba dentro de un mes con la piel del león que se lo comerían los dos juntos y si no llegaba dentro de un mes con la piel del león, que lo sacrificara en su honor. Al cabo del mes, Heracles volvió con la piel del león y sacrificaron al ternero y celebran los juegos para conmemorar la proeza.

En ellos se realizaban competiciones hípicas, atléticas, lucha, pero a diferencia de los demás existen 3 categorías atléticas:

1. Infantiles: hasta los 18.

2. Imberbes: de 18 a 20. Realizan una prueba más que consistía en una carrera de 4 x 600, es decir, de 4 estadios, llamada hippios.
3. Adultos: de 20 en adelante.

Por lo demás es igual que el olímpico, porque tiene treguas, recompensas, premios, sanciones, etc.

4º) Juegos Istmicos.

Se celebraban en el Istmo de Corinto. Era una zona de paso a Olimpia, lo que provoca una cierta rivalidad entre unos juegos y otros. Esta rivalidad de venía de manifiesto en la mitología, donde Zeus y Poseidón se disputan el santuario de Istmo de Corintio, y quien lo gana es Poseidón, ya que, el árbitro de la pelea era el hijo de Poseidón, el cual se llamaba Brianos.

Los juegos se celebraran cada 2 años, y con respecto a lo demás es todo igual que los olímpicos, excepto las salidas atléticas, ya que, para evitar las salidas nulas se situaba un hombre por detrás de los corredores con unas cuerdas, conectadas con unas tablillas que tenían un sistema de argollas y permitían la salida correcta del corredor, ya que, salían de forma escalonada.

Todos los juegos Panhelénicos son ceremonias paganas que concluyen en el siglo 4 d. c., en el 394 d.c., debido a que Teodosio el grande se convierte al cristianismo y Ambrosio de Milán, le impone como penitencia acabar con todas las ceremonias paganas, cayendo los juegos, ya que, son culto a los dioses. Todos los juegos menos los Nemeos que eran de difícil percusión, ya que, se celebraban en el monte Flin.

TEMA 4

LA CIVILIZACIÓN ETRUSCA

Los etruscos se van a asentar en la península italiana, alcanzando su máximo desarrollo en el siglo 6 a.c. Ellos conocían perfectamente el mundo heleno, pero las diferencias que tenían con ellos son:

- Para los helenos, el atletismo es AGÔN (competición) y para los etruscos , es LUDUS (espectáculo deportivo) y esto es debido a que los helenos querían ser los mejores, mientras que los etruscos pretenden presenciar a un atleta etrusco (esclavo), realizar acciones deportivas dentro del espectáculo porque para ellos el centro de atención no es el estadio sino las gradas, de ahí que crezcan los circos.

- El espectáculo deportivo en el mundo etrusco son de 3 tipos:

- * Atletismo: donde se da el salto con halterios, lanzamientos de jabalina y de disco.
- * Carreras de carros.
- * Luchas.

- Mientras que las pruebas se realizaban en 2 grandes bloques:

- 1) *Las carreras de carros de los etruscos eran distintas a las helenas*, porque los jinetes de las aurigas se ataban las riendas en la cintura y no en las manos, y además, llevaban una vestimenta distintas, realizando escenas circenses.
- 2) *Las luchas con los animales*, donde el luchador estaba en inferioridad con el animal, ya que éste, estaba atado por todos lados excepto por una mano, que tenía libre. En esta situación, el luchador va a morir, de ahí, que en esta época exista la muerte en el espectáculo deportivo.

En definitiva, los etruscos son los inventores del espectáculo deportivo.

TEMA 5

EL MUNDO ROMANO

El mundo romano se divide en 4 periodos:

- 1º **Fundación de Roma** (siglo VIII a.c.).
- 2º **Monarquía** (siglo VII - V a.c.).
- 3º **República** (siglo V a.c. - I d. c.).
- 4º **Imperio** (siglo I - V d.c.).

Durante los periodos de Roma, gobiernan 6 reyes, de los cuales, los tres últimos forman el denominado periodo de los reyes, quienes eran:

- 1) Tarquino el viejo: era un rey etrusco, por lo tanto, introduce el espectáculo deportivo en Roma. La primera vez que se realizó en Roma actividades

deportivas, fue en una llanura, llamada valle de Murcia, que medía 600 x 150 m, y que fue establecido por Tarquinio. Poco a poco en este valle, se fue realizando pruebas hípicas, arcos, etc. Debido a este auge deportivo en este lugar, se empezó a levantar un circo, llamado *circo máximo*, con una capacidad de 500000 personas de pie o 350000 sentadas.

- 2) El rey Servio Tulio no tuvo importancia en el mundo deportivo.
- 3) Tarquinio el soberbio: es un rey, que introduce un nuevo sistema político, la república. Dentro de la república, existen unas figuras políticas llamadas *Ediles*, quienes tienen como función, la de decidir quien va a la guerra y además, la de organizar espectáculos deportivos, dándose por tanto una manipulación política de los espectáculos deportivos realizados en Roma.

MANIPULACIÓN POLÍTICA DE LOS ESPECTACULOS DEPORTIVOS EN EL MUNDO ROMANO

Durante la república, se conforma un gobierno con las siguientes figuras políticas:

Los *Ediles*, que son los encargados de organizar los juegos, y se dividen en dos tipos:

- Ediles curules: son representantes de las altas clases y que se encargan de organizar los espectáculos deportivos en el circo máximo. A medida que el tiempo pasa, la plebe deja de sentirse representada por los ediles curules, intentando realizar una sucesión a esos ediles por otros ediles que los representen a ellos exclusivamente, consiguiéndolo finalmente.
- Ediles plebeyos: tienen como función la de organizar espectáculos deportivos, excepto las carreras de carros (lo más importante).

Debido a la diferencia de función de unos ediles con otros, se produce una lucha entre ambos ediles para organizar las carreras de carros, convirtiéndose esta lucha en un espejo de manipulación política, donde se refleja la lucha interna entre los plebeyos. Estas luchas entre ambos y ciertas revueltas de plebeyos, hacen que los ediles plebeyos, puedan organizar carreras de carros, pero en un circo distinto al de los curules (Máximo), que se llama Majencio. Pero esto, es perjudicial para los ediles plebeyos, ya que, tienen 2 limitaciones; una , el espacio para albergar gente, ya que, en el circo Majencio tiene una capacidad menor que en el circo Máximo, y otra, es el tiempo.

Pasa a partir de aquí un cierto periodo de tiempo, implantándose el periodo imperial, donde aparece la figura del emperador, quien se encarga del deporte, debido al poder que tiene y porque el deporte beneficia al emperador, ya que, congrega a muchísima gente, haciéndose éste muy popular al encargarse de los espectáculos deportivos, desbancando por completo a los ediles.

Los *Emperadores* se encargan de los espectáculos deportivos, pero deja en los *senadores* el coste de la carrera, la cual, es muy costosa pero aporta cierto beneficio a su figura. Debido al dineral que vale organizar una carrera, los senadores se ven incluidos en la ruina y llegan a veces a suicidarse, no teniendo que pagar la organización de esa carrera y dejan a su familia con todo el dinero, pero debido a este motivo el emperador saca una ley, diciendo que si el senador muere, pagará la carrera su familia, terminando por tanto con los suicidios.

El senador saca como beneficio, la participación de su familia y la de él en la ceremonia previa, llamada pompa, que es un desfile que va por todas las calles de la Roma Imperial y acaba en el circo, pero este desfile tiene muchas supersticiones, teniendo el desfile que empezar, si una persona se asomaba al balcón cuando se desfilaba o si un niño coge las riendas del caballo con la izquierda, cosa que sucedía, ya que, el senador se encargaba de que ocurriera, con el fin de que durase más el desfile, hasta tal punto de que el emperador tuvo que poner un límite de duración, el cual era de 3 días.

El motivo de realizar estos espectáculos deportivos, es porque el emperador quiere tener controlado a todas las personas bélicas, ya que, estos no trabajan y viven en la calle, con lo que pueden acarrear problemas, por tanto, la decisión del emperador además de realizar los espectáculos, es darle trigo para que puedan comer, por lo tanto, el emperador manipula el espectáculo deportivo con el fin de mantener calmadas a estas personas.

En definitiva, el espectáculo deportivo está manipulado desde arriba, pero también desde abajo, porque si el emperador da un espectáculo deportivo a 500000 personas, casi todos los días, ellos lo toman como costumbre y por tanto, no se las puede quitar, convirtiéndose las gradas en un lugar donde se enfrenta el pueblo con el emperador, y además, entre los del propio pueblo que se enfrentan por defender unos colores u otros que llevaban las aurigas, ya que, en el periodo imperial existían 2 colores; uno, verde y el otro, azul, estando toda la grada romana totalmente dividida, de hay que haya numerosos enfrentamientos.

Estos enfrentamientos se producen a nivel deportivo, porque a nivel político, el emperador se encarga de establecer un diálogo en las gradas, con el fin, de eliminar toda clase de insultos hacia su persona, imponiendo unas reglas, como por ejemplo, que nadie le podía dar las espaldas e incluso, llega a matar a gente de la grada que no le gusta. Esta regla es puesta gracias a que divide las gradas en 4 bloques, teniendo que subir por detrás y bajar hasta el primero, de ahí, que siempre miren a la arena y no le den la espalda al emperador.

Pero en el año 395 d.c. se produce el desmembramiento del imperio, donde aparece el cristianismo y se produce la división del imperio en dos partes:

- 1) Occidente: Roma, capital Rávena.
- 2) Oriente: Grecia, capital Constantinopla.

Esta división y aparición no repercute en nada en las carreras de carro, que se dan en Occidente, ya que, lo único que se produce, es el establecimiento de los dogmas de fe cristianos, por lo tanto, va a ver disputa por la fe, llegando incluso a la muerte.

Mientras que en Oriente, concretamente en Constantinopla, la situación religiosa es muy complicada, porque todos son cristianos y se pelean por el dogma de fe de la naturaleza de Dios, es decir, unos defiende la doble naturaleza de Dios y los otros, defiende la única naturaleza de Dios. Este problema religioso, pone en una situación comprometida al emperador de Egipto, porque éste no puede ni coger una opción ni la otra, porque perdería una zona de Egipto y además, no debe contradecir al Papa de Roma, que tiene el dogma de la doble naturaleza de Dios, porque perdería el poder económico de Roma. Concluyendo en que, tiene un problema a la hora de decantarse en su dogma, por lo tanto, no coge ninguna opción, con el fin de conseguir él, el reino de todas las partes, Oriente y Occidente, unificando todo el Imperio.

Este problema religioso se aplica a las competiciones deportivas, ya que, los del bando azul son los de la doble postura, mientras que los verdes son de la única postura, por tanto, las sociedades encargadas en organizar las carreras de carros, las facciones, no van a organizar las competiciones deportivas, sino van a organizar competiciones por ideologías religiosas entre los azules y los verdes, donde se llega a la muerte, teniendo que encargarse de esas muertes las propias facciones.

Esta situación sigue así hasta el año 532 d.c., porque a partir de este año acaban las carreras de carros y con ello, el espectáculo deportivo y eso es debido, a que las facciones se ponen de acuerdo en matar al emperador Justiniano, que tenía en su mujer Teodora un arma de doble filo, ya que, ella se decanta por el bando azul, cosa que no debería haber hecho. Por este motivo, las facciones intentan matar al emperador que quería el reinado del imperio, pero esto no sucede, debido a la actuación del conde Belisario, el cual, fue muy listo porque converso en el circo con ellos durante 3 días, emborrachándolos y cuando todos ellos estaban muy mal, mando entrar al ejército y se cargo en la famosa matanza de NIKÉ a 300000 personas, y con ellas, a las facciones, desapareciendo por tanto, las competiciones deportivas y espectáculos deportivos en el año 532 d.c.. El conde Belisario podía actuar, ya que, él era neutral, no era ni verde ni azul, de ahí que fuese la persona ideal para pagarlos.

FACCIONES Y BANDERIAS

Las facciones son entidades con fines de lucro, que tienen en sus filas los elementos necesarios para organizar una carrera hípica. Estas facciones son controladas por los Ediles. Dentro del periodo republicano, existen 4 facciones, identificadas cada una de ellas con una bandera, que no es nada más y nada menos que el color, las cuales eran el rojo, el blanco, el verde y el azul.

En el paso del periodo republicano al imperial, las facciones suben el precio de contratación, ya que, deben los senadores contratarlas valgan lo que valgan, debido a que

las competiciones deportivas se convierten en un derecho del pueblo. Debido a esta subida, los senadores intentan organizar sus propias carreras, para que no le cueste tanto, pero esto es imposible, ya que, existían piquetes. Por lo tanto, en estos momentos, las facciones tienen un gran auge, mientras que las banderías se reducen a 2, los verdes y los azules, puesto que los blancos son absorbidos por los primeros y los rojos por los segundos, pero esto no significa que los que eran rojos se queden sin equipo, sino que ahora son del azul, y eso se demuestra porque la auriga azul, lleva un lazo rojo.

En el periodo imperial, en Roma, las facciones no tienen ideología religiosa y solo se encargan de ganar dinero, mientras que en Constantinopla, las facciones son religiosas y políticas y además, cuando se produce la desmembración del imperio, las aurigas y los carros no se pueden cambiar de banderías y las facciones se encargan de los huérfanos. En un cierto tramo del periodo imperial, Domiciniano, tuvo 2 banderías propias de colores de oro y púrpura, por lo tanto, existieron 6 banderías, de las cuales, 4 eran públicas y 2 eran privadas, pero esto desaparece cuando muere Domiciniano.

JUEGOS DE GLADIADORES

Su origen se le atribuye a los etruscos, ya que, estos lo utilizaban para celebrar algún acontecimiento o en homenaje a los muertos en los funerales. Aparece, concretamente, en el año 246 a.c. durante los funerales de “ Junius Brutus “, en los que la familia, en este caso de clase alta, contrataban a los gladiadores con el fin de sacrificar a uno de estos y así ofrecérselo al difunto, y esto es así, porque tienen como objetivo, la de aplacar a los dioses y la de reanimar las energías vitales de la familia.

Estos combates de gladiadores se convirtieron con el paso de los siglos en espectáculos, que se realizaban en el circo, donde acogían a un gran número de personas, debido a que estos espectáculos eran públicos. Los combates de gladiadores en una fecha determinada, van a empezar a celebrarse en el anfiteatro, que es el verdadero lugar de lucha de gladiadores, ya que, era un recinto que tenía forma elíptica y estaba construido por piedra y mármol, admitiendo un aforo de 80000 espectadores. Uno de estos anfiteatro, fue el llamado Curion, que se apoyaba sobre ruedas.

Los gladiadores eran esclavos, prisioneros de guerra, condenados a trabajos forzados que vivían en la caserna que es como una cárcel, donde existía un patio interior de 2 x 2, donde se entrenaban luchando unos contra otros, y donde se regía una disciplina militar, cuyo director era el lanista, quien organizaba el combate entre los gladiadores en la zona hispana, porque en la zona de Roma, en el periodo imperial, los combates de gladiadores eran organizados por el emperador. Estos gladiadores se entrenan con armas inofensivas para no hacerse daño, pero si se lo hacían, tenían a sus propios médicos, llamados galanes.

Antes del combate se les obsequia con un exquisito manjar y bebidas a los gladiadores. Una vez terminado, el combate se inicia con un sorteo de gladiadores entre las categorías que existían, ya que, un gladiador que lleva 4 años compitiendo no puede combatir contra un gladiador que lleva un año, por lo tanto, las categorías se determinan dependiendo de la antigüedad. Una vez realizado el sorteo, los gladiadores se dirigen al emperador realizando el siguiente saludo: “ Ave Cesar, los que van a morir te saludan “ . Terminado el saludo, se inicia la lucha pero en esta lucha no se le puede tocar los centros vitales al adversario, porque si lo mata, el público pedirá la muerte del gladiador que lo ha matado, pero si no lo mata el público elegirá entre *mitte* (vida) o *jugula* (muerte) al gladiador perdedor. Si eligen *jugula*, pues el gladiador pone rodilla derecha en tierra, cabeza agachada con la nuca al descubierto, para que el adversario con su espada le atravesase la cabeza, pero si eligen *mitte*, pasa a la escuela de gladiadores y se sigue entrenando.

Los gladiadores luchan para conseguir la libertad, ya que, a los tres años se le concede el sombrero, que es una semilibertad, mientras que a los cinco se le concede el espadín, que era la libertad total, momento en el cual, se podían retirar siendo hombres libres o seguir compitiendo ganando mucho dinero, ya que, son héroes deportivos, como por ejemplo Cómodo, que se dejaba alquilar por un combate.

El galardón de un gladiador que triunfa era la palma, dando con ella la vuelta al ruedo.

Otros combates de gladiadores que se daban en esta época, era la *Naumaquias* que eran verdaderas batallas navales, que se desarrollaban en una laguna artificial dentro del anfiteatro, donde luchaban dos ejércitos; uno, los prisioneros de guerra y otro, los condenados a muerte.

Estos combates los prohibió en el 325, Constantino el grande, aunque se seguían celebrando esporádicamente, aunque en el 404, Honorio los eliminó por completo.

Existían varias categorías de Gladiadores:

1. **Retiariú:** iban semidesnudos y armados sólo con una red, un tridente y un puñal luchando o uno a uno o en grupos. Se protegían el vientre con el subnugeulum, el

hombro con un brazalete y la cabeza con un protector de metal que se unía al brazalete y se llamaba palenus. Sus contrincantes podían ser el Gallus o Mirmillon y el Secutor.

2. **Secutor:** evitaba el golpe huyendo del Retiariú y se creía que era un Samnita, es decir, que perseguía al Retiariú. Lleva las armas del Samnita, casco grande, espada, escudo amplio y ocrea en la espinilla izquierda.

Entre el Retiariú y el Secutor hay una lucha a muerte porque el primero intentaba golpearlo con sus dos armas y el segundo intentaba evitar el golpe y proporcionarle a él otro con su arma, cuando éste está desarmado.

3. **Homoplaco:** es el gladiador de armas pesadas, muy fuerte y con casco cerrado. Tenía jarreteras en las piernas hasta la rodilla y también en el muslo, pero se les consideraban de armas ligeras o uelites, cuando no llevaban los hombros protegidos y las espinilleras no subían por encima de las rodillas. Sus adversarios solían ser los Tracios.
4. **Tracios:** se ven por primera vez en tiempos de Sila. El gladiador llamado tracio, llevaba un pequeño escudo (parma, parmula), redondo, cuadrado o a veces triangular. Su arma ofensiva era la sica, que era un sable de corte encorvado y a veces formando ángulo en su hoja. Se protege el brazo derecho con la manica, lleva el balteus y el subligaculum. Su casco puede tener formas diversas. Al ser su escudo pequeño, lleva ocreas en ambas piernas y fajados los muslos. Su oponente solía ser Homoplaco, pero se podía ver dos Tracios combatir entre sí.
5. **Esedarios:** empezaban a combatir sobre un carro dirigido por un auriga. Buscaban matar a sus adversarios con sus armas o destrozaron los carros de los oponentes. Luego bajaban al suelo y combatían con la espada.
6. **Ecuestre:** eran como dos soldados de a caballo. Armados con una lanza y rodela, con un casco con visera y una clámide sobre sus hombros. Se partía el campo por la mitad y solían a galope uno contra el otro.
7. **Meridiani:** rellenaban los intermedios de otros espectáculos y los tiempos de descanso que quedaban al medio día.

Si el gladiador esquivaba el encuentro con el enemigo, se le azuzaba con látigos y con hierros candentes y los espectadores gritaban: “ matadlo, azotadlo y quemadlo “.

Si ninguno de los dos caía, habiendo luchado valientemente, el público solía concederle la vida: stantes missi.

Por cada triunfo al gladiador se le concedía una palma o también riquezas, si era muy valiente. A falta de aliciente en las luchas, se llegaron a enfrentar parejas de pigmeos y de mujeres, e incluso mujeres contra senadores.

EVOLUCIÓN DEL ATLETISMO EN ROMA

Durante el periodo republicano, los romanos y sobre todo los militares, critican las actividades atléticas, porque para ellos, en estas actividades se produce una exaltación de la belleza del hombre, cosa que no querían. Para ello, las únicas actividades que acogían eran el salto de longitud y el lanzamiento de jabalina, ya que, eran actividades que realizaban en el campo de Marte para utilizarlos en la batalla, ya que, eran muy útiles.

Otras actividades que realizaban era la natación en los ríos, por tanto durante este periodo, el atletismo se utilizaba con fin práctico.

Durante el periodo imperial, no se realiza atletismo, ya que, el mundo griego se encuentra sometido al régimen del romano, de ahí, que sólo realicen actividades deportivas las clases altas romanas, ya que, no dudan en utilizar las termas (baños) como lugares para realizar deporte, contratando incluso a personal griego. Al final de este periodo, aparece el atletismo griego pero como espectáculo deportivo, y aún así, consta de la oposición de los militares y de la sociedad más reaccionaria.

* CIRCO MÁXIMO

Es el circo por excelencia y se sitúa en el valle Murcia, abierto entre el Palatino y el Aventino, lugar que fue establecido por Tarquinio “ el viejo “ y que tiene unas dimensiones de 650 metros de largo y 100 metros de ancho. Es un terreno totalmente llano, cuyos extremos bajaban en pendiente, por lo que eran aprovechado por los espectadores como asiento.

Después de las obras emprendidas por Julio Cesar y terminadas por Augusto, el Circo máximo era uno de los edificios más espléndidos de Roma, cuyas graderías formaban tres pisos, de los cuales, sólo el primero era de piedra, mientras que las otras dos era de madera, lo que ocasionó numerosas hecatombes de muertos cuando se hundían.

Nerón, después del incendio de Roma, lo reconstruyó y Domiciniano y Trajano lo embellecieron. Se calculaba que tenía un aforo de 200000 a 300000, cuyas gradas inferiores eran ocupados por los senadores, el siguiente lo ocupaban los caballeros y el más alto estaba el pueblo llano en general, mientras que las mujeres no tenían un sitio preestablecido y se sentaban entre los hombres. En el circo, había levantado un palco, para el emperador, su familia y acompañantes. Él tenía el poder sobre el espectáculo y sobre la grada, ya que, ninguna persona no le podía dar la espalda, tenía que mirar siempre la arena, con el fin de acabar con los numerosos insultos que le decían, cosa que consiguió a través de la división de las gradas en bloques. El emperador tenía tanto poder, que cuando había mucho tumulto, mandaba matar a quién no le gustaba.

Los espectáculos más importantes que se daban en el circo eran los juegos troyanos, las carreras de carros y otras competiciones, como juegos de orquestas y de circo, pugilato,

lucha, carreras de caballos, tiro con arco, etc., que eran juegos públicos. Las carreras de carros se solían disputar en el último lugar, debido a que eran las más importantes.

*** DESFILE DE INAGURACIÓN : LA POMPA.**

La pompa es el desfile triunfal de carácter religioso, que se iniciaba antes de los juegos del circo. Iba encabezado por el Senador, vestido con una túnica que portaba numerosas insignias de general, con una corona en su cabeza y en sus manos, el cetro de marfil terminando en águila, y su familia, transportado en un carro con mucho lujo, ya que, él era el que costeaba los juegos que se iban a celebrar en el circo.

Por delante del carro del Senador, se situaban largas filas de músicos y otros acompañantes, mientras que entorno a él, una muchedumbre de clientes vestidos con la toga blanca. Por detrás, venían en lujosos carros (*tensae*) con oro marfil y brillantes en forma de perlas y conducidos por jóvenes, cuyos padres vivían, los 12 grandes dioses (*exuuiæ*) y otras divinidades griegas, como la figura de Cesar.

El desfile recorría toda la Roma Imperial, hasta llegar a la puerta central del Circo, por donde entraba, culminando su recorrido con una vuelta por la arena del Circo. Una cosa significativa del desfile, era la cantidad de supersticiones a las que se veía sometido, las cuales, si se producían, obligaban al desfile a volver a empezar, como por ejemplo, si una auriga coge las riendas con la mano izquierda o si se tropieza unos de los caballo. Está claro que, con el fin de obtener un mayor beneficio, el Senador se encargaba de que estas situaciones se diesen para que así durase más tiempo, hasta tal punto que el Emperador se ve obligado a reducir a 3 días la duración del desfile.

El público recibía este desfile emocionado, puesto en pie y aclamando cada uno al Dios de su devoción, como los labradores a Ceres, los soldados a Marte y la juventud a Venus. Una vez terminado el desfile religioso, las miradas se dirigían hacia el presidente de los juegos, quien bajado del carro, se situaba en un lugar elevado sobre las cocheras, dando un último repaso a las carros, caballos y a los aurigas. Terminado el repaso, hace público el orden de las diversas clases de juegos que se iban a celebrar, reservando para el último lugar las carreras de carros.

TEMA 6

EL MUNDO MEDIAVAL

La Edad Media es un periodo que abarca desde el fin del clasicismo romano hasta el inicio del renacimiento, concretamente, entre los siglos V y XV. Es un periodo oscuro para el deporte, porque años antes del comienzo de esta etapa, desaparecieron las actividades paganas y con ellas, los juegos olímpicos, el atletismo y los gladiadores.

En esta época, la sociedad se encuentra dividida en 3 estamentos, instituidos por Dios, los cuales son:

1. La nobleza: tiene como misión la de proteger la fe, con las armas si es necesario.
2. El clero: su misión era guardar y propagar la fe, ya que, poseen educación intelectual.
3. El pueblo llano: tiene como misión tener fe y trabajar la tierra.

A estos estamentos se pertenece nada más nacer, mientras que existe un 4º grupo, que no se considera estamento denominado *caballería*, al cual, se pertenece no por nacer si no por hacerse, y para ello, se necesitaban dos condiciones:

- a) Ser armado por otro caballero.
- b) Tener caballo.

La caballería es un grupo que surge espontáneamente y divide al estamento de la nobleza. Ser caballero contiene unos principios fundamentales, como son amor, fidelidad, honor y coraje; y realizar acciones nobles. La educación del caballero comienza con los 15 años, donde se le envía a la corte, con el fin de que algún buen señor le enseñe buenos modales. Una vez realizado el aprendizaje, el caballero realizaba la ceremonia de investidura, que consistía, en que el joven aspirante se arrodillaba delante del caballero que lo arma, el cual, le da el espaldarazo, es decir, pone su espada en los hombros del joven y por ultimo, le da el *pescozón*, que es el último bofetón sin vengarse, convirtiéndose en caballero, entregándole en honor a su nueva distinción un collar y una espuela de oro.

La relación del caballero con la dama tenía una doble dirección, o el amor cortes (matrimonio actual) ó amor profano (sexo), al cual, se opone la iglesia.

POSTURA DE LOS DISTINTOS ESTAMENTOS CON RESPECTO A LA ACTIVIDAD DEPORTIVA DE LA EDAD MEDIA

Las actividades deportivas que llevan a cabo los distintos estamentos y la caballería son :

- La nobleza: practican, anteriormente a la formación de la caballería, actividades de lucha, por tanto realizan juegos bélicos. Después de la formación de la caballería, van a practicar el juego de la palma “ Jeu de Poume “, que es el antecedente del frontón y del tenis, el cual, fue prohibido por la propia nobleza, por considerarla muy peligrosa, ya que, la acusan de la causa principal de la muerte de Luis X “ el testarudo “ con el vaso de agua, de la de Carlos VIII con la puerta y la de Francisco I tras ver un partido.

- El clero: practican, al igual que la nobleza, el juego de la palma “ Jeu de Poume “, el cual, llegan a prohibir a través del concilio de Sens (1485), realizado por el Papa, abduciendo una doble razón; una, por la indumentaria que llevaban los sacerdotes a la hora de practicar el deporte y otra, por practicarlo con *laicos* , induciendo así a la blasfemia.

- El pueblo llano: practican la *shoule*, la cual, es prohibida por la nobleza, porque según ellos, el juego disminuye las horas de trabajo del pueblo y por el clero, porque según ellos, el domingo no es un día de juego si no de oración y gracias a Dios.

- Caballería: practican los juegos bélicos en los torneos, las justas y los pasos de armas, pero estos fueron prohibidos por la nobleza y el clero, debido a que culpaban a estos acontecimientos de la muerte de Enrique II y de el carácter erótico que ponía la dama al desprenderse de sus ropas íntimas.

Estamentos	CABALLERÍA	NOBLEZA	CLERO	PUEBLO LLANO
J. Bélicos	Torneos, justas y paso de armas	Jeu de Poume	Jeu de Poume	Shoule
Prohibido por:	Nobleza	Nobleza	Clero	Clero y Nobleza

ANALIZACIÓN DE LOS JUEGOS POPULARES PRACTICADOS POR LOS TRES ESTAMENTOS

1. Jue de Poume.

Era un juego de pelota practicado por la nobleza y el clero, y prohibido por la propio clero y la propia nobleza. Es de origen francés, recibe su nombre del sistema utiliza para lanzar la pelota (la palma de la mano) y el antecedente del frontón y del tenis. Este juego consiste en que dos individuos se colocan en un terreno abierto que no tenía unas características propias, con una cuerda que los separa y se pasan la pelota de un lado al otro del terreno por encima de la cuerda, golpeando la pelota con la mano. La pelota era de lana y la cuerda de tela dura, los cuales, evolucionaron hasta llegar a convertirse en una pelota de lana con cuero y una cuerda con red, la cual, puso fin a las diferentes discusiones que se producían entre los contrincantes, que debatían si la pelota había pasado por abajo o por arriba.

Debido al deseo de jugar en días de lluvias, hacen que los jugadores busquen recintos cubiertos, como pueden ser patios de castillo, sala de castillos, plaza, etc.... surgiendo así dos modalidades del Jue de Poume:

- *Palma larga*: se juega al aire libre
- *Palma corta*: se juega en sitios cerrados.

Desde el siglo XII al siglo XVIII, conviven ambas modalidades del Jue de Poume, el originario (largo) y el sucedáneo (corto), cuyas modalidades eran más o menos la misma, aunque en el largo siempre se jugaba con cuerdas, mientras que en el corto unas veces si y otras no, hasta el siglo XVIII en que el corto desbanca al originario.

El sistema de puntuación era la del tenis actual (15 - 30 - 40 ...), y el material era, en un principio la mano, pero sufre una evolución pasando por el guante, por la cazerole (cacerola), la battoire (palas de madera), raquetas de pergaminos, hasta llegar a las de hoy en día, que son las raquetas encordadas.

El juego fue tan popular en los reyes como los sacerdotes, a quienes se les prohibía jugar, según habían establecidos los altos cargos religiosos en varios concilios.

Debido al gran auge que tenían en este periodo la palma corta, le surge una modalidad que va a derivar de ella denominada *quarré*, que era igual pero con dos paredes al fondo del terreno, de las cuales, una tenía una ventanilla por donde tenían que introducirla.

2. Soule o choule.

Es un juego popular que practica el pueblo llano y fueron prohibido por la nobleza y el clero. Eran muy populares en Francia y en Inglaterra, y consistía en que dos grupos de individuos de distintos países o de la misma ciudad, se enfrentaban por la posesión de balón, ya que, su fin era introducirlo en la portería contraria, establecida por cada equipo. En este juego no existen normas, ni límites de jugadores, por lo tanto cada uno podía hacer lo que quisiese para atacar y defender, hasta que se establecen en la ordenanza del 18 de abril del 1396: “ ordinatio Pila faciencia “, mientras que el balón no tuvo sus medidas fijas hasta el 1412.. Este era un juego muy violento, incluso en Inglaterra se da la violencia en la grada. En la Edad Media, existieron dos variedades de Soulé:

- Soulé con el pie: Se basaba en empujar la pelota con el pie, similar al fútbol actual.
- 2ª variedad del Soule: se basaba en la utilización un bastón con un extremo curvado, similar al hockey.

ANALIZACIÓN DE LOS TORNEOS, LAS JUSTAS Y EL PASO DE ARMAS PRACTICADO POR LA CABALLERÍA

1. Los torneos.

El origen de los torneos se coloca en el siglo XI y XII. De los tres juegos practicados por los caballeros era el más peligroso, el más noble y el que despertaba mayor interés, ya que, consistía en unas batallas entre dos grupos de caballeros, idénticos a los enfrentamientos bélicos reales. Se practica por toda Europa, a pesar de las severas prohibiciones y de las penas que se imponían a los que los practicaban, como por ejemplo, excomunión, retención de bienes, etc., ya que, estos juegos tenían un gran auge debido al doble carácter que presentaban, como el de riesgo y el amoroso. Los torneos se podían representar de 2 formas; o dramáticamente o dirigido al deporte, por lo tanto, conservaban el elemento dramático y erótico.

La evolución de los torneos es evidente a lo largo de los siglos, lo que provoca que exista 2 tipos de torneos, definidos por el siglo XIV:

1) El torneo de la primera época, se le denomina **torneo de Melee**, que se desarrolla entre los siglos XI al XIV. Era una modalidad de torneo en que no existían reglas, en el que se daban cargas, fugas, ataques e incidentes similares a los de las guerras, y cuya duración se extendía a todo un día. Los torneos estaban influenciados por las guerras, ya que, se utilizaban técnicas propias de ellas, pero a su vez las guerras estaban influenciada por los torneos, ya que, en ocasiones los jefes militares en lugar de atacar por sorpresa, citaban al enemigo en un lugar y día determinado para luchar. Los torneos solían empezar con pequeños enfrentamientos individuales de pequeña importancia, hasta que se iban sumando caballeros convirtiéndola en un torneo puro, cuyo objetivo era ganar el honor que se conseguía con la retención del mayor número de prisioneros posibles del bando contrario, porque la noche anterior a esos torneos se procede al arreglo de cuentas, en las que se dan todo tipo de acuerdo para recuperar a los que han caído como prisioneros, lo que dio lugar a la aparición de los profesionales, que luchaban para hacer prisioneros y conseguir bienes, a diferencia de los paladines (pueblo llano) que tenían fines nobles.

Características:

- Las armas empleadas son de guerras, como la *espada* que era recta, larga y ancha, y la *lanza*, que era de madera de fresno, muy larga sin protección y de una sola pieza. También poseían de un escudo que era redondo por arriba y puntiagudo por abajo.

- La armadura era de malla, como una gran camisa que cubría el cuerpo y por dentro se encontraba rellena y acolchada.

- El yelmo es de hierro forjado y su forma es cónica, cubriendo la nariz.

- El campo de ejercicio estaba limitado sólo en los extremos, donde existían unas metas o refugios, que eran un lugar donde el enemigo no podía atacar. También poseían de tropas de refuerzos, que entraban en escenas cuando menos te lo esperabas y cambiaban el signo de batalla .

- La sustitución de caballos heridos y de armas rotas estaba permitido.

- Las reglas eran mínimas, por lo que estaba permitido realizar todo tipo de golpes.

A finales del siglo XIII y comienzos del XV, los torneos van cambiando su carácter, se vuelven más profesionales y se empiezan a emplear armas más corteses, sin filo y sin punta. Las antiguas luchas tumultuosas pasan a convertirse en un deporte elegante, un espectáculo aristocrático sometido a severas leyes. Ya no se da en campo a través, sino en un recinto dentro del casco urbano, lo que origina la aparición de los denominados:

2) **Torneos Corteses**, el torneo de la segunda época, tiene en el siglo XV, concretamente, en el libro escrito por René D ´Anton, el primer tratado de como deben realizarse los torneos corteses, ya que, en el se recogen las normas inglesas, francesas y alemanas. En este tratado se menciona lo siguiente:

- El torneo lo organizará el demandante, quien a través del rey de armas comunica al demandado el reto que le hace el demandante, al cual, le presenta la espada del torneo. Una vez comunicado el reto, el demandado tiene dos opciones:

1. Rehusar exponiendo una excusa válida, sugiriendo siempre un sustituto.
2. Aceptar, cogiendo la espada, que si es con filo, se hará con armas de guerras y si es con puño, se hará con armas corteses.

A partir del momento en que se acepta el reto, el rey de armas lo comunica por todos los sitios, e incluso, en la corte del demandante. Se elige los jueces que serán 8, 4 por cada uno, siendo 4 caballeros y 4 escuderos, el terreno de juego y la fecha del torneo, que suele ser un año después del reto. Los jueces una vez elegidos deberán aceptar su elección y para identificarlo, deberán llevar un sombrero.

Características:

- El lugar donde se celebra el torneo se denomina *liza*, que es una zona rectangular dividida en su parte central por dos cuerdas, que cuando se corta se inicia el torneo. A sus laterales se sitúa unas tribunas para las damas, mientras que en sus extremos, unas tiendas de campaña para las armas.

- La armas eran; la espada que tenía 4 dedos de ancho con el fin de no atravesar el espacio destinado para la visión de los yelmos, no hiriendo así los ojos del adversario y las

mazas, que eran de madera dura con empuñadura. Estas eran atadas a una cadenas que se unían al cuerpo, para que no se cayesen. Eran revisadas por los jueces.

- La armadura tenía fines defensivos y era muy ligera, para facilitar los movimientos, y como tenía la necesidad de ver claro para parar los golpes que le amenazaban por todos lados, ya que, no existían reglas, los yelmos tenían numerosas aberturas.

- Las noche anterior al torneo se precede a la vela de armas, que consistía en la exposición, en un lugar sagrado de los yelmos, que en su parte superior tenía un enorme adorno denominado timbre, que servía para identificar al caballero. Las damas tenían un papel fundamental dentro de la vela de armas, porque si con su pañuelo tocaba el yelmo de un caballero, significaba que para ese caballero no rigen las normas de caballería, hasta que reclame a voz en grito el favor de las damas y le sea concedido.

- Solía durar de 3 a 5 días, finalizando cuando un bando se rinde o cuando uno de los caballeros consigue la cuerda del equipo rival sin bajarse del caballo, siendo el ganador del torneo el vencedor del último día, mientras que el vencedor del primer día elige a la reina del torneo.

En el siglo XVI y XVII aparece una nueva modalidad de torneo, la cual, es utilizada como producto de la propaganda política de los nobles, ya que, pasan a ser fiestas realizadas en un escenario, cuyo objetivo es poner de manifiesto la fuerza de la nobleza. A través de estos torneos, se lanzan mensajes políticos por medio de la escenificación.

Los torneos desaparecen con la aparición de las armas de fuego.

2. Las justas.

Su origen viene dado por el deseo del público por ver luchar a solas a los dos mejores caballeros del torneo, por tanto se coge la costumbre, de que cada vez que se termina el torneo, los mejores caballeros realizan una lucha con armas. Este duelo era de carácter eminentemente festivo, ya que se obtenían recompensas como estas:

- Al golpe más bello del día.
- Al que rompiese mayor numero de lanzas.
- Al que aguantase todo el día con la armadura, cosa difícil de conseguir debido al calor que proporcionaba la armadura y el yelmo.

En las justas la habilidad tenía su papel, pero lo verdaderamente importante era la fuerza porque a diferencia de los torneos, en estos combates no se realizaban ni fintas, ni hábiles paradas etc.. . Las Justas consistían en que 2 caballeros se enfrentaban en un terreno rectangular dividido por una liza en 2 pasillos, uno para cada uno de los caballeros, que con una lanza y a galope en el caballo, intentaban romper su lanza sobre el adversario ya que este es el verdadero ejercicio de la justa y no matar al contrario o derribarlo, incluso con el

caballo, aunque ocurriese. El enfrentamientos entre ambos caballeros solía ser a 3 o a 5 lanzas, contabilizando de la siguiente manera:

- Derribar al contrario: +3 lanzas
- Tocarle en el pecho: +2 lanzas
- Tocarle en la cabeza: +1 lanza
- Tocar al caballo: -1 lanza
- Tocar la liza: -2 lanzas

Una vez que se realizaba el enfrentamientos, el que ganaba seguía luchando y al final del día se contabilizaba las lanzas que habían roto cada uno, y el que hubiese roto más es el ganador. Se sobreentiende que al igual que los torneos, las armas que se utilizaban en un primer momento en las justas, eran armas rudimentarias, como por ejemplo, una serie de lanzas muy pesadas y rectas del siglo 11 y 12 que ofrecían numerosos inconvenientes, por tanto se buscan unas nuevas armas, las corteses, e incluso se establecen una serie de normas y precauciones, motivos que dan lugar a la aparición de **las justas corteses**, las cuales van a sustituir la lanza lisa y de grandes dimensiones que había que cogerla por la mitad y te molestaba el brazo, por una lanza más evolucionaba que tiene más peso por la parte trasera, haciéndola así menos pesadas y teniendo el centro de gravedad mas atrás, también se le incorpora una empuñadura con el fin de agarrarla mejor y ejercer mejor la presión. Esta lanza paso de ser de madera de fresno a madera de abeto que era más frágil, mientras que la armadura del caballero va a estar compuesta por:

* *El yelmo*: cubre toda la cabeza y es diferente al de los torneos, ya que como se sabía que el adversario atacaba o de frente o por la parte izquierda, no se tenía apenas visión, por lo tanto sólo llevaban una abertura detrás que tenía misión respiratoria.

* *Arneses de cuerpo, brazos y piernas*: Parte izquierda de la armadura mucho más protegida, ya que la derecha apenas recibía golpe. En la parte izquierda, había la parada de lanza, que anteriormente se situaba a la derecha, y también un escudo cóncavo que le servía para protegerse toda la zona izquierda del caballero, que se llama el manto de armas. Las piernas no se podían fijar a la silla de montar, ya que era un ejercicio de fuerza y de equilibrio.

Ambos se van a unir a través de grandes bisagras. En definitiva, en las justas a diferencia que en los torneos, no se tiene la necesidad de ver, de volver la cabeza, de mover los brazos con el fin de parar los golpes que le llegan por todos los lados, no necesita de grandes aberturas en el yelmo y no necesita de una armadura ligera que le facilite los movimientos, esto es debido a que en las justas sólo hay que defenderse de un único ataque.

Debido a que en las justas, se exponía más la fuerza del caballero y a que se ponían en juego menos vidas, estas van a coger mas adeptos día a día y se sustituyeron por los torneos, las cuales, llegaron a celebrarse por diversión sin la necesidad de conmemorar algo, haciéndose innumerables en los siglos 14,15 y 16. En el 16, momento que el gusto por los torneos decreció, la pasión por las justas seguía todavía viva.

3. Paso de armas.

Aparece entre las justas y los torneos, y al igual que estos, intentaban imitar una operación de guerra. Consistía en que un caballero, generalmente por razones vinculadas a una dama, realiza un voto y se coloca en un paso, bien en un puente o en la entrada de un castillo, junto a todo aquel quien lo quiera acompañar, no moviéndose de allí, hasta que rompa un número determinado de lanzas, como por ejemplo Quiñones, quien por amor a una dama, tiene que romper 500 lanzas con una argolla en el cuello. Quiñones lo consigue y obtiene el amor de la dama.

Una característica del paso de armas es el aliciente que presenta de que puede variar hasta el infinito, ya que, todo depende de la propia dama.

TEMA 7

EL RENACIMIENTO

Este periodo surge en el siglo 13 d.c., aunque se configura y desarrolla profundamente en el siglo 15 en Italia, mientras que en Europa tardará un siglo más. Las características propias del renacimiento en cualquiera de los países donde se estableció son los siguientes:

- Proceso hacia una economía monetaria.
- Formación hacia una incipiente burguesía.
- Aparición de urbanizaciones (núcleos feudales: núcleos urbanos).
- Aparición del humanismo renacentista: El humanismo es una forma de entender la vida que coloca al hombre en el centro de todas las cosas y el cual se encuentra formado por alma, cuerpo y hábitos sociales, pasando de pasivo de la época medieval a activo en ésta época.

⊗ **El Renacimiento en el núcleo originario italiano.**

El Renacimiento aparece en primer lugar en Italia, en el siglo 15. Las principales causas de que surga en este país el Renacimiento en una época avanzada, con respecto a los demás son:

1. La vinculación a las universidades, ya que sienten interés por la lengua y cultura clásica y además se encuentran unos restos arqueológicos a los que llaman ruinas clásicas.
2. Ser una ciudad republicana con un sistema de gobierno peculiar.
3. Emigración de intelectuales bizantinos, cuando Bizancio cae bajo el poder de los turcos, vuelven a Italia y traen con sí sus conocimientos de la medicina deportiva.

La situación de la actividad deportiva en Italia se encuentra así:

1. Permanencia de elementos antiguos: se mantiene las justas, los torneos y los pasos de armas pero como en ésta época, aparece la pólvora y con ella las armas de fuego, las justas, torneos y paso de armas pasan a ser representaciones teatrales encaminadas a poner de manifiesto que los nobles son los que tienen un alto nivel social, por tanto van a tener una imagen política clara.
2. Recuperación de juegos populares: como puede ser el Calcio, que es un juego florentino antiguo cuyo fin era introducir la pelota en una de las porterías situadas en ambos extremos del campo. Los jugadores estaban estructurados, como sigue, 3 porteros, 4 jugadores defensivos que tapan huecos, 5 jugadores centrales y 15 estructurados en grupos de cinco en la delantera.
3. El Renacimiento introduce dos grandes innovaciones, la educación física y la medicina deportiva.

3.1. Educación Física.

El nacimiento y despegue de la educación física en Italia se produce en los ambientes de familias nobles y no en las universidades, ya que existe un gran interés en definir al hombre y sus objetivos. Para la educación del niño existen dos teorías:

- *Actualizar al viejo caballero armado*, ya que se piensa que las armas de fuego es una moda pasajera, por lo cual, la guerra se sigue solventando mediante combates entre caballeros.

- *Formar al nuevo caballero*, ya que el antiguo perderá su función, debido a que las armas de fuego progresan y las guerras se solucionan en los salones negociando.

En el siglo 16 y 17 aparece la figura de Vergerius que es partidario de la primera teoría, educando a los hijos de las clases altas de esa manera, ordenando que se les enseñe

el penthalon, la equitación, la natación y el desarrollo de las armas. Además es el primero que estructura la educación física presentando ciertos objetivos, como son:

1. Relajación de los quehaceres cotidianos.
2. Contribuye al desarrollo total del individuo.
3. Expresión de la personalidad.

Otros autores que secundan esto de manera más moderada son, por ejemplo, *Guarino de Verona*, profesor de familias importantes italianas, es partidario de la educación clásica griega y de enseñar la equitación, la caza, los lanzamientos y juegos de pelota. Otro es *Vitorino*, que plantea el hecho de que las armas de fuego son una realidad y por tanto es el caballero el que cambiará su función. *Vitorino* introduce la “ casa alegre “, que es una institución educativa abierta a todas las clases sociales en la que se realizan ejercicios físicos en espacio libre en permanente contacto con la naturaleza. Para él, la educación física permite un desarrollo moral del individuo en los ámbitos sociales, consiguiendo unas metas educativas aceptables en el plano moral, físico e individual del individuo. Otro autor, es *Castiglione*, quien es su obra “el cortesano”, plantea una educación integral donde lo que se trata es de desarrollar a un individuo que esté preparado físicamente, para que sea capaz de desarrollar su actividad. Para él, se debe aprender la caza, las armas, los juegos de pelota, la natación, la danza, la carrera, los saltos, el latín, la música, la pintura, para conseguir un hombre ligero y sabio, con el que se identifique a la clase alta.

3.2. La Medicina deportiva.

Llega a través de los bizantinos, de manera directa por el médico seguidor de Galeno, llamado jeronimo Mercurial, quien escribe una obra muy importante llamada “ De arte gimnástica “, que tiene 6 capítulos, de los cuales, los tres primeros hablan de el conocimiento general que tenían los hombres del renacimiento sobre la antigüedad, mientras que en los tres último nos habla como medico y basándose en las experiencias de medicina deportiva.

Él opina, que Dios nos ha dotado de todo lo que nos hace falta, y que la educación física sólo sirve para conservar lo que tenemos y no para mejorarla, ya que la gimnasia es un arte que contiene un hacer y una práctica. Es infiel a Galeno en ciertas ocasiones y su gran innovación ha sido en la medicina, la experimentación y la posterior descripción de lo percibido.

⊗ Renacimiento en Inglaterra.

Se produce un siglo después que en Italia, debido a que en Italia no hay enfrentamientos entre el alma, cuerpo y hábitos sociales, mientras que, en Inglaterra, sí, causado por la influencia que produce el humanista Erasmo de Rotterdam, quien mantiene

una postura de supremacía del alma sobre el cuerpo, situándolo a éste en un segundo nivel. Erasmo considera que dentro del hombre hay algo (alma) que es divino, eterno, sublime, ligero y noble que nos diferencia de los animales, mientras que el cuerpo es algo terrenal, salvaje, pesado, enfermizo e innoble.

Debido a esta influencia de Erasmo de Rotterdam, la educación física en Inglaterra importa muy poco dentro de la Educación general inglesa, pero si importa a las altas familias nobles, por dos razones, porque se lo aconseja los médicos y porque son actividades propias de su clase encaminadas a que puedan llevar a cabo sus deberes con el Estado. Nombrar la situación de la actividad deportiva en Inglaterra (la de Italia). Los dos teóricos más importante de la Educación Física en Inglaterra son:

1. Elyot.

Fue el primer teórico que habló de educación física en ingles. Se encuentra influencia por Erasmo y Castiglione y defiende a la danza de los ataques de la iglesia, ya que la iglesia interpreto a través de los textos de San Agustín que la danza influenciaba en la industria y la fornicación. Para él, el ejercicio físico favorece:

- la vida larga.
- ayuda a realizar la digestión.
- incrementa la temperatura corporal.
- estimula el apetito.
- contribuye a un mejor metabolismo.
- limpia los conductos corporales.

Él clasifica los ejercicios físicos en : ejercicios de fuerza, de agilidad de velocidad, digestivo y de guerra y de paz.

2. Mulcaster.

Escribió varios libros que enorme repercusión y está influenciado por “ el Cortesano “. Clasifica las actividades físicas en tres modos diferentes:

- Por el lugar donde se desarrolla; abierto o cerrado.
- Por la intencionalidad; premilitares, medicas o atléticas.
- Por los efectos específicos que producen; respiratorio, musculares-articulares o para la circulación.

Las características propias del renacimiento en cualquiera de los países donde se estableció son los siguientes:

- Proceso hacia una economía monetaria.

- Formación hacia una incipiente burguesía.
- Aparición de urbanizaciones (núcleos feudales: núcleos urbanos).
- Aparición del humanismo renacentista: El humanismo es una forma de entender la vida que coloca al hombre en el centro de todas las cosas y el cual se encuentra formado por alma, cuerpo y ámbitos sociales, pasando de pasivo de la época medieval a activo en ésta época.

⊗ **Renacimiento en España.**

El peso del cristianismo en España era muy fuerte con la presencia de los Reyes católicos, por eso hay teóricos que dudan de la existencia del Renacimiento en España. Esto significa, que la educación física no tendrá repercusión en los ambientes universitarios que tratan de contratar a grandes humanistas (Luis Vives), como las universidades de Alcalá y Salamanca, con el fin de introducir una educación donde prima el alma sobre el cuerpo.

En España se juega a todos los juegos tradicionales pero Luis Vives, gran precursor de la educación física, tiene que emigrar a otras universidades no españolas (Oxford y Cambridge) por motivos políticos que le perseguían. Él introduce en el deporte, la pedagogía, en la que se ve influenciado por Erasmo, ya que opina que para que el niño aprenda debe estar físicamente bien educado, y cuyas características son:

- Aplica la psicología a la educación.
- Emplea el método inductivo y experimental.
- Parte de los objetos sensibles y naturales para llegar a las ideas.
- Individualiza la educación.
- Reacción realista frente al verbalismo.

Las características propias del renacimiento en cualquiera de los países donde se estableció son las siguientes:

- Proceso hacia una economía monetaria.
- Formación hacia una incipiente burguesía.
- Aparición de urbanizaciones (núcleos feudales: núcleos urbanos).
- Aparición del humanismo renacentista: El humanismo es una forma de entender la vida que coloca al hombre en el centro de todas las cosas y el cual se encuentra formado por alma, cuerpo y ámbitos sociales, pasando de pasivo de la época medieval a activo en ésta época.

Introducir la situación de la actividad deportiva en España (igual que la de Italia).

NACIMIENTO DEL DEPORTE MODERNO

Tiene su origen en Inglaterra, más o menos en el siglo 17, suponiendo un gran cambio social ya que los aristócratas pierden sus funciones políticas y sociales, teniendo

que abandonar el núcleo urbano y emigrar hacia los latifundios, practicando, la caza, el golf, la hipica, al aire libre, que eran actividades y no deporte, surgiendo de manera espontanea la figura del sportman (amateur) en el siglo 18-19, el cual, se define como la persona que realiza actividades deportivas y no necesita trabajar para comer, las cuales, se convierten en sport, mientras que las actividades que realizan los que necesitan trabajar para comer, llamados profesionales, son games.

Las actividades que se llevan a cabo son, por excelencia el criquet y después en un menor grado el atletismo, el golf, el boxeo, el tenis, los cuales son games, ya que lo practican los profesionales, pero cuando lo practican los amateur se convierten en sport.

Hay un personaje que trabaja en el colegio de rugby, llamado Arnold, quien decide que los jóvenes reciban una educación en la que se vea incluido estos juegos modernos.

COMENTARIO DE TEXTO

I

El fragmento del examen es de un texto autor-fuente, concretamente, es un fragmento que forma parte del canto 23 de un texto clásico-griego que tiene como título “ La Iliada “, en donde se describe una historia local, ya que utiliza rasgos de color local histórico, dirigido a un público refinado de la costa oeste de Asia Menor, debido a que la lengua está utilizada en versión original.

El autor del fragmento es Homero o por lo menos a él se le adjudica, aunque a él también se le otorga “ La Odisea “, a parte de la Iliada aquí tratada, no pudiendo ser la misma persona el autor de los dos escritos, según la ciencia moderna, quien constata que Homero no puede ser el autor de la “ Iliada “ por la lengua utilizada, su disposición es en hexámetro, ya que, consta de cinco dáctilos y un espondeo. La única posibilidad es que Homero fuera el autor “oral “, y la Iliada sea una recopilación de textos de tradición oral, las cuales, recopilaron y publicaron con sus correspondiente actualización en el 4 a. c., realizada por Pisistrato y su hijo Hiparco.

II

Este poema épico es un texto intencionado, pragmático, ya que, tiene una misión educativa, en este caso de castigo al mal que hacen los Troyanos. Se utiliza lenguaje

descriptivo (narrativo) y la prosa, aunque el original está escrito en verso, mientras que la metodología utilizada es el diacronismo (cronología evolutiva o anacronismo, varios sitio a la vez) con incursiones descriptivas y pasajes divinos. Sobre la credibilidad del autor se barajan dos hipótesis como testigo:

1. Que Homero fue testigo directo pero no escritor, hipótesis reforzada por ser bardo, ya que era un poeta que amplía la misión social de exaltar las victorias, los héroes y las leyes de la nación.
2. Que Homero no fuese testigo pero sí escritor, hipótesis no reforzada a causa de la lengua utilizada y el tipo de expresión.

III

Este fragmento del canto 23 de la Iliada, se encuadra a final de la guerra de Troya cuando es muerto Hector autor de la muerte de Patroclo, a quien Aquiteo dejó sus armas para la prosecución de la guerra tras una derrota griega.

El alcance último del texto parece ser la vanagloración de la derrota Troyana con unos juegos que tiene como segundo plano la muerte de Patroclo.

El texto trata de

Mi opinión personal se basa en que el canto 23 de la Iliada referido a la muerte de Patroclo es casi totalmente expositivo, y en este fragmento se pone de reseña. Consultando otras fuentes se puede averiguar que este carácter expositivo ha sido tratado agradadamente por el autor en cuanto a los anquilosamientos que se producen normalmente en los textos clásicos.

Así pues, aunque esto sea una traducción, es una imagen del texto antiguo en cuanto a este hecho. Quizás así sea más amena la lectura de esta obra para los lectores o entendidos en biografía arcaicas, el cual no es mi caso.

EXAMEN DE HISTORIA

- 1) Renacimiento Inglés.
- 2) Lukas y Eichel.
- 3) Tipos de gladiadores.
- 4) Comentario de texto de la Iliada.

EXAMEN DE HISTORIA

- 1) Renacimiento en Italia.
- 2) Popplow.
- 3) El circo en Roma.
- 4) Comentario de texto de la Iliada.

EXAMEN DE HISTORIA

- 1) Diferencia entre educación espartana y ateniense.
- 2) Eppensteiner.
- 3) Juegos Olímpicos: Penthalon.
- 4) Comentario de texto de la Iliada.

EXAMEN DE HISTORIA

- 1) Los deportes que practicaban los estamentos en la época medieval.
- 2) Manipulación política en los espectáculos deportivos en el mundo romano.
- 3) Relación del Galenismo.
- 4) Comentario de texto de la Iliada.

EXAMEN DE HISTORIA

- 1) Nueva educación ateniense.
- 2) Renacimiento Inglés.
- 3) Tipos de gladiadores.
- 4) Popplow.