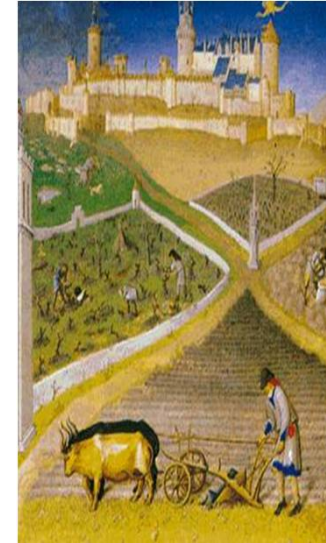


La Edad Media

- Entre siglos V y XV
- Alta Edad Media (V-X): ruralización y caída comercial y cultural en Europa Occidental
- Baja Edad Media (X-XV). Excedentes producción agrícola -> comercio -> desarrollo ciudades (burgos)-> artesanos -> gremios
- Expansión Cristianismo (Cruzadas, Reconquista)
- Sociedad jeraquizada:
 - Monarquía y Nobleza (vasallaje)
 - Clero
 - Siervos/Plebe
- Feudalismo: producción comunal con pago de tributo al señor feudal a cambio de protección (castillos, feudos)



Espiritualidad, catedrales y Universidades

- La cultura grecorromana es modificada para ser adaptada a las culturas judeocristiana y musulmana
- Dualismo cuerpo/alma
- El cuerpo sirve sólo como almacén del espíritu
- Catedrales, Universidades: monopolio del saber y cultura (Trivium y Quadrivium)



Caballero medieval

- Caballero: profesional de la guerra contratado por un noble
- Código caballeresco y órdenes de caballería: ideales honor, justicia, valor, religiosidad cristiana
- Tratados de lucha Hans Talhoffer
- El entrenamiento ceremonializado para la guerra: la justa, el torneo y el paso de armas
- Paso de armas: Defensa de un lugar o paso (puente, encrucijada) por uno o varios caballeros frente a los retadores que acuden



Justas y Torneos

- **Justas:** Inicialmente modo resolver litigio. "Duelo legal autorizado ante testigos" (por Dios, mi Rey o mi dama). Con armas reales (lanza).
Descabalgar o romper tres lanzas
Posteriormente se "regularizan"
 - + presididas por rey , nobles y damas que hacen de jueces
 - + competición; premios
- **Torneos:** Espectáculos en días destacados. Diferentes actividades: *sortija*, *quintena*. Armas adaptadas



Juegos «populares»

- Practicados en momentos de celebración festiva y religiosa
- No existen reglas escritas y su práctica es muy local con reglas diferentes
- Testimonios de concursos de tiro, lucha, carreras de caballos
- Testimonios escritos de juegos de pelota en Cántigas Alfonso X, bando Consell ciudad de Valencia (prohibición)



La Soule

- Origen en Bretaña y Normandía (Norte de Francia)
- Juego de pelota entre dos equipos
- Evolución del harpastum romano
- Dos lugares señalados (tronco de árbol, puertas ciudad)
- Objetivo: llevar pelota al lugar e impedirlo
- Juego violento y brutal
- Antepasado del rugby y el fútbol



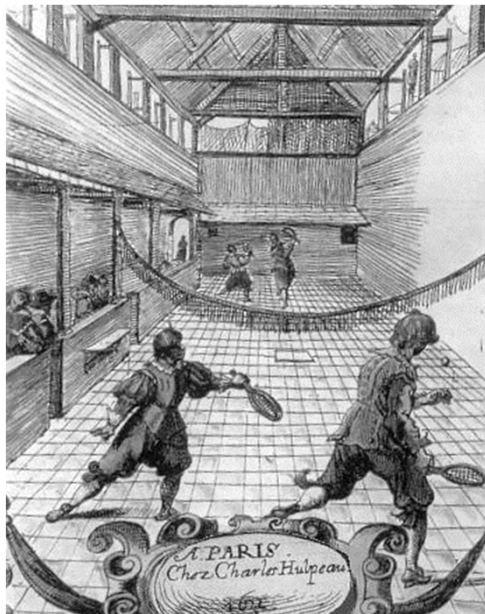
Renacimiento

- Ss. XV-XVI
- El hombre es el centro del pensamiento (antropocentrismo)
- Concepción holística del ser humano
- El cuerpo humano vuelve a ser valorado y equiparable al espíritu (Humanismo)
- Actividad física como medio para conservar la salud (Méndez, Mercurialis)
- Tratado de natación para evitar ahogamientos (*Colymbetes*) y aprender técnicas (*De arte natandi*)
- V. da Feltre retoma tradición griega: Natación y caminatas indispensables para educación integral del hombre



Actividades deportivas populares

- Jeu de Paume (corto y largo) en Francia y España
- [Calcio](#) (Florencia, Bolonia)
- Shinty, Hurling (Islas Británicas)
- Golf antiguo (Francia, Países Bajos, Escocia)



Culturas mesoamericanas

- Ubicadas en centro del continente (sur de México, Guatemala, Honduras , Belize, El Salvador)
- Entre el 1500 aC hasta s. XVI
- Olmeca, Maya y Azteca (y otras)
- Enclaves urbanos
- Gran desarrollo matemático, científico –técnico (astronomía, arquitectura, urbanismo)
- Extraordinaria importancia al Juego de pelota ritual: Lucha entre el Bien y el Mal en un Juego de Pelota (origen del Sol y la Luna)



Juego Pelota Ritual (tlatchli)

- Numerosos restos presentes: pinturas, inscripciones, canchas
- Origen Olmeca (1000 a.C.)
- Los mayas: Pok-ta-Pok
- Chichen Itza: estadio de 165 m. de longitud
- Cancha en forma de "I" con dos aros de piedra circulares
- Bola de caucho macizo (2-3 kg. peso)
- Golpeada con cualquier parte del cuerpo, excepto manos y pies
- Llevarla al final del estadio; no poder mantener la bola en movimiento; pasarla por el disco de piedra (simbolismo)

