

EL JUEGO DEPORTIVO EN LA PREHISTORIA
Resumen histórico¹

Prehistoria: entre 2.500.000 y 4.000.000 a.C. (información a través de la arqueología, estudio de los yacimientos, antropología, técnicas de datación)

Evolución del ser humano

- Primates, antropoides (30 millones de años)
- Grandes simios (14 millones de años)
- Austolopithecus (3.700.000-1.200.000 años)
- Homo habilis (2.200.000-1.100.000 años)
- Homo erectus (1.600.000-100.000 años)
- Homo sapiens presapiens (100.000-36.000 años)
- Homo sapiens sapiens (50.000 a.C.)

Etapas de la prehistoria

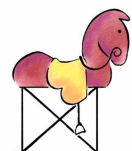
- Paleolítico (2.500.000-10.000 a.C.)
- Mesolítico (10.000-7.000 a.C.)
- Neolítico (7.000-4.000 a.C.)
- Eneolítico: metales (4.000-1500 a.C.)
- Escritura: cerca del 3.500 a.C.

Paleolítico

- Clima glacial e interglacial
- Utensilios de piedra
- Caza y recolección
- Nomadismo
- Ritos funerarios
- Arte rupestre

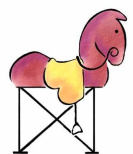
Neolítico

- Clima más cálido
- Poblados estables
- Agricultura, ganadería,
- Cerámica, tejidos
- Comercio de trueque
- Organización social
- División del trabajo
- Construcciones funerarias
- Megalitos



EL JUEGO DEPORTIVO EN LA PREHISTORIA. La edad más larga y antigua de la Prehistoria de los homínidos, se denomina Paleolítico. Se inició hace al menos 2.5 millones de años según indican los útiles líticos hallados en Omo y duró hasta cerca de los 10.000 años a.C. El modo de producción practicado fue la recogida de desechos, la caza, recolección o pesca, no disponiendo de plantas o animales domesticados. Los antropólogos están de acuerdo en afirmar, que parece existir una relación estrecha entre el surgimiento del homo sapiens y el despegue cultural. Durante el Paleolítico inferior, se produce el paso de las industrias más antiguas de choppers oldavarienses y lascas de Omo a las industrias de bifaces y núcleos de tradición achelense². La industria achelense está asociada al Homo erectus europeo y africano y durante el Paleolítico Inferior, se perfeccionó la técnica de caza mayor, se construyeron refugios sencillos y se introdujo el uso controlado del fuego³. El Paleolítico Medio Musteriense, está relacionado con el hombre de Neandertal o bien al Homo sapiens arcaico. Gran parte de los útiles se fabricaron mediante técnicas de percusión suave y lascado, retoque y tallado. Aparecen las puntas de flechas y al final del período aparecen adornos personales, grabados decorativos, así como indicios de rituales de enterramiento. El paleolítico superior se inicia hace unos 30.000 años y está vinculado al surgimiento del Homo sapiens sapiens. Aparecen los instrumentos de marfil, asta y hueso. Los útiles líticos se vuelven más especializados y la aguja, nos indica el uso de ropas de piel. Aumenta el uso de los adornos personales, figurillas, pinturas y símbolos. En Europa, los pueblos del Paleolítico Superior practicaban la caza mayor, habitando las praderas que se iban formando conforme se retiraban los últimos glaciares. Después del 10.000 a.C. la reforestación ayudada por la caza humana, destruyó la megafauna y eso produjo que el Mesolítico europeo se caracterizara por culturas costeras, fluviales y adaptadas a los bosques, fabricándose útiles con microlitos. Aparece el perro domesticado y surgen muchos inventos básicos, adaptados a la explotación, sin embargo el modo de producción se mantuvo sobre la base de la caza, la recolección y la pesca. La fecha de aparición del Homo sapiens sapiens no varía más que unos cuantos miles de años en las distintas regiones del mundo donde se desarrolló el proceso de sapientización. Algunos expertos opinan que evolucionó de otras formas más primitivas y otros consideran que el Homo sapiens sapiens fue una rama homínida que se fue imponiendo debido a su mejor adaptación, mientras que las otras especies se fueron extinguiendo. Sin embargo todos coinciden en que hace aproximadamente 35.000 años sólo sobrevivió en el mundo una especie de homínido y que desde el punto de vista biológico, toda la población humana actual procede de esta rama por lo que ningún grupo se puede considerar más o menos humano que otro⁴.

Durante el Neolítico tuvieron lugar la domesticación de las plantas y animales y el desarrollo de los primeros modos de producción agrícola. Los cereales silvestres hicieron posible la vida sedentaria en poblados, 2.000 años antes que la domesticación. De la vida en los asentamientos sedentarios, aparece gradualmente la domesticación tanto de los cereales silvestres como de los animales salvajes atraídos por estos cereales. Esta revolución agrícola, trajo consigo una serie de beneficios adicionales en forma de mayor producción per cápita de proteínas e hidratos de carbono y sobre todo una estabilidad en la alimentación a lo largo de todo el año. Al aumentar la densidad de población y la vida sedentaria, la competencia por el acceso a las tierras de regadío y los bienes, intensificó la incidencia de la guerra, naciendo las primeras burocracias y la

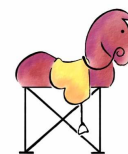


división de la sociedad en gobernantes y gobernados. El complejo neolítico de Oriente Medio se difundió entre el 8.500 y el 5.500 a.C. por toda Europa, aunque más lentamente, dado que las especies tuvieron que adaptarse al frío europeo. En el caso de China y el Sudeste asiático, se supone que tuvieron un origen independiente, aunque se produjo al mismo tiempo. Los primeros estudios para comprender la transición al Neolítico, se vivieron con la idea de que todos los cazadores y recolectores llevaban una vida desagradable y embrutecida, que transcurría en una búsqueda incesante y gris de caza y de alimentos. Sin embargo, los estudios más recientes indican que mantenían unos niveles altos de salud y nutrición y de mucho más tiempo libre que la mayoría de los pueblos agrícolas. Sin embargo esta abundancia, sólo se pudo mantener mediante una estricta limitación del tamaño de la población y siempre que las condiciones climáticas y ecológicas fueran favorables a la supervivencia y reproducción de las plantas y animales comestibles⁵.

El deporte en la prehistoria, será tratado bajo dos enfoques, el arqueológico y el antropológico, ya que se complementan uno al otro, permitiéndonos el enfoque antropológico y la aportación en él de la etnografía, obtener una visión más completa y cercana de lo que podrían ser los juegos y deportes durante esta etapa. El Paleolítico abarcaría cronológicamente desde cerca del 2.500.000 hasta 10.000 a.C., dividiéndose éste periodo en varias etapas, que serían el Paleolítico Inferior, el Medio y el Superior, y el Neolítico, dividido a su vez en mesolítico, Neolítico y Eneolítico. Arqueológicamente el deporte en la prehistoria, al margen del juego de pelota mesoamericano, es un hecho enigmático, pues pocas son las pruebas arqueológicas que pueden explicarlo, sin embargo a partir de 1960 crece la sensibilización de los arqueólogos por el tema, unido a la "nueva Arqueología" y a su enfoque más explícitamente científico.

ENFOQUE ARQUEOLÓGICO EN EL ESTUDIO DEL DEPORTE. En cuanto al registro arqueológico, la mayor parte del material con connotaciones deportivas está constituido con accesorios relacionados con el juego: tableros de puntuación, dados, palos, bolas de piedra, artefactos de hueso. Las bolas de piedra de gran tamaño, son frecuentes en el sudeste de EEUU, usadas por los Choctaw y los Creek en el juego del "Chunkey", función que se ha podido interpretar gracias al conocimiento del contexto actual del Chunkey. Entre los artefactos de hueso, destacar el descubierto en el asentamiento arcaico de Eva Site en Tennessee Occidental, fechado en más de 7.000 años y consistente en una porción de hueso occipital de venado, tallado y pulimentado, el foramen magnum ocupaba el centro y estaba atravesado por un asta de la misma especie animal; los arqueólogos lo interpretaron como un instrumento lúdico similar al juego del anillo y varilla que en distintas variantes practicaban los indios americanos⁶.

EL JUEGO DE PELOTA MESOAMERICANO⁷. Es el ejemplo mejor documentado del deporte prehistórico, debido a su amplia representación en el registro arqueológico, basado en su gran distribución geográfica, las numerosas canchas existentes, las representaciones pictóricas de los incidentes del juego así como los restos de yugos de piedra y otros accesorios. Era denominado "Pok-ta-pok" por los mayas, "Tlatchi" en náhuatl, y taladzi en zapoteca. Sobre su origen, arqueólogos como Coe (1962), y Olsen (1974), Humphrey (1981), señalan este hacia el 1.000 a.C. periodo Olmeca. Coe,



señala como pruebas arqueológicas, montículos de arcilla en las ruinas olmecas de San Lorenzo (Golfo de México), interpretadas como restos de canchas de juego; también señala los cascos de las cabezas de las estatuas colosales, interpretados como parte del equipo protector de los jugadores. Olsen confirma este origen, apoyándose en datos de origen lingüístico; la palabra "olmeca", deriva del maya "olli" interpretada como "gente de goma", las palabras mayas "nol" o "nolol" significaban "cosa redonda o pelota".



Pista de juego de pelota de Copán

Humphrey, aduce otras pruebas arqueológicas, como son piedras labradas o frescos representando jugadores completamente equipados y escenas del juego, procedentes de localidades mesoamericanas, como Teotihuacan y Ooxaca. Otros arqueólogos como Blom (1932), le atribuyen un origen maya, históricamente posterior al señalado por los arqueólogos anteriores. Para ello se basa en la difusión generalizada de la estructura en "I" de las canchas mayas. Geográficamente los restos arqueológicos sobre el juego de pelota se han localizado desde Arizona y Norte de México hasta Honduras, Puerto Rico y la costa del Pacífico de México. El

juego adoptará múltiples formas en función de su geografía, pero permanecen una serie de rasgos comunes, como son: el campo de juego, las metas, el carácter ritual y la pelota de goma o caucho que empujada con las caderas, los pies y en ciertos casos con las manos, debía alcanzar o rebasar las metas, siendo este el principio básico del juego. Entre los elementos variables hay que señalar: la dimensión y forma de la cancha, las



Azteca con el distintivo de jugador de

reglas de juego, los equipos y las representaciones artísticas. La cancha más generalizada, consistía en una superficie rectangular, pavimentada y delimitada por cuatro muros inclinados, rematados por sendas plataformas. Tres bloques de piedra dispuestos en la superficie del terreno de juego, servían de marcadores. Los campos de juego tienen forma de "I", y sus dimensiones varían, desde los 10 metros para la disputa mano a mano entre dos jugadores, hasta pistas inmensas, como la de Chichen Itza; como ejemplos podemos citar: Copán, Palenque y Tikal. Pese a todo ello el juego de la pelota será un factor importante en la vida de otros pueblos como Toltecas y Aztecas, donde los restos arqueológicos de canchas son menos abundantes.

Las primeras canchas conocidas, se remontan al periodo clásico temprano de la prehistoria maya (200.300 d.C.). Copán en el suroeste de Honduras se data como la más antigua. Los principios básicos del juego serán los mismos pero las reglas varían según su duración y el tamaño de la cancha. Se establecía un encuentro entre dos



equipos compuestos por un mismo número de jugadores (entre dos y once) que debían propulsar y mantener una pesada pelota de goma en movimiento sin usar las manos ni los pies; podían hacerlo con rodillas, caderas, codos y otras partes insólitas del cuerpo. La puntuación resultaba por la introducción de la pelota en la zona extrema de la cancha, la imposibilidad de recoger y poner en movimiento la pelota caída, de la pelota contra los marcadores anulares de las paredes de la cancha. Como vencedor resultará el primer equipo que alcance los tantos convenidos. Las canchas para su práctica siempre se construyeron dentro de los centros ceremoniales, en la proximidad de los templos más importantes y a menudo incluyen santuarios y altares de sacrificio (Chichén Itzá, Xochicalco, Tula, Monte Albán, El Tajín). La pelota, de goma natural o caucho, tenía unas dimensiones de 20 a 30 cms. De diámetro y de 5 a 8 libras de peso. La falta de caucho en el área Tolteca-Azteca, generalizó su comercio e incluso su transacción como tributo. El caucho desconocido en Europa, despertaría gran curiosidad entre los conquistadores españoles, más que el propio juego, siendo las pelotas de goma exportadas a España y desde aquí a Europa. El material y los accesorios del juego eran muy variados: yugos, manoplas, hebillas de piedra guantes, rodilleras, mentoneras, caretas y cascos de cuero. Manoplas, hebillas y yugos servían para golpear, esquivar la pelota y protegerse y el resto de piezas sólo para protegerse. En cuanto al material de construcción de los yugos, hay divergencia entre los investigadores; Humphrey, considera que los usados en la juego eran de cuero o goma, pero no de piedra debido al elevado peso que estos alcanzarían (hasta 25 kilos); Ekholl, tras ensayar alguno de los yugos de piedra, asegura que estos eran los empleados en el juego. Todas las piezas del equipo están artísticamente trabajadas con escenas mitológicas que muestran el carácter ritual del juego. Atendiendo a este carácter ritual, la competición se concibe como un



Jugando con una pelota gigante

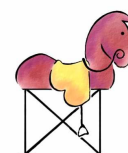
acontecimiento cósmico, las canchas eran consagradas por las divinidades, el movimiento de la pelota simboliza el de los cuerpos celestes en el firmamento, el jugador comparaba su poder con el de la fuerza del universo, desafiando su propio destino, pasando el adversario a un plano secundario para lo que se prepara físicamente y psíquicamente mediante rituales mágicos de rogativas. A todo esto se suman las apuestas cruzadas entre los espectadores, el orgullo personal, el poder político y el rango social. Los honores del vencedor

El juego de pelota mesoamericano, se extendió como ya hemos dicho por el suroeste de América del Norte, Arizona y Nuevo México. El ejemplo más representativo de cultura prehistórica donde el juego prospera, es el de la cultura Hohokan (sur de Arizona). Aquí encontramos campos de juego datados a partir del 800 d.C., pero el juego caería en desuso a partir del siglo XV, junto con otros elementos culturales. Esto acontecería en todo el suroeste, supuestamente al no contar con una sólida base política y económica; el juego formal y las grandes canchas desaparecen pero no el juego. Así, variantes del juego se habrían mantenido en distintas comunidades por lo que se piensa que varios de los deportes donde se usa la pelota, podrían ser el resultado de las transformaciones del juego de pelota clásico, que se difundirá a regiones del suroeste y a otras más distantes norteamericanas.⁸ Antes de la conquista, este juego tenía un carácter eminentemente religioso, así se atestigua en los relieves de las banquetas de Chichén Itzá donde aparecen dos grupos de jugadores rivales separados por un disco que lleva una cabeza de la muerte. El primer jugador de uno de los equipos tiene una rodilla en tierra y acaba de ser decapitado. El opuesto lleva en una mano un cuchillo y en la otra la cabeza del sacrificado; y del cuello de la víctima brota sangre en forma de serpiente y de un tallo provisto de frutos, todo lo cual sugiere un acto de culto a la fertilidad de la tierra. Otras significaciones esotéricas aparecen en el Popol Vuh, libro sagrado de los mayas, donde se describe un torneo de pelota entre deidades. Y en el códice Borgia que representa al Tezcatlipoca negro (Yayauhqui) y al Tezcatlipoca rojo (Tlatlahqui) enfrentados en un juego de pelota. Sin embargo, este deporte era tan popular que se practicaba también para dirimir disputas y problemas de límites, para adivinar la suerte, para correr apuestas y aún para codicia de los jugadores, pues quién lograba hacer pasar la pelota por el anillo podía despojar de todas sus joyas y prendas a los concurrentes. Su práctica debió estar muy extendida, dadas los numerosos campos de pelota descubiertos y también por el comercio de pelotas, pues sólo los pueblos de Tuchtepec y Otatitlán tributaban a Moctezuma 16 mil pelotas de hule.⁹



Por el enfoque histórico, puede constatarse la relación entre todos los juegos de pelota indígenas norteamericanos desde los juegos prehistóricos del suroeste. Han sido clasificados por Stewart Culin (1907) en 1º juegos de raqueta, 2º Shinnny, 3º Doble bola, 4º carrera de pelota, 5º fútbol, balonmano, malabarismos, lanzamientos. Todos comparten unos rasgos comunes que son los mismos que distinguen al juego de pelota

clásico: el uso de una superficie despejada y nivelada, con una meta marcada con postes en el centro o límite y con falta de limitación en los bordes; la existencia de dos bandos opuestos de cinco o varios miles de jugadores; la presencia de la pelota al inicio del juego en el punto central del terreno; la pelota dirigida hacia la meta mediante cestas, palos, pies, prohibiéndose normalmente el contacto con las manos; la anotación del tanto cuando la pelota pasa entre los postes de meta; la finalización del juego al conseguir uno de los equipos los tantos pactados. Estos rasgos comunes corroboran la



relación directa con los juegos de pelota mesoamericanos. Pese a las diferencias entre las poblaciones de América Central y del Norte, compartieron temas religiosos, simbólicos y rituales que actuaron como medio de dispersión del juego de pelota por su sentido ritual. Las prácticas de las distintas tribus dieron lugar a las especializaciones regionales.¹⁰ Sin embargo el juego compartió una serie de rasgos comunes que Blanchard y Cheska resumen en los siguientes:

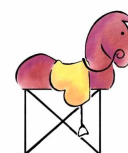
- Una superficie despejada y nivelada con una meta marcada con uno o varios postes en el centro de los límites extremos. Los bordes laterales no estaban delimitados.
- Dos bandos opuestos de cinco a varios miles de jugadores por equipo.
- Al empezar el partido, la pelota es colocada en el punto central del terreno de juego; en los encuentros ceremoniales o intertribales, ponía la pelota en juego un alto dignatario de la tribu local o de la tribu del equipo visitante.
- La pelota era dirigida hacia la meta opuesta por medio de palos, cestas o con los pies.
- El contacto de la pelota con las manos solía estar prohibido.
- Se anotaba un tanto cuando la pelota pasaba entre (o por encima de) los postes de la meta, o cuando se lograba enrollar la doble pelota alrededor del poste-meta del contrario.
- Finalizaba el partido al conseguir un equipo el número de tantos pactados.



Pinturas de Tasili, representando una figura humana

LA DANZA¹¹. Sobre la danza se puede decir que es la expresión lúdica más antigua que conocemos. La más primitiva excitación estética, la del ritmo, encontró en la danza su inmediata expresión desde que el hombre prehistórico prestó atención a los sonidos repetidos de la naturaleza. Por eso la primera expresión del ritmo fue ejecutada gracias al repetido chocar de dos bastones, el batir de palmas o el pisoteado continuado contra el suelo. Más tarde se agregó la cadencia del cuerpo, los movimientos de los brazos y piernas así como la voz. Todo ello se convirtió en danza en el momento que todos esos movimientos quisieron expresar un

sentimiento o un estado de ánimo. Todas las danzas prehistóricas tienen un alto valor simbólico; es una forma activa de juego y pasión que se gesta en una combinación de imágenes y termina en una creación que tiene su fin en si misma. Es además una necesidad psíquica de exteriorizar los sentimientos a través del movimiento e integrarse como un todo en el movimiento universal. En la danza ritual se encuentra contenida una gran parte de la tragedia interior humana ante la naturaleza. Todo en ella queda reflejado, como un intento de controlar todas esas manifestaciones: el problema de la fertilidad, la vejez, la muerte el miedo a la naturaleza y a la contemplación de sus fenómenos incontrolados e imprevisibles. La proyección de todos esos problemas, encontró en la danza ritual una forma de expresión y de influir mágicamente en ellos

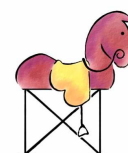


(fertilidad de los campos, favor de los dioses etc.). En el transcurso del tiempo, la danza ritual se complicó he hizo que fuera imprescindible la aparición de especialistas (el hechicero) que interpretaban los distintos movimientos heredados del pasado a través de un oscuro ritual danzado que ellos solamente conocían. El esfuerzo colectivo de la humanidad primitiva para lograr sus fines guerreros, de caza o de protección ante lo desconocido, tuvo en la danza un auxiliar eficaz. Las ceremonias propiciatorias que se realizaban antes de la caza o de la guerra, solían acompañarse de danzas, en las que el hechicero realizaba su función disfrazado con la piel del animal que se intentaba cazar. También el rito de la sexualidad en la danza estuvo extendido desde los primeros momentos, aunque siempre relacionado con lo religioso, las danzas eróticas o de fecundidad, se dan constantemente entre los pueblos primitivos de nuestro tiempo por lo que no es de extrañar que existieran en los pueblos prehistóricos (pinturas de Cogul, Lérída). Además este tipo de danzas también actuó de nexo con otros problemas; así los hombres creyeron influir en la fertilidad de los campos y en la abundancia de caza por la exteriorización de su propia fecundidad.

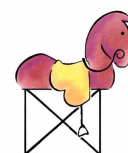
ENFOQUE ANTROPOLÓGICO. Antropológicamente el enfoque más instructivo en la descripción de la actividad deportiva lo aporta el modelo evolucionista por el que el deporte es un componente de la cultura que evoluciona en concierto con los demás componentes culturales, gracias a éste enfoque, se obtiene una visión más amplia sobre la prehistoria del deporte, además de ofrecernos un esquema de clasificación. El modelo evolucionista utilizado será una versión modificada del sistema original de Elman Service (1963), por el que las culturas más interesantes antropológicamente podrán agruparse en cinco categorías o niveles de adaptación: bandas de nivel I, bandas de nivel II, jefaturas de nivel III, estados primitivos de nivel IV y civilizaciones arcaicas de nivel V.¹²

BANDAS DE NIVEL I¹³. La banda de nivel I se caracteriza por su reducida población (entre 16 y 25 personas), en relación con los recursos, se dedican a la caza-recolección. Las relaciones intergrupales se definen por las leyes de parentesco, los rangos son de carácter familiar y el liderazgo se legitima por la posesión del jefe, dentro del sistema de parentesco. Incluye a los aborígenes australianos, a los esquimales y a los Yahgan. Sistemas primarios que disponen de abundante tiempo de ocio, ocupado con una amplia variedad de juegos de destrezas y otras formas competitivas. Los juegos y deportes reflejan la simplicidad socio-política y tecnológica siendo inseparable de la vida de estas bandas; el equipamiento es escaso y la competición se da a pequeña escala. La naturaleza de los juegos concuerda con las actividades económicas. En el grupo de los aborígenes australianos, descendientes de los primeros habitantes que llegan al continente insular, entre el 25.000-20.000, las actividades deportivas lúdicas señaladas por los etnógrafos serían:

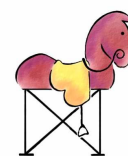
- Lanzamientos de venablos contra un disco de madera blanda o corteza de árbol de 45 cms. De diámetro que hacían rodar sobre el suelo, practicados por los aborígenes del Norte (Harney, 1952); había un juego parecido pero con una pelota, citado por (Roth, 1902).
- El Mungan-mungan de los Wargite era un juego donde se ponía en juego una wormar o muchacha, simbolizada por una vara pintada de blanco.



- Juegos de pelota: en los distritos centrales del norte del continente se jugaba a una especie de trompo, pero con bolas de unos 4 cms. De ceniza, cal o arcilla (Roth,1902); lo llaman también se daban juegos de lanzar y atrapar la pelota, los Kalkadun lo llaman "juego de canguro", por la analogía entre los saltos en el juego, con los del animal, la pelota es de cuero de este animal; variantes de éste juego han sido señalados por Moncrief (1966) y Harney, en el juego practicado por los Kurnai y los de la tribu de los Djinghali; en la isla Bathurst se practicaba una especie de balonmano, que usaba la semilla de un árbol como pelota, dos jugadores se lanzaban la pelota palmeando con la mano; este juego se perfeccionó en el noroeste del continente, distrito de Meda, con la introducción de unos bates de madera.
- Los juegos de lucha estaban en relación con ceremonias de iniciación, simulacros de combates armados, batallas de bolas de barro, duelos con espadas y lanzas de madera, tiro al blanco con armas arrojadas (Salter, 1974). Todos estos juegos, traducen un modelo básico de combate que reflejan las luchas intergrupales. Otros juegos de lucha eran las competiciones de Prun, que servían para zanjar disputas locales, reflejar el valor o simplemente divertirse. Otro grupo dentro del nivel I, es el de los esquimales. Su hábitat se extiende entre estrecho de Bering y Groenlandia. Llegaron a Alaska hace 6.000 años, emigrando hacia el este. Entre sus juegos y deportes: El juego del pasador y el anillo, designado con varios nombres esquimales como "*Ajagak*" o "*ayagak*"; el pasador es un bastón, hueso o colmillo unidos al anillo por una tira de cuero; el kipotuk, es una variante del juego anterior; lanzamientos de arpones, juegos de dardos, tiro con arco, lucha con cuerda, luchas como iqiruktuk que enfrentaba a dos oponentes (Glassford, 1976), o el unatartoat que era otra lucha que se practicaba con carácter ceremonial, como por ejemplo durante la celebración de una cacería fructífera; el ungatanguarneg (Boas, 1888), que servía para dirimir toda clase de contenciosos, menos los homicidios; carreras a pie, juegos de fútbol como el akraurak, que es una variante más del fútbol asociación, probablemente adoptada tras el contacto con la sociedad euroamericana, sin embargo es un juego mencionado en la mitología esquimal, por lo que es posible que sea un juego tradicional modificado; el anauligatuk, es un juego similar al béisbol moderno;
- Entre los Yahgan, pequeño grupo de cazadores-recolectores que habitaban en tierra de Fuego (América del Sur), el deporte más popular era la lucha o kalaka o mulaka, cuya importancia queda reflejada en la mitología; como juegos de pelota, juegos de lanzamiento vertical y caída en el interior de un determinado círculo; Bridges, alude a un juego en el que uno de los participantes arrastra un cesto atado a un cordel, los otros jugadores lanzan sus jabalinas contra este blanco móvil, pasatiempo que servía de entrenamiento para el arponeo del pescado. En todas estas actividades se ponían de manifiesto los valores y mecanismos de la organización social y ritual Yahgan. Además del fin de distracción tenían también el de perfeccionamiento cinético, el de integración dentro de la banda, por ejemplo ofreciendo a los jóvenes adultos oportunidades matrimoniales.

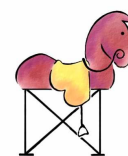


BANDAS DE NIVEL II¹⁴. Son esencialmente grupos de bandas I. Su economía de subsistencia, incluye la caza, la recolección, algo de pastoreo y horticultura, con mayores intercambios entre bandas que en las del nivel I. Los rangos son casi siempre asignados y familiares, aunque los liderazgos pueden desbordar los límites del parentesco. Los deportes y juegos son más complejos que los del nivel I, pero en la mayoría de los casos son estructuralmente y funcionalmente similares. Aunque disponen de menos tiempo de ocio que los miembros de una banda de nivel I, poseen suficiente tiempo, para la práctica deportiva. Los Navajos del suroeste americano, grupo inmigrado del Canadá Central, entre los siglos XIV y XV, poseen entre los deportes tradicionales más populares: el juego del aro y la vara; cacerías; capturas de gallinas, rodeos; desde el siglo XVI con la llegada del caballo, traído por los españoles, practican todo tipo de carreras y juegos ecuestres, aunque en los últimos años, el navajo se ha puesto a imitar el modelo de cowboy moderno, tanto en su vestimenta como en su fiesta más genuina que es el rodeo, siendo uno de los principales acontecimientos de la comunidad que incluye concursos de monta, doma, lanzamientos de lazo, y otras modalidades; otros deportes tradicionales son las carreras a pie, el ndashdilka, o juego de pelota golpeada por un bate de madera; el juego del pollo, que como las luchas estaba relacionado con los grandes festejos de la comunidad y acompañadas con danzas. El deporte tradicional navajo, tenía como función la conservación de las cualidades necesarias para la vida pastoril y errante, era una distracción, una oportunidad de interacción social, que en una sociedad de hábitat disperso, sería muy apreciado. Otro grupo de nivel II son los Chukchi, sociedad que forma parte de un importante grupo de pastores de renos, extendidos desde el Norte de Europa, hasta la costa ártica de Siberia, constituyendo el extremo oriental del grupo. Entre sus deportes: las carreras de renos, las carreras a pie, levantamientos de rocas o troncos; luchas con lanzas; saltos de longitud; juegos de pelota, sin seguir reglas específicas, jugados indistintamente con los pies o las manos; variantes del juego de las argollas. Todas estas actividades, de naturaleza competitiva, tienen como fin el perfeccionamiento de las capacidades físicas, para evitar que degeneren en formas más explosivas, los Chukchi hacen todo lo posible para no provocar la violencia, sobre todo en los deportes de lucha, donde por ejemplo no se ofrecen premios, para no excitarlos aún más. Igual que los deportes practicados por otras sociedades, al margen de la función lúdica, cumplen otras como son la preparación física y la interacción social: su importancia también se refleja en la mitología y en las fórmulas sagradas. Los Dani, habitantes de las montañas de Nueva Guinea tienen una forma de vida belicosa, y a sus juegos parece faltarles algo; son informales, faltos de organización y exentos de competición y victoria; sin embargo las guerras intratribales Danis, que adquirieron gran notoriedad tras la filmación de la película de *Dead Birds* (1977), han sido catalogadas por Wright (1942), como ejemplo de guerras sociales, diferentes de las guerras económicas, de objetivos más efímeros e inmateriales (prestigio, honor, venganza, compensaciones sobrenaturales). Heider (1979), señala el gusto de los Dani por la guerra, el carácter lúdico de la batalla pero esto no implica que se trate de un mero juego. Existe una analogía entre la guerra de los Dani y el deporte, las batallas son competitivas, se desarrollan según un reglamento respetado por ambos bandos, y ni las lesiones ni las muertes impiden que el conflicto sea considerado deporte. Asimismo, las formas dominantes del juego infantil Dani, serán los juegos



guerreros, batallas con lanzas de cañas y lanzamientos de jabalinas sobre blancos móviles.

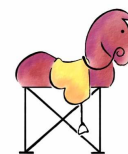
NIVEL III: LA JEFATURA¹⁵. Las culturas del nivel III, son las jefaturas. La jefatura tiende al sedentarismo y a una mayor densidad de población. La economía está basada en la horticultura, completada con la caza, recolección y pesca. La sociedad se caracteriza por los rangos asignados y por los alcanzados, aunque las relaciones continúan siendo sobre todo familiares. En el plano político se establecen sistemas jerárquicos de status de prestigio, el jefe será miembro de un clan o familia concreta, siendo el liderazgo político hereditario. El deporte requiere un equipo más complejo, unas reglas más complicadas y unidades de competición más amplias que en los niveles I y II. Seguirán reflejándose en él, el sentido de preparación para la guerra, la interacción socio-económica y el sentido mágico y ritual. En este nivel se incluyen a los Choctaw, los maorí y los samoanos. Los Choctaw, en el suroeste americano, son descendientes de poblaciones prehistóricas del Mississippi, entre sus deportes tradicionales el juego de raqueta toli y el chunkey, que es un tipo de balonmano; más tarde han adoptado deportes modernos como el beisbol, baloncesto o el softball (Blanchard y Cheska, 1981). El juego de raqueta, denominado también de doble raqueta, juegos de stick o lacrosse era el deporte tradicional principal. Jugado a distintos niveles, desde el más formal al informal, los partidos clásicos eran los encuentros formales intercomunitarios, organizados por los jefes en prevención de formas más serias de conflictos. En ellos intervenían comunidades enteras, contando con una larga preparación y destacando el papel clave de los chamanes; los jugadores se sometían a un régimen estricto y ritual; las apuestas eran variadas y abundantes. A finales del siglo XIX, el juego fue tema de preocupación para los misioneros cristianos, por las apuestas y violencia que desataba, de forma que en 1898 fueron prohibidos los encuentros; en 1903 al ser expulsados los Choctaw, desaparecen los encuentros formales, pero se mantendrán los juegos a escala local hasta los años veinte. En 1949, se instauran la feria Choctaw y con ella la tradición de los juegos de raqueta intercomunitario, de forma que actualmente varias comunidades del Mississippi cuentan con clubes y este deporte se ha ido extendiendo por todo el Canadá como una modalidad organizada como una federación deportiva. El sentido mágico tradicional se mantendrá debido a las actividades ejercidas por el brujo y la magia negra; destacará en estos juegos el papel de la mujer, frente a una sociedad donde no se da la igualdad de los sexos. Los Maorí son habitantes autóctonos de Nueva Zelanda. Entre sus deportes tradicionales se encuentran los kaipara o juegos atléticos, donde se incluían el entrenamiento para uso de las armas militares; el lanzamiento de jabalina, la lucha o mamav; las carreras de fondo; las carreras de natación; el surfing; lanzamientos de venablos; carreras de zancos. Principalmente las actividades deportivas tenían como fin, la preparación para la guerra, el mantener la condición física, conservar la fuerza, la rapidez, agilidad y resistencia. Pero pese a ello, el nombre que los maorí dieron al juego era "*nga mahi a te rehi*", cuyo significado es "*artes de placer*" (Best, 1952). Influencia del dominio británico ha sido la adopción de distintos juegos ingleses, como el tenis, el rugby, el fútbol y el cricket. Los Samoanos, habitan en un archipiélago en el suroeste de la Polinesia. Entre sus deportes tradicionales se encuentran la lucha, el venablo o tika, similar al de Nueva Zelanda juegos con chapas, juegos acuáticos, como el surfing con piragüa; juegos guerreros con mazos, lanzas o patadas; pesca de competición; captura de palomas.



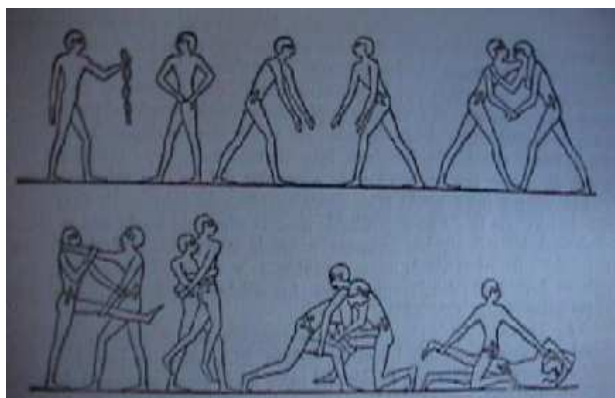
Deportes introducidos por el colonialismo han sido el cricket, el beisbol, el rugby y el boxeo. Todos ellos modificados y adaptados a su cultura. Es curioso el caso del cricket, aceptado con tal pasión, que por su interferencia económica y social, hubo de regularizarse y limitarse. Fue acogido por casi todas las aldeas, desarrollándose en partidos mixtos de duración variable, en función de que todos los jugadores hubiesen bateado (podían durar hasta varios días), los vencedores recibían grandes premios en especie y en dinero, los perdedores pasaban al servicio lúdico de los ganadores mediante sus cantos y danzas. Las inauguraciones de canchas eran motivo de grandes fiestas.

NIVEL IV: EL ESTADO PRIMITIVO¹⁶. Los estados primitivos del nivel IV se caracterizan por una economía agrícola, pero la mayor productividad ha llevado a una diversificación económica y a una especialización del trabajo que conlleva el desarrollo de la artesanía y de los intercambios comerciales. Socialmente se da una estratificación con la existencia de clases sociales; demográficamente la población ha crecido en número respecto al nivel anterior. Políticamente ha surgido el estado monopolizador del poder creador de su propia realidad, pero este no tiene aún centros urbanos ni sistemas de escritura. Como ejemplos el estado Zulú, el estado Ashanti y el estado maya prehistórico. Los zulús forman un grupo de más de dos millones de individuos, situados en la República sudafricana. Entre sus deportes tradicionales: la caza con jabalina, que era una verdadero deporte, organizado sistemáticamente; lanzamientos de dardos, luchas con bastones; en todos ellos se advierte el carácter de preparación para la guerra. En las últimas décadas fruto también del colonialismo el fútbol se ha convertido en el deporte predominante y se ha revestido de un carácter ritual, en relación con la brujería - magia negra, las pautas de guerra tradicionales y la autoridad política zulú, han influido y mediatizado en la pasión futbolística, mediante una disciplina estricta y militar. Los ashanti constituyeron un estado africano desarrollado en la región que más tarde sería la Gold Const y después la República de Ghana; su época coincidió con el siglo XIX, hasta 1874 en que son destruidos por los británicos. Sobre el deporte, conocido por la literatura sabemos que los juegos de estrategia eran más populares que los de destreza física o el deporte. Cardinall (1927) considera que el juego de tableros wari era el más desarrollado, jugado en todas sus variantes y siempre con movimientos de estrategia. Entre los juegos deportivos tenían: juegos guerreros; un juego similar al badminton, jugado con un troncho de maíz envuelto con hojas; Cardinall (1927), describe también un juego callejero consistente en enterrar bajo un montón de arena un cordel anudado en forma de lazo. Unos tras otros los jugadores tratan de clavar una espina de limonero en el centro del nudo. Durante el siglo XX, los ashanti, han adoptado los deportes occidentales más populares, alcanzando en algunos casos un grado alto de fanatismo. En cuanto a la civilización maya prehistórica el principal juego deportivo consistió en el juego de pelota ya descrito anteriormente¹⁷.

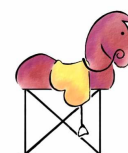
NIVEL V: LA CIVILIZACIÓN ARCAICA¹⁸. La civilización arcaica se caracteriza desde el punto de vista económico, por el desarrollo de la agricultura a gran escala, con un alto grado de perfeccionamiento técnico, con sistemas de irrigación y labranza que traerán consigo el desarrollo de excedentes agrícolas y ganaderos que llevarán a su vez a una mayor complejidad y especialización de los trabajos, así el comercio y la artesanía adquieren gran importancia en un nuevo ámbito urbano. La estructura social se ha hecho más compleja que en el nivel anterior, diversificando sus actividades. Desde el punto de



vista político el estado se manifiesta como un verdadero gobierno burocrático con una importante fuerza militar, aparecen la escritura, las leyes codificadas y la ciencia. En el deporte se reflejan todos estos cambios, produciéndose el profesionalismo deportivo, y una alta especialización tanto de los jugadores como del material empleado y los campos de juego; también aparecerán distinciones de clase entre instituciones deportivas y un público numeroso. Como ejemplo de civilizaciones arcaicas tenemos los estados mesopotámicos, el egipcio, el chino, y los estados mesoamericanos (como ejemplo el de Teotihuacan, México). Pero todo éste nivel forma parte de la historia antigua y en su marco será tratado.



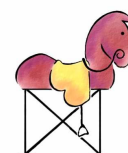
42. Grupo de luchadores (tumba de Beni)



LAS CULTURAS PREHISTÓRICAS DE LA PENÍNSULA IBÉRICA¹⁹

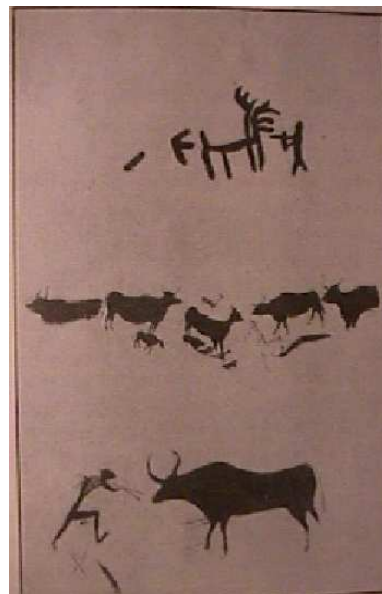
		EPOCA	S. ARQUEOLÓG.	R. HUMANOS	GLACIACION.
PALEOLÍTICO	INFERIOR	Inicio hace unos 1.500.000 años aproximadamente	Prehelense clactoniense Chelense(Abbeviense) Levalloisiense Achelense Tayaciense	Atapuerca (Burgos) Homo antecesor	3primeras Glaciacion. (Gunz,Mindel, Riss) Dos Interglaciares Tercer Interglaciariar
PALEOLÍTICO	MEDIO	Inicio hace unos 100.000 años	Musteriense	Hombre de Neanderthal (Banyolas, C.Negra, en Xátiva, Gibraltar)	Cuarta Glaciación (Wurm)
PALEOLÍTICO	SUPERIOR	Inicio hace unos 35.000 años	Auriñaciense (abarca el Perigordense y el Gravetiense) Solutrense Magdaleniense	Hombre de Cro-magnon (Homo sapiens)	

			CULTURAS Y YACIMIENTOS
MESOLÍTICO	Aparición hacia el 10.000 a.C.		Pintura Asturiense y aziliense (Costa Cantábrica) Microlitos y concheros Pintura rupestre
NEOLÍTICO	Aparición hacia el 6.000 a.C.		Neolítico I " <i>Cultura de la Cueva con cerámica decorada o cardial</i> " Coveta de la Sarsa (Valencia), Beniarrés (Alicante) Neolítico II " <i>cultura de los sepulcros de fosa</i> " (Cataluña)
CALCOLÍTICO	Aparición hacia el 3.000 a.C.		Comienzos del fenómeno megalítico (Sur de la península) Inicios del Calcolítico " <i>cultura Pre-Millares</i> " (Almería) Cultura de los Millares
EDAD DE BRONCE	Aparición hacia el 1.900 a.C.		Formación de la Cultura de El Algar Inicios del bronce valenciano Desarrollo del vaso Campaniforme Cultura Talayótica en las Islas Baleares
EDAD DE HIERRO	Se introduce el hierro en la península: hacia el 700 a.C.		Primeras penetraciones de pueblos indoeuropeos " <i>Cultura de los campos de urnas en Cataluña</i> " (hacia el 1150-1100 a.C.) Formación de la Cultura Tartésica (1.000 a.C.) Final de Tartessos (500 a.C.) Colonización Fenicia: a partir del siglo VIII a.C. Colonización griega: a partir de los siglos VII o VI a.C. Cultura Ibérica: desde el siglo VI a.C. hasta la romanización.



En la historia de los pueblos prerromanos peninsulares distinguiremos dos etapas: la prehistoria propiamente dicha, como etapa más larga y menos conocida, durante la cual los hombres de la península evolucionan muy lentamente de una economía y sociedad cazadora-recolectora (Paleolítico) a una economía y sociedad agrícola y ganadera (Neolítico) que empieza a usar los primeros metales (Eneolítico); y la etapa de las colonizaciones históricas (primer milenio a.C.) que a través del comercio de los metales, introduce a los pueblos hispanos en los mercados del Mediterráneo dominados por las grandes culturas urbanas del Próximo Oriente y del Egeo.

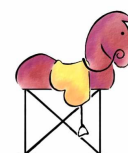
En cuanto a la prehistoria se presenta un cuadro alusivo a los periodos y culturas, señalando antes que los nombres de los periodos arqueológicos peninsulares responden a una concepción fundamentalmente francesa. Los yacimientos han sido catalogados según la similitud de los útiles con los de procedencia francesa, estudiados generalmente con anterioridad.



Toros prehistóricos



Escena de caza, cueva Remigia, Castellón



Notas bibliográficas

¹ Prats, J., Castelló, J.L., García, M.C., Izurquiza, I., Loste, M^a.A. (1994). Historia 1º, Bachillerato. Editorial Anaya S.A., Madrid. Cuaderno de fichas de conceptos históricos.

² Harris, M. Op. cit. (1983) pp. 154-155

³ Prats, J., Castelló, J.L., García, M.C., Izurquiza, I., Loste, M^a.A. (1994). Op. Cit. , fichas de conceptos técnicos modificadas.

⁴ **PALEOLÍTICO INFERIOR**(2.500.000-500.000): El *Australopithecus Afariensis* y *Africanus*, era depredador-recolector (alimentos vegetales fibrosos, ocasionalmente carne) y organizado en estepas arbóreas, nómadas. El *Australopithecus Boiser* y *Robustus* era depredador recolector (alimentos coriáceos, raíces, bulbos, tubérculos), organizados en zonas boscosas, nómadas. El *Homo Habilis*, era recolector cazador (caza organizada), agrupados en campamentos bases al aire libre y en cuevas, forman grupos cooperativos, nómadas. *Australopithecus Afariensis* y *Africanus*, *Boiser* y *Robustus* eran manipuladores de objetos, sin llegar a fabricarlos (chopper, grandes cantos rodados de piedra). El *Homo Habilis*, fabricaba útiles de piedra tallada. El *Homo Erectus*, fabricaba útiles de piedra tallada, a partir de lascas por una sola cara con herramientas de percusión.

PALEOLÍTICO MEDIO (500.000-100.000): *Homo Sapiens Arcaico* y *Homo Sapiens Neanderthal*, eran recolectores, cazadores y pescadores. Buscan asentamientos montañosos, refugiándose en cuevas, nómadas. Utilizan las técnicas del paleolítico Superior en la fabricación de utillajes. Primeras sepulturas y ritos de ofrendas.

PALEOLÍTICO SUPERIOR (100.000-10.000): se produce la uniformidad antropológica mundial en un tipo generalizado, antecesor del hombre actual (CroMagnon, Francia). Recolector y cazador especializado, practican también la pesca. En las viviendas se distinguen las cuevas acondicionadas y las viviendas al aire libre, con hogares, talleres, lugares de descanso. Siguen siendo nómadas. Culturalmente han conseguido trabajar con lascas más elaboradas que dan como resultado instrumentos microlíticos geométricos, muy especializados con un uso abundante del hueso y la aparición de la cerámica.

⁵ Ibid. cuaderno de fichas:

EPIPALEOLÍTICO O MESOLÍTICO (desde el 10.000 al 7.000 a.C.)

Periodo y climatología

Holoceno: se produce un cambio gradual e intenso. Aumenta la temperatura, provocando el deshielo y la elevación general de las aguas marinas, produciéndose la silueta definitiva del mapa mundi actual. La readaptación final a este nuevo medio, provocará una etapa posterior que será la neolítica.

Hombres y poblamiento

Homo Sapiens moderno, distinguiéndose el grupo de los Epipaleolíticos de los Mesolíticos. Aumento demográfico y diversificación regional en los tipos actuales.-

Economía y hábitat.

El grupo epipaleolítico continúa con los géneros de vida paleolítica en extinción. El grupo mesolítico será más progresista y se adaptará a las nuevas circunstancias, permitiendo los cambios socioeconómicos del Neolítico; nómadas. Afianzamiento definitivo de la vida al aire libre.

Cultura

Aparición de los instrumentos de metal (Eneolítico), distinguiéndose la de Cobre, Bronce y la del Hierro; se amplía el trabajo de la cerámica y los telares. Primeras construcciones funerarias (megalitos) y aparición de la escritura. Sociedades más complejas.

⁶ Blanchard, K., Cheska, A. (1986). Op. cit. p. 64.

⁷ Ibid. pp. 69-75

⁸ Ibid. pp. 75-76. Otro aspecto del ritual era el sacrificio humano a través de decapitaciones o extirpaciones de corazón. Según los datos históricos que poseemos no podemos afirmar quienes eran los sacrificados. En Chichen Itza, una de las plataformas laterales, estaba decorada con múltiples calaveras humanas, clavadas a una hilera de estacas; Coe señala que estas se renovaban con las cabezas de los perdedores; Olsen, apunta que los jugadores representados son dioses cuya sangre se ofrece para fertilizar la tierra, admitiendo el sacrificio humano ritual en los encuentros para proporcionar las víctimas sacrificadas. Como la entrega de la propia vida en el sacrificio se consideraba una hazaña memorable, se puede admitir que los dos equipos compiten por el honor de ser decapitados. El juego de pelota no será monopolio de ninguna clase social, pero los encuentros más espectaculares los disputaban los notables (sumos sacerdotes, príncipes, nobles). Ha sido una importante institución mesoamericana de las grandes



civilizaciones (Olmeca, Tolteca, Azteca) y de estados menores (en los actuales EEUU, Caribe, valle de México), manteniéndose durante los últimos 3.000 años. Entre las causas de éste éxito se apuntan:

. Que el juego era una preparación importante para la guerra, idea que concuerda con las tesis de Sipes (1973), según la cual las sociedades guerreras tienden a institucionalizar los deportes. Al mismo tiempo era una parodia de la guerra, su brutalidad, su intensidad y dolor serán un sucedáneo de la misma, hecho reflejado en la mitología en las confrontaciones entre dioses y entre gobernantes.

. Por el sentido ritual que enfrenta al hombre con su propio destino, permitiendo a los pueblos agrícolas el combate contra unas fuerzas que escapan a su control, haciéndole olvidar su dura lucha diaria.

. Por el significado ecológico del juego que ha sido defendido por Sherburne Cook (1946) y por Michael Harner (1977); para el primero el juego de pelota actuaba como mecanismo para el control de la población; para el segundo, además de medida de control el juego suponía la aportación de la carne, proteínas, en una sociedad donde estas escaseaban, si bien no existen pruebas arqueológicas ni históricas que confirmen el canibalismo.

. En el éxito del juego de pelota se deben considerar también un conjunto de factores económicos, sociales religiosos, políticos que lo configuran y no hechos aislados.

⁹ Universidad de Guadalajara. México Info. <http://mexico.udg/deporte/pelota.html>

¹⁰ Blanchard y Cheska (1986). Op. cit. pp. 76-77

¹¹ Bonilla, Luis (1964). La danza en el mito y en la historia. Biblioteca Nueva, Madrid, pp. 12-14. El autor inicia el libro con una introducción, donde señala el valor histórico de la danza a lo largo de la historia e incide en los aspectos relacionados con el rito, el arte, resaltando el sentido simbólico de la danza. En los siguientes capítulos, hace un repaso de lo que ha sido la danza a lo largo de historia, destacando para nuestro estudio los siguientes: la danza en la prehistoria, las danzas en el Antiguo Egipto y en las culturas del Próximo Oriente, las danzas en el Mediterráneo (las danzas tartesso-iberas y las danzas de Creta), Las danzas en los mitos griegos, las danzas en la época romana, las danzas medievales, las danzas en los siglos XVI, XVII y XVIII.

¹² Blanchard y Cheska (1986). Op.cit. p. 92. Elman Service (1962), Primitive Social Organization. Randon House, Nueva York. Este modelo modificado permite comprender el desarrollo cronológico de la cultura y es un medio de categorización de las diversas culturas que aún subsisten en la historia reciente. El nivel I corresponde con la etapa de las bandas. El nivel II, corresponde con la etapa de la reunión de bandas y algo más complejas que los de las bandas del nivel I. El nivel III corresponde con las jefaturas, el IV con los estados primitivos y el V con las civilizaciones arcaicas.

¹³ Ibid. pp. 94-103

¹⁴ Ibid. pp. 103-113

¹⁵ Ibid. pp. 116-126

¹⁶ Ibid. pp. 126-131

¹⁷ Ibid. 128-130

¹⁸ Ibid. pp.13-

¹⁹ AAVV (1993). Geografía e Historia de España, 3º de BUP. Grupo Edetana, Valencia, p. 29.

