

Estamos preparando la mente de los campeones

Cuadernos de Psicología del Deporte N° 4

Nuestros archivos se renuevan periódicamente

[Actualizar Archivo](#)

La Batalla Simbólica

Continuación de El Deporte y la Guerra

***El deporte es heredero de ejercicios militares de entrenamiento
Representa una batalla simbólica con un único proyectil en
juego, la pelota***



Algunas guerras se fueron sujetando a normas; en Grecia la guerra entre las ciudades de Eubea, Calcis y Eretria, que tuvo lugar en el siglo VII, transcurrió en forma de competición. Un convenio solemne, en que se fijaban las reglas del combate se depositó en el templo de Artemisa. Se estipulaban tiempo y lugar del encuentro, como los implementos a utilizar. Se prohíben todas las armas arrojadas como la jabalina, el arco y la honda y solo se permitía la espada y la lanza.¹ El historiador Heródoto nos relata que era costumbre repartir premios por votación

¹ Huizinga Johan, Homo ludens, El juego y la guerra, Emecé editores Bs. As. 1963, pág 144

luego de una victoria, como por ejemplo la de Salamina.²

Hoy esos premios son medallas de honor otorgadas a los militares. *Pero también a los jugadores.*



La costumbre de realizar un duelo en sustitución de la batalla era una forma de introducir una especie de competencia individual con el consiguiente ahorro de vidas. Este fue uno de los pasos más significativos en la constitución de los deportes, ya que surge de la necesidad de dirimir un conflicto hostil con el mínimo derramamiento de sangre, representa así la esencia del simbolismo y de las motivaciones que subyacen en todo juego.

La convención de Ginebra intenta mantener la tradición de estas antiguas normas. La convención de Ginebra prohíbe entre otras cosas, el asesinato de prisioneros, el gas mostaza o que se dispare a los paracaidistas mientras están en el aire. Por otra parte, muchas hostilidades entre naciones se canalizan a través del deporte, recordamos el

² Herodoto, Historia, tomo VIII, Madrid, Editorial Gredos, 1977 pág. 123-12

enfrentamiento entre Fischer y Spassky en plena guerra fría entre EEUU y Rusia o el histórico gol de Maradona a los ingleses en el Mundial del 86.

El deporte también heredó los valores de los antiguos guerreros, honor caballeresco, lealtad, valentía, coraje, dominio de sí y conciencia del deber, y fundamentalmente introdujo la simbolización de la batalla evitando los derramamientos de sangre. El deporte es un juego, pero a que se juega ? respondemos...a la guerra.



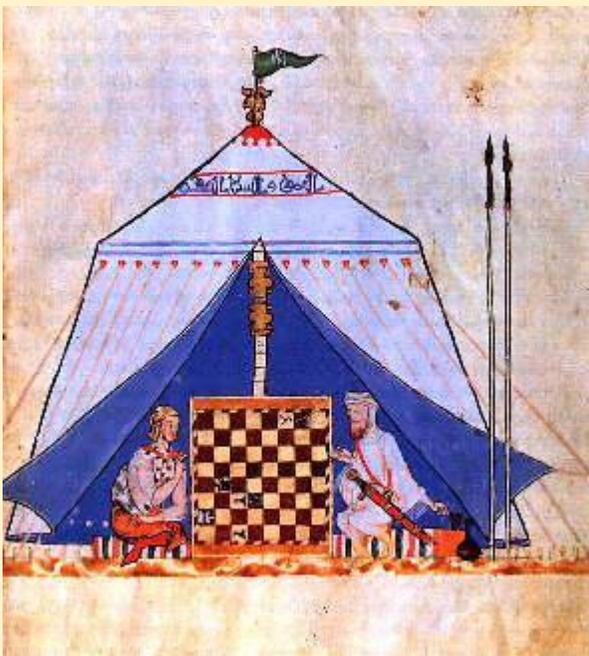
En la Edad Media hubo muchos caballeros obsesionados por los juegos con pelota, entre ellos Ricardo Corazón de

León, quien llegó a proponer al caudillo musulmán Saladino, que dirimieran sus cuestiones sobre la propiedad de Jerusalén con un partido de pelota. Durante la Edad Media el fútbol fue prohibido por su carácter violento. Y Fue perdiendo violencia a medida que se fue reglamentando. En la Edad Media la única limitación era no matar al rival.



El más notable ejemplo de este proceso de simbolización es el ajedrez, todas sus piezas representan una antigua batalla, el tablero suplanta al campo de batalla, la pérdida de piezas a la pérdida de vidas. El origen de este juego es tan antiguo como discutido, la creencia más extendida lo hace originario de la India, más concretamente en el Valle del Indo. Su primer nombre era Chaturanga o juego del ejército, con su clásico gorro, el alfil, obispo (bishop en inglés) parece ser la excepción, pero en los antiguos juegos el primitivo alfil se representaba con un elefante que movía de a dos casilleros y como nos relata Shakespeare en "El rey Juan" los obispos intervenían indirectamente en las guerras. Chaturanga es una palabra sánscrita que se refiere a cuatro "armas" (o divisiones) de

un típico ejército Indio: infantería (peón), elefantes (hoy alfil), caballería (caballos) y carretas (hoy torres) de los cuales se derivan los cuatro tipos de piezas del juego. Bobby Fischer decía el ajedrez es como una guerra, pero sobre un tablero.



Tal como sucedía en las antiguas batallas la muerte del rey da fin a la contienda.

El término jaque mate deriva de las palabras persas "shah mat", que significaban el Rey esta muerto.

La costumbre de tumbar sobre el tablero al rey que ha perdido es una forma de confirmar su muerte simbólica, asumiendo así la derrota.

Se podría objetar que el ajedrez no es un deporte, pero lo que le falta de porte, (etimológicamente porte significa



traslación o movimiento físico), lo tiene de movimiento simbólico y estratégico. Este movimiento táctico, figurativo, alegórico y metafórico, que se suma al movimiento

muscular, es el complemento esencial y necesario para

poder configurar un deporte. En nuestro modo de ver el ajedrez es un deporte tan sublimado que ha llegado a prescindir del movimiento físico.

Grecia Antigua ³

Los griegos también practicaban un juego de pelota con los pies solamente, el "Episkyros", del cual poco se sabe. Aparentemente hombre y mujeres desnudos cubiertos con aceites aromáticos practicaban un deporte semejante al ballet. En los gimnasios los atletas conducían la esfera (*esfaira*) con movimientos sensuales, armoniosos y altamente eróticos. Había otro juego que se jugaba con las manos, y que se llamaba Harpastron.



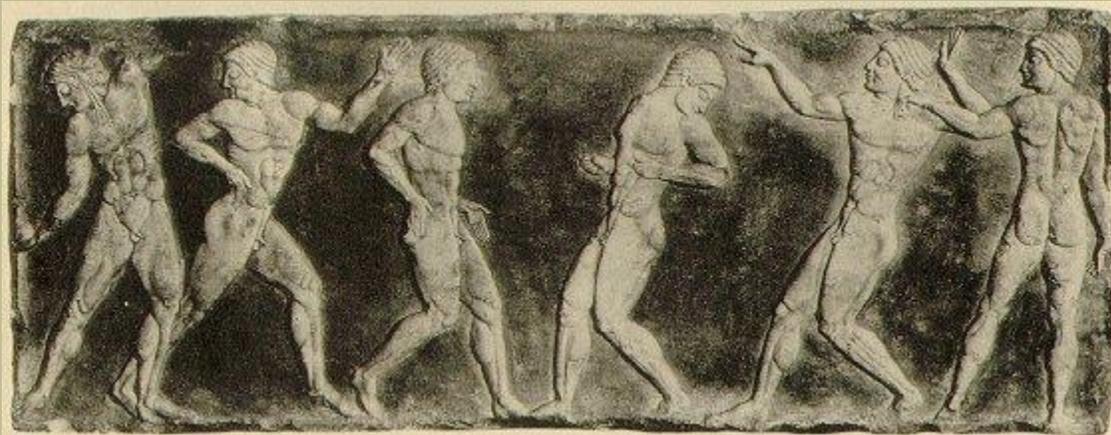
Este friso del año 600 antes de Cristo está ubicado en la base de una columna de mármol en Atenas y muestra a un jugador griego de Episkyros

³ <http://www.elrivalinterior.com/actitud/Historia/Juegos-con-pelota/Grecia-y-Egipto.htm>

En los gymnos -que significa desnudo- había un espacio especial dedicado al juego de pelota.



Juego de pelota maya



Phaininda griego. Relieve en mármol perteneciente al Museo Nacional de Atenas.

Este relieve griego muestra a atletas jugando un juego de pelota que parece ser Phaininda lo que los romanos llamaron Harpastum y del que no se conocen bien las reglas. El atleta de la izquierda está por lanzar el balón con la mano, y la imagen completa sugeriría que los jugadores están alineados y preparados para atrapar o golpear la pelota.

Roma El Harpastum ⁴

⁴ <http://www.elrivalinterior.com/actitud/Historia/Juegos-con-pelota/Harpastum.htm>

Los romanos, en la conquista de Grecia, año 146 a.C, habrían fusionado ambos juegos en uno solo el llamado "Harpastum". Era también conocido como el Juego de la Pelota Pequeña ya que no era tan grande como la follis, la pagánica, o la pelota para fútbol. Esta era una pelota dura probablemente del tamaño y la solidez de una pelota de béisbol. Galeno, en "Un Ejercicio con la Pelota Pequeña", describe al harpastum como un juego mejor que la lucha o que el correr porque ejercita todas las partes del cuerpo, toma poco tiempo, y no cuesta nada. También consideraba provechoso entrenar con estrategias, y decía que podía jugarse con distintos grados de tenacidad.



Izq. un dibujo recrea una escena del juego



Una de las escasas evidencias del juego se encuentra en este mosaico descubierto en la ciudad de Ostia



Se desarrollaba sobre un campo rectangular dividido en dos con equipos de jugadores que podían eludirse, hacer pases y marcar pasando la pelota por la última línea del campo contrario de un modo similar al rugby, lo que es un equivalente de atravesar las líneas enemigas.

Aparentemente en algunos juegos podían participar cientos de jugadores. Era un juego increíblemente rápido y físico donde estaba permitido derribar al rival. Este juego involucraba considerable velocidad, agilidad, y esfuerzo corporal. Su objetivo era entretener, entrenar y mantener la forma física de los soldados junto con su espíritu aguerrido, sin embargo, la violencia era tal, que tras el juego algunos hombres podían morir y otros tantos quedaban heridos. Debe haberse jugado en barro o césped, ya que los jugadores frecuentemente terminaban en el piso. Sabemos poco de las reglas exactas del juego, pero parece guardar un parecido notable con el Fútbol Americano y el Rugby. La estampilla ubicada en la parte superior, editada para el campeonato mundial de 1966, muestra un jugador romano de harpastum tomando la pelota con la mano.

Julio César fue un gran animador e impulsor del juego, incentivaba su práctica a las tropas entre una batalla y otra. Un escrito afirma que el emperador observando poca vehemencia en el juego, presionó al general a cargo para que aumentara la violencia en el juego ya que le parecía insuficiente diciéndole que si no lo prohibiría y limitaría su práctica a las mujeres. Esta sería la primer constancia histórica de presión sobre un técnico.

Los emperadores siguientes lo incluyeron como parte del entrenamiento militar. Hay que tener en cuenta que las campañas podían durar largos años y no era fácil entretener y motivar a la tropa, los soldados sabían que muchos de ellos no volverían nunca a sus hogares. Debido a la fuerza del ejército romano y de su extensión a lo largo y ancho del planeta los soldados diseminaron el Harpastum por todos los lugares donde estuvieron. El Harpastum se hizo muy popular en las poblaciones locales. Se cree que este juego fue llevado a Bretaña por los romanos en los siglos VI y VII. Aunque algunos historiadores como Wilfred Gerhardt, consideran dudoso que pueda ser considerado como precursor del fútbol, al igual que el "Hurling", muy popular entre los celtas y que aún se juega en Irlanda.

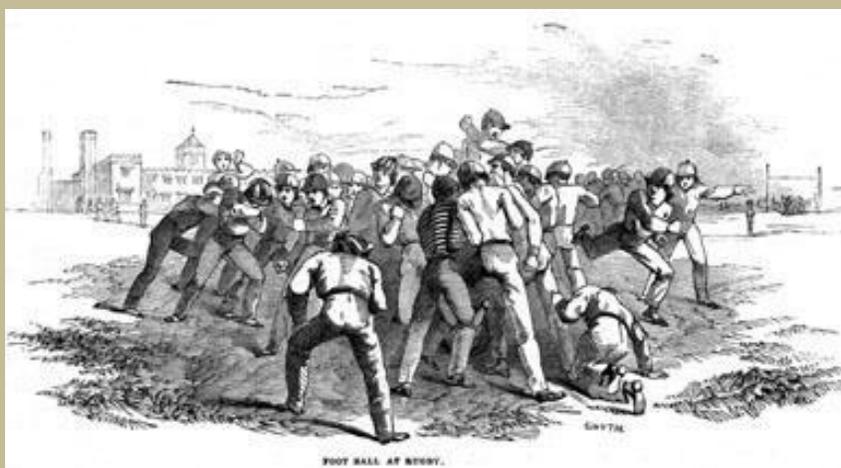
El Fútbol como Batalla

Simbólica



*En el fútbol la pelota representa al proyectil y la pierna al arma.⁵
La patada solo puede darse al proyectil, nunca al hombre !*

⁵ El mono desnudo; por Desmond Morris. Interesante, polémico y excelente libro sobre la condición del ser humano



*Solo puede entenderse la dimensión simbólica del juego si se comprende que ahora existe **un solo proyectil en juego**, la pelota.*

El proyectil se disputa, el que lo obtiene dispara.

Balón deriva de bala



*El gol es una herida, el que hace más heridas gana la batalla.
Pero no gana la guerra, el partido solo es una batalla, la guerra es el
campeonato.*



Los deportes son hoy una metáfora del enfrentamiento bélico, con excepción del boxeo y con el privilegio del ajedrez, el rugby se encontraría en una zona gris.

El campo de juego reemplazó al campo de batalla. El director técnico al general; el pizarrón a la maqueta de batalla, la camiseta al uniforme, la pelota al proyectil, el pelotazo al cañonazo, el boxeo al circo romano, el palo (golf, hockey, béisbol) al garrote; la raqueta a la espada; el partido a la batalla; el campeonato a la guerra y la estrategia de juego a la estrategia de batalla; el balón a la bala, el arco al hombre enemigo (perforar su cuerpo); y fundamentalmente; el rival al enemigo.

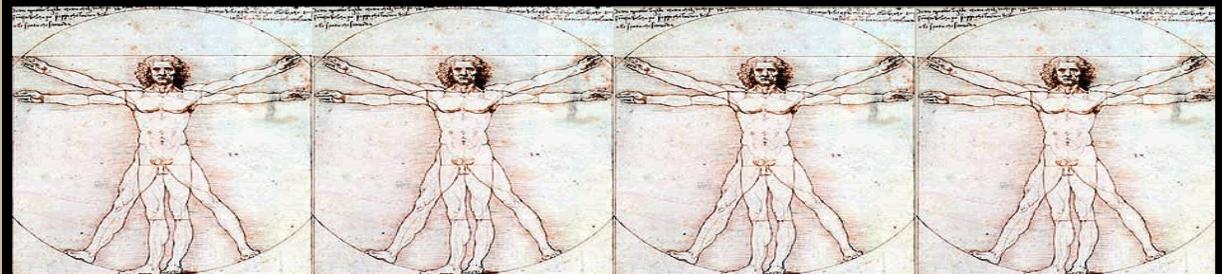
También el rey fue reemplazado por el presidente del club que puede echar al general. Los equipos sustituyen a las naciones en guerra. Las hinchadas a los nacionalistas. Pero en los mundiales las hinchadas vuelven a ser nacionalistas.

Ataque y defensa mantuvieron sus nombres. Victoria y derrota también.

La dinámica simbólica del fútbol se explica entendiéndolo que ahora existe un solo proyectil y es nada menos que el balón con que se juega. Los equipos se disputan la única "munición" en juego, siendo la posesión del balón una clave de la estrategia futbolera.

La etimología del término balón viene del aumentativo de la palabra bala, (bala más el sufijo ón), y esta del franco "boule" bola. También se ha sugerido que descende del latín ballista, arma para disparar flechas, y este del griego ballein βάλειν, lanzar, disparar. Este

verbo nos da palabras como discóbolo, émbolo,
parábola y diabolo (diablo). El lanzador de disco es el
 $\delta \iota \sigma \kappa \omicron \beta \acute{o} \lambda \omicron \varsigma$



Antropomorfismo del arco de fútbol

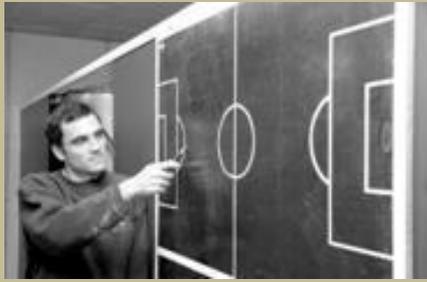
El arco profesional reglamentario mide 7,20 x 2,33

Son 4 brazas de 1,8 m haciendo un ancho total de 7,20 m

*Alto: 2,33 surge de la mano en alto de un hombre de 1,80 m,
exactamente a la altura del círculo del dibujo de Leonardo.*

El arco es el blanco del proyectil (la pelota), traspasarlo es cumplir el objetivo del juego, es decir el hombre enemigo al que hay que atravesar para matarlo simbólicamente, el gol es la herida, el equipo hace más heridas gana.





Ejército de Alejandro Magno



*El director técnico reemplazó al general,
el pizarrón a la maqueta, la camiseta al uniforme
y la estrategia de juego a la estrategia de la batalla*

® Todos los derechos reservados © Copyright El rival interior



La primera mención que encontramos del lanzamiento de bala es en texto griego del siglo VIII a. C., concretamente en la Iliada, en el Canto XXIII - 826 y 836, durante los Juegos Fúnebres en honor a Patroclo:2

826.- Luego el Pelida sacó la bola de hierro sin bruñir que en otro tiempo lanzaba el forzudo Eeti6n, al que habiendo matado Aquiles, se llevó a su nave la bola y todas sus demás riquezas. Y mostrándola, dijo a los argivos: «Que se levanten los que quieran contender en este ejercicio. La presente bola proporcionará al que venciere cuanto hierro necesite durante cinco años, por extensos que sean sus campos; de modo que sus pastores y los que le trabajen aquellos no tendrán que ir a por hierro a la ciudad».

836.- Oyéndole expresarse así, levantóse enseguida el intrépido Polipetes; después el vigoroso Leonteo, que tanto asemejábase en su fuerza a un dios; más tarde, Ajax Telamonio, y por fin, el divino Epeo. Pusieronse en fila, y el

divino Epeo cogió la bola y la arrojó, después de voltearla; los que lo presenciaban dejaron escapar gritos de admiración. La tiró el segundo Leonteo, que logró pasar al anterior. Al punto la despidió Ajax Telamonio con sus robustos brazos, haciéndola ir más allá que los que le habían precedido. Y, en fin, tomóla el intrépido Polipetes, y cuanta es la distancia que llega el cayado cuando lo lanza el pastor por encima de la vacada, tanto pasó la bola al espacio alcanzado por Ajax Telamonio. Aplaudieron todos su fuerza y destreza, y sus amigos se llevaron a las naves el premio que su rey había ganado.

Mini libros el Rival interior

Psicología del Deporte

autor: **Gustavo Maure**

Puedes mantener al día tu colección. Los Cuadernos de Psicología del Deporte evolucionan, crecen y se renuevan periódicamente. Para mantenerte actualizado búscalos en

<http://www.elrivalinterior.com/Cuadernos/>

Cuaderno N° 1 Introducción:

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A01.INTRODUCCION.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 2 Canalización de la Agresividad

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A02.CANALIZACION.AGRESIVIDAD.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 3 El Deporte y la guerra

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A03.DeporteyGuerra.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 4 La Batalla Simbólica

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A04.LaBATALLA.SIMBOLICA.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 5 El Cazador y la presa

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A05.ELCAZADORYLAPRESA.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 6 Actitud Mental en el Tenis

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A06.ACTITUD.MENTAL.TENIS.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 7 Las dificultades en la definición o cierre del Partido

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/La-Presion/A07.DEFINICION.EL.RIVAL.INTERIOR.pdf>

Cuaderno N° 8 Pigmalión, o el efecto Frankenstein

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/La-Presion/A08.EFECTO.PIGMALION.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 9 El Factor Humano

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A09.FactorHumano.elRivalinterior.com.pdf>

Cuaderno N° 10 El Superhombre

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A10.SUPERHOMBRE.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 11 Supervivencia

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A11.SupervivenciaActitudMental.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 12 Historia de los Deportes – Instrumentos de Impacto y Pelota en América del Norte

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/Historia/Impacto/A12.HISTORIA.IMPACTO.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 13 Zen La Taza Llena o la Soberbia del Saber

<http://www.elrivalinterior.com/PDF/Zen/A13.LaTazaLlena.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 15 La Ataraxia – Los estoicos – Budismo Zen

<http://www.elrivalinterior.com/PDF/Ataraxia/A15.ATARAXIA.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N* 16 Efectos de la Presión Psicológica en el Funcionamiento Cerebral

<https://www.elrivalinterior.com/actitud/La-Presion/EfectosCerebrales.htm>

**Cuaderno N° 17 LA CIFRA, HISTORIA DE LOS NÚMEROS Y EL CERO - TOMO 1
EL HOMO SAPIENS COMIENZA A MOSTRAR SU CRECIENTE INTELIGENCIA**

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A17.LaCIFRA.elRivalinterior.pdf>

**Cuaderno N° 18 HISTORIA DE LOS NÚMEROS Y EL CERO TOMO 2
BABILONIA Y LA CREACIÓN DEL PRIMER SISTEMA NUMÉRICO**

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A18.LaCIFRA.elRivalinterior.pdf>

**Cuaderno N° 19 HISTORIA DE LOS NÚMEROS Y EL CERO TOMO 3
LOS ANTIGUOS ROMANOS INICIAN LA REVOLUCIÓN NUMÉRICA**

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A19.LaCIFRA.elRivalinterior.pdf>

**Cuaderno N° 20 HISTORIA DE LOS NÚMEROS Y EL CERO TOMO 4
ANTIGUA INDIA AÑO 682 D.c LA INVENCION DEL NÚMERO 0**

En La India se crea la mayor abstracción que haya producido el ser humano y que modificó nuestro mundo

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A20.LaCIFRA.elRivalinterior.pdf>

**Cuaderno N° 21 HISTORIA DE LOS NÚMEROS Y EL CERO TOMO 5
EL CERO INTENTA CONQUISTAR EUROPA Y DEMORÓ 300 AÑOS**

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A21.LaCIFRA.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 22 Frases sobre Ajedrez - Extraordinarias - Es actitud Mental y Emocional para todo

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A22.FRASES.AJEDREZ.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 23 Psicofármacos - El Diván o las Pastillas - No entrar en Pánico ante el ataque de Pánico

<http://www.elrivalinterior.com/CuerpoCanibal/Psicofarmacos/A23.Psicofarmacos.elRivalinterior.pdf>

CUADERNO N° 25 INDICADOR DE ACTITUD EN EL DEPORTISTA Y OTRAS ACTIVIDADES.

1 Indicador de Actitud Mental - El partido más difícil; el Jugador Centrado vs. el Jugador Fuera de Eje. UNA BRÚJULA EN LA NIEBLA

1 [INDICADOR DE ACTITUD MENTAL](#) - 2 [FIEBRE DEL ÉXITO](#) - 3 SÍNDROME CONFUSIONAL - 4 SÍNDROME DE AGOTAMIENTO - 5 [INHIBICIÓN](#) - 6 [EL JUGADOR CENTRADO](#)

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A25.ActitudMental.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno A 28 David y Goliat Atacando en situación de inferioridad

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A28.DavidyGoliat.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 29 Liderazgo

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/Liderazgo/A29.Liderazgo.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 30 Actitud Mental en el Golf

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/Golf/A30.ActitudMentalGolf.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 31 De cómo el maestro de Té derrotó mentalmente al Ronin

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/Zen/A31.MaestrodeTe.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 32 Navegación. El Clima Emocional

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/Navegacion/A32.NavegacionClimaEmocional.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 33 DECÁLOGO DEL TRIUNFADOR

<https://www.elrivalinterior.com/actitud/Decalogo/A33.DecalogoVencedor.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 35 El canto del Haka

<https://www.elrivalinterior.com/actitud/Historia/A35.RugbyCantoHAKA.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N* 41 "Cocoon" El Capullo, una protección inteligente.

<https://www.elrivalinterior.com/actitud/Ataraxia/A41.El.Capullo.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 42 Pasión y Muerte en las Lesiones Psicosomáticas

<https://www.elrivalinterior.com/CuerpoCanibal/A42.Pasion.y.Muerte.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 44 Simbolismo Sexual - El Macho Alfa

<https://www.elrivalinterior.com/actitud/SimbolismoSexual/A44.SimbolismoSexualDeporte.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 45 Una Posición Ganadora - Entrevista a Garry Kasparov

<https://www.elrivalinterior.com/actitud/Ajedrez/A45.UnaPosicionGanadora.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 46 Flemático y Sanguíneo Sístole y Diástole de la Actitud Deportiva

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A46.Flematico.y.Sanguineo.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 48 Zen – El Bambú Japonés

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/Zen/A48.BambuJapones.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N 49 Historia – El Nacimiento del Deporte

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/Historia/A49.NacimientoDeporte.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 50 LA PRESIÓN PSICOLÓGICA

<http://www.elrivalinterior.com/PDF/A50.LaPresion.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 51 Martin Luther King vs. Malcom X

<http://elrivalinterior.com/actitud/Inteligencia/A51.MartinLutherKing.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 52 ACTITUD MENTAL EN LAS ARTES MARCIALES (y en todos los deportes)

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/Bushido/A52.ActitudArtesMarciales.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 53 Inteligencia y Anticipación – Función Alfa

<http://elrivalinterior.com/actitud/Inteligencia/A53.InteligenciaFuncionAlfa.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 54 La Vacuidad Budista por John Blofeld

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/Zen/A54.VacuidadBudista.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 55 BUSHIDO POSICIÓN MENTAL EN COMBATE

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/PosicionMentalenCombate/A55.PosicionMentalCombate.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 56 CIRCUS MAXIMUS – “LOS QUE VAN A MORIR TE SALUDAN”

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/circo-romano/A56.CircoRomano.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 62 El Provocador y el anciano Samurai – Historia ZEN

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/Zen/A62.ElProvocador.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 63 EL TROFEO

<http://www.elrivalinterior.com/PDF/A63.ElTrofeo.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 64 El Gallo de Riña

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/ControlEmocional/A64.GallodePelea.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 65 Repetición y Creatividad - Historia de la Escritura

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/Escritura/A65.HistoriaEscritura.elRivalinterior.pdf>

CUADERNO Nº 66 PRESIÓN EN LA NIEBLA - CRÓNICA DE UN ACCIDENTE DE AVIACIÓN

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A66.PresionEnLaNiebla.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 67 Don Quijote y el espíritu Caballeresco

<http://elrivalinterior.com/actitud/Quijote/A67.DonQuijote.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 68 Supervivencia – Respuestas Extremas: Campos de Concentración

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/Supervivencia/A68.CampoConcentracion.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 69 Inteligencia Paralela – Cristo y la Adúltera

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/Inteligencia/A69.ArteBuenaRespuesta.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº73 Nutrición y Deporte - Flacos y ágiles - Imitando a los recolectores cazadores

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A73.Recolectores.elRivalinterior.com.pdf>

Cuaderno Nº 74 - Budismo Zen - La religión de los Samurai

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A74.BudismoZen.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 75 Historia del Fútbol - Sus increíbles orígenes en el Mundo

<https://www.elrivalinterior.com/actitud/Historia/A75.Historia.Futbol.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº76 INTELIGENCIA PRIMORDIAL El Poder del Inconsciente. La fuerza creadora de los sueños que dió lugar a extraordinarios inventos y descubrimientos. 136 PÁGINAS plenas de sueños Históricos

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A76.INTELIGENCIA.INCONCIENTE.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 77 LA GUERRA PSICOLÓGICA por RAMÓN CARRILLO - Una Clase Magistral de este notable Investigador y Profesor Argentino en la Escuela de Altos Estudios Militares

https://www.elrivalinterior.com/PDF/Ramon_Carrillo_La_guerra_psicologica.pdf

Cuaderno Nº 78 Errores Psicológicos en el Ajedrez

<https://www.elrivalinterior.com/actitud/Ajedrez/A78.Errores.en.Ajedrez.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 80 La Angustia Escénica - La Angustia Escénica y la Mirada del Otro

CUADERNO Nº 81 ANTONIO PIGAFETTA PRIMER VIAJE EN TORNO AL GLOBO

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/Antonio-Pigafetta-Primer-viaje-alrededor-del-Globo.pdf.pdf>

Cuaderno Nº 90 LOS DOCE MALDITOS - Factores precursores de los errores. Mantenimiento Aviación -

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A90.12Malditos.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 91 Textos Védicos Ancestrales – India – El Rey, el genio y la mente

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/FactorHumano/A91.Rey.Genio.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno Nº 93 El Juego de Pelota Maya – Historia de los Deportes

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/Historia/Juegos-con-pelota/A93.JuegoPelotaMaya.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 94 Indicador de Actitud – Una Metáfora de la Aviación

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/PODER-MENTAL/A94.IndicadorActitud.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 95 ORÍGENES – HISTORIA DEL AJEDREZ

<http://elrivalinterior.com/actitud/Ajedrez/A95.HistoriaAjedrez.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 96 La Presión Psicológica social . Un abundante historial de las antiguas Publicidades de Cigarrillos (es un archivo pesado, pero vale la pena) y sobre el final un asesinato que cambió la historia de la Toxicología y de la Ciencia Forense

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A96.PresionTabaco.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 99 El Silencio del Analista – Una interrogación sobre su eficacia clínica

<http://elrivalinterior.com/actitud/Escritura/A99.EISilenciodelAnalista.elRivalinterior.pdf>

Cuaderno N° 100 EL HOMBRE EN LA ARENA Discurso de Roosevelt en La Sorbona - El Hombre en la Arena - Es el discurso que le dió Mandela al Capitán del equipo de rugby en 1995 - Imperdible -

<https://www.elrivalinterior.com/PDF/A100.HombreArena.elRivalinterior.pdf>

[PSICOLOGÍA DEL DEPORTE - ALTO RENDIMIENTO EN COMPETENCIA - PÁGINA DE INICIO](#)

CORREO DE LECTORES

gustavomaure@gmail.com