

# El mate

**COMARCA / POBLACIÓN DE REGISTRO:**  
Las torres de cotillas (Murcia).

**TIPO DE JUEGO:** Motor dinámico de lanzamientos.

**EFFECTOS:** Mejora la precisión, la puntería y la agilidad.

**EDADES EN LAS QUE ES PRACTICADO:** A partir de 8 años.



**ORGANIZACIÓN:** Dispondremos a los jugadores en dos grupos, con igual número de participantes. En un espacio rectangular delimitado por líneas y dividido por la mitad por una línea, cada equipo se colocará en una mitad del campo. La línea del fondo de cada equipo será la línea del cementerio, donde se pondrán los muertos del equipo contrario.

**DESCRIPCIÓN:** El juego consiste en matar a los jugadores del equipo contrario impactándoles con una pelota. Los jugadores que sean matados tendrán que irse al “cementerio” situado detrás del campo de juego del equipo contrario, y podrán ayudar a su equipo matando a los rivales cuando consigan la pelota. El juego acabará cuando un equipo mate a todos los jugadores del otro equipo.

## REGLAS DEL JUEGO:

- Al comenzar el juego ambos equipos colocan un jugador en el cementerio, que volverá a su campo cuando el equipo contrario mate a un jugador, ocupando éste ahora su puesto en el cementerio.
- No se podrán sobrepasar las líneas marcadas. Si un jugador sale del campo huyendo para evitar ser dado, se le considerará muerto, debiendo irse al cementerio.
- Un jugador no puede desplazarse con el balón. Sólo nos podemos desplazar sin balón.
- Si un jugador atrapa el balón que le lanza el contrario, el que lanzó será eliminado pasando al cementerio.
- Los jugadores de campo pueden pasar el balón a sus compañeros del cementerio y viceversa para sorprender a los jugadores del otro equipo.



# El mate

**MATERIAL:** Un balón de goma-espuma o de goma blanda que no duela.

**INSTALACIÓN:** Pista polideportiva o espacio llano libre de obstáculos y convenientemente delimitado.

## **VARIANTES:**

- Los del cementerio también podrán ocupar las zonas laterales además de la de atrás.
- Si un jugador atrapa el balón que le lanza el contrario, se sigue jugando no muriendo ninguno de los dos.
- Si un jugador atrapa el balón que le lanza el contrario, se apunta una vida, pudiendo guardarla para él o utilizarla para salvar a alguno de sus compañeros del cementerio

**OBSERVACIONES:** Juego muy dinámico y rico en los tres mecanismos de la tarea motriz.

## **REPRESENTACIÓN GRÁFICA**

