

MAZAPIÉ

OBJETIVO	El objetivo del Mazapié es introducir la pelota en la portería rival utilizando el palesco (2 tantos) o el pie (1 tanto). Se disputan dos sets (o periodos independientes) cuyo ganador será el equipo que consiga más tantos que el rival a la finalización de los 15 minutos de duración. El resultado final del encuentro se expresa en sets ganados.
HISTORIA 	Mazapié nace en el patio del colegio del CEIP Josep Tarradellas de Madrid en el año 2023 de la mano del maestro de Educación Física y los alumnos de 5º y 6º curso que se preguntaron: ¿Qué debería incluir un deporte del S. XXI? La investigación-acción les llevó a un deporte alternativo: de invasión, con implemento (palesco), inclusivo, cooperativo-colaborativo, coeducativo, eco-friendly, democrático, dual y que incluyera las TICs (cronoselemarcador) y la gamificación (cartas de dinamización inspiradas en la Kings League).
MATERIAL JUGADOR ES-AS Y TERRENO DE JUEGO	Palesco (70 cm de longitud): (pal)-o de (esco)-ba + botella de refr-(esco) de 2 litros o churro de piscina grueso, cinta y celofán. Pelota de bote dinámico de 22 cm. de diámetro Opcional: cronoselemarcador y cartas de dinamización 6 jugadores/as (5 jugadores/as de pista más portero/a) Pista polideportiva 40 x 20 m (pista de balonmano o fútbol sala) 
 PRINCIPALES  REGLAS 	- Se puede jugar la pelota a cualquier altura siempre y cuando, al golpear con el palesco, se respete la norma de "no superar el plano frontal" (hay que detener la trayectoria del gesto de golpeo como si existiera una pared imaginaria delante) - Las faltas se sancionan en función de la gravedad siguiendo la siguiente secuencia: amonestación verbal, penalti, 2 min. expulsión temporal y expulsión. - Las faltas: - Penalti (shootout): - dentro del área - en cualquier parte del terreno de juego si pone en peligro la integridad física - Ordinarias: saque de banda a la altura de donde ha sido cometida la infracción. - No está permitido interactuar con la pelota con la mano o la cabeza. - Se puede conducir la pelota con una o dos manos sosteniendo el palesco pero a la hora de golpear es obligatorio hacerlo con dos manos. Tras 5 faltas, se regala una carta de dinamización al equipo rival. VARIANTES Bajo la idiosincrasia de los deportes alternativos, se pueden realizar modificaciones en: nº de jugadores, duración de los encuentros, tamaño del campo/portería, tipo de material... Además se puede escoger la implementación o no del: - Cronoselemarcador - Dinámica de las cartas de dinamización



IGNACIO GÓMEZ DEL AGUA

Para más información
<https://www.mazapie.com>

