

EJERCICIO	Juego de pillar + silbato		
CONTENIDO ARBITRAL	Hacer sonar el silbato	CONTENIDO TEC/TAC	Bote en carrera
	Identificar la acción pitada		Cambios de mano
OBJETIVOS	Premiar que el jugador-arbitro haga sonar su silbato		
	Acostumbrar al jugador-árbitro a verbalizar la acción tras soplar (para indicar qué ha pitado, quién saca, etc)		
GRÁFICOS		DESCRIPCIÓN GENERAL	
		<p>Se divide al equipo en tres grupos: Uno con balón, otro sin balón y otro con silbato.</p> <p>El grupo 1 intenta pillar a los jugadores del grupo 2, que se escapan con balón. Mientras tanto, el grupo 3 está con los silbato y cada vez que un jugador ve que alguien es pillado, hace sonar su silbato y después grita quién ha sido pillado.</p> <p>Cuando un jugador pilla y el silbato no suena, se lleva un punto y el balón.</p> <p>Si el silbato suena y dicen su nombre, tanto él como el árbitro suman un punto. El árbitro se lleva el balón, y el jugador que ha pillado se lleva el silbato.</p>	
ROTACIÓN	1-2-3		