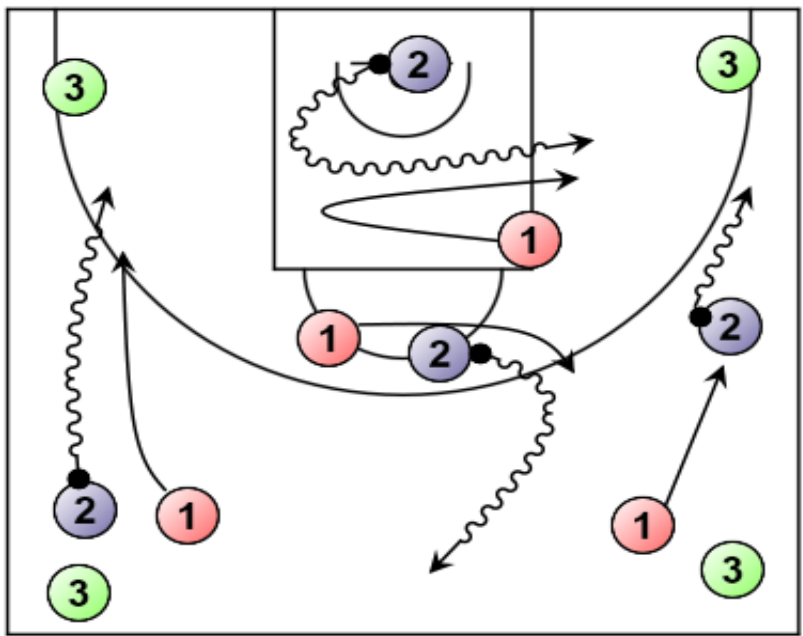


EJERCICIO	Juego de pillar + silbato		
CONTENIDO ARBITRAL	Hacer sonar el silbato	CONTENIDO TEC/TAC	Bote en carrera
	Identificar la acción pitada		Cambios de mano
OBJETIVOS	Premiar que el jugador-arbitro haga sonar su silbato		
	Acostumbrar al jugador-árbitro a verbalizar la acción tras soplar (para indicar 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>Durante 1 minuto (variable según cansancio), los grupos 1 y 2 juegan a pillar. Los jugadores con balón se escapan. Cada vez que alguien es pillado, cede su balón y empieza a pillar.</p> <p>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. Cuando pasa el tiempo, se rotan los grupos.</p> <p>PUNTUACIONES: Un punto cada vez que pillan y otro cada vez que siendo árbitros hacen sonar el silbato y dicen el nombre.</p>	
ROTACIÓN	1-2-3		