

4. TÄHELEPANELIK MÄNGIJA

* EESKUJUDE TÄHTSUS

* SELLEKS, ET MÄNGIJAL ASI MEELDE JÄÄKS, PEAB TAL OLGMA AEGA MÕELDA SELLELE.

* EESKUJUDE OLEMASOLU, NENDE LEIDMINE

* KORDAMINE ON TARKUSE EMA

* KAPTEN

* ~~Oska eristada~~ ~~müra~~ ~~muusikast~~

* OSKAB LEIDA JA ARU SAADA SEO SET O/SEO STEST

* Oluline on õpetada mängijaid valida endale eeskujusid, kes toetaksid nende motivatsiooni ja enese kindlust.