

V MÄNGIJA KUI SUPERARVUTI

- * Arevusis/parvikes tuleb fukseerida konkreetse tegevusele.
- * Selleks, et mängija suudaks seoseid luua ja treeneri öeldut meenutada, peame andma talle võimaluse seda infot oma peas korrata ☺
- * Enamasti pide püstitamine aitab mängijal juba selgete tegevusteri, mis aitavad tal parandada oma sooritusi soovitud suunas.
- * ARUSAAMINE ja ÕPPIAISE PROTSESSIS ESINEB KA VIGU- NENDEGA TÕIMEKLIK, VIGADEST ÕPPIMINE

* PRIORITEEDID JA HARJUMUSED

- * T A R K E E S M Ä R K
täpne ↓ vahetlik
↓ realistlik kontrollitav

* VISUALISEERIMINE - TÕHUS VAHEND, KUI OSATA TREENINGUSSE LISADA.

* KASUTA KÄNKIMIST!

* INIMESE TÕUMÄLV ON PIIRATUD!

* KÕIKE EI SAA ÕPPIDA, KÕIKI PÄEVIT SAAB KORRATA.