

Модуль 3. Методологическое предложение для достижения матча

Прежде чем мы начнём изучать методологический процесс, с помощью которого мы будем развивать нашу игру, мы обоснуем важность **раунда** как методологического предложения для подготовки человека-спортсмена.

Раунд имеет две особенности, которые необходимо постоянно искать на тренировках: с одной стороны, понимание человека-спортсмена исходя из его самоорганизации и, с другой стороны, понимание внутренней логики игры.

После этой интерпретации субъекта игрока мы кратко опишем некоторые особенности игры. Футбол — это игра смеси меж-проникнутых пространств, почти полного и почти постоянного беспорядка. Если эти черты лежат в основе футбольной практики, игроки смогут сформулировать свою производительность в рамках меняющейся динамики игры и смогут интерпретировать эту динамику.

В общем, из вышесказанного мы берём два пункта для анализа:

- 1- Спортсмен и характеристики, которые определяют его как динамичного и сложного субъекта, сформированного структурами с их соответствующими системами в непрерывном взаимодействии с окружающей средой.
- 2- Футбол и его меняющаяся и непредсказуемая динамика.

Мы понимаем, что методологическое предложение должно быть адаптировано к вышеупомянутым реалиям. Именно в раунде находятся практические ресурсы для развития пути формирования.

Понятно, что такие предложения стимулируют игроков, поскольку они создают ситуации, похожие на те, с которыми они должны столкнуться во время реального соревнования (Owen, Twist и Ford, 2004 год).

Прежде чем начать с анализа раунда с точки зрения ФК Барселона, рассмотрим некоторые определения, которые делают другие авторы в связи с ними:

Это игры, которые происходят на небольшой поверхности игрового поля, где игроки, равномерно распределённые по периферийной зоне ограниченного района, пытаются сохранить владение мячом в противопоставлении другим игрокам, которые в численной ограниченности пытаются восстановить его (Португаль, 2006, стр. 25).

Это игра с численным превосходством двух или более игроков, в которой главной целью является восстановление владения мячом, начиная с заранее установленного первоначального расположения. Это упражнение имеет много элементов и вариантов, которые делают его



полезным элементом в формировании футболиста, из-за мотивации, которую генерирует в игроках, поскольку это является предложением с высокой степенью специфичности (Мартинес, 2010, стр. 6).

Футбол является коммуникативной и социальной игрой, и поэтому удаление игрока из контекста, который определяет его производительность, не рекомендуется, так как функции, разработанные каждым игроком, зависят от общего функционирования и являются продуктом постоянного взаимодействия (Сапо, 2010, стр. 33).

Раунд как предложение для достижения матча.

Одной из основных задач тренировочной работы является разработка задач, специфических для спортивной практики. С точки зрения Seirul-lo, задача представляет собой элементарную структуру учебного и тренировочного процесса человека спортсмена.

Разработка предложений по обучению/изучению включает в себя установление позитивных и значимых взаимосвязей между практикой задачи, целями и содержанием, которые необходимо развивать, и уровнем моторных навыков, проявляемых игроком. Моторный опыт определенной практики позволяет стимулировать определенный тип обучения или способностей, которые могут способствовать развитию игрока.

Задача определяется как симуляция ситуации соревнования, которая позволяет выборочно стимулировать какой-то компонент практики и повысить или снизить уровень требования.

Условия, при которых выполняются тренировочные задачи, определяют эффективность источников информации. Это приводит к автоконфигурации функциональной структуры спортсмена (Seirul-lo, 2017 год). Эффективным игроком будет тот, кто сможет определить в каждой задаче, какими являются изменения в окружающей среде и адаптировать или настроить свои двигательные действия в этом меняющемся контексте. В раунде игроки получают информацию об ориентации своих товарищей по команде и противников, траектории противников и о доступных пространствах, над которыми они имеют преимущество (текущее или будущее), в дополнение к численному превосходству, уже обычному в раунде.



Специфичность

Раунды в настоящее время являются одним из наиболее часто используемых предложений тренеров, потому что адаптации, порождённые в практике, будут перенесены на матчи, благодаря тому, что они имеют относительно высокую специфичность, по сравнению с другими задачами, в которых нет сотрудничества-оппозиции в общем пространстве, или, например, где не нужно принимать решения. Очевидно, что есть задачи с большей степенью специфичности, такие как ситуационные игры; но раунд, благодаря своей простоте, низкому условному требованию и постоянному контакту с мячом, является хорошей задачей для любой тренировки.

Тренировки должны быть разработаны в конкретных условиях в зависимости от характеристик каждой спортивной дисциплины. Эта специфика методологических предложений является основным принципом для выработки ответных мер адаптации к тренировке. Раунды имеют это качество, поскольку они гарантируют активацию структур игрока, в меньшей или большей степени, и способствуют большему переходу на матчи.

В связи с этим, Педро Гомес (2014) прокомментировал некоторые преимущества, которые приносит этот тип предложений: более активное участие со стороны участвующих игроков, следовательно, больше повторений работы; полезность в условной структуре; запрос различных видов усилий; измерения секторального поведения (зональных пространств).

Следует отметить, что использование таких задач не создаёт адекватный уровень специфичности для некоторых переменных футбола. В данном случае речь идёт о габаритах игрового поля, о количестве задействованных игроков и о изменении правил. Есть и другие задачи, которые могут удовлетворить эти потребности.

Прежде чем мы начнём подробно рассматривать, как работают раунды ФК Барселона, мы рассмотрим вклад Даниэля Гиндоса (2015) по этому вопросу.

По словам Гиндоса (2015), задачи, применяемые во время тренировок, можно разделить на три:

- Вступительные.
- Оптимизационные.
- Основные или по завершении тренировочной сессии.

В этом описании автор утверждает, что раунды очень полезны во вступительных заданиях. Для Guindos (2015) раунды являются ситуациями игры неполными составами с оппозицией, в которых обычно нет изменений позиции из-за небольшого пространства, или, если они происходят, то они минимальные.

Раунд – это начало групповых игр. Это где находится образец, в меньших масштабах, то, что происходит на игровом поле. Было бы несправедливо говорить о раунде без упоминания Лауреано Руиса (2010), кто, в 70-х, был первым, кто установил это тренировочное предложение для командных видов спорта.

Он утверждал:



Мы не думаем, что нам нужно больше бегать для того, чтобы лучше играть. Главное – это коллективная работа, все играют в одно и то же, вместе с интеллектом и мастерством в игре. Не нужно быть физически одарённым, чтобы добиться успеха. Футбол для бега и мышления. Определяющими факторами являются интеллект, умственные навыки в обработке информации и чувство коллективной игры (Ruiz, 2010 стр. 28).

Чтобы достичь матч, приходится пройти через процесс, который имеет основание и порядок. Этот процесс начинается с самого элементарного и внушает критерии, которые мы считаем наиболее важными для того, чтобы играть в футбол, независимо от целей или модели игры.

Цели, над которыми необходимо работать при применении таких предложений, направлены на улучшение аспектов игрока, например:

- Улучшение его отношения с мячом.
- Улучшение его расположения, ориентации тела и профиль. Это позволит правильно выполнять каждый из пасов, в которых он участвует.
- Владение обеими ногами для оптимизации паса товарищу, будь то влево или вправо.
- Поддержание владения мячом через 1 или 2 удара.
- Возможность определения, куда сделать следующий пас до получения мяча.

Коллективные вопросы, со своей стороны, прорабатываются в рамках другого типа задач.

Раунд, который характеризует нашу практику, преследует, в фазе владения, цель создать **игру для поддержки владения мячом**. Для этого недостаточно избегать потерю мяча. Делается попытка гарантировать, что, при вмешательстве каждого игрока, игрок находился бы в положении, которое благоприятствовала его товарищу. В свою очередь, пас, сделанный игроком, должен оставить его товарища по команде в хорошем состоянии, чтобы тот не потерял мяч. Цель состоит не в том, чтобы играть для того, чтобы самому не ошибиться, а в том, чтобы играть так, чтобы товарищи по команде не совершали ошибок.

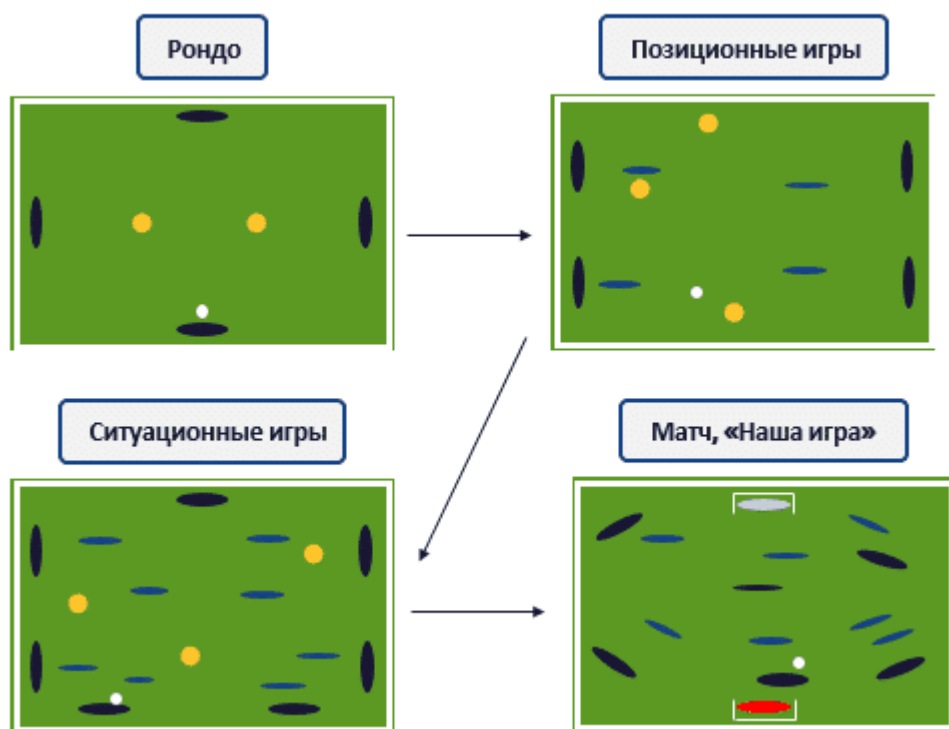
Игроки должны быть в постоянном движении для создания линий паса, будь то короткие или длинные пасы. Короткие в итоге рискуют быть потеряны из-за близости соперников, которые находятся в фазе восстановления. Длинный пас превышает это давление и находит дальнейшего игрока или *третьего человека*. Игрок, владеющий мячом, должен (всегда) иметь более двух линий паса.

Дальше будут рассмотрены этапы пройденного процесса для достижения матча с точки зрения ФК Барселона. Вы можете увидеть, что раунд является первым шагом на этапе подготовки.

Этапы процесса

Картинка 1: этапы для достижения матча





Источник: собственная разработка.

- 1- Раунд.
- 2- Позиционные игры.
- 3- Ситуационные игры.
- 4- Матч ("Наша игра").

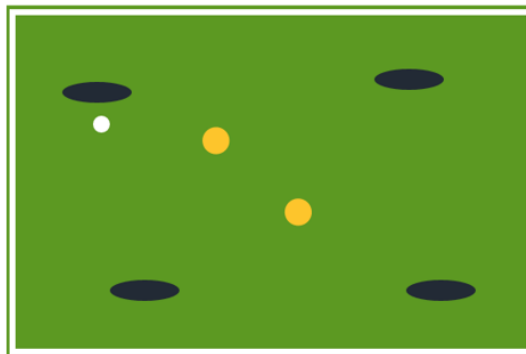
Раунд — это начало групповых игр. Laureano Ruiz:

Все концепции, которые рассматриваются в методологических применениях раунда имеют первостепенное значение, так как они являются "мини-матчами".

Рондо — это игра поддержки, в которой расположение игроков предварительно фиксировано, принимая во внимание интеллектуальное расположение пространства, в котором игроки, которые поддерживают владение мячом размещаются таким образом, что взаимосвязи между ними являются максимально эффективными и результативными. Таким образом, применяя эти предложения, от и особенно на этапах формирования, молодые игроки смогут логически занимать пространство, следуя и приобретая принципы, которые регулируют внутреннюю логику игры.

Рисунок 2: Рондо

Можно увидеть игрока за мячом, с товарищем по команде слева, другого справа и ещё одного впереди. Все здесь рассмотренные концепции могут быть перенесены в матч.



Источник: собственная разработка.

Практическое применение

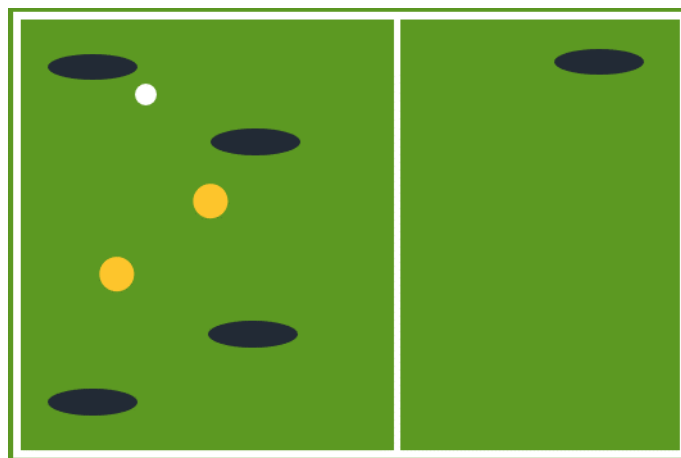
Будут разработаны некоторые практические примеры наиболее часто используемых раундов.

- Пример, раунд 4 против 2 + 1 с двумя пространствами.

В следующем примере поле разделится на две зоны. В одной будут играть 4 против 2, а в другой игрок будет находиться в ожидание для атаки. Должно быть сделано минимальное или максимальное количество пасов с целью изменения ориентации для игрока, расположенного в другой зоне. Если это будет достигнуто, три атакующих игрока и два оборонительных игрока перейдут для продолжения ситуации 4 против 2 в следующей зоне.

Для большей приближенности к реальности игры, не важно количество пасов, а важно воспользоваться правильным моментом для того, чтобы перейти на другое пространство.

Рисунок 3: 4 против 2 + 1 с двумя пространствами



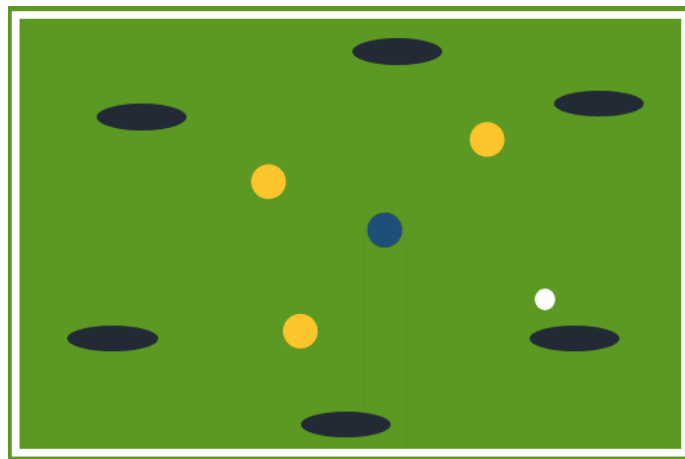
Источник: собственная разработка.

В этом случае цель состоит в том, чтобы играть со свободными игроками, рационально занимать пространство и предоставлять решения для игрока, владеющего мячом, постоянно создавая линии пасов. Что касается игроков на этапе восстановления, они должны попытаться восстановить мяч, закрыть линии паса, нажать на изменения ориентации и аккумулировать игроков в зонах, где находится мяч.

- Пример раунда 6 против 3 + 1 внутри.

6 игроков за пределами раунда, 3 игрока в восстановлении и один джокер внутри. Команда с мячом забивает, если ей удаётся связаться с джокером и передать мяч между двумя противниками. Джокер, в свою очередь, должен вернуть мяч вне раунда любому другому игроку, кроме того, от которого получил мяч. С помощью этих правил оптимальный способ забить гол, это, например, чтобы джокер отошёл от мяча и стал искать игроков, намеренных на восстановление. Также, игроки за пределами раунда должны держать мяч и быть внимательными для того, чтобы иметь возможность сделать голевой пас, что, с точки зрения передачи на матч, будет пасом, который бы занял пространство за спиной противников.

Рисунок 4: 6 против 3 + 1 внутри

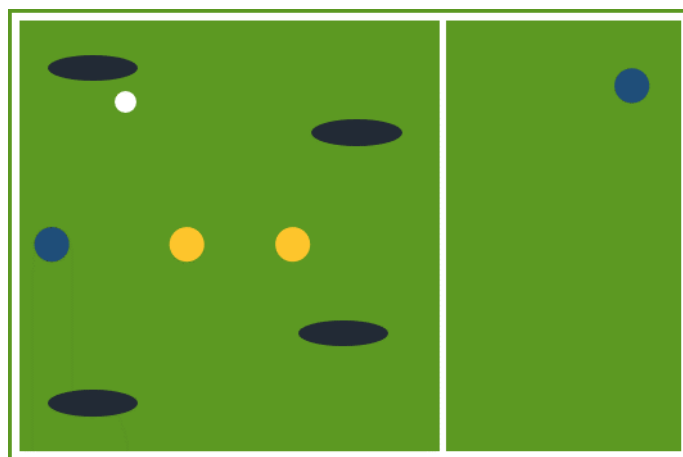


Источник: собственная разработка.

- Пример раунда 4 против 2 + 2с.

Как и в примере на рисунке 3, будут разделены две зоны. В одной будут играть 5 против 2, в другой будет ожидать нападающий игрок. В соответствии с теми же целями, что и в предыдущем примере, будет переход в другую зону игры после определённого количества пасов для того, чтобы играть 5 против 2.

Рисунок 5: 4 против 2 + 2п.

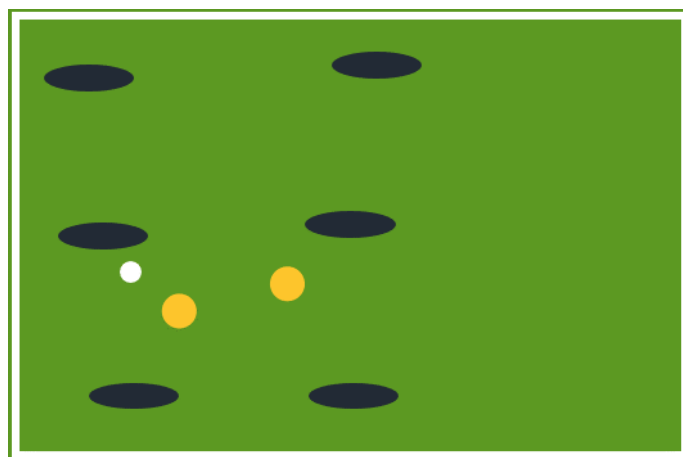


Источник: собственная разработка.

- Пример мобильного раунда 6 против 2.

В этом случае 6 игроков должны поддерживать владение мячом в то время, как 2 игрока пытаются восстановить его. Игроки составляют пары, 2 игрока с каждой стороны и 2 игрока по центру. Когда один из игроков пары передаёт мяч дальнему игроку, игрок, который передал мяч, и его товарищ обмениваются местами со средней парой. В этом случае начинается работа над сменой позиций, приводящая к мобильности игроков.

Рисунок 6: 6 против 2 мобильный



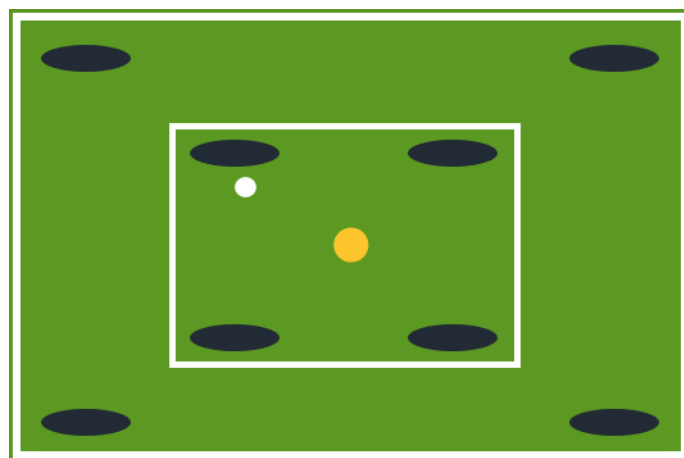
Источник: собственная разработка.

- Пример двойного раунда.

Работа ведётся в двойном ограниченном пространстве, в красном, 4 игрока должны поддерживать владение мячом в то время, как 1 игрок пытается восстановить его. Здесь устанавливается определенное количество пасов, которые должны быть сделаны для того, чтобы затем перейти к внешнему квадрату с длинным пасом. Игрок, который делает пас, меняет позицию с тем, кто его получает, и этот игрок должен будет вновь ввести мяч в красный квадрат, передавая мяч одному из 4 внутренних игроков, который станет защитником. Во время игры, спортсмен, который восстанавливает мяч, меняет

позицию, с которой он потерял его. В этом типе предложения начинается работа над длинным пасом.

Рисунок 7: Двойной раунд



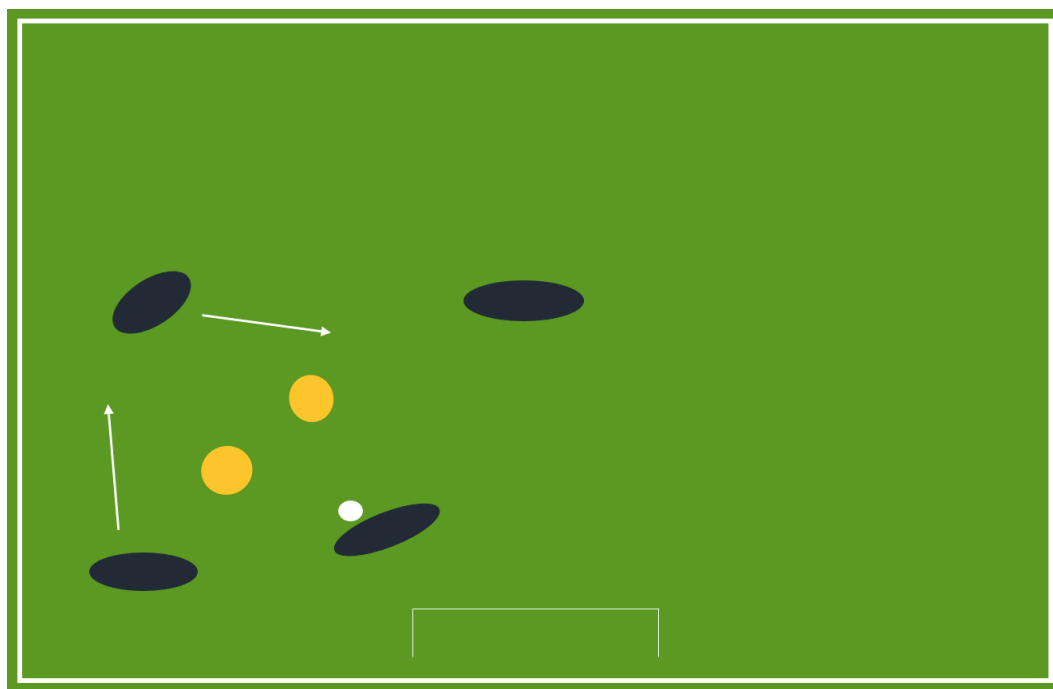
Источник: собственная разработка.

- Пример раунда по позициям.

Конкретные игровые ситуации восстанавливаются и превращаются в раунд. Другими словами, мы предлагаем конкретные ситуации, в которых мы позволяем игрокам за пределами раунда делать заранее определенные движения, так как если бы они делали их в реальном матче.

В частности, мы можем сделать раунд 4 против 2, где 4 являются левым центральным, левым боковым, левым крайним и левым внутренним (мы предполагаем, 1-4-3-3). Два игрока, нацеленных на восстановление мяча, могут быть нападающим и крайним противоположной команды. Центральный и внутренний будут вести себя как в раунде из числа тех, что мы видели выше, но мы ещё добавили правило мобильности: если левый боковой движется, в поиске его линий паса, в сторону крайнего, этот последний должен двигаться перпендикулярно тому, во внутрь (для того, чтобы приблизится к внутреннему). Это движение оставит полосу свободной для бокового. Таким образом, этот игрок должен наблюдать не только за мячом, но и за положением товарища по команде, в более тактическом смысле.

Рисунок 8: Раунд по позициям



Источник: собственная разработка.

Этот раунд является предыдущим шагом к другим типам задач, таким как позиционные игры. Данная ситуация считается раундом, потому что функциональные расстояния сокращаются и потому что есть игроки, которые действуют в задаче именно так, как принято в раунде (несмотря на то, что им отводится демаркационная роль, для создания контекста для тех, кто больше не действуют как бы действовали в раунде; в данном случае, боковой и крайний).

- Пример раунда футбол 7.

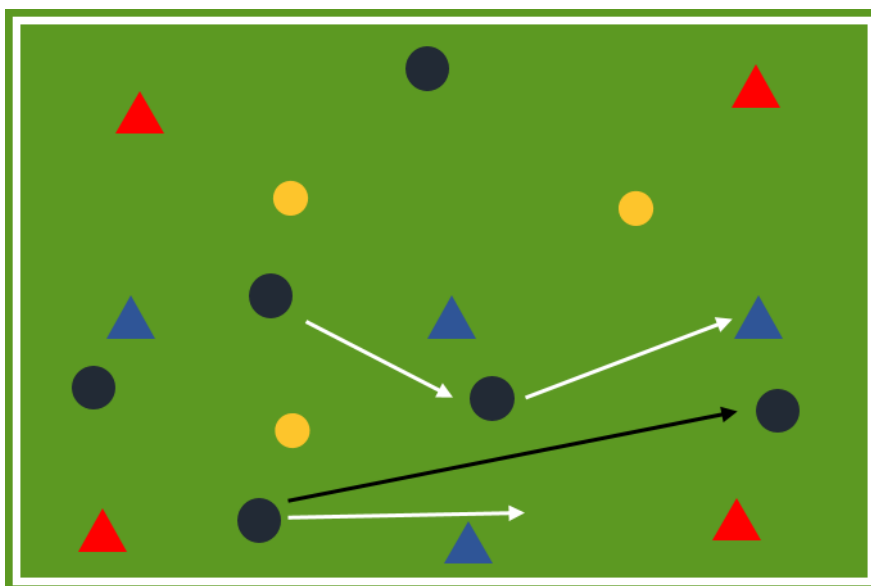
В этом стиле все игроки действуют с заранее определенных позиций в соответствии с позициями футбола 7, используя систему 1-3-2-1.

Цель состоит в том, чтобы сделать по крайней мере 3 паса в каждом из 3 раундов (см. рисунок 9). При переходе на небольшой раунд, некоторые игроки делают собственное движение из системы игры, как показывают белые стрелки. При переходе на большой раунд, участвуют 5 (нападающий, 2 центральных, 2 боковых) против 2.

Можно маркировать игрока, намеренного на восстановление, который должен перейти в небольшой рондо (будь то он самым передовым или другим) для обмена позициями. Если отберут мяч, они будут должны сделать два паса или найти тренера с мячом, например.

Вариант: не просить минимум пасов, а начать игру так, чтобы не дойти быстро до первого раунда, так как чтобы забить, нужно дойти до форварда.

Рисунок 9: Раунд футбол 7



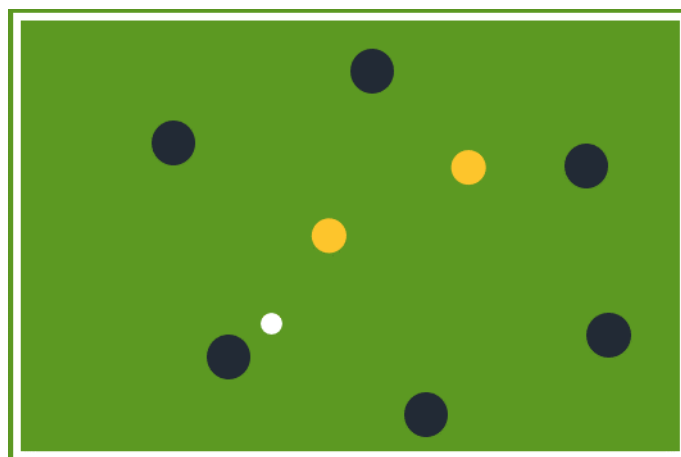
Источник: собственная разработка.

- Пример игрового раунда.

Создаётся раунд 6 против 2 и единственное его отличие от других заключается в том, что при отбирании мяча (не потери) 8 игроков должны искать новое внешнее игровое пространство для игроков, которые уже находятся вне, причём ни один из двух не находится сбоку. Если два игрока достигнут одно и то же пространство одновременно, те, которые отобрали, имеют приоритет, и если совпадут позиции двух игроков извне, тренер должен решить. Два игрока, которые остаются без пространства, будут новыми игроками, которые будут отбирать.

Это является игровой задачей, которая, как следует сказать, несовместима с некоторыми из целей, показанных ниже. Можно сделать первый и простой подход к «смене чипа», когда наша команда теряет мяч, и следует быстро активировать желание выйти и отобрать, и оставить нашу позицию позади.

Рисунок 10: Игровой раунд



Цели, концепции и критерии

- Научиться **хотеть желать владеть мячом как команда**. Концепция команды рождается в раунде с первого момента. Речь идёт не об индивидуальностях во время владения мячом, а о командной логике.
- Оптимизировать координационные аспекты (КОО), когнитивные (КОГ), социально-аффективные (САФ), эмоционально-волевые (ЭВО), креативно-выразительные (КВЫ) игры. Все эти концепции или структуры должны сосуществовать одновременно в предложениях раунда.
- Определить, интерпретировать и практиковать элементы **нашей игры** в пространствах взаимопомощи.
- Адаптировать нашу социально-аффективную игру к *континууму* игры. Футбол является сложным и непрерывным, речь идёт не о завершении вмешательства после паса или удара, а о понимании постоянной динамики игры, в которой мы всегда связаны.
- Чтобы **все** участвовали во владении мячом, и чтобы **все** участвовали в его восстановлении, если мы его потеряли. Игра состоит в знании того, какая из двух команд владеет мячом и доминирует над противоположной командой. Для этого необходимо сотрудничество всех игроков в два момента игры (понятые как один в рамках *континуума* игры).
- Раунды также могут иметь игровой компонент, идеальный для начала тренировки, чтобы сосредоточить внимание игрока на задачах, предложенных тренером, и также они могут быть использованы в качестве режима координационной разминки.

Цели раунда

Для этапа владения мячом (включает в себя КОО – КОГ – САФ – ЭВО аспекты)

- Мяч наш, и мы не можем его потерять. **Все** должны наслаждаться игрой.
- Улучшить короткий пас и ориентированный контроль (использовать обе ноги и различные контактные поверхности). Пасы и ориентированные контроли в ограниченном пространстве являются частью нашей игры.
- Непрерывность игры (дать мяч в выходе; до, во время и после с той же инерцией паса, я выхожу искать следующее действие, избегая проходить через линию мяча. Пас не является действием, которое заканчивается после его завершения.
- Научиться смотреть, видеть, предсказывать, предвидеть и решать.
- Альтернативы короткой и длинной игры, снаружи и внутри (дальний пас). В раунде есть ещё товарищ, который находится дальше и который будет выбран для длинного паса (снаружи и внутри) для достижения пространств за спиной противника.



- Предложение линии паса, повторить пасы и обеспечить поддержку (поощрять коммуникацию).
- Обмануть и удивить игроков, намеренных на восстановление мяча (неожиданный пас). Обман противника и взаимопонимание между нами являются двумя переменными, которые связаны, невозможно совершить одно без другого. Важно воспользоваться хорошей групповой интерпретацией. Способность знать нашего товарища, понимать действие, которое он совершит, просто увидев начало его движения, даёт преимущество в десятые доли секунды. Это возможно при высокой оптимизации социально-аффективной структуры и достигается, среди прочего, с часами тренировок в ситуациях высокой специфичности, от раундов до матчей.

Для этапа восстановления владения мячом (включает САФ и ЕВО аспекты)

- Симулировать намерение сделать соответствующее движение для того, чтобы обмануть оппонента на этом этапе восстановления. Финт.
- Не заходить резко.
- Перекрыть доминирующую ногу.
- Связь между игроками, нацеленными на восстановление мяча, чтобы заблокировать траекторию мяча.

"Когда ФК Барселона реорганизуется для восстановления мяча, со скоростью света, его структура может принимать любую форму, а не расположение по умолчанию" (Сапо, 2012, стр. 33).

Мы считаем важным подчеркнуть, что эти две структуры, САФ и ЕВО, имеют первостепенное значение в концепции восстановления. Положительные отношения между игроками будут предоставлять пользу для сотрудничества команды и для более высоких возможностей восстановления мяча. **Воля** является ещё одним ключом к желанию восстановления мяча, а потому поддерживается.

Цели для практики на этапе владения (выбрать 1)

- Улучшить короткий пас и ориентированный контроль (использовать обе ноги).
- Научиться смотреть, видеть, предсказывать, предвидеть и принимать решения.
- Иметь варианты игры снаружи и внутри.

Цели для практики на этапе восстановления (выбрать 1)

- Симулировать намерение сделать для этого восстановления.
- Не заходить резко.
- Первый игрок к мячу, второй к траекториям противника.

Концепции, критерии и эффективная информация (для тренера)



- Предоставить игроку индивидуальную и эффективную информацию на каждом перерыве игры.
- Поменять позиции игроков. Все постоянно меняется. Это имеет первостепенное значение для того, чтобы профили были разными и варьировали характеристики владения игрой. Кроме того, это позволяет игроку понять, как принимаются решения в каждом пространстве поля. Важно работать над этим аспектом с раннего возраста.
- Если восстановление сделано двумя игроками, значит, оба должны выйти и зайти, и тот, что сделал пас, и тот, что его принял. Успех движений зависит от того, что хорошо было сделано до этого. То же самое касается неудачных движений.

Концепции в 4 против 2

Рисунок 11: Критерии для владения



Источник: собственная разработка.

До паса: смотреть, правильно профилировать тело, держать ноги активными и делать финт, до получения мяча, чтобы обмануть противника и дать линию паса игроку, владеющему мячом.

Во время паса: есть два возможных варианта. Важно помнить, что соперники всегда обуславливают наши возможности.

- 1- Контроль, ориентирован на лучшее свободное пространство и пас (если бездумный, то лучше).
- 2- Определить ближайшего противника для создания 2 против 1 с товарищем, чтобы вызвать численное превосходство.

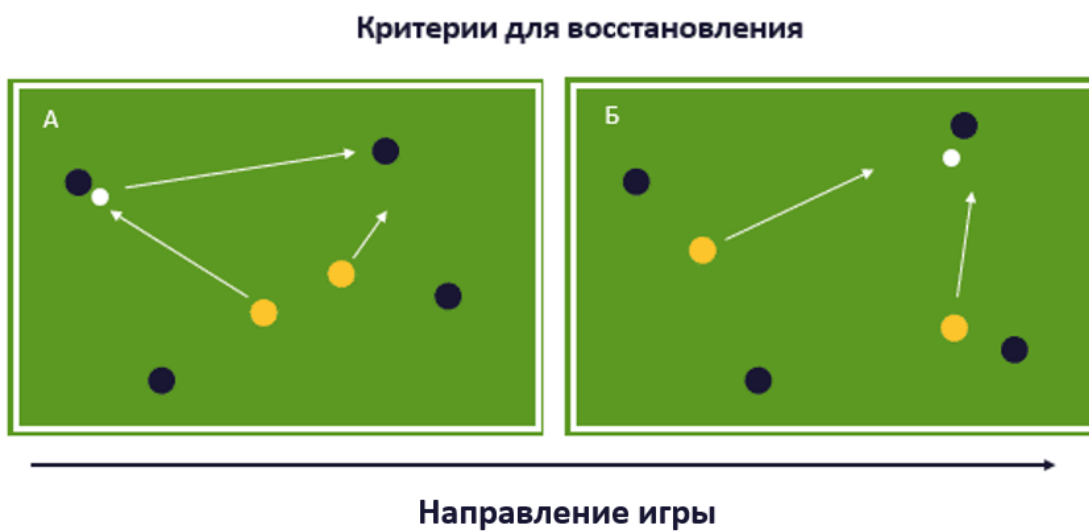
После паса: товарищу, который получает мяч, дать выход на другую линию от траектории мяча.

Всё время:

- Поддерживать мобильность.
- Не занимать вершины или углы игрового пространства (да боковые полосы).

- Держать ноги активными.
- Правильно профилировать тело для того, чтобы увидеть все пространства игры (смотреть близко и далеко), чтобы выбрать лучшие альтернативы для короткой (боковой пас) и длинной (между двумя противниками) игры.
- Лучшая поддержка для игрока, владеющего мячом (появление, непрерывность, прогрессия, влечение к третьему человеку, игра на линии).

Рисунок 12: Критерии для восстановления



Источник: собственная разработка.

До паса:

- 1- Преследовать соперника, владеющего мячом со стороны его умелой ноги, чтобы заставить его выйти с неумелой ногой.
- 2- Позиционироваться в промежуточном положении между двумя противниками и оставаться профилированным для покрытия возможного 1 против 1 с вашим товарищем; если вы находитесь во взаимопомощи в восстановлении.

Во время паса:

- 1- Занять пространство между двумя соперниками и оставаться профилированным для того, чтобы видеть возможный промежуточный пас.
- 2- Преследовать соперника, владеющего мячом, закрывая траекторию паса позади него к третьему противнику.

После паса:

1. Когда мы уже восстановили мяч, нужно будет сделать 3 паса, чтобы считать его нашим. Может быть хорошим вариантом повторить пас 1 → 2 и, на третьем пасае, выйти из этой зоны, чтобы избежать потерю восстановленного мяча, а также дать время реорганизоваться игрокам, которые искали восстановление (конечно этого в раунде обычно не бывает, хотя можно выполнять задания с

непрерывными циклами, то есть с переходами: моменты с мячом и без него, и наоборот).

Всё время:

- Не следить за траекторией мяча.
- Профилировать тело, чтобы увидеть как можно больше поля, и, по крайней мере, 3 противников.
- Перекрыть 1 или 2 линий паса игрока, владеющего мячом.
- Предложите единственный выход игроку, владеющего мячом.
- Один защитник должен давить на игрока, владеющего мячом (вход), а другой должен прикрывать его.
- Воспользоваться моментом ошибки (в пасае, контроле и т. д.), чтобы оказать большее давление на игрока, владеющего мячом, и, таким образом, создать потерю мяча с его последующим восстановлением.

Предложения

Не нужно работать более чем над одной концепцией каждый раз, когда проходит раунд. Цель состоит в том, чтобы сделать это вовремя и в рамках запланированного процесса.

Все рассмотренные элементы служат для создания **хороших привычек** у игроков, которые проходят через тренировочные процессы. Не следует прекращать настаивать на этих упражнениях, поскольку, если игрок приучится к вредным привычкам, очень сложно будет это исправить. Нейронаука показывает нам, что легче создавать новые нейронные связи, чем аннулировать существующие (то есть что мы уже выучили). Тренировочные этапы имеют ключевое значение, потому что именно на них преобладает мотивация к обучению и игре.



Ссылки

Guindos, D. (2015 год). *Construcción metodológica del modelo de juego. Nadie sabe nada, una visión sistémica*. Ciudad de impresión: Fútbol del libro.

Gómez, P. (2014 год). *El fútbol ¡NO! es así. ¿Quién dijo que está todo inventado?* Ciudad de impresión: Fútbol del libro.

Martínez, F. (2010 год). La formación del joven futbolista a través del juego rondo. *Revista Digital de Educación Física*. Vol. (edición) 6- X páginas del artículo.

Oscar, C. M. (2010 год) *El juego de posesión del F.C Barcelona*. **Barcelona:** MCSports.

Owen, A., Twist, C., y Ford, F. (2004 год). Small-side games: the physiological and technical effect of altering pitch size and player numbers. *Insight*, 7 (2), 50-53.

Parlebas, P. (2001 год). *Juegos, deportes y sociedad. Léxico de praxeología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Portugal, M. (2006 год). *El entrenamiento en el fútbol rondos y mantenimientos*. Barcelona: S.L.

Ruíz, L. (2010 год). *Fútbol profesional y mi modelo de juego*. Barcelona: MCSports.

Seirul-lo, F. (2012 год). Competencias: desde la educación física al alto rendimiento. *Revista de Educación Física*, 128 5-8.

Seirul-lo, F. (2017 год). *El Entrenamiento en los deportes de equipo*. Barcelona: Mastercede.

Wein, H. (1995 год). *Fútbol a la medida del niño vol. 1*. Madrid: Gymnos.

