

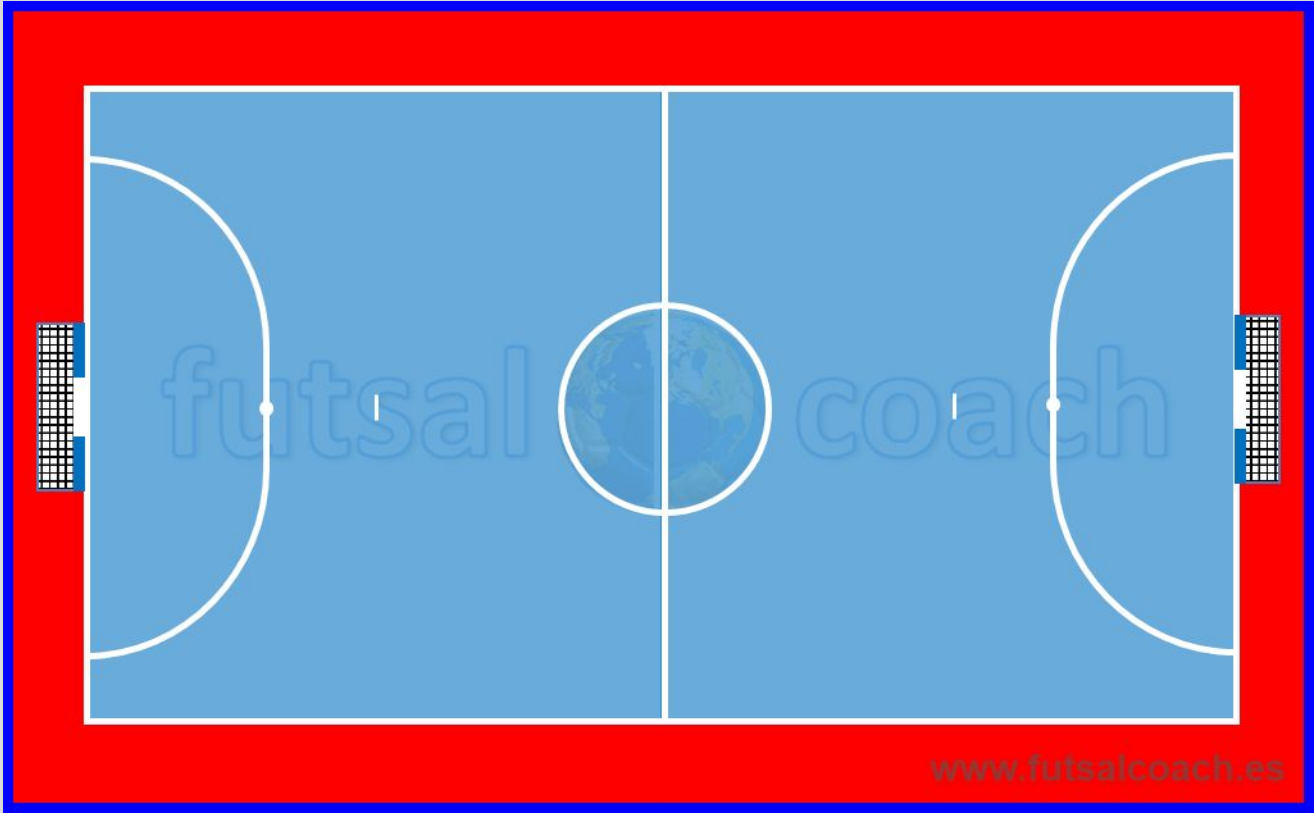


[www.futsalcoach.es](http://www.futsalcoach.es)

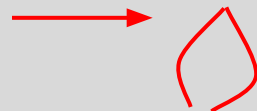
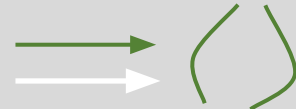
РЕДАКТОР УПРАЖНЕНИЙ

Andrés Sanz



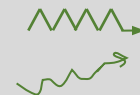


ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

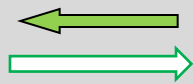


D1 D2 D3 D4  
D1 D2 D3 D4

ВЕДЕНИЕ



УДАР



ФИНТЫ



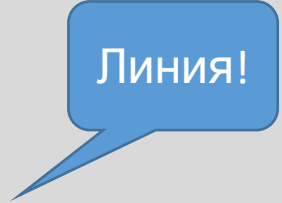
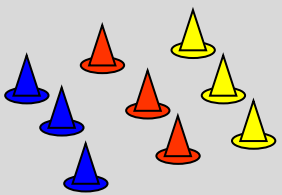
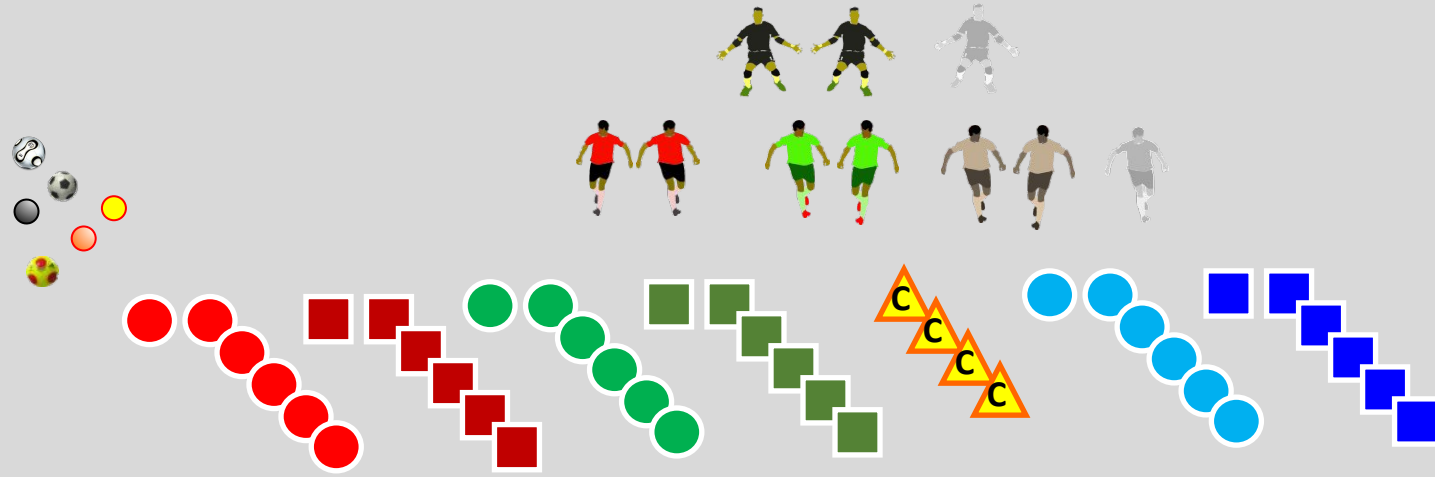
БЛОКИ

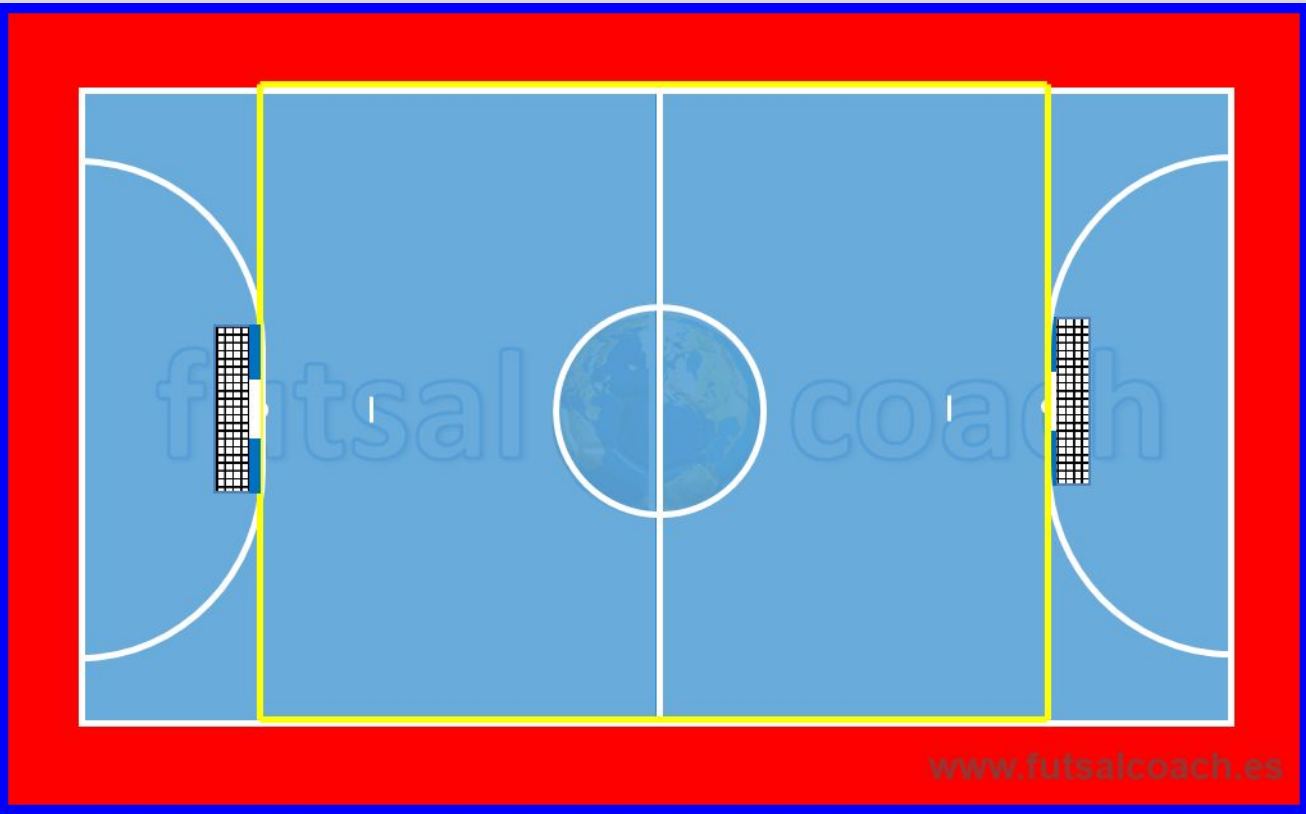


ПАСЫ

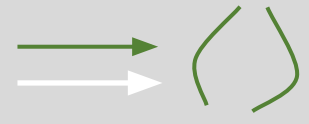


P1 P2 P3  
P4 P5 P6

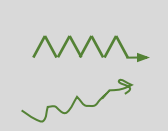




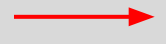
ПЕРЕМЕЩЕНИЯ



ВЕДЕНИЕ



УДАР



ФИНТЫ

D1 D2 D3 D4  
D1 D2 D3 D4

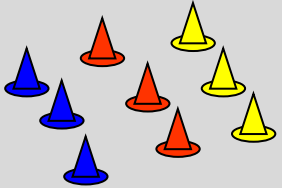
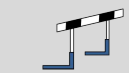


ПАСЫ

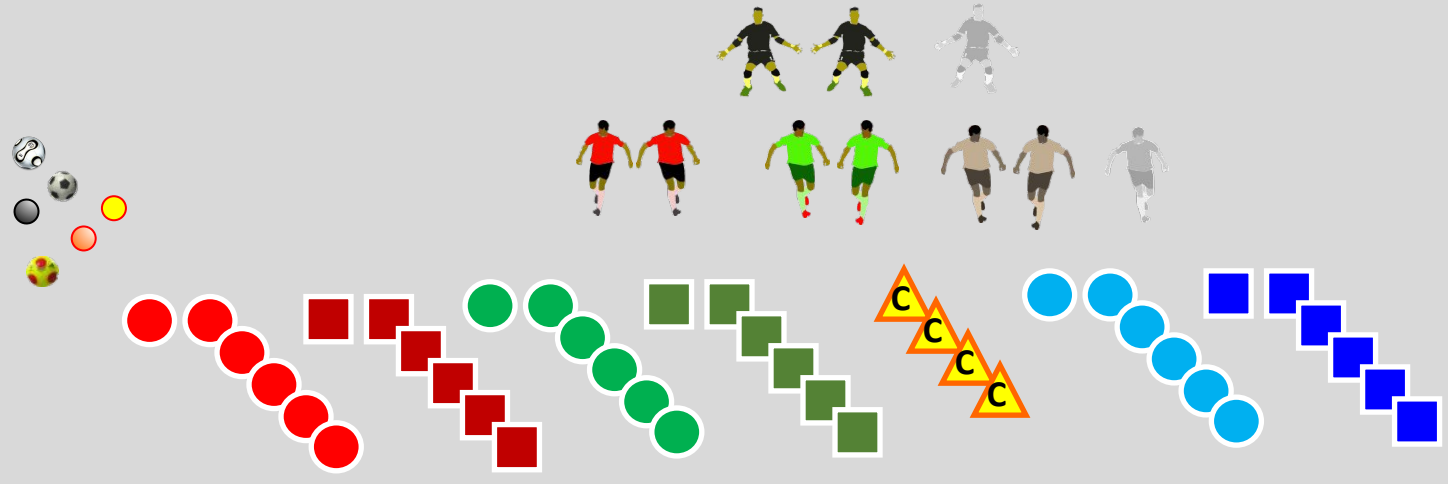


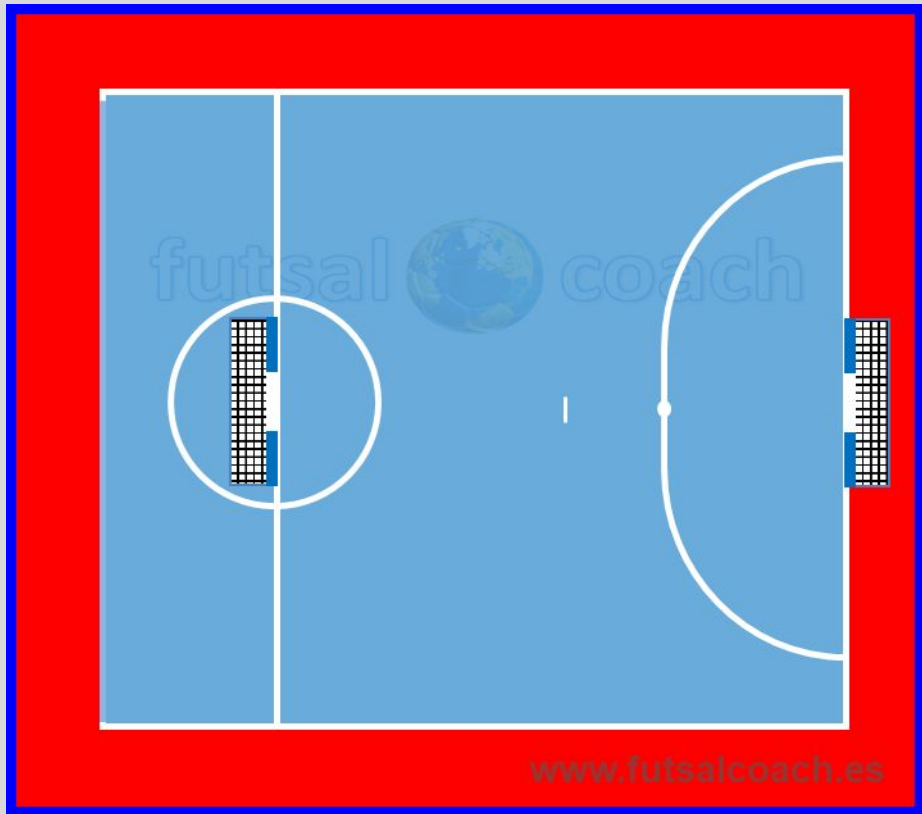
P1 P2 P3  
P4 P5 P6

БЛОКИ

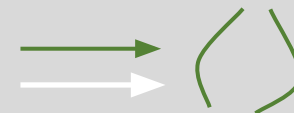


ЛИНИЯ!

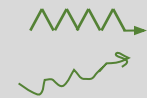




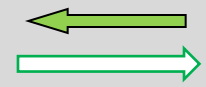
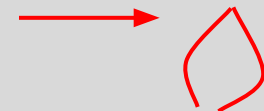
ПЕРЕМЕЩЕНИЯ



ВЕДЕНИЕ



УДАР



ФИНТЫ

D1 D2 D3 D4  
D1 D2 D3 D4

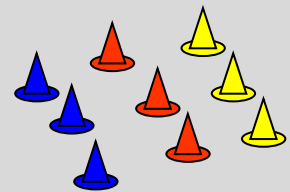
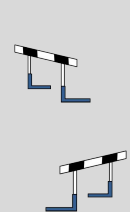


ПАСЫ

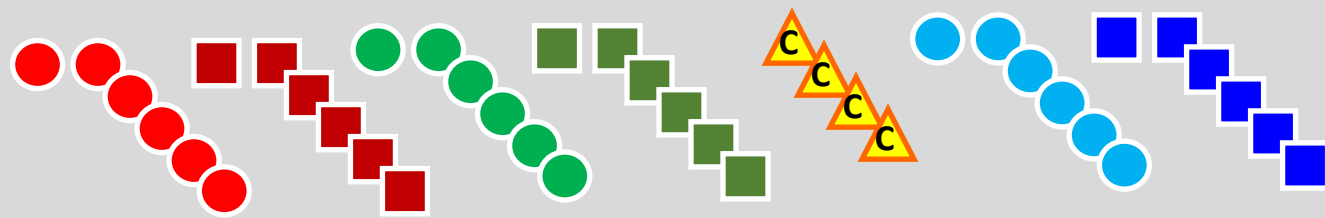
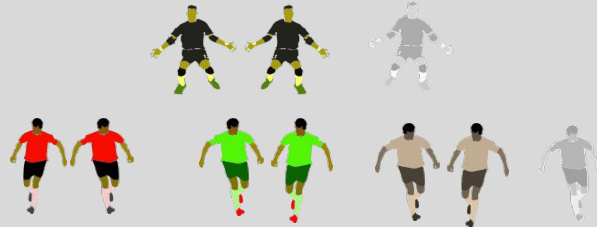


P1 P2 P3  
P4 P5 P6

БЛОКИ



ЛИНИИ!



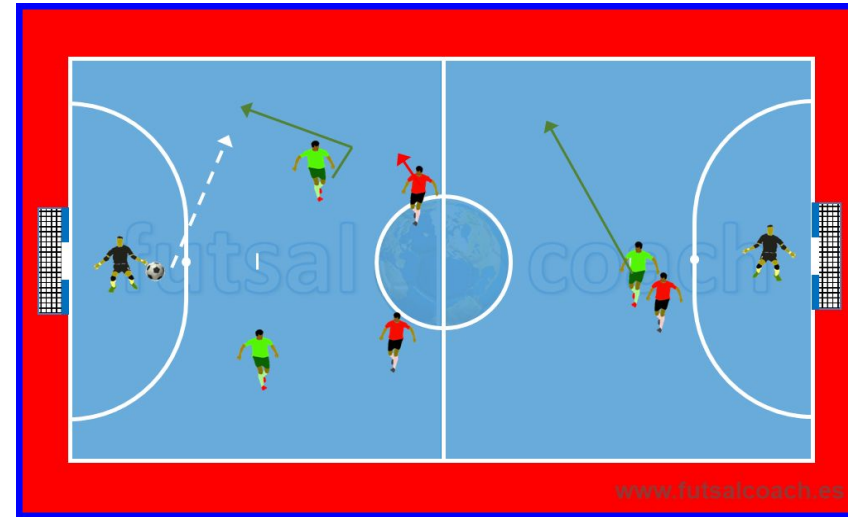
# Упражнения

е

<b>ПЛОЩАДЬ:</b>		<b>ВРЕМЯ:</b>	
<b>ИГРОКИ:</b>		<b>ВРАТАРИ:</b>	
<b>ИНВЕНТАРЬ:</b>			
<b>ОПИСАНИЕ:</b>			
<b>НАБЛЮДЕНИЯ:</b>			

<b>ЗАДАЧИ:</b>	
<b>СОДЕРЖАНИЕ:</b>	

- Выберите слайд с соответствующей игровой поверхностью для задачи, которую вы собираетесь разрабатывать, и нарисуйте задачу, перетаскивая фигуры (если фигура невидима за игровой поверхностью, щелкните мышью на игровой поверхности, щелкните правой кнопкой мыши и выберите "отправить на задний план").
- При необходимости измените размер изображения и/или фигур, чтобы найти подходящую пропорцию.
- После того как рисунок будет закончен, сгруппируйте его вместе с помощью левой кнопки мыши, щелкните правой кнопкой мыши на рисунке и выберите "копировать".



- перейдите к слайду с шаблоном задания. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите "вставить как изображение" (так вы сможете позже изменить размер без потери пропорций рисунков).

Tareas (plantilla de tarea)

SUPERFICIE:	DURACION:	OBJETIVOS:
JUGADORES:	PORTEROS:	CONTENIDOS:
MATERIAL:		
DESCRIPCION:		
OBSERVACIONES:		

- настройте размер рисунка в соответствии с пространством шаблона. Заполните информационные поля и заполните карточку задания.

Tareas (plantilla de tarea)

SUPERFICIE:	DURACION:	OBJETIVOS:
JUGADORES:	PORTEROS:	CONTENIDOS:
MATERIAL:		
DESCRIPCION:		
OBSERVACIONES:		



## ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

- Сохраните в другой папке копию ppt с оригинальными шаблонами и, когда вы начнете создавать задание с нуля, скопируйте этот файл для работы над копией, но всегда сохраняйте немодифицированный оригинальный файл.
- Если вы сохраняете рисунки, которые вы делаете, в формате ppt, вы накопите множество шаблонов, которые сэкономят вам работу в дальнейшем. Обратившись к ранее сделанному чертежу и изменив пару стрел, или положение удара, включая новое действие... вы получите новый рисунок за очень короткое время. Вы можете назвать этот ppt «черновик».
- Вы можете настроить шаблон задания, изменив информационные поля, их расположение, цвета, вставив герб вашего клуба...
- Вы можете сохранять слайды заданий после их заполнения в одном или нескольких ppt, создавая таким образом «базу данных с заданиями», которые вы можете классифицировать по своему усмотрению, переименовывая каждый ppt.