



**DANOK
BAT**

Danok bat ROOM-INSTRUKZIOAK familientzat

Danok Bat Room Danok Bat Clubeko metodologia taldearen ideia berritzaile bat da, gamifikazio kontzeptuan oinarritzen dena, hau da, jolasari ez dagozkion alorretako jolasak sortzen saiatzea, eguneroko jardueretan, etxean edo beste pertsona batzuekin ditugun harremanetan.

Jokoaren hasiera

Danok Bat Room jokalaria motibatuzeko sortu den istorioa da. Historiaren hasiera klubeko instalazio guztietako giltzak desagertzean hasten da (egoitza soziala, Mallona, Angeles Custodios futbol zelaia eta psikomotrizitate gela). Hurrek, probak eginez, giltzak aurkitzen lagundu behar dute, berriro instalazioetan sartu ahal izateko eta entrenatu ahal izateko.

Iraupena

Danok Bat Roomek 4 asteko iraupena du.

Egitura

Itxuraz azalpena zaila bada ere, jokoaren diseinua oso erraza eta intuitiboa da, formatuak berak inolako eragozpenik gabe aurrerantz joateko gonbita egiten du.

Jokoa 4 aste independentetan banatzen da. Astero 4 proba tekniko eta erantzun beharreko galdera bat izango ditu. Astea gainditzeko, haur bakoitzak probak egin behar ditu, eta horretarako prestatutako plataforman (Drive galdetegia) jarri behar ditu proben bideoak edo argazkiak. Gainera, proba gainditzeko, hurrengo faserako (hurrengo astea) aurrera egiteko baimena emango dien



**DANOK
BAT**

galdera bat erantzun beharko dute. Erantzuna fasetik pasatzeko "kodea" da. Galderak hainbat gairi buruzkoak izango dira: Danok Bat Club (informazioa danokbat.eus webgunean bilatu beharko da), nutrizioa...

Fase bakoitzaren lehen pantaila

Lehenengo pantaila bakoitzean, honako hauek aurkituko ditugu:

- Asteko dinamikaren azalpena
- COVID-19ren aurreko prebentzio-neurriak
- Jarduerak egin aurretik berotzeko gida
- Asteko taula. Fase bakoitzaren zenbakia jasotzen du. Beti "klik" egin beharko da gauden fasearen zenbakian. Esteka horrek bigarren pantaila batera eramango gaitu.
- Jarraibideak euskaraz daude. Pantailan esteka bat ere agertuko zaizue, testua itzuli behar baduzue. Esteka hau dago: [https://www.euskadi.eus/itzultzailea /](https://www.euskadi.eus/itzultzailea/)

Fase bakoitzaren bigarren pantaila

Fase bakoitzeko bigarren pantailan automatikoki agertuko da:

- 4 ariketa tekniko motor. Ariketa bakoitzaren gainean klikatuz gero, horren azalpen-bideo batera eramango gaitu, eta bertan gure entrenatzaile bat edo batzuk agertuko dira (batzuetan beste haur batzuk).
- Fasez pasatzeko galdetegia. Galdetegi honetan:
O Jaiotza-urtea bete behar da



**DANOK
BAT**

Edo egindako jokoen bideoak edo argazkiak erantsi behar dira.

Edo galderari erantzun behar zaio fasetik pasatzeko

Bideoak

Entrenatzaileek jokalariek bidaltzen dituzten bideoak kontrolatuko dituzte. Denek agintzen dutela ziurtatuko dute. Umeren batek agintzen ez badu, kirol arduradunari (EDU edo Arkaitz) jakinarazi behar zaio, beraiekin harremanetan jar dadin.

Entrenatzaileek bideoak ikusi beharko dituzte, ondo gauzatu ez diren alderdiak a posteriori zuzendu ahal izateko (ariketaren dinamika, ukipen-azalerak, bi hanken erabilera). Zuzenketa tekniko zailak edo abstraktuak ez egitea.

Gure ustez, agian bideo asko izango dira jarraipena egiteko, baina bakoitzaren denbora mugatu dugu (15 'eta 45' artean). Hala ere, talde teknikoko entrenatzaile guztien artean kontrola banatzea gomendatzen dizuegu.

Jitsi Meet saioak

Astean 2 egunetan, Jitsi meet plataformak taldeko saio bat egingo du entrenatzaileekin, entrenatzaileek taldearen jarraipena egin dezaten. Sesioen egunak ordezkarien eta entrenatzaileen artean adostuko dira.

Saio bakoitzaren ondoren, eta beharrezkoa bada, entrenatzaileek gurasoei dinamikan sor daitezkeen zalantzak argituko dizkiete (jolasak egin, fitxategiak igo, fitxategien nomenklatura).