



**DANOK
BAT**

DANOK BAT ROOM-INSTRUCCIONES PARA LAS FAMILIAS

Danok Bat Room es una idea innovadora del grupo de metodología de Danok Bat Club que tiene su base en el concepto de GAMIFICACIÓN, es decir, tratar de crear juegos de los campos que no son propios del juego, en las actividades cotidianas, en casa o en las relaciones que tenemos con otras personas.

Inicio del juego

Danok Bat Room es una historia que se ha creado para motivar a los jugadores a la hora de realizar las actividades (juegos) que tienen hacer. El inicio de la historia comienza con la desaparición de las llaves de todas las instalaciones del club (sede social, Mallona, campo de fútbol de Ángeles Custodios y sala de psicomotricidad). Los niños, haciendo las diferentes pruebas, tienen que ayudar a encontrar las llaves para que cuando podamos volver a entrenar poder entrar en las instalaciones.

Duración

Danok Bat Room tiene una duración de 4 semanas.

Estructura

Aunque aparentemente la explicación es complicada, el diseño del juego es muy sencillo e intuitivo, el propio formato invita a ir hacia delante sin ningún tipo de contratiempo.

El juego se divide en 4 semanas independientes. Cada semana constará de 4 pruebas técnico motrices y de una pregunta que deberán responder. Para superar cada semana cada niño tiene



**DANOK
BAT**

que realizar las pruebas y colgar en la plataforma habilitada para ello (cuestionario Drive) los videos o fotos de las pruebas. Además, para superar la prueba tendrán que responder una pregunta que les dará el paso a la siguiente fase (siguiente semana). La respuesta es el “código” para pasar de fase. Las preguntas serán sobre diferentes temas: Danok Bat club (la información la deberán de buscar en la web danokbat.eus), nutrición....

Primera pantalla de cada fase

En cada primera pantalla se encontrará:

- Una explicación de la dinámica semanal
- Medidas de prevención ante el COVID-19
- Guía para el calentamiento antes de realizar las actividades
- El tablero de la semana. Este contiene el número de cada fase. Siempre habrá que “clicar” en el número de la fase en la que estemos. Este enlace nos llevará a una segunda pantalla.
- Las instrucciones están en euskara. En la pantalla también os aparecerá un enlace por si necesitáis traducir el texto. El enlace es el siguiente: <https://www.euskadi.eus/traductor/>

Segunda pantalla de cada fase

En la segunda pantalla de cada fase aparecerá automáticamente:

- 4 ejercicios técnico motrices. Clicando encima de cada ejercicio nos lleva a un video explicativo del mismo en el que aparece uno o varios de nuestros entrenadores (a veces otros niños) realizándolo.
- Cuestionario para pasar de fase. En este cuestionario:
 - o hay que rellenar el año de nacimiento



**DANOK
BAT**

- hay que adjuntar los videos o fotos de los juegos realizados
- hay que responder a la pregunta para pasar de fase

Videos

Los entrenadores realizarán un control de los videos que mandan los jugadores. Se asegurarán de que todos vayan mandando. Si hay algún niño que no manda hacérselo saber al responsable deportivo (Edu o Arkaitz) para que contacte con ellos.

Los entrenadores deberán de realizar un visionado de los videos para poder corregir a posteriori aspectos que no se ha ejecutado bien (dinámica del ejercicio, superficies de contacto, utilización de ambas piernas...). No hacer correcciones técnicas difíciles o abstractas.

Entendemos que quizá sean muchos videos para su seguimiento, aunque hemos limitado el tiempo de cada uno (entre 15'' y 45''). Aun así, os recomendamos la división del control entre todos los entrenadores del cuerpo técnico.

Sesiones Jitsi Meet

2 días a la semana se hará una sesión grupal por la plataforma Jitsi meet con los entrenadores para que estos tengan un seguimiento del equipo. Los días de las sesiones se acordarán entre los delegados y los entrenadores.



DANOK
BAT

Después de cada sesión y si es necesario, los entrenadores resolverán las posibles dudas que puedan surgir en la dinámica con los aitas y las amas (realización de juegos, subida de archivos, nomenclatura de archivos...).

La duración de las sesiones será de aproximadamente:

- Sesión 1: 45'
 - La primera sesión explicaremos la dinámica de Danok Bat Room, motivando a los niños y envolviéndoles en la historia.
 - Dinámica de grupo (qué tal están, preguntas de si salen a la calle, si se ven, con quién juegan, qué suelen hacer, bromas entre ellos...)
 - Seguimiento de los ejercicios del fin de semana
 - Explicación de los ejercicios de la semana (ver la visualización de los videos previamente)

- Sesión 2: 30''
 - Dinámica de grupo (qué tal están, preguntas de si salen a la calle, si se ven, con quién juegan, qué suelen hacer, bromas entre ellos...)
 - Seguimiento de los ejercicios del fin de semana



**DANOK
BAT**

IMPORTANTE: LLEVAR UN CONTROL DE LOS ASISTENTES A LAS SESIONES. SI HAY ALGÚN NIÑO QUE NO SE CONECTA HABITUALMENTE HACEDNOSLO SABER.

Medidas anti COVID-19

Recordad a los niños que en todas las sesiones que durante las actividades a desarrollar:

- Siempre llevar mascarilla
- Evitar el contacto entre participantes
- Limpiaros las manos con gel hidroalcohólico al terminar cada actividad (si esta se alarga hacerlo cada 20')

Nota aclaratoria

DANOK BAT ROOM no tiene un carácter competitivo. Tiene un carácter formativo en el que los niños deben de pasárselo bien realizando los juegos y a su vez mejorar técnica, motriz y cognitivamente. El no poder realizar todas las actividades o alguna imposibilidad técnica nunca supondrá la exclusión del niño de la dinámica. Nos interesa que los niños jueguen, se diviertan y aprendan el máximo tiempo posible, además de poder relacionarse (en la medida de lo posible) y fortalecer vínculos con amigos del equipo (o de fuera) y familias.