

# CREATION ET GESTION DE CLUB



INTRODUCTION

UTILISER LA BOÎTE

CREATION DE CLUB

SANTE ET SECURITE

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

ACTIVITES BONUS

Qu'il s'agisse de créer un club dans un environnement scolaire ou dans un autre type d'établissement, le présent document propose des trucs et astuces pour démarrer votre club. Vous trouverez des renseignements sur les sujets suivants :

## CREER VOTRE CLUB DE WARHAMMER

En matière de clubs, chaque établissement a ses spécificités. Voici des indications basiques pour monter un club de Warhammer, mais regardez comment fonctionnent les autres clubs de votre école ou groupe.

## CONSEILS POUR GERER VOTRE CLUB

Des suggestions supplémentaires susceptibles de vous aider à fixer des buts à vos membres, à assurer l'inclusivité au sein de votre club, et à documenter les progrès de vos membres.

## CODE DE CONDUITE IMPRIMABLE

Une fiche A4 imprimable qui fixe les règles à suivre par les membres lors des parties de Warhammer. Elles encouragent l'équité et l'esprit de camaraderie. Sinon, vous pouvez vous en inspirer pour écrire les vôtres !

## CARTE AIDE-MEMOIRE IMPRIMABLE POUR LES MEMBRES

Une fiche imprimable à remplir par les membres, puis qu'ils emmènent chez eux pour se rappeler ce qu'ils doivent apporter pour la prochaine séance.

## FORMULAIRE D'AUTO-EVALUATION POUR LES MEMBRES

Une fiche imprimable à remplir par les membres, afin de les aider à réfléchir sur leurs propres progrès et à se donner des buts à l'avenir.

### BESOIN D'AIDE ?

S'il vous faut plus d'aide, vous pouvez toujours joindre votre coordinateur Warhammer Alliance local ou rendre visite à votre magasin Warhammer le plus proche.

Vous pouvez trouver le magasin le plus proche sur :



[STORES.WARHAMMER.COM](https://stores.warhammer.com)



# CREER VOTRE CLUB DE WARHAMMER

Quel que soit votre lieu de réunion, le succès d'un club dépend de la planification et de la communication. Ce guide vous aidera à vous organiser. Notez que de nombreuses écoles ont déjà un cadre défini pour la création de clubs en leur sein, donc c'est ce cadre que vous devez respecter si vous êtes en établissement scolaire. Pour mettre en place votre club, vous devez :

## OBTENIR LA PERMISSION DE FONDER UN CLUB

Si vous n'êtes pas le décideur dans votre établissement ou organisme, demandez-lui avant de monter la moindre activité Warhammer. Préparez-vous à parler des coûts, des atouts éducatifs et de la nature du hobby avant d'aller en discuter.

## DECIDER D'UN BUDGET LE CAS ECHEANT

Devrez-vous prévoir des fournitures ou payer un local ?

## TROUVER UN LOCAL ADAPTE

Pensez au nombre potentiel de participants pour prévoir assez de tables et de chaises. Votre club aura par ailleurs besoin d'avoir l'eau courante pour la peinture et un placard fermé à clé pour les fournitures.

## DEFINIR UN CRENEAU CALENDRAIRE ET HORAIRE

Assurez-vous que le ou les jours d'ouverture et les horaires du club conviennent aux membres. Un club qui fonctionne s'en tient à des séances régulières pour permettre aux participants d'organiser leur semaine.

## PREPARER UN FORMULAIRE D'AUTORISATION PARENTALE

La plupart des organismes demandent l'autorisation écrite d'un parent ou tuteur pour accueillir un mineur.

## FAIRE LA PROMOTION DU CLUB POUR RECRUTER DES MEMBRES

Faites connaître votre nouveau club et dites pourquoi il vaut qu'on s'y inscrive. Envisagez de l'affichage, une rencontre, et de la publicité par bulletin ou prospectus. Pensez que la plupart des jeunes de votre établissement ne connaissent sans doute pas Warhammer. Pensez à traiter des points suivants :

- Ce qu'est ce club
- Quand et où il se réunit
- Pourquoi il est attrayant
- À qui il se destine (est-ce qu'il y a des restrictions, par exemple un âge minimal ?)
- Ce que les membres doivent faire. Où doivent-ils s'inscrire et demander un formulaire d'autorisation parentale, faut-il qu'ils apportent quoi que ce soit ?

## PLANIFIER VOS PREMIERES SEANCES

Préparez bien tout ce qu'il vous faudra. Référez-vous au PDF "Plans d'Activité" et à ses plans de séance prêts à l'emploi. Votre planification doit également inclure :

- Un choix d'activités pour des jeunes ayant déjà de l'expérience dans le hobby ; ils peuvent être installés à une table à part. Il se peut qu'il faille leur préciser ce qu'ils doivent apporter, ou leur donner l'occasion de choisir à l'avance quoi prendre.
- Un cadre pour accueillir les nouveaux venus et leur donner envie d'apprendre.
- Si vous accueillez divers classes d'âge et niveaux d'aptitudes, proposerez-vous des séances différenciées ?
- La mise en place des règles et du comportement attendu.

## OUVRIR LE CLUB !

Profitez de la séance. Soyez à l'écoute des jeunes pour vous assurer que le club évoluera en fonction d'eux. Lisez la section "Étapes Suivantes" qui propose d'autres idées pour la mise en place et la continuation.

# CONSEILS POUR GERER VOTRE CLUB

INTRODUCTION

UTILISER LA BOITE

CREATION DE CLUB

SANTE ET SECURITE

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

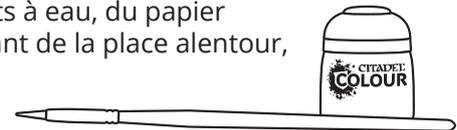
ACTIVITES BONUS

## AMENAGER L'ESPACE DE VOTRE CLUB

Warhammer est un hobby où il y a fort à faire ! Pensez à aménager un lieu de réunion propice au choix et à la découverte. Selon le nombre de jeunes participants, à chaque séance, mettez en place au moins trois aires distinctes auxquelles les jeunes peuvent accéder. Cela peut comprendre :

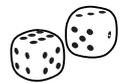
### UNE AIRE DE HOBBY POUR L'ASSEMBLAGE ET LA PEINTURE DE FIGURINES

Cet espace doit si possible avoir des tables protégées, avec des pots à eau, du papier essuie-tout, des outils et de la peinture. Installer le tout en prévoyant de la place alentour, afin que personne ne heurte au passage les participants assis.



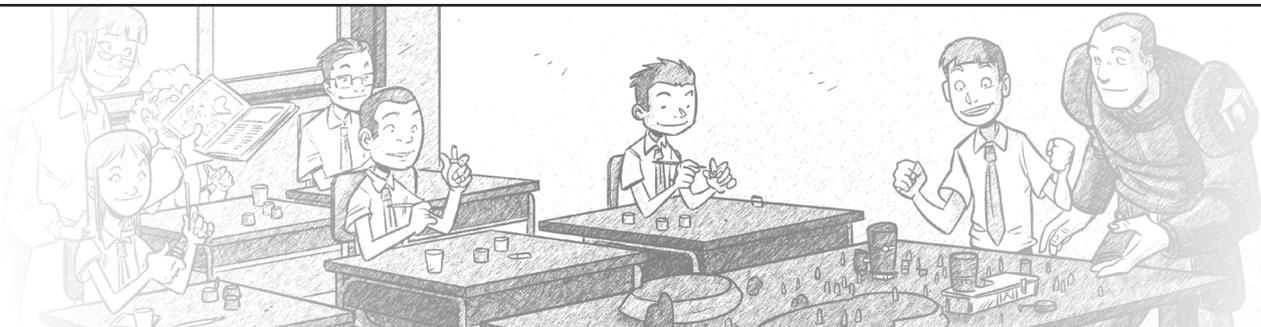
### UNE AIRE CONSACREE AUX PARTIES

Cet espace doit comporter autant que possible des surfaces de jeu et des décors pour permettre aux joueurs de jouer de grandes batailles et de narrer des épopées ! Les parties peuvent entraîner une certaine exubérance, donc mieux vaut que cette aire se trouve là où le bruit et l'agitation dérangeront le moins possible les autres. Prévoir de quoi fournir dés, réglettes et règles, au cas où.



### UNE AIRE POUR LES AUTRES ACTIVITES

Proposez un atelier avec un choix d'activités que les jeunes peuvent être encouragés à pratiquer. Cela peut concerner les débutants aussi bien que les jeunes qui n'ont pas apporté leurs propres figurines ou fournitures à cette séance.



## FIXER DES BUTS

Le fait de se donner des buts aide les individus à se focaliser et le club à être fréquenté. C'est pour le groupe un bon moyen de travailler de concert en fixant des buts démocratiquement.

### Voici des idées de buts :

- Organiser un concours inter-clubs, tel qu'un concours de peinture.
- Contribuer à un projet collectif, comme la réalisation d'un plateau de jeu ou d'un assortiment de décor.
- Mettre sur pied une campagne étirée sur plusieurs séances. (Une campagne est une série de parties avec un récit directeur, l'issue de chaque partie ayant un effet sur la suivante)
- Identifier un domaine de développement personnel, comme s'améliorer en peinture ou gagner en assurance, en affectant les membres du groupe à telle et telle tâche pour s'aider mutuellement. Ce PDF inclut une fiche imprimable où les membres identifient leurs progrès, et ce qu'ils vont travailler.



# CONSEILS POUR GERER VOTRE CLUB

INTRODUCTION

UTILISER LA BOITE

CREATION DE CLUB

SANTE ET SECURITE

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

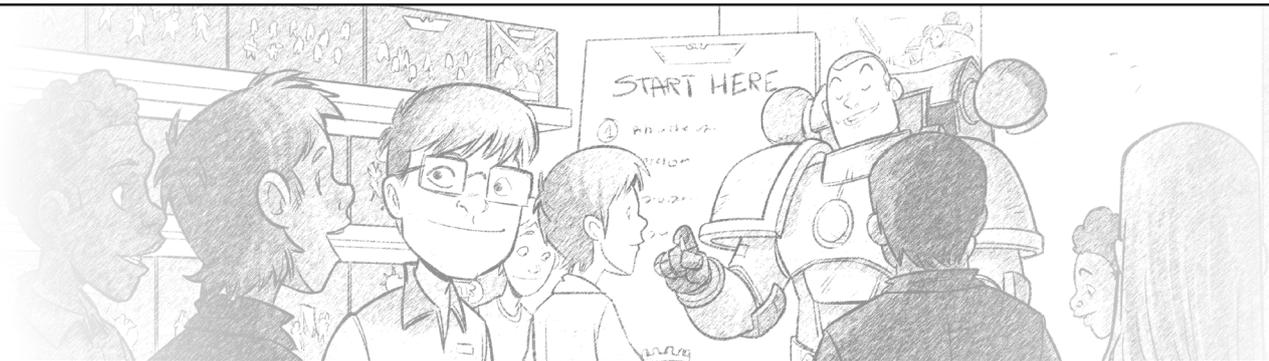
ACTIVITES BONUS

## RESTER INCLUSIF

Il est important d'assurer que votre club soit accessible et accueillant pour toutes les jeunes personnes intéressées. Voilà quelques conseils en ce sens.

### Quelques astuces :

- Prévoyez des fournitures et des boîtes de jeu à prêter aux jeunes s'ils ont oublié leurs affaires, pour leur faire découvrir, ou afin qu'ils économisent pour quelque chose qui leur tient à cœur.
- Utilisez les fournitures dont vous disposez, papier, carton, ciseaux voire matériaux destinés au recyclage, pour mettre sur pied des projets de décor et de surfaces de jeu sans faire de frais.
- Organisez régulièrement des événements à vocation de recrutement pour répondre aux questions et encourager de nouveaux membres à s'inscrire.
- Une fois que de nouveaux membres arrivent, accompagnez-les dans leur découverte du hobby et de leurs nouveaux amis.
- Soyez attentif au groupe pour que chaque membre prenne part aux décisions, activités et parties.



## DOCUMENTER LA PROGRESSION

Il est important d'aider les membres du club à réfléchir sur leur travail et leurs efforts pour qu'ils se donnent des buts et se motivent. Une bonne idée est de suivre leurs progrès en les évaluant pour les stimuler.

### Quelques méthodes que vous pouvez employer :

- Conserver une archive photographique des figurines peintes par les jeunes, pour montrer leur progression.
- Inciter les membres à évaluer leur travail chaque fois qu'ils terminent une figurine, nous incluons un formulaire pour cela.
- Faire un suivi de quelques compétences clés auxquelles la participation au club est bénéfique, comme :
  - Comportement et assiduité
  - Lecture
  - Estime de soi et amitiés
  - Maths
  - Art
  - Expression écrite
- Décerner des prix pour primer le travail et l'amélioration.



# CODE DE CONDUITE

Les parties de Warhammer peuvent être intenses et endiablées. Rien n'est plus épique que le choc de deux grandes armées sur le champ de bataille, et on s'emporte facilement. Pensez constamment à votre adversaire et à ce qu'il ressent, et tout en vous divertissant, soyez poli et respectueux. Ainsi, même quand on perd, on s'amuse et on garde une bonne impression.

Voici des directives afin que tout le monde passe un bon moment.

**Toujours suivre les instructions du responsable.**

**N'utiliser la colle et les outils qu'avec la permission du responsable.**

**Ne jamais apporter ses propres outils, bombes aérosol ou colles.**

**Demander la permission avant de toucher aux figurines d'autrui.**

**Toujours venir avec le bon matériel à chaque séance.**

**Étiqueter ses possessions, livres compris.**

**Ne jamais déclarer forfait avant la fin d'une partie.**

**Toujours jeter les dés bien en vue de l'adversaire.**

**Respecter les figurines de tout le monde.**

**Ne jamais couper la parole à autrui.**

**Faire en sorte que tout le monde passe un bon moment.**

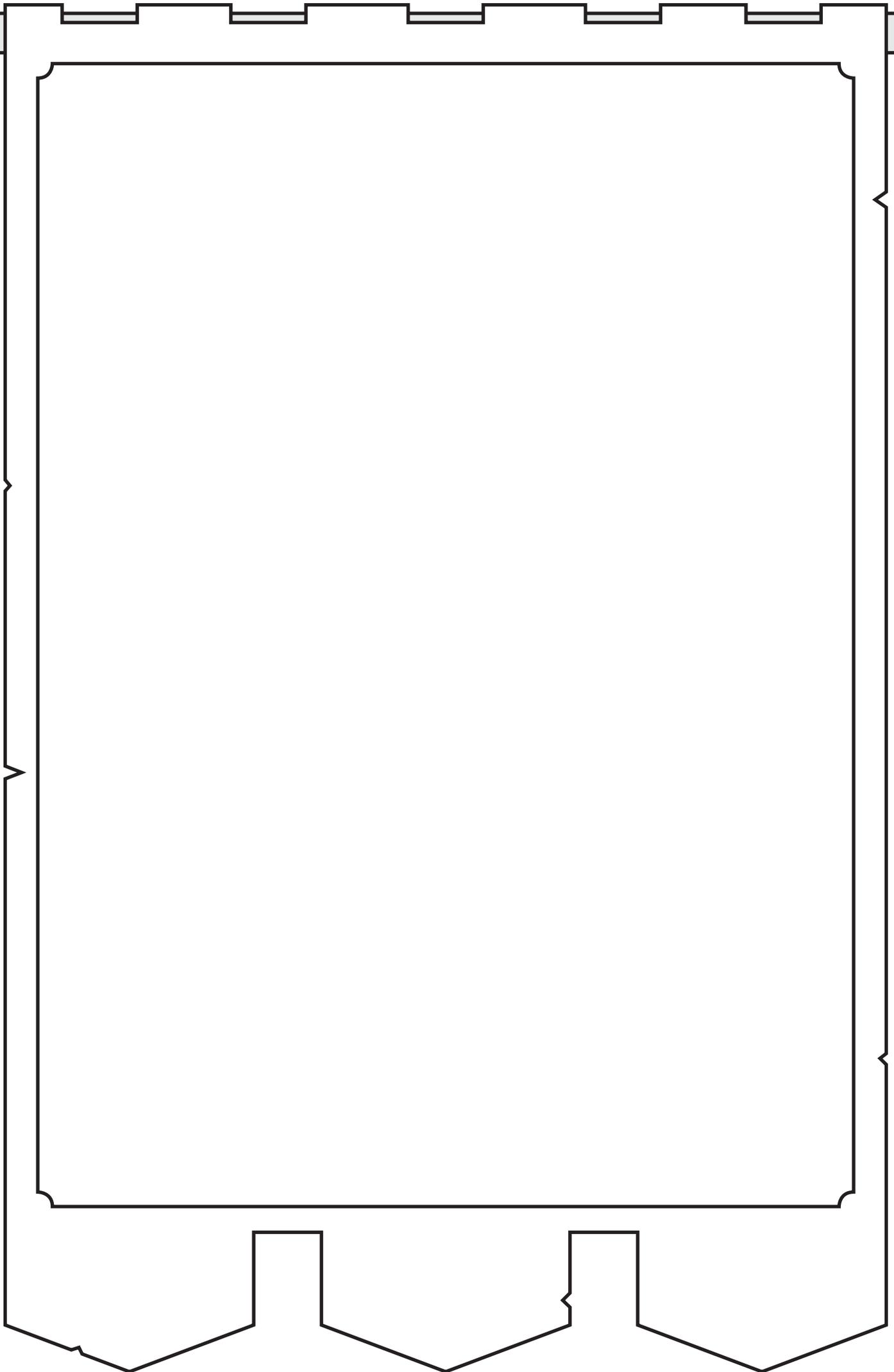
**Se montrer responsable avec le matériel.**

**Toujours être serviable.**

---

---

---



# MA PROCHAINE SEANCE :

JEU

PEINTURE

LES DEUX

## PEINTURE

Je travaillerai sur :

---

### JE DEVRAI APPORTER :

- Pinceau
- Figurines
- Guide de peinture

### LISTE DES POTS DE PEINTURE :

---

---

---

---

---

---

---

---

## JEU

J'ai prévu une partie de :

---

Mon adversaire est :

---

À (points / Puissance) :

---

### JE DEVRAI APPORTER :

- Figurines
- Dés
- Mètre déroulant
- Règles
- Codex ou Tome de Bataille
- Une boîte de jeu
- Autre : \_\_\_\_\_

---

---

## NOTES :

---

---

---

---

---

---

---

---

### SE SOUVENIR DE :

Bien emballer les figurines pour le transport.  
Étiqueter tout mon matériel à mon nom.  
Bien fermer les pots de peinture.

## FORMULAIRE D'EVALUATION

DATE : \_\_\_\_\_

NOM : \_\_\_\_\_

FIGURINE : \_\_\_\_\_

INSERER UNE IMAGE  
DE LA FIGURINE ACHEVEE

### 3 CHOSES APPRISES SUR LA PEINTURE DE FIGURINES :

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

### 2 CHOSES QUE J'APPRECIE CHEZ MA FIGURINE FINIE :

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

### 1 BUT POUR MA PROCHAINE FIGURINE :

1 \_\_\_\_\_

### PEINTURES UTILISEES :

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_