



GRÜNDUNG EINER AG

Ob Sie eine AG in einer Schule gründen oder für eine externe Organisation, dieses Dokument versorgt Sie mit Tipps und Tricks, um Ihre AG in Schwung zu bringen. Hier finden Sie Informationen zu:

GRÜNDUNG IHRE WARHAMMER-AG GRÜNDEN

Jede Organisation ist anders, wenn es um den Umgang mit AGs geht. Hier finden Sie einige grundlegende Richtlinien, die Ihnen helfen, eine Warhammer-AG zu starten, aber klären sie bitte ab, wie Ihre Schule oder Gruppe mit AGs umgeht.

RATSCHLÄGE FÜR IHRE AG

Zusätzlicher Rat, der Ihnen hilft, Ziele für Ihre Mitglieder zu setzen, ihre AG inklusiv zu gestalten und den Fortschritt der Mitglieder zu dokumentieren.

VERHALTENSREGELN ZUM AUSDRUCKEN

Ein DIN-A4-Bogen zum Ausdrucken, der Regeln für die Mitglieder darlegt, die sie bei Spielen von Warhammer beherzigen sollen. Sie rufen zu Fairness und sportlichem Verhalten auf. Verfassen Sie gerne eigene und verwenden Sie dabei unsere als Richtlinie, wenn Sie dies bevorzugen!

ERINNERUNGSKARTEN FÜR MITGLIEDER ZUM AUSDRUCKEN

Ein Bogen zum Ausdrucken, den Mitglieder ausfüllen und mit nach Hause nehmen können, und der genau aufführt, was sie für die nächste Sitzung benötigen.

SELBSTEVALUATIONSBOGEN ZUM AUSDRUCKEN FÜR MITGLIEDER

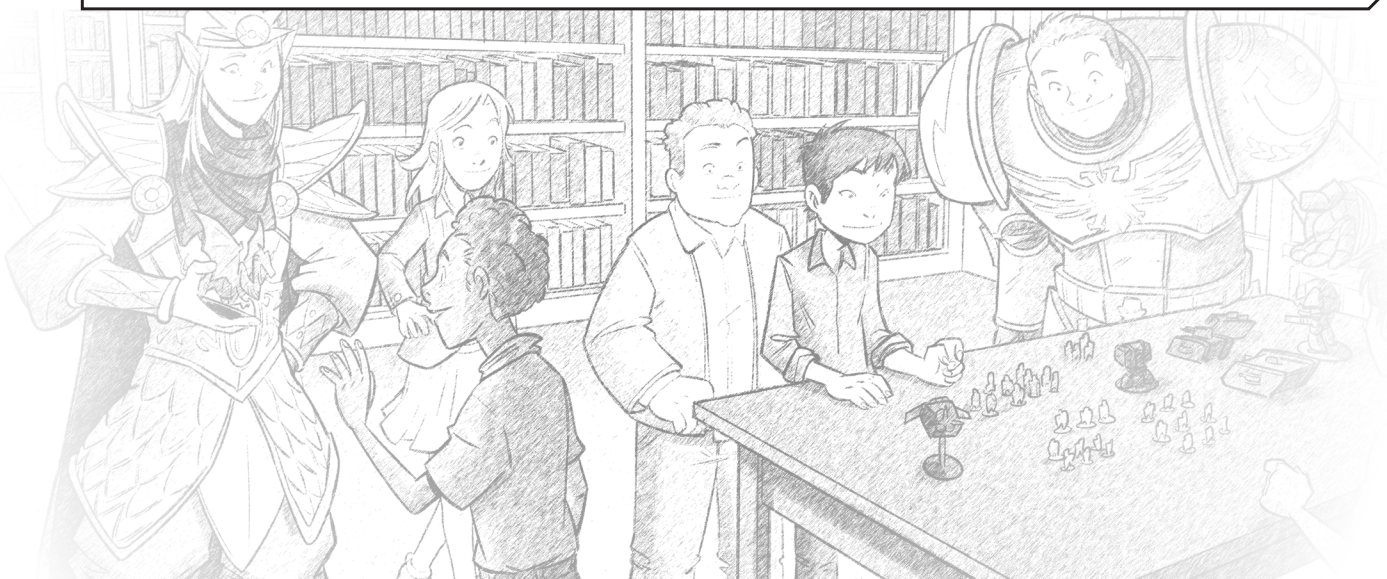
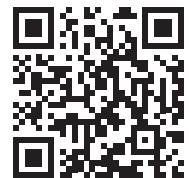
Ein Bogen zum Ausdrucken, den Mitglieder ausfüllen können und der ihnen hilft, ihre eigenen Fortschritte zu reflektieren und Ziele für die Zukunft zu formulieren.

BRAUCHEN SIE UNTERSTÜTZUNG?

Wenn Sie zusätzliche Unterstützung brauchen, können Sie jederzeit Kontakt mit dem örtlichen Warhammer-Alliance-Koordinator aufnehmen oder den nächsten Warhammer-Laden besuchen.

Den nächsten Laden finden Sie auf:

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



IHRE WARHAMMER-AG GRÜNDEN

Wo Sie sich auch treffen, erfolgreiche AGs beginnen mit guter Planung und Kommunikation. Dieser Leitfaden hilft Ihnen bei der Organisation. Beachten Sie, dass viele Schulen eigene Richtlinien zu AGs haben, falls ihre Organisation also eine Schule ist, haben diese Vorrang. Wenn Sie ihre AG gründen, sollten Sie Folgendes beachten:

HOLEN SIE SICH DIE ERLAUBNIS, EINE AG ZU GRÜNDEN

Wenn Sie nicht der Entscheidungsträger in Ihrer Einrichtung sind, sprechen Sie mit diesem, bevor Sie eine Warhammer-AG initiieren (oder ein Warhammer-Unterrichtsvorhaben umsetzen). Bereiten Sie sich vor diesem Gespräch darauf vor, über die Lernvorteile und die Kosten zu sprechen und darüber, was das Hobby ausmacht.

LEGEN SIE, FALLS ZUTREFFEND, EIN BUDGET FEST

Müssen Sie Materialien bereitstellen oder für Räume zahlen?

FINDEN SIE PASSENDE RÄUMLICHKEITEN

Bedenken Sie die potentielle Teilnehmerzahl und den Bedarf an Stühlen und Tischen. Ihre Arbeitsgemeinschaft benötigt Wasser zum Malen und einen abschließbaren Lagerplatz für Materialien.

LEGEN SIE EINEN TAG UND EINE ZEIT FEST

Sorgen Sie dafür, dass die Tage und Zeiten, zu denen Sie die AG abhalten, leicht für Mitglieder wahrnehmbar sind. Erfolgreiche AGs halten sich an einen regelmäßigen Termin, damit die Teilnehmer ihre Woche planen können.

BEREITEN SIE EIN FORMULAR FÜR DIE EINWILLIGUNG DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN VOR

Die meisten Einrichtungen benötigen ein unterschriebenes Einwilligungsfeld, damit ein Jugendlicher an einer Arbeitsgemeinschaft teilnehmen darf.

WERBEN SIE FÜR IHRE ARBEITSGEMEINSCHAFT, UM MITGLIEDER ZU GEWINNEN

Vergessen Sie nicht, Ihre neue AG überall bekanntzumachen und zu kommunizieren, warum man Mitglied werden sollte. Denken Sie über Poster nach, halten Sie eine Versammlung oder ein Treffen ab und werben Sie in einem Newsletter oder Flyer. Denken Sie daran, Warhammer kann für viele Jugendliche in Ihrer Einrichtung neu sein. Behandeln Sie Folgendes:

- Was ist die Arbeitsgemeinschaft?
- Wann und wo findet sie statt?
- Warum macht sie Spaß?
- An wen richtet sie sich – gibt es Altersbeschränkungen usw.?
- Was müssen Mitglieder zur Teilnahme tun – wo melden sie sich an und erhalten das Erlaubnisformular? Müssen sie irgendetwas mitbringen?

PLANEN SIE IHRE ERSTEN VERANSTALTUNGEN

Gehen Sie sicher, dass sie alles Nötige vorbereitet haben. Im „Aktivitätsplan“-PDF finden sie vorbereitete Pläne für Sitzungen. Ihr Plan sollte zudem Folgendes beinhalten:

- Eine Auswahl an Aktivitäten für Jugendliche mit Hobbyerfahrung – dies kann ein separater Tisch/Bereich sein. Sie benötigen eventuell Zusatzanweisungen, was sie mitbringen sollen, oder können im Voraus planen, was sie tun wollen.
- Bieten Sie eine Struktur für Anfänger, damit diese sich willkommen fühlen und beim Lernen unterstützt werden.
- Wenn Ihre Einrichtung unterschiedliche Altersstufen und Fähigkeiten abdeckt, bieten Sie unterschiedliche Veranstaltungen an?
- Wie legen Sie Regeln und Verhaltenserwartungen fest?

BEGINNEN SIE MIT DER ARBEITSGEMEINSCHAFT!

Haben Sie Spaß bei der ersten Veranstaltung. Holen Sie Feedback von Jugendlichen ein, wie die AG vorangebracht werden kann. Lesen Sie den Abschnitt „Nächste Schritte“ für weitere Ideen, die AG aufzubauen und fortzusetzen.

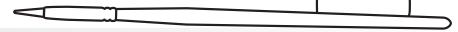
RATSLÄGE FÜR IHRE AG

RICHTEN SIE IHREN AG-RAUM EIN

Warhammer ist ein Hobby, bei dem es viele Dinge zu tun gibt! Überlegen sie, einen Raum zu gestalten, der Entscheidung und Erkundung widerspiegelt. Je nach Anzahl der Teilnehmer sollte es drei unterschiedliche Bereiche für die Jugendlichen geben. Dazu können zählen:

EIN HOBBY-BEREICH ZUM BASTELN UND BEMALEN VON MODELLEN

Dieser Bereich sollte idealerweise über abgedeckte Tische, Wassertöpfe, Papiertücher, Werkzeuge und Farben verfügen. Er sollte in einem Bereich mit viel Platz sein, damit diejenigen, die sich dort hinsetzen, nicht aus Versehen angestoßen werden, wenn jemand vorbeigeht.



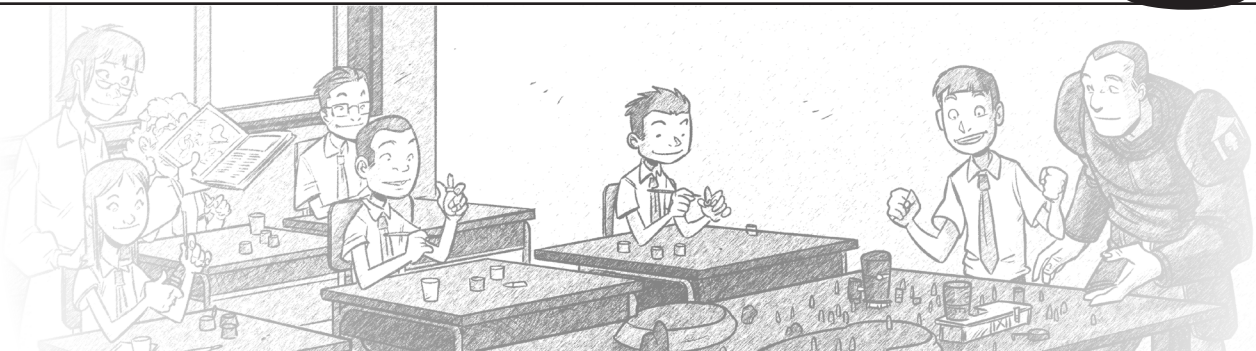
EIN BEREICH ZUM SPIELEN

Dieser Raum sollte idealerweise über Tische und Gelände verfügen, damit die Spieler spannende Abenteuer erleben und epische Geschichten erzählen können! Spiele können im Verlauf sehr ausgelassen werden, daher sollte dieser Bereich an einem Ort sein, an dem es andere nicht stört, wenn es laut ist oder aufgestanden und umhergelaufen wird. Denken Sie auch darüber nach, einen zusätzlichen Satz Würfel, Messstäbe und einen Stapel Regeln zur Verfügung zu stellen.



EIN AKTIVITÄTENBEREICH

Richten Sie einen Bereich mit einer Auswahl an Aktivitäten ein, bei deren Durchführung die Jugendlichen unterstützt werden. Diese können für Neueinsteiger und Jugendliche sein, die ihre Modelle oder Materialien nicht mitgebracht haben.



ZIELE SETZEN

Die Arbeit auf ein Ziel hin hält die Mitglieder und die AG in Schwung und gut besucht. Die Gruppe kann so gut zusammenarbeiten und sich auf die Ziele demokratisch einigen.

Diese Ziele können sein:

- Ein Wettbewerb zwischen AGs, etwa ein Modell-Bemalwettbewerb
- Mitwirken an einem Gruppenprojekt wie der Erschaffung eines Spielfelds oder von Geländestücken
- Entwurf einer Kampagne für mehrere Sitzungen. (Eine Kampagne ist eine Reihe durch eine Geschichte verbundener Spiele, bei denen der Ausgang jedes Spiels das nächste beeinflusst)
- Identifizierung eines Bereichs persönlicher Entwicklung wie Malfähigkeiten oder Sicherheit beim Zusammenbau und Zuteilung von Mitgliedern, die dabei helfen. Dieses PDF enthält einen Bogen zum Ausdrucken, den Mitglieder ausfüllen können und so Bereiche ausmachen, in denen sie sich verbessert haben und an denen sie in der Zukunft weiter arbeiten wollen.



RATSLÄGE FÜR DIE AG-ARBEIT

ACHTEN SIE DARAUF, DASS DIE AG INKLUSIV IST

Achten Sie darauf, dass Ihre Arbeitsgemeinschaft allen interessierten Jugendlichen offen steht und diese mit einbezieht. So fördern Sie eine inklusive Gemeinschaft, die den Jugendlichen Spaß macht.

Hier sind einige Tipps:

- Stellen Sie etwas Grundzubehör und Spielsets zur Verfügung, die Jugendliche verwenden können, wenn sie ihre Sachen vergessen haben, spontane Einfälle haben oder ihr Geld für etwas sparen, was sie wirklich haben wollen.
- Verwenden Sie allgemeines Zubehör, auf das Sie einfach Zugriff haben, beispielsweise Papier, Pappe, Scheren und zur Wiederverwertung bestimmte Materialien, um Spielfeld- und Geländebauprojekte zu ermöglichen und in Gang zu setzen.
- Achten Sie darauf, dass Sie regelmäßige Nachwuchsveranstaltungen abhalten, um Fragen über die AG zu beantworten und neuen Mitgliedern das Gefühl zu geben, willkommen zu sein.
- Sorgen Sie dafür, dass neue Mitglieder dabei unterstützt werden, etwas über das Hobby zu lernen und neue Freundschaften zu schließen.
- Beobachten Sie die Gruppe und sorgen Sie dafür, dass jedes Mitglied bei Entscheidungen, Aktivitäten und Spielen einbezogen wird.



DOKUMENTATION DES FORTSCHRITTS

Es ist wichtig, Mitgliedern der Arbeitsgemeinschaft zu helfen, über deren Arbeitsprozess, die Zielsetzungen und das Erreichte zu reflektieren, damit ihnen dies sinnvoll erscheint. Dabei kann es helfen, die gemachten Fortschritte zu dokumentieren und die Gruppenmitglieder zu coachen, sich selbst zu bewerten.

Einige Methoden, die Sie einsetzen können, sind:

- Führen eines Fotoportfolios der fertiggestellten Modelle der Jugendlichen, um den Fortschritt im Lauf der Zeit zu dokumentieren.
- Mitglieder dazu bewegen, ihre Arbeit selbst zu bewerten, sobald sie ein Modell fertiggestellt haben; dazu bieten wir einen Vordruck.
- Aufzeichnungen führen über einige Schlüsselkompetenzen und wie diese durch die Teilnahme an der Arbeitsgemeinschaft beeinflusst werden, beispielsweise:
 - Verhalten und regelmäßige Teilnahme
 - Lese- und Schreibkompetenz
 - Selbstbewusstsein und Freundschaften
 - Mathematische Kompetenzen
 - Kunstkompetenz
 - Lesefähigkeit
- Vergabe von Auszeichnungen für Fortschritte und harte Arbeit.



VERHALTENSREGELN

Warhammer-Spiele können packend, schnell und Spaßig sein. Es gibt nichts Epischeres als zwei mächtige Armeen, die sich auf dem Schlachtfeld begegnen, und nur allzu leicht kann das Temperament mit einem durchgehen. Erinnerung dich stets daran, deinen Gegner und seine Gefühle zu beachten, und achte, während du Spaß hast, stets drauf, höflich und respektvoll zu sein. So können selbst jene, die an diesem Tag auf der Verliererseite stehen, mit dem Gefühl nach Hause gehen, eine schöne Zeit gehabt zu haben.

Damit jeder seinen Spaß hat, stellen wir hier einige nützliche Richtlinien vor, die dies befördern.

Folge jederzeit den Anweisungen des Leiters.

Kleber und Werkzeuge sollen nur mit Erlaubnis des Leiters verwendet werden.

Lass eigene Werkzeuge, Kleber oder Sprays zu Hause.

Frage um Erlaubnis, bevor du die Modelle anderer berührst oder mit ihnen spielst.

Bringe zu jeder Sitzung die richtige Ausrüstung mit.

Schreibe deinen Namen auf deine Sachen und in deine Bücher.

Gib kein Spiel auf, bevor es zuende ist.

Würfle stets, wo man die Würfel sehen kann.

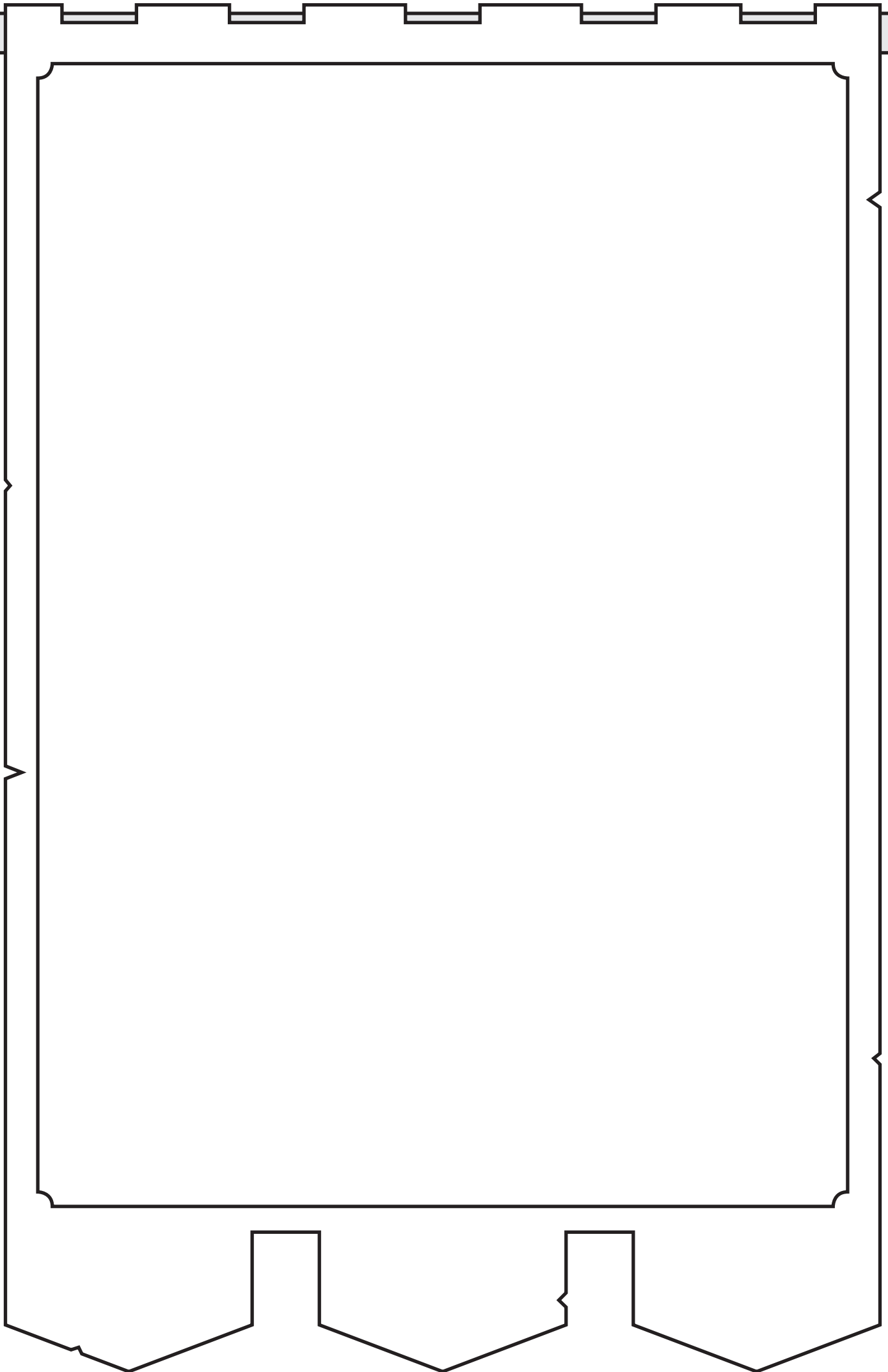
Respektiere die Miniaturen aller anderen.

Lass andere Leute aussprechen, bevor du redest.

Sorge dafür, dass jeder eine schöne Zeit genießen kann.

Gehe stets verantwortungsvoll mit Ausrüstung um.

Hilf anderen, wo du nur kannst.



WAS ICH IN DER NÄCHSTEN SITZUNG TUN WERDE:

SPIELEN

MALEN

BEIDES

MALEN

Ich werde an Folgendem arbeiten:

ICH MUSS FOLGENDES MITBRINGEN:

- Pinsel
- Modelle
- Bemalanleitung

LISTE DER FARBEN:

SPIELEN

Ich habe ein Spiel geplant von:

Mein Gegner ist:

Größe (Punkte/Macht):

ICH MUSS FOLGENDES MITBRINGEN:

- Modelle
- Würfel
- Maßband
- Regeln
- Codex oder Kriegsbuch
- Ein Spielset
- Sonstiges: _____

ANMERKUNGEN:

DENKE DARAN:

Verstaue Modelle sicher für den Transport.
Markiere deine Ausrüstung mit deinem Namen.
Schließe alle Farbdeckel fest.

BEWERTUNGSBOGEN

DATUM : _____

NAME : _____

MODELL : _____

HIER BILD DES FERTIGEN
MODELLS AUFKLEBEN

**3 DINGE, DIE ICH ÜBER
MINIATURENBEMALUNG
GELERNT HABE:**

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____

**2 DINGE, DIE ICH AN MEINEM
FERTIGEN MODELL MAG:**

- 1 _____
- 2 _____

**1 ZIEL, DAS ICH BEI MEINEM
NÄCHSTEN MODELL HABE:**

- 1 _____

VERWENDETE FARBEN:
