

# FONDARE IL CLUB E SUPPORTO



Che tu stia creando un club nell'ambiente scolastico o per un'organizzazione esterna, questo documento fornisce consigli e suggerimenti per aiutarti a iniziare. Troverai le seguenti informazioni:

## CREARE IL TUO CLUB DI WARHAMMER

Ogni organizzazione è differente quando si parla di guide linee per i club. Qui trovi alcuni punti base per aiutarti a iniziare un club di Warhammer, ma dai anche un'occhiata a come la tua scuola o il tuo gruppo gestiscono gli altri club.

## CONSIGLI PER FONDARE IL CLUB

Altri consigli che possono aiutarti a stabilire gli obiettivi per i membri del tuo club, per fare sì che sia inclusivo e per documentare i progressi fatti.

## CODICE DI CONDOTTA STAMPABILE

Una scheda A4 stampabile che riporta le regole che i membri devono seguire durante le partite a Warhammer, per incoraggiare la sportività e l'onestà. Se preferisci, sentiti libero di scriverne di tue usando queste linee guida!

## PROMEMORIA STAMPABILI PER I MEMBRI

Un foglio stampabile che i membri possono compilare e portare con sé per ricordarsi cosa devono fare per la sessione successiva.

## MODULO DI AUTOVALUTAZIONE STAMPABILE PER I MEMBRI

Un foglio stampabile che i membri possono compilare per stimolarli a riflettere sui propri miglioramenti e stabilire gli obiettivi per il futuro.

### HAI BISOGNO DI AIUTO?

Se hai bisogno di supporto extra, puoi sempre contattare il Coordinatore di Warhammer Alliance locale o visitare il negozio Warhammer più vicino.

Puoi trovare il negozio più vicino su:

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



INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

# FONDARE IL TUO CLUB DI WARHAMMER

Qualunque sia il tuo luogo d'incontro, i club di successo dipendono da una buona pianificazione e da un'ottima comunicazione. Usa questa guida per aiutarti nella gestione. Nota che molte scuole già possiedono linee guida per fondare club, quindi se la tua è un'organizzazione scolastica, consulta le sue eventuali linee guida. Quando fondi il tuo club dovresti:

## OTTENERE IL PERMESSO DI FONDARE UN CLUB

Se non sei il responsabile della tua organizzazione, consulta chi è incaricato prima di iniziare un'attività di Warhammer. Prima di affrontare questa conversazione, accertati di essere pronto a parlare dei benefici d'apprendimento, dei costi e di cosa sia l'hobby.

## STABILIRE UN EVENTUALE BUDGET

Avrai bisogno di materiali o dovrai pagare per l'affitto di una sede?

## TROVARE UNA SEDE ADEGUATA

Pensa al numero possibile di membri e alle sedie e ai tavoli di cui avrete bisogno. Il tuo club necessiterà anche dell'accesso ad acqua e di un armadietto per conservare i materiali.

## STABILIRE UN GIORNO E UN ORARIO

Assicurati che i giorni e gli orari del club siano accessibili facilmente per tutti i membri. I club di successo si attengono a sessioni periodiche per consentire ai partecipanti di organizzare il proprio tempo.

## PREPARARE UN MODULO DI CONSENSO GENITORIALE

Per partecipare a un club gran parte delle organizzazioni ha bisogno di un modulo di consenso firmato per i membri più giovani.

## PUBBLICIZZARE IL CLUB PER ATTIRARE MEMBRI

Accertati di dire in lungo e in largo del tuo club e del perché partecipare. Potresti stampare poster, tenere una riunione o un incontro, creare una newsletter o distribuire volantini. Ricorda: Warhammer potrebbe essere una novità per molti ragazzi della tua organizzazione. Parla di:

- Cosa è il club
- Dove si trova e quando si tiene
- Perché è divertente
- A chi è dedicato (ci sono limiti di età ecc.?)
- Cosa dovranno fare i membri per partecipare: dove si iscrivono e dove possono prendere il modulo di consenso? Hanno bisogno di portare qualcosa?

## ORGANIZZARE LE TUE PRIME SESSIONI

Assicurati di avere tutto ciò di cui hai bisogno. Consulta il PDF 'Piani di Sessione' per trovare sessioni preformulate. Il tuo piano deve anche includere:

- Una scelta di attività per i ragazzi già esperti dell'hobby, come un tavolo/un'area separata apposita. Potrebbero aver bisogno di ulteriori istruzioni su cosa portare o di avere l'occasione di pianificare in anticipo cosa fare.
- Una struttura per i novizi, in modo che si sentano i benvenuti e siano supportati nell'apprendimento.
- Se la tua organizzazione include diverse fasce d'età e abilità, offrirai sessioni differenziate?
- Come stabilirai le regole e le norme di comportamento.

## INIZIA IL CLUB!

Divertiti a tenere le sessioni. Chiedi pareri ai membri per assicurarti che il club rispecchi i loro bisogni. Leggi la sezione 'Passi successivi' per altre idee per fondare il club e gestirlo.

# CONSIGLI PER GESTIRE IL CLUB

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

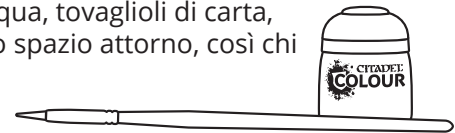
ATTIVITÀ EXTRA

## ORGANIZZARE LO SPAZIO

Warhammer è un hobby pieno di cose da fare! Pensa a organizzare un luogo d'incontro che rifletta scelte e scoperte. A seconda di quanti ragazzi partecipano, per ogni sessione allestisci almeno tre diverse aree a cui possono accedere. Queste possono includere:

### UN'AREA HOBBISTICA PER ASSEMBLARE E DIPINGERE I MODELLI

Questo spazio dovrebbe comprendere tavoli coperti, bicchieri d'acqua, tovaglioli di carta, attrezzi e colori. Sarebbe meglio se si trovasse in un'area con molto spazio attorno, così chi vi siede non corre il rischio di essere urtato dal passaggio altrui.



### UN'AREA PER GIOCARE PARTITE

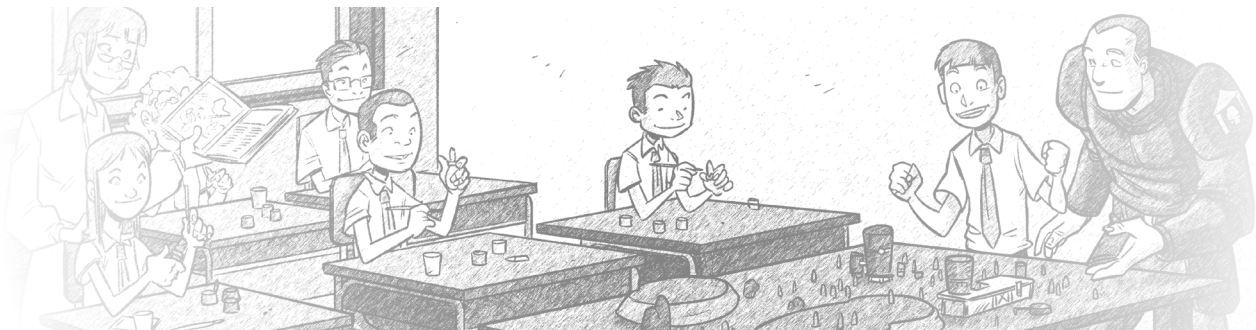
Questo spazio dovrebbe comprendere tavoli e terreni affinché i giocatori possano dare vita a possenti battaglie e raccontare storie epiche! Le partite possono scaldarsi parecchio, quindi sarebbe meglio se quest'area si trovasse in un luogo dove fare rumore, stare in piedi e muoversi non disturbi gli altri.

Potresti anche fornire set extra di dadi, misuratori di distanza e regole.



### UN'AREA PER LE ATTIVITÀ

Fornisci un'area dove spingere i ragazzi a provare varie attività. Potrebbe trattarsi di novizi e ragazzi che non hanno a disposizione modelli o materiali in quel momento.



## STABILIRE GLI OBIETTIVI

Puntare a un obiettivo aiuta i singoli membri e il club in generale a concentrarsi e a mantenere una certa frequenza. È un ottimo modo per far lavorare assieme il gruppo e decidere democraticamente i traguardi.

### Idee per gli obiettivi:

- Organizzare una competizione interna al club, come una gara di pittura.
- Partecipare a un progetto di gruppo, come creare un tavolo da gioco o un gruppo di elementi scenici.
- Ideare una campagna da svolgere nel corso di un certo numero di sessioni. Una campagna è una serie di partite collegate da una storia, in cui l'esito di ciascuna ha effetto su quella successiva.
- Identificare un'area di sviluppo personale come migliorare le abilità pittoriche o modellistiche e assegnare ai membri del gruppo dei compiti che li aiutino in tal senso. Questo PDF include una scheda stampabile che i membri possono compilare per stabilire le aree che hanno padroneggiato e quelle su cui vogliono lavorare in futuro.





# CONSIGLI PER FONDARE IL CLUB

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

## RENDOLO INCLUSIVO

Assicurarsi che il club includa tutti i ragazzi interessati è importante per renderlo accessibile e piacevole.

### Alcuni suggerimenti:

- Fornisci alcuni materiali base e scatole che i ragazzi possono usare in caso abbiano dimenticato i propri, vogliano provare qualcosa di nuovo o mettere da parte soldi per comprare ciò che davvero vogliono.
- Usa i materiali comuni a cui hai accesso, come carta, cartoncino, forbici e materiali riciclabili per lanciare progetti mirati alla creazione di tavoli ed elementi di terreno gratuiti e interessanti.
- Assicurati di tenere eventi introduttivi periodici per rispondere alle domande e accogliere i nuovi membri.
- Quando arrivano nuovi membri, assicurati che siano supportati nell'apprendimento dell'hobby e nella socializzazione.
- Controlla il gruppo e assicurati che ogni membro sia coinvolto nelle decisioni, nelle attività e nelle partite.



## DOCUMENTARE I PROGRESSI

È importante aiutare i membri del club a riflettere sul proprio operato, giudicare i propri sforzi e stabilire obiettivi che diano loro uno scopo. Potrebbe essere utile tenere traccia dei progressi e insegnare loro ad autovalutarsi.

### Alcuni metodi da impiegare:

- Tenere una galleria fotografica dei modelli che i ragazzi completano per mostrare i progressi nel corso del tempo.
- Chiedere ai membri di darsi un giudizio ogni volta che completano un progetto. Abbiamo incluso un modello a tale scopo.
- Tenere traccia di alcune delle abilità chiave e di come esse sono state accolte dal club, ad esempio:
  - Comportamento e frequenza
  - Lettura
  - Sicurezza e amicizia
  - Matematica
  - Educazione artistica
  - Alfabetizzazione
- Ricompensare i miglioramenti e l'impegno.



# CODICE DI CONDOTTA

Giocare partite a Warhammer può essere coinvolgente, rapido e divertente.

Non c'è nulla di più epico dello scontro tra due potenti armate sul campo, ed è facile lasciarsi trascinare. Ricorda sempre di pensare all'avversario, e a come possa sentirsi, e mentre ti diverti accertati sempre di essere educato e rispettoso.

In questo modo, anche chi sta perdendo può comunque tornare a casa con il ricordo di una bella esperienza.

Per far sì che tutti si divertano, ecco alcune linee guida importanti da seguire.

**Segui le istruzioni del responsabile in qualsiasi momento.**

**La colla e gli attrezzi possono essere usati solo previo consenso del responsabile.**

**Non portare mai i tuoi attrezzi, la tua colla o i tuoi spray.**

**Chiedi il permesso prima di toccare i modelli di qualcun altro.**

**Porta sempre i materiali giusti per la sessione.**

**Etichetta tutti i tuoi possedimenti, inclusi i libri.**

**Non abbandonare una partita prima che sia finita.**

**Tira i dadi dove l'avversario può vederli.**

**Rispetta le miniature altrui.**

**Fai finire di parlare gli altri prima di dire la tua.**

**Accertati che tutti si stiano divertendo.**

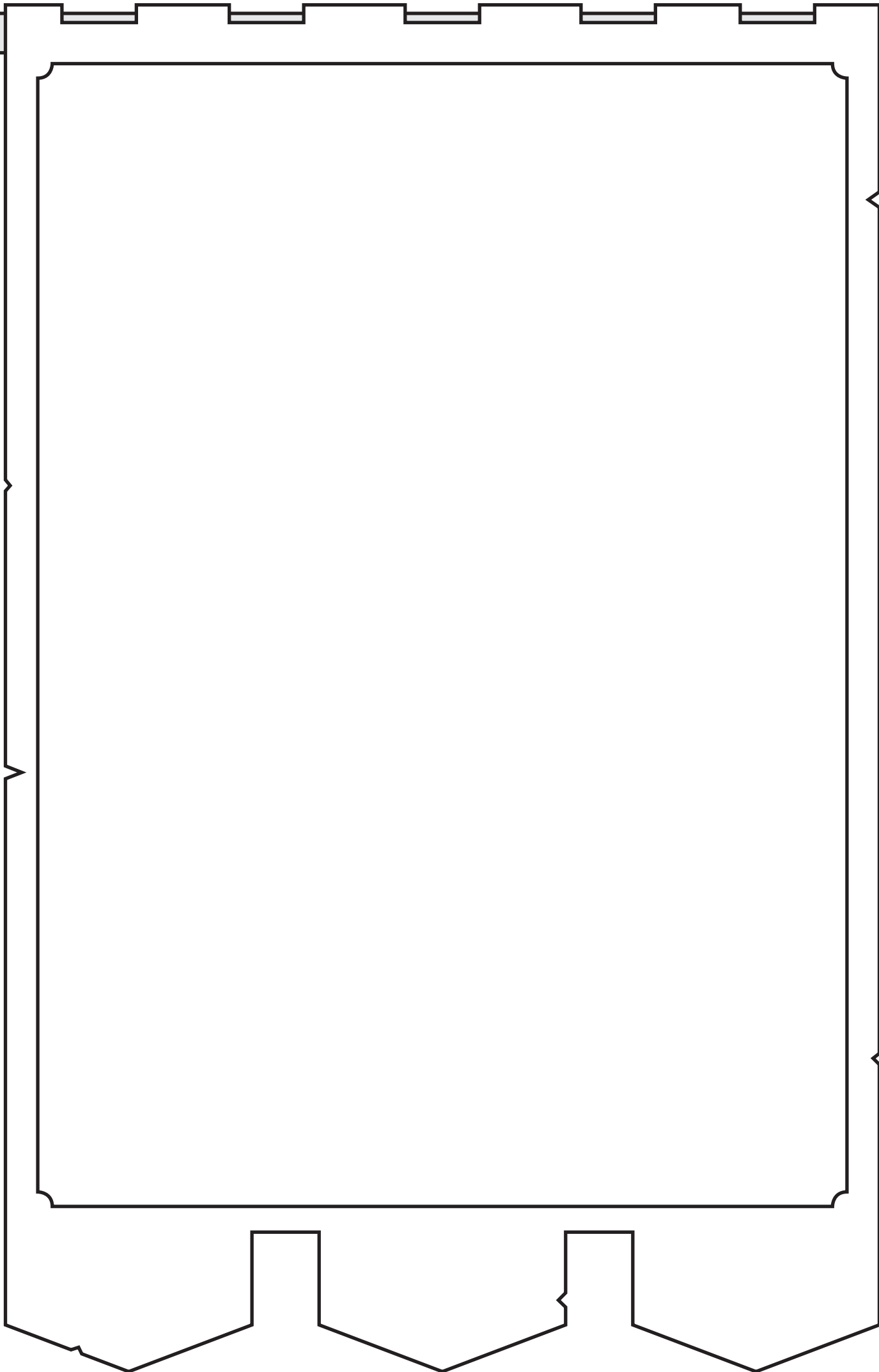
**Sii responsabile dei tuoi materiali.**

**Aiuta sempre gli altri.**

---

---

---



# NELLA PROSSIMA SESSIONE:

GIOCHERÒ  DIPINGERÒ  ENTRAMBI

## PITTURA

Lavorerò su:

---

### DEVO PORTARE:

- Pennello
- Modelli
- Guida alla pittura

### LISTA DEI COLORI:

---

---

---

---

---

---

---

---

## GIOCO

Ho in piano una partita a:

---

Il mio avversario è:

---

A (punti/livello di potenza):

---

### DEVO PORTARE:

- Modelli
- Dadi
- Metro a nastro
- Regole
- Codex o Tomo da Guerra
- Gioco in scatola
- Altro: \_\_\_\_\_

---

---

### NOTE:

---

---

---

---

---

---

---

---

### RICORDA DI:

Riporre i modelli in modo che non si danneggino nel trasporto.  
Etichettare con il tuo nome tutti i tuoi possedimenti.  
Accertarti che i tappi di tutti i colori siano ben chiusi.

## MODULO DI VALUTAZIONE

DATA:

\_\_\_\_\_

NOME:

\_\_\_\_\_

MODELLO:

\_\_\_\_\_

ATTACCA QUI UNA FOTO  
DEL MODELLO FINITO

### 3 COSE CHE HO IMPARATO SULLA PITTURA DELLE MINIATURE:

1

\_\_\_\_\_

2

\_\_\_\_\_

3

\_\_\_\_\_

### 2 COSE CHE MI PIACCIONO DEL MIO MODELLO FINITO:

1

\_\_\_\_\_

2

\_\_\_\_\_

### 1 OBIETTIVO DA RAGGIUNGERE SUL MIO PROSSIMO MODELLO:

1

\_\_\_\_\_

### HO USATO QUESTI COLORI:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_