

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)



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.

CONSIGLI PER GESTIRE IL CLUB

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.

RENDILO 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, vogliono 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.

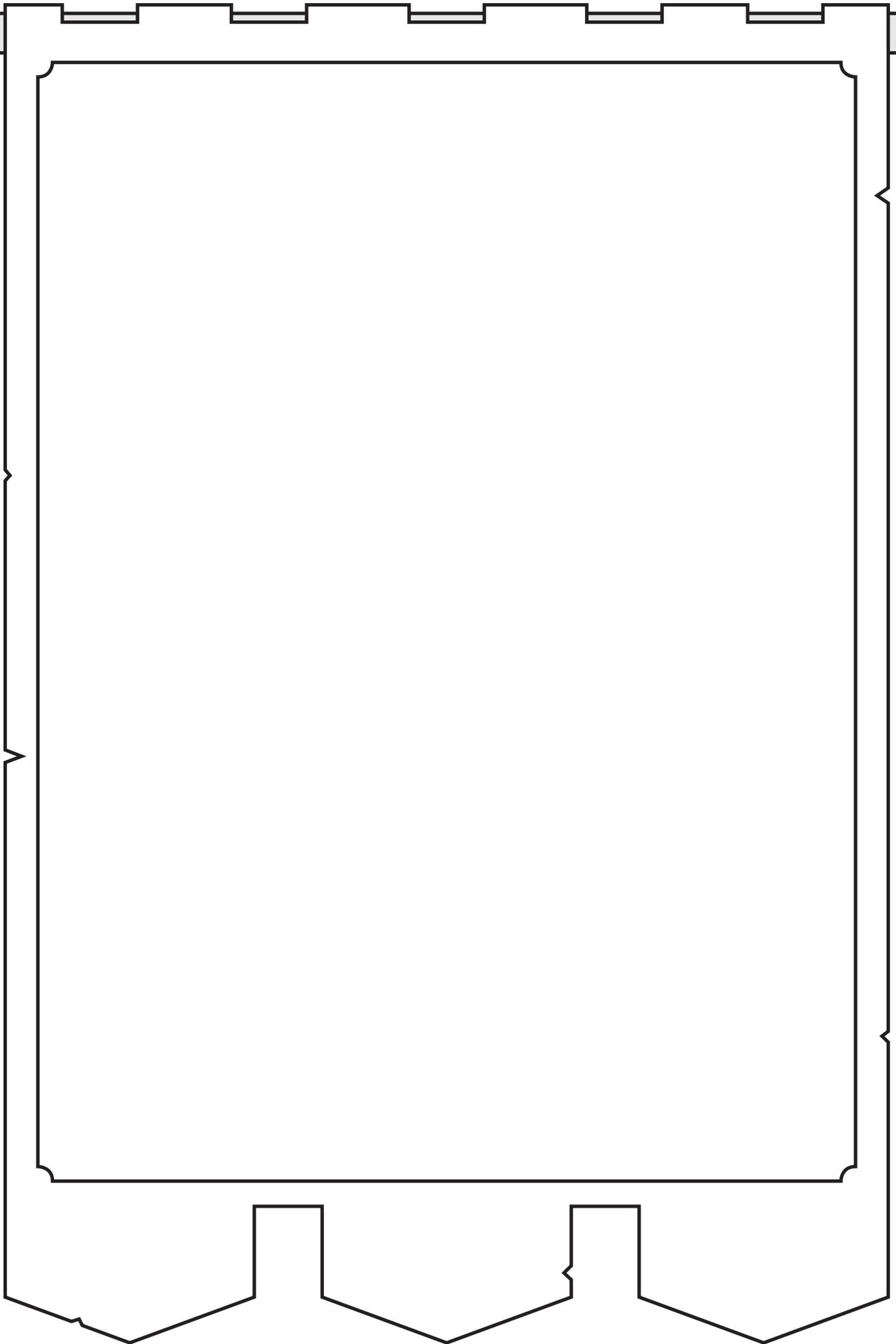
Rispetta le miniature altrui.

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
- 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:

Ho usato questi colori:

2 cose che mi piacciono del mio modello finito:

1 Obiettivo da raggiungere sul mio prossimo modello:
