



PACK RESSOURCES GUIDE DE L'ENSEIGNANT

BIENVENUE

Bienvenue dans l'Alliance Warhammer, un réseau d'enseignants et d'animateurs jeunesse du monde entier qui se servent du hobby Warhammer pour développer les compétences de leur jeune public. Notre but est de vous fournir des outils pour aider votre groupe en mathématiques, travaux manuels, lecture, arts plastiques et compétences essentielles par le biais du modélisme, du jeu et des lectures associées. Vous assisterez à la création de vastes armées, à la conquête de royaumes et à l'émergence de grands héros à mesure que votre groupe explore nos mondes, en apprenant et en tissant des liens.

Ce premier guide couvre le nécessaire pour utiliser le contenu du Pack Ressources Warhammer Alliance et mettre le pied à l'étrier d'un groupe de néophytes. Après l'avoir lu, nous vous invitons à consulter notre site en ligne dédié, qui propose de quoi aller plus loin, et mettre sur pied un groupe qui soutient et accompagne les activités éducatives de votre établissement ou organisme. Cela peut consister à monter un projet interdisciplinaire en lettres et arts plastiques, ou une activité de développement de l'estime de soi par l'émulation en peinture et la compétition ludique, dans un cadre où chacun trouvera une facette à sa convenance.

En tant qu'animateur au sein de l'Alliance Warhammer, vous disposerez toujours de soutien. D'un clic, vous pouvez accéder à des ressources en ligne telles que des vidéos, et vous avez toute latitude de rendre visite à votre magasin Warhammer local. Le personnel sera ravi de travailler avec vos groupes dans le contexte de sa communauté, que ce soit pour vous accompagner dans l'assemblage de votre première figurine, ou accueillir votre groupe pour des séances d'activité et autres concours.

NOUS SOMMES LÀ POUR VOUS

AIDER,

**VOTRE
NOUVELLE
AVENTURE
COMMENCE
ICI !**

COMMENCER

1

Comment monter un club	2
Idées de financement	3
Santé et sécurité	4
Contenu du Pack Ressources Warhammer Alliance	5
Produits d'usage courant dans le Hobby Warhammer	6
Contacter les parents	7

UTILISER LA BOÎTE

8

Contenu de la boîte	9
Planifier vos premières séances	11
Séance 1	12
Séance 1 : activité bonus Warhammer 40,000	13
Séance 1 : activité bonus Warhammer Age of Sigmar	16
Séance 2	18
Séance 2 : activité bonus Warhammer 40,000	19
Séance 2 : activité bonus Warhammer Age of Sigmar	20
Séance 3	21

ÉTAPES SUIVANTES

22

Aménager votre espace	23
Organiser les séances	24
Affiche des Règles d'Engagement	26
Fixer des buts	27
Gérer des parties	28
Documenter la progression	29
Fiche d'auto-évaluation de figurine achevée	30
Rester inclusif	31
Séances centrées sur l'apprenant	32
Produits utiles pour votre club	35

Ce document est optimisé pour la majorité des imprimantes.



COMMENCER

BUTS Ce segment vous aidera à planifier la mise en place d'un club Warhammer Alliance et à pratiquer le hobby en toute sécurité dans votre local. Il traite des questions suivantes :

- Planifier le lancement de votre club
- Budgets, financement et inclusivité
- Santé et sécurité
- Contacter les parents

COMMENT MONTER UN CLUB

Quel que soit le local de vos réunions, pour réussir un club doit démarrer avec une bonne planification et une communication adéquate. Ce guide vous aidera à vous organiser. Pour fonder votre club, pensez à :

☐ **Obtenir la permission de monter 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.

☐ **Décider d'un budget, le cas échéant.**

Devrez-vous prévoir des fournitures ou payer un local ? Voir page suivante.

☐ **Trouver un local adapté.**

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.

☐ **Définir un créneau calendaire 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 une ou des séances régulières pour permettre aux participants d'organiser leur semaine.

☐ **Faire au besoin une évaluation des risques.**

Renseignez-vous sur la politique de votre organisme vis-à-vis des groupes de ce genre et remplissez tous les papiers nécessaires en matière de risque et responsabilité. Cette section inclut les informations relatives à la santé et à la sécurité.

☐ **Préparer un formulaire d'autorisation parentale.**

La plupart des organismes demandent l'autorisation écrite d'un parent ou tuteur pour qu'un mineur participe à un club. Un exemple est fourni dans cette section.

☐ **Faire la promotion du club pour recruter des membres.**

Pensez bien à faire connaître votre nouveau club et à dire 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 ou organisme ne connaissent sans doute pas Warhammer. Pensez à traiter des points suivants :

1. Qu'est-ce donc que ce club ?
2. Quand et où se réunit-il ?
3. Pourquoi est-il attrayant ?
4. À qui se destine-t-il ? Est-ce qu'il y a des restrictions, par exemple un âge minimal ?
5. Qu'est-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 premières séances.**

Préparez bien tout ce qu'il vous faudra, avec assez d'adultes pour tout superviser. Référez-vous à la section "Utiliser la Boîte" et à ses plans de séance prêts à l'emploi. Votre planification doit inclure :

1. 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.
2. Un cadre pour accueillir les nouveaux venus et leur donner envie d'apprendre.
3. Si votre organisme accueille différentes classes d'âge et niveaux d'aptitudes, proposerez-vous des séances variées ?
4. 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.

IDÉES DE FINANCEMENT

Le budget et le financement sont parmi les premières choses à prendre en considérations pour un nouveau club. La présente page vous aidera à prévoir des activités une fois les ressources acquises. La plupart des jeunes véritablement intéressés pour participer au hobby auront leurs propres affaires, mais mieux vaut avoir une provision de fournitures de base pour aider les débutants. Entre autres recommandations, nous avons :

- Demander 2 ou 3 € à l'inscription pour s'assurer de n'attirer que les jeunes sincèrement intéressés, tout en ayant un budget de départ pour les activités de l'étape suivante.
- Envisager de demander aux membres une participation symbolique par séance, ne serait-ce que 0,5 € ou 1 €, afin de garder le club accessible tout en assurant une cagnotte pour les fournitures du club.
- Si c'est envisageable, demander un financement au Foyer Socio-Éducatif de votre établissement ou au trésorier de votre organisme. Cela, s'il existe un budget à vocation éducative en faveur des jeunes, susceptible d'appuyer votre action.
- Faire un suivi des progrès de votre public. Ce genre de statistiques pourra étayer de futures demandes de financement.
- Organiser une activité de levée de fonds, comme un concours payant au sein du club, une vente de gâteau ou une tombola.
- Promouvoir une campagne de dons de produits Warhammer inutilisés. On peut être étonné par le nombre de parents et de collègues qui sont ou furent impliqués dans le hobby Warhammer. Faites un appel aux dons de figurines, de décors, de plateaux de jeu et de fournitures de hobby qui encombrant leurs propriétaires. À titre de remerciement, vous pouvez les inviter à une séance du club pour jouer une partie et partager leurs souvenirs.
- Récupérer des matériaux tels que carton et plastique destinés au recyclage, pour en faire des projets communautaires comme du décor et des surfaces de jeu à l'usage du club.
- Lancer des défis de création de jeux, d'histoires, de personnages ou de campagnes qui impliquent d'écrire, de dessiner et d'utiliser un ordinateur.

SANTÉ ET SÉCURITÉ

Les pages suivantes vous fournissent les informations nécessaires pour rédiger une évaluation des risques associés aux activités de Warhammer. Le hobby Warhammer passe par l'emploi de colle, d'outils et de peinture pour assembler et peindre des figurines miniatures destinées à jouer. Il est important de ménager un environnement sûr pour les séances de votre groupe. Voici des recommandations notables :

- Suivez toujours les directives de votre établissement ou organisme en matière de sécurité.
- Familiarisez-vous avec le matériel pour en faire la démonstration aisément.
- Assurez-vous qu'il y a suffisamment d'adultes pour superviser les activités.
- Informez les parents de ce que le hobby implique.
- Rangez et transportez les outils dans une boîte ou mallette appropriée.
- Entre deux utilisations, rangez les outils, la colle et la peinture sous clé.
- Instaurez des consignes de sécurité que tous les jeunes doivent suivre à chaque séance de Warhammer.
- Informez les participants des conséquences qu'entraîne toute infraction aux consignes de la séance.

CONTENU DU PACK RESSOURCES WARHAMMER ALLIANCE

MESURES DE SÉCURITÉ RELATIVES AU MATÉRIEL

La section suivante souligne des choses importantes sur les produits inclus dans votre pack ressources.



PEINTURE CITADEL

Toute notre gamme de peinture est à base d'acrylique soluble à l'eau et sans danger. Toutefois, sur certains tissus les taches de peinture Citadel sont indélébiles.

Mesure de sécurité :

Encouragez les jeunes à venir avec des vêtements usagés, ou prévoyez de fournir des tabliers pour prévenir les accidents.



PINCES DE MODÉLISME

Les pinces de modélisme ou pinces coupantes servent entre autres à détacher les pièces de leur grappe plastique pour assembler la figurine. Elles sont similaires à des pinces à ongles.

Mesure de sécurité :

Nous vous recommandons de faire la démonstration de leur bon usage et de surveiller leur utilisation pendant les séances du club. Prévoyez une boîte ou caisse pour les outils et mettez-la sous clé entre deux séances.

LIMITE D'ÂGE

La plupart de nos produits arborent des logos d'âge minimal et d'avertissements relatifs à la sécurité. Ils sont là pour diverses raisons, comme la présence de petites pièces, l'adéquation à un certain âge, ou une partie du contenu sujette à réglementation, par exemple des solvants. Il est important de vérifier l'emballage de chaque produit que vous utilisez, pour le mentionner dans votre évaluation des risques. Nous préconisons de demander la permission des parents des membres du club plus jeunes que l'âge indiqué.



PRODUITS D'USAGE COURANT DANS LE HOBBY WARHAMMER

Cette section souligne le matériel le plus couramment en vigueur dans le hobby Warhammer. Veuillez consulter l'emballage de chaque produit que vous utilisez, car c'est là que se trouvent les informations les plus à jour. Nous recommandons de régulièrement repasser en revue les mesures de sécurité du groupe.

ÉBARBOIR CITADEL

L'Ébarboir Citadel sert à retirer les lignes en relief qui demeurent sur une figurine après le moulage, ou les excroissances qui restent là où les pièces de la figurine étaient en contact avec la grappe.

Mesure de sécurité

Nombre de nos clients se servent d'un couteau de modélisme dans ce but. La vente de ce type d'outil est réglementée, et elle est interdite aux moins de 18 ans. Nous vous préconisons d'interdire les couteaux de modélisme dans votre club, y compris ceux que vos membres seraient susceptibles d'apporter. Comme l'Ébarboir Citadel n'a pas de tranchant, il est plus sûr à utiliser. Prévoyez une boîte ou une caisse pour apporter les outils, à ranger sous clé entre deux séances.

PEINTURE EN BOMBE AÉROSOL

Il vaut mieux sous-coucher les figurines avant de les peindre, de sorte que la peinture Citadel adhère correctement à la figurine. Pour ce faire, on emploie généralement une bombe aérosol Citadel. La peinture en bombe aérosol nécessite des précautions particulières.

Mesure de sécurité

Nous recommandons de cantonner l'usage de peinture en bombe aérosol au domicile du jeune utilisateur, sous la supervision d'un parent, dans un lieu bien aéré. Mieux vaut pour votre part, dans votre règlement, interdire aux jeunes d'apporter leurs bombes au club.

COLLE PLASTIQUE

La colle plastique sert à assembler les figurines Citadel en plastique qui ne sont pas de la gamme "Facile à Monter" (contrairement aux figurines que nous vous fournissons). Elle agit en fondant le plastique pour, en séchant, souder la surface de contact des composants ainsi encollés. Elle ne fonctionne pas sur autre chose que du plastique, par exemple sur la peau.

Mesure de sécurité

Avant d'utiliser de la colle plastique lors de vos séances, assurez-vous d'avoir la permission des parents. Veillez à ce que le local soit bien aéré, et que la colle soit rangée quand elle n'est pas en cours d'utilisation. Mieux vaut également interdire aux jeunes d'apporter leur propre colle pour hobby lors des séances, afin de prévenir les éventuels accidents dus à des fuites.

SUPER GLUE

La super glue sert à assembler les figurines qui ne sont pas en plastique, ainsi que d'autres objets, comme des petits cailloux pour orner un socle. La super glue agit en quelques secondes, et peut former une liaison entre la plupart des surfaces, y compris la peau.

Mesure de sécurité

Nous recommandons de limiter l'usage de la super glue aux adultes, dans un local bien aéré, et que la colle soit rangée quand elle n'est pas en cours d'utilisation. Mieux vaut également interdire aux membres d'apporter leur propre super glue lors des séances, afin de prévenir les éventuels accidents dus à des fuites.

CONTACTER LES PARENTS

Cette page vous propose un exemple de lettre aux parents de nouveaux membres de votre club. Comme pour tout courrier de ce type, veuillez à en adapter le contenu selon la politique de votre établissement ou organisme.

Madame, Monsieur,

Votre enfant désire participer aux activités d'un club de Warhammer.

Le hobby Warhammer (dit aussi de Games Workshop) consiste à collectionner, assembler, peindre et jouer avec des figurines dans des univers fantastiques et de science-fiction.

Pour en savoir plus, nous vous convions à visiter www.games-workshop.com.

Pendant les activités, votre enfant utilisera de la colle, des outils et de la peinture pour assembler et décorer des figurines. Nous sollicitons votre autorisation de le laisser participer sous la supervision d'un adulte. De nombreux produits sont réservés aux 12 ans et plus en raison des petites pièces et de la complexité de l'activité. Le site en dit plus et montre les produits qui seront utilisés.

Par ailleurs, nous documenterons les séances et les progrès de votre enfant à travers des photographies. Elles seront partagées à l'occasion avec Games Workshop (si votre enfant et vous-même y consentez) pour promouvoir le succès de notre club.

Le club se réunira chaque semaine le _____.

La séance commence à ____ et s'achève à ____.

Il y a une participation aux frais de ____€ par séance payable d'avance ou le jour même.

Si vous avez la moindre question sur cette activité, n'hésitez pas à me joindre.

Bien à vous,

Nom de l'enfant _____

Formulaire/nom de la séance _____

Je donne l'autorisation à mon enfant de participer au club Warhammer. Je donne également l'autorisation (cocher) :

- ☐ De prendre des photos pendant les séances du club
- ☐ D'utiliser des outils sous la supervision d'un adulte
- ☐ D'utiliser de la colle plastique sous la supervision d'un adulte
- ☐ De rentrer seul après la séance du club

Signature _____ (Parent/tuteur)



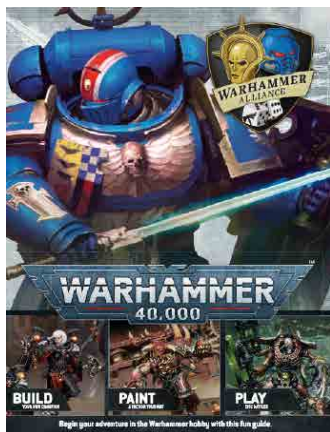
UTILISER LA BOÎTE

BUTS Ce segment vous explique comment encadrer des séances d'assemblage, de peinture et de jeu pour débutants grâce aux ressources fournies dans le Pack Ressources Warhammer Alliance. Il répond aux questions relatives à ces sujets :

- Apprentissages
- Structure des séances
- Explication des techniques
- Adaptation et extension des séances

CONTENU DE LA BOÎTE

Cette page décrit le contenu du Pack Ressources Warhammer Alliance, avec des recommandations sur son usage. Le pack se destine aux jeunes qui découvrent le hobby, et les magazines d'activité sont à réserver à cet usage. Vous y trouverez :



12 MAGAZINES D'ACTIVITÉ

Des introductions à Warhammer Age of Sigmar et à Warhammer 40,000 qu'il suffit de retourner pour passer de l'un à l'autre.

Chaque magazine contient :

- Une palette
Servant à partager les ressources de peinture
- Des pions et un tapis de jeu détachables
À utiliser avec le mini-jeu inclus dans le magazine
- Activités bonus
Destinées à accompagner la séance de peinture et appuyer le récit

Comment les utiliser

Le magazine d'activité est destiné aux jeunes qui débutent dans le hobby. Il contient une introduction complète à l'assemblage, à la peinture et aux parties. Un pack de magazine est à distribuer à chaque débutant.



10 POTS DE PEINTURE CITADEL BASE

Comment les utiliser

Citadel propose un système de peinture complet pour mettre en couleurs les figurines avec du relief et de la tonalité. La peinture Base sert à la première étape sur chaque figurine. Pensez à bien secouer les pots avant usage et à bien les refermer ensuite.



2 PAIRES DE PINCES DE MODÉLISME

Comment les utiliser

Suivez le plan d'activité de la Séance 1 en observant les précautions relatives aux outils que vous avez établies.



12 PINCEAUX POUR DÉBUTER

Comment les utiliser

Distribuez un pinceau à chaque jeune destinataire d'un magazine. Envisagez de l'étiqueter au nom de chacun pour lui confier la responsabilité d'en prendre soin et de le nettoyer.

CONTENU DE LA BOÎTE (SUITE)



12 DÉS À SIX FACES

Comment les utiliser

Ils serviront au mini-jeu du Magazine d'Activité. Gardez-les à l'abri jusqu'à ce que les membres du club soient prêts à jouer.



12 SEQUITORS STORMCAST ETERNALS (DORÉS)

Comment les utiliser

Donnez une grappe à chaque débutant à la Séance 1, activité de montage Warhammer Age of Sigmar. Gardez-les à l'abri jusqu'à ce qu'il y en ait besoin pour éviter les pertes ou dégradations.



12 INTERCESSORS SPACE MARINES (BLEUS)

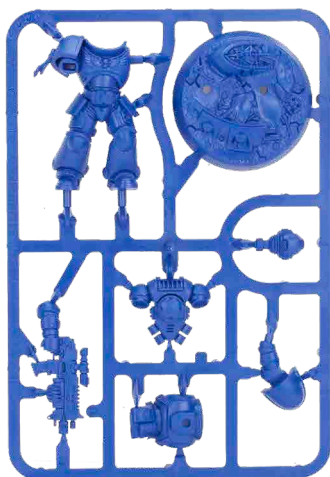
Comment les utiliser

Donnez une grappe à chaque débutant à la Séance 1, activité de montage Warhammer 40,000. Gardez-les à l'abri jusqu'à ce qu'il y en ait besoin pour éviter les pertes ou dégradations.

GRAPPES PLASTIQUE

Toutes les figurines plastique Warhammer sont moulées sur grappe. Utilisez les pinces coupantes fournies pour détacher les pièces de leur grappe, puis emboîtez-les comme l'indique la notice de montage du pack. La vidéo correspondante donne davantage de détails, et se trouve ici :

<https://www.youtube.com/watch?v=kezpQAX2qNs&feature=youtu.be>



PLANIFIER VOS PREMIÈRES SÉANCES

Cette page suggère un plan des activités d'après le matériel fourni dans le Pack Ressources Warhammer Alliance pour les débutants. Les plans des séances individuelles se trouvent aux pages suivantes. Prévoyez 3 séances pour Warhammer 40,000 et 3 séances de plus pour Warhammer Age of Sigmar.

TOUT D'ABORD

Laissez vos participants choisir leurs premières séances. Montrez-leur les figurines et laissez-les choisir de commencer par le Space Marine et Warhammer 40,000 (figurine bleue) ou par le Stormcast Eternal et Warhammer Age of Sigmar (figurine dorée).

PLAN POUR WARHAMMER 40,000

SÉANCE 1

Assemblez votre Space Marine. Concevez son armure.
30 minutes/45 minutes avec extension

SÉANCE 2

Peignez votre Space Marine. Écrivez un serment de service.
45 minutes/75 minutes avec extension

SÉANCE 3

Faites une partie. Découvrez les mondes de l'Imperium.
45 minutes/ou davantage et séances en plus avec extension

ASTUCE Si vous souhaitez des séances plus longues, combinez les séances 1 et 2, et donnez leurs tâches d'extension aux jeunes sous forme d'activités à faire chez eux.

PLAN POUR WARHAMMER AGE OF SIGMAR

SÉANCE 1

Assemblez votre Stormcast Eternal. Concevez son armure.
30 minutes/45 minutes avec extension

SÉANCE 2

Peignez votre Stormcast Eternal. Écrivez un memorandum.
45 minutes/75 minutes avec extension

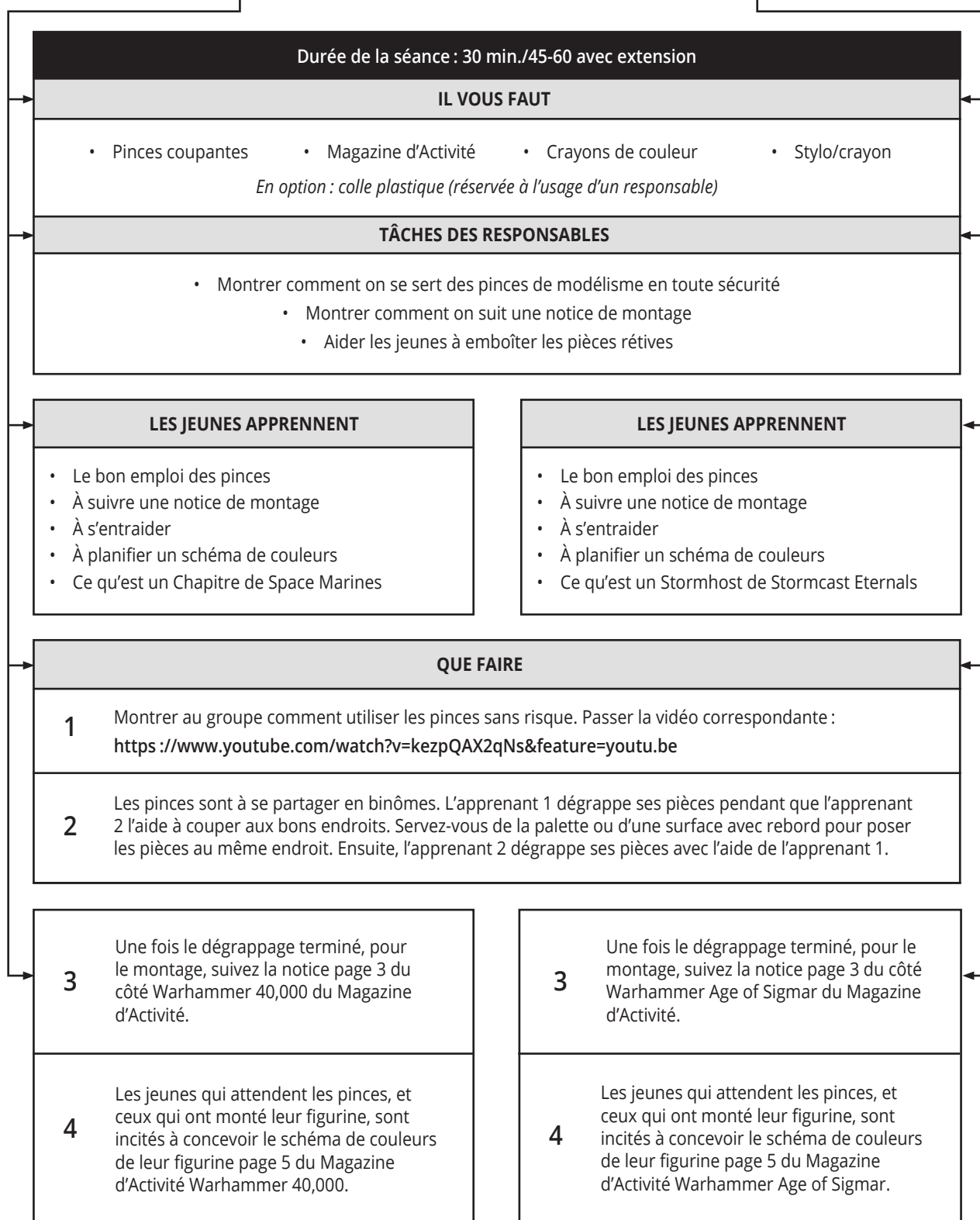
SÉANCE 3

Faites une partie. Découvrez les Royaumes.
45 minutes/ou davantage et séances en plus avec extension

ASTUCE Pour faire suite à ces séances pour débutants ou planifier des séances destinées à des jeunes qui connaissent déjà le hobby Warhammer, lisez la section Étapes Suivantes qui propose d'autres idées et procédés pour développer les compétences des apprenants.

SÉANCE 1 POUR WARHAMMER 40,000

SÉANCE 1 POUR WARHAMMER AGE OF SIGMAR



ASTUCE Veillez à ce que les apprenants ne coupent pas les ergots à emboîter de leur figurine, sous peine que les pièces ne correspondent pas bien. Prévoyez de la colle plastique pour que le responsable de séance puisse réparer les erreurs éventuelles.

ACTIVITÉ BONUS 1

En dessinant les planètes, pensez à leur donner des couleurs et imaginez où il pourrait y avoir des anomalies spatiales, des étoiles et des lunes.

**NOM DU SECTEUR GALACTIQUE:**

À QUOI RESSEMBLE CETTE PORTION DE GALAXIE ?

A QUOI RESSEMBLE CETTE PORTION DE GALAXIE :
 imaginez des atouts ou des menaces locales, à quoi ressemble la vie là-bas ?

WARHAMMER 40,000

ACTIVITÉ BONUS 1 (SUITE)



DESSINEZ ICI VOTRE PROPRE CARTE GALACTIQUE

WARHAMMER 40,000

ACTIVITÉ BONUS 1 (SUITE)

À découper et à coller sur la feuille d'activité, ou bien utilisez ces mondes et anomalies comme point de départ pour créer les vôtres.

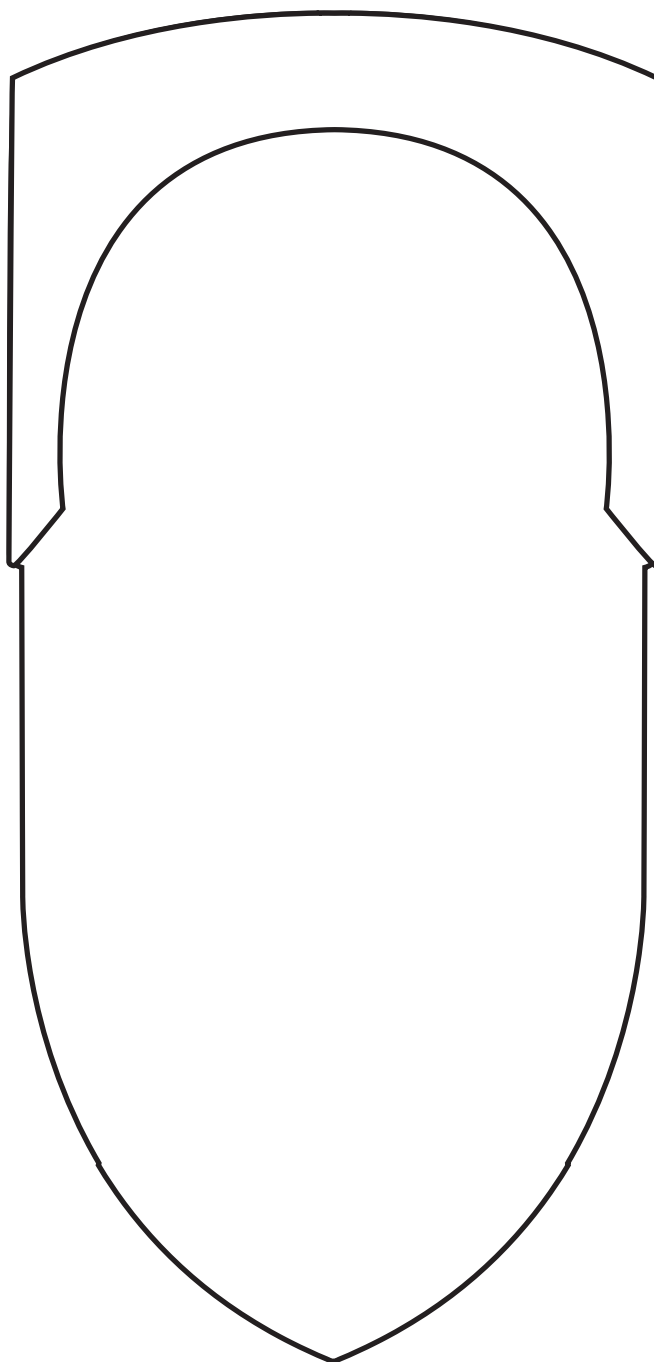


WARHAMMER AGE OF SIGMAR

ACTIVITÉ BONUS 1 (SUITE)

Chaque Stormhost a son propre symbole, souvent repris comme emblème sur son bouclier. La figurine du Magazine d'Activité est un Hammer of Sigmar, comme en atteste l'émblématique marteau flanqué d'éclairs. Servez-vous du fond ci-dessous pour concevoir votre propre emblème de bouclier.

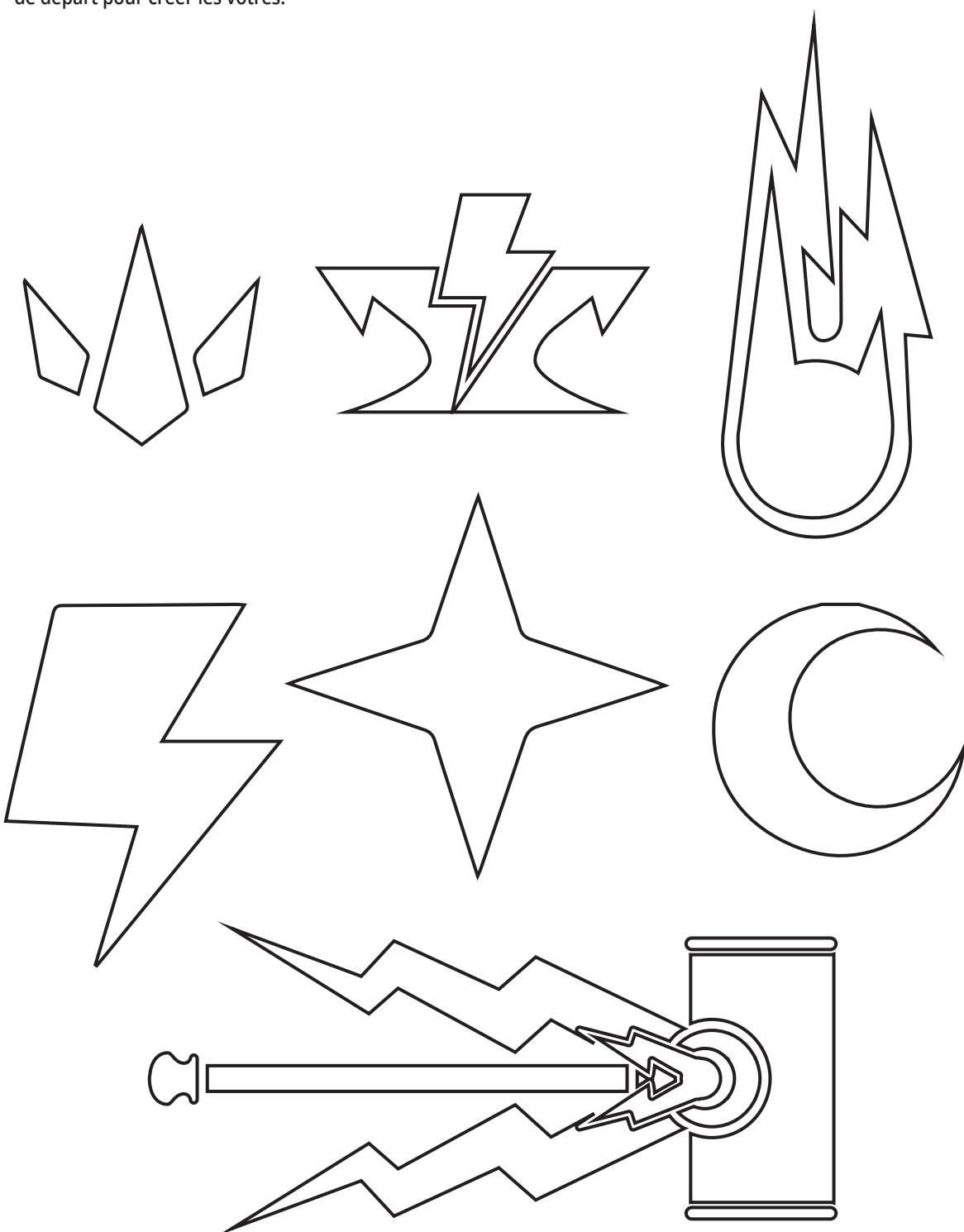
Réfléchissez à la façon dont votre symbole évoque visuellement le nom et les caractéristiques de votre Stormhost, et comment il complètera le schéma de couleurs que vous avez conçu.



WARHAMMER AGE OF SIGMAR

ACTIVITÉ BONUS 1 (SUITE)

Découpez et collez ces formes sur votre motif, ou bien utilisez-les comme point de départ pour créer les vôtres.



SÉANCE 2 POUR WARHAMMER 40,000

SÉANCE 2 POUR WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Durée de la séance : 45 min./75 avec extension

IL VOUS FAUT

- Pinceau
- Chiffon ou essuie-tout
- Figurine assemblée
- Crayons de couleur
- Pot à eau
- Palette
- Magazine d'Activité
- Peinture Citadel

TÂCHES DES RESPONSABLES

- Montrer comment on ouvre et manipule un pot de sorte à réduire le risque d'éclaboussures
- Montrer l'utilisation d'une palette et la quantité de peinture à utiliser.
- Rappeler aux jeunes de régulièrement nettoyer leur pinceau.

LES JEUNES APPRENNENT

- À appliquer une sous-couche
- À suivre un guide de peinture
- À se servir d'une palette
- Pourquoi employer la peinture avec parcimonie
- Ce qu'est un symbole chapitral
- Pourquoi les Space Marines prêtent des serments

LES JEUNES APPRENNENT

- À appliquer une sous-couche
- À suivre un guide de peinture
- À se servir d'une palette
- Pourquoi employer la peinture avec parcimonie
- Ce qu'est la Métamorphose
- Pourquoi les Stormcast Eternals ont des aide-mémoire

QUE FAIRE

- 1 Montrer au groupe l'usage de la peinture, du pinceau, de la palette et du pot à eau à l'aide de cette vidéo de peinture : <https://www.youtube.com/watch?v=AEpNrBEbmio>
- 2 Aider les apprenants à peindre leur figurine d'après le guide de la page 6 des deux côtés du Magazine d'Activité. Fournir des conseils dans les domaines suivants :
 - Prendre le temps de se concentrer tour à tour sur les détails
 - Laisser une portion sécher avant de peindre une zone voisine afin que les couleurs ne se mélangent pas
 - Utiliser de petites quantités de peinture et n'en ajouter qu'au besoin
- 3 Une fois les figurines achevées, les laisser sécher en lieu sûr.

- 4 Une fois la figurine peinte, les jeunes sont encouragés à faire l'activité Écrire un Serment page 2 du côté Warhammer 40,000 du Magazine d'Activité

- 4 Une fois la figurine peinte, les jeunes sont encouragés à faire l'activité Écrire un Memorandum page 2 du côté Warhammer Age of Sigmar du Magazine d'Activité.

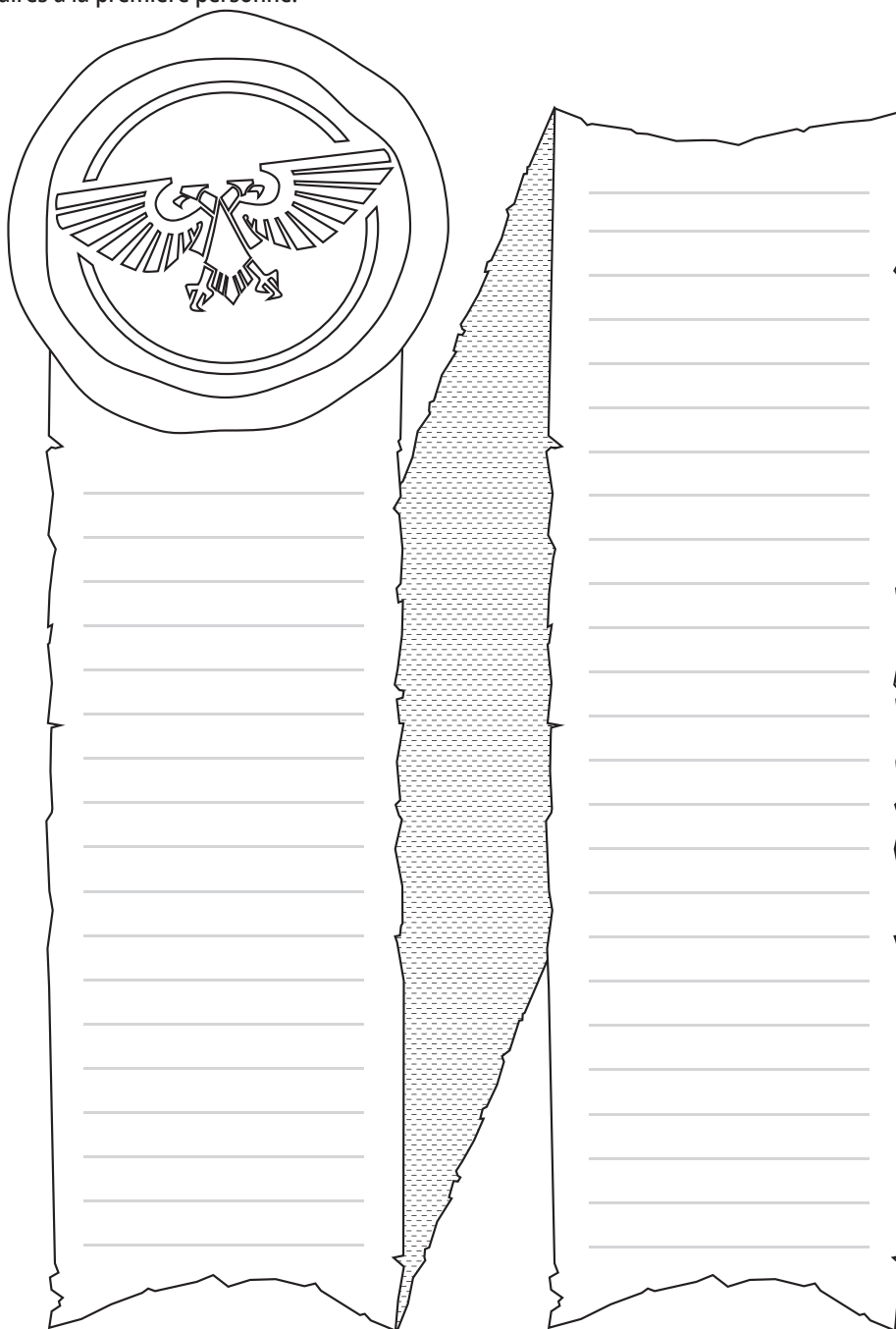
ASTUCE Utilisez au mieux la peinture du club en ne permettant aux jeunes que d'employer une couleur à la fois. S'ils en emploient plus d'une, il est probable que la peinture séchera sur la palette avant de servir, ce qui doublerait la consommation.

WARHAMMER 40,000

ACTIVITÉ BONUS 2

Chaque Chapitre de Space Marines comprend des Archivistes, qui y occupent un rang élevé et influent. Entre autres fonctions, ils documentent et conservent l'histoire de leur Chapitre. Imaginez que vous êtes un Archiviste Space Marine : à l'aide de plusieurs copies de cette page, relatez un événement important de l'histoire de votre Chapitre. Cette archive peut aussi bien relater un événement qui remonte à la fondation du Chapitre que quelque chose datant de quelques mois.

Les archives sont souvent rédigées à la troisième personne, mais elles peuvent inclure des témoignages ou commentaires à la première personne.



WARHAMMER AGE OF SIGMAR

ACTIVITÉ BONUS 2

Pensez à toutes les vies qu'a pu avoir votre Stormcast Eternal, de sa forme humaine originelle à chacune de ses métamorphoses successives. À l'aide de plusieurs copies de cette page, créez le journal de votre Stormcast Eternal tel un document sur ses vies, en évoquant à l'aide de vos tournures et adjectifs sa sensation d'oubli grandissant.

En rédigeant votre journal, réfléchissez à la façon d'y inclure des images et touches artistiques pour lui conférer un cachet d'authenticité.



SÉANCE 3 POUR WARHAMMER 40,000

SÉANCE 3 POUR WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Durée de la séance : 45 min./45+ min. avec extension

IL VOUS FAUT

- Dés
- Pions
- Magazine d'Activité
- Stylo/crayon
- Tapis de jeu
- Figurine assemblée
- Crayons de couleur
- Ciseaux

TÂCHES DES RESPONSABLES

- Aider les jeunes à lire les règles et mettre en place une partie
- Encourager les jeunes à jouer de façon descriptive comme pour raconter une histoire
- Superviser le groupe pour s'assurer que tous participent.

LES JEUNES APPRENNENT

- À lire les règles et à installer ensemble leur partie
- À raconter une histoire par le jeu
- À faire une action de déplacement avec un Space Marine
- À faire Avancer un Space Marine
- Ce qu'est un Nécron

LES JEUNES APPRENNENT

- À lire les règles et à installer ensemble leur partie
- À raconter une histoire par le jeu
- À faire une action de déplacement avec un Stormcast Eternal
- À faire Courir un Stormcast Eternal
- Ce qu'est un Chainrasp

QUE FAIRE

1

Découper les pions comme décrit page 15 du Magazine d'Activité. Répartir les participants en groupes, de 4 dans l'idéal. Les règles se trouvent page 14 des deux côtés du Magazine d'Activité.

2

Aider le groupe à décider comment il préfère jouer. Les options comprennent :

- Apprendre les règles en commençant par le jeu individuel
- Nommer un capitaine de partie à la tête du groupe
- Regarder une démonstration du responsable en premier

3

Laisser les groupes découvrir comment on joue. Encourager la description et la narration par des questions comme :

- Quels bruits font les guerriers ?
- D'après vous, que ressent votre guerrier ?
- Décrivez ce qui s'est passé quand votre personnage s'est déplacé ?

4

Une fois la partie achevée, proposer aux apprenants le choix entre rejouer, faire l'activité Factions et Mondes pages 2 à 5, ou jouer la partie suivante si vous avez les PDF optionnels.

4

Une fois la partie achevée, proposer aux apprenants le choix entre rejouer, faire l'activité Grandes Alliances pages 2 à 5, ou jouer la partie suivante si vous avez les PDF optionnels.



ÉTAPES SUIVANTES

BUTS Ce segment vous guide au fil de la planification des activités Warhammer suivantes, ou pour encadrer des jeunes déjà familiers du hobby et qui n'ont pas besoin de participer aux séances pour débutants. Il répond aux questions relatives à ces sujets :

- Structure et planification de séance
- Développement des élèves à travers Warhammer
- Documenter la progression
- Produits utiles à votre club

AMÉNAGER VOTRE ESPACE

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 CONSACRÉE 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. Les règles de base se trouvent sur notre site aux adresses suivantes :

Pour Warhammer 40,000

[HTTPS://WARHAMMER40000.COM/](https://warhammer40000.com/)

Pour Age of Sigmar

[HTTPS://AGEOFSIGMAR.COM/](https://ageofsigmar.com/)

- **UNE AIRE POUR LES AUTRES ACTIVITÉS .**

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.

ORGANISER DES SÉANCES

Quelles que soient les activités que vos séances impliquent, il est important de bien les organiser afin que tous les participants en profitent. Quelques conseils d'organisation :

- Fixez les règles du club clairement pour que les jeunes sachent ce qu'on attend d'eux, et les conséquences en cas d'infraction. La page suivante propose un règlement type.
- Assurez-vous qu'il y a un lieu de rangement sûr, pour que les jeunes y laissent leur matériel et leurs figurines dès leur arrivée et ce jusqu'à leur départ, pour éviter les pertes et dégradations.
- Prévoyez un moyen simple de rappeler aux membres ce qu'ils devront apporter à la prochaine séance. Nous proposons ci-après une liste "pour la prochaine fois" que vous pouvez donner dans les cinq dernières minutes de la séance. Mieux vaut inciter les apprenants à écrire eux-mêmes la liste de ce dont ils auront besoin.

MA PROCHAINE SÉANCE



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 _____

Nous avons convenu de jouer _____ points/Puissance

JE DEVRAI APPORTER



Figurines



Dés



Mètre déroulant



Règles



Codex



Une boîte de jeu

Autre

NOTES

IMPORTANT

Bien emballer les figurines pour le transport.
Étiqueter à son nom tout le matériel.
S'assurer que les pots de peinture sont bien fermés.



PAR ORDRE DE L'EMPEREUR RÈGLES D'ENGAGEMENT

Par décret de l'Empereur, tous les participants à un Rencontre Impériale DOIVENT constamment observer les actions et attitudes du code de conduite suivant.

ACTIONS

- 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.

ATTITUDES

- Respecter le hobby d'autrui.
- Ne couper la parole à personne.
- Faire en sorte que tout le monde passe un bon moment.
- Se montrer responsable avec le matériel.
- Toujours être serviable.

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.
- Participer à une démarche transversale d'arts plastiques et d'expression écrite, dans le prolongement des activités de création d'un Chapitre ou d'un Stormhost pour chacun.
- 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, par exemple s'améliorer en peinture ou gagner en assurance, en affectant les membres du groupe à telle et telle tâche pour s'aider mutuellement.

GÉRER DES PARTIES

Les parties de Warhammer peuvent durer d'une demi-heure à une journée entière ! Nous conseillons de ne laisser jouer que les parties susceptibles de se terminer en l'espace d'une séance du club. Une partie sur table prématurément interrompue est frustrante pour ses participants. Voilà ce qui se joue en une heure ou moins :

- Toutes les missions présentées sur le site de Warhammer Alliance
- Contentez-vous de parties de Warhammer 40,000 et de Warhammer Age of Sigmar de 500 points maximum. Les parties sur table assignent une valeur en points aux figurines. En limitant le total de points d'armée qu'un joueur peut dépenser, on limite la durée de la partie, car plus on aligne de points, plus elle se prolonge !
- Warhammer 40,000 Kill Team
- Warhammer Underworlds

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. Entre autres méthodes :

- Conserver une archive photographique des figurines peintes par les jeunes, pour montrer leur progression au fil du temps.
- 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 qui bénéficient de la participation au club, comme :
 - Comportement et assiduité
 - Lecture
 - Estime de soi et amitiés
 - Mathématiques
 - Art
 - Expression écrite
- Décerner des prix pour primer le travail et l'amélioration.

FORMULAIRE D'ÉVALUATION

DATE: _____

NOM: _____

FIGURINE:

INSÉRER UNE IMAGE DE LA FIGURINE ACHÉVÉE

3 CHOSES APPRISSES SUR LA PEINTURE DE FIGURINES

2 CHOSES QUE J'APPRÉCIE CHEZ MA FIGURINE FINIE

1 BUT POUR MA PROCHAINE FIGURINE

PEINTURES UTILISÉES:

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 :

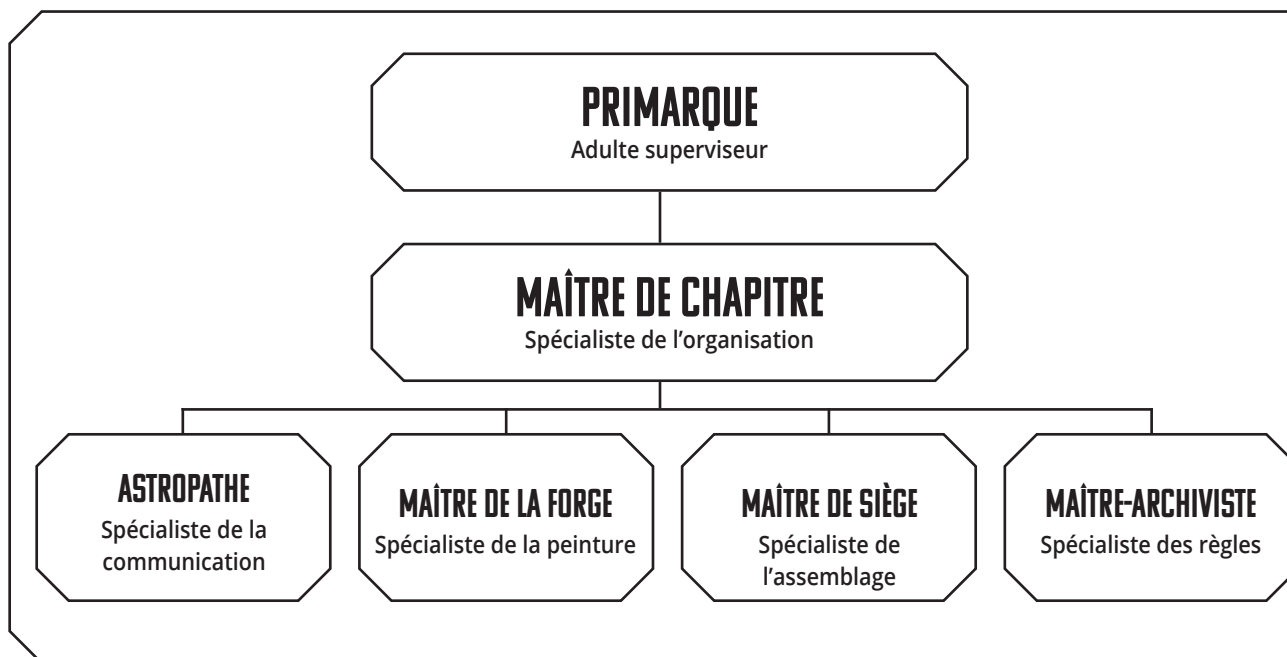
- Prévoyez des fournitures et des boîtes de jeu pour prêter aux jeunes s'ils ont oublié leurs affaires, pour leur faire découvrir, ou pour qu'ils économisent en vue d'acheter quelque chose qui leur tient à cœur. Référez-vous à la section sur le financement et ses idées relatives au budget.
- Utilisez les fournitures génériques dont vous disposez, papier, carton, ciseaux ou encore matériaux destinés à partir au recyclage, pour mettre sur pied des projets communs 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 vous assurer que chaque membre prend part aux décisions, activités et parties.

SÉANCES CENTRÉES SUR L'APPRENANT

Cette page présente comment mettre les apprenants au défi d'endosser la gestion des séances à la place du responsable. En mettant la planification et l'encadrement du club entre les mains des participants, on leur fait acquérir des aptitudes personnelles et professionnelles, en plus des compétences liées au hobby Warhammer.

ÉTABLIR LES RÔLES AU SEIN DU GROUPE

En allouant aux jeunes des responsabilités précises, on leur donne une fonction lors des séances dont ils peuvent être fiers, en plus de les aider à travailler de concert et à atteindre leurs buts. Voici une suggestion de structure :



Les pages suivantes exposent les responsabilités de chaque fonction. Pour tenir compte de l'âge, assignez moins de tâches aux plus jeunes. Si votre club a un effectif assez élevé, affectez plus d'un jeune à chaque fonction.

DÉCIDER DES FONCTIONS ET DES RESPONSABILITÉS

Le choix des jeunes les plus adaptés aux différentes fonctions est potentiellement un formidable exercice en soi. Pour impliquer les jeunes, mieux vaut :

- Mettre en place un processus démocratique. Faites un appel à candidatures et procédez à une élection
- Demander aux candidats de présenter oralement ou par écrit leur expérience relative à la fonction
- Définir des buts et assigner les fonctions à titre de récompense pour l'investissement personnel et l'effort

PRIMARQUE

Adulte superviseur

- Aider les jeunes à assurer leur fonction respective.
- Veiller à la sécurité des activités.
- Accompagner les membres dans la progression de leurs aptitudes personnelles.
- Veiller à ce que le club travaille constamment à un but réaliste.
- Gérer le budget et les fournitures.
- Fixer le règlement du club et veiller à son application.
- Veiller au bon comportement au sein du groupe.



MAÎTRE DE CHAPITRE

Spécialiste de l'organisation

- Veiller à ce que les autres membres remplissent leur fonction.
- Résoudre les litiges en toute impartialité.
- S'enquérir des idées d'activités que les membres voudraient faire pendant les séances du club.
- Planifier et organiser des activités qui incluent tout le monde.
- Gérer des événements visant à recruter de nouveaux membres.
- Veiller à ce que tout le monde se sente bienvenu au club.



ASTROPATHE

Spécialiste de la communication

- Communiquer les annonces importantes et s'assurer que tout le monde a compris.
- Veiller à ce que tout le monde soit prévenu des changements de salle, de date et d'horaire.
- Rappeler aux membres le matériel à apporter à chaque séance.
- Créer et renouveler l'affichage pour faire connaître le club.
- Rédiger et distribuer un bulletin pour faire connaître les réalisations et succès du club.



MAÎTRE DE LA FORGE

Spécialiste de la peinture

- Montrer aux débutants les bases en peinture, et l'usage du matériel.
- Disposer, entretenir et ranger le matériel de peinture du club.
- Motiver et conseiller les membres du club à leur demande.
- Créer une présentation sur la peinture et les techniques à apprendre.
- Photographier les figurines terminées pour les exposer et promouvoir le club.



MAÎTRE DE SIÈGE

Spécialiste de l'assemblage

- Montrer aux débutants les bases du montage, et l'usage du matériel.
- Disposer, entretenir et ranger le matériel de modélisme du club.
- Motiver et conseiller les membres du club à leur demande.
- Créer une présentation sur l'assemblage de figurines et la réalisation de décors, et les techniques à apprendre.
- Photographier les figurines terminées pour les exposer et promouvoir le club.



MAÎTRE-ARCHIVISTE

Spécialiste des règles

- Montrer aux recrues comment on joue.
- Disposer, entretenir et ranger les accessoires de jeu et les livres de règles du club.
- Répondre aux questions de règles et aider à résoudre les litiges.
- Apparier les joueurs de sorte que personne ne se sente à l'écart.
- Inventer des mini-jeux ou écrire des campagnes

