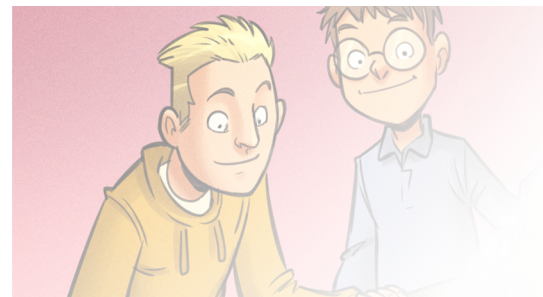
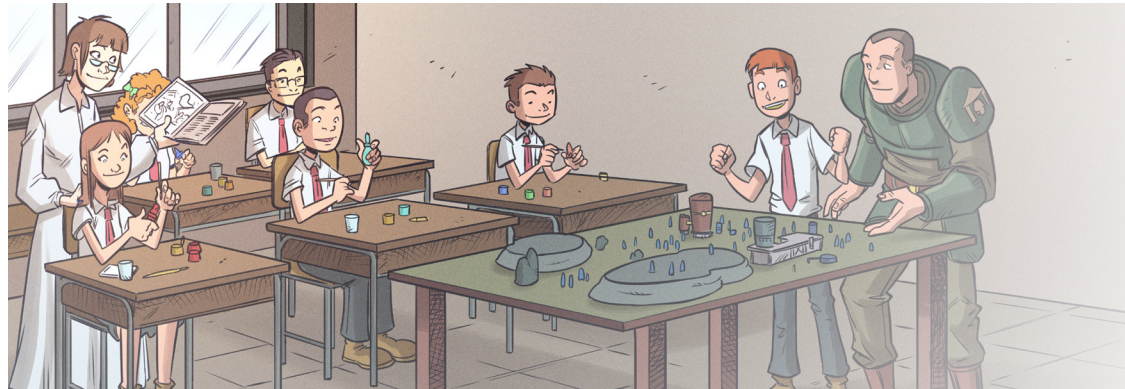
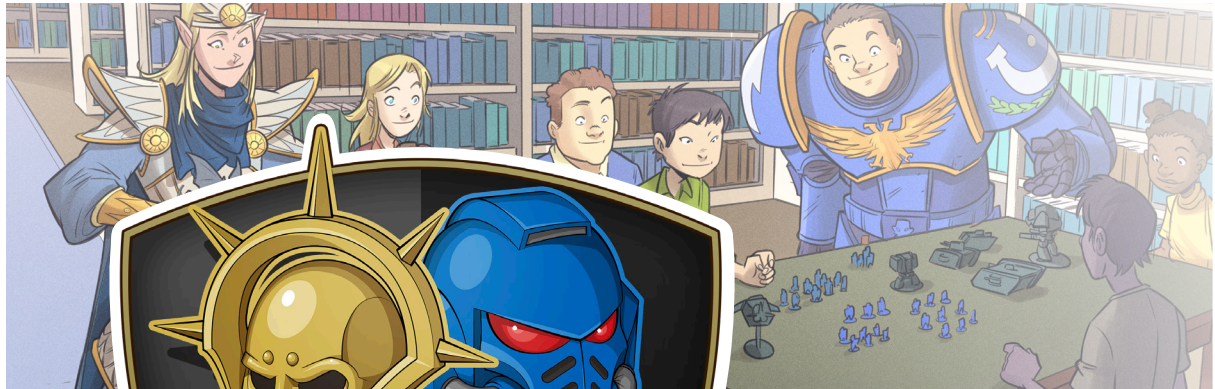
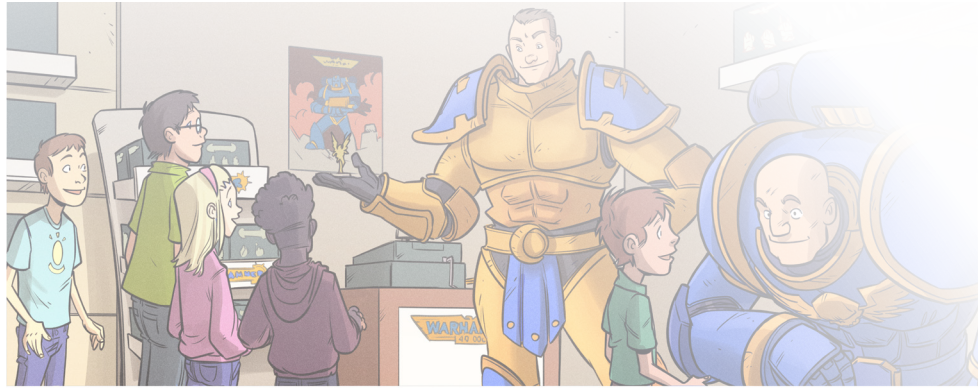
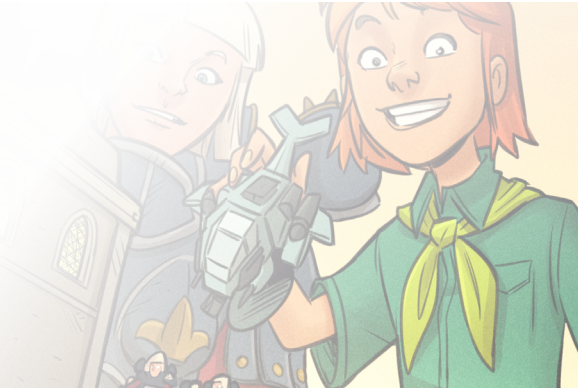


# WARHAMMER ALLIANCE LEITFADEN FÜR PÄDAGOGEN



# EINLEITUNG



Willkommen bei der Warhammer Alliance, dem Unterstützungsprogramm für Lehrer und Jugendleiter, die durch das Warhammer-Hobby überall auf der Welt die Fähigkeiten junger Menschen fördern. Unser Ziel ist, Sie mit den Mitteln auszustatten, eine Gruppe beim Ausbauen mathematischer, handwerklicher, künstlerischer und gestalterischer Fähigkeiten sowie dem Schreiben zu fördern, zudem bei der Aneignung von allgemeinen Fähigkeiten wie dem Zusammenbau, Spielen und Lesen.

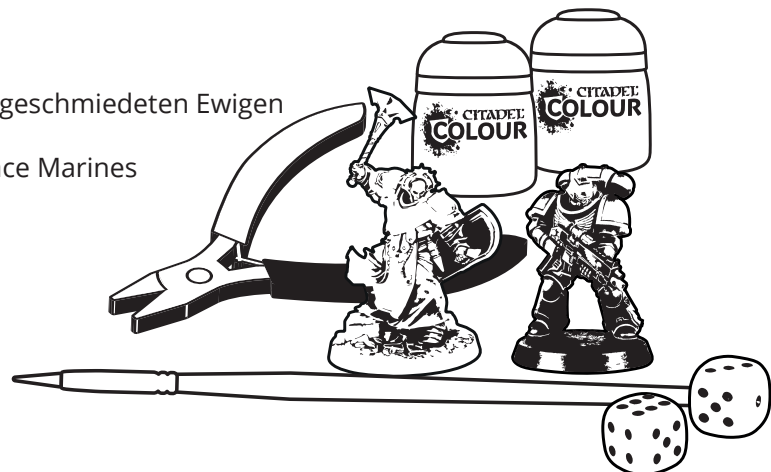
Dieser praktische Leitfaden legt genau dar, was in Ihrer Warhammer-Alliance-Box enthalten ist. Zudem führt er Sie durch den Inhalt unserer speziellen Website, darunter vorbereitete Pläne, Bonusaktivitäten und mehr, die Ihnen helfen, eine Gruppe zu schmieden, welche die Lernergebnisse ihrer Organisation unterstützt.

Als AG-Leiter bei Warhammer Alliance sind Sie nie allein. Hilfreiche Online-Ressourcen und Videos sind nur einen Klick oder einen Besuch bei den freundlichen Angestellten des örtlichen Warhammer-Ladens entfernt.

## WAS IST IN DER BOX?

Wir haben dem speziell zusammengestellten Warhammer-Alliance-Paket alles beigelegt, damit 12 Schülerinnen und Schüler in den Warhammer-Welten bauen, malen und spielen können.

- 12x Aktivitätenmagazin-Pakete
- 12x Sequitor-Miniaturen der Sturmgeschmiedeten Ewigen
- 12x Intercessor-Miniaturen der Space Marines
- 2x Modellbauseitenschneider
- 10x Citadel-Base-Farben
- 12x Anfänger-Pinsel
- 12x Sechsseitige Würfel



## ONLINE-RESSOURCEN FÜR AG-LEITER

Unsere spezielle Warhammer-Alliance-Website enthält alles, was Sie brauchen, um die ersten AG-Sessions durchzuführen. All unsere Ressourcen sind als druckerfreundliche PDFs zum Herunterladen verfügbar. Wenn Sie Hilfe bei der Verwendung dieser Ressourcen brauchen, können Sie unsere Mitarbeiter im nächsten Warhammer-Laden um Hilfe bitten.



- Eine digitale Version des Alliance-Aktivitätenmagazin
- Ratschläge für den Beginn und die Durchführung Ihrer AG
- Vorbereitete Aktivitätenpläne, die bis zu sechs Wochen vorhalten
- Bonusaktivitäten und Spielpakete, darunter Minispiele, Ausmalseiten und mehr
- Erweiterte Gesundheits- und Sicherheitsinformationen
- Weitere Informationen über die Produkte und Spiele im Sortiment von Games Workshop, darunter ein Leitfaden zur Verwendung der Regeln und Unterstützung für Mehrspielerspiele

**WARHAMMER-ALLIANCE.COM**

## HOLEN SIE SICH DIE APP

Die Apps für Warhammer Age of Sigmar und Warhammer 40.000 sind eine tolle Art, Übersicht über die Regeln zu behalten und jede Frage zu beantworten, die die Jugendlichen haben.



Sie können kostenlos heruntergeladen werden und enthalten Grundregeln, Missionen und Schriftrollen mit den Fähigkeiten jedes Modells.

## GESUNDHEIT UND SICHERHEIT

Das Warhammer-Hobby umfasst die Verwendung von Werkzeug, Kleber und Farben, um wunderschön detaillierte Miniaturen für Spiele zu bauen und zu schaffen. Folgen Sie immer den Sicherheitsrichtlinien- und Vorgaben ihrer Organisation. Erweiterte Gesundheits- und Sicherheitsrichtlinien für die Produkte liegen der Box bei, und ein Plan zur Einschätzung von Risiken kann bei unseren Online-Ressourcen für Pädagogen heruntergeladen werden.

- Alle unsere Farben sind Acrylfarben auf Wasserbasis und ungefährlich. Auf manchen Stoffarten können sie jedoch permanente Flecken hinterlassen, wenn sie dorthin geraten.
- Modellbauseitenschneider sind erforderlich, um Einzelteile aus einem Gussrahmen zu trennen und ein Modell zu bauen. Ähnlich wie Drahtschneider und Nagelscheren haben sie scharfe Kanten.
- Logos für Altersempfehlungen und Sicherheitswarnungen finden sich auf den meisten unserer Produkte. Diese Empfehlung besteht aus verschiedenen Gründen, denn es wird mit kleinen Teilen gearbeitet, nicht alle Inhalte sind für jedes Alter geeignet und manche Dinge können von Rechts wegen beschränkt sein, so etwa Lösungsmittel. Wir empfehlen, die Zustimmung der Eltern jener Teilnehmer einzuholen, die das angegebene Alter noch nicht erreicht haben.

## FÜHREN SIE IHRE GRUPPE IN EHRENABZEICHEN EIN!

Ihre Unterrichtseinheiten sind durchgeführt oder der Inhalte Ihrer Alliance-Box verwendet? Dann können Sie Ihre Teilnehmer für das Ehrenabzeichen-Programm anmelden.

Ehrenabzeichen ist ein neues Programm, das Warhammer für Spieler jeden Alters und Erfahrung zugänglicher macht. Mit Ehrenabzeichen können sich Ihre aufstrebenden jungen Hobbyisten einer neuen Herausforderung stellen, um kostenlose Belohnungen vom nächsten Warhammer-Laden zu erhalten. Das Programm lehrt Jugendliche, sich Ziele zu setzen und sie zu erreichen, während sie gleichzeitig Wissen über Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar sammeln.

Schauen Sie sich die offizielle Ehrenabzeichen-Website an oder erkunden Sie die Alliance-Website. Sie finden zudem einen Bogen mit Rat zu Ehrenabzeichen in Ihrer AG bei unseren Online-Ressourcen.

**BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM**

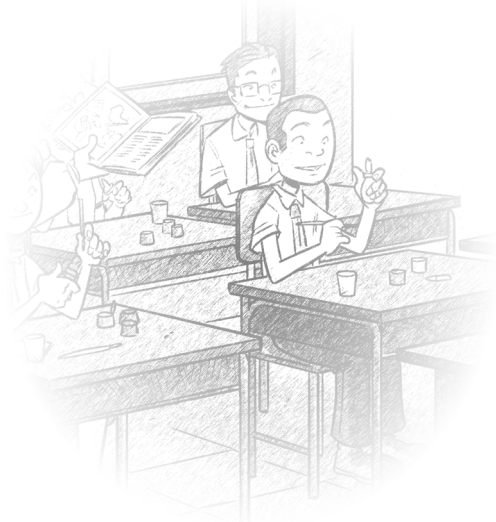
## BRAUCHEN SIE UNTERSTÜTZUNG?

Warhammer Alliance ist dazu da, AG-Leitern das Betreiben ihrer AG leicht zu machen. Auf der Alliance-Website steht immer Hilfe bereit - wir sind nur eine E-Mail entfernt.

**WARHAMMER-ALLIANCE.COM**

Sie können zudem Ihren örtlichen Warhammer-Koordinator um Rat bitten oder die freundlichen Angestellten des nächsten Warhammer-Ladens. Auf unserer Website können Sie unseren nächsten Laden noch heute schnell finden.

**STORES.WARHAMMER.COM**



# EINSATZ DER RESSOURCEN-BOX



Selbst ohne Vorerfahrung mit dem Warhammer-Hobby war es noch nie leichter, sich mit unseren Welten zu beschäftigen. In dieser Sektion finden Sie eine Schritt-für-Schritt-Einleitung in Warhammer, eine Vorstellung von Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar und ein Exemplar der Modellbauanleitungen, die im Alliance-Magazin enthalten sind.

## WAS IST WARHAMMER?

Diese Sektion führt detaillierter aus, welche Art Spiel Warhammer ist, ab welchem Alter Jugendliche es spielen können und welche Fantasy- und Science-Fiction-Settings sie mit dieser Box erkunden können.

## ZUSAMMENBAU: SPACE MARINES

Hier finden Sie eine Kopie der Bauanleitungen für die Intercessoren-Modelle der Space Marines, die in der Box enthalten sind. Die bebilderte Anleitung und das Zusammensteck-Design der Modelle macht es für Mitglieder wie AG-Leiter leicht, den Zusammenbau zu erlernen.

## ZUSAMMENBAU: STURMGESCHMIEDETE

Hier finden Sie eine Kopie der Bauanleitungen für die Sequitor-Modelle der Sturmgeschmiedeten Ewigen, die in der Box enthalten sind. Wie auf der vorherigen Seite enthält sie eine einfache und gut nachvollziehbare Bildanleitung.

## BEMALUNG

Ob Sie noch nie einen Pinsel benutzt haben oder über Vorerfahrung verfügen, diese einfache Anleitung zeigt Ihnen, wie man Citadel-Miniaturfarben verwendet.

## DIE NÄCHSTEN SCHRITTE

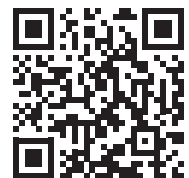
Während der Leitfaden für AG-Leiter viele Informationen und Ideen für das Alliance-Paket enthält, finden Sie hier Anregungen, wie es mit ihrer AG nach dem vorbereiteten Material weitergeht.

## BRAUCHEN SIE UNTERSTÜTZUNG?

Wenn sie zusätzliche Unterstützung brauchen, können sie stets den örtlichen Warhammer-Alliance-Koordinator kontaktieren oder den nächsten Warhammer-Laden besuchen.

Den nächsten Laden finden Sie auf:

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



EINLEITUNG

EINSATZ DER BOX

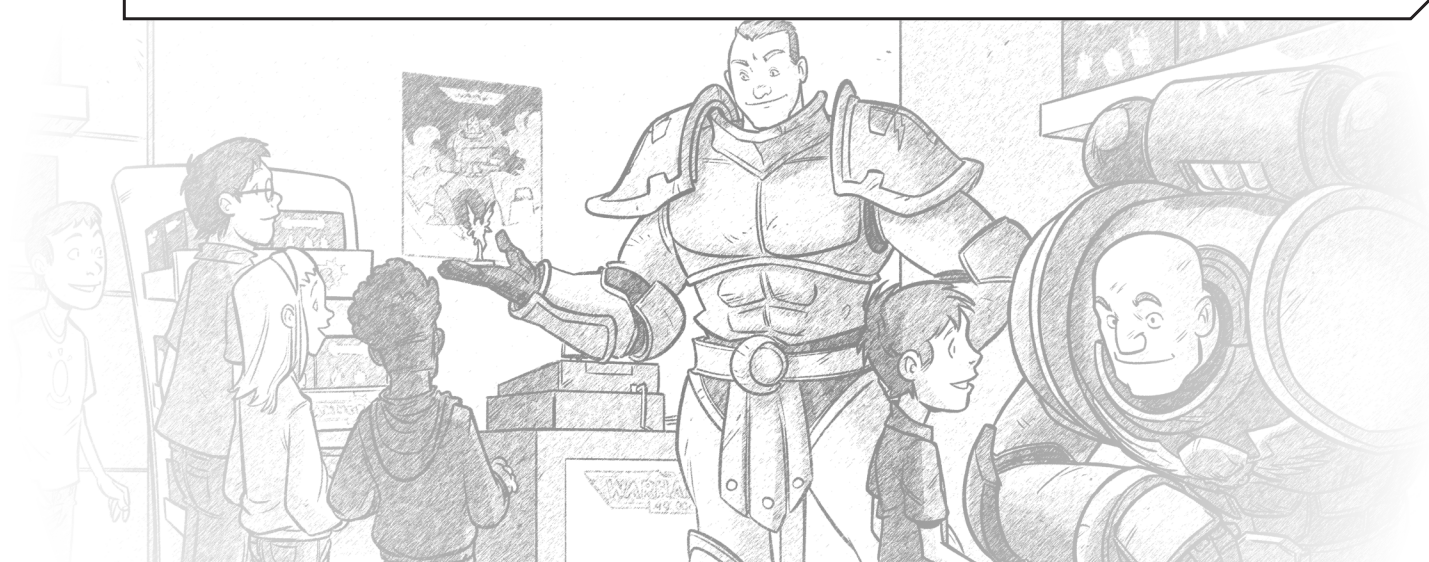
AG-GRÜNDUNG

GESUNDHEIT UND SICHERHEIT

VERLAUFSPLÄNE

HILFSMITTEL

ZUSATZAKTIVITÄTEN



# WAS IST WARHAMMER?

Warhammer ist das beste Miniaturenspiel der Welt und die Spieler können aus Hunderten atemberaubenden Modellen wählen, um sie zu sammeln, zu bauen und zu bemalen. Ihre Teilnehmer tauchen in packende Science-Fiction- und Fantasy-Welten ein, stellen eine Armee zusammen und tragen Tabletop-Schlachten gegen Freunde aus. Warhammer wird auf Spielplänen von der Größe von Brettspielen gespielt, die bequem auf einen Tisch passen. Mit sechseitigen Würfeln werden Attacken ausgeführt und die Spieler bewegen ihre Modelle in Entfernungen, die in Zoll angegeben werden.

Ob Sie das Warhammer-Hobby schon selbst entdeckt haben oder der AG ohne Vorerfahrung vorstehen wollen, der die PDF des Leitfadens für AG-Leiter enthalten alle Informationen, um eine AG zu gründen und zu betreiben und das Warhammer-Alliance-Paket voll auszuschöpfen.



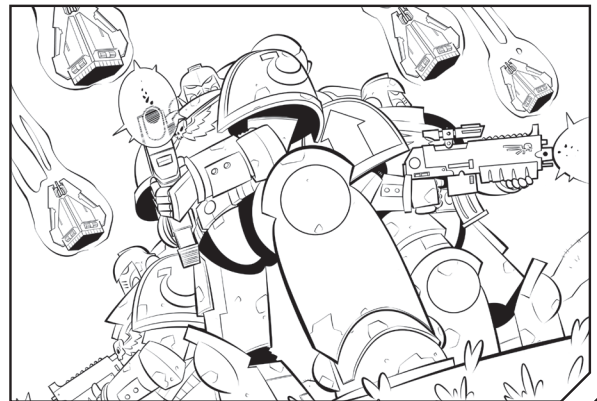
Warhammer 40.000 ist das beliebteste Tabletop-Miniaturenspiel und spielt in einer alpträumhaften Vision unserer eigenen Zukunft. Ob Sie für die Menschheit streiten oder die Galaxis brennen sehen wollen, liegt an Ihnen.

Warhammer 40.000 spielt im futuristischen 41. Jahrtausend unseres Universums und ist ein beliebtes Spiel, bei dem Hobbyisten Armeen sammeln und bauen, um auf damit auf dem Spieltisch anzutreten.

## FRAKTIONSFOKUS: SPACE MARINES

Es gibt kein Kampfgebiet, in dem die Space Marines nicht herausragen, keinen Feind, den sie nicht überwinden können und keine Gefahr, der sie sich nicht zu stellen wagen. Es gibt Hunderte verschiedener Orden der Space Marines mit stolzen Gefallenenlisten und prächtigen Historien.

Die blitzschnellen Kriege der Space Marines werden so effizient ausgeführt, dass sie als die Engel des Todes bekannt geworden sind.



Age of Sigmar ist ein episches Setting, in dem Helden, Götter und Monser auf den fantastischen Schlachtfeldern der Reiche der Sterblichen aufeinanderprallen.

Es ist ein Tor zu einer Welt spannender Abenteuer und tödlicher Gefahren, wo mächtige Champions des Gottkönigs Sigmar die Menschheit gegen nach Seelen gierende Dämonen, untote Schrecken und Horden aus kriegslüsternen Bestien verteidigen.

## FRAKTIONSFOKUS: STURMGESCHMIEDETE EWIGE

Auserwählt vom Gottkönig und durch die Macht des celestischen Sturmes gestärkt, sind die Sturmgeschmiedeten Ewigen Sigmars größte Hoffnung, die Reiche zurückzuerobern. Sie kämpfen an vorderster Front in den Kreuzzügen und stellen sich mit ihrer Macht und ihrem Kampfgeschick gegen die vielen Schrecken, welche die Menschheit bedrohen. Selbst der Tod kann sie nicht holen, denn wenn sie fallen, kehren ihre Seelen nach Azyr zurück, wo sie neu geschmiedet werden und wieder in den Krieg ziehen.



# ZUSAMMENBAU: SPACE MARINES



Der Zusammenbau der Miniaturen ist ein toller Teil des Warhammer-Hobbys. Folge einfach dieser Anleitung für deinen Intercessor der Space Marines, dann ist dein Modell schnell bereit für den Kampf. Die Diagramme unten zeigen, wie die Teile zusammenpassen.

Citadel-Miniaturen werden in einem Kunststoffgussrahmen geliefert.

Wenn du genau hinschaust, siehst du im Gussrahmen eine Zahl an jedem Teil. Sie entspricht der Zahl im Baudiaagramm unten.

Dein Intercessor der Space Marines ist ein zusammensteckbares Modell. Das heißt, seine Stifte halten das Modell fest zusammen, ohne dass du Kleber verwenden musst.

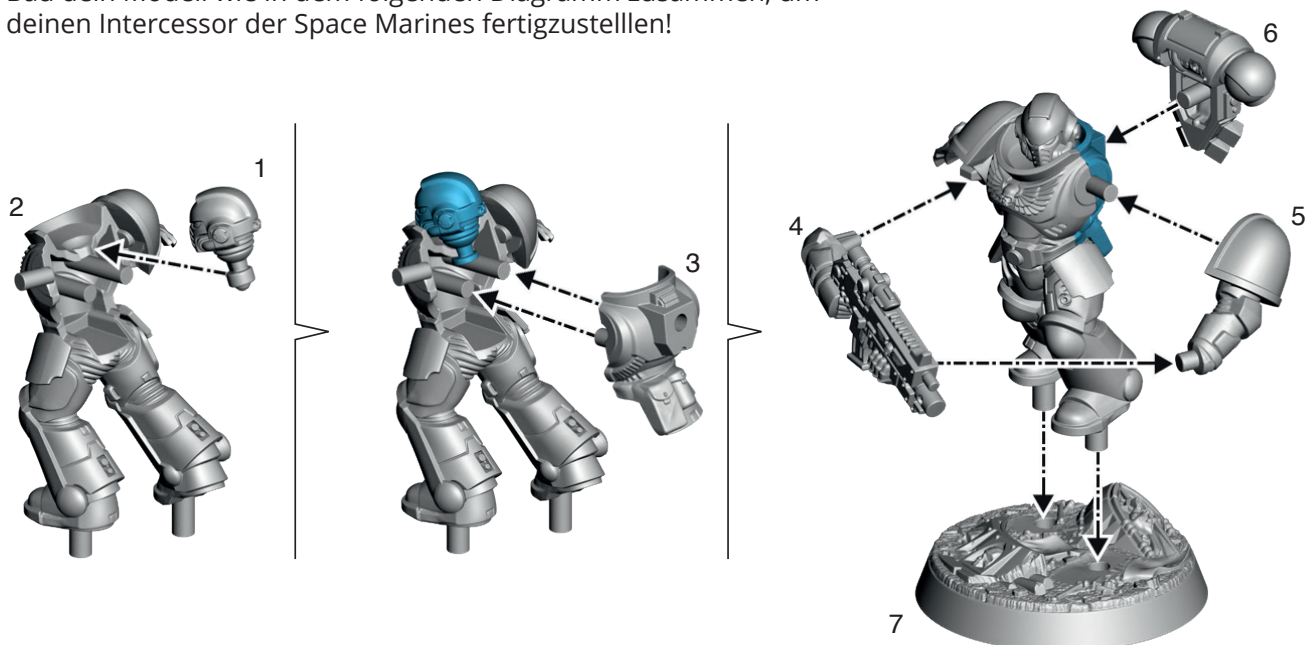
**Wichtig: Schneide diese Stifte nicht ab.**

Du brauchst einen Modellbau-seitenschneider mit flacher Seite, um die Teile aus dem Rahmen zu lösen. Halte die Klängen immer von deinen Fingern fern und drück die Schneiden vorsichtig zusammen, um ein Teil auszuschneiden.

Schneide mit einem Modellbau-seitenschneider vorsichtig alle Teile nacheinander aus dem Gussrahmen.

Entferne so viel der Verbindung mit dem Rahmen, wie du kannst. Mit der flachen Seite kommst du sehr nah heran.

Bau dein Modell wie in dem folgenden Diagramm zusammen, um deinen Intercessor der Space Marines fertigzustellen!



# ZUSAMMENBAU: STURMGESCHMIEDETE EWIGE



Der Zusammenbau der Miniaturen ist ein toller Teil des Warhammer-Hobbys. Folge einfach dieser Anleitung für deinen Sequitor der Sturmgeschmiedeten Ewigen, dann ist dein Modell schnell bereit für den Kampf. Die Diagramme unten zeigen, wie die Teile zusammenpassen.

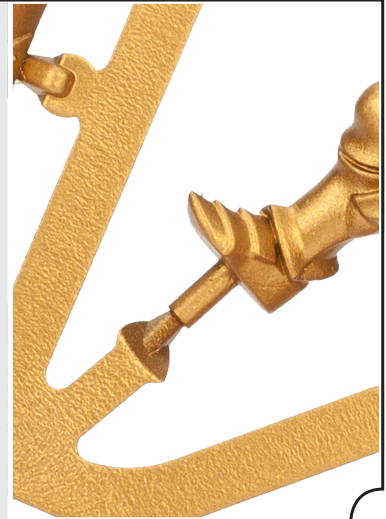
Citadel-Miniaturen werden in einem Kunststoffgussrahmen geliefert.

Wenn du genau hinschaust, siehst du im Gussrahmen eine Zahl an jedem Teil. Sie entspricht der Zahl im Baudiagramm unten.



Dein Sequitor ist ein zusammensteckbares Modell. Das heißt, seine Stifte halten das Modell fest zusammen, ohne dass du Kleber verwenden musst.

**Wichtig: Schneide diese Stifte nicht ab.**

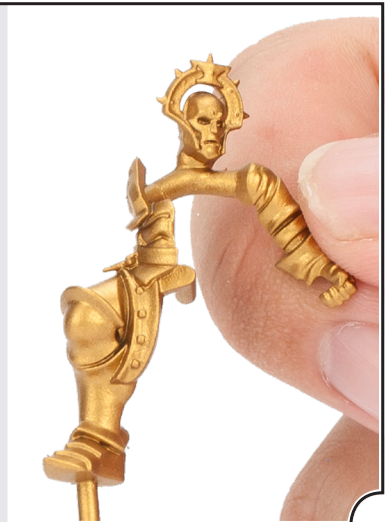


Du brauchst einen Modellbau-seitenschneider mit flacher Seite, um die Teile aus dem Rahmen zu lösen. Halte die Klängen immer von deinen Fingern fern und drück die Schneiden vorsichtig zusammen, um ein Teil auszuschneiden.

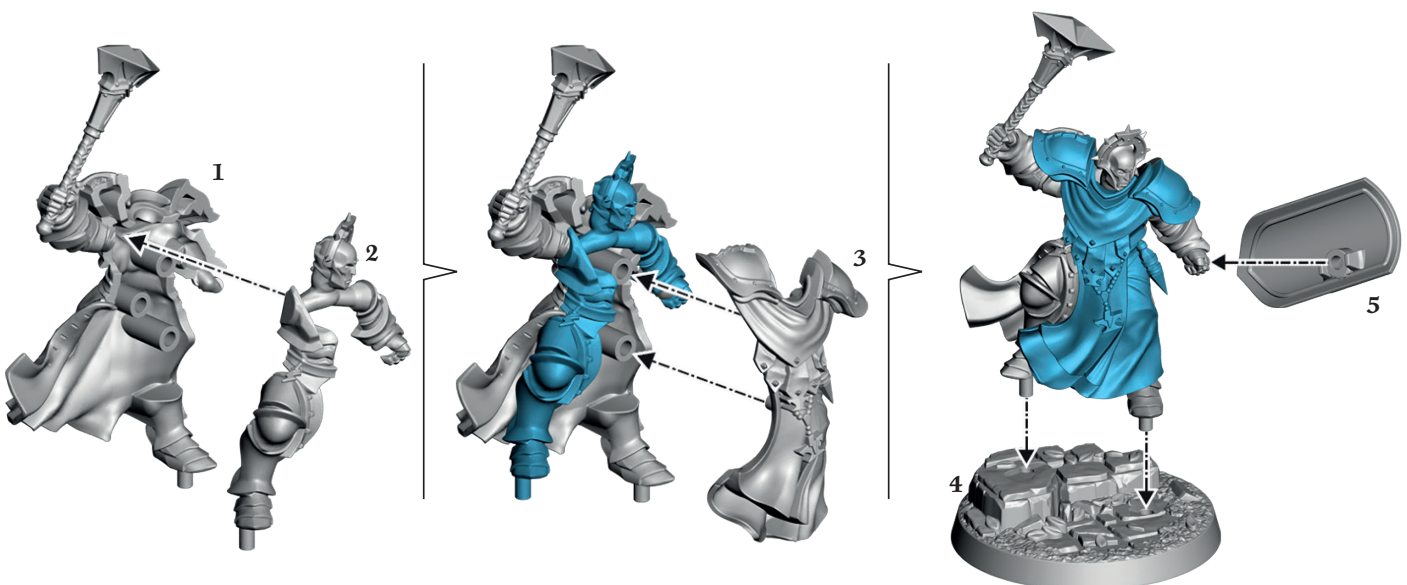


Schneide mit einem Modellbau-seitenschneider vorsichtig alle Teile nacheinander aus dem Gussrahmen.

Entferne so viel der Verbindung mit dem Rahmen, wie du kannst. Mit der flachen Seite kommst du sehr nah heran.



Bau dein Modell wie in dem folgenden Diagramm zusammen, um deinen Sequitor der Sturmgeschmiedeten Ewigen fertigzustellen!



# MALEN BEI WARHAMMER



Miniaturen zu bemalen ist einer der befriedigendsten Teile des Warhammer-Hobbys. Mit Übung wirst du immer besser und bald schon kennst du viele Maltechniken, um deinen Miniaturen Leben einzuhauchen.

Geh sicher, dass der Deckel der Farbe fest geschlossen ist, und schüttele das Töpfchen kurz.

Das solltest du mit allen Citadel-Farben tun, bevor du sie verwendest.



Gib mit einem sauberen Pinsel eine kleine Menge Farbe auf die beiliegende Malpalette.

Mit einer Palette können mehrere Teilnehmer ganz einfach Farbe teilen.



Befeuchte erst die Borsten, bevor du den Pinsel in die Farbe tauchst.

Citadel-Farben sollten ein wenig mit Wasser verdünnt werden, damit sich die Farbe besser auf dem Modell verteilt.



Trage die Farbe auf das Modell auf.

Beginne mit den Farben, die die größten Bereiche abdecken.

Lass jede Farbe trocknen, bevor du die nächste aufträgst.



Vergiss nicht, zwischen jedem Farbwechsel deinen Pinsel gründlich auszuwaschen.

Wenn du die Farbe aus den Borsten wäschst, bleiben deine Farben sauber und der Pinsel hält länger.



Sind alle Bereiche bemalt, schließe das Modell ab, indem du falls nötig Fehler ausbesserst.

Es ist völlig in Ordnung, einen Schritt zurückzugehen und Bereiche zu überarbeiten, wenn du glaubst, sie verbessern zu können.



## MEHR HERAUSFINDEN

Das Citadel-Farbsortiment umfasst alle Farben, die du brauchst, und die Citadel-Colour-App und -Website bieten alle Informationen. Dort findest du Rat zu Farben, Bemalanleitungen, Tipps zu Spezialeffekten und mehr.

[CITADELCOLOUR.COM](http://CITADELCOLOUR.COM)







# NÄCHSTE SCHRITTE

Wenn Sie den Einführungsinhalt der Warhammer-Alliance-Box und des Leitfadens für AG-Leiter ausgeschöpft haben, überlegen Sie vielleicht, wie es weiter geht. Unten folgen Vorschläge für den weiteren Gang der AG, denn Ihre Teilnehmer (und Sie!) haben die Grundlagen gemeistert.

EINLEITUNG

EINSATZ DER BOX

AG-GRÜNDUNG

GESUNDHEIT UND SICHERHEIT

VERLAUFSPÄNE

HILFSMITTEL

ZUSATZAKTIVITÄTEN

## EHRENABZEICHEN

Sobald Sie das Ressourcenpaket abgeschlossen haben, sind Ehrenabzeichen der beste nächste Schritt für die Mitglieder Ihrer AG. Das Programm stellt die Teilnehmer vor die Herausforderung, verschiedene Ziele zu erreichen und Aktivitäten abzuschließen, während sie dabei mehr über Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar erfahren. Schon mit Abschluss des Ressourcenpakets haben die Jugendlichen mindestens sechs Ehrenabzeichen errungen.



Schauen sie sich unsere Seite zu Ehrenabzeichen auf der Warhammer-Alliance-Website an.

## SCHAUEN SIE SICH DAS GRUNDREGELBUCH AN

Unsere gedruckten Regeln für Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar enthalten neue Missionen und Schlachtpläne. Zudem lässt sich hier viel über die Welten und Charaktere darin erfahren. Die Regeln stehen jederzeit in der App zur Verfügung, aber die Bücher enthalten viel neuen Inhalt, der Ihnen bei größeren und stärker an einer Geschichte orientierten Spielen helfen wird.

## CODICES UND KRIEGSBÜCHER

Jede spielbare Armee in den Spielen hat noch ein detaillierteres Regelset, das bei Warhammer 40.000 als Codex und bei Warhammer Age of Sigmar als Kriegsbuch bekannt ist. Wir empfehlen den Codex: Space Marines oder das Kriegsbuch: Sturmgeschmiedete Ewige, denn sie passen zum Inhalt der Alliance-Box, oder Sie können die Regeln für Ihre Modelle in den Apps herunterladen. Wenn ihre Jugendlichen zu größeren Spielen aufbrechen oder eigene Modelle sammeln, sind diese Bücher ein guter Anfang.

## WERKZEUG UND KLEBER

Wenn sie alle Modelle in der Box gebaut haben, bringen die Mitglieder vielleicht Modelle mit, die andere Werkzeuge und Kleber zum bauen erfordern. Nicht alle Modelle sind zusammensteckbar und leicht zu bauen; viele fortgeschrittene Modelle erfordern Kunststoffkleber für den Zusammenbau. Sie sollten dessen Verwendung nur unter Aufsicht zulassen und sicherstellen, unser Gesundheits- und Sicherheitsdokument sowie alle einschlägigen Sicherheitsinformationen auf den Produkten zu lesen. Kunststoffkleber am Ort der AG vorrätig zu halten, kann sich als nützlich erweisen, um Modelle, die beschädigt werden, während des Spiels zu reparieren.

## 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**



# 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

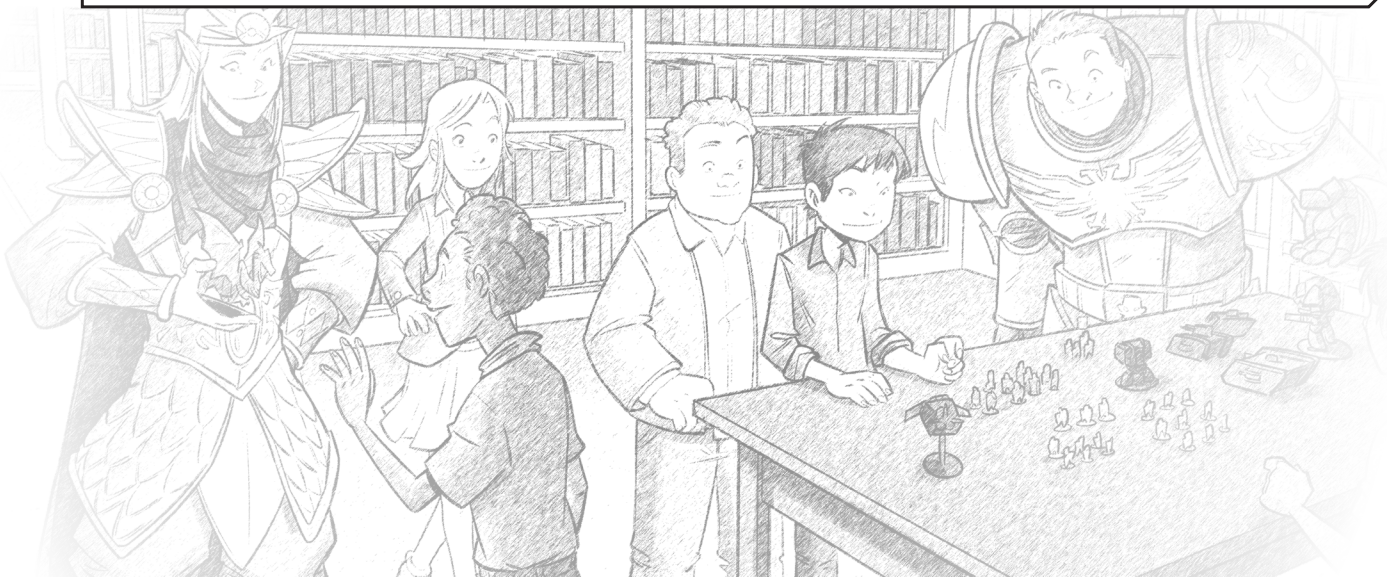
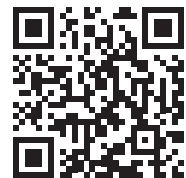
Ein Bogen zum Ausdrucken, den Mitglieder ausfüllen können und der ihnen hilft, ihre eigenen Fortschritte zu reflektieren und Ziele für die Zukunft zu formulieren.

### 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 Einwilligungsformular, 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.

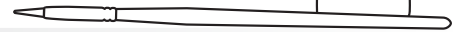
# RATSLÄGE FÜR IHRE AG

## 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.



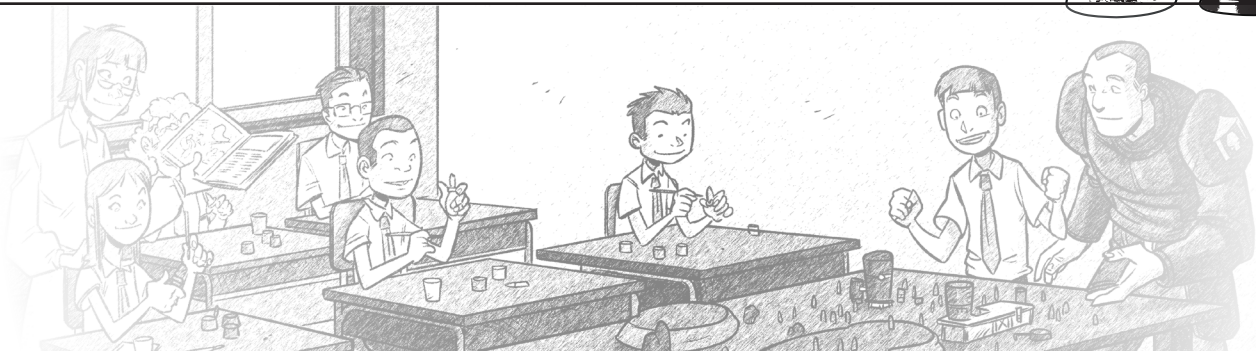
### EIN BEREICH ZUM SPIELEN

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.**

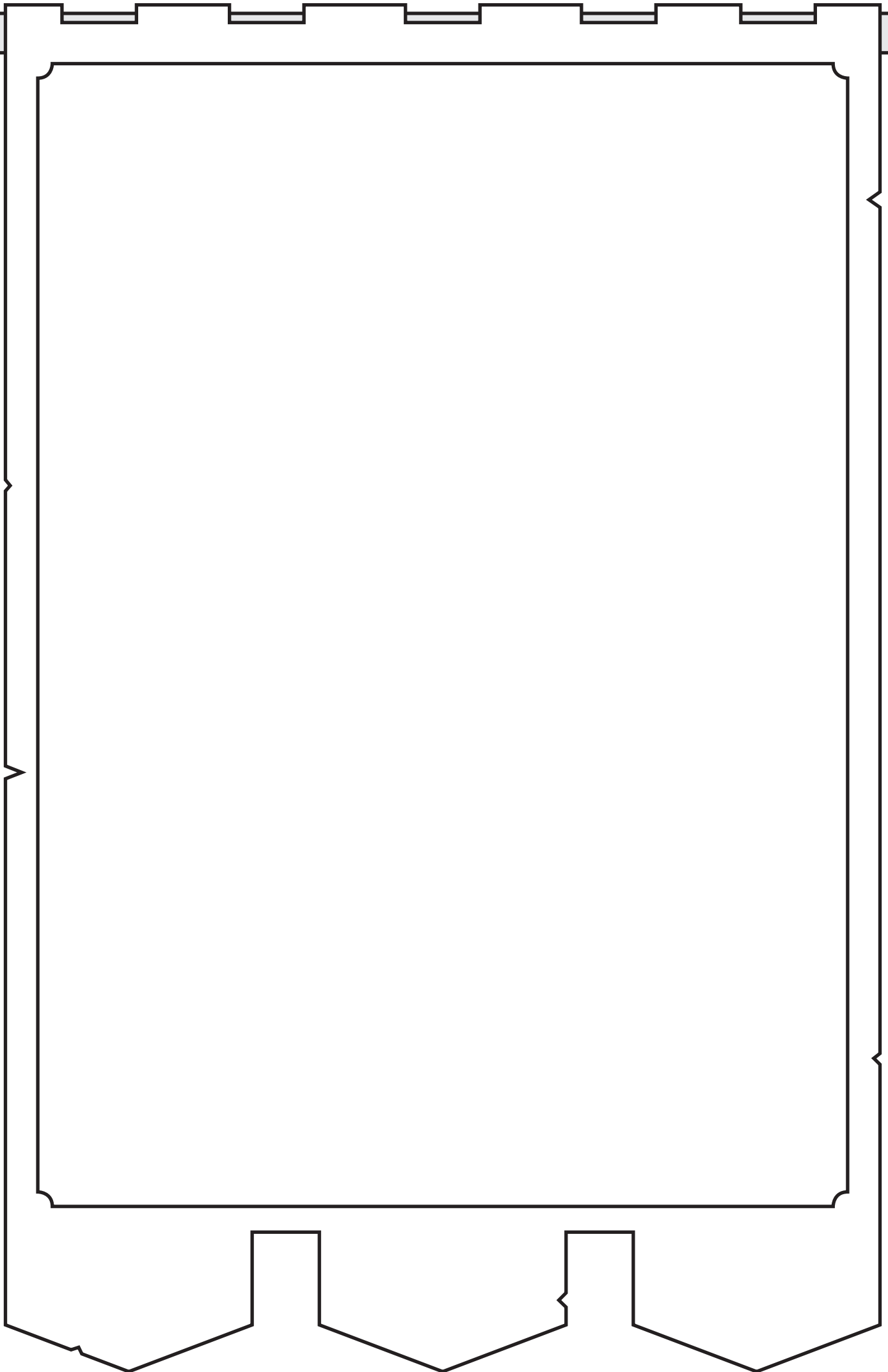
**Gehe stets verantwortungsvoll mit Ausrüstung um.**

**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:**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# GESUNDHEIT UND SICHERHEIT



Die folgenden beiden Seiten versorgen Sie mit den erforderlichen Informationen für eine etwaige Risikoeinschätzung, die Sie für Warhammer-Aktivitäten benötigen. Das Warhammer-Hobby umfasst den Einsatz von Werkzeugen, Kleber und Farben, um wunderschöne Miniaturmodelle zu basteln und zu bemalen und dann in Spielen einzusetzen. Es ist wichtig, dass Sie Ihrer Gruppe einen sicheren Platz bieten, an dem sie tätig werden kann.

Einige Empfehlungen dazu:

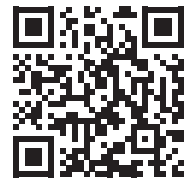
- Befolgen Sie stets die Sicherheitsrichtlinien Ihrer Einrichtung.
- Machen Sie sich mit dem Werkzeug sowie der Demonstration dessen Einsatzes vertraut.
- Achten Sie darauf, dass die nötige Anzahl an Aufsichtspersonen anwesend ist.
- Informieren Sie die Erziehungsberechtigten über das Warhammer-Hobby und dessen Teilbereiche.
- Lagern und transportieren Sie Werkzeuge in einer Werkzeugkiste oder einem Werkzeugkoffer.
- Lagern Sie Werkzeugkisten, Kleber und Farben an einem verschließbaren Ort.
- Stellen Sie Regeln auf, die alle Jugendlichen bei Warhammer-Aktivitäten befolgen müssen.
- Machen Sie alle Teilnehmenden auf die Konsequenzen der Nichtbefolgung der Regeln aufmerksam.

## BRAUCHEN SIE UNTERSTÜTZUNG?

Wenn sie zusätzliche Unterstützung brauchen, können sie stets den örtlichen Warhammer-Alliance-Koordinator kontaktieren oder den nächsten Warhammer-Laden besuchen.

Den nächsten Laden finden Sie auf:

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



EINLEITUNG

EINSATZ DER BOX

AG-GRÜNDUNG

GESUNDHEIT UND SICHERHEIT

VERLAUFSPLÄNE

HILFSMITTEL

ZUSATZAKTIVITÄTEN

# AUSRÜSTUNGSSICHERHEITSVORKEHRUNGEN

Die folgende Sektion hebt einige wichtige Dinge hervor, die Sie über die Produkte in ihrem Ressourcenpaket wissen müssen.

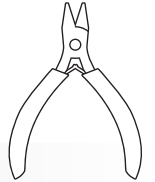
## CITADEL-FARBEN

Alle unsere Farben sind Acrylfarben auf Wasserbasis und können gefahrlos von allen verwendet werden. Wenn sie jedoch verschüttet werden, können sie auf einigen Stoffen permanente Spuren hinterlassen. Ermutigen Sie die Jugendlichen, alte Kleidung mitzubringen oder sich eine Schürze umzubinden, für den Fall, dass etwas Farbe verschüttet wird.



## MODELLBAUSEITENSCHNEIDER

Modellbauseitenschneider werden beim Bau eines Modells benötigt, um Einzelteile aus einem Gussrahmen zu entfernen. Seitenschneider haben scharfe Schneiden ähnlich wie Drahtschneider oder Nagelknipser. Wir empfehlen, dass Sie die sichere Verwendung des Seitenschneiders demonstrieren und seine Verwendung während der Arbeitsgruppenzeit überwachen. Stellen Sie eine Werkzeugbox oder einen Werkzeugkoffer zur Verfügung, um Werkzeuge zu transportieren und wegzuschließen, wenn diese nicht verwendet werden.



## ALTERSBESCHRÄNKUNGEN

Auf den meisten unserer Produkte sind Logos mit Altersempfehlungen und Sicherheitswarnungen dargestellt. Das hat verschiedene Gründe, darunter der Inhalt von Kleinteilen, die Alterstauglichkeit und die gesetzliche Beschränkung von Inhaltsstoffen wie Lösungsmitteln. Es ist wichtig, dass Sie die Verpackung jedes von ihnen verwendeten Produkts überprüfen.

Wenn Ihre Schule oder Organisation Risikoeinschätzungen verlangt, geben Sie alle Produkte mit Altersbeschränkung an. Wir empfehlen, die Erlaubnis eines Elternteils jedes Jugendlichen einzuholen, der jünger als das angegebene Alter ist.

# HÄUFIG IM WARHAMMER-HOBBY VERWENDETE PRODUKTE

Dieser Abschnitt beleuchtet Teile der im Warhammer-Hobby häufig verwendeten Materialien und Werkzeuge. Bitte überprüfen Sie die Verpackung jedes verwendeten Produkts, da diese die aktuellsten Informationen enthält. Wir empfehlen, dass Sie regelmäßig die Sicherheitsvorkehrungen für Ihre Gruppe überprüfen.

## CITADEL-GUSSGRATENTFERNER

Ein Citadel-Gussgratentferner wird verwendet, um die erhöhten Bereiche an einem Modell, die vom Gussprozess übrigbleiben, oder die Überstände, die beim Heraustrennen der Modellteile aus dem Gussrahmen übrigbleiben, zu entfernen. Stellen Sie eine Werkzeugbox oder einen Werkzeugkoffer zur Verfügung, um Werkzeuge zu transportieren und wegzuschließen, wenn diese nicht verwendet werden.



**Beachten Sie:** Viele unserer Kunden verwenden für diesen Zweck ein Hobbymesser. Der Verkauf von Hobbymessern wird streng kontrolliert und erfordert ein Alter von 18 Jahren oder mehr. Wir empfehlen, dass Sie keine Hobbymesser in Ihrer Arbeitsgemeinschaft zulassen und den Jugendlichen in den Arbeitsgemeinschaftsregeln verbieten, eigene Messer mitzubringen. Da der Citadel-Gussgratentferner keine scharfe Schneide hat, ist er sicherer einzusetzen.

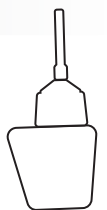
## CITADEL-FARBSPRAYS

Modelle sollten vor der Bemalung grundiert werden, damit Citadel-Farben richtig am Modell haften. Dies geschieht normalerweise mit einer Citadel-Sprühfarbe.

Wir empfehlen, Sprühfarben von den Jugendlichen daheim unter Aufsicht eines Erziehungsberechtigten in einem gut belüfteten Bereich verwenden zu lassen und dass Sie den Jugendlichen in den Arbeitsgemeinschaftsregeln verbieten, Farbsprays mitzubringen.

## KUNSTSTOFFKLEBER

Kunststoffkleber wird verwendet, um Citadel-Miniaturen aus Kunststoff zusammenzubauen, die nicht Teil der „Easy to Build“-Reihe sind (wie jene, die wir im Paket zur Verfügung gestellt haben). Er wirkt, indem er den Kunststoff beim Auftragen schmilzt und beim Trocknen die Teile miteinander verbindet. Er wirkt nicht auf Gegenständen, die nicht aus Kunststoff sind, zum Beispiel Haut.



Wenn Sie in Ihren Unterrichtseinheiten Kunststoffkleber verwenden, stellen Sie sicher, dass Sie die Einwilligung der Erziehungsberechtigten der Jugendlichen haben, bevor Sie dies tun. Achten Sie darauf, dass er in einem gut belüfteten Bereich unter strenger Aufsicht verwendet und nach der Verwendung gut verschlossen weggeschlossen wird. Es ist außerdem ratsam, dass es den Jugendlichen untersagt wird, ihren eigenen Hobbykleber mitzubringen, um mögliche Unfälle durch Lecks zu vermeiden.

# VERLAUFSPLÄNE



Hier finden Sie Verlaufspläne für sechs Wochen AG-Sitzungen. Sie können in Schulen oder bei den Treffen externer Organisationen verwendet werden und eignen sich für unterschiedliche Alters- und Erfahrungsgruppen. Jeder umfasst die erwartbare Dauer, wenn einer also die Länge einer AG-Sitzung überschreitet, können Sie ihn auf mehrere Sitzungen aufteilen.

## ZUSAMMENFASSUNGEN DER SITZUNGEN

### 1. SITZUNG: EINFÜHRUNGSSITZUNG

Häufig enthalten AGs Mitglieder unterschiedlicher Fähigkeitsgrade. Anfänger können hier an der Seite von erfahrenen Hobbyisten wirken. Aus diesem Grund kann es sich für Sie als sehr hilfreich erweisen, eine Einführungssitzung abzuhalten, in der die Welten von Warhammer erkundet werden und Sie die Erfahrung der einzelnen Teilnehmer einschätzen lernen.

Diese Sitzung konzentriert sich darauf, mit dem Aktivitätenmagazin umzugehen zu lernen, dass die Mitglieder sich kennenlernen und sie in den Hintergrund von Warhammer einzuführen. Sie sollten auch mit ihnen den Inhalt der Box durchgehen und umreißen, wie dieser in den folgenden sechs Wochen Verwendung findet.

### 2. SITZUNG: BAUEN

Hier geht es darum, mit den Modellbausätzen in der Warhammer-Alliance-Box loszulegen. Fragen Sie ihre Mitglieder, ob sie lieber einen Sturmgeschmiedeten oder einen Space Marine bauen wollen. Wenn Sie nicht genügend Gussrahmen für ihre AG haben, können Sie ihren örtlichen Warhammer-Ko-Koordinator oder den nächsten Laden um Unterstützung bitten.

### 3. SITZUNG: PLANUNG

In dieser Sitzung können die Jugendlichen eigene Farbschemata ausarbeiten und eigene Orden der Space Marines oder Sturmheere der Sturmgeschmiedeten Ewigen schaffen. Diese sollten konzeptionell in der Einführungssitzung vorgestellt worden sein. Diese Planungen können dann verwendet werden, um ihre Modelle in der nächsten Sitzung zu bemalen.

### 4. SITZUNG: BEMALEN

Hier können die Mitglieder mit der Bemalung beginnen. Stellen Sie sicher, dass sie ihre Modelle dabei haben oder behalten Sie diese im Lagerraum der AG. Sorgen Sie dafür, dass jedes Mitglied einen Pinsel hat und genug Wasser zur Verfügung steht, damit jeder seinen Pinsel bei Farbwechseln auswaschen kann.

### 5. SITZUNG: WARHAMMER 40.000 SPIELEN

Diese Sitzung stellt das Spielsystem von Warhammer 40.000 mit einem Minispiel des Aktivitätenmagazins vor. Erinnern Sie ihre Mitglieder an den Verhaltenskodex - es ist wichtig, dass sie sportliches Verhalten sowie den Respekt bei Spielen von Warhammer lernen!

### 6. SITZUNG: WARHAMMER AGE OF SIGMAR SPIELEN

Diese Sitzung stellt das Spielsystem von Warhammer 40.000 mit einem Minispiel des Aktivitätenmagazins vor. Erinnern Sie ihre Mitglieder an den Verhaltenskodex - es ist wichtig, dass sie sportliches Verhalten sowie den Respekt bei Spielen von Warhammer lernen!

## SEITENREFERENZ FÜR DAS AKTIVITÄTENMAGAZIN

Das Aktivitätenmagazin ist in zwei Teile untergliedert: einer für Warhammer 40.000 und der andere für Warhammer Age of Sigmar. Auf beide Teile verweist dieses PDF.

Folgen Sie diesem Leitfaden, um schnell die richtige Seite für jede Sitzung zu finden:

- Befindet sich die Seite in der Hälfte von Warhammer 40.000, wird so verwiesen: **40K: SEITE 1**
- Befindet sich die Seite in der Hälfte von Warhammer Age of Sigmar, wird so verwiesen: **AOS: SEITE 1**
- Verweist die Referenz auf beide Teile des Magazins, sieht sie so aus: **SEITE 4**

# 1. SITZUNG: EINFÜHRUNGSSITZUNG

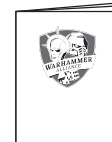
30 MIN.

Häufig enthalten AGs Mitglieder unterschiedlicher Fähigkeitsgrade. Anfänger können hier an der Seite von erfahrenen Hobbyisten wirken. Aus diesem Grund kann es sich für Sie als sehr hilfreich erweisen, eine Einführungssitzung abzuhalten, in der die Welten von Warhammer erkundet werden und Sie die Erfahrung der einzelnen Teilnehmer einschätzen lernen.

Diese Sitzung konzentriert sich darauf, mit dem Aktivitätenmagazin umzugehen zu lernen, dass die Mitglieder sich kennenlernen und sie in den Hintergrund von Warhammer einzuführen. Sie sollten auch mit ihnen den Inhalt der Box durchgehen und umreißen, wie dieser in den folgenden sechs Wochen Verwendung findet.

## SIE BENÖTIGEN

- Aktivitätenmagazin
- Kugelschreiber/Bleistift



## DIE LEITER SOLLTEN

- Sich vor der Sitzung mit dem Magazin und grundlegenden Informationen über Warhammer vertraut machen
- Jugendliche dabei unterstützen, sich mit dem Hobby vertraut zu machen

## DIE JUGENDLICHEN LERNEN

- Wo Warhammer 40.000 spielt **40K: SEITE 1**
- Was ein Orden der Space Marines ist **40K: SEITE 4**
- Wo Warhammer Age of Sigmar spielt **AOS: SEITE 1**
- Was ein Sturmheer der Sturmgeschmiedeten Ewigen ist **AOS: SEITE 4**

## WAS ZU TUN IST

1. Stellen Sie sicher, dass jedes Mitglied ein Exemplar des Aktivitätenmagazins erhält. Gehen sie das Magazin mit ihnen durch und erläutern Sie, wie es über sechs Wochen abgeschlossen wird.
2. Erklären Sie, was ein Sturmgeschmiedeter und was ein Space Marine ist. Wenn sich schon Hobbyisten in ihrer AG befinden, kann es eine gute Idee sein, eine Diskussion zwischen den Mitgliedern anzustoßen und sie zu ermutigen, ihre Gedanken zu den beiden Fraktionen zu diskutieren.
3. Wenn ihre AG-Treffen wöchentlich stattfinden, ermutigen Sie die Mitglieder, sich zu notieren, wann und wo sich die AG trifft und zu welcher Uhrzeit.

## TIPP

Ermutigen Sie die Mitglieder, sich Gedanken zu einem eigenen Sturmheer der Sturmgeschmiedeten Ewigen oder einem Orden der Space Marines zu machen. Es wird eine Planungssitzung geben, in der sie mit den Aktivitäten des Zusatzaktivitätenpakets eigene schaffen, hier Ideen zu sammeln kann also eine gute Methode sein, die Mitglieder kreativ zu fordern und vorzubereiten.



Diese Aktivität hilft den Jugendlichen, **Planen** und **unabhängige Recherche** zu üben, während gleichzeitig ihre **Lesefähigkeit** gestärkt wird.

EINLEITUNG

EINSATZ DER BOX

AG-GRÜNDUNG

GESUNDHEIT UND SICHERHEIT

VERLAUFSPLÄNE

HILFSMITTEL

ZUSATZAKTIVITÄTEN

## 2. SITZUNG: BAUEN

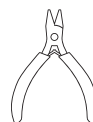
45 MIN.

Hier geht es darum, mit den Modellbausätzen in der Warhammer-Alliance-Box loszulegen. Fragen Sie ihre Mitglieder, ob sie lieber einen Sturmgeschmiedeten oder einen Space Marine bauen wollen. Wenn Sie nicht genügend Gussrahmen für ihre AG haben, können Sie ihren örtlichen Warhammer-Alliance-Koordinator oder den nächsten Laden um Unterstützung bitten.

Es kann sinnvoll sein, die Hälfte der Mitglieder Sitzung 3 und die andere Hälfte Sitzung 2 durchführen zu lassen, bevor sie in der kommenden Woche tauschen, wenn Sie mehr Mitglieder als Seitenschneider haben.

### SIE BENÖTIGEN

- Modellbauseitenschneider
- Aktivitätenmagazin
- Nicht zusammengebaute Miniaturen



### DIE LEITER SOLLTEN

- Den sicheren Umgang mit dem Seitenschneider demonstrieren **SEITE 3**
- Zeigen, wie man eine Bauanleitung befolgt **SEITE 3**
- Die Jugendlichen beim Zusammenstecken schwieriger Teile unterstützen **SEITE 3**

### DIE JUGENDLICHEN LERNEN

- Wie man den Seitenschneider sicher verwendet **SEITE 3**
- Wie man eine Bauanleitung befolgt **SEITE 3**
- Wie man einen Freund unterstützt

### WAS ZU TUN IST

1. Demonstrieren Sie der Gruppe den sicheren Umgang mit dem Seitenschneider.
2. Je 2 Mitglieder sollten sich 1 Seitenschneider teilen. Lernender 1 sollte seine Teile heraustrennen, während Lernender 2 hilft, die Teile an der richtigen Stelle zu sammeln. Auf der Palettenkarte oder einer anderen begrenzten Oberfläche können alle Teile an einem Platz gesammelt werden. Sind sie fertig, sollte Lernender 2 heraustrennen, während Lernender 1 ihn unterstützt.
3. Ist das Heraustrennen abgeschlossen, folgen die Jugendlichen der Bauanleitung auf Seite 3. Sie befindet sich in der Hälfte von Warhammer Age of Sigmar des Magazins, wenn der Lernende einen Sturmgeschmiedeten Ewigen baut oder in der Hälfte von Warhammer 40.000, wenn der Lernende einen Space Marine baut.

### TIPP

Achten Sie darauf, dass die Lernenden nicht die Verbindungsstifte ihres Modells antrennen, denn sonst passt es nicht zusammen. Überlegen Sie, den Leiter der Sitzung mit Kunststoffkleber auszustatten, um Teile zusammenzukleben, wenn ein Fehler passieren sollte.



Diese Aktivität hilft den Jugendlichen, **Problemlösen**, **Bauen** und das **Befolgen schriftlicher Anweisungen** zu üben.

EINLEITUNG

EINSATZ DER BOX

AG-GRÜNDUNG

GESUNDHEIT UND SICHERHEIT

VERLAUFSPLÄNE

HILFSMITTEL

ZUSATZAKTIVITÄTEN

# 3. SITZUNG: PLANUNG

30 MIN.

In dieser Sitzung können die Jugendlichen eigene Farbschemata ausarbeiten und eigene Orden der Space Marines oder Sturmheere der Sturmgeschmiedeten Ewigen schaffen. Diese sollten konzeptionell in der Einführungssitzung vorgestellt worden sein. Diese Planungen können dann verwendet werden, um ihre Modelle in der nächsten Sitzung zu bemalen.

Das Aktivitätenmagazin enthält eine Sektion für diese Sitzung, wenn Sie jedoch weitere Exemplare des Vordrucks benötigen, finden Sie im Paket Aktivitäten für Ihre AG auf der Website von Warhammer Alliance eine Version zum Ausdrucken.

## SIE BENÖTIGEN

- Aktivitätenmagazin
- Buntstifte
- Das Zusatzaktivitäten-PDF (für größere Gruppen)



## DIE LEITER SOLLTEN

- Buntstifte zur Verfügung stellen
- Die Mitglieder ermutigen, ihre Ideen zu diskutieren
- Haben Sie mehr Mitglieder als Aktivitätenmagazine, fertigen Sie Kopien der Seiten **Erschaffe ein Sturmheer** und/oder **Erschaffe einen Space-Marine-Orden** aus dem Paket **Aktivitäten für Ihre AG** an

## DIE JUGENDLICHEN LERNEN

- Wie man ein eigenes Sturmheer und/oder einen Orden entwirft
- Wie man ein Farbschema plant
- Wie man eigene Geschichten für Warhammer 40.000 und/oder Warhammer Age of Sigmar schreibt, abhängig von den Vorlieben und dem gewählten Modell

## WAS ZU TUN IST

1. Die Mitglieder sollen sich unterschiedliche Orden der Space Marines und Sturmheere auf Seite 4 des Aktivitätenmagazins ansehen **SEITE 4**
2. Erklären Sie, wie die Mitglieder ihr Farbschema für die nächste Woche fertig ausarbeiten.
3. Ermutigen Sie die Mitglieder, die Seiten auszumalen, eigene Farbschemata zu entwerfen und Name und Eigenschaften/Charakteristika des Ordens/Sturmheers zu ersinnen **SEITEN (ODER AKTIVITÄTSBOGEN)**
4. Versammeln Sie alle gegen Ende der Sitzung und ermutigen Sie die Mitglieder, ihre Ideen zu teilen

## TIPP

Wenn die Sitzung nicht die gesamte eingeplante Zeit beansprucht, können Sie die Mitglieder anregen, andere Aktivitäten des Pakets **Aktivitäten für Ihre AG** auszuführen. Bringen Sie hierzu zusätzliche Ausdrücke mit, damit Sie für alles gewappnet sind.



Diese Aktivität hilft den Jugendlichen, **Planen** und **unabhängige Recherche** zu üben und stärkt ihre **Entscheidungsfähigkeit** und ihr Wissen über **Farbtheorie**.

EINLEITUNG

EINSATZ DER BOX

AG-GRÜNDUNG

GESUNDHEIT UND SICHERHEIT

VERLAUFSPLÄNE

HILFSMITTEL

ZUSATZAKTIVITÄTEN

# 4. SITZUNG: BEMALEN

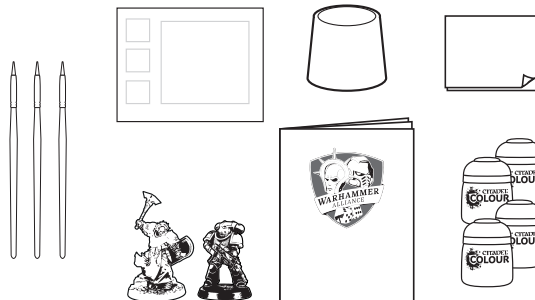
45 MIN.

Hier können die Mitglieder mit der Bemalung beginnen. Stellen Sie sicher, dass sie ihre Modelle dabei haben oder behalten Sie diese im Lagerraum der AG. Sorgen Sie dafür, dass jedes Mitglied einen Pinsel hat und genug Wasser zur Verfügung steht, damit jeder seinen Pinsel bei Farbwechseln auswaschen kann. Die Aktivitätenmagazine enthalten Paletten, die herausgetrennt werden können, um kleine Mengen Citadel-Farbe darauf zu geben.

Wir wissen, dass nicht alle AGs die Möglichkeit haben, eine Bemalsitzung anzubieten. In diesem Fall empfehlen wir, den Jugendlichen zu erlauben, die Farben nach Ihrem Ermessen mit nach Hause zu nehmen oder sie zu ermutigen, sich an den örtlichen Laden zu wenden und dort Zeit zum Bemalen abzumachen.

## SIE BENÖTIGEN

- Anfänger-Pinsel
- Wasserbecher
- Taschentuch oder Lappen
- Palettenkarte
- Fertig gebautes Modell
- Aktivitätenmagazin
- Citadel-Farben



## DIE LEITER SOLLTEN

- Zeigen, wie man ein Farbtöpfchen öffnet und benutzt, damit keine Farbe verschüttet wird **SEITE 6 + 7**
- Zeigen, wie man eine Palettenkarte benutzt und wie viel Farbe Anfänger verwenden sollten **SEITE 6 + 7**
- Die Jugendlichen daran erinnern, ihren Pinsel regelmäßig auszuwaschen **SEITE 6 + 7**

## DIE JUGENDLICHEN LERNEN

- Wie man eine Grundfarbe aufträgt **SEITE 6 + 7**
- Wie man eine Bemalanleitung befolgt **SEITE 6 + 7**
- Wie man eine Palettenkarte benutzt **SEITE 6 + 7**
- Warum sie nur kleine Mengen Farbe verwenden sollten **SEITE 6 + 7**

## WAS ZU TUN IST

1. Zeigen Sie der Gruppe, wie man Farbe, Pinsel, Palettenkarte und Wassertopf verwendet **SEITE 6 + 7**
2. Unterstützen Sie die Lernenden mit dem Aktivitätenmagazin als Leitfaden dabei, ihre Modelle zu bemalen **SEITE 6 + 7**. Geben Sie bei Bedarf Ratschläge wie:
  - Sich Zeit lassen und sich auf alle Details konzentrieren
  - Einen Bereich trocknen lassen, bevor ein anderer Bereich bemalt wird, damit sich die Farben auf dem Modell nicht vermischen
  - Kleine Mengen Farbe benutzen und dann mehr hinzufügen
3. Sind die Modelle fertig, stellen Sie diese an einen sicheren Ort zum Trocknen

## TIPP

Lassen Sie die Jugendlichen nur je 1 Farbe gleichzeitig verwenden, um den Vorrat der AG effizient zu nutzen. Wahrscheinlich trocknet Farbe vor der Verwendung aus, wenn mehr als 1 Farbe gleichzeitig verwendet wird, so dass die doppelte Menge benötigt wird.



Diese Aktivität hilft den Jugendlichen, ihre **künstlerischen Fähigkeiten** zu üben und stärkt ihre **Kreativität** und **Vorstellungskraft**.

EINLEITUNG

EINSATZ DER BOX

AG-GRÜNDUNG

GESUNDHEIT UND SICHERHEIT

VERLAUFSPLÄNE

HILFSMITTEL

ZUSATZAKTIVITÄTEN



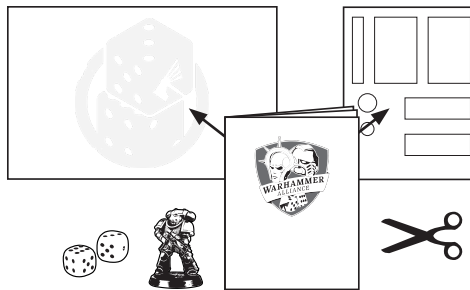
# 5. SITZUNG: WARHAMMER 40.000 SPIELEN

45 MIN.

Diese Sitzung stellt das Spielsystem von Warhammer 40.000 mit einem Minispiel des Aktivitätenmagazins vor. Erinnern Sie ihre Mitglieder an den Verhaltenskodex - es ist wichtig, dass sie sportliches Verhalten sowie den Respekt bei Spielen von Warhammer lernen!

## SIE BENÖTIGEN

- Würfel
- Aktivitätenmagazine
- Spielplan (befindet sich in der Mitte des Magazins)
- Spielmarker (befinden sich in der Mitte des Magazins)
- Fertig gebaute Modelle der Space Marines
- Eine Schere



## DIE LEITER SOLLTEN

- Die Jugendlichen beim Lesen der Regeln und Vorbereiten eines Spiels unterstützen **40K: SEITE 14 BIS 17**
- Die Jugendlichen ermutigen, beim Spiel beschreibend zu sein/eine Geschichte zu erzählen
- Übersicht über die Gruppe bewahren, damit jeder involviert wird

## DIE JUGENDLICHEN LERNEN

- Wie man Regeln liest und im Team ein Spiel vorbereitet und austrägt **40K: SEITE 14 BIS 17**
- Wie man während des Spiels eine Geschichte erzählt
- Wie man eine Bewegung-Aktion mit einem Space Marine ausführt **40K: SEITE 16**
- Wie man mit einem Space Marine vorrückt **40K: SEITE 16**
- Was ein Necron ist **40K: SEITE 14**

## WAS ZU TUN IST

1. Die erforderlichen Spielmarker ausschneiden, wie im Aktivitätenmagazin gezeigt wird **40K: SEITE 15**  
Teilen Sie die Teilnehmer in Gruppen ein - ideal sind vier Teilnehmer pro Gruppe.
2. Unterstützen Sie die Gruppe bei der Entscheidung, wie sie das Spielen lernen will **40K: SEITE 15 BIS 17**  
Optionen sind dabei etwa:
  - Die Regeln zunächst im individuellen Spiel lernen
  - Einen Spielleiter ernennen, der die Gruppe leitet
  - Sich die Regeln zuerst vom Leiter zeigen lassen
3. Lassen Sie die Gruppen entdecken, wie man spielt. Ermutigen Sie die Verwendung deskriptiver Worte und das Erzählen von Geschichten durch Fragen, so etwa:
  - Welche Geräusche machen die Krieger?
  - Was meint ihr, wie sich die Krieger fühlen?
  - Beschreibe was geschehen ist, als sich dein Charakter bewegt hat.
4. Wenn das Spiel abgeschlossen wurde, fragen Sie die Mitglieder, wie sie das Spiel fanden und was sie beim nächsten Mal anders machen würden



Diese Aktivität hilft den Jugendlichen, ihre **Problemlösungskompetenz, mathematischen Fähigkeiten, Umgang mit Wahrscheinlichkeit** und ihre **Zusammenarbeit im Team** zu üben.

EINLEITUNG

EINSATZ DER BOX

AG-GRÜNDUNG

GESUNDHEIT UND SICHERHEIT

VERLAUFSPLÄNE

HILFSMITTEL

ZUSATZAKTIVITÄTEN

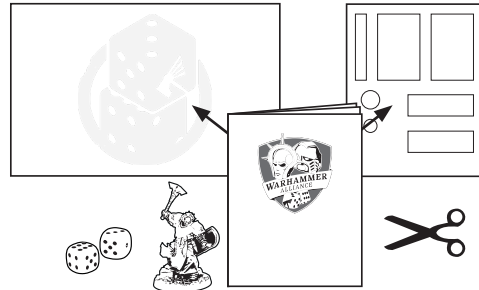
# 6. SITZUNG: WARHAMMER AGE OF SIGMAR SPIELEN

45 MIN.

Diese Sitzung stellt das Spielsystem von Warhammer Age of Sigmar mit einem Minispiel des Aktivitätsmagazine vor. Erinnern Sie ihre Mitglieder an den Verhaltenskodex - es ist wichtig, dass sie sportliches Verhalten sowie den Respekt bei Spielen von Warhammer lernen!

## SIE BENÖTIGEN

- Würfel
- Aktivitätenmagazine
- Spielplan (befindet sich in der Mitte des Magazins)
- Spielmarker (befinden sich in der Mitte des Magazins)
- Fertig gebaute Modelle der Sturmgeschmiedeten Ewigen
- Eine Schere



## DIE LEITER SOLLTEN

- Die Jugendlichen beim Lesen der Regeln und Vorbereiten eines Spiels unterstützen **AOS: SEITE 14 BIS 17**
- Die Jugendlichen ermutigen, beim Spiel beschreibend zu sein/eine Geschichte zu erzählen
- Übersicht über die Gruppe bewahren, damit jeder involviert wird

## DIE JUGENDLICHEN LERNEN

- Wie man Regeln liest und im Team ein Spiel vorbereitet und austrägt **AOS: SEITE 14 BIS 17**
- Wie man während des Spiels eine Geschichte erzählt
- Wie man eine Bewegung-Aktion mit einem Sturmgeschmiedeten Ewigen ausführt **AOS: SEITE 16**
- Wie man eine Rennen-Aktion mit einem Sturmgeschmiedeten Ewigen ausführt **AOS: SEITE 16**
- Was ein Moorpirscha ist **AOS: SEITE 14**

## WAS ZU TUN IST

1. Die erforderlichen Spielmarker ausschneiden, wie im Aktivitätsmagazin gezeigt wird **AOS: SEITE 15**  
Teilen Sie die Teilnehmer in Gruppen ein - ideal sind vier Teilnehmer pro Gruppe.
2. Unterstützen Sie die Gruppe bei der Entscheidung, wie sie das Spielen lernen will **AOS: SEITE 15 TO 17**  
Optionen sind dabei etwa:
  - Die Regeln zunächst im individuellen Spiel lernen
  - Einen Spielleiter ernennen, der die Gruppe leitet
  - Sich die Regeln zuerst vom Leiter zeigen lassen
3. Lassen Sie die Gruppen entdecken, wie man spielt. Ermutigen Sie die Verwendung deskriptiver Worte und das Erzählen von Geschichten durch Fragen, so etwa:
  - Welche Geräusche machen die Krieger?
  - Was meint ihr, wie sich die Krieger fühlen?
  - Beschreibe was geschehen ist, als sich dein Charakter bewegt hat.
4. Wenn das Spiel abgeschlossen wurde, fragen Sie die Mitglieder, wie sie das Spiel fanden und was sie beim nächsten Mal anders machen würden



Diese Aktivität hilft den Jugendlichen, ihre **Problemlösungskompetenz, mathematischen Fähigkeiten, Umgang mit Wahrscheinlichkeit** und ihre **Zusammenarbeit im Team** zu üben.

EINLEITUNG

EINSATZ DER BOX

AG-GRÜNDUNG

GESUNDHEIT UND SICHERHEIT

VERLAUFSPLÄNE

HILFSMITTEL

ZUSATZAKTIVITÄTEN



# HILFSMITTEL

Hier finden Sie nützliche Werkzeuge, die helfen, wenn die AG größer wird. Die Grundregeln von Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar können kostenlos heruntergeladen werden, doch die Mitglieder der AG können ihr Wissen über das Spiel während den Sitzungen und abseits davon erweitern. Wir wissen, dass viele Leiter mit unseren Spielen nicht eng vertraut sind, und daher ist es eine ausgezeichnete Methode, die Fähigkeiten der Mitglieder zum selbstständigen Lernen zu verbessern, um die AG dauerhaft aktiv und attraktiv zu halten.

Die Hilfsmittel in diesem Paket unterteilen sich in Inhalte für Warhammer Age of Sigmar und Warhammer 40.000.

## Die Inhalte zu Warhammer Age of Sigmar umfassen:

- Einen Referenzbogen, der einen Spielzug von Warhammer Age of Sigmar zusammenfasst und angibt, wo die Regeln jeder Sektion in den Grundregeln von Warhammer Age of Sigmar zu finden sind.
- Ein „Spielen lernen“-Bogen, der AG-Mitgliedern hilft, die Regeln von Warhammer Age of Sigmar zu erlernen.
- Ratschläge zum Durchführen von Mehrspielerpartien von Warhammer Age of Sigmar.

## Die Inhalte zu Warhammer 40.000 umfassen:

- Einen Referenzbogen, der einen Spielzug von Warhammer 40.000 zusammenfasst und angibt, wo die Regeln jeder Sektion in den Grundregeln von Warhammer 40.000 zu finden sind.
- Ein „Spielen lernen“-Bogen, der AG-Mitgliedern hilft, die Regeln von Warhammer 40.000 zu erlernen.
- Ratschläge zum Durchführen von Mehrspielerpartien von Warhammer 40.000.

## HOLEN SIE SICH DIE GRUNDREGELN

Die kostenlosen Grundregeln von Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar enthalten Bewegung, Schießen, Angreifen und Kämpfen mit Miniaturen während des Spiels. Sie bieten die Grundlagen des Spiels und sind perfekt für neue AGs.

Während die AG wächst, lohnt es sich, ein Grundregelbuch für jedes Spiel anzuschaffen, denn jedes enthält zusätzliche Regeln, welche die Spiele noch erweitern.

Die Regeln für Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar sind auf unseren Websites verfügbar:

**WARHAMMER40000.COM**  
**AGEOFSIGMAR.COM**



WARHAMMER40000.COM



AGEOFSIGMAR.COM

## HOLEN SIE SICH DIE APP

Die Apps zu Warhammer Age of Sigmar und Warhammer 40.000 bieten leichten Überblick über die Regeln und Antworten auf alle Fragen, die sich den Jugendlichen stellen können.

Sie können kostenlos heruntergeladen werden und enthalten die Grundregeln der Spiele sowie Datenblätter und Schriftrollen mit den Fähigkeiten jedes Modells. Diese sind unerlässlich, um Spiele auszutragen.



## TIPP

Warhammer-Spiele können von einer halben Stunde bis zu einem ganzen Tag dauern! Wir raten, nur kleine Spiele zuzulassen, die im Zeitrahmen Ihrer Sitzungen beendet werden können.

Tabletop-Spiele lassen sich nicht einfach pausieren und es kann frustrieren, wenn sie nie zuende gespielt werden. Wir empfehlen maximal 500 Punkte oder 25 Macht an Miniaturen.



# WARHAMMER 40.000 – REFERENZBOGEN



## SEITENZAHLEN

Die Seitenzahlen auf diesem Bogen entsprechen jenen der kostenlosen Grundregeln von Warhammer 40.000, die auf dieser Website zu finden sind: [WARHAMMER40000.COM](http://WARHAMMER40000.COM)

### GRUNDREGELN

**SCHLÜSSELWÖRTER** SEITE 3

**ENTFERNUNGEN MESSEN** SEITE 5

**EINHEITENFORMATION** SEITE 4

**WÜRFEL** SEITE 5

**SCHLACHTFELD** SEITE 4

**DATENBLÄTTER** SEITE 7

### DIE SCHLACHTRUNDE

**1: BEFEHLSPHASE** SEITE 9

**5: ANGRIFFSPHASE** SEITE 19

**2: BEWEGUNGSPHASE** SEITE 10

**ANGRIFFE** SEITE 19

**EINHEITEN BEWEGEN** SEITE 10

**HEROISCHE INTERVENTIONEN** SEITE 20

**VERSTÄRKUNGEN** SEITE 11

**ÜBER GELÄNDE ANGREIFEN** SEITE 20

**ÜBER GELÄNDE BEWEGEN** SEITE 11

**FLIEGEN UND ANGREIFEN** SEITE 20

**FLIEGEN** SEITE 11

**ABWEHRFEUER** SEITE 20

**TRANSPORTER** SEITE 12

**FLUGZEUGE** SEITE 13

**6: NAHKAMPFPHASE** SEITE 21

**3: PSIPHASE** SEITE 14

**7: MORALPHASE** SEITE 23

**4: FERNKAMPFPHASE** SEITE 15

**TYPEN VON FERNKAMPFWAFFEN** SEITE 17

**ATTACKEN AUSFÜHREN** SEITE 18

**EXPLOSIVWAFFEN** SEITE 17

**GROSSE KANONEN RUHEN NIE** SEITE 16

**ACHTUNG, SIR!** SEITE 16

**RETTUNGSWÜRFE** SEITE 19

## VERWUNDUNGSWURF

**STÄRKE DER ATTACKE VS. WIDERSTAND DES ZIELS**

**W6**

Die Stärke ist das **DOPPELTE (oder mehr)** des Widerstands

**2+**

Die Stärke ist **HÖHER** als der Widerstand

**3+**

Die Stärke **ENTSPRICHT** dem Widerstand

**4+**

Die Stärke ist **NIEDRIGER** als der Widerstand

**5+**

Die Stärke ist die **HÄLFTE (oder weniger)** des Widerstands

**6+**

Bist du bereit, die vollständigen Regeln von Warhammer 40.000 zu erlernen? Eine gute Art, sich die Informationen einzuprägen, besteht darin, Spiele zu spielen und eigene Notizen zu machen. Druck den Bogen unten aus und nutze ihn beim Erlernen des Spiels, indem du in die Boxen schreibst, was in jeder Phase geschieht.



Dieser Bogen wurde zur Verwendung mit den Grundregeln entwickelt, und diese findest du in der App, online, oder als gebundenes Buch.

## KONTINGENTSFÄHIGKEITEN:

## BEGABUNG DES KRIEGSHERRN:

## ARTEFAKTE/RELIQUIEN:

## VOR DER SCHLACHT/AUFSTELLUNG:

### 1: BEFEHLSPHASE

### 2: BEWEGUNGSPHASE

### 3: PSIPHASE

## 4: FERNKAMPFFHASE

## 5: ANGRIFFSPHASE

## 6: NAHKAMPFFHASE

## 7: MORALPHASE

## NOTIZEN

## VERWUNDUNGSWURF

### STÄRKE DER ATTACKE VS. WIDERSTAND DES ZIELS

W6

Die Stärke ist das **DOPPELTE (oder mehr)** des Widerstands

**2+**

Die Stärke ist **HÖHER** als der Widerstand

**3+**

Die Stärke **ENTSPRICHT** dem Widerstand

**4+**

Die Stärke ist **NIEDRIGER** als der Widerstand

**5+**

Die Stärke ist die **HÄLFTE (oder weniger)** des Widerstands

**6+**



# WARHAMMER AGE OF SIGMAR – REFERENZBOGEN



## SEITENZAHLEN

Die Seitenzahlen auf diesem Bogen entsprechen jenen der kostenlosen Grundregeln von Warhammer Age of Sigmar, die auf dieser Website zu finden sind: [AGEOFSIGMAR.COM](http://AGEOFSIGMAR.COM)

### GRUNDPRINZIPIEN

**SCHLÜSSELWÖRTER** SEITE 3

**WÜRFEL** SEITE 4

**EINHEITENFORMATION** SEITE 3

**ABILITIES AND EFFECTS** SEITE 5

**ENTFERNUNGEN ABMESSEN** SEITE 4

**SCHLACHTFELD UND AUFSTELLUNG**  
SEITE 6

### DAS SCHLACHTFELD

**1: HELDENPHASE** SEITE 8

**BEFEHLSPUNKE** SEITE 7

**HELDENAKTIONEN** SEITE 8

**4: ANGRIFFSPHASE** SEITE 12

**ANGRIFFSBEWEGUNGEN** SEITE 12

**BEFEHLSFÄHIGKEITEN DER ANGRIFFS-  
PHASE** SEITE 12

**2: BEWEGUNGSPHASE** SEITE 9

**BEFEHLSFÄHIGKEITEN DER BEWEGUNGSPHASE** SEITE 9

**GELÄNDE** SEITE 11

**FLIEGEN** SEITE 11

**5: NAHKAMPFPHASE** SEITE 13

**KAMPFABFOLGE** SEITE 13

**NACHRÜCKEN** SEITE 13

**ZUERST- UND ZULETZT-ZUSCHLAGEN-EFFEKTE** SEITE 13

**3: FERNKAMPFPHASE** SEITE 12

**FERNKAMPF UND NAHE FEINDLICHE EINHEITEN** SEITE 12

**ACHTUNG, SIR!** SEITE 12

**6: KAMPFSCHOCKPHASE** SEITE 17

**KAMPFSCHOCKTESTS** SEITE 17

**BEFEHLSFÄHIGKEITEN DER KAMPFSCHOCKPHASE** SEITE 17

**ATTACKEN AUSFÜHREN** SEITE 14

**FERNKAMPFATTACKEN** SEITE 14

**NAHKAMPFATTACKEN** SEITE 14

**ATTACKENABFOLGE** SEITE 15

**BEFEHLSFÄHIGKEITEN FÜR ATTACKEN**

**WEITERE REGELN** SEITE 18+

**GELÄNDE** SEITE 18

**PUNKTE** SEITE 31

**ZIELE** SEITE 21

**BATAILLONE** SEITE 32

**ZAUBERER** SEITE 22

**TREUEFÄHIGKEITEN**

**SCHRIFTROLLEN**

**SCHLACHTPLÄNE**

Bist du bereit, die vollständigen Regeln von Warhammer Age of Sigmar zu erlernen? Eine gute Art, sich die Informationen einzuprägen, besteht darin, Spiele zu spielen und eigene Notizen zu machen. Druck den Bogen unten aus und nutze ihn beim Erlernen des Spiels, indem du in die Boxen schreibst, was in jeder Phase geschieht.



Dieser Bogen wurde zur Verwendung mit den Grundregeln entwickelt, und diese findest du in der App, online, oder als gebundenes Buch.

**ARMEE:**

**VERBESSERUNGEN:**

**TREUEFÄHIGKEITEN:**

**BATAILLONE:**

**ZAUBER:**

**1: HELDENPHASE**

**2: BEWEGUNGSPHASE**



#### **4: FERNKAMPFPHASE**

#### **5: ANGRIFFSPHASE**

#### **6: NAHKAMPFPHASE**

#### **7: KAMPFSCHOCKPHASE**

#### **NOTIZEN**

# TIPP FÜR MEHRSPIELERSPIELE

Normalerweise finden Warhammer-Spiele zwischen zwei Spielern statt. Auch wenn es Regeln für Teamspiele oder riesige Schlachten gibt, möchten Gruppen aus Jugendlichen manchmal vielleicht ein großes, inklusives Spiel austragen. Vielleicht haben sie je nur eine Handvoll Modelle, wissen nicht genau, wie das Spiel funktioniert und möchten, dass jemand das Spiel leitet, oder vielleicht ist der Platz für die AG begrenzt.

Hier folgen einige Vorschläge, um Mehrspielerspiele in Ihrer AG durchzuführen.

## TEAMSPIELE

Bei der einfachsten Art des Mehrspielerspiels werden die Teilnehmer in Teams unterteilt. Der Anzahl der Teams ist keine Grenze gesetzt, aber während Sie noch die Regeln erlernen, empfehlen wir, die Mitglieder zufällig in zwei Teams zu unterteilen, da die meisten Missionen der Grundregeln für zwei Seiten geschrieben wurden. Sobald Sie sicherer mit den Regeln von Warhammer sind, können Sie Material aus dem Grundregelbuch für mehr Gruppen anpassen, wie Sie es für angemessen halten.

## MODELLBESCHRÄNKUNGEN

Setzen sie ein Limit für die Anzahl der Modelle oder „Einheiten“, die jeder Spieler mitbringen kann. Ein Charaktermodell/Anführer und eine einzelne Gruppe Modelle ist ein guter Anfang. Wenn Sie mit den Regeln vertraut sind, können Sie das Spiel mit Punkten/Macht begrenzen.

## ZEITBESCHRÄNKUNG

Die Materialien in der Box sind für Spiele gedacht, die weniger als eine Stunde dauern. Manchmal steht nicht so viel Zeit zur Verfügung oder die Spiele sind zu stark besucht. Es ist wichtig, Zeitpunkte auszumachen, an denen Sie das Spiel auf natürliche Weise beenden können.

Beispielsweise könnten Sie vorab festlegen, wie viele Runden gespielt werden, oder die Zeit begrenzen, die jeder Seite zur Verfügung steht, um ihren Zug auszuführen.

## ZUFÄLLIGE ABFOLGE BEIM SPIEL

Wenn Sie ein Teamspiel mit mehr als zwei Gruppen austragen, ist es eine gute Idee, die Reihenfolge zufällig zu ermitteln, sodass jedes Team seinen Zug vollständig ausführt, bevor die nächste am Zug ist. Dies reduziert die Wartezeiten auf ein Minimum.

Tipp: Verwenden Sie Würfel unterschiedlicher Farbe, um jedes Team darzustellen, oder schreiben Sie ihre Namen auf ein Stück Papier. Legen Sie sie in einen Beutel und ziehen sie zufällig einen, bis der Beutel leer ist und alle Teams einen Zug ausgeführt haben. Dieses Zufallselement kann das Spiel spannender und unberechenbarer machen.

## WIEDERVERWERTEN!

Hat ein Jugendlicher nur ein paar Modelle, kann es entmutigend sein, wenn diese früh im Spiel entfernt werden und das Spiel noch eine Stunde oder mehr ohne ihn weitergeht. Überlegen Sie, Spielern zu erlauben, Modelle wieder auf den Tisch zu bringen, wenn sie eine Frage zu den Spielregeln beantworten können oder die Niederlage ihres Charaktermodells auf kreative Weise beschreiben. Antworten sie richtig, können die Modelle über die Schlachtfeldkante wieder ins Spiel kommen. So entsteht ein Endlosspiel, ein Zeitlimit ist also wichtig!

## SETZEN SIE EIN ZIEL

Dem Spiel ein Ziel oder eine Geschichte zu geben, sorgt dafür, dass die Spieler involviert und fokussiert bleiben. Das können feste Punkte oder Geländestücke auf dem Schlachtfeld sein, die es zu erobern gilt, ein großes Monster/Panzer, den alle gemeinsam zerstören müssen, oder ein Wettlauf zu einer Seite des Spielbereichs. Hier sind der Vorstellungskraft keine Grenzen gesetzt.



# ZUSATZAKTIVITÄTEN



Hier finden Sie Zusatzaktivitäten, die immer eingesetzt werden können, wenn Sie eine Extraaufgabe für ihre Mitglieder brauchen, etwa wenn sie das Hauptpaket ausgeschöpft haben oder bei einer Sitzung nur ein Teil der AG anwesend ist.

Die Aktivitäten dieses Pakets unterteilen sich in Inhalte für Warhammer Age of Sigmar und Warhammer 40.000.

## Die Inhalte für Warhammer Age of Sigmar umfassen:

- Entwirf ein eigenes Farbschema für ein Sturmheer
- Entwirf einen Schild für dein Sturmheer
- Schreibe ein Tagebuch für dein Charaktermodell der Sturmgeschmiedeten Ewigen
- Erschaffe ein Himmelschiff

## Die Inhalte für Warhammer 40.000 umfassen:

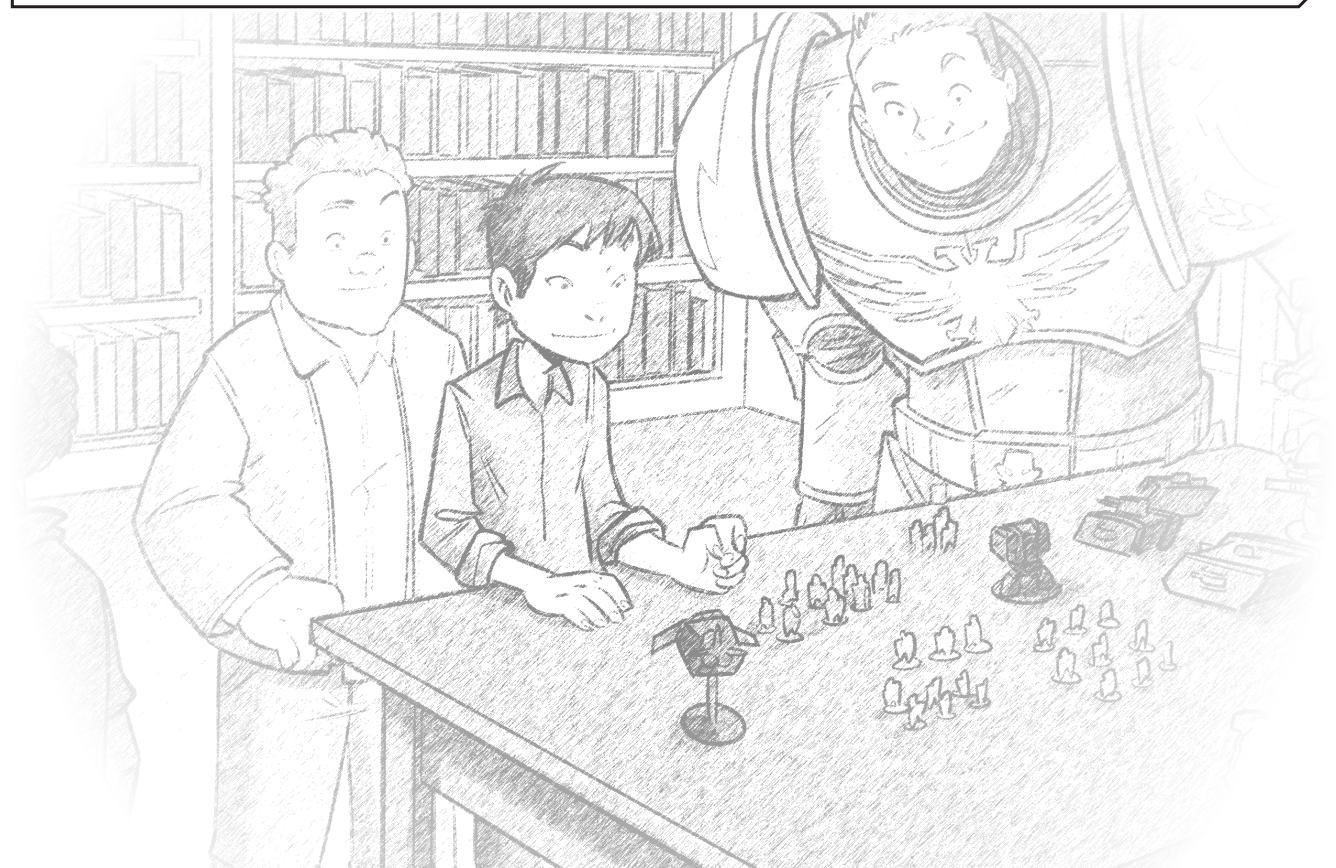
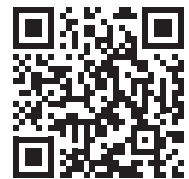
- Entwirf ein eigenes Farbschema für einen Orden der Space Marines
- Entwirf eine Karte für den galaktischen Sektor deines Ordens
- Schreibe die Geschichte deines Ordens
- Erschaffe deinen eigenen Orkflitzer

## BRAUCHEN SIE UNTERSTÜTZUNG?

Wenn sie zusätzliche Unterstützung brauchen, können sie stets den örtlichen Warhammer-Alliance-Koordinator kontaktieren oder den nächsten Warhammer-Laden besuchen.

Den nächsten Laden finden Sie auf:

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



# KREATIVES SCHREIBEN: ARMEEGESCHICHTE-ARBEITSBLATT

Eine Geschichte zu deiner Armee zu verfassen und über eine Reihe von Spielen weiterzuschreiben ist als erzählerisches Spiel bekannt. Mit dem Bogen unten kannst die heroische Geschichte deines Ordens schreiben.

## WO?

Wo findet deine Geschichte statt?

- Ist es in den Universen von Warhammer 40.000 oder Warhammer Age of Sigmar?
- Auf welcher Art Planet/in welchem Reich der Sterblichen spielt sie?
- Wie ist die Umgebung? Ist sie tropisch, sandig, regnerisch, verschneit oder ganz anders?
- Wie ist die Temperatur?

## ANMERKUNGEN:

## WAS?

Welche Orte und Objekte gibt es hier?

- Gibt es Einheimische? Siedlungen, Ortschaften oder Städte?
- Gibt es aufgegebene Zivilisationen oder Ruinen?
- Welche wichtigen Orte/Anlagen/Waffen befinden sich hier?
- Gibt es hier Schätze?

## ANMERKUNGEN:

## WARUM?

Warum kämpft deine Armee? Fragen, über die du nachdenken kannst:

- Was versucht sie an diesem Ort zu erreichen?
- Will sie etwas beschützen oder zerstören?
- Was geschieht, wenn sie erfolgreich ist oder scheitert?
- Für wen kämpft sie und warum?
- Gibt es eine Vorgeschichte?

## ANMERKUNGEN:

## WER?

Gegen wen streitet deine Armee?

- Was hat der Feind getan, das so schlimm ist?
- Ist es ein neuer Gegner oder ein alter Rivale?
- Ist der Gegner gleich stark oder ist deine Armee in der Unterzahl?

## ANMERKUNGEN:

## WIE GEHT ES WEITER

Wenn deine Geschichte fertig ist, fertige auf Papier oder am Computer eine Karte der Landschaft und der strategischen Orte, um die gekämpft wird, oder ein Poster, das zu deiner Erzählung passt - etwa ein Propagandaposter des Imperiums oder aus Hammerhal.

# ERSCHAFFE EIN STURMHEER



Die Sturmgeschmiedeten Ewigen tragen abhängig von ihrem Sturmheer unterschiedliche Farben. Ein Sturmheer wird oft von Sigmar für einen Ort oder Zweck zusammengestellt. Schaffe mit der Seite unten dein eigenes Sturmheer. Bemale den Sequitor und ersinne ein Design für die Schulterpanzer deiner Sturmgeschmiedeten. Deine Farben sollten eine visuelle Geschichte erzählen, etwa eine Tradition großer Taten in dem Reich, in dem sie wirken.



**NAME DES STURMHEERS**

\_\_\_\_\_



**STURMHEER-CHARAKTERISTIKA**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

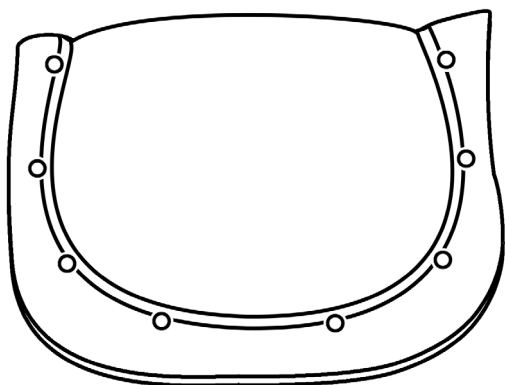
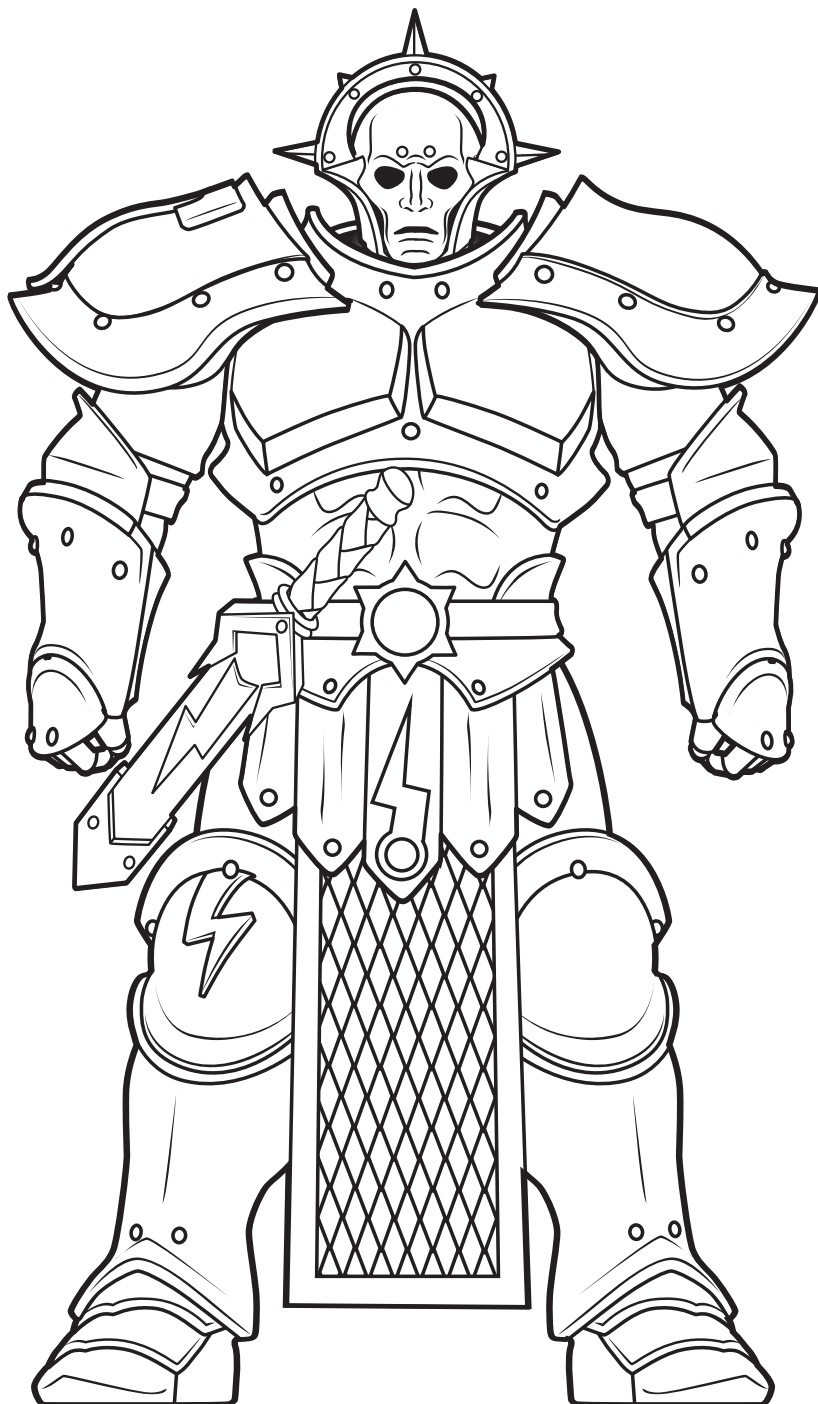
\_\_\_\_\_

## WUSSTEST DU SCHON ...

Manche Sturmheere werden von Phänomenen in ihren Reihen geplagt, nachdem ihre Krieger immer wieder neugeschmiedet wurden.

Den Aurarittern folgte eine Lichtspur, wenn sie in den Kampf stürmen, während die Glorreichen Ritter stets rauchende Fußabdrücke hinterlassen.

Ob es sich um Segnungen oder Flüche handelt, sie zeigen, dass die Neuschmiedung nicht ohne Gefahr ist.



## SCHULTERPANZER – ZEICHEN DES HAMMERSCHLAGS

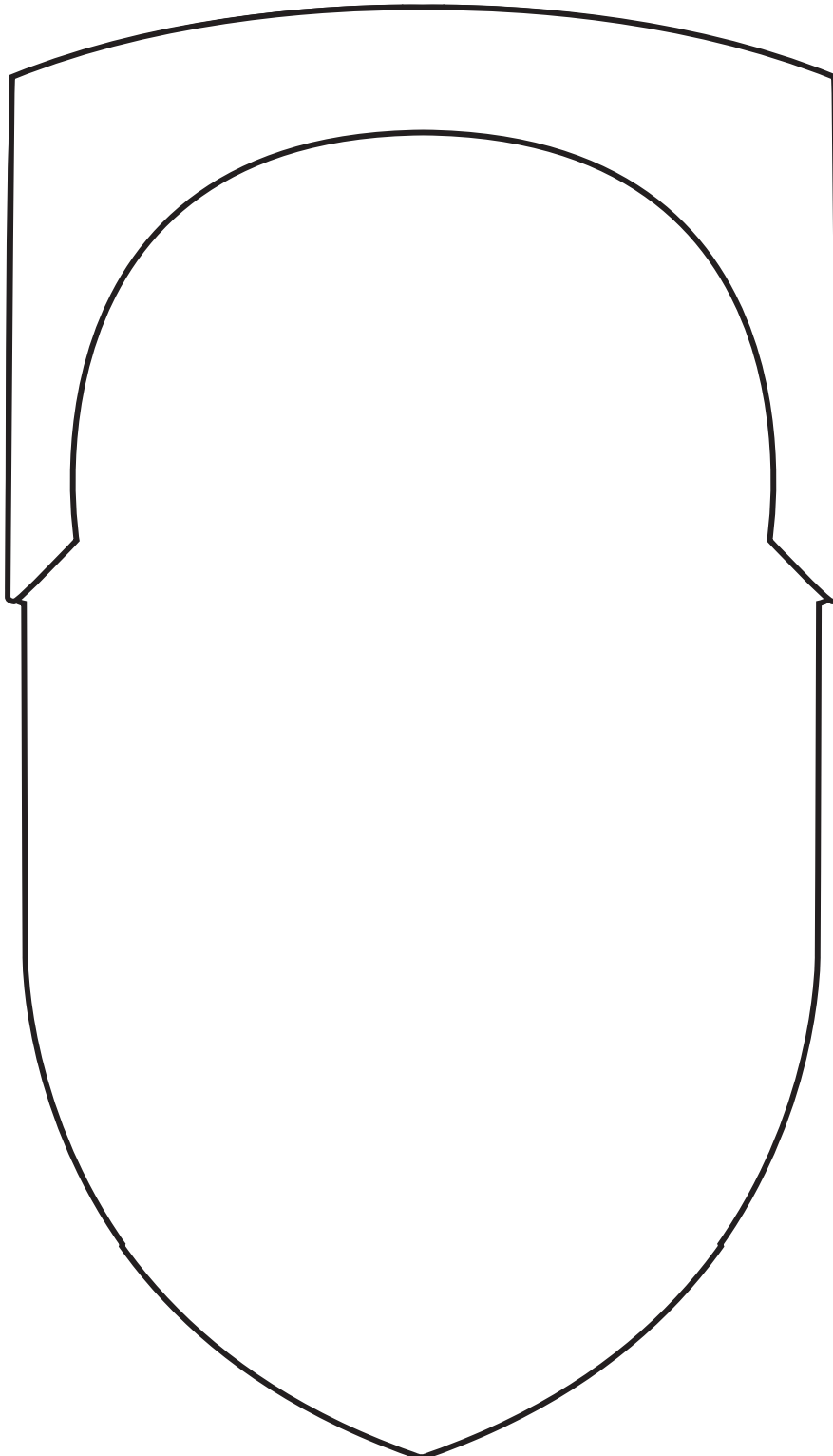
Sturmheere tragen auf dem rechten Schulterpanzer charakteristische Zeichen, die man als ihren Hammerschlag kennt und die zeigen, wann sie erschaffen wurden. Der ikonische Heilige Hammer markiert einen Krieger des Ersten Hammerschlags, doch jene, die später kamen, wählen eigene.

# DEIN STURMGESCHMIEDETEN-SCHILD

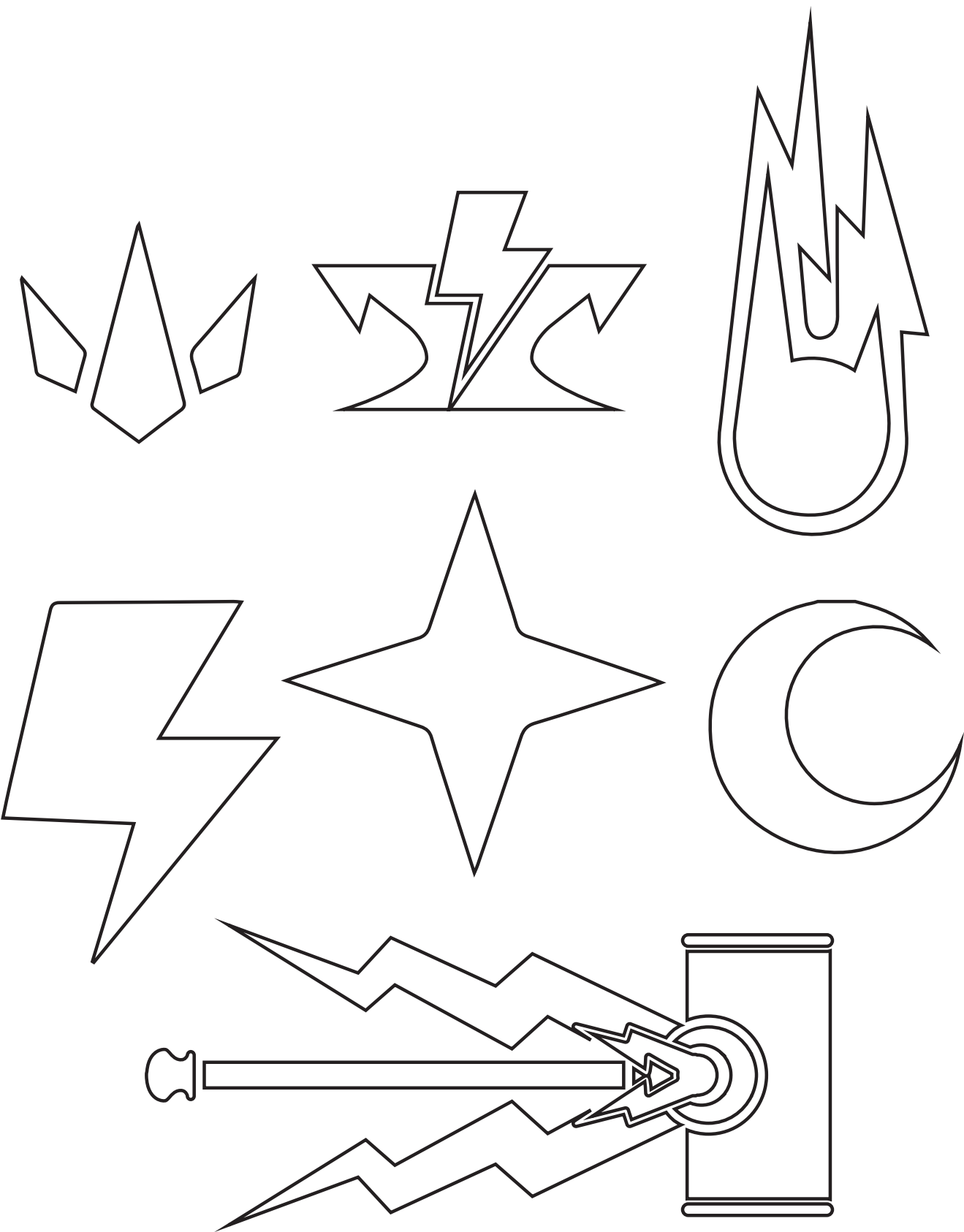


Jedes Sturmheer hat sein eigenes Symbol, das häufig als Emblem auf dem Schild auftaucht. Verwende den Umriss unten, um dein eigenes Schildemblem zu entwerfen.

Überlege dir, wie dein Symbol Name und Charakteristika deines gewählten Sturmheers transportieren kann und wie es dein Farbschema ergänzt.



Schneide diese Formen aus und verwende sie bei deinem Entwurf, oder verwende diese Formen als Ausgangspunkt für dein ganz eigenes Design.



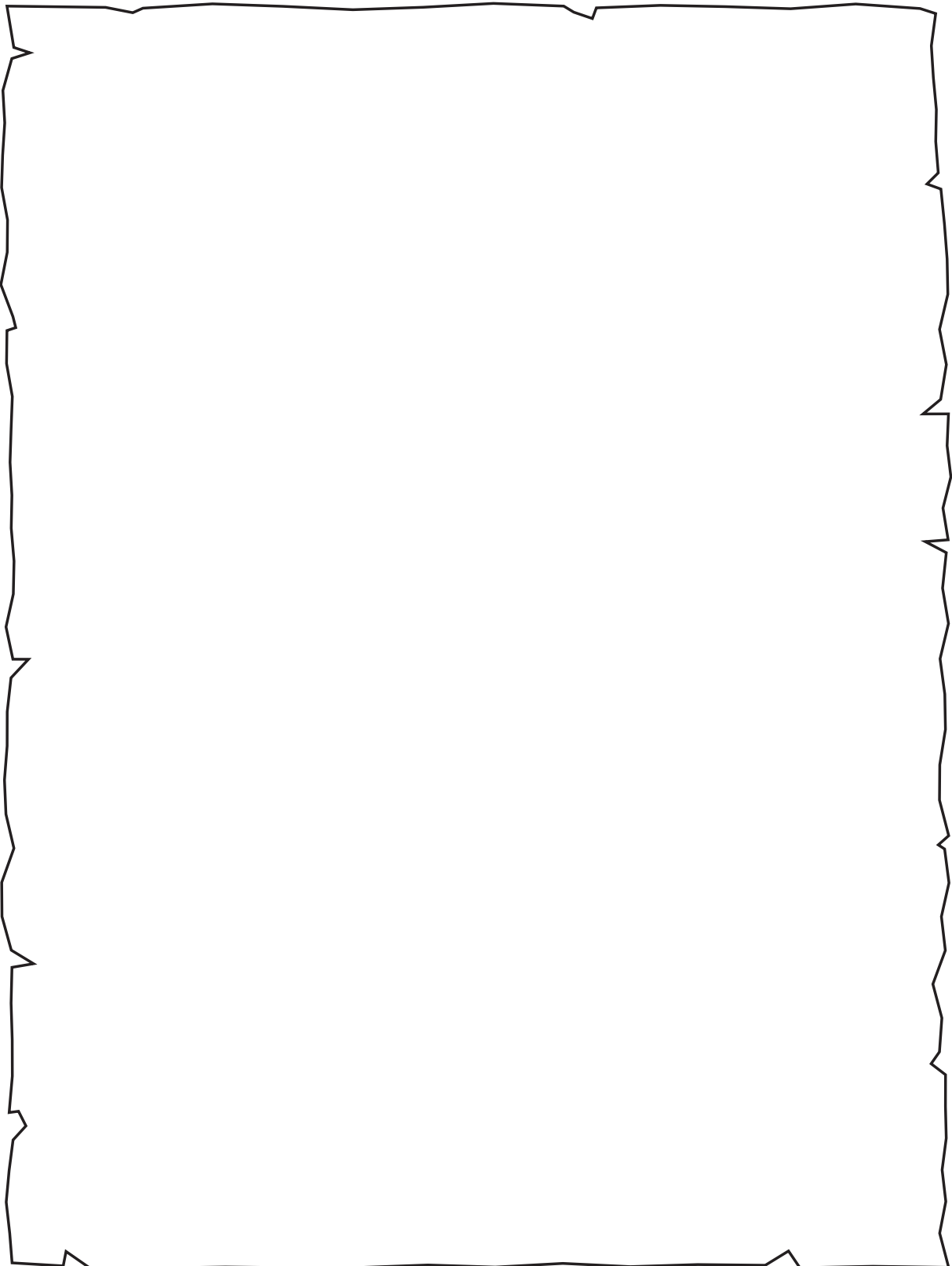
# DEIN STURMGESCHMIEDETEN-TAGEBUCH



Denk über all die Leben nach, die dein Sturmgeschmiedeter Ewiger erlebt haben kann, von seiner einstigen menschlichen Gestalt über jede Neuschmiedung hinweg. Verwende mehrere Kopien dieser Seite, um ein Tagebuch für deinen Sturmgeschmiedeten Ewigen zu schreiben.

Dokumentiere sein Leben und gib seine Gefühle über den Verlust der Erinnerungen in deinem Text und mit entsprechenden Adjektiven wider.

Überlege beim Schreiben des Tagebuchs, wie du Bilder oder andere künstlerische Elemente einarbeiten kannst, um es authentisch zu gestalten.





# SCHAFFE EIN KHARADRON-HIMMELSSCHIFF!



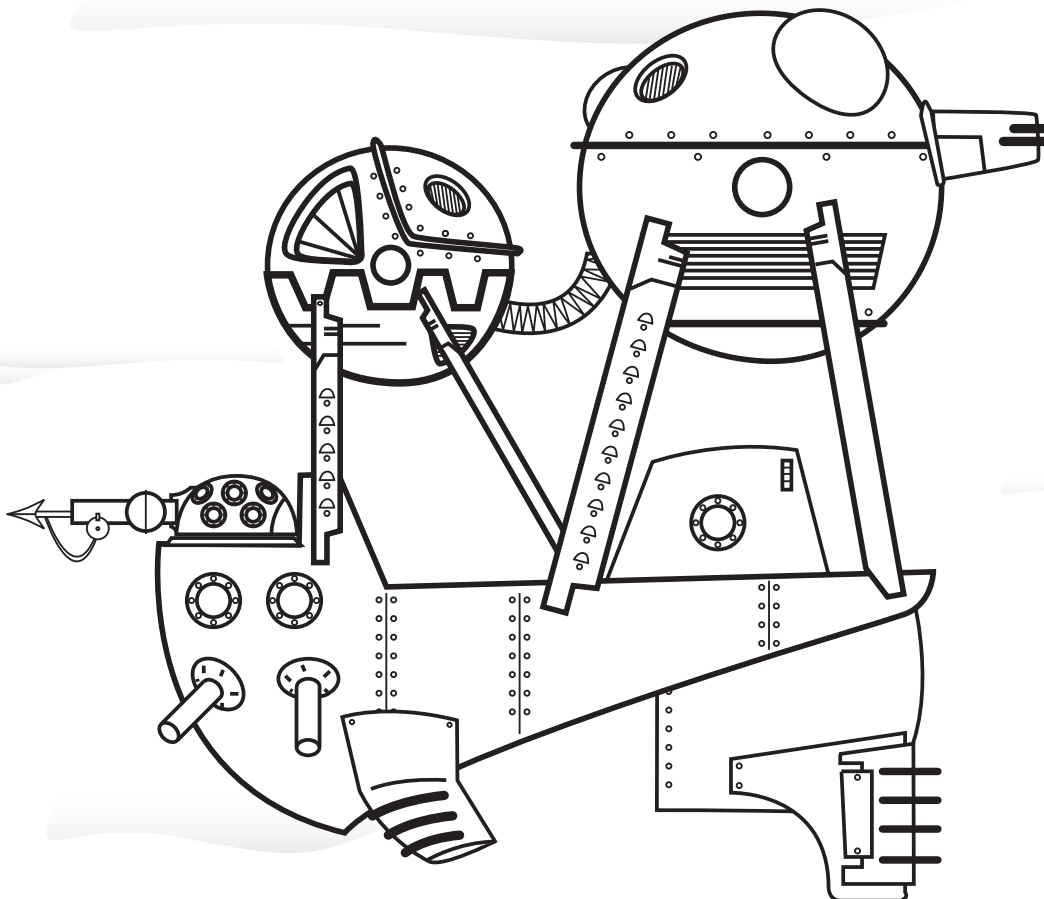
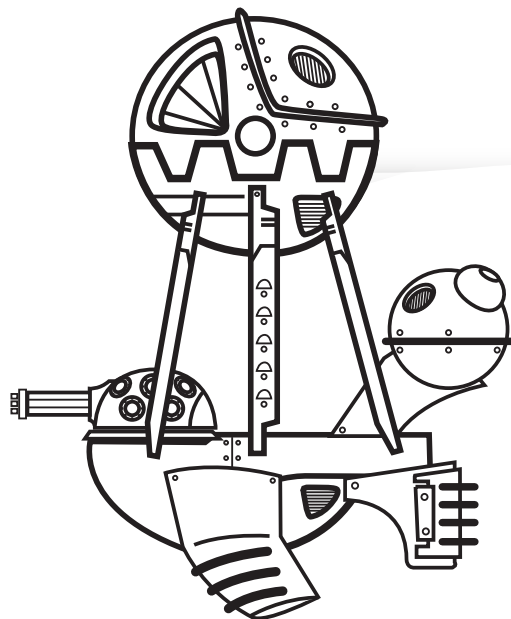
Die Himmelsherrscher der Kharadron sind die Herren des Himmels, furchtlose Duardin-Aeronauten, die den Profit vor alles stellen. Sie fahren in eisenbeschlagenen, bis an die Zähne mit Kanonen, Bomben und Blei speienden Deckgeschützen bewaffneten Schiffen durch die Luft und begegnen der rohen Wut von Dämonen und Monstern mit verheerender Feuerkraft. Diese technologischen Wunder werden von einem Mineral namens Aethergold angetrieben – es ist leichter als Luft und das Blut des Kharadron-Imperiums.

Setze dein Ingenieursgeschick ein, um dein eigenes Himmelschiff zu schaffen. Vielleicht fügst du eigene Komponenten hinzu, damit es besser Aethergold abbauen kann.

## ANLEITUNG

1. Wähle die Teile, die du für dein Schiff verwenden willst, und male sie aus.
2. Bist du mit deinem Farbschema zufrieden, schneide die Teile vorsichtig aus. Frage einen Erwachsenen, bevor du die Schere benutzt.
3. Lege die Teile auf der Seite zurecht, wenn du zufrieden bist, und klebe die einzelnen Teile fest.

Beispielschiffe:



# SCHAFFE EIN KHARADRON-HIMMELSSCHIFF!

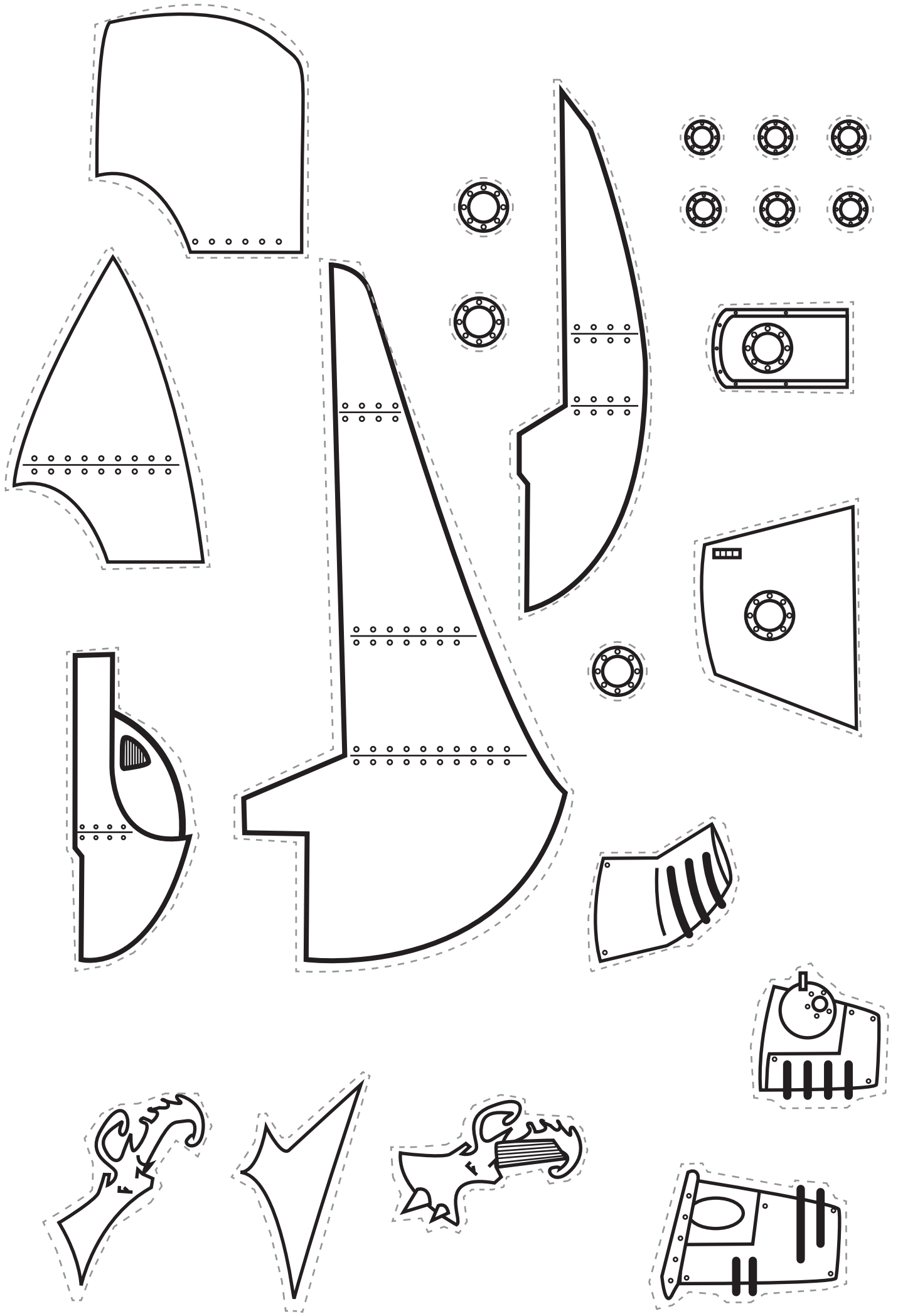


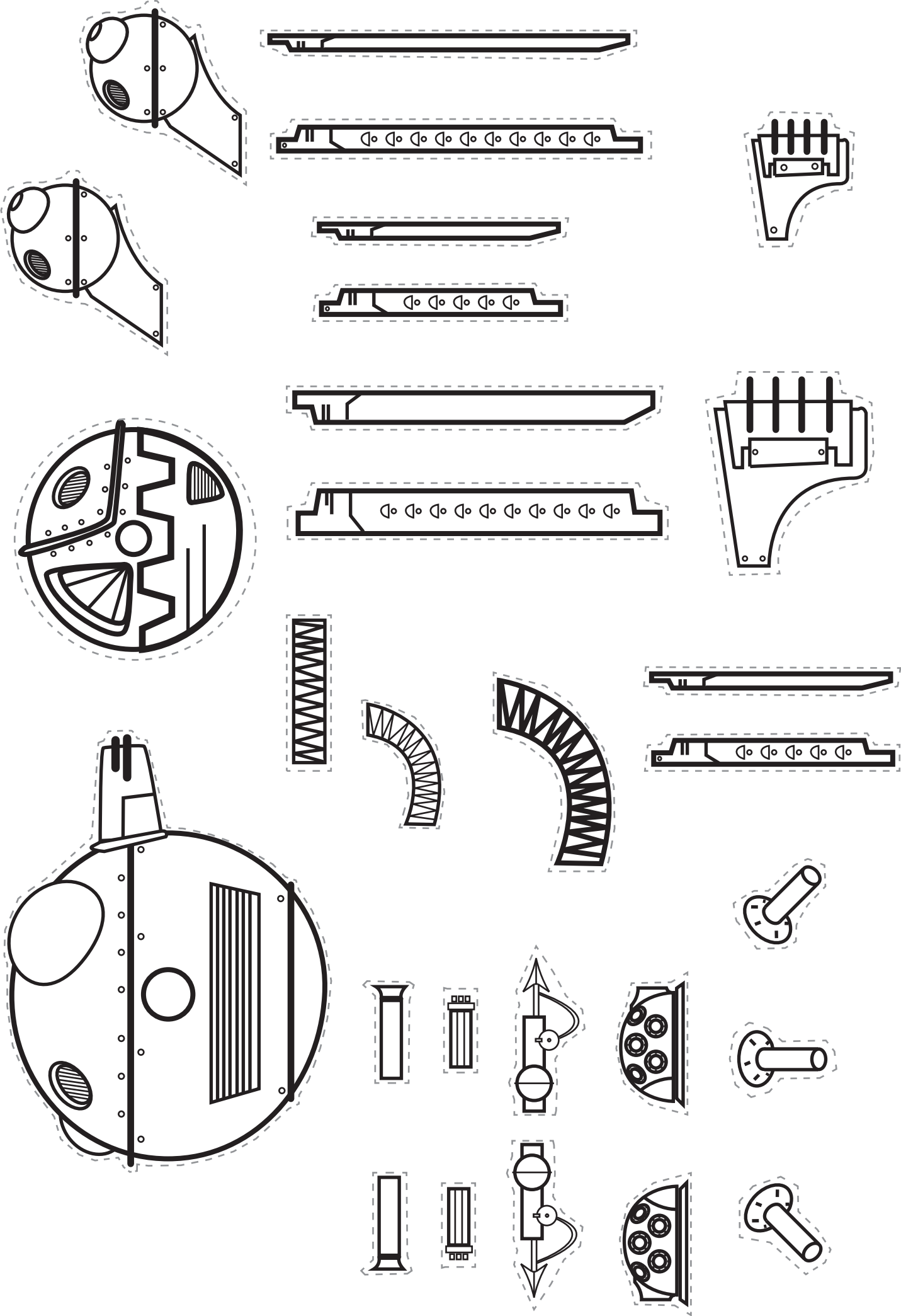
**NAME DES CAPTAINS:**

**NAME DES SCHIFFS:**

**VON:**

A large, empty rectangular box with a decorative border, intended for drawing a Kharon skyship. The box is currently blank, with some faint, light-colored shapes visible, possibly representing the ship's hull or wings.





# ERSCHAFFE EINEN SPACE-MARINE-ORDEN



Space Marines tragen abhängig von ihrem Orden verschiedene Farben. Jeder Orden stammt aus einem anderen Sektor des Universums. Entwirf mit der Seite unten deinen eigenen Orden. Male den Space Marine aus und erschaffe ein Design für die Schulterpanzer deines Ordens.

Die Farben für dein Modell erzählen eine visuelle Geschichte, etwa von der Ordensgeschichte voll großer Taten, Schlachten und von welcher Art Welt er stammt.

 **NAME DES ORDENS**

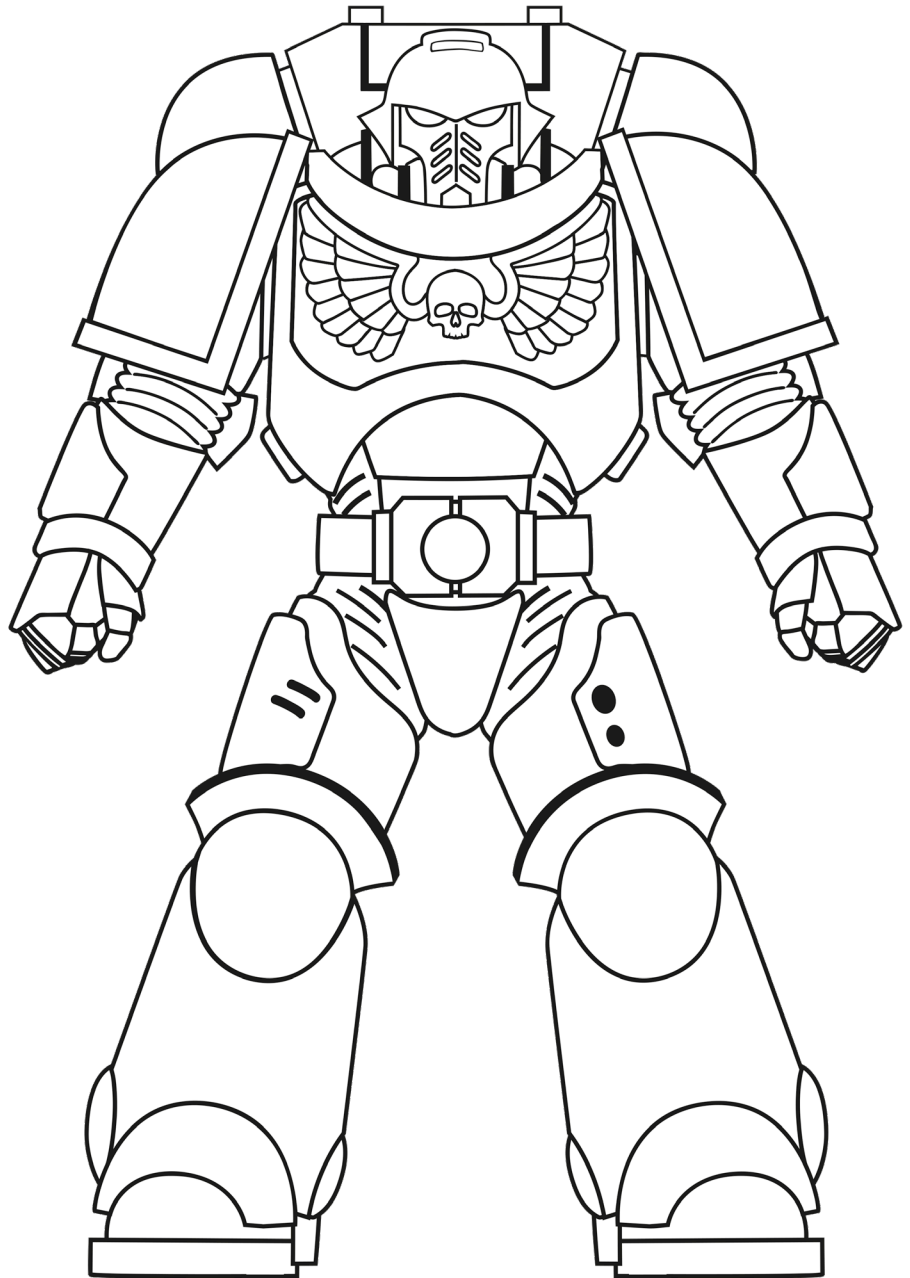
---

 **EIGENSCHAFTEN DES ORDENS**

---

---

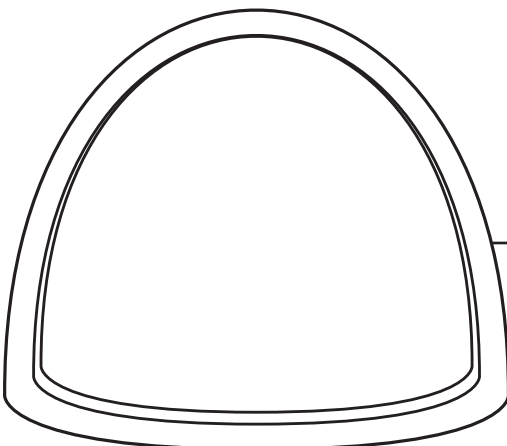
---



**WUSSTEST DU SCHON ...**

Space Marines werden zusätzliche Organe eingepflanzt, die ihre Körper verändern und ihnen übermenschliche Fähigkeiten verleihen, so etwa:

- Säure spucken
- In eine Art Koma verfallen, um Wunden zu heilen
- Lange ohne Schlaf operieren
- Atmen in Gebieten mit kaum Sauerstoff oder in giftiger Atmosphäre



**SCHULTERPANZER – DAS ZEICHEN EINES ORDENS**

Der linke Schulterpanzer jedes Space Marines zeigt sein Ordenssymbol. Als stolzes Zeichen weist es aus, für welchen Orden der Krieger kämpft. Verwende diese Stelle, um dein eigenes Ordenszeichen zu entwerfen.

# SCHAFFE EINEN SEKTOR DER GALAXIS

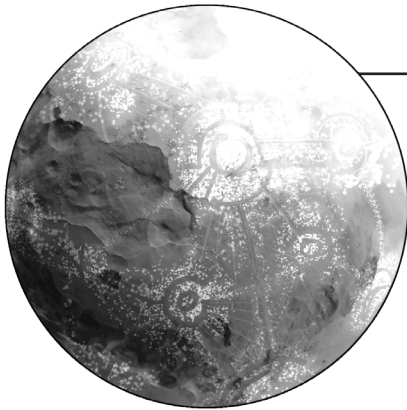


Schaffe eine Karte des Raums, in dem der Ordensplanet deiner Space Marines liegt. Zeichne auch umliegende Welten und gib ihnen Name und Zweck. Beispielsweise könnte dein Sektor der Galaxis mehrere Makropolwelten enthalten, die ausgezeichnete Rekrutierungsorte für den Orden darstellen.

Denk beim Einzeichnen der Planeten über die Farben nach, die du für sie verwendest, und darüber, wo sich Raumanomalien, Sterne oder Monde befinden könnten.

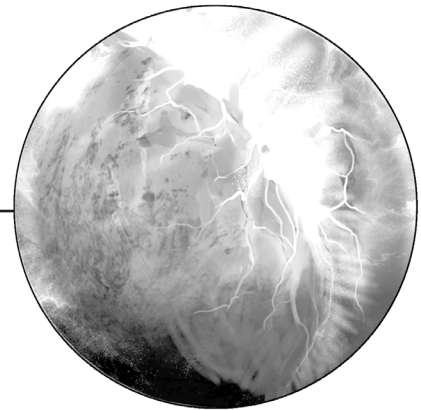
**NAME DES SEKTORS DER GALAXIS:**

A large rectangular area filled with a fine grid pattern, intended for drawing a map of a galaxy sector. The grid is composed of small squares and covers most of the page below the title.



## **MAKROPOLWELT**

Dicht besiedelte Welten voll riesiger Städte, perfekt, um Soldaten zu rekrutieren.

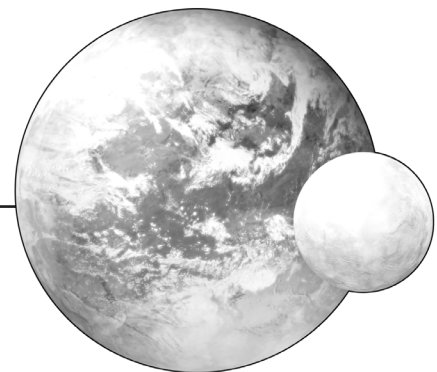


## **ZERSTÖRTER PLANET**



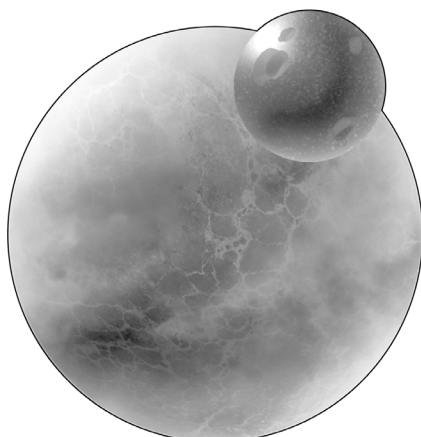
## **FABRIKWELT**

Fabrikplaneten, die Waffen und Fahrzeuge für die Armeen des Imperiums herstellen.



## **AGRARWELT**

Riesige Nahrungsproduktionsanlagen, deren einziger Zweck ist, die Milliarden imperialen Bürger zu sättigen.



## **TODESWELT**

Planeten, die als zu gefährlich gelten, um konventionelle menschliche Siedlungen oder Industrie zu beherbergen.

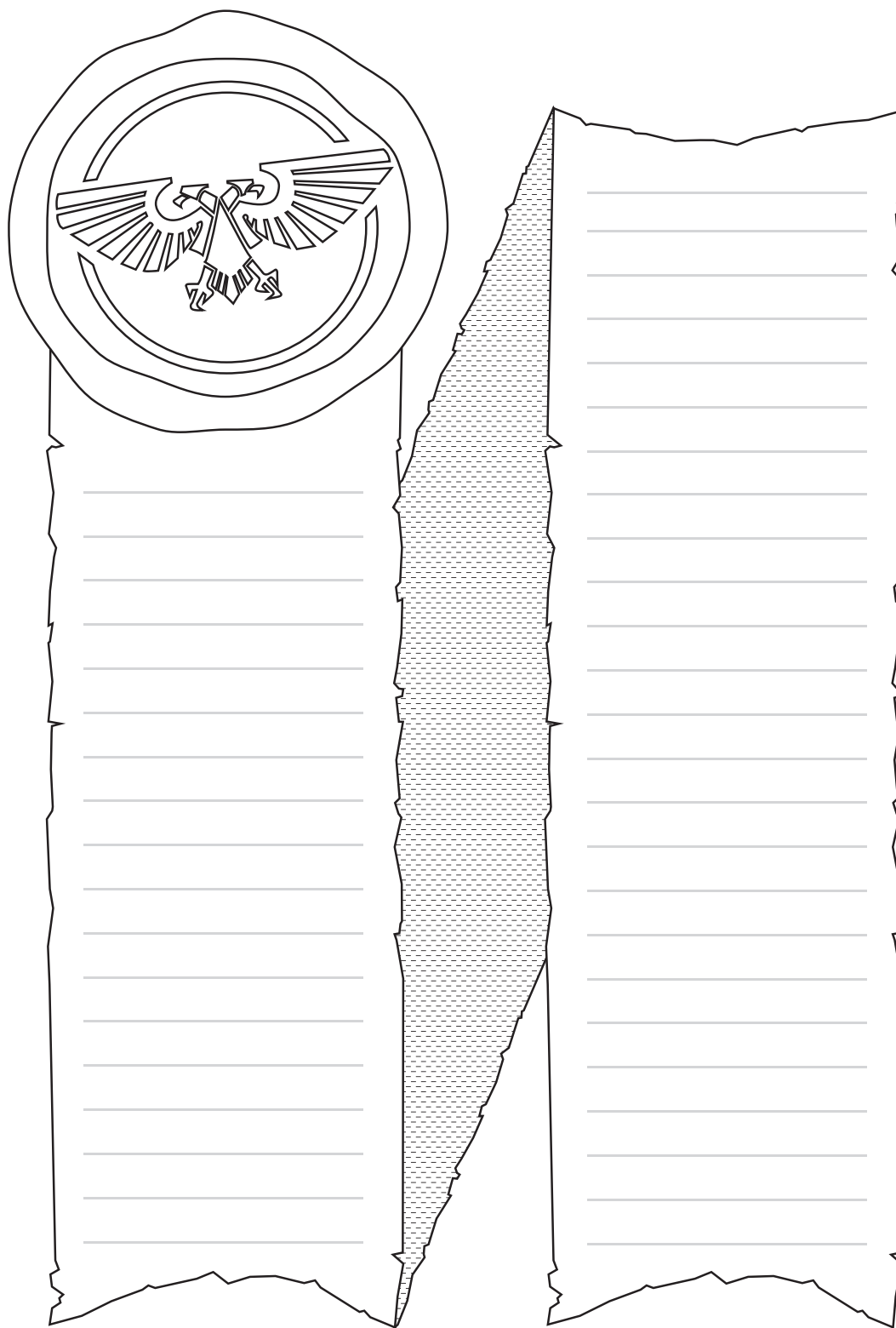
# VERFASSE DIE GESCHICHTE DEINES ORDENS



Jeder Orden der Space Marines verfügt über Scriptoren - erfahrene Mitglieder, die im Orden einflussreiche Positionen einnehmen. Zu ihren Pflichten gehört, die Geschichte ihres Ordens aufzuzeichnen und zu hüten.

Stell dir vor, du bist ein Scriptor der Space Marines und verfasse mithilfe mehrerer Kopien dieser Seite ein Protokoll bedeutender Ereignisse in der Geschichte des Ordens. Dieses Protokoll kann vor langer Zeit geschrieben worden sein, als der Orden gegründet wurde, oder von einem Ereignis der letzten Monate handeln.

Protokolle werden oft in der dritten Person verfasst, können aber auch einen Bericht oder Kommentar in der ersten Person enthalten.





# ERSCHAFFE DEINEN ORKFLITZER!

Als sich Große Riss am Himmel auftat, spie er eine Armada baufälliger Orkschiffe aus, die in die Wüstenö-  
lande von Vigilus schmetterten. Sie wurden rasch von unternehmungslustigen Meks ausgeschlachtet und  
schon bald brausten zusammengeschusterte Fahrzeuge aller Formen und Größen hervor, um sich überall  
auf dem Planeten Rennen zu liefern.

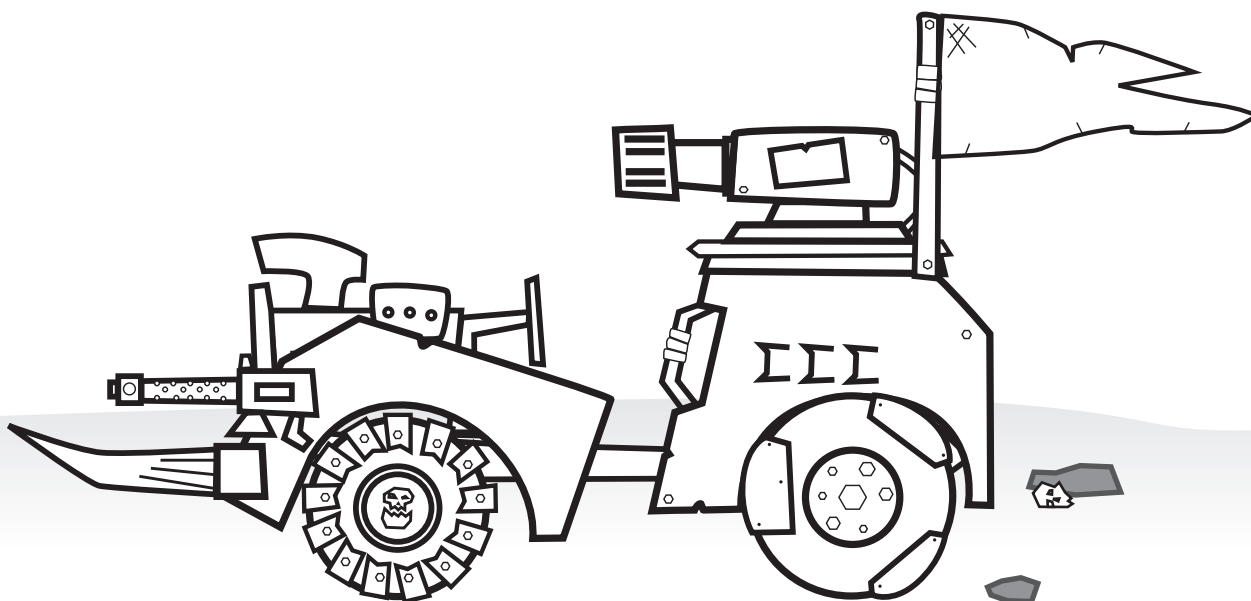
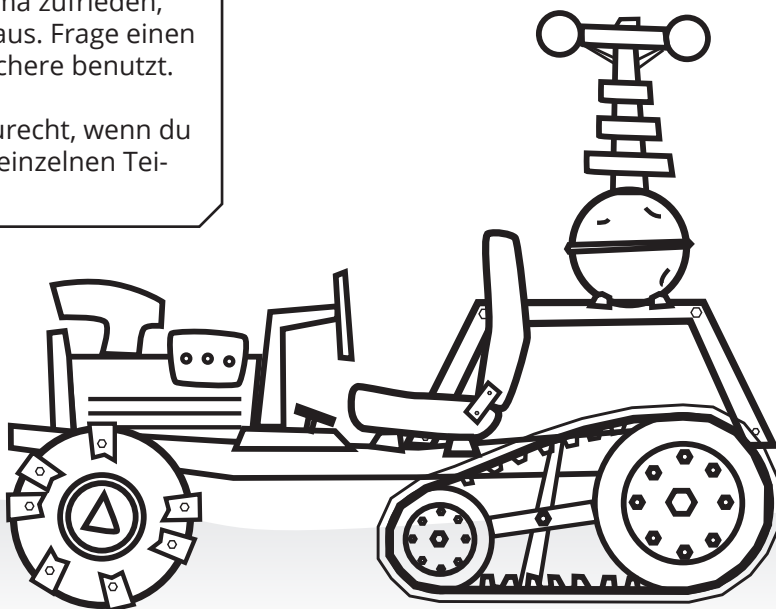
Orks sind bekannt dafür, brutal und klävva zu sein, und ihre Rennen stellen beide Eigenschaften auf die  
Probe. Wenn ein Ork gewinnen kann, indem er einfach richtig, richtig schnell fährt, ist das toll – aber wenn  
er seine Wettbewerber mit großen Knarren oder fiesen Fallen ausschalten kann, ist das noch besser!

Setze deine Mek-Talente ein, um deinen eigenen Orkflitzer zu schaffen. Überlege, eigene Komponenten  
hinzuzufügen, um ihn noch heimtückischer und reich an klävvaren Fallen zu machen!

## ANLEITUNG

1. Wähle die Teile, die du für deinen Buggy verwenden willst, und male sie aus.
2. Bist du mit deinem Farbschema zufrieden, schneide die Teile vorsichtig aus. Frage einen Erwachsenen, bevor du die Schere benutzt.
3. Lege die Teile auf der Seite zurecht, wenn du zufrieden bist, und klebe die einzelnen Teile fest.

Beispielbuggies:



# ERSCHAFFE DEINEN ORKFLITZER!



**NAME DES FAHRERS:**

**NAME DES FLITZERS:**

**VON:**





