



# PLANS DE SEANCE DE CLUB

Voici suffisamment de Plans de Séance de club pour occuper six semaines. Ils peuvent servir dans les écoles ou pour les rencontres dans d'autres organismes, et ils conviennent pour des âges et niveaux de compétences divers. Chaque plan propose une durée, et si elle est plus longue qu'une séance de votre club, vous pouvez l'étaler sur plusieurs séances.

## RESUMES DES SEANCES

### SEANCE 1 : SEANCE D'INTRODUCTION

Les clubs comprennent souvent des membres de niveaux disparates, où des débutants complets peuvent côtoyer des hobbyistes aguerris. C'est pourquoi vous pouvez juger utile de prévoir une séance de présentation pour explorer les mondes de Warhammer et évaluer l'expérience générale de votre club.

Cette séance vise à se familiariser avec le Magazine d'Activité, à permettre aux membres de faire connaissance, et à leur présenter le contexte historique de Warhammer. C'est aussi l'occasion de découvrir avec eux le contenu de la boîte et de décrire comment il servira au cours des prochaines semaines.

### SEANCE 2 : ASSEMBLER

Cette session se concentre sur les premiers pas avec les kits de figurines fournis dans la boîte Warhammer Alliance. Demandez à vos membres lesquelles des quatre figurines ils aimeraient assembler. Si vous n'avez pas assez de grappes de figurines pour votre club, vous pouvez solliciter votre coordinateur Warhammer ou le magasin Warhammer le plus proche.

### SEANCE 3 : PLANIFIER

Cette session va permettre aux jeunes de concocter des schémas de couleurs et d'inventer leurs propres Chapitres, Dynasties, Osts de l'Orage, et Clans Guerriers. Nous recommandons de présenter ces concepts lors de la session d'introduction. Ces plans pourront ensuite leur servir à peindre leurs figurines lors de la session suivante.

### SEANCE 4 : PEINDRE

Cette séance permet aux membres d'entamer la peinture. Assurez-vous qu'ils apportent leurs figurines, ou gardez celles-ci dans le lieu de rangement du club. Faites en sorte que chaque membre a un pinceau, et qu'il y a suffisamment d'eau à disposition pour rincer les pinceaux entre les différentes couleurs.

### SEANCE 5 : JOUER A WARHAMMER 40,000

Cette séance présente le système de Warhammer 40,000 à travers un mini-jeu inclus dans le Magazine d'Activité. Assurez-vous que vos membres ont pris connaissance du Code de Conduite, car il est important de leur inculquer le respect et le bon esprit sportif de rigueur quand on joue à Warhammer !

### SEANCE 6 : JOUER A WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Cette séance présente le système de Warhammer Age of Sigmar à travers un mini-jeu inclus dans le Magazine d'Activité. Assurez-vous que vos membres ont pris connaissance du Code de Conduite, car il est important de leur inculquer le respect et le bon esprit sportif de rigueur quand on joue à Warhammer !

## RENOIS AUX PAGES DU MAGAZINE D'ACTIVITES

Ces plans de session renvoient souvent au Magazine d'Activités.

Pour vous aider à trouver la page correcte pour chaque session, les numéros de page seront affichés à côté de chaque élément de cette manière: **PAGE 1**

INTRODUCTION

UTILISER LA BOITE

CREATION DE CLUB

SANTE ET SECURITE

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

ACTIVITES BONUS

# SEANCE 1 : SEANCE D'INTRODUCTION

30 MIN

INTRODUCTION

UTILISER LA BOÎTE

CREATION DE CLUB

SANTE ET SECURITE

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

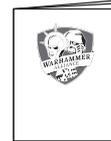
ACTIVITES BONUS

Les clubs comprennent souvent des membres de niveaux disparates, où des débutants complets peuvent côtoyer des hobbyistes aguerris. C'est pourquoi vous pouvez juger utile de prévoir une séance de présentation pour explorer les mondes de Warhammer et évaluer l'expérience générale de votre club.

Cette séance vise à se familiariser avec le Magazine d'Activité, à permettre aux membres de faire connaissance, et à leur présenter le contexte historique de Warhammer. C'est aussi l'occasion de découvrir avec eux le contenu de la boîte et de décrire comment il servira au cours des prochaines semaines.

## IL VOUS FAUT

- Le Magazine d'Activité
- Un stylo ou crayon



## LES RESPONSABLES DOIVENT

- Se familiariser avec le magazine et les informations de base sur Warhammer, avant la séance
- Aider les jeunes à se renseigner sur le hobby

## LES JEUNES VONT APPRENNENT

- Où se déroule Warhammer 40,000 **PAGE 2**
- Qui sont les Space Marines et les Nécrons **PAGE 6**
- Où se déroule Warhammer Age of Sigmar **PAGE 4**
- Qui sont les Éternels de l'Orage et les Krueboyz **PAGE 8**

## QUE FAIRE

1. Assurez-vous que chaque membre reçoive un exemplaire du Magazine d'Activités. Lisez le magazine avec eux et expliquez-leur comment vous allez mener à ses activités à bien en six semaines.
2. Expliquez ce que sont les Éternels, les Krueboyz, les Space Marines et les Nécrons. Si des membres de votre club sont déjà des hobbyistes, nous vous conseillons d'ouvrir la discussion avec eux et de les encourager à partager leurs pensées sur les quatre factions.
3. Si les réunions de votre club sont hebdomadaires, invitez les membres à noter le lieu et l'heure auxquels le club se réunit.

## ASTUCE

Encouragez les membres à réfléchir à leur propre Ost d'Éternels de l'Orage, Clan Guerrier de Krueboyz, Chapitre de Space Marines, ou Dynastie de Nécrons. Il y aura une session de planification pour qu'ils créent le ou la leur à l'aide des activités se trouvant dans le pack d'activités supplémentaire; un premier moment de réflexion sera donc un bon moyen d'impliquer et de préparer les membres à exercer leur créativité.



Cette activité aide vos jeunes à pratiquer la **planification** et la **recherche en autonomie**, tout en renforçant leur pratique de la **lecture**.

# SEANCE 2 : ASSEMBLER



45 MIN

Cette session se concentre sur les premiers pas avec les kits de figurines fournis dans la boîte Warhammer Alliance. Demandez à vos membres lesquelles des quatre figurines ils aimeraient assembler. Si vous n'avez pas assez de grappes de figurines pour votre club, vous pouvez solliciter votre coordinateur Warhammer ou le magasin Warhammer le plus proche.

## MATERIEL NECESSAIRE

- Magazine d'Activités
- Figurines à assembler



## LES LEADERS DEVRAIENT

- Montrer comment suivre un guide d'assemblage
- Aider les jeunes à emboîter les pièces délicates

## LES JEUNES VONT APPRENDRE

- Comment suivre un guide d'assemblage
- Comment aider un ami

## QUE FAIRE

1. Distribuez les grappes plastique au groupe. Assurez-vous que chaque jeune ait un kit à assembler.
2. Montrez comment détacher les pièces de la grappe par torsion, puis faites-le faire par les jeunes avec leurs grappes. Utilisez la palette ou une autre surface à bords relevés pour éviter de disperser les pièces. Ceux qui finissent plus tôt peuvent aider ceux qui ont plus de mal.
3. Une fois toutes les pièces détachées, suivez le guide d'assemblage approprié. Pour les figurines Warhammer 40,000, allez [PAGE 6 - 7](#) du magazine. Pour les figurines Age of Sigmar, allez [PAGE 8 - 9](#).

## ASTUCE

Assurez-vous que les membres ne tordent pas les chevilles d'emboîtement de leurs figurines, sinon les pièces ne s'imbriqueront pas. Pensez à donner de la colle plastique au leader de session pour fixer les pièces en cas d'erreur.



Cette activité aide vos jeunes à pratiquer la **résolution de problème**, **l'assemblage**, et le **suivi des instructions écrites**.

INTRODUCTION

UTILISER LA BOITE

CREATION DE CLUB

SANTE ET SECURITE

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

ACTIVITES BONUS

# SEANCE 3 : PLANIFIER

30 MIN

Cette session va permettre aux jeunes de concocter des schémas de couleurs et d'inventer leurs propres Chapitres, Dynasties, Osts de l'Orage, et Clans Guerriers. Nous recommandons de présenter ces concepts lors de la session d'introduction. Ces plans pourront ensuite leur servir à peindre leurs figurines lors de la session suivante.

Le Magazine d'Activités inclut une section pour cette session, mais si vous avez besoin de davantage d'exemplaires, vous trouverez une version imprimable sur le site web de Warhammer Alliance, dans le pack d'Activités pour votre Club.

## IL VOUS FAUT

- Le Magazine d'Activité
- Des crayons de couleurs
- Le PDF des Activités Bonus (pour les groupes nombreux)



## LES LEADERS DEVRAIENT

- Fournir des crayons de couleurs
- Inviter les membres à discuter de leurs idées
- Si vous n'avez pas assez de Magazines d'Activités pour tous les membres, préparez des photocopies des pages Planifier Votre Schéma de Couleurs du pack d'Activités pour votre Club ou d'Alliance Magazine.

## LES JEUNES VONT APPRENDRE

- Expliquez aux membres comment ils peuvent préparer leur schéma de couleurs pour commencer à peindre à la prochaine session
- Comment planifier un schéma de couleurs
- Comment écrire leurs propres histoires pour Warhammer 40,000 et/ou Warhammer Age of Sigmar, selon leur préférence et les figurines qu'ils ont choisies

## QUE FAIRE

1. Expliquez aux membres comment ils peuvent préparer leur schéma de couleurs pour commencer à peindre la semaine suivante
2. Invitez les membres à colorier les gabarits et à créer leur propre schéma **PAGE 10 - 13**
3. Vers la fin de la session, regroupez les membres et invitez-les à partager leurs idées

## ASTUCE

Si cette séance n'occupe pas l'intégralité de votre créneau horaire, vous pouvez encourager les membres à essayer d'autres activités du pack **Activités pour votre Club**. Pensez à apporter des tirages en plus, de sorte à être paré à toute éventualité.



Cette activité aide vos jeunes à pratiquer la **planification** et la **recherche en autonomie**, tout en renforçant leurs compétences de **prise de décision** et leur connaissance de la **théorie des couleurs**.

INTRODUCTION

UTILISER LA BOÎTE

CRÉATION DE CLUB

SANTÉ ET SÉCURITÉ

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

ACTIVITÉS BONUS

# SEANCE 4 : PEINDRE

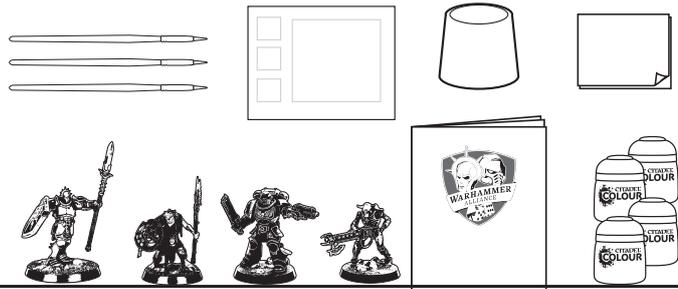
45 MIN

Cette séance permet aux membres d'entamer la peinture. Assurez-vous qu'ils apportent leurs figurines, ou gardez celles-ci dans le lieu de rangement du club. Faites en sorte que chaque membre a un pinceau, et qu'il y a suffisamment d'eau à disposition pour rincer les pinceaux entre les différentes couleurs. Le Magazines d'Activité inclut des palettes détachables pour y déposer de petites doses de peinture Citadel.

Nous comprenons que tous les clubs ne peuvent pas proposer de séance de peinture. En pareil cas, nous vous recommandons de permettre aux jeunes d'emporter de la peinture chez eux si vous le jugez bon, ou de les encourager à appeler leur magasin local pour y réserver un créneau de peinture.

## MATERIEL NECESSAIRE

- Dés
- Magazines d'Activités
- Tapis de Jeu
- Pions de Jeu
- Figurines de Space Marines et de Nécrons tassées



## LES RESPONSABLES DOIVENT

- Montrer comment ouvrir et manipuler un pot de sorte à minimiser le risque d'éclaboussure **PAGE 14**
- Montrer l'utilisation de la palette et la quantité de peinture à utiliser par les apprenants **PAGE 14**
- Rappeler aux jeunes de nettoyer leur pinceau régulièrement **PAGE 14**

## LES JEUNES APPRENNENT

- À appliquer une couche de base **PAGE 14**
- À suivre un guide de peinture **PAGE 16 + 17**
- À utiliser une palette **PAGE 14**
- Pourquoi ils doivent employer une faible quantité de peinture **PAGE 14**

## QUE FAIRE

1. Montrer au groupe comment utiliser peinture, pinceau, palette et pot à eau **PAGE 14**
2. Aider les apprenants à peindre leurs figurines en s'aidant du Magazine d'Activité **PAGE 14**  
Fournir des conseils à la demande :
  - Prendre son temps et être attentif à tous les détails
  - Laisser une portion sécher avant d'en peindre une autre afin d'éviter les mélanges sur la figurine
  - Utiliser une petite quantité de peinture, quitte à en rajouter
3. À l'issue de la séance, mettre les figurines à sécher en lieu sûr

## ASTUCE

Tirez le meilleur parti des réserves en peinture du club en n'autorisant les jeunes qu'à utiliser une seule couleur à la fois. Cela, parce que la peinture va probablement sécher avant même de servir s'ils prennent plus d'une couleur à la fois, ce qui se traduirait par une consommation de peinture doublée.



Cette activité aide vos jeunes à pratiquer leurs **compétences artistiques** tout en renforçant leur **créativité** et leur **imagination**.

INTRODUCTION

UTILISER LA BOITE

CREATION DE CLUB

SANTE ET SECURITE

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

ACTIVITES BONUS

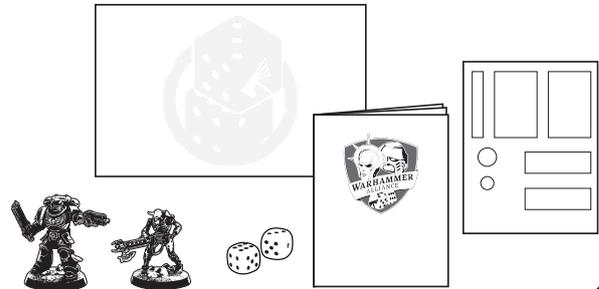
# SEANCE 5 : JOUER A WARHAMMER 40,000

45 MIN

Cette séance présente le système de Warhammer 40,000 à travers un mini-jeu inclus dans le Magazine d'Activité. Assurez-vous que vos membres ont pris connaissance du Code de Conduite, car il est important de leur inculquer le respect et le bon esprit sportif de rigueur quand on joue à Warhammer !

## IL VOUS FAUT

- Dés
- Magazines d'Activités
- Tapis de Jeu
- Pions de Jeu
- Figurines de Space Marines et de Nécrons assemblées



## LES RESPONSABLES DOIVENT

- Aider les jeunes à lire les règles et à mettre en place une partie [PAGE 19 - 21](#)
- Encourager les jeunes à jouer en narrant une histoire par leurs descriptions
- Superviser le groupe pour s'assurer que tout le monde participe

## LES JEUNES APPRENNENT

- À lire les règles et à travailler en équipe pour mettre en place et jouer une partie [PAGE 19 - 21](#)
- À raconter une histoire tout en jouant
- À résoudre une action de mouvement avec un Space Marine [PAGE 19 - 21](#)
- À faire Avancer un Space Marine [PAGE 19 - 21](#)
- Ce qu'est un Nécron [PAGE 19 - 21](#)

## QUE FAIRE

1. Rassemblez les pions de jeu nécessaires comme indiqué dans le Magazine d'Activités [PAGE 20](#)  
Répartissez les participants en plusieurs groupes - quatre personnes par groupe est idéal.
2. Aider le groupe à décider comment il souhaite apprendre à jouer [PAGE 18](#)  
Les options comprennent :
  - Apprendre les règles en commençant par le jeu en individuel
  - Nommer un capitaine de jeu qui encadre le groupe
  - Commencer par regarder le responsable faire une démonstration
3. Laisser les groupes découvrir comment on joue. Encourager la narration et l'emploi de termes descriptifs, au moyen de questions telles que :
  - Quels bruits font les guerriers ?
  - Qu'est-ce que votre guerrier ressent, d'après vous ?
  - Comment décrire ce qui s'est passé quand votre personnage s'est déplacé ?
4. Une fois la partie achevée, demander aux membres ce qu'ils en pensent et comment ils la rejoueraient une prochaine fois



Cette activité aide vos jeunes à pratiquer la **résolution de problème**, les **mathématiques**, les **probabilités**, et le **travail d'équipe**.

INTRODUCTION

UTILISER LA BOITE

CREATION DE CLUB

SANTE ET SECURITE

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

ACTIVITES BONUS

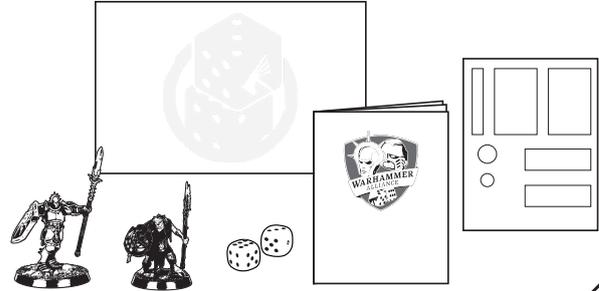
# SEANCE 6 : JOUER A WARHAMMER AGE OF SIGMAR

45 MIN

Cette séance présente le système de Warhammer Age of Sigmar à travers un mini-jeu inclus dans le Magazine d'Activité. Assurez-vous que vos membres ont pris connaissance du Code de Conduite, car il est important de leur inculquer le respect et le bon esprit sportif de rigueur quand on joue à Warhammer !

## IL VOUS FAUT

- Dés
- Magazines d'Activités
- Tapis de Jeu
- Pions de Jeu
- Figurines d'Éternels de l'Orage et de Kruelboyz assemblées



## LES RESPONSABLES DOIVENT

- Aider les jeunes à lire les règles et à mettre en place une partie [PAGE 23-25](#)
- Encourager les jeunes à jouer en narrant une histoire par leurs descriptions
- Superviser le groupe pour s'assurer que tout le monde participe

## LES JEUNES APPRENNENT

- À lire les règles et à travailler en équipe pour mettre en place et jouer une partie [PAGE 23-25](#)
- À raconter une histoire tout en jouant
- À résoudre une action de mouvement avec un Éternel de l'Orage [PAGE 23-25](#)
- À résoudre une action de course avec un Éternel de l'Orage [PAGE 23](#)
- Ce qu'est un Kruelboy [PAGE 23](#)

## QUE FAIRE

1. Rassemblez les pions de jeu nécessaires comme indiqué dans le Magazine d'Activités [PAGE 24](#)  
Répartissez les participants en plusieurs groupes - quatre personnes par groupe est idéal.
2. Aider le groupe à décider comment il souhaite apprendre à jouer [PAGE 23-25](#)  
Les options comprennent :
  - Apprendre les règles en commençant par le jeu en individuel
  - Nommer un capitaine de jeu qui encadre le groupe
  - Commencer par regarder le responsable faire une démonstration
3. Laisser les groupes découvrir comment on joue. Encourager la narration et l'emploi de termes descriptifs, au moyen de questions telles que :
  - Quels bruits font les guerriers ?
  - Qu'est-ce que votre guerrier ressent, d'après vous ?
  - Comment décrire ce qui s'est passé quand votre personnage s'est déplacé ?
4. Une fois la partie achevée, demander aux membres ce qu'ils en pensent et comment ils la rejoueraient une prochaine fois



Cette activité aide vos jeunes à pratiquer la **résolution de problème**, les **mathématiques**, les **probabilités**, et le **travail d'équipe**.

INTRODUCTION

UTILISER LA BOITE

CREATION DE CLUB

SANTE ET SECURITE

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

ACTIVITES BONUS