

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

Bei dieser Sitzung liegt der Fokus darauf, mit den Modellbausätzen in der Warhammer-Alliance-Box loszulegen. Fragen Sie Ihre Mitglieder, welches der vier Modelle sie gerne bauen würden. Wenn Sie nicht genügend Gussrahmen für ihre AG haben, können Sie sich an den örtlichen Warhammer-Koordinator oder den nächsten Laden wenden, die Ihnen helfen werden.

3. SITZUNG: PLANUNG

In dieser Sitzung können die Jugendlichen Farbschemata und eigene Orden, Dynastien, Sturmheere und Kriegsklans entwerfen. Diese sollten als Konzepte in der Einführungssitzung vorgestellt worden sein. Diese Pläne können dann in der nächsten Sitzung von ihnen verwendet werden, um ihre Modelle 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

- Auf das Aktivitätenmagazin wird in diesen Sitzungsplänen immer wieder verwiesen.
- Um Ihnen zu helfen, die richtige Seite für jede Sitzung schnell zu finden, werden die Seitenzahlen auf folgende Art neben den einschlägigen Zeilen angegeben: **SEITE 1**

EINLEITUNG

EINSATZ DER BOX

AG-GRÜNDUNG

GESUNDHEIT UND SICHERHEIT

VERLAUFSPLÄNE

HILFSMITTEL

ZUSATZAKTIVITÄTEN

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 **SEITE 2**
- Was Space Marines und Necrons sind **SEITE 6**
- Wo Warhammer Age of Sigmar spielt **SEITE 4**
- Was Sturmgeschmiedete Ewige und Moorpirscha sind **SEITE 8**

WAS ZU TUN IST

1. Stellen Sie sicher, dass jeder Teilnehmende ein Exemplar des Aktivitätenmagazins erhält. Gehen Sie mit ihnen das Magazin durch und erklären Sie ihnen, wie Sie es im Laufe von sechs Wochen abschließen werden.
2. Erklären Sie, was Sturmgeschmiedete, Moorpirscha, Space Marines und Necrons sind. Wenn sich in Ihrer AG schon Hobbyisten befinden, könnte es eine gute Idee sein, eine offene Diskussion unter den Teilnehmern anzustoßen und sie zu ermutigen, ihre Gedanken zu den vier Fraktionen zu äußern.
3. Wenn Ihre AG-Treffen regelmäßig und wöchentlich geplant sind, ermutigen Sie die Teilnehmenden, aufzuschreiben, wann, wo und zu welcher Uhrzeit sich die AG treffen soll.

TIPP

Ermutigen Sie die Teilnehmenden dazu, sich über ihr eigenes Sturmheer der Sturmgeschmiedeten Ewigen, ihren Kriegsklan der Moorpirscha, Orden der Space Marines oder ihre Dynastie der Necrons Gedanken zu machen. Es wird noch eine Planungssitzung mit den Aktivitäten des Zusatzaktivitätenpakets geben, um diese zu erschaffen, eine eingängliche Ideensammlung kann sich also als gute Möglichkeit erweisen, die Teilnehmer kreativ einzubeziehen 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

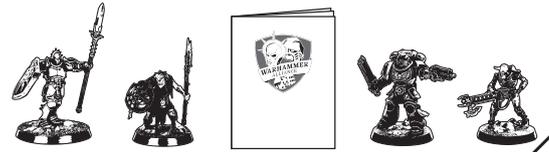
2. SITZUNG: BAUEN

45 MIN.

Bei dieser Sitzung liegt der Fokus darauf, mit den Modellbausätzen in der Warhammer-Alliance-Box loszulegen. Fragen Sie Ihre Mitglieder, welches der vier Modelle sie gerne bauen würden. Wenn Sie nicht genügend Gussrahmen für ihre AG haben, können Sie sich an den örtlichen Warhammer-Koordinator oder den nächsten Laden wenden, die Ihnen helfen werden.

SIE BENÖTIGEN

- Aktivitätenmagazin
- Ungebaute Miniaturen



DIE LEITER SOLLTEN

- Zeigen, wie man eine Bauanleitung befolgt
- Den Jugendlichen dabei helfen, die schwierigeren Teile zusammenzustecken

DIE JUGENDLICHEN LERNEN

- Wie man eine Bauanleitung befolgt
- Wie man einen Freund unterstützt

WAS ZU TUN IST

1. Verteilen Sie die Gussrahmen an die Gruppe. Stellen Sie sicher, dass alle Jugendlichen einen Bausatz erhalten.
2. Führen Sie vor, wie man die Teile aus dem Gussrahmen trennt und lassen Sie die Jugendlichen dann alle Teile aus ihren Gussrahmen trennen. Verwenden Sie die Palettenkarte oder eine andere begrenzte Oberfläche, um sicherzugehen, dass alle Teile an einem Ort bleiben. Die Teilnehmer, die früher fertig sind, sollten jenen helfen, die sich schwerer tun.
3. Wenn die Teile herausgetrennt sind, befolgen Sie die einschlägige Bauanleitung. Die Warhammer-40.000-Miniaturen finden Sie auf **SEITE 6-7** des Magazins. Age-of-Sigmar-Miniaturen finden Sie auf **SEITE 8-9**.

TIPP

Achten Sie darauf, dass die Lernenden nicht die Verbindungsstifte ihres Modells abtrennen, denn sonst hält es nicht zusammen. Überlegen Sie, den Leiter der Sitzung mit Kunststoffkleber auszustatten, um Teile zusammenzukleben, falls 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

VERLAUFPÄNE

HILFSMITTEL

ZUSATZAKTIVITÄTEN

3. SITZUNG: PLANUNG

30 MIN.

EINLEITUNG

EINSATZ DER BOX

AG-GRÜNDUNG

GESUNDHEIT UND SICHERHEIT

VERLAUFSPLÄNE

HILFSMITTEL

ZUSATZAKTIVITÄTEN

In dieser Sitzung können die Jugendlichen eigene Farbschemata ausarbeiten und eigene Orden der Space Marines, Dynastien der Necrons, Sturmheere der Sturmgeschmiedeten Ewigen oder Kriegsc clans der Moorpirscha 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 Dein Farbschema planen aus dem Paket Aktivitäten für Ihre AG oder dem Alliance-Magazin an.

DIE JUGENDLICHEN LERNEN

- Erklären Sie, wie die Teilnehmenden ihr Farbschema planen können, damit sie in der nächsten Sitzung bereit sind, mit dem Malen zu beginnen
- 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. Erklären Sie, wie die Teilnehmenden ihre Farbschemata planen können, damit sie in der nächsten Woche bereit zum Malen sind.
2. Ermutigen Sie die Mitglieder, die Seiten auszumalen und eigene Farbschemata zu entwerfen
SEITE 10 - 13
3. 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**.

4. SITZUNG: BEMALEN

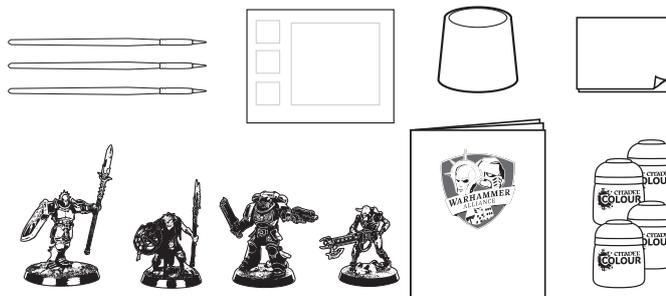
45 MIN.

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 Bemalung 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 14**
- Zeigen, wie man eine Palettenkarte benutzt und wie viel Farbe Anfänger verwenden sollten **SEITE 14**
- Die Jugendlichen daran erinnern, ihren Pinsel regelmäßig auszuwaschen **SEITE 14**

DIE JUGENDLICHEN LERNEN

- Wie man eine Grundfarbe aufträgt **SEITE 14**
- Wie man eine Bemalanleitung befolgt **SEITE 16 - 17**
- Wie man eine Palettenkarte benutzt **SEITE 14**
- Warum sie nur kleine Mengen Farbe verwenden sollte **SEITE 14**

WAS ZU TUN IST

1. Zeigen Sie der Gruppe, wie man Farbe, Pinsel, Palettenkarte und Wassertopf verwendet **SEITE 14**
2. Unterstützen Sie die Lernenden mit dem Aktivitätenmagazin als Leitfaden dabei, ihre Modelle zu bemalen **SEITE 14**. 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

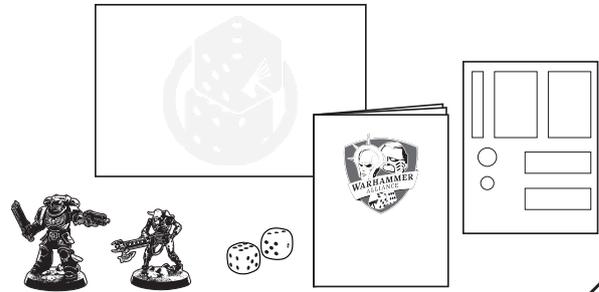
5. SITZUNG: WARHAMMER 40.000 SPIELEN

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
- Spielmarker
- Fertig gebaute Modelle der Space Marines und Necrons



DIE LEITER SOLLTEN

- Die Jugendlichen beim Lesen der Regeln und Vorbereiten eines Spiels unterstützen **SEITE 19 - 21**
- 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 **SEITE 19 - 21**
- Wie man während des Spiels eine Geschichte erzählt
- Wie man eine Bewegung-Aktion mit einem Space Marine ausführt **SEITE 19 - 21**
- Wie man mit einem Space Marine vorrückt **SEITE 19 - 21**

WAS ZU TUN IST

1. Machen Sie die erforderlichen Spielmarker bereit, wie im Aktivitätenmagazin gezeigt wird **SEITE 20**
2. Teilen Sie die Teilnehmer in Gruppen auf – ideal sind vier Personen pro Gruppe.
3. Unterstützen Sie die Gruppe bei der Entscheidung, wie sie das Spielen lernen will **SEITE 18**
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
4. 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.
5. 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

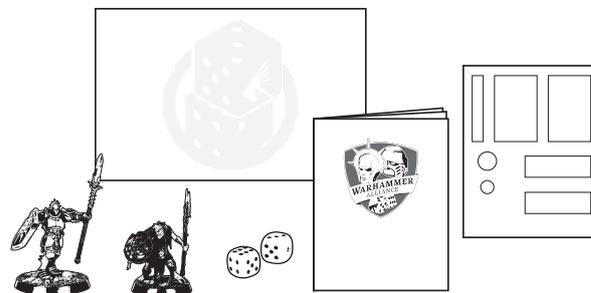
6. SITZUNG: WARHAMMER AGE OF SIGMAR SPIELEN

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
- Aktivitätsmagazine
- Spielplan
- Spielmarker
- Fertig gebaute Modelle der Sturmgeschmiedeten Ewigen und Moorpirscha



DIE LEITER SOLLTEN

- Die Jugendlichen beim Lesen der Regeln und Vorbereiten eines Spiels unterstützen **SEITE 23 - 25**
- 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 **SEITE 23 - 25**
- Wie man während des Spiels eine Geschichte erzählt
- Wie man eine Bewegung-Aktion mit einem Sturmgeschmiedeten Ewigen ausführt **SEITE 23**
- Wie man eine Rennen-Aktion mit einem Sturmgeschmiedeten Ewigen ausführt **SEITE 23**

WAS ZU TUN IST

1. Machen Sie die erforderlichen Spielmarker bereit, wie im Aktivitätsmagazin gezeigt wird **SEITE 24**
2. Teilen Sie die Teilnehmer in Gruppen auf - ideal sind vier Personen pro Gruppe.
3. Unterstützen Sie die Gruppe bei der Entscheidung, wie sie das Spielen lernen will **SEITE 23 - 25**
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
4. 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.
5. 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

VERLAUFPÄNE

HILFSMITTEL

ZUSATZAKTIVITÄTEN