

PIANI DI SESSIONE DEL CLUB



Qui trovi piani di sessione del club per sei settimane. Possono essere usati nelle scuole o nelle riunioni tenute da organizzazioni esterne e sono adatti a varie fasce d'età e livelli di abilità. Ciascuno include un tempo di svolgimento suggerito, così se è più lungo della tua sessione puoi dividerlo in più incontri.

SOMMARIO DELLE SESSIONI

SESSIONE 1: SESSIONE INTRODUTTIVA

Spesso i club includono membri con livelli di abilità differenti. Potresti ritrovarti con novizi assieme a hobbisti veterani. Per questo motivo una sessione introduttiva, che esplora i mondi di Warhammer e stabilisce l'esperienza globale del gruppo, potrebbe rivelarsi molto utile.

Questa sessione si concentra sull'approccio con la Rivista delle Attività, e permette ai membri di conoscersi e di avvicinarsi al background di Warhammer. Potresti anche voler esaminare il contenuto della scatola e accennare a come verrà usato nel corso delle successive sei settimane.

SESSIONE 2: ASSEMBLARE

Questa sessione si concentra sul cominciare i kit forniti nella scatola Warhammer Alliance. Chiedi a ciascun membro quale dei quattro modelli preferisce assemblare. Se non hai sprue a sufficienza, puoi rivolgerti al tuo coordinatore di Warhammer o al negozio più vicino.

SESSIONE 3: PIANIFICARE

Questa sessione consente ai ragazzi di inventare schemi di colori e di ideare i propri Capitoli, Dinastie, Schiere Tempesta o Clan da Guerra. Tali elementi dovrebbero essere stati introdotti nella prima sessione. Questi piani possono poi essere usati per dipingere i modelli nella sessione successiva.

SESSIONE 4: DIPINGERE

Questa sessione consente ai membri di iniziare a dipingere. Accertati che portino i modelli, oppure teneteli nell'armadietto del club. Fai in modo che ciascun partecipante riceva un pennello e che ci sia acqua sufficiente per tutti per sciacquare i pennelli quando passano da un colore all'altro.

SESSIONE 5: GIOCARE A WARHAMMER 40,000

Questa sessione presenta il sistema di gioco di Warhammer 40,000 tramite un minigioco incluso nella Rivista delle Attività. Accertati che i partecipanti abbiano ben chiaro il Codice di Condotta: è importante che si comportino in maniera sportiva e rispettosa quando giocano a Warhammer!

SESSIONE 6: GIOCARE A WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Questa sessione presenta il sistema di gioco di Warhammer Age of Sigmar tramite un minigioco incluso nella Rivista delle Attività. Accertati che i partecipanti abbiano ben chiaro il Codice di Condotta: è importante che si comportino in maniera sportiva e rispettosa quando giocano a Warhammer!

RIFERIMENTI DI PAGINA DELLA RIVISTA DELLE ATTIVITÀ

La Rivista delle Attività è menzionata diverse volte in queste sessioni.

Per aiutarti a trovare velocemente la pagina relativa a ogni sessione, i numeri di pagina vengono mostrati in questo modo accanto alla riga corrispondente: **PAGINA 1**

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

SESSIONE 1: SESSIONE INTRODUTTIVA

30 MIN

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

Spesso i club includono membri con livelli di abilità differenti. Potresti ritrovarti con novizi assieme a hobbisti veterani. Per questo motivo una sessione introduttiva, che esplora i mondi di Warhammer e stabilisce l'esperienza globale del gruppo, potrebbe rivelarsi molto utile.

Questa sessione si concentra sull'approccio con la Rivista delle Attività, e permette ai membri di conoscersi e di avvicinarsi al background di Warhammer. Potresti anche voler esaminare il contenuto della scatola e accennare a come verrà usato nel corso delle successive sei settimane.

HAI BISOGNO DI

- Rivista dell'Attività
- Penna/Matita



I RESPONSABILI DOVREBBERO

- Familiarizzare con la rivista e le informazioni base su Warhammer prima di questa sessione
- Supportare i ragazzi che si avvicinano all'hobby

I RAGAZZI IMPARERANNO

- Dov'è ambientato Warhammer 40,000 **PAGINA 2**
- Chi sono Space Marines e Necrons **PAGINA 6**
- Dov'è ambientato Warhammer Age of Sigmar **PAGINA 4**
- Chi sono i Figli Eterni della Tempesta e i Krudelazzi **PAGINA 8**

COSA FARE

1. Assicurarsi che ogni membro riceva una copia della Rivista delle Attività. Sfoglia la rivista con loro e spiega come completarla nel corso delle sei settimane.
2. Spiegare cosa sono un Figlio Eterno, un Krudelazzo, un Necron e uno Space Marine. Se il club include hobbisti, è una buona idea aprire il discorso con loro e incoraggiarli a condividere le loro idee sulle quattro fazioni.
3. Se le riunioni del club saranno settimanali, invita i membri a scrivere quando e dove si incontreranno e a che ora.

CONSIGLIO

Invita i membri a iniziare a pensare alla propria Schiera Tempesta dei Figli Eterni della Tempesta, al proprio Clan da Guerra di Krudelazzi, al proprio Capitolo di Space Marines o alla propria Dinastia Necron. Poi svolgerete una sessione di pianificazione per crearli usando le attività fornite dal pacchetto di attività extra; avere una riunione iniziale può essere utile per coinvolgere la creatività dei partecipanti e prepararli.



Questa attività aiuta i ragazzi a esercitare la **pianificazione** e la **ricerca indipendente**, rafforzando al tempo stesso le loro capacità di **lettura**.

SESSIONE 2: ASSEMBLARE

45 MIN

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

Questa sessione si concentra sul cominciare i kit forniti nella scatola Warhammer Alliance. Chiedi a ciascun membro quale dei quattro modelli preferisce assemblare. Se non hai sprue a sufficienza, puoi rivolgerti al tuo coordinatore di Warhammer o al negozio più vicino.

HAI BISOGNO DI

- Rivista delle Attività
- Miniature da assemblare



I RESPONSABILI DOVREBBERO

- Mostrare come seguire una guida all'assemblaggio
- Aiutare i ragazzi quando assemblano componenti difficili

I RAGAZZI IMPARERANNO

- Come seguire una guida all'assemblaggio
- Come aiutare un amico

COSA FARE

1. Distribuisci gli sprue di plastica al gruppo. Assicurati che ogni ragazzo abbia un kit da assemblare.
2. Mostra come staccare i componenti dagli sprue, poi invita i ragazzi a staccare tutti i componenti dai propri sprue. Usa le tavolozze o un'altra superficie circoscritta per tenere tutti i componenti in un unico posto. Chi finisce per primo può aiutare chi sta avendo qualche difficoltà.
3. Quando i componenti sono stati staccati, seguite le guide all'assemblaggio. Le miniature di Warhammer 40,000 sono alle **PAGINA 6 - 7** della rivista. Le miniature di Age of Sigmar sono alle

PAGINA 8 - 9

CONSIGLIO

Assicurati che i partecipanti non stacchino i perni dei modelli facili da assemblare, altrimenti non coincideranno. Potresti dare della colla per plastica al responsabile della sessione in modo da riattaccare i componenti in caso di incidenti.



Questa attività aiuta i ragazzi ad esercitare il **problem-solving**, le abilità di **assemblaggio** e a **seguire istruzioni scritte**.

SESSIONE 3: PIANIFICARE

30 MIN

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

Questa sessione consente ai ragazzi di inventare schemi di colori e di ideare i propri Capitoli di Space Marines, Dinastie Necron, Schiere Tempesta dei Figli Eterni della Tempesta e Clan da Guerra dei Krudelazzi. Tali elementi dovrebbero essere stati introdotti nella prima sessione. Questi piani possono poi essere usati per dipingere i modelli nella sessione successiva.

La Rivista delle Attività include una sezione per questa sessione, ma se hai bisogno di ulteriori copie delle sagome puoi trovare una versione stampabile nel pacchetto Attività per il tuo Club sul sito web di Warhammer Alliance.

HAI BISOGNO DI

- Rivista delle Attività
- Matite colorate
- PDF delle attività extra (per gruppi più grandi)



I RESPONSABILI DOVREBBERO

- Fornire le matite colorate
- Invitare i membri a esporre le loro idee
- Se hai più membri che Riviste delle Attività, fotocopie le pagine Ideare il tuo Schema di Colori del pacchetto Attività per il tuo Club o della rivista.

I RAGAZZI IMPARERANNO

- Spiegare ai membri come pianificare il proprio schema di colori in tempo per iniziare a dipingere la settimana successiva.
- Pianificare uno schema di colori
- Scrivere una storia per Warhammer 40,000 e/o Warhammer Age of Sigmar, a seconda delle preferenze e del modello scelto

COSA FARE

1. Spiegare ai membri come pianificare il proprio schema di colori in tempo per iniziare a dipingere la settimana successiva.
2. Invitare i membri a colorare le pagine e a creare i propri schemi **PAGINA 10 - 13**
3. Verso la fine della sessione, riunisci tutti in gruppo e incoraggia i membri a condividere le proprie idee

CONSIGLIO

Se questa sessione non occupa tutto il tempo a disposizione, puoi invitare i membri a provare a completare altre attività del pacchetto **Attività per il tuo Club**. Accertati di portarne copie aggiuntive per essere pronto a qualsiasi eventualità.



Questa attività aiuta i ragazzi a esercitare la **pianificazione** e la **ricerca indipendente**, rafforzando al tempo stesso le loro capacità **decisionali** e la conoscenza della **teoria dei colori**.

SESSIONE 4: DIPINGERE

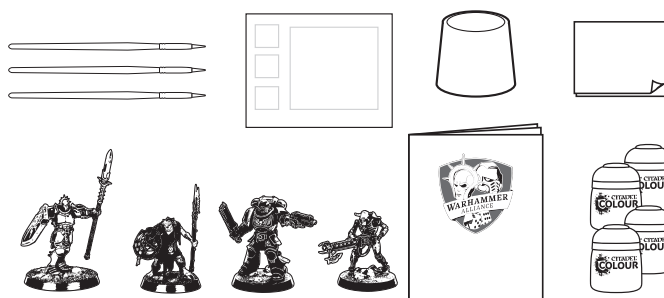
45 MIN

Questa sessione consente ai membri di iniziare a dipingere. Accertati che portino i modelli, oppure teneteli nell'armadietto del club. Fai in modo che ciascun partecipante riceva un pennello e che ci sia acqua sufficiente per tutti per sciacquarli quando passano da un colore all'altro. La Rivista delle Attività comprende una tavolozza che può essere staccata e usata per deporre piccole quantità di colore Citadel per uso individuale.

Siamo consapevoli che non tutti i club possono offrire sessioni di pittura. In tal caso consigliamo di consentire ai ragazzi di portare i colori a casa, oppure di invitarli a chiamare il negozio più vicino e prenotare una sessione lì.

HAI BISOGNO DI

- Pennello Starter
- Contenitore per l'acqua
- Tovagliolini o strofinacci
- Tavolozza di carta
- Modello assemblato
- Rivista delle Attività
- Colori Citadel



I RESPONSABILI DOVREBBERO

- Mostrare come aprire una boccetta di colore e tenerla in modo da ridurre il rischio di rovesciarla **PAGINA 14**
- Mostrare ai novizi come usare una tavolozza e quanto colore usare **PAGINA 14**
- Ricordare ai ragazzi di sciacquare regolarmente il pennello **PAGINA 14**

I RAGAZZI IMPARERANNO

- Come applicare una base **PAGINA 14**
- Come seguire una guida alla pittura **PAGINA 16 - 17**
- Come usare una tavolozza di carta **PAGINA 14**

COSA FARE

1. Mostrare al gruppo come usare colori, pennello, tavolozza e contenitore d'acqua **PAGINA 14**
2. Aiutare gli apprendisti a dipingere i modelli usando come guida la Rivista delle Attività **PAGINA 14**
Offrire consigli riguardanti:
 - Procedere con calma e concentrarsi sui dettagli
 - Lasciare asciugare una sezione prima di dipingerne un'altra, in modo che i colori non si mischino
 - Usare piccole quantità di colore e poi aggiungerne altro
3. Una volta finito, mettere i modelli ad asciugare in un luogo sicuro

CONSIGLIO

Sfrutta al meglio le scorte del club consentendo ai ragazzi di usare 1 boccetta alla volta. È probabile che il colore si secchi prima ancora di usarlo se ne prendono più di 1 alla volta, richiedendo così il doppio delle boccette.



Questa attività aiuta i ragazzi ad esercitare le loro **capacità artistiche**, rafforzando al tempo stesso la loro **creatività** e **immaginazione**.

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

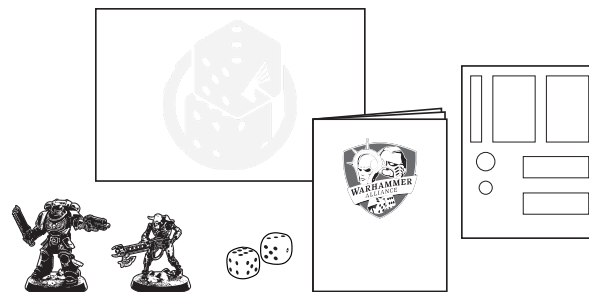
SESSIONE 5: GIOCARE A WARHAMMER 40,000

45 MIN

Questa sessione presenta il sistema di gioco di Warhammer 40,000 tramite un minigioco incluso nella Rivista delle Attività. Accertati che i partecipanti abbiano ben chiaro il Codice di Condotta, è importante che si comportino in maniera sportiva e rispettosa quando giocano a Warhammer!

HAI BISOGNO DI

- Dadi
- Rivista delle Attività
- Tappetino da gioco
- Segnalini di gioco
- Modelli assemblati di Space Marines e di Necrons



I RESPONSABILI DOVREBBERO

- Aiutare i ragazzi a leggere le regole e a organizzare una partita **PAGINA 19 - 21**
- Incoraggiare i ragazzi a essere descrittivi/a raccontare una storia con la loro partita
- Supervisionare il gruppo per assicurarsi che tutti partecipino

I RAGAZZI IMPARERANNO

- Come leggere le regole e collaborare per organizzare e giocare una partita **PAGINA 19 - 21**
- Come raccontare una storia giocando una partita
- Come completare un'azione movimento con uno Space Marine **PAGINA 19 - 21**
- Come avanzare con uno Space Marine **PAGINA 19 - 21**

COSA FARE

1. Ritagliare i segnalini di gioco necessari come mostrato nella Rivista delle Attività **PAGINA 20**
Dividere in gruppi i partecipanti: quattro persone per gruppo è l'ideale.
2. Aiutare il gruppo a decidere come desiderano imparare a giocare **PAGINA 18**
Le opzioni sono:
 - Imparare le regole tramite la partita individuale
 - Eleggere un capitano che guidi il gruppo
 - Assistere a una dimostrazione da parte del responsabile
3. Consentire ai gruppi di capire come giocare. Incoraggiare l'utilizzo di termini descrittivi e della narrazione tramite domande come:
 - Che rumori fanno i guerrieri?
 - Come credi si senta il tuo guerriero?
 - Come descriveresti ciò che è successo quando il tuo personaggio si è mosso?
4. Una volta completata la partita, chiedi ai membri cosa ne pensano e cosa farebbero diversamente la prossima volta



Questa attività aiuta i ragazzi a esercitare il **problem-solving**, la **matematica**, il **calcolo delle probabilità** e il **lavoro di squadra**.

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

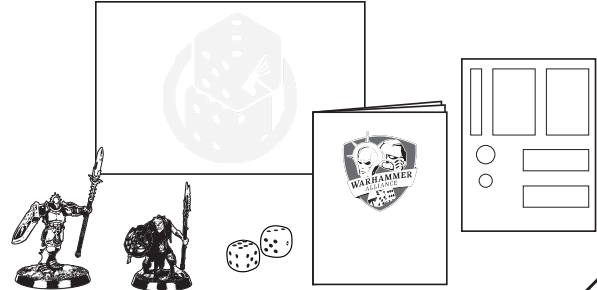
SESSIONE 6: GIOCARE A WARHAMMER AGE OF SIGMAR

45 MIN

Questa sessione presenta il sistema di gioco di Warhammer Age of Sigmar tramite un minigioco incluso nella Rivista delle Attività. Accertati che i partecipanti abbiano ben chiaro il Codice di Condotta, è importante che si comportino in maniera sportiva e rispettosa quando giocano a Warhammer!

HAI BISOGNO DI

- Dadi
- Rivista delle Attività
- Tappetino da gioco
- Segnalini di gioco
- Modelli assemblati di Figli Eterni della Tempesta e di Krudelazzi



I RESPONSABILI DOVREBBERO

- Aiutare i ragazzi a leggere le regole e a organizzare una partita **PAGINA 23 - 25**
- Incoraggiare i ragazzi a essere descrittivi/a raccontare una storia con la loro partita
- Supervisionare il gruppo per assicurarsi che tutti partecipino

I RAGAZZI IMPARERANNO

- Come leggere le regole e collaborare per organizzare e giocare una partita **PAGINA 23 - 25**
- Come raccontare una storia giocando una partita
- Come completare un'azione movimento con un Figlio Eterno della Tempesta **PAGINA 23**
- Come completare un'azione di corsa con un Figlio Eterno della Tempesta **PAGINA 23**

COSA FARE

1. Ritagliare i segnalini di gioco necessari come mostrato nella Rivista delle Attività **PAGINA 24**
Dividere in gruppi i partecipanti: quattro persone per gruppo è l'ideale.
2. Aiutare il gruppo a decidere come desiderano imparare a giocare **PAGINA 23 - 25**
Le opzioni sono:
 - Imparare le regole tramite la partita individuale
 - Eleggere un capitano che guidi il gruppo
 - Assistere a una dimostrazione da parte del responsabile
3. Consentire ai gruppi di capire come giocare. Incoraggiare l'utilizzo di termini descrittivi e della narrazione tramite domande come:
 - Che rumori fanno i guerrieri?
 - Come credi si senta il tuo guerriero?
 - Come descriveresti ciò che è successo quando il tuo personaggio si è mosso?
4. Una volta completata la partita, chiedi ai membri cosa ne pensano e cosa farebbero diversamente la prossima volta



Questa attività aiuta i ragazzi a esercitare il **problem-solving**, la **matematica**, il **calcolo delle probabilità** e il **lavoro di squadra**.

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA