



クラブセッション計画

こちらには、6週間分のクラブセッション計画が掲載されています。これらは、学校や外部組織が行う集会で使用することができ、様々な年齢層やスキルレベルに適した内容となっています。各セッションには、推奨活動時間が記載されています。それらがあなたのクラブセッションよりも長い時間である場合は、複数回に分けて行うことも可能です。

セッション概要

セッション1: 導入セッション

クラブには、様々なスキルレベルのメンバーが参加しています。初心者が、経験豊富な人と一緒に参加することもあるでしょう。そのため、ウォーハンマーの世界を探検し、クラブの全体的な経験を把握するための導入セッションを開催するのは非常に有効です。

このセッションでは、アクティビティマガジンを理解すること、メンバーがお互いに知り合うこと、参加者にウォーハンマーの背景を紹介することに焦点を当てましょう。また、ボックスの中身を確認し、6週間の間にどのように使用するかを説明するのもよいでしょう。

セッション2: 組み立て

このセッションでは、『ウォーハンマー・アライアンス』ボックスに含まれているミニチュアキットの組み立てを取り扱っています。各メンバーが、それぞれ4種類のミニチュアのうちどれを組み立てたいかを確認してください。クラブに十分なミニチュアがない場合、お近くのウォーハンマー・コーディネーターもしくは最寄りのストアにサポートを依頼することができます。

セッション3: 計画

このセッションでは、生徒に独自の戦団、王朝、ストームホスト、戦氏族の設定と配色を考えてもらいます。紹介セッションにおいて、これらの設定を紹介してもらいます。そしてその設定や配色にもとづいて、次のセッションで実際にミニチュアをペイントしてもらいます。

セッション4: 塗装

このセッションでは、メンバーが塗装を始めることとなります。メンバーがミニチュアを持参するか、クラブの保管場所に保管しておくようにしましょう。各メンバーにブラシを渡し、全員が塗装作業中にブラシを洗うのに十分な水を用意するようにしましょう。

セッション5: 『ウォーハンマー40,000』をプレイする

このセッションでは、アクティビティマガジンに掲載されているミニゲームを通じて、『ウォーハンマー40,000』のゲームシステムを紹介します。メンバーが行動規範を意識してプレイに臨むようにしましょう - ウォーハンマーのゲームをプレイする際は、スポーツマンシップにのっとり敬意を学ぶことが重要です！

セッション6: 『ウォーハンマーエイジ・オヴ・シグマー』をプレイする

このセッションでは、アクティビティマガジンに掲載されているミニゲームを通じて、『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』のゲームシステムを紹介します。メンバーが行動規範を意識してプレイに臨むようにしましょう - ウォーハンマーのゲームをプレイする際は、スポーツマンシップにのっとり敬意を学ぶことが重要です！

アクティビティ・マガジンのページ参照

アクティビティ・マガジンは複数のセッションにわたって使用されます。それぞれのセッションで正しいページをすぐに参照できるよう、ページ番号が以下のように表示されます：(1ページ)

セッション1: 導入セッション

30分

クラブには、様々なスキルレベルのメンバーが参加しています。初心者が、経験豊富な人と一緒に参加することもあるでしょう。そのため、ウォーハンマーの世界を探検し、クラブの全体的な経験を把握するための導入セッションを開催するのは非常に有効です。

このセッションでは、アクティビティマガジンを理解すること、メンバーがお互いに知り合うこと、参加者にウォーハンマーの背景を紹介することに焦点を当てましょう。また、ボックスの中身を確認し、6週間の間にどのように使用するかを説明するのもよいでしょう。

必要なもの

アクティビティマガジン
ペン/鉛筆



指導者が行うべきこと

セッションの前に、資料とウォーハンマーに関する基本的な情報に慣れ親しんでおきましょう
子供たちがホビーについて調べるのをサポートしましょう

子供が学ぶこと

『ウォーハンマー40,000』の舞台について
スペースマリーンとネクロンの設定 (2ページ)
『ウォーハンマー: エイジ・オヴ・シグマー』の舞台 (4ページ)
ストームキャスト・エターナルとクルールボウイの設定 (4ページ)

手順

1. メンバーの全員にそれぞれこのアクティビティ・マガジンを配布してください。雑誌の内容をざっと一覧し、これらを六週間でどのように完了するかを説明します。
2. ストームキャスト、クルールボウイ、スペースマリーン、ネクロンの設定を解説します。もしクラブ内にすでにウォーハンマー・ホビーの経験者がいるならば、メンバー間でディスカッションを行ない、これら四つの陣営について考えを話してもらっても良いアイデアです。
3. クラブのミーティングが毎週定期的に行なわれる場合は、クラブ活動がいつ、どこで行なわれるのかをこのタイミングで書き留めてもらいましょう。

ヒント

メンバーに、自分のストームキャスト・エターナルのストームホスト、クルールボウイの戦氏族、スペースマリーンの戦団、ネクロンの王朝について、設定を考えてもらいましょう。これらはこの追加アクティビティパックに収録されている計画セッションで取り扱う内容ですが、この時点で最初の案出しを行なっておくことで、あらかじめ創造力を準備しておくことができます。



このアクティビティを通して、子供たちは計画を立て自主的な調査を実践し、読解力を養うことができます。

セッション2:作る

45分

このセッションでは、『ウォーハンマー・アライアンス』ボックスで提供されるミニチュアの最初の準備を扱います。各メンバーが、それぞれ4種類のミニチュアのうちどれを組み立てたいかを確認してください。クラブに十分なミニチュアがない場合、お近くのウォーハンマー・コーディネーターもしくは最寄りのストアにサポートを依頼することができます。

必要なもの

アクティビティ・マガジン
未組立のミニチュア



指導者が行うべきこと

組み立てガイドにどのように従うかを示す
難しい箇所の押し込みを手伝う

子供が学ぶこと

組み立てガイドにどのように従うか
友人を手伝う

やるべきこと

1. グループにプラスチックランナーを配布します。すべての生徒にそれぞれミニチュアが行き渡るようにします。
2. パーツをランナーからどのように取り外すかを実演し、生徒にランナーからすべてのパーツを取り外してもらいます。紙パレットまたはその他の決まった作業場を使って、すべての部品を1つの場所に保管します。これらの手順を早く終わった生徒には、難航している生徒の手助けをしてもらいます。
3. パーツの取り外しが完了したら、対応する組み立てガイドの指示に従います。『ウォーハンマー40,000』のミニチュアは、マガジンの6-7ページに掲載されています。『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』のミニチュアは、マガジンの8-9ページに掲載されています。

大ヒント

生徒には、ミニチュアの簡易組み立て用の突起を折らないよう指示してください。これを折ってしまうと、押し込みによる組み立てができなくなります。リーダーにはプラスチック用接着剤を提供しておき、ミスがあった部分などは接着するようにしましょう。



このアクティビティを通して、子供たちは問題を解決し組み立て、説明書に従うことを実践できるでしょう。

このセッションでは、生徒に独自のスペースマリーン戦団、ネクロン王朝、ストームキャスト・エターナルのストームホスト、クルールボウイの戦氏族の設定と配色を考えてもらいます。紹介セッションにおいて、これらの設定を紹介してもらいます。そしてその設定や配色にもとづいて、次のセッションで実際にミニチュアをペイントしてもらいます。アクティビティ・マガジンにはこのセッションのための項目がありますが、このセッションのためのテンプレートがもっと多く必要である場合には、『ウォーハンマー・アライアンス』のwebサイトに掲載されているクラブ・パックに、印刷用のバージョンが収録されています。

必要なもの

アクティビティマガジン
色鉛筆
追加のアクティビティPDF (大人数グループ向け)



指導者が行うべきこと

色鉛筆を配布する
メンバーにアイデアを話し合ってもらう
アクティビティ・マガジンより多くのメンバーが参加している場合は、クラブパックもしくはアライアンス・マガジンから、「配色を考えよう」のページを印刷する

子供が学ぶこと

次のセッションでペイントに用いる配色をどのように計画するかについて説明する
配色を考える
生徒の好みや、生徒が選んだミニチュアに応じて、『ウォーハンマー40,000』もしくは『ウォーハンマー:エイジ・オブ・シグマー』の物語を考える

やるべきこと

1. 次週のセッションでペイントに用いる配色をどのように計画するかについて説明する
2. メンバーには **10-13** の塗り絵に色を付け、独自の配色を作り出してもらいます
3. セッションの終盤では、グループごとにメンバーの配色を集め、アイデアを交換してもらいます

大ヒント

このセッションが割り当てられた時間が余る場合は、**クラブ用のアクティビティパック**の他のアクティビティに挑戦するよう促してみましよう。印刷物は余分に印刷しておきましょう。



このアクティビティを通して、子供たちは**計画を立て自主的な調査を実践し、意思決定のスキルと色彩理論の知識を深めることができます。**

セッション4: 塗装

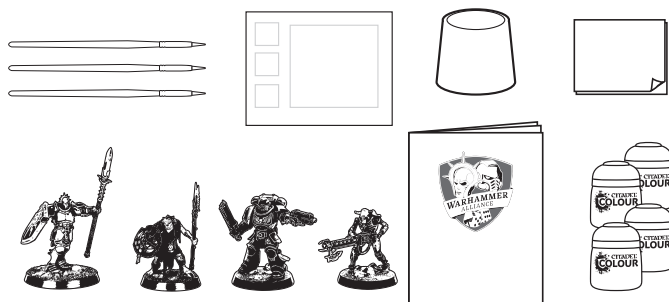
45分

このセッションでは、メンバーが塗装を始めることになります。メンバーがミニチュアを持参するか、クラブの保管場所に保管しておくようにしましょう。各メンバーにブラシを渡し、全員が塗装作業中にブラシを洗うのに十分な水を用意するようにしましょう。また、アクティビティマガジンには、個人で少量のシタデルペイントを使用する際に使うことのできるパレットも付属しています。

全てのクラブが塗装セッションを行えるわけではありません。そのような場合には、あなたの裁量で子供が塗料を持ち帰られるようにするか、地域のストアに連絡して、そこで塗装作業を予約することを推奨します。

必要なもの

入門用ペイント用筆
水入れ
ティッシュまたは布
パレットカード
組み立て済みのミニチュア
アクティビティマガジン
シタデルペイント



指導者が行うべきこと

塗料の容器の開け方と、こぼれないように塗料を扱う方法を実演しましょう¹⁴
パレットカードの使い方と、学習者が使用すべき塗料の量を教えましょう¹⁴
定期的に筆を洗うように促しましょう¹⁴

子供が学ぶこと

ベースコートの塗り方¹⁴
ペイント方法の読み方¹⁶⁺¹⁷
パレットカードの使い方¹⁶⁺¹⁷
少量の塗料を使うべき理由¹⁴

やるべきこと

1. 塗料、ブラシ、パレットカード、水入れの使い方を実演しましょう¹⁴
2. アクティビティマガジンに従って、学習者がミニチュアを塗装するのをサポートしましょう¹⁴必要に応じて以下のようなアドバイスをしましょう:

時間をかけて細部に集中する
ミニチュアに塗った塗料が混ざらないように、他の部分を塗る前に色を乾かす
塗料は一度に少量を出し、必要に応じて足す
3. 完成したら、モデルを安全な場所に置いて乾かす

大ヒント

子供たちに、同時に使うのは1色に限定して、クラブの塗料を無駄なく使うようにしましょう。一度に複数の塗料を使用してしまうと、使う前に塗料が乾いてしまい、2倍の量が必要になってしまいます。



このアクティビティを通して、子どもたちは**芸術スキル**を実践でき、**創造性と想像力**を養うことができます。

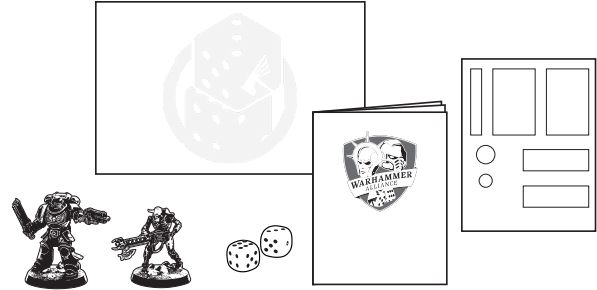
セッション5:『ウォーハンマー40,000』をプレイする

45分

このセッションでは、アクティビティマガジンに掲載されているミニゲームを通じて、『ウォーハンマー40,000』のゲームシステムを紹介します。メンバーが行動規範を意識してプレイに臨むようにしましょう - ウォーハンマーのゲームをプレイする際は、スポーツマンシップと敬意を学ぶことが重要です！

必要なもの

ダイス
アクティビティ・マガジン
プレイマット
ゲームトークン
スペースマリーンとネクロンのミニチュア



指導者が行うべきこと

子供たちがルールを読み、ゲームを準備するのをサポートする¹⁹⁻²¹
子供たちがゲームプレイ中に物語を再現したり語ったりするように推奨する
全員が参加できるようにグループを監督する

子供が学ぶこと

ルールを読み、チームで協力して準備を行い、ゲームをプレイする方法¹⁹⁻²¹
ゲームをプレイしながら物語を再現する方法
スペースマリーンで移動アクションを完了する方法¹⁹⁻²¹
スペースマリーンで全力移動を行う方法¹⁹⁻²¹

やるべきこと

アクティビティ・マガジン²⁰に指定されているゲームトークンを集めます。参加者を2つのグループに分けます。各グループがそれぞれ4人ずつとなるのが最適です。

グループがどのようにプレイ方法を学びたいかを決定するサポートを行きましょう¹⁸

以下のような選択肢があります：

まずは各自でゲームを遊び、ルールを学ぶ
各グループに、主導する役割を務めるゲームキャプテンを任命する
指導者がまず見本のゲームをやってみせる

グループにプレイ方法を理解してもらいましょう。以下のような質問をして、物語を再現し、想像を広げていくことを促していきましょう：

戦士たちはどんな音を立てているだろうか？
この戦士はどのような気持ちだろうか？
このキャラクターが移動したとき、何が起こっただろうか？

ゲームが終了したら、メンバーがこのゲームをどう感じたか、次回はどのようにプレイするつもりかを尋ねてみましょう。



このアクティビティを通して、子供たちは問題を解決し数学、確率を学び、チームで協力することを実践できます。

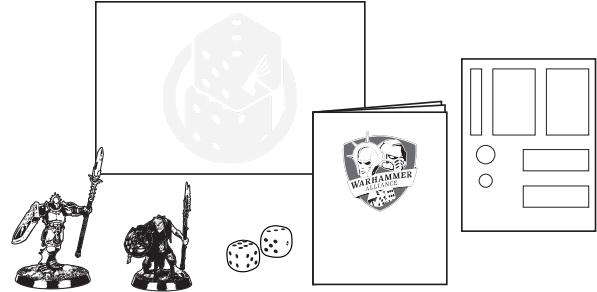
セッション6:『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』をプレイする

45分

このセッションでは、アクティビティマガジンに掲載されているミニゲームを通じて、『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』のゲームシステムを紹介します。メンバーが行動規範を意識してプレイに臨むようにしましょう - ウォーハンマーのゲームをプレイする際は、スポーツマンシップと敬意を学ぶことが重要です！

必要なもの

ダイス
アクティビティ・マガジン
プレイマット
ゲームトークン
ストームキャスト・エターナルとクルールボウイのミニチュア



指導者が行うべきこと

子供たちがルールを読み、ゲームを準備するのをサポートする²³⁻²⁵
子供たちがゲームプレイ中に物語を再現したり語ったりするように推奨する
全員が参加できるようにグループを監督する

子供が学ぶこと

ルールを読み、チームで協力して準備を行い、ゲームをプレイする方法²³⁻²⁵
ゲームをプレイしながら物語を再現する方法
ストームキャスト・エターナルで移動アクションを完了する方法²⁴
ストームキャスト・エターナルで移動アクションを完了する方法²³

やるべきこと

アクティビティ・マガジン（²⁴ページ）に指定されているゲームトークンを集めます。
参加者を2つのグループに分けます。各グループがそれぞれ4人ずつとなるのが最適です。

グループがどのようにプレイ方法を学びたいかを決定するサポートを行きましょう²³⁻²⁵

以下のような選択肢があります：

まずは各自でゲームを遊び、ルールを学ぶ
各グループに、主導する役割を務めるゲームキャプテンを任命する
指導者がまず見本のゲームをやってみせる

グループにプレイ方法を理解してもらいましょう。以下のような質問をして、物語を再現し、想像を広げていくことを促していきましょう：

戦士たちはどんな音を立てているだろうか？
この戦士はどのような気持ちだろうか？
このキャラクターが移動したとき、何が起こっただろうか？

ゲームが終了したら、メンバーがこのゲームをどう感じたか、次回はどのようにプレイするつもりかを尋ねてみましょう。



このアクティビティを通して、子供たちは問題を解決し数学、確率を学び、チームで協力することを実践できます。