

PLANES DE SESIONES DEL CLUB



Aquí encontrarás planes de sesiones del club para seis semanas. Pueden usarse en escuelas o en reuniones organizadas por organizaciones externas y son adecuados para una variedad de edades y niveles de habilidad. Cada uno incluye un tiempo de ejecución sugerido, y si está diseñado para durar más tiempo que la sesión del club, puedes dividirlo en varias sesiones.

RESUMEN DE SESIONES

SESIÓN 1: SESIÓN INTRODUCTORIA

A menudo, los clubes incluyen miembros de una amplia variedad de niveles de habilidad. Seguramente haya principiantes junto con aficionados experimentados. Por esa razón, puede que te resulte muy útil realizar una sesión introductoria para explorar los mundos de Warhammer y hacer un balance de la experiencia general de tu club.

Esta sesión se centrará en familiarizarte con la Revista de actividades, lo que permitirá a los miembros conocerse y adentrarse en el trasfondo de Warhammer. También puedes repasar el contenido de la caja con ellos y describir cómo se usará durante las siguientes seis semanas.

SESIÓN 2: MONTAJE

Esta sesión se centrará en familiarizarte con los kits de miniaturas proporcionados en la caja de Warhammer Alliance. Averigua con tus compañeros cuál de las cuatro miniaturas quieres montar. Si no tienes suficientes matrices para tu club, contacta con tu coordinador local de Warhammer o la tienda más cercana para conseguir ayuda.

SESIÓN 3: PLAN

Esta sesión permitirá a los jóvenes idear esquemas de color y diseñar sus propios Capítulos, Dinastías, Huestormentas y Klanes personalizados. Estos deberían haberse presentado como conceptos en la sesión introductoria. Estos planes pueden servirte para pintar tus miniaturas en la próxima sesión.

SESIÓN 4: PINTURA

Esta sesión permitirá a los miembros comenzar a pintar. Asegúrate de que traigan sus miniaturas o guárdalas en el almacén del club. Asegúrate de que cada miembro tenga un pincel y de que haya suficiente agua para que todos puedan limpiar bien sus pinceles entre pinturas.

SESIÓN 5: JUGAR A WARHAMMER 40,000

Esta sesión presentará el sistema de juego Warhammer 40,000 a través de un minijuego incluido en la Revista de actividades. Asegúrate de orientar a tus miembros también en la dirección del Código de Conducta; ¡es importante que aprendan a tener deportividad y a ser respetuosos jugando a Warhammer!

SESIÓN 6: JUGAR A WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Esta sesión presentará el sistema de juego Warhammer Age of Sigmar a través de un minijuego incluido en la Revista de actividades. Asegúrate de orientar a tus miembros también en la dirección del Código de Conducta; ¡es importante que aprendan a tener deportividad y a ser respetuosos jugando a Warhammer!

REFERENCIAS DE PÁGINAS DE LA REVISTA DE ACTIVIDADES

Se hace referencia a la Revista de actividades a lo largo de estos planes de sesión.

Para ayudarte a situarte rápidamente en la página correcta en cada sesión, los números de página se mostrarán de este modo junto a las líneas correspondientes: **PAGINA 1**

INTRODUCCIÓN

USAR LA CAJA

ORGANIZAR CLUB

SALUD Y SEGURIDAD

PLANES DE SESIÓN

HERRAMIENTAS DE JUEGO

ACTIVIDADES EXTRA

SESIÓN 1: SESIÓN INTRODUCTORIA

30 MINUTOS

INTRODUCCIÓN

USAR LA CAJA

ORGANIZAR CLUB

SALUD Y SEGURIDAD

PLANES DE SESIÓN

HERRAMIENTAS DE JUEGO

ACTIVIDADES EXTRA

A menudo, los clubes tienen miembros con diferentes niveles de habilidad. Puedes terminar con principiantes junto con aficionados experimentados. Por esa razón, puede que te resulte muy útil realizar una sesión introductoria para explorar los mundos de Warhammer y hacer un balance de la experiencia general de tu club.

Esta sesión se centrará en que te familiarices con la Revista de actividades, lo que permitirá a los miembros conocer y adentrarse en el trasfondo de Warhammer. También puedes repasar el contenido de la caja con ellos y describir cómo se usará durante las siguientes seis semanas.

NECESITAS

- Revista de actividades
- Lápiz/bolígrafo



LOS LÍDERES DEBEN

- Familiarizarse con la revista y la información básica sobre Warhammer antes de la sesión.
- Apoyar a los jóvenes en la investigación del hobby.

LOS JÓVENES APRENDEN

- Dónde se desarrolla Warhammer 40,000 **PAGINA 2**
- Qué son los Marines Espaciales y los Necrones **PAGINA 6**
- Dónde se desarrolla Warhammer Age of Sigmar **PAGINA 4**
- Qué son los Forjados en la Tormenta y los Mandamaloz **PAGINA 8**

QUÉ HACER

1. Asegúrate de que cada uno de tus compañeros reciba una copia de la revista de Actividades. Repasa la revista con ellos y explícales cómo irán completándola durante un período de seis semanas.
2. Explícales quiénes son los Forjados en la Tormenta, los Mandamaloz, los Marines Espaciales y los Necrones. Si en tu club ya hay aficionados al hobby, puede ser una buena idea abrir la discusión a los compañeros del club y alentarlos a comentar sus ideas sobre las cuatro facciones.
3. Si las reuniones de tu club van a ser semanales, anima a los socios a anotar cuándo y dónde se reúne el club y a qué hora.

CONSEJO

Anima a los compañeros a comenzar a pensar en su propia Huestormenta de Forjados en la Tormenta, Klan de Mandamaloz, Capítulo de Marines Espaciales o Dinastía Necrona. Eventualmente habrá una sesión de planificación para crearlos usando las actividades provistas en el pack de actividades adicionales, por lo que tener una lluvia de ideas inicial podría ser otra buena manera de involucrar y preparar a los miembros de forma creativa.



Hacer esta actividad ayudará a tus jóvenes a practicar la **planificación** y la **investigación independiente**, mientras fortalecen su **hábito de lectura**.

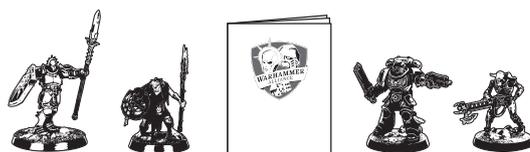
SESIÓN 2: MONTAJE

45 MINUTOS

Esta sesión se centrará en comenzar con los kits de miniaturas proporcionados en la caja de Warhammer Alliance. Descubre junto a tus compañeros cuál de las cuatro miniaturas quieren montar. Si no tienes bastantes matrices para tu club, contacta con tu coordinador local de Warhammer o la tienda más cercana para conseguir ayuda.

NECESITAS

- Revista de actividades
- Miniaturas sin montar



LOS LÍDERES DEBEN

- Enseñar a seguir la guía de montaje
- Ayudar a los jóvenes a montar las piezas más difíciles

LOS JÓVENES APRENDEN

- Cómo seguir una guía de montaje
- Cómo ayudar a un amigo

QUÉ HACER

1. Reparte matrices de plástico entre el grupo. Asegúrate de que cada uno tenga un kit de montaje.
2. Explica cómo separar las piezas de la matriz y luego pide a los chicos que separen las piezas de sus matrices. Usa el contenedor de la paleta o cualquier otro recipiente para guardar todas las piezas en un solo lugar. Los que acaben antes pueden ayudar a los que aún no han acabado.
3. Cuando haya terminado de separar las piezas, sigue la guía de montaje correspondiente. Las miniaturas de Warhammer 40,000 las encontrarás **PAGINA 6 - 7** de la revista. Las miniaturas de Age of Sigmar las encontrarás **PAGINA 8 - 9** también en la revista.

CONSEJO

Asegúrate de que los novatos no doblen los encajes de montaje fácil de la miniatura o de lo contrario, no encajarán. Puedes darle al líder de la sesión pegamento plástico para unir las piezas donde se hayan producido errores.



Hacer esta actividad ayudará a que los jóvenes aborden la **resolución de problemas, monten las miniaturas, y sigan las instrucciones escritas.**

INTRODUCCIÓN

USAR LA CAJA

ORGANIZAR CLUB

SALUD Y SEGURIDAD

PLANES DE SESIÓN

HERRAMIENTAS DE JUEGO

ACTIVIDADES EXTRA

SESIÓN 3: PLAN

30 MINUTOS

INTRODUCCIÓN

USAR LA CAJA

ORGANIZAR CLUB

SALUD Y SEGURIDAD

PLANES DE SESIÓN

HERRAMIENTAS DE JUEGO

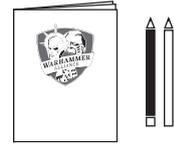
ACTIVIDADES EXTRA

Esta sesión permitirá a los jóvenes crear sus esquemas de color y diseñar sus propios Capítulos de Marines Espaciales personalizados, Dinastías Necronas, Huestormentas de los Forjados en la Tormenta y Klanes de Mandamalo. Estos deberían haberse presentado como conceptos en la sesión introductoria. Estos planes servirán para pintar sus miniaturas en la próxima sesión.

La Revista de actividades tiene una sección para esta sesión, pero si necesitas más copias de las plantillas, puedes encontrar una versión para imprimir en el pack de Actividades para tu club en el sitio web de Warhammer Alliance.

NECESITAS

- Revista de actividades
- Lápices de colores
- PDF de actividades extra (para grupos mayores)



LOS LÍDERES DEBEN

- Proporcionar lápices de colores
- Animar a los miembros a discutir sus ideas.
- Si tienes más participantes que Revistas de actividades, prepara fotocopias de las páginas Planifica tu esquema de colores de las Actividades para el pack de tu club o Revista de la Alianza.

LOS JÓVENES APRENDEN

- A explicar cómo los miembros del club pueden planificar su esquema de color listo para comenzar a pintar en la próxima sesión
- Cómo planificar un esquema de color.
- Cómo escribir sus propias historias para Warhammer 40,000 y/o Warhammer Age of Sigmar, según sus preferencias y la miniatura que hayan elegido

QUÉ HACER

1. Explicar cómo los miembros del club pueden planificar su esquema de color listo para comenzar a pintar la próxima semana.
2. Animar a los miembros del club a colorear las páginas y a que creen sus propios esquemas de color **PAGINA 10 - 13**
3. Hacia el final de la sesión, reúne a todo el grupo y anima a los miembros a compartir sus ideas.

CONSEJO

Si esta sesión no te ocupa todo el tiempo asignado, puedes animarles a que prueben y completen otras actividades del pack de **Actividades para tu Club**. Lleva impresiones adicionales por si se diera el caso.



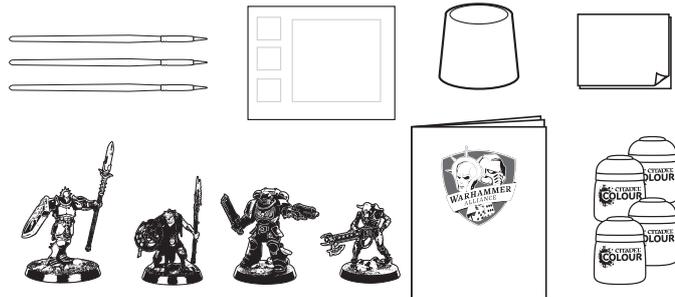
Hacer esta actividad ayudará a que los jóvenes practiquen para **planear** y hacer una **investigación independiente**, mientras refuerzan su capacidad de **tomar decisiones** y aprenden conocimientos de la **teoría del color**.

Esta sesión permitirá a los miembros comenzar a pintar. Asegúrate de que traigan sus miniaturas o guárdalas en el almacén del club. Asegúrate de que cada miembro disponga de un pincel y de que haya suficiente agua para que todos puedan limpiar sus pinceles entre colores. La Revista de actividades también incluyen paletas que se pueden extraer y usar para depositar cantidades más pequeñas de pintura Citadel para uso individual.

Somos conscientes de que no todos los clubes tienen la posibilidad de ofrecer una sesión de pintura. Si este fuera el caso, te recomendamos que permitas que los jóvenes se lleven pinturas a casa a su propia discreción, o los animes a llamar a su tienda local y reservar un horario para pintar allí.

NECESITAS

- Pincel Starter
- Bote de agua
- Pañuelo de papel o trapo
- Taco de paletas Citadel
- Miniatura montada
- Revista de actividades
- Pinturas Citadel



LOS LÍDERES DEBEN

- Demostrar cómo abrir un bote de pintura y manipularlo para reducir el riesgo de derrames. **PAGINA 14**
- Enseñar a usar un taco de paletas y qué cantidad de pintura deben usar los alumnos **PAGINA 14**
- Recordar a los jóvenes que deben limpiar su pincel con regularidad **PAGINA 14**

LOS JÓVENES APRENDEN

- A aplicar una capa base **PAGINA 14**
- A seguir una guía de pintura **PAGINA 16 - 17**
- A usar un taco de paletas Citadel **PAGINA 14**
- A entender por qué deben usar cantidades muy pequeñas de pintura **PAGINA 14**

QUÉ HACER

1. Explica al grupo cómo usar la pintura, el pincel, el taco de paletas y el bote de agua. **PAGINA 14**
2. Ayude a los alumnos a pintar sus miniaturas usando la Revista de actividades como guía **PAGINA 14**

Aconseja sobre:

- Tomarse el tiempo necesario y concentrarse en todos los detalles
- Esperar a que una sección se seque antes de pintar otra zona para evitar que la pintura se mezcle en la miniatura
- Usar cantidades pequeñas de pintura e ir añadiendo más poco a poco

3. Cuando acaben, pon las miniaturas a secar en un lugar seguro

CONSEJO

Aprovecha al máximo los suministros de pintura del club dejando que los jóvenes solo usen 1 color de pintura a la vez. Es probable que la pintura se seque antes de usarla si usan más de 1 color a la vez, ya que requiere el doble de pintura.



Hacer esta actividad ayudará a los jóvenes a practicar sus **aptitudes artísticas** mientras fortalecen su **creatividad** e **imaginación**.

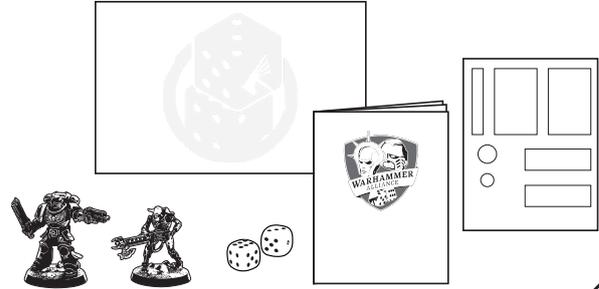
SESIÓN 5: JUGAR A WARHAMMER 40,000

45 MINUTOS

Esta sesión presentará el sistema de juego de Warhammer 40,000 a través de un minijuego incluido en la Revista de actividades. Asegúrate de orientar a tus miembros también en la dirección del Código de Conducta; ¡es importante que aprendan a ser deportivos y respetuosos mientras juegan a Warhammer!

NECESITAS

- Dados
- Revistas de actividades
- Tapete de juego
- Fichas de juego
- Miniaturas montadas de Marines Espaciales y Necrones



LOS LÍDERES DEBEN

- Apoyar a los jóvenes para que lean las reglas y organicen una partida **PAGINA 19 - 21**
- Animar a los jóvenes a ser descriptivos / a contar una historia en su partida.
- Supervisar al grupo para asegurarte de que todos puedan participar

LOS JÓVENES APRENDEN

- Cómo leer las reglas y trabajar en equipo para organizar y jugar una partida **PAGINA 19 - 21**
- Cómo contar una historia mientras libras una partida
- Cómo completar una acción de movimiento con un Marine Espacial **PAGINA 19 - 21**
- Cómo hacer avanzar a un Marine Espacial **PAGINA 19 - 21**

QUÉ HACER

1. Reúne las fichas de juego requeridas como se indica en la Revista de actividades **PAGINA 20**
Divide a los participantes en grupos: lo ideal sería cuatro personas por grupo.
2. Apoya al grupo para que decida cómo quieren aprender a jugar. **PAGINA 18**
Las opciones incluyen:
 - Aprender las reglas usando primero la partida individual
 - Designar a un capitán del juego para que lidere el grupo
 - Que el líder les enseñe primero
3. Deja que los grupos descubran cómo jugar. Fomenta el uso de palabras descriptivas y la narración de historias con preguntas, tales como:
 - ¿Qué sonidos hacen los guerreros?
 - ¿Cómo crees que se siente tu guerrero?
 - Describe qué ocurrió cuando tu personaje se movió.
4. Cuando la partida se haya acabado, pregunta a los jugadores qué les pareció y qué cambiarían cuando jueguen la próxima vez.



Hacer esta actividad ayudará a los jóvenes a practicar la **resolución de problemas**, las **matemáticas**, la **probabilidad** y el **trabajo en equipo**.

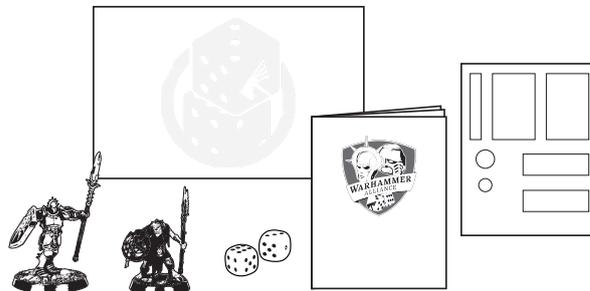
SESIÓN: JUGAR A WARHAMMER AGE OF SIGMAR

45 MINUTOS

Esta sesión presentará el sistema de juego de Warhammer Age of Sigmar mediante un minijuego incluido en la Revista de actividades. Asegúrate de orientar a tus miembros también en la dirección del Código de Conducta; ¡es importante que aprendan a ser deportivos y respetuosos mientras juegan a Warhammer!

NECESITAS

- Dados
- Revistas de actividades
- Tapete de juego
- Fichas de juego
- Miniaturas montadas de Forjados en la Tormenta y Mandamaloz



LOS LÍDERES DEBEN

- Apoyar a los jóvenes para que lean las reglas y organicen una partida **PAGINA 23 - 25**
- Animar a los jóvenes a ser descriptivos / a contar una historia en su partida.
- Supervisar al grupo para asegurarte de que todos puedan participar

LOS JÓVENES APRENDEN

- Cómo leer las reglas y trabajar en equipo para organizar y jugar una partida **PAGINA 23 - 25**
- Cómo contar una historia mientras se libra una partida
- Cómo completar una acción de movimiento con un Forjado en la Tormenta **PAGINA 23**
- Cómo completar una acción de correr con un Forjado en la Tormenta **PAGINA 23**

QUÉ HACER

1. Reúne las fichas de juego requeridas como se indica en la Revista de actividades **PAGINA 24**
Divide a los participantes en grupos: lo ideal sería cuatro personas por grupo.
2. Apoya al grupo para que decida cómo quieren aprender a jugar. **PAGINA 23 - 25**
Las opciones incluyen:
 - Aprender las reglas usando primero la partida individual
 - Designar a un capitán del juego para que lidere el grupo
 - Que el líder les enseñe primero
3. Deja que los grupos descubran cómo jugar. Fomenta el uso de palabras descriptivas y la narración de historias con preguntas, tales como:
 - ¿Qué sonidos hacen los guerreros?
 - ¿Cómo crees que se siente tu guerrero?
 - Describe qué ocurrió cuando tu personaje se movió.
4. Cuando la partida se haya acabado, pregunta a los jugadores qué les pareció y qué cambiarían cuando jueguen la próxima vez.



Hacer esta actividad ayudará a los jóvenes a practicar la **resolución de problemas**, las **matemáticas**, la **probabilidad** y el **trabajo en equipo**.

INTRODUCCIÓN

USAR LA CAJA

ORGANIZAR CLUB

SALUD Y SEGURIDAD

PLANES DE SESIÓN

HERRAMIENTAS DE JUEGO

ACTIVIDADES EXTRA