

Warhammer Alliance und der Lehrplan



Willkommen beim Ratgeber für Verbindungen zwischen Warhammer Alliance und dem Lehrplan. Dieses Dokument ist in Zusammenarbeit mit Lehrkräften und Bildungsverbänden entstanden und wurde für Warhammer-Alliance-Clubleiter auf der ganzen Welt verfasst. Es zeigt auf, wie die verschiedenen Aspekte des Hobbys mit verschiedenen Aspekten des Lehrplans für 12-18-jährige in verschiedenen Bildungsstätten auf der Welt verbunden werden können.

Warhammer kann der jugendlichen Entwicklung sehr zuträglich sein, insbesondere in den Bereichen Fantasie, Kreativität, Mathematik, kritisches Denken, Kunsterziehung, Sozialkompetenz und Lesekompetenz. Es kann viele für das Leben wichtige Kompetenzen fördern, wie eigenständiges Lesen und selbstständiges Lernen. Dieser Ratgeber hilft dabei, diese Vorteile zu erkennen und Verbindungen zu den Lernzielen Ihrer Einrichtung oder Ihres Landes herzustellen.

Es gibt fünf Säulen des Warhammer-Hobbys: Sammeln, Basteln, Malen, Spielen und Lesen. Jede Säule bietet pädagogische Vorteile, die unmittelbar mit Elementen des Lehrplans verknüpft werden können. Warhammer ist ein sehr soziales Hobby, weshalb wir die Kategorie Gemeinschaft hinzugefügt haben, da wir wissen, wie wichtig die Entwicklung von Sozialkompetenz für Jugendliche ist.



Sammeln



Basteln



Malen



Spielen



Lesen



Gemeinschaft

Drucken Sie dieses Dokument gerne aus, um es in Gesprächen mit Vorgesetzten und Eltern über die Vorteile von Warhammer-Alliance-Aktivitäten für die Entwicklung von Jugendlichen zu verwenden.



Sammeln



Wohlergehen

- Sich mit eigenen Erfolgen identifizieren und auf eigene Leistungen stolz sein
- Entspannung und Stressmanagement
- „Experte“ zu sein fördert Sozialkompetenz und Selbstwertgefühl

Wohlergehen und Radikalisierungsprävention

- Die Bedeutung eines gesunden, angemessenen Hobbys, das man mit einer entsprechenden Gruppe teilt

Kompetenzen

- Kreativität
- Strategisches Denken
- Durchhaltevermögen
- Eigenverantwortung
- Kategorisieren, systematisches Denken
- Autonomie, Organisation, Selbstmotivation, Selbstwert, Eigenwirksamkeit, gesunde Eigenkritik

Kompetenzen (Planung)

- Vorausplanung, Entscheidungen treffen, kritisches Denken, Prioritäten setzen, Organisation
- Finanzielle Verantwortung, Budgetierung

Lesekompetenz

- Fördert Wissensdurst, eigenständiges Lernen und Recherchieren
- Fraktionen, Modelle und Einheiten recherchieren
- Regeln lesen und verstehen

Kunst

- Design – Farbschemata planen, Individualität, Kreativität, Fantasie
- Einsatz von Farbe und Farbtheorie

Mathematik

- Modelle – zählen, sortieren, Budgetierung
- Armeelisten planen – zählen, berechnen, einfache Algebra



Basteln



Wohlergehen

- Sich mit eigenen Erfolgen identifizieren und stolz auf diese sein
- Eigenwirksamkeit

Wohlergehen und Radikalisierungsprävention

- Die Bedeutung eines gesunden, angemessenen Hobbys, das man mit einer entsprechenden Gruppe teilt

Kompetenzen

- Selbstbewusstsein
- Durchhaltevermögen
- Aus Fehlern lernen
- Eigenverantwortung
- Kategorisieren, systematisches Denken
- Autonomie, Organisation, Selbstmotivation, Selbstwert, Eigenwirksamkeit, gesunde Eigenkritik

MINT

- Illustrierte Anleitungen und Diagramme verstehen

Lesekompetenz

- Schriftliche Anleitungen und Tipps verstehen
- Modelle oder Einheiten recherchieren, um Kontextverständnis des Gebauten zu erlangen

Kunst

- Design – Zusammenbau planen, Individualität, Kreativität
- Arbeiten mit verschiedenen Materialien

Körperliche Entwicklung

- Feinmotorik
- Fortgeschrittene Hand-Auge-Koordination

Design & Technologie

- Sicherer Umgang mit Werkzeugen (Seitenschneider, Klebstoff etc.)
- Auswahl angemessener Werkzeuge und Techniken
- Bausätze zusammenbauen
- Räumliches Vorstellungsvermögen
- Wissen über Materialien sowie deren Eigenschaften und Herstellung



Bemalen



Wohlergehen

- Sich mit eigenen Erfolgen identifizieren und stolz auf diese sein
- Eigenwirksamkeit

Wohlergehen und Radikalisierungsprävention

- Die Bedeutung eines gesunden, angemessenen Hobbys, das man mit einer entsprechenden Gruppe teilt

Kompetenzen

- Selbstbewusstsein
- Durchhaltevermögen
- Aus Fehlern lernen
- Eigenverantwortung
- Kategorisieren, systematisches Denken
- Autonomie, Organisation, Selbstmotivation, Selbstwert, Eigenwirksamkeit, gesunde Eigenkritik

Kompetenzen (Planung)

- Vorausdenken, Konzentration
- Risiken einschätzen und eingehen

Kompetenzen (Kommunikation)

- Kritikfähigkeit
- Ratschläge geben und erhalten können

MINT

- Illustrierte Anleitungen und Diagramme verstehen

Lesekompetenz

- Schriftliche Anleitungen und Tipps verstehen
- Modelle oder Einheiten recherchieren, um Kontextverständnis des Gebauten zu erlangen

Kunst

- Arbeiten mit verschiedenen Materialien
- Design
- Über berühmte Künstler lernen
- Einsatz von Farbe und Farbtheorie

Körperliche Entwicklung

- Feinmotorik
- Fortgeschrittene Hand-Auge-Koordination

Design und Technologie

- Sicherer Umgang mit Werkzeug
- Auswahl angemessener Werkzeuge und Techniken
- Ordnungsgemäßer Umgang mit Werkzeugen – Reinigung, Pflege, sichere Lagerung



Spielen



Persönliche, soziale und gesundheitliche Entwicklung

- Angemessener Umgang mit Mitmenschen

Wohlergehen

- Sich mit eigenen Erfolgen identifizieren und stolz auf diese sein
- Eigenwirksamkeit

Wohlergehen und Radikalisierungsprävention

- Die Bedeutung eines gesunden, angemessenen Hobbys, das man mit einer entsprechenden Gruppe teilt

Kompetenzen

- Selbstbewusstsein
- Durchhaltevermögen
- Aus Fehlern lernen
- Eigenverantwortung
- Analytisches Denken, Logik
- Kreative Problemlösung
- Kategorisieren, systematisches Denken
- Autonomie, Organisation, Selbstmotivation, Selbstwert, Eigenwirksamkeit, gesunde Eigenkritik
- Situationsbewusstsein
- Fokus, Konzentration

Kompetenzen (Kommunikation)

- Ehrlichkeit, Konfliktlösung, Kommunikation, Abwechseln, Rücksicht

Kompetenzen (Planung)

- Vorausplanung, Entscheidungen treffen, kritisches Denken, Prioritäten setzen, Organisation
- Aus Fehlern lernen
- Risiken einschätzen und eingehen
- Rechnerisches Denken

Körperliche Entwicklung

- Feinmotorik

Lesekompetenz

- Regeln lesen und verstehen
- Querlesen und Regeln nachschlagen
- Die Sammlung recherchieren, um Kontextverständnis zu erlangen, womit man spielt

Mathematik

- Zahlen vergleichen
- Wahrscheinlichkeiten
- Einfache Algebra
- Kalkulationen

Design und Technologie

- Sicherer Umgang mit Werkzeug - Maßband
- Distanzen messen
- Räumliches Vorstellungsvermögen



Lesen



Wohlergehen

- Sich mit eigenen Erfolgen identifizieren und stolz auf diese sein

Wohlergehen und Radikalisierungsprävention

- Die Bedeutung eines gesunden, angemessenen Hobbys, das man mit einer entsprechenden Gruppe teilt

Persönliche, soziale und gesundheitliche Entwicklung

- Kreativität
- Selbstbewusstsein
- Durchhaltevermögen
- Fokus, Konzentration

Kunst

- Illustrationen und Illustratoren untersuchen und nachahmen

Lesekompetenz (Schreiben)

- Eigene Spielberichte, Blogartikel, Geschichten, Kampagnen, Hintergrundgeschichten schreiben
- Vokabular, Ausdruck, Grammatik, Rechtschreibung

Lesekompetenz (Lesen aus Spaß)

- Breites Angebot fesselnden Materials, das das eigenständige Lesen fördert
- Belletristik: *White-Dwarf*-Magazin, Romane und Kurzgeschichten von Black Library, Comics
- Non-Fiction: *White-Dwarf*-Magazin, Online-Artikel
- Empathie, anderen Perspektiven und Motivationen offen begegnen, Offenheit gegenüber Mehrdeutigkeit, Selbstreflexion

Lesekompetenz (Lesen für einen Zweck)

- Textanalyse und kritische Analyse der Romane von Black Library
- Regeln lesen und verstehen
- Querlesen und Regeln nachschlagen



Gemeinschaft



Wohlergehen

- Sich mit eigenen Erfolgen identifizieren und stolz auf diese sein
- Gleichgesinnte treffen und Freundschaften aufbauen
- Selbstvertrauen aufbauen

Wohlergehen und Radikalisierungsprävention

- Die Bedeutung eines gesunden, angemessenen Hobbys, das man mit einer entsprechenden Gruppe teilt

Persönliche, soziale und gesundheitliche Entwicklung

- Angemessenen Umgang mit Mitmenschen lernen

Kompetenzen (Kommunikation)

- Ehrlichkeit, Konfliktlösung, Kommunikation, Abwechseln, Rücksicht

Kompetenzen (Planung)

- Spiele organisieren, Planung für die Teilnahme an Events, Planung für die Organisation von Events

Kunst

- Illustrationen und Illustratoren untersuchen und nachahmen
- Bemalveranstaltungen und -ausstellungen

IT

- Digitales Design
- Digitales Spieldesign
- Digitale Kunst

Karrieren

- Games Workshop ist ein globales, vertikal integriertes Unternehmen