

GUIDE DU RESPONSABLE WARHAMMER ALLIANCE



Chères et chers responsables de club,

Tout d'abord, tout le monde chez Warhammer Alliance vous remercie. Sans vous, ce programme ne pourrait pas exister et des jeunes du monde entier ne pourraient pas profiter du plaisir que sont l'assemblage, la peinture et le jeu avec des figurines Warhammer.

Ce guide vous propose les informations dont vous avez besoin pour organiser des activités à l'aide du Pack de Ressources Warhammer Alliance. Notre but est de vous faciliter autant que possible la gestion des activités, même si vous ne connaissez pas bien Warhammer. Ces documents de support vous fournissent les outils pour favoriser l'apprentissage en groupe des mathématiques, de la technique, de l'alphabétisation, des arts plastiques et du design, ainsi que l'acquisition de compétences cruciales par l'assemblage, le jeu et la lecture.

Nous disposons également de toutes sortes de ressources additionnelles auxquelles vous pouvez avoir accès sur le site de Warhammer Alliance pour proposer des activités de suivi ou complémentaires si vous souhaitez pousser votre club plus loin. Vous trouverez davantage d'informations au dos de ce livret.

Si vous souhaitez, à tout moment, bénéficier de plus d'informations sur la manière d'organiser une activité, ou si vous voulez des idées sur quoi faire au sein de votre club, le staff de votre magasin reste à votre disposition et sera ravi de vous aider. Vous aurez reçu ses coordonnées lors de votre inscription à Warhammer Alliance.

Nous espérons que ce programme vous plaira !

COMMENT FONCTIONNE LE PROGRAMME WARHAMMER ALLIANCE ?

Le programme Warhammer Alliance a été conçu à l'aide des retours de responsables de club comme vous, qui montrent qu'une structure claire et des objectifs aident beaucoup les élèves à s'engager dans le programme.

Les livrets de ce pack de ressources contiennent toutes les informations dont les membres de votre club ont besoin pour assembler et peindre les figurines incluses avant de livrer des parties avec. Ils proposent également des activités supplémentaires de lecture et d'exploration des mondes de Warhammer.

Ce guide du responsable contient des plans de séance basés sur le contenu du Pack de Ressources Warhammer Alliance. Vous pouvez les utiliser dans votre club Warhammer Alliance, et ils sont adaptés à divers âges et niveaux de compétence. Ils proposent tous une durée recommandée. Ainsi, si cette dernière dépasse la durée des séances de votre club, vous pouvez les diviser sur plusieurs séances.

Support en ligne

Notre site Warhammer Alliance dédié dispose de tout ce dont vous avez besoin pour vous aider à organiser vos séances. S'il vous faut de l'aide pour utiliser nos ressources, vous pouvez vous adresser à votre coordinateur Warhammer Alliance ou au staff du magasin Warhammer le plus proche.



Warhammer-Alliance.com



Stores.Warhammer.com

Les livrets proposent aux membres de votre club un suivi de progression. Tamponnez ou signez chaque case à mesure qu'ils terminent les activités correspondantes pour les aider à rester motivés.

QUE CONTIENT LA BOÎTE ?

Nous vous fournissons tout le nécessaire pour que 18 élèves apprennent à assembler, peindre et jouer dans les mondes de Warhammer grâce à notre pack Warhammer Alliance spécifiquement conçu.

- » 18x livrets Warhammer Alliance
- » 18x figurines de Libérateur des Éternels de l'Orage
- » 18x figurines de Rat des Clans Skaven
- » 18x figurines d'Intercessor Space Marine
- » 18x figurines de Boy Ork
- » 10x peintures Citadel Colour
- » 18x pinceaux Starter
- » 18x dés à six faces
- » 18x palettes de peinture et planches de ruines
- » 2x plateaux de jeu
- » 18x cartes illustrées de récompense

Votre Pack de Ressources Warhammer Alliance contient 18 cartes illustrées double face. Ce sont des récompenses conçues spécifiquement pour les participants à Warhammer Alliance. Il s'agit là du seul moyen de se les procurer. Nous vous conseillons de les offrir aux participants après qu'ils ont obtenu leurs huit premiers tampons pour les récompenser et les motiver.

PREMIÈRE SÉANCE – PLANIFIER VOTRE COLLECTION

Durée de séance :
45 minutes



Lors de cette séance, vos élèves découvriront les mondes de Warhammer et planifieront la manière dont ils veulent peindre leurs figurines. C'est une manière amusante de les faire réfléchir avant qu'ils commencent à peindre et de les familiariser avec les personnages. Dans leurs discussions, encouragez les élèves à réfléchir à leur propre Ost de l'Orage des Éternels de l'Orage, Chapitre space marine, Waaagh! ork ou clan skaven.

Ce dont vous aurez besoin

- » les livrets Warhammer Alliance
- » une sélection des pots de peinture que vous avez
- » des crayons de couleur, des feutres, etc.
- » si possible, les feuilles de croquis et de coloriage imprimées depuis les ressources de support

Préparation

Installez le matériel de coloriage, des pots de peinture disponibles pour servir de référence, et des feuilles de coloriage/de papier.

Étape 1: Demandez à vos élèves de consulter l'historique dans leurs livrets Warhammer Alliance aux pages 2 à 5, 14, 16, 18 et 20, selon la figurine choisie.

Étape 2: Demandez aux élèves de regarder les divers schémas de couleurs de la page 13, et discutez de ceux qu'ils préfèrent.

Étape 3: Demandez aux élèves de réfléchir aux détails et de prendre des notes sur les différentes matières, comme le bois, les métaux, etc.

Étape 4: Demandez aux élèves de commencer leur planification. L'important ici est de penser aux couleurs qu'ils veulent utiliser pour peindre leurs figurines. Il leur faut donc se limiter aux peintures à leur disposition.

Étape 5: Encouragez les élèves à vous montrer le résultat de leur réflexion.

Maintenant que chaque élève a réfléchi à la manière dont ils veulent personnaliser leur figurine, cochez la case Collection à la page 1.

S'ils finissent en avance

Demandez aux élèves de regarder les autres figurines, si vous n'avez pas prévu de les utiliser lors d'une séance ultérieure, et de réfléchir à d'autres idées. Laissez-les discuter et partager leurs schémas de couleurs et leurs idées de troupes et de personnages avec les autres élèves. Ils peuvent également mieux observer les pots de peinture s'ils ne l'ont pas déjà fait pour préparer la séance suivante.

Astuce

Si cette séance est plus courte que le temps dont vous disposez, vous pouvez encourager les élèves à réfléchir à des idées pour les autres figurines du Pack de Ressources Warhammer Alliance, ou à inventer un nom ou une iconographie pour leur Chapitre, Ost de l'Orage, Waaagh! ou clan. Pensez pour cela à imprimer plus de feuilles.

Aller plus loin

Il peut être intéressant de parler des variations de schémas de couleurs et d'y réfléchir. Si des élèves ont mis au point un schéma de couleurs pour un Space Marine lors de la première séance, à quoi pourrait ressembler un Capitaine ou un Apothicaire du même Chapitre? Concevoir des variations d'uniforme et d'héraldique indiquant que des personnages font partie de la même organisation, mais y ont des rôles différents est une bonne manière de travailler la capacité de conception, et c'est également très motivant.

Sinon, vous pouvez proposer que tout le monde travaille à concevoir un Chapitre space marine ou un Ost de l'Orage "du club". En plus d'exercer les capacités de conception, cela peut aider les participants à développer leur capacité à présenter des idées, à travailler en équipe, à discuter, à négocier, et à trouver des accords de groupe. Évidemment, par la suite, vous pouvez également assembler et peindre une escouade ou une collection aux couleurs du club!

Cette activité aidera vos élèves à développer la **planification** et la **recherche individuelle**, tout en renforçant leurs **compétences en lecture et en prise de décision**, ainsi que leur connaissance de la **théorie des couleurs**.

DEUXIÈME SÉANCE – ASSEMBLER VOTRE PREMIÈRE FIGURINE

Durée de séance :
60 minutes



L'assemblage de figurines est un aspect très divertissant du hobby Warhammer. Dans cette séance, vos élèves extrairont les figurines de la grappe et se serviront du guide de montage pour les assembler. Ces figurines sont conçues pour être assemblées simplement, sans colle ni pince.

Ce dont vous aurez besoin

- » les livrets Warhammer Alliance
- » les figurines non assemblées de votre Pack de Ressources Warhammer Alliance, de tous les types

Préparation

Consultez les instructions de la page 7 du livret Warhammer Alliance. Demandez ensuite aux participants d'ouvrir leurs livrets aux pages 8 et 9 pour qu'ils aient les instructions sous les yeux.

Note: Vous n'avez besoin ni de colle ni de pince pour assembler ces figurines.

Étape 1: Demandez à vos élèves d'observer la grappe, de noter les numéros de chaque élément et de les chercher sur les instructions du livret.

Étape 2: Encouragez-les à extraire délicatement chaque élément de la grappe, dans l'ordre indiqué dans le guide de montage.

Étape 3: Demandez aux élèves d'emboîter fermement mais précautionneusement les deux premiers éléments en alignant bien les chevilles et les trous.

Étape 4: Laissez les élèves continuer d'extraire les éléments et de les ajouter un par un à leur figurine jusqu'à ce qu'elle soit terminée.

Étape 5: Demandez à chaque élève de vous montrer sa figurine terminée.

Maintenant que chaque élève a assemblé sa figurine, cochez la case Assemblage de la figurine concernée en page 1 du livret.

S'ils finissent en avance

Demandez aux élèves de regarder d'autres grappes du Pack de Ressources Warhammer Alliance et de voir s'ils ont le temps d'essayer d'en assembler une différente, si vous n'avez pas prévu de le faire lors d'une séance ultérieure. Ils peuvent aussi prendre le temps d'étudier un peu les instructions de peinture, pour qu'ils aient une idée de ce qui les attend, ou les caractéristiques de jeu de leur figurine pour qu'ils en identifient les armes et les autres éléments. L'important est de vous assurer qu'ils laissent leurs camarades assembler leurs propres figurines sans interférer pour que chacun puisse avoir un sentiment d'accomplissement.

Astuce

Assurez-vous que les élèves n'arrachent pas les chevilles d'assemblage de leur figurine. Sinon, les éléments ne pourront pas s'emboîter. Gardez de la colle plastique à portée de main en cas de casse.

Aller plus loin

Les participants peuvent assembler d'autres figurines du Pack de Ressources Warhammer Alliance ou d'autres figurines Warhammer si vous en avez à disposition. Notez que certaines figurines peuvent nécessiter l'utilisation d'une pince et/ou de colle. Vérifiez cela en avance et prévoyez d'expliquer comment utiliser ces outils correctement et de façon sécurisée dans le cadre de cette séance.

Vous pouvez également organiser des séances sur des activités d'Assemblage simples, comme l'utilisation de rabiots d'autres figurines pour décorer et étoffer les socles des figurines assemblées lors de cette séance.

Cette activité aidera vos élèves à développer leurs capacités de **résolution de problèmes**, de **construction** et de **d'application d'instructions écrites**.

TROISIÈME SÉANCE – PEINDRE VOTRE PREMIÈRE FIGURINE

Durée de séance :
60 minutes



Désormais, il est temps pour vos élèves de peindre leur première figurine, celle qu'ils ont assemblée auparavant. Pensez à les aider et à passer entre eux pendant la séance. Encouragez-les à voir cela comme une activité amusante et créative plutôt qu'une recherche de la perfection.

Ce dont vous aurez besoin

- » les livrets Warhammer Alliance
- » les peintures du Pack de Ressources
- » des pinceaux
- » des pots à eau
- » des palettes
- » de l'essuie-tout
- » de quoi protéger les surfaces des éclaboussures d'eau ou de peinture

Préparation

Installez de quoi protéger les tables (du papier, des feuilles de plastique, etc.). Assurez-vous que chaque élève ait accès à un pinceau, de l'essuie-tout, une palette, un pot à eau, sa figurine et le plan de peinture qu'il a préparé. Il faut aussi qu'ils puissent accéder à toutes les peintures. Les instructions de peinture sont aux pages 10 et 11 du livret Warhammer Alliance.

Étape 1: Encouragez les élèves à commencer à appliquer leur peinture principale sur la figurine selon le schéma de couleurs de leur choix. Rappelez-leur d'essayer de ne pas appliquer trop de peinture d'un coup.

Étape 2: Expliquez aux élèves comment bien nettoyer les pinceaux avec de l'eau et de l'essuie-tout avant de passer à la couleur suivante.

Étape 3: Laissez les élèves appliquer la deuxième couleur en faisant attention de ne pas la mélanger avec des zones pas encore sèches de l'étape précédente. Ils pourront repasser sur d'éventuelles erreurs.

Étape 4: Laissez-les continuer à bien nettoyer leur pinceau, à appliquer une nouvelle peinture et à répéter le processus jusqu'à ce que chaque zone soit couverte par la couleur prévue dans leur schéma de couleurs.

Étape 5: Encouragez les élèves à repasser sur les zones où une couleur a dépassé sur une mauvaise surface.

Étape 6: Demandez aux élèves de vous montrer leurs figurines terminées.

Une fois la peinture terminée, cochez la case Peinture de la figurine utilisée par chaque participant en page 1 du livret Warhammer Alliance.

S'ils finissent en avance

Encouragez les élèves à montrer leur travail. Désormais, ils peuvent considérer leur figurine comme leur propre création. Encouragez-les donc à célébrer cet accomplissement avec leurs camarades.

Astuce

Encouragez les élèves à choisir un schéma de couleurs qui leur plaît. Le livret Warhammer Alliance en montre un certain nombre. Il vaut mieux les encourager à exprimer leurs propres idées et à inventer leurs propres histoires plutôt qu'à copier directement ce que nous avons fait.

Aller plus loin

Peindre d'autres figurines du Pack de Ressources Warhammer Alliance est une manière simple d'organiser une autre séance. Les autres figurines et schémas de couleurs possibles sont assez différents pour que ça ne semble pas trop répétitif. Vous pouvez également expliquer d'autres techniques de peinture qui n'ont pas été utilisées sur les premières figurines.

Comme bonne idée de projet de groupes, ou pour les élèves qui aiment la peinture, mais pas le travail de précision, vous pouvez peindre des éléments de terrain ou des objectifs pour vos tables de jeu : elles en seront plus belles et proposeront davantage de défis tactiques lors des parties. Les participants pourront tirer de la fierté d'un ensemble de terrain du club sur lequel tout le monde aura travaillé !

Cette activité aidera vos élèves à développer leurs **talents artistiques** et leur **motricité fine**, ainsi que leur **créativité** et leur **imagination**.

QUATRIÈME SÉANCE – JOUER VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Durée de séance :
60 minutes



Pour de nombreux hobbyistes Warhammer, le jeu est au cœur du hobby. Retrouver des amis, de la famille ou rencontrer de nouvelles personnes, lors de conventions ou dans un magasin de jeu, est une expérience gratifiante, palpitante et qui représente un défi. Cette séance vise à familiariser les élèves avec des concepts de base, comme les jets de dés, le déplacement de figurines, la lecture de fiches techniques et de chartes d'unité, le fair-play, et d'autres. Bien que ces mini-jeux d'initiation soient simples, les élèves peuvent facilement suranalyser ou étudier les règles. Préparez-vous à les garder sur les rails et à répondre à toutes leurs éventuelles questions.

Ce dont vous aurez besoin

- » les livrets Warhammer Alliance
- » les figurines du scénario que vous aurez choisi
- » le plateau de mini-jeu du livret
- » les pions et les accessoires du plateau de mini-jeu
- » les dés

Répartissez les élèves par paires autant que possible.

Préparation

Lisez les scénarios du livret Warhammer Alliance pour vous familiariser avec. Le scénario pour Warhammer 40,000 se trouve en page 24, et le scénario pour Warhammer Age of Sigmar est en page 28. Installez vos zones de jeu avec les plateaux ou tapis de jeu, les dés et les fiches d'information. Demandez aux élèves d'amener leurs figurines s'ils les ont ramenées chez eux. Si vous en avez en surplus, amenez-les au cas où les élèves oublieraient les leurs.

Étape 1 : En fonction de l'âge des élèves et de leur niveau de connaissances, il vous faudra peut-être passer un peu de temps à leur expliquer comment lire un dé en faisant référence aux fiches techniques et chartes d'unité, pour leur montrer comment déterminer les échecs ou les réussites. Ne perdez pas trop de temps là-dessus, car les scénarios rentreront davantage dans les détails.

Étape 2 : Laissez les élèves installer leurs tapis de jeu et lire les règles du jeu.

Étape 3 : Laissez-les jouer. Vous pouvez passer entre eux pour les encourager, vérifier que les règles sont bien comprises, répondre aux éventuelles questions, et ainsi de suite.

Étape 4 : Notez les résultats à mesure qu'on vous les donne.

Après le dernier jet de dés, cochez la case Jeu des figurines utilisées par chaque participant sur la page 1 du livret Warhammer Alliance.

S'ils finissent en avance

Encouragez les élèves à rejouer leur scénario en inversant les rôles, ou en les mélangeant à d'autres groupes qui ont fini pour voir ce qu'il se passe s'ils font équipe, etc. Poussez-les à réfléchir sur des choses comme les probabilités des jets de dés, ou à essayer différentes tactiques pour voir si cela change l'issue de la partie.

Astuce

Si vous avez du temps, encouragez les élèves à changer de camp et à jouer l'autre faction. Si des élèves sont déçus d'avoir perdu, rappelez-leur que pour chaque victoire, il faut une défaite, que ce n'est pas une compétition et qu'il est plus important de s'être amusé avec un ami que de gagner.

Aller plus loin

Les mêmes scénarios peuvent être joués avec d'autres figurines que peuvent avoir les membres du club. Trouvez-en simplement les aptitudes sur leurs fiches techniques ou chartes d'unité. Mais gardez à l'esprit que des figurines très différentes peuvent donner un gros avantage à un des camps !

Vous trouverez d'autres options de jeu ailleurs dans les ressources de responsable Warhammer Alliance en ligne. Les participants auront hâte de jouer des parties plus conséquentes de Warhammer 40,000 et Warhammer Age of Sigmar. Vous pouvez envisager de constituer une bibliothèque de livres de règles pour le club. Les règles de base de ces jeux sont également disponibles gratuitement en ligne.

Cette activité aidera vos élèves à maîtriser la **résolution de problèmes**, les **mathématiques**, les **probabilités** et à **travailler en équipe**.

CINQUIÈME SÉANCE – LIRE DES DOCUMENTS SUR WARHAMMER

Durée de séance :
60 minutes



La lecture en autonomie est cruciale pour le développement et l'éducation des enfants. Le vaste éventail de Warhammer permet à vos élèves de choisir les histoires qu'ils aiment et de lire activement. Nos univers ont maintes histoires à raconter, avec des livres et des séries qui s'adressent aux lecteurs avides comme aux plus réticents. En plus des livres imprimés, vous trouverez des livres audio et des eBooks. Au cours de cette séance, vos élèves choisiront une nouvelle Warhammer, la liront, puis en discuteront.

Ce dont vous aurez besoin

- » les livrets Warhammer Alliance
- » un accès aux histoires téléchargeables gratuitement sur :



Warhammer-Alliance.com/Free-Fiction

Préparation

Consultez les documents des pages 2 à 5 et 30 et 31 des livrets Warhammer Alliance. Assurez-vous que les élèves aient un support sur lequel lire les histoires du site Warhammer Alliance : cela peut être les appareils de l'école, leurs propres appareils si c'est autorisé, ou des versions imprimées.

Étape 1 : Demandez aux élèves de lire les informations sur les univers aux pages 2 à 5 du livret et laissez-les décider individuellement s'ils préfèrent lire l'histoire de Warhammer 40,000 ou de Warhammer Age of Sigmar.

Étape 2 : Laissez les élèves prendre le temps de lire individuellement l'histoire qu'ils ont choisie. Laissez-les changer d'avis s'ils n'apprécient pas celle qu'ils ont choisie initialement. Les élèves ne sont pas obligés de finir leur histoire en une seule séance : laissez-les lire à leur rythme. Ils pourront facilement accéder au texte chez eux à l'aide du lien dans leur livret s'ils veulent poursuivre leur lecture après la séance.

Étape 3 : Regroupez les élèves qui ont lu la même histoire pour qu'ils discutent de ce qu'ils ont aimé.

Maintenant que les élèves ont lu au moins une partie de fiction Warhammer, cochez les cases Lecture de la page 1 du livret.

S'ils finissent en avance

Les élèves qui finissent en avance peuvent commencer à lire l'autre histoire, ou consulter les informations et les illustrations des pages 30 et 31, puis discuter avec d'autres de ce qu'ils aimeraient lire ensuite.

Astuce

Ne forcez pas les participants à lire les histoires si cela ne les intéresse pas. Laissez-les les survoler, lire d'autres contenus Warhammer dans le livret Warhammer Alliance (ou ailleurs), ou regarder les illustrations et les photos de figurines. Il est plus important que les participants s'intéressent aux univers et aux histoires plutôt qu'ils lisent quelque chose en particulier.

Aller plus loin

Constituer une bibliothèque du club peut être une bonne idée. Vous trouverez peut-être des fans de Warhammer parmi les parents, qui seront ravis de donner leurs livres ou des exemplaires de *White Dwarf*, le magazine Warhammer.

Si votre établissement a mis en place un programme de lecture, comme Silence, on lit ! ou autre, vous pouvez envisager d'y intégrer des livres Warhammer. L'intérêt pour Warhammer peut encourager les jeunes qui n'aiment pas trop lire à se plonger plus facilement dans des fictions.

Cette activité permet aux élèves de pratiquer leur capacité de **lecture**, tout en renforçant leur **créativité** et leur **imagination**.

RESSOURCES SUPPLÉMENTAIRES

Une fois que toutes ces séances sont terminées, vous pouvez les refaire pour assembler et peindre d'autres figurines, ou pour rejouer les mini-jeux. À mesure que les membres du club se familiariseront de plus en plus avec le hobby, ils pourront aussi avoir leurs propres envies et idées de ce qu'ils aimeraient faire. Le site de Warhammer Alliance propose quantité de matériel supplémentaire. Toutes nos ressources sont disponibles en PDF téléchargeables et facilement imprimables.

Ils comprennent :

- » une version numérique du livret Warhammer Alliance
- » des conseils sur la manière d'installer et d'organiser votre club
- » des activités et des packs de jeu supplémentaires, dont des mini-jeux, des pages à colorier et plus encore
- » des informations de sécurité complètes
- » des feuilles de référence des règles de jeu
- » davantage d'informations sur les produits et les jeux proposés par Games Workshop, dont un guide des règles et des aides pour les parties multijoueurs
- » et bien d'autres choses !



Warhammer-Alliance.com

Si les membres de votre club ont envie de participer au programme Battle Honours (voir page 32 du livret Warhammer Alliance), vous pouvez organiser des activités dans votre club pour les aider à atteindre leurs objectifs. Le staff des magasins ou votre Coordinateur Warhammer Alliance peuvent vous aider dans ce cadre-là.



BattleHonours.Warhammer.com

PROCUREZ-VOUS LES RÈGLES DE BASE

Les Règles de Base gratuites de Warhammer 40,000 et de Warhammer Age of Sigmar expliquent le mouvement, les tirs, les charges et le combat des figurines sur la table de jeu. Elles constituent l'épine dorsale de ces jeux et sont un point de départ idéal pour les clubs.

À mesure que le club se développe, il peut être utile de vous procurer le Livre de Base de chaque jeu. Chacun contient des règles supplémentaires pour aller plus loin. Demandez conseil au manager de votre magasin Warhammer.

Les règles de Warhammer 40,000 et de Warhammer Age of Sigmar sont disponibles sur les sites :



Warhammer40000.com



AgeOfSigmar.com

BESOIN D'AIDE ?

Si vous avez besoin d'un coup de pouce, vous pouvez toujours contacter votre Coordinateur Warhammer Alliance ou vous rendre dans le magasin Warhammer le plus proche.

Vous pouvez le trouver sur :



Stores.Warhammer.com