

Warhammer Alliance et Programmes scolaires



Bienvenue dans le guide des liens entre Warhammer Alliance et les programmes scolaires. Ce document a été constitué avec l'aide d'enseignants et d'organismes de soutien scolaire, et il a été créé pour les responsables de clubs Warhammer Alliance du monde entier. Il souligne les liens entre différents aspects du hobby Warhammer et les éléments des programmes adressés aux 12 à 18 ans dans des contextes éducatifs du monde entier.

Warhammer offre d'incroyables avantages au développement des jeunes en stimulant leur imagination, leur créativité, en les aidant à aborder les mathématiques, l'esprit critique, les compétences artistiques et sociales, et la lecture. Le hobby offre des compétences utiles dans la vie, encourage la lecture indépendante et promeut l'apprentissage en autodidacte. Ce guide peut vous aider à identifier ces avantages et la façon dont ils se connectent à certains objectifs de votre organisation ou du programme scolaire de votre pays.

Le hobby Warhammer s'articule autour de cinq piliers : Collectionner, Assembler, Peindre, Jouer et Lire, et chacun d'entre eux offre des avantages éducatifs et de développement, qui peuvent être liés directement à des éléments de programme. Warhammer est un hobby très social ; nous avons donc inclus une section sur la communauté, car nous savons que les compétences sociales sont cruciales pour le développement des jeunes.



Collectionner



Assembler



Peindre



Jouer



Lire



Communauté

N'hésitez pas à imprimer ce document pour vous en servir lors de discussions avec les responsables et les parents sur les avantages qu'offrent l'organisation d'activités Warhammer Alliance pour le développement des jeunes.

Collectionner



Bien-être

- Identifier ses réussites et en tirer de la fierté
- Relaxation et gestion du stress
- Développement des compétences sociales/communicationnelles et de l'assurance en étant "expert" sur un sujet

Compétence Essentielles (Planification)

- Planification à long terme, prise de décisions, esprit critique, sens des priorités, organisation
- Responsabilité financière

Bien-être et Prévention de la Radicalisation

- L'importance d'un hobby ou centre d'intérêt sain et adéquat, partagé avec un groupe de pairs approprié

Alphabétisation

- Alimente le désir de savoir, encourage l'apprentissage indépendant et la recherche
- Recherche sur les factions, les figurines et les unités
- Lecture et compréhension des règles

Compétence Essentielles

- Créativité
- Réflexion stratégique
- Persévérance
- Responsabilité
- Catégorisation, systématisation
- Autonomie, organisation, motivation, confiance en soi, sentiment d'efficacité personnelle, autocritique constructive

Art

- Design – planification des schémas de couleurs, personnalisation, créativité, imagination
- Utilisation des couleurs et de la théorie des couleurs

Mathématiques

- Figurines – comptage, tri, budgétisation
- Planification de listes d'armée – comptage, calcul, algèbre simple

Assembler



Bien-être

- Identifier ses réussites et en tirer de la fierté
- Sentiment d'efficacité personnelle

Alphabétisation

- Comprendre les conseils et instructions écrits
- Se renseigner sur des figurines ou unités pour comprendre le contexte de ce que l'on assemble

Bien-être et Prévention de la Radicalisation

- L'importance d'un hobby ou centre d'intérêt sain et adéquat, partagé avec un groupe de pairs approprié

Art

- Design – planifier l'assemblage, la personnalisation, créativité
- Travailler avec des matériaux variés

Compétence Essentielles

- Assurance
- Persévérance
- Apprendre de ses échecs
- Responsabilité
- Catégorisation, systématisation
- Autonomie, organisation, motivation, confiance en soi, sentiment d'efficacité personnelle, autocritique constructive

Développement Physique

- Motricité fine
- Coordination œil-main avancée

STIM

- Comprendre les instructions illustrées et les diagrammes

Design et Technologie

- Utilisation sûre d'outils – pince, colle, etc.
- Choix des outils et des techniques appropriés
- Assemblage d'un kit
- Visualisation spatiale
- Connaissance des matériaux, des propriétés et des processus de fabrication

Peindre



Bien-être

- Identifier ses réussites et en tirer de la fierté
- Sentiment d'efficacité personnelle

Bien-être et Prévention de la Radicalisation

- L'importance d'un hobby ou centre d'intérêt sain et adéquat, partagé avec un groupe de pairs approprié

Compétence Essentielles

- Assurance
- Persévérance
- Apprendre de ses échecs
- Responsabilité
- Catégorisation, systématisation
- Autonomie, organisation, motivation, confiance en soi, sentiment d'efficacité personnelle, autocritique constructive

Compétence Essentielles (Planification)

- Planification à long terme, concentration
- Identifier les risques et en prendre

Sciences de l'ingénieur

- Comprendre les guides et instructions illustrés

Alphabétisation

- Comprendre les guides et instructions écrites
- Se renseigner sur des figurines ou unités pour comprendre le contexte de ce que l'on peint

Art

- Travailler avec différents matériaux
- Design
- Découvrir des artistes renommés
- Utilisation des couleurs et de la théorie des couleurs

Développement Physique

- Motricité fine
- Coordination œil-main avancée

Design et Technologie

- Utilisation sûre d'outils
- Choix des outils et des techniques appropriés
- Bon usage des outils – nettoyage, entretien et rangement sûr

Compétence Essentielles (Communication)

- Ouverture aux critiques
- Capacité à donner des conseils et à en recevoir

Jouer



Bien-être

- Identifier ses réussites et en tirer de la fierté
- Sentiment d'efficacité personnelle

Bien-être et Prévention de la Radicalisation

- L'importance d'un hobby ou centre d'intérêt sain et adéquat, partagé avec un groupe de pairs approprié

Compétence Essentielles

- Créativité
- Assurance
- Persévérance
- Apprendre de ses échecs
- Réflexion analytique, logique
- Résolution créative de problèmes
- Catégorisation, systématisation
- Autonomie, organisation, motivation, confiance en soi, sentiment d'efficacité personnelle, autocritique constructive
- Conscience situationnelle
- Concentration

Compétence Essentielles (Communication)

- Honnêteté, résolution de conflits, compétences de communication, patience, bienveillance

Éducation Personnelle, Sociale et Sanitaire

- Apprendre à interagir convenablement avec ses pairs

Compétence Essentielles (Planification)

- Planification à long terme, stratégie, concentration, prise de décisions, esprit critique, sens des priorités
- Apprendre de ses échecs
- Identifier les risques et en prendre
- Réflexion statistique

Développement Physique

- Motricité fine

Alphabétisation

- Lire et comprendre les règles
- Lecture rapide et référencement des règles
- Se renseigner sur sa collection pour comprendre le contexte de ce avec quoi on joue

Mathématiques

- Comparaison de nombres
- Probabilités
- Algèbre simple
- Calculs

Design et Technologie

- Utilisation sûre d'outils – mètre ruban
- Mesure de distances
- Visualisation spatiale

Lire



Bien-être

- Identifier ses réussites et en tirer de la fierté

Bien-être et Prévention de la Radicalisation

- L'importance d'un hobby ou centre d'intérêt sain et adéquat, partagé avec un groupe de pairs approprié

Éducation Personnelle, Sociale et Sanitaire

- Créativité
- Assurance
- Persévérance
- Concentration

Art

- Étudier et imiter des illustrations et des illustrateurs

Alphabétisation (Rédaction)

- Rédiger ses propres rapports de bataille, des articles de blog, des récits, des campagnes, et historiques
- Vocabulaire, expression, grammaire, orthographe

Alphabétisation (Lecture Récréative)

- Vaste gamme de textes passionnants permettant des choix personnels et encourageant la lecture indépendante
- Fiction : magazine *White Dwarf*, romans et nouvelles Black Library, bandes dessinées
- Non-fiction : magazine *White Dwarf*, articles en ligne
- Empathie, ouverture à des perspectives et motivations différentes, à l'ambiguïté, introspection

Alphabétisation (Lecture dans un objectif)

- Analyse textuelle et critique de romans Black Library
- Lecture et compréhension des règles
- Lecture rapide et référencement des règles

Communauté



Bien-être

- Identifier ses réussites et en tirer de la fierté
- Rencontre de gens partageant des centres d'intérêt commun et création d'amitiés
- Gain de confiance en soi

Compétence Essentielles (Planification)

- Organiser des parties, planification pour la participation à ou l'organisation d'événements

Art

- Étudier et imiter des illustrations et des illustrateurs
- Événements de peinture et expositions

Bien-être et Prévention de la Radicalisation

- L'importance d'un hobby ou centre d'intérêt sain et adéquat, partagé avec un groupe de pairs approprié

Éducation Personnelle, Sociale et Sanitaire

- Apprendre à interagir convenablement avec ses pairs

Informatique

- Design numérique
- Design de jeux vidéo
- Illustrations numériques

Compétence Essentielles (Communication)

- Honnêteté, résolution de conflits, compétences de communication, patience, bienveillance

Carrières

- Games Workshop est une entreprise mondiale verticalement intégrée