

GRUPPENLEITER-LEITFADEN DER WARHAMMER ALLIANCE



Lieber Gruppenleiter,

Zunächst wollen wir uns hier bei Warhammer Alliance alle herzlich bei Ihnen bedanken. Ohne Sie würde es das Programm nicht geben und Jugendlichen auf der ganzen Welt würde die Erfahrung entgehen, sich am Basteln, Bemalen und Spielen mit Warhammer-Miniaturen zu erfreuen.

Dieser Leitfaden enthält alle Information, die Sie als Gruppenleiter benötigen, um Aktivitäten mit dem Ressourcenpaket der Warhammer Alliance durchzuführen. Unser Ziel besteht darin, es Ihnen so leicht wie möglich zu machen, die Aktivitäten durchzuführen, auch wenn Sie sehr wenig über Warhammer wissen. Dieses Unterstützungsmaterial gibt ihnen die Werkzeuge an die Hand, die Gruppe beim Erlernen und Üben von Mathematik, technischen Fertigkeiten, Lesefähigkeit, Kunst und Design sowie dem Erwerb von Fähigkeiten, die ihnen im Leben nützen, mittels Basteln, Spielen und Lesen zu helfen.

Auf der Website der Warhammer Alliance stehen Ihnen zahlreiche weiterführende oder ergänzende Aktivitäten zur Verfügung, wenn Sie sich entschließen, die AG noch weiter zu bringen. Weitere Informationen finden Sie am Ende dieses Booklets.

Wenn sie weitere Informationen dazu möchten, wie Sie eine Aktivität durchführen, oder Ideen brauchen, wohin Sie das Programm als Nächstes führen wollen, stehen unsere Mitarbeiter vor Ort bereit. Die Kontaktinformationen haben Sie erhalten, als Sie sich für die Warhammer Alliance registriert haben.

Wir hoffen, Sie haben Spaß mit dem Programm!

WIE DAS WARHAMMER-ALLIANCE-PROGRAMM FUNKTIONIERT

Das Programm der Warhammer Alliance wurde mithilfe des Feedbacks von Gruppenleitern wie Ihnen weiterentwickelt, was bedeutet, dass seine Struktur und Ziele die Schülerinnen und Schüler ausgesprochen gut dabei unterstützen, dem Programm zu folgen.

Die Booklets dieses Ressourcenpakets enthalten alle Informationen, die ihre Club- oder AG-Mitglieder benötigen, die enthaltenen Miniaturen zusammenzubauen, zu bemalen und mit ihnen zu spielen. Es sind auch weitere Aktivitäten zum Lesen und Erkunden der Warhammer-Welten enthalten.

Dieser Gruppenleiter-Leitfaden enthält Sessionpläne zur Verwendung des Inhalts des Warhammer-Alliance-Ressourcenpakets. Diese können Sie für ihren Club oder ihre AG der Warhammer Alliance verwenden und sie eignen sich für verschiedene Alters- und Erfahrungsstufen. Jeder gibt eine empfohlene Durchführungsdauer an und wenn diese länger ist als das Zeitfenster Ihrer Session, können Sie es auf mehrere Sessions aufteilen.

Online-Unterstützung

Die Warhammer-Alliance-Website bietet alles Nötige, um Ihnen beim Durchführen ihrer Clubsessions zu helfen. Wenn Sie Hilfe bei der Verwendung unserer Ressourcen benötigen, können sie mit ihrem Warhammer-Alliance-Koordinator oder den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern im nächsten Warhammer-Laden sprechen.



Warhammer-Alliance.com



Stores.Warhammer.com

Ihre Mitglieder können in ihren Booklets ihre Fortschritte festhalten. Sie sollten jeden entsprechenden Kreis stempeln oder markieren, wenn sie die einschlägigen Aktivitäten abschließen, um ihre Motivation zu bewahren.

WAS IST IN DER BOX?

Wir haben dem speziell zusammengestellten Warhammer-Alliance-Paket alles beigelegt, damit 18 Schülerinnen und Schüler in den Warhammer-Welten basteln, malen und spielen können.

- » 18x Warhammer-Alliance-Booklets
- » 18x Liberator-Miniaturen der Sturmgeschmiedeten Ewigen
- » 18x Clanratte-Miniaturen der Skaven
- » 18x Intercessor-Miniaturen der Space Marines
- » 18x Orkboy-Miniaturen
- » 10x Citadel-Colour-Farben
- » 18x Starterpinsel
- » 18x Sechsseitige Würfel
- » 18x Farbpaletten & Ruinenbogen
- » 2x Spielpläne
- » 18x Kunstdruck-Karten als Belohnung

Ihr Ressourcenpaket der Warhammer Alliance enthält 18 beidseitig bedruckte Karten. Diese sind speziell für Warhammer-Alliance-Teilnehmende - es gibt keine andere Möglichkeit, sie zu erhalten. Wir empfehlen, sie den Teilnehmern zur anhaltenden Motivation als Belohnung zu geben, wenn sie ihre ersten acht Stempel erhalten haben.

ERSTE SESSION – DIE SAMMLUNG PLANEN

In dieser Session lernen Ihre Jugendlichen die Welten von Warhammer kennen und planen, wie sie ihre Miniaturen bemalen wollen. So können Sie sie mit Spaß dazu bringen, über die Dinge nachzudenken, bevor sie den Pinsel in die Hand nehmen, und mit den Charakteren vertrauter werden. Ermutigen Sie die Jugendlichen beim Lesen und Reden dazu, über ihr eigenes Sturmheer der Sturmgeschmiedeten Ewigen oder ihren Orden der Space Marines, Waaagh der Orks oder Clan der Skaven nachzudenken.

Was Sie benötigen

- » Warhammer-Alliance-Booklet
- » die Ihnen zur Verfügung stehenden Farbtöpfchen
- » einige Buntstifte, Marker usw.
- » falls möglich – Ausdrucke der Design/Ausmalbogen aus den Online-Ressourcen

Vorbereitung

Legen Sie das Bemalmaterial aus, stellen sie die verfügbaren Farbtöpfchen als Referenz bereit und legen sie die Ausmalbogen/Papier bereit.

Schritt 1: Lassen Sie die Jugendlichen das Hintergrundmaterial in ihren Warhammer-Alliance-Booklets auf den Seiten 2-5 und 14, 16, 18 oder 20 ansehen, je nachdem, welche Miniaturen sie verwenden.

Schritt 2: Lassen Sie die Jugendlichen die Farbschemata auf Seite 13 ansehen und darüber sprechen, welche ihnen gefallen.

Schritt 3: Lassen sie die Jugendlichen sich die Details näher ansehen und Notizen zu verschiedenen Materialien wie Holz, Metalle usw. machen.

Schritt 4: Lassen Sie die Jugendlichen beginnen, ihren Plan zu erstellen. Sie sollten die Farben planen, mit denen sie die Miniatur später bemalen wollen, und sich daher an den vorhandenen Farbtöpfchen orientieren.

Schritt 5: Ermutigen Sie die Jugendlichen, ihre Ergebnisse zu zeigen.

Diese Aktivität hilft den Jugendlichen, **Planung** und **eigenständige Recherche** zu üben und stärkt gleichzeitig ihre **Lesefähigkeit, Entscheidungsfindung** und erweitert ihr Wissen um **Farbtheorie**.

Dauer der Session:
45 Minuten



Nun, da alle darüber nachgedacht haben, wie sie ihre Miniatur individualisieren wollen, markieren sie ihren Fortschrittskreis auf Seite 1.

Wenn die Jugendlichen früher fertig sind

Lassen Sie die Jugendlichen sich einige der anderen Miniaturen ansehen und zusätzliche Designs fertigstellen – gehen Sie nur sicher, dass Sie das Material nicht für eine andere Session vorgesehen haben. Lassen Sie sie ihre Farbschemata austauschen und Ideen für Streitmächte und Charaktere miteinander besprechen. Sie können sich als Vorbereitung auf die nächste Session auch die Farbtöpfchen näher ansehen, wenn sie es noch nicht getan haben.

Tipp

Wenn die Session die eingeplante Zeit nicht ausfüllt, können Sie sie ermutigen, Designs für die anderen Miniaturen des Warhammer-Alliance-Ressourcenpakets zu erstellen, oder einen Namen oder Symbole für ihren Orden, Sturmheer, Waaagh oder Clan. Halten sie zusätzliche Ausdrucke bereit.

Weitermachen

Eine spannende Option ist, Designvariationen ihrer bestehenden Schemata zu besprechen – wenn die Teilnehmer in ihrer ersten Session ein Space-Marine-Farbschema erstellt haben, wie könnte ein Captain oder Apothecarius desselben Space-Marine-Ordens aussehen? Uniform- und Heraldikvarianten zu entwerfen, die zeigen, dass jemand einer Organisation zugehört, sich aber auch deutlich durch dessen Rolle unterscheiden, übt die allgemeinen Designfähigkeiten und kann manche Jugendliche sehr begeistern.

Eine andere Option ist, gemeinsam einen „Club“-Orden der Space Marines oder ein Sturmheer der Sturmgeschmiedeten Ewigen zu erarbeiten. Neben der Entwicklung von Designfähigkeiten kann dies die Teilnehmer unterstützen, ihre Fähigkeiten beim Präsentieren von Ideen, der Teamarbeit, Diskussion und Verhandlung auszubauen und sich als Gruppe zu einigen. Später können sie natürlich einen ganzen Trupp oder eine Sammlung in den Farben Ihres Clubs bauen und bemalen!

ZWEITE SESSION – DIE ERSTE MINIATUR BAUEN

Dauer der Session:
60 Minuten



Miniaturen zu bauen ist ein Teil des Warhammer-Hobbys, der großen Spaß macht. In dieser Session drücken Ihre Jugendlichen die Miniaturen aus den Gussrahmen und bauen sie anhand einer Bauanleitung zusammen. Diese Miniaturen sind so gestaltet, dass sie ohne Kleber oder Seitenschneider zusammengebaut werden können, was den Anfang leicht macht.

Was Sie benötigen

- » Warhammer-Alliance-Booklet
- » nicht zusammengebaute Miniaturen aus Ihrem Warhammer-Alliance-Ressourcenpaket – von beliebiger Art

Vorbereitung

Gehen Sie die Anweisungen auf Seite 7 des Warhammer-Alliance-Booklets noch einmal durch. Lassen Sie die Teilnehmer dann ihre Booklets auf den Seiten 8-9 aufschlagen, damit sie die Anweisungen vor sich haben.

Anmerkung: Sie benötigen keinen Kunststoffkleber oder Seitenschneider, um diese Miniaturen zusammenzubauen.

Schritt 1: Lassen Sie die Teilnehmer die Gussrahmen ansehen und die Zahlen an den einzelnen Teilen mit den Anweisungen der Anleitung abgleichen.

Schritt 2: Ermutigen Sie sie, jedes Teil in der in den Bauanleitungen angegebenen Reihenfolge vorsichtig aus dem Gussrahmen zu drücken.

Schritt 3: Lassen Sie die Jugendlichen die ersten beiden Teile fest, aber vorsichtig zusammendrücken. Sie müssen darauf achten, die Verbindungsstifte richtig auszurichten.

Schritt 4: Die Teilnehmer sollen damit fortfahren, je ein neues Teil herauszudrücken und zu der Miniatur hinzuzufügen, bis diese fertig ist.

Schritt 5: Lassen Sie jeden Teilnehmer seine fertige Miniatur vorzeigen.

Nun, da alle ihre Miniatur zusammengebaut haben, markieren sie ihren Fortschrittskreis der verwendeten Miniatur auf Seite 1.

Wenn die Jugendlichen früher fertig sind

Lassen Sie die Jugendlichen sich einige der anderen Gussrahmen des Warhammer-Alliance-Ressourcenpakets ansehen und sich, wenn sie die Zeit haben, an einem anderen versuchen. Gehen Sie nur sicher, dass Sie die Miniaturen nicht für eine andere Session vorgesehen haben. Die Teilnehmer können sich auch schon ein wenig die Bemalanweisungen ansehen, um zu erfahren, was als Nächstes kommt, oder auch die Spielwerte, damit sie Waffen und andere Eigenarten der Miniatur erkennen. Der Schlüssel hier ist, ihren Nachbarn zu ermöglichen, ihre eigene Miniatur ungestört zu bauen, damit alle an der Erfahrung und dem Erfolgserlebnis teilhaben.

Tipp

Sorgen Sie dafür, dass die Lernenden die Verbindungsstäbe der Miniaturen nicht abdrehen, denn sonst passen die Teile nicht zusammen. Sie können Kunststoffkleber bereithalten, um Teile zu verbinden, wenn ein Fehler passiert sein sollte.

Weitermachen

Die Teilnehmer können andere Miniaturen aus dem Warhammer-Alliance-Ressourcenpaket bauen oder andere Warhammer-Miniaturen, wenn sie darauf Zugriff haben. Beachten Sie, dass andere Miniaturen die Verwendung von Seitenschneidern und/oder Kunststoffkleber erfordern können – machen Sie sich im Voraus mit der korrekten und sicheren Verwendung dieser Werkzeuge vertraut und bereiten Sie sich darauf vor, diese als Teil der Session zu vermitteln.

Sie können auch Sessions um einfache Bastelaktivitäten herum gestalten, etwa Teile von verwendeten Miniaturen zu verwenden, um die Bases jener, die gerade gebaut werden, zu verzieren und zu verschönern.

Diese Aktivität hilft den Jugendlichen dabei, ihre **Problemlösungs-** und **Bastelfähigkeiten** zu verbessern und **schriftlichen Anweisungen** zu folgen.

DRITTE SESSION – DIE ERSTE MINIATUR BEMALEN

Dauer der Session:
60 Minuten



Nun bemalen ihre Jugendlichen ihre erste Miniatur, die sie vorher zusammengebaut haben. Planen Sie ein, sie etwas näher anzuleiten und gehen Sie durch den Raum, während sie arbeiten. Ermutigen Sie sie, dies als Spaß und kreativ anzusehen, statt sich um Perfektion zu sorgen.

Was Sie benötigen

- » Warhammer-Alliance-Booklet
- » Farben des Ressourcenpakets
- » Pinsel
- » Wasserbecher
- » Farbpaletten
- » Papiertücher
- » Material, um den Arbeitsplatz vor Wasser und Farbe zu schützen

Vorbereitung

Legen sie alles, um den Arbeitsplatz zu schützen, bereit (Papier, Plastiksets usw.). Alle müssen auf Pinsel, Papiertücher, eine Palette, einen Wasserbecher, Miniatur und Bemalplan zugreifen können. Sie müssen auch an alle Farben kommen können. Wiederholen Sie auf den Seiten 10 & 11 des Warhammer-Alliance-Booklets die Anleitung zum Bemalprozess.

Schritt 1: Lassen Sie die Jugendlichen anhand ihres gewählten Farbschemas ihre Hauptfarbe auf die Miniatur auftragen. Erinnern Sie sie daran, nicht zu viel Farbe auf einmal aufzutragen.

Schritt 2: Zeigen Sie den Jugendlichen, wie man den Pinsel mit Wasser und Papiertüchern gründlich säubert, bevor sie die nächste Farbe verwenden.

Schritt 3: Lassen Sie die Jugendlichen die zweite Farbe auftragen und dabei aufpassen, die neue Farbe nicht auf Bereichen, die noch von den vorangegangenen Schritten feucht sind, zu vermischen. Keine Angst vor Fehlern, diese können später ausgebessert werden.

Schritt 4: Die Jugendlichen müssen die Pinsel weiter gut säubern, eine neue Farbe auftragen und den Prozess wiederholen, bis jeder Bereich in der Farbe aus ihrem Farbschema bemalt ist.

Schritt 5: Lassen Sie die Jugendlichen etwaige Fehler ausbessern, wo eine Farbe auf den falschen Bereich gelangt ist.

Schritt 6: Lassen Sie sie ihre fertigen Miniaturen vorzeigen.

Wenn sie fertig sind, markieren Sie den Bemal-Fortschrittskreis auf Seite 1 für die Miniaturen, die die Jugendlichen verwendet haben.

Wenn die Jugendlichen früher fertig sind

Ermutigen Sie die Jugendlichen, ihre Arbeit zu zeigen. Ihre Miniatur kann jetzt wirklich als ihr eigenes Werk gelten und Sie sollten ihnen Raum geben, dies mit ihren Gleichaltrigen zu zelebrieren.

Tipp

Fordern Sie sie auf, ein Farbschema zu wählen, das sie mögen. Im Warhammer-Alliance-Booklet sind mehrere abgebildet und vielleicht haben sie in einer früheren Session eigene erstellt. Eigene Ideen auszudrücken und eigene Geschichten zu erfinden sollte davor, unsere Beispiele zu kopieren, Vorrang haben.

Weitermachen

Andere Miniaturen aus dem Warhammer-Alliance-Ressourcenpaket zu bemalen, ist eine einfache Vorlage für eine weitere Session und die Miniaturen und möglichen Farbschemata sind so unterschiedlich, dass es sich nicht unmittelbar repetitiv anfühlt. Sie können auch neue Bemalfähigkeiten einführen, die an der ersten Miniatur nicht zum Einsatz kamen.

Ein tolles Projekt für eine Gruppe oder Jugendliche, die gerne malen, aber nicht so gerne Details bemalen, ist, Gelände oder Missionsziele für ihre Spieltische zu bemalen – so sehen sie schöner aus und bieten im Spiel neue taktische Herausforderungen. Auf ein Club-Geländeset, an dem alle gearbeitet haben, können die Jugendlichen wirklich stolz sein!

Diese Aktivität hilft den Jugendlichen dabei, ihre **künstlerischen Fähigkeiten** und ihre **Feinmotorik** zu verbessern und fördert dabei **Kreativität** und **Vorstellungskraft**.

VIERTE SESSION – EINE PARTIE SPIELEN

Dauer der Session:
60 Minuten



Für viele Warhammer-Hobbyisten ist das Spielen das Herz des Hobbys. Sich mit Familie und Freunden zu treffen – oder neue Menschen auf Conventions oder in Spieläden – ist eine lohnenswerte, interessante und herausfordernde Erfahrung. In dieser Session sollen sich die Jugendlichen mit einigen Grundkonzepten vertraut machen, darunter Würfel werfen, Miniaturen bewegen, Datenblätter und Schriftrollen lesen, sich sportlich verhalten und derlei. Während die Einführungsminispiele einfach sind, verliert man sich leicht darin, zu viel zu grübeln oder die Regeln zu studieren – stehen Sie bereit, sie anzuleiten und eventuelle Fragen zu beantworten.

Was Sie benötigen

- » Warhammer-Alliance-Booklet
- » die Miniaturen für das gewählte Szenario
- » der Minispiel-Spielplan aus dem Booklet
- » Marker und Zubehör des Minispiel-Spielplans
- » Würfel

Teilen Sie die Jugendlichen so gut es geht in Paare auf.

Vorbereitung

Lesen die Szenarios aus dem Warhammer-Alliance-Booklet, um sich damit vertraut zu machen. Sie finden auf Seite 24 ein Szenario für Warhammer 40.000 und auf Seite 28 eines für Warhammer Age of Sigmar. Statten sie den Spielbereich mit Spielplänen oder -matten, Würfeln und Informationsbogen aus. Lassen Sie die Jugendlichen ihre Miniaturen mitbringen, wenn sie diese mit nach Hause genommen haben. Wenn Sie übrige Miniaturen haben, bringen Sie sie mit, falls Jugendliche ihre vergessen haben.

Schritt 1: Abhängig von Alter und Vertrautheit der Jugendlichen sollten Sie ein wenig Zeit darauf verwenden, zu erklären, wie man Würfelergebnisse abliest und mit den Datenblättern oder Schriftrollen abgleicht, um Erfolg oder Misserfolg zu ermitteln. Verbringen Sie hiermit aber nicht zu viel Zeit, denn das Szenario geht hierauf im Detail ein.

Schritt 2: Lassen Sie die Jugendlichen ihre Spielpläne vorbereiten und die Spielregeln lesen.

Schritt 3: Lassen Sie sie spielen! Jetzt können Sie durch den Raum gehen und sie ermutigen, schauen, ob sie alles verstanden haben, bei der Beantwortung etwaiger Fragen helfen und ähnliches.

Schritt 4: Halten Sie die Ergebnisse fest, wenn die Spiele enden.

Wenn die Würfel schweigen, markieren Sie den Spielen-Fortschrittskreis auf Seite 1 für die Miniaturen, die die Jugendlichen verwendet haben.

Wenn die Jugendlichen früher fertig sind

Ermutigen Sie die Jugendlichen, sich noch vertrauter zu machen, indem sie ihr Szenario mit vertauschten Rollen spielen, und setzen Sie sie mit anderen Gruppen, die fertig sind, zusammen, damit sie gegeneinander antreten können usw. Regen Sie sie an, etwa Wahrscheinlichkeiten von Würfelergebnissen nachzudenken oder neue Taktiken auszuprobieren.

Tipp

Wenn Sie die Zeit haben, ermutigen Sie die Jugendlichen, die Seiten zu tauschen und eine andere Fraktion zu spielen. Wenn sich Jugendliche schlecht fühlen, weil sie verloren haben, erinnern Sie sie daran, dass die Hälfte aller Ergebnisse Verluste sind – und dass es kein Wettbewerb ist, Spaß haben und mit Freunden spielen ist wichtiger, als zu gewinnen.

Weitermachen

Dasselbe Spiel kann mit anderen Miniaturen der Jugendlichen gespielt werden – lesen Sie die einschlägigen Fähigkeiten auf den Datenblättern und Schriftrollen nach. Denken Sie aber daran, dass sehr unterschiedliche Miniaturen und Datenblätter einen großen Vorteil bieten können!

Online finden Sie weitere Spiele bei den Ressourcen für Leitungen der Warhammer Alliance. Die Jugendlichen werden auch ganze Partien Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar spielen wollen. Sie können eine Club-Regelbuchbibliothek einrichten. Die Regeln dieser Spiele sind auch kostenlos online erhältlich.

Diese Aktivität hilft den Jugendlichen dabei, ihre **Problemlösungsfähigkeiten**, **Mathematik**, **Wahrscheinlichkeiten** und **Teamwork** zu verbessern.

FÜNFTE SESSION – ÜBER WARHAMMER LESEN

Dauer der Session:
60 Minuten



Selbstständiges Lesen ist für die Entwicklung und Bildung eines Kindes essenziell. Warhammers breites Programm bietet jungen Menschen die Auswahl an Geschichten, die sie lieben, und einen proaktiven Umgang mit dem Lesen. Unsere Welten halten viele Geschichten bereit, mit Büchern und Reihen, die eifrigen und eher zögerlichen Lesern gefallen. Neben gedruckten Büchern gibt es Hör- und E-Bücher. In dieser Session wählen die Jugendlichen eine Warhammer-Kurzgeschichte, lesen einen Teil und sprechen darüber.

Was Sie benötigen

- » Warhammer-Alliance-Booklet
- » Zugang zu den kostenlosen Geschichten zum Herunterladen auf:



Warhammer-Alliance.com/Free-Fiction

Vorbereitung

Gehen Sie das Material auf den Seiten 2-5 und 30-31 des Warhammer-Alliance-Booklets erneut durch. Gehen Sie sicher, dass die Jugendlichen die Geschichten von der Warhammer-Alliance-Website lesen können – ob auf Schulgeräten, eigenen, falls erlaubt, oder ausgedruckt.

Schritt 1: Lassen Sie sie die Settinginformationen auf den Seiten 2-5 wiederholen und individuell entscheiden, ob sie die Geschichte zu Warhammer 40.000 oder Warhammer Age of Sigmar bevorzugen.

Schritt 2: Geben Sie den Jugendlichen etwas Zeit, individuell die gewählte Geschichte zu lesen. Sie sollten die Geschichte wechseln dürfen, wenn die ursprünglich gewählte ihnen nicht gefällt. Die Jugendlichen müssen die Geschichte nicht in einer Session fertig lesen – gestatten Sie ihnen ihr eigenes Tempo. Mit dem Link im Booklet können sie auf die Geschichte leicht zugreifen, wenn sie nach der Clubsession weiterlesen wollen.

Schritt 3: Teilen Sie diejenigen, die dieselbe Geschichte gelesen haben, in Gruppen ein und lassen Sie sie miteinander darüber reden, was ihnen daran gefallen hat.

Nun, da jeder Jugendliche etwas von einer Warhammer-Geschichte gelesen hat, markieren sie den Lesen-Fortschrittskreis auf Seite 1.

Wenn die Jugendlichen früher fertig sind

Jugendliche, die schnell fertig sind, können mit einer anderen Geschichte beginnen oder sich die Informationen und Bilder auf den Seiten 30 & 31 ansehen und dann miteinander darüber unterhalten, was sie gerne als Nächstes lesen würden.

Tipp

Zwingen Sie die Jugendlichen nicht, die Geschichten zu lesen, wenn sie kein Interesse zeigen. Lassen Sie sie überfliegen, anderes Warhammer-Material aus dem Warhammer-Alliance-Booklet (oder einer anderen Quelle) lesen oder sich die Bilder und Miniaturenfotos anschauen. Es ist wichtiger, die Teilnehmer für das Setting und die Geschichten zu begeistern, als sie zu drängen, in einem vorgegeben Buch zu lesen.

Weitermachen

Es ist eine gute Idee, eine Clubbibliothek zusammenzustellen. Oft werden sich unter den Eltern Warhammer-Fans finden, die gerne Bücher oder Exemplare des White Dwarfs – dem Warhammer-Magazin – beisteuern.

Wenn ihre Schule Programm zum stillen Lesen, Sprachenlernen durch Lesen oder ähnliches hat, können Sie darauf einwirken, dass Warhammer-Bücher darin aufgenommen werden – das Interesse an Warhammer kann zögerlichen Lesern helfen, sich mehr auf Geschichten einzulassen.

Diese Aktivität hilft den Jugendlichen dabei, ihre **Lesekompetenz** zu verbessern und stärkt **Kreativität** und **Vorstellungskraft**.

WEITERE RESSOURCEN

Wenn diese Sessions abgeschlossen sind, können Sie sie erneut abhalten, um andere Miniaturen zu bemalen oder das andere Minispiel zu spielen. Wenn die Clubmitglieder vertrauter mit dem Hobby werden, haben sie wahrscheinlich auch eigene Wünsche oder Anregungen, was sie gerne tun würden. Es gibt auf der Website der Warhammer Alliance viel weiteres Material. Alle Ressourcen sind als druckerfreundliche PDFs zum Herunterladen verfügbar.

Sie schließen ein:

- » eine digitale Version des Warhammer-Alliance-Booklets
- » Ratschläge, um Ihren Club zu gründen und zu betreiben
- » Zusätzliche Aktivitäten und Spielepakete, einschließlich Minispiele, Ausmalseiten und mehr
- » ausführlichere Gesundheits- und Sicherheitsinformationen
- » Regelreferenzbogen
- » weitere Informationen zu den Produkten und Spielen von Games Workshop, einschließlich eines Leitfadens zur Verwendung der Regeln und Unterstützung für Mehrspielerpartien
- » und mehr!



Warhammer-Alliance.com

Wenn einige Clubmitglieder Lust haben, an Battle Honours teilzunehmen (siehe Seite 32 des Warhammer-Alliance-Booklets), können Sie in ihrem Club Aktivitäten anhalten, die ihnen helfen, ihre Ziele dabei zu erfüllen. Ladenmitarbeiter oder Ihr Koordinator der Warhammer Alliance können Ihnen dabei helfen.



BattleHonours.Warhammer.com

HOLEN SIE SICH DIE GRUNDREGELN

Die kostenlosen Grundregeln für Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar beschreiben, wie man auf dem Schlachtfeld die Miniaturen bewegt, damit schießt, angreift und kämpft. Sie sind das Rückgrat des Spielens und perfekt für Clubs, die gerade anfangen.

Wenn der Club wächst, kann es sich lohnen, ein Grundregelbuch für jedes Spiel zu besorgen. Sie enthalten zusätzliche Regeln, um die Spiele noch zu erweitern. Sprechen Sie mit Ihrem örtlichen Warhammer-Ladenmanager, er kann Ihnen weiterhelfen.

Die Regeln für Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar finden sie auf den Websites:



Warhammer40000.com



AgeOfSigmar.com

BRAUCHEN SIE UNTERSTÜTZUNG?

Wenn sie weitere Hilfe brauchen, können Sie sich immer an ihren Koordinator der Warhammer Alliance wenden oder den nächsten Warhammer-Laden besuchen.

Den nächsten Laden finden Sie auf:



Stores.Warhammer.com