

ウォーハンマー・アライアンスクラブ指導者用ガイド

クラブ指導者のみなさまへ

日頃よりウォーハンマー・アライアンスのご愛顧のほど、ありがとうございます。指導者のみなさまの支援があるおかげで、本プログラムは成り立っており、世界中の若い世代の方たちがウォーハンマーのミニチュアを通して、組み立てやペイント、ゲームをプレイする楽しさを体験することができています。

本ガイドには、ウォーハンマー・アライアンスのリソースパックを使用したアクティビティを運営するに当たり、クラブの指導者として必要な情報を記載しています。本ガイドの目的は、ウォーハンマーに関する知識の有無に関係なく、安心してアクティビティを運営できるよう指導者の手助けをすることです。このような補助教材には、算数や工作、読み書き、芸術、設計にまつわる学習、さらに組み立て、ゲーム、読書を通したライフスキルの習得を促す方法が含まれています。

ウォーハンマー・アライアンスのウェブサイトでは、追加の資料を入手できます（詳細は次のページを参照）。フォローアップ用または補足的なアクティビティも用意していますので、クラブの内容をさらに充実させたい場合はぜひご活用ください。詳細は本ガイドの最後のページを参照してください。

アクティビティの運営方法に関する情報や、プログラムの発展に関するアイデアについては、最寄りのウォーハンマーストアのスタッフにお声がけください。ウォーハンマー・アライアンスに登録している場合は、登録時にご案内している最寄りのウォーハンマーストアの連絡先をご活用ください。



ウォーハンマー・アライアンスの進め方

ウォーハンマー・アライアンスのプログラムは、みなさまのようなクラブ指導者からの意見をもとに作成されており、その構成や目標は、生徒がプログラムに積極的に取り組めるよう支援する上で大いに役立っています。

本リソースパックの冊子には、同梱されているミニチュアをクラブメンバーが組み立ててペイントし、そしてそのミニチュアと遊ぶために必要なあらゆる情報が記載されています。さらに読書やウォーハンマーの世界を楽しめるアクティビティも用意されています。

この指導者用ガイドには、ウォーハンマー・アライアンスのリソースパックの内容を使用したアクティビティプランが記載されています。本プランはウォーハンマー・アライアンスクラブで利用することができ、あらゆる年齢や能力に適しています。どの項目にも所要時間が記載されているため、それを参考にしながら、アクティビティの計画や運営を行うことが可能です。持ち時間がその所要時間よりも短い場合は、複数のアクティビティに分けて実施することもできます。

オンラインサポート

ウォーハンマー・アライアンス専用のウェブサイトでは、クラブアクティビティの運営に役立つあらゆる情報が載っています。リソースを使う上で手助けが必要な場合は、ウォーハンマー・アライアンスのコーディネーターや最寄りのウォーハンマーストアのスタッフに相談してください。



Warhammer-Alliance.com



Stores.Warhammer.com

クラブメンバーの冊子には「進行トラッカー」があります。クラブメンバーがアクティビティを完了したら、その該当する各枠にスタンプやサインをしましょう。これにより、メンバーの意欲の向上を促すことができます。

ボックスの内容

ウォーハンマー・アライアンスパック（18 人まで対応）には、メンバーが組み立てやペイント、そしてウォーハンマーの世界で遊ぶ方法を学ぶのに必要なすべてが揃っています。

- » ウォーハンマー・アライアンスの冊子×18
- » ストームキャスト・エターナル・リベレイターのミニチュア×18
- » スケイヴン・クランラットのミニチュア×18
- » スペースマリーン・インターセッサーのミニチュア×18
- » オルク・ボウイのミニチュア×18
- » シタデルカラー塗料×10
- » スターター・ペイントブラシ×18
- » 六面ダイス×18
- » パレットとルーインシート×18
- » バトルマット×2
- » 報酬のアートカード×18

ウォーハンマー・アライアンスのリソースパックには、18枚の両面アートカードが収録されています。これらのカードは、特にウォーハンマー・アライアンスのメンバーに向けて贈られる、ウォーハンマー・アライアンス限定の報酬です。生徒たちが初めて8個のスタンプを獲得したときに、生徒のモチベーションを維持するため、報酬としてこれらのカードを渡すといいでしょう。

アクティビティ1：コレクションの計画

アクティビティ所要時間：
45 分



このアクティビティにおいて、生徒にはウォーハンマーの世界に触れ、実際に塗り始める前に、自身のミニチュアをどのように塗りたいかを考えてもらいます。これは、塗る前に考えるきっかけとなる楽しい方法であり、キャラクターにより親しみを持てるようになります。キャラクターの背景を読んだり、お互いに話し合ったりする中で、生徒は自分だけのミニチュアを作り上げることができます。ストームキャスト・エターナルのストームホスト、スペースマリーン戦団、荒れ狂うオルクの軍団、スケイヴン氏族を自由に考察することもできるでしょう。

必要なもの

- » ウォーハンマー・アライアンスの冊子
- » 手元にある塗料一式
- » 色鉛筆やマーカーなど
- » 可能であれば、オンライン補助資料のデザイン/塗り絵シートの印刷物

準備

色材、使用可能な塗料（参考用）、塗り絵シート / 紙を用意します。

ステップ1：選んだミニチュアに応じてウォーハンマー・アライアンス冊子の2～5、14、16、18、20ページのいずれかに記載された背景を読んでもらいます。

ステップ2：13ページに掲載されたさまざまな配色を見て、好みの配色について話し合ってもらいましょう。

ステップ3：細部を見るよう指示し、木や金属のような違った素材についてメモをとってもらいます。

ステップ4：計画を立て始めてもらいましょう。ここでは、あとでミニチュアに塗りたい色の構想を練ってもらうことが重要です。手元に準備した塗料の色で配色を考えてもらいましょう。

ステップ5：生徒に完成した作品を見せてもらいましょう。

生徒がそれぞれ、自分のミニチュアをどのように仕上げたいかを考え終えたら、1ページの「集める」の枠にスタンプかサインをしましょう。

生徒の作業が早めに終わった場合：

生徒に他のミニチュアも見てもらい、異なるデザインを考えてもらいましょう。違うアクティビティで取り組む予定のミニチュアと被ってしまわないよう確認するといいでしょう。異なるデザインを考えている間は、軍勢やキャラクターの配色、そのアイデアについて生徒が他の生徒に紹介したり話し合ったりできる環境を作りましょう。また、次のアクティビティに備えて、ペイントポットの塗料を見てもらうのもいいでしょう。

アドバイス

時間が余った場合、ウォーハンマー・アライアンスのリソースパックに同梱された他のミニチュアのデザインを考えて完成させたり、戦団、ストームホスト、〈いくさだアァアア!〉、氏族の名前を作るよう促してみしましょう。万が一に備え、予備の印刷物も用意しておきましょう。

その他

例えば、生徒が初めてのアクティビティでスペースマリーンの配色をデザインした場合、同じスペースマリーン戦団の中隊長や医術官がどのような出来栄になるのか考えてもらうなど、すでに自身で考えた配色のバリエーションについて話したり、デザインしたりすることを生徒に提案してもいいでしょう。ユニフォームや紋章は、同じ組織に属するキャラクターであることを示すことができ、また役割によっては、それらのユニフォームや紋章に異なるバリエーションが存在します。これらをデザインすることは、一般的なデザインスキルに取り組む良いきっかけになり、生徒によっては夢中になれる課題となるでしょう。他にも、クラブのスペースマリーン戦団やストームキャスト・エターナル・ストームホストをみんなでデザインするのもいいでしょう。そうすることで、生徒はデザインスキルの向上とともに、自身のアイデアの説明や、チームワーク、議論や交渉を経て、グループの合意に至る一連のスキルを高めることができます。もちろん、その後にスカッドやコレクションを組み立て、クラブ独自の配色でペイントすることも可能です。

このアクティビティを通して、生徒の読解力、決断力、色彩理論の知識が向上するとともに、計画を立てたり、自主的に研究を行ったりする練習にもなります。

アクティビティ2：初めてのミニチュアを組み立てる

ミニチュアの組み立ては、ウォーハンマーホビーにおける醍醐味の一つです。このアクティビティで、生徒はランナーからパーツを押し外し、組み立てガイドを参照しながらミニチュアを組み立てていきます。このミニチュアは、接着剤やニッパーを使わずに組み立てられるよう設計されているため、容易に取り掛かることができます。

必要なもの

- » ウォーハンマー・アライアンスの冊子
- » ウォーハンマー・アライアンスパック付属の未組立てミニチュア（種類は問わない）

準備

ウォーハンマー・アライアンスの冊子7ページに記載された解説を参照します。そのあと、生徒に組み立てガイドが記載された8～9ページを開けるよう指示しましょう。

メモ：これらのミニチュアにプラスチック用の接着剤やニッパーは必要ありません。

ステップ1：ランナーを見て各パーツの番号をメモしてもらい、組み立てガイドに記載された番号と照らし合わせてもらいましょう。

ステップ2：組み立てガイドに記載された順序に従い、ランナーから各パーツを優しく押し外すよう促しましょう。

ステップ3：ピンとダボ穴を並行にして、2つのパーツを互いにしっかり、かつ慎重に押し込むよう指示します。

ステップ4：他のパーツも同じように進めて、一つずつパーツを組み立てながらミニチュアを完成させてもらいましょう。

ステップ5：生徒が完成させたミニチュアを見せてもらいましょう。

生徒が組み立てを終えたら、使用したミニチュアについて、1ページに掲載された「作る」の枠にスタンプを押しましょう。

生徒の作業が早めに終わった場合：

ウォーハンマー・アライアンスのリソースパックに同梱されている他のランナーを見てもらい、別のミニチュアにも挑戦する時間があるか考えてもらいましょう。ただし、別のアクティビティで使用する予定のミニチュアと重ならないよう、事前に確認してください。また、次に行う内容の予習として、ペイントの説明書を見たり、ゲームについて読んで、ミニチュアの武器や装備について学ぶよう促してもよいでしょう。重要なのは、周囲の生徒がミニチュアを快適に組み立てられるよう配慮し、互いの作業を妨げない環境を作ることです。そうすることで、全員が達成感を持ってこの体験を終えることができます。

コツ

簡易組み立て式のペグを捻じって取らないように注意しましょう。ペグが変形してしまうと穴に差し込めなくなってしまう。ミスがあった部分を接着できるように、プラスチック用接着剤を用意しておきましょう。

その他

生徒は、ウォーハンマー・アライアンスのリソースパックに同梱された他のミニチュアを組み立てたり、他のウォーハンマーのミニチュアを入手できるようであれば、そのミニチュアを組み立てたりしてもいいでしょう。他のミニチュアを組み立てるには、ニッパーや、接着剤を使用しなければならない場合があります。事前に確認し、アクティビティの一部として、そのツールの正しい安全な使い方を教える計画を立てましょう。

また、以前作ったミニチュアのスペアパーツを使って、今取り組んでいるミニチュアのベースに飾り付けをすることなど、簡単な「作る」関連のアクティビティを行ったりするのもいいでしょう。

アクティビティ所要時間：
60分



このアクティビティを通して、生徒は問題を解決したり、組み立てたり、説明書に従ったりする練習ができます。

アクティビティ3：初めてのミニチュアをペイントする

アクティビティ所要時間：
60 分



生徒は、前回のアクティビティで組み立てた最初のミニチュアを使って、初めてペイントをしていきます。手短に追加の解説を行い、作業中はその様子を見て回るようにしましょう。完璧さを求めて心配するよりも、ペイントは楽しく創造的な作業であると考えてもらえるよう促すとよいでしょう。

- » ウォーハンマー・アライアンスの冊子
- » リソースパックの塗料
- » ブラシ
- » 水入れ
- » ペイント・パレット
- » ペーパータオル
- » こぼれた塗料や水から作業スペースを守るための材料

必要なもの

準備

作業スペースを保護するための材料（紙やプラスチック製シートなど）を用意しましょう。ブラシ、ペーパータオル、塗料、パレット、水入れ、個々のミニチュアを準備します。作成したペイント計画を生徒それぞれが参照できるようにしておきましょう。ペイントの工程に関する解説については、ウォーハンマー・アライアンスの冊子の 10 ページと 11 ページを参照してください。

ステップ1: まずは、生徒が選んだ配色を使ってミニチュア全体に主色を塗ってもらいましょう。一度に多くの塗料を塗ってしまわないように注意を促します。

ステップ2: 次の色に移る前に、水とペーパータオルを使ってブラシをきれいに洗う方法を教えましょう。

ステップ3: 前のステップで塗った、まだ乾き切っていない塗料と混ざってしまわないよう気をつけながら、生徒は2つ目の色を塗っていきます。失敗してしまっても上から塗り直せるため、心配いりません。

ステップ4: ブラシをよく洗ってから新しい塗料でペイントし、自身が考えた配色で各箇所が塗れるまで、この工程を繰り返してもらいましょう。

ステップ5: 間違った箇所に色がはみ出している場合は、元の色で修正してもらいましょう。

ステップ6: 生徒に完成した作品を見せてもらいましょう。

生徒がペイントを終えると、1 ページに掲載された該当するミニチュアの「塗る」の枠にスタンプを押します。

生徒の作業が早めに終わった場合：

生徒たちに自身の作品を披露するよう促しましょう。この時点で生徒たちは、自身のミニチュアが自分の作品であることをしっかりと感じられます。他の生徒たちと達成をお祝いする機会を作りましょう。

アドバイス

好きな配色を選ぶよう生徒を促しましょう。ウォーハンマー・アライアンスの冊子でいくつか紹介されています。前回のアクティビティで自身の配色を決めているかもしれません。同じ内容を繰り返し行ったときよりも、自分のアイデアを述べたり、独自の物語を作ったりしたときには、より褒めてあげましょう。

その他

ウォーハンマー・アライアンスのリソースパックに同梱されている他のミニチュアのペイントを行うことで、もう一つのアクティビティを簡単に行うことができます。使う可能性のある配色は幅広く、同じことを繰り返していると感じさせてしまうことはそれほどないでしょう。初めてのミニチュアで使っていない、新しいペイント技術を紹介することもおすすめです。

グループプロジェクトを実行する場合や、ペイントは好きでも細かい作業が好きではない生徒には、ゲームテーブル用の特殊地形や作戦目標をペイントしてもらうといいでしょう。そうすることで、ゲームテーブルの見栄えが良くなったり、ゲームの新たな戦術的課題を作り出すことができます。全員が一緒に取り組んだクラブの特殊地形は、生徒が誇りに思う作品になることでしょう。

このアクティビティを通して、生徒の**創造性と想像力**が向上するとともに、**芸術的スキル**の活用や**微細運動**を行う練習にも役立ちます。

アクティビティ4：ゲームをプレイする

アクティビティ所要時間：
60分



多くのウォーハンマーホビストにとって、ゲームをプレイすることはホビーの中核です。友人や家族と集まったり、大会やゲームショップで新しい人たちに会ったりすることは、楽しく、価値があり、やりがいのある経験を得ることができます。このアクティビティは、ダイスロールの仕方、ミニチュアの移動、データシートとウォースクロールの読み方、スポーツマンシップを守ることなど、基礎的な概念に生徒たちが慣れ親しむことを目的としています。入門用のミニゲームは簡単ですが、考えすぎたり、ルールの勉強に時間を費やしてしまいがちです。生徒が脱線しないよう導き、質問に答えられるよう、あらかじめ準備しておきましょう。

必要なもの

- » ウォーハンマー・アライアンスの冊子
- » 選んだゲームのシナリオに対応したミニチュア
- » 冊子のミニゲームボード
- » ミニゲームボードのトークンとアクセサリ
- » ダイス

できる限り生徒たちを1対1でペアにしましょう。

準備

ウォーハンマー・アライアンスの冊子に記載されたゲームのシナリオに目を通しましょう。『ウォーハンマー 40,000』のシナリオについては24ページを、『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』は28ページを参照しましょう。ゲームボードかゲームマット、ダイス、そして情報シートを用意して、ゲームができる環境を整えましょう。生徒たちが自宅にミニチュアを持って帰っている場合は、自身のミニチュアを持参するよう指示します。予備のミニチュアがある場合は、生徒が自身のミニチュアを忘れたときに備えて準備しておきましょう。

ステップ1：年齢やウォーハンマーの親しみの度合いに応じて、ダイスの読み方や、データシートとウォースクロールの参照の仕方を少し時間をかけて解説しましょう。また、データシートやウォースクロールを参照する方法は、成功か失敗かを判断するデモンストレーションを行いながら説明するといいいでしょう。ただし、詳しい情報はシナリオに記載されているため、説明に時間を費やしすぎないようにしましょう。

ステップ2：生徒にバトルマットの準備やゲームのルールを一読してもらいましょう。

ステップ3：ゲームを開始しましょう。様子を見回り、励ましたり、理解ができているか確認したり、疑問点を解決する手助けをしたりするといいいでしょう。

ステップ4：結果が出たら集計しましょう。

生徒がダイスのロールを終えると、1ページに掲載された該当するミニチュアの「遊ぶ」の枠にスタンプを押します。

生徒の作業が早めに終わった場合：

生徒がよりゲームに慣れることができるよう、独自のシナリオで再度ゲームをプレイしたり、役割を交代してみたり、ゲームが終わった他のグループと組んでみるよう促すといいいでしょう。その他にも、ダイスの出目確率について考えさせたり、違った戦術を試して、結果の違いを見てみるよう提案するのもいいでしょう。

アドバイス

時間がある場合は、ペアと陣営を入れ替えて、他の陣営としてプレイするよう促しましょう。生徒たちが負けたことに悔しがっていたら、すべての結果のうち半分は負けになること、そしてこれは競争ではなく、勝つことよりも友人と一緒にゲームを楽しむことが大切であると伝えましょう。

その他

生徒が持っている他のミニチュアを用いても、同じゲームをプレイすることができます。データシートかウォースクロールで当該アビリティを参照しましょう。互いのミニチュアやデータシートが大きく異なれば、一方が大きく有利になる可能性があることを留意しておきましょう。

オンラインのウォーハンマー・アライアンスの指導者用素材には、他にもさまざまなゲームが用意されています。生徒にとって、『ウォーハンマー 40,000』と『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』の完全版ゲームを始めるきっかけにもなるかもしれません。ルールブック専用のライブラリークラブを発足することを考えてみるのもいいでしょう。これらのゲームの主要ルールは、オンラインで無料で入手できます。

このアクティビティを通して、生徒は**問題解決**や**数学**、**確率**、**チームワーク**を鍛えることができます。

アクティビティ5：ウォーハンマーの世界を読む

アクティビティ所要時間：

60分



子どもたちの成長と教育には読書が欠かせません。ウォーハンマーの世界は広大であることから、物語は多岐にわたるため、生徒は好みの物語を見つけられるはずです。読書好きな生徒も読書が苦手な生徒も楽しめる書籍やシリーズが揃っています。紙媒体の書籍のほかに、オーディオブックや eBook も用意されています。本アクティビティにおいて、生徒たちはウォーハンマーの短編小説を選び、それを読んだ後、物語について話し合います。

必要なもの

- » ウォーハンマー・アライアンスの冊子
- » 下記ウェブサイトからダウンロードできる物語（無料）



Warhammer-Alliance.com/Free-Fiction

準備

まず、ウォーハンマー・アライアンス冊子の 2 ～ 5 ページ、30 ～ 31 ページに記載されている内容を確認します。生徒がウォーハンマー・アライアンスのウェブサイトにある物語にアクセスできる環境であることを確認してください。学校にあるデバイスや生徒自身のデバイスを使用するか、印刷をして配布することをおすすめします。

ステップ1: 生徒に、2 ～ 5 ページに記載された背景情報に目を通すよう指示し、『ウォーハンマー 40,000』の物語か『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』の物語のどちらに興味があるか個々で決めてもらいましょう。

ステップ2: 選んだ物語をそれぞれ黙読してもらいます。選んだ物語が自身の好みと合っていないければ、他の物語を選んでももらいましょう。1つのアクティビティで物語を読み終えられなくても問題ありません。それぞれのペースで読んでもらいましょう。冊子のリンクを利用すると自宅でも引き続き物語を楽しめるため、アクティビティ後も読書をしたい生徒におすすめです。

ステップ3: 同じ物語を読んでいる生徒をグループごとに分け、自身のお気に入りの場面などの感想を話し合ってもらいましょう。

生徒がウォーハンマーの小説を読んだら、1 ページに掲載された該当するミニチュアの「読む」の枠にスタンプを押します。

生徒の作業が早めに終わった場合：

早くに読み終えた生徒には、他の物語を読み進めてもらったり、30 ～ 31 ページに記載された情報やアートワークを見てもらい、次に読みたい物語を考えてもらいましょう。

アドバイス

物語に興味がない生徒には、読むことを強制しないようにしましょう。代わりにウォーハンマー・アライアンス冊子に記載された内容（あるいはウォーハンマーに関する他の内容）を読んでもらったり、ミニチュアのアートワークや写真を見てもらったりしましょう。本アクティビティの目的は、特定の書籍を読むことよりも、楽しみながらウォーハンマーの背景になじみをもってもらうことです。

その他

書籍の寄付に積極的なウォーハンマーファンの保護者の方々もいますので、ライブラリークラブを発足することもおすすめです。

持続的黙読（SSR）のプログラムや多読（Extensive Reading）プログラムなどを取り入れている場合、ウォーハンマーの書籍を考えてみてもいいでしょう。ウォーハンマーに興味を持つことで、読書が苦手な生徒でも積極的に小説を楽しめるきっかけになるかもしれません。

このアクティビティは、生徒の読書力を鍛え、創造性と想像力の向上に役立ちます。

その他の役立つ情報

これらのアクティビティが一通り終わったら、他のミニチュアの組み立てやペイント、あるいは他のミニチュアでゲームをプレイするために再度実施してもいいでしょう。生徒であるクラブメンバーがホビーにより馴染みを覚えるにつれて自身の要望や提案を持つようになるでしょう。ウォーハンマー・アライアンスのウェブサイトには、アクティビティで使える多くの素材を用意しています。それらはすべて PDF でダウンロードができ、印刷可能なため、ぜひ活用してみてください。

内容：

- » ウォーハンマー・アライアンス冊子(デジタル版)
- » クラブの準備や運営についてのアドバイス
- » ボーナスアクティビティやゲームパック(ミニゲーム、塗り絵など)
- » 健康と安全性のさらなる情報
- » ゲームルールの参照シート
- » ゲームズワークショップ提供の製品やゲームのさらなる情報(マルチプレイヤー用ゲームのルールに関する解説やサポート)
- » その他にも役立つ資料をたくさん用意しています。



Warhammer-Alliance.com

『バトルオナー』（ウォーハンマー・アライアンス冊子 32 ページ参照）に興味がある生徒がいれば、クラブの中でその目標達成を促すアクティビティを運営することも可能です。ウォーハンマー・アライアンスのコーディネーターかスタッフに相談してみましょう。



BattleHonours.Warhammer.com

コアルールの活用

『ウォーハンマー 40,000』と『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』の無料コアルールには、ゲームの戦場にてミニチュアを用いて行う移動や射撃、突撃、戦闘の方法が記載されています。ゲームの仕組みを説明したり、クラブを発足したりするのに役立ちます。

クラブの規模が大きくなると、各ゲームにコアブックを使用することをおすすめします。コアブックには、より発展したゲームを楽しめる追加のルールが記載されています。アドバイスについては最寄りのウォーハンマーストアのマネージャーに聞いてみましょう。

『ウォーハンマー 40,000』と『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』のルールは下記のウェブサイトにてご確認ください：



Warhammer40000.com



AgeofSigmar.com

さらなるサポート

さらなるサポートが必要な場合は、ウォーハンマー・アライアンスのコーディネーターか、最寄りのウォーハンマーストアに尋ねてみましょう。

ストアは下記のウェブサイトからご確認ください：



Stores.Warhammer.com