

GUÍA PARA LÍDERES DE CLUB DE WARHAMMER ALLIANCE



Estimado líder de club:

En primer lugar, queremos darte un enorme agradecimiento de parte de todo el equipo de Warhammer Alliance. Sin ti este programa no sería posible, y jóvenes de todo el mundo no podrían disfrutar de la experiencia de montar, pintar y jugar con miniaturas de Warhammer.

En esta guía encontrarás toda la información que necesitas, como líder del club, para llevar a cabo actividades usando el paquete de recursos de Warhammer Alliance. Nuestro objetivo es que dirigir estas actividades te resulte lo más sencillo posible, incluso si tienes poca experiencia con Warhammer. Estos materiales de apoyo te proporcionan herramientas para fomentar el aprendizaje en matemáticas, ingeniería, lectoescritura, arte y diseño, así como el desarrollo de habilidades prácticas a través del montaje, el juego y la lectura.

Además, en el sitio web de Warhammer Alliance encontrarás muchos más recursos adicionales, ya sea como actividades complementarias o como propuestas para seguir ampliando el club si así lo deseas. Puedes encontrar más información al final de este cuaderno.

Si en algún momento necesitas más detalles sobre cómo organizar una actividad o ideas para continuar con el programa, el personal de tu tienda local estará encantado de ayudarte. Recibiste sus datos de contacto cuando te registraste en Warhammer Alliance.

¡Esperamos que disfrutes del programa!

CÓMO FUNCIONA EL PROGRAMA WARHAMMER ALLIANCE

El programa Warhammer Alliance se ha creado gracias a los comentarios de líderes de club como tú, que nos han mostrado lo útil que es tener una buena estructura y objetivos claros para que los alumnos se involucren de verdad.

Los cuadernos incluidos en este paquete de recursos contienen toda la información que los miembros de tu club necesitarán para montar, pintar y jugar con las miniaturas incluidas. También encontrarás actividades adicionales relacionadas con la lectura y la exploración de los mundos de Warhammer.

Esta guía para líderes contiene planes de sesión diseñados para utilizarse con el contenido del paquete de recursos de Warhammer Alliance. Puedes emplearlos en tu club de Warhammer Alliance, y son aptos para una amplia variedad de edades y niveles de habilidad. Cada plan incluye un tiempo de duración recomendado; si una actividad está pensada para durar más que vuestra sesión habitual, puedes dividirla en varias sesiones sin problema.

Soporte en línea

Nuestro sitio web de Warhammer Alliance contiene todo lo que necesitas para gestionar tus sesiones de club. Si necesitas ayuda al usar nuestros recursos puedes hablar con tu coordinador de Warhammer Alliance o con el personal de la tienda Warhammer más cercana.



Warhammer-Alliance.com



Stores.Warhammer.com

Los miembros de tu club pueden registrar su progreso en sus cuadernos. Para mantenerlos motivados, sella o firma cada casilla a medida que completen las actividades correspondientes.

¿QUÉ INCLUYE LA CAJA?

Te hemos proporcionado todo lo necesario para que 18 alumnos aprendan a montar, pintar y jugar en los mundos de Warhammer con nuestro paquete de Warhammer Alliance creado para ello.

- » 18 cuadernos de Warhammer Alliance
- » 18 miniaturas de Liberadores Forjados en la Tormenta
- » 18 miniaturas de Guerreros de Clan Skaven
- » 18 miniaturas de Intercesores Marines Espaciales
- » 18 miniaturas de Chikoz Orkoz
- » 10 pinturas Citadel Colour
- » 18 pinceles Starter
- » 18 dados de seis caras
- » 18 paletas de pintura y hoja de ruinas
- » 2 tapetes de batalla
- » 18 láminas de recompensa

Tu paquete de recursos de Warhammer Alliance contiene 18 láminas a doble cara. Son una recompensa específica para los participantes de Warhammer Alliance; no hay otra forma de conseguirlas. Recomendamos que se las des a los participantes cuando hayan recibido sus ocho primeros sellos, como recompensa e incentivo para mantener la motivación.

SESIÓN 1: PLANIFICA TU COLECCIÓN

Duración de la sesión:
45 minutos



En esta sesión tus alumnos descubrirán los mundos de Warhammer y planificarán cómo van a pintar sus miniaturas. Es una forma divertida de que piensen las cosas antes de lanzarse a pintar y de que se familiaricen más con los personajes. Mientras leen y charlan, anímales a que empiecen a pensar en su propia Huestormenta de Forjados en la Tormenta, Capítulo de Marines Espaciales, ¡Waaagh! Orko o clan Skaven.

¿Qué necesitas?

- » Cuaderno de Warhammer Alliance
- » Los botes de pintura que tienes
- » Lápices de colores, rotuladores, etc.
- » De ser posible, copias impresas de las hojas de diseños y colores del material de apoyo en línea

Preparación

Coloca los materiales para colorear, los botes de pintura disponibles como referencia, y las hojas con los colores.

Paso 1: Invita a tus alumnos a mirar el material de trasfondo de sus cuadernos de Warhammer Alliance en las páginas 2-5 y en la página 14, 16, 18 o 20, según la miniatura que estén usando.

Paso 2: Diles que miren los diferentes esquemas de pintura de la página 13 y que hablen de los que les gustan.

Paso 3: Diles que se fijen en los detalles y observen los distintos materiales, como madera, metales, etc.

Paso 4: Pídeles que empiecen a componer su esquema. La clave está en planificar los colores que quieren usar para pintar la miniatura más tarde, por lo que deben ceñirse a los botes de pintura que tienen a mano.

Paso 5: Anímalos a mostrar su trabajo acabado.

Ahora que cada alumno ha pensado en cómo quiere personalizar su miniatura, puedes marcar las casillas de Coleccionar de la página 1.

Si terminan pronto:

Pídeles que echen un vistazo a las otras miniaturas y que completen diseños adicionales. Asegúrate de que no tienes pensado usarlas en otra sesión. Déjales que compartan y hablen sobre sus esquemas de colores e ideas para fuerzas y personajes. También pueden estudiar más de cerca los botes de pintura si aún no lo han hecho, como preparación para la próxima sesión.

Trucazo

Si esta sesión no ocupa todo el tiempo, puedes animarlos a completar diseños para las otras miniaturas del pack de recursos de Warhammer Alliance o a que inventen un nombre o símbolos para su Capítulo, Huestormenta, ¡Waaagh! o clan. Asegúrate de llevar copias impresas adicionales por si las necesitas.

Ve más allá

Una opción interesante es hablar sobre el esquema actual y diseñar variaciones sobre él: si diseñaron un esquema de colores para Marines Espaciales, ¿cómo se vería un Capitán o un Apotecario del mismo Capítulo de Marines Espaciales? Diseñar variaciones de uniformes y heráldica que muestren que alguien pertenece a la misma organización, pero que también sean claramente diferentes debido a su función, es una buena forma de trabajar las habilidades generales de diseño y les suele resultar muy interesante.

Otra opción es que trabajen juntos para diseñar un Capítulo de Marines Espaciales o una Huestormenta de Forjados en la Tormenta “del club”. Además de desarrollar habilidades de diseño, puede ayudarles a desarrollar sus habilidades para presentar ideas, trabajar en equipo, debatir, negociar y llegar a un acuerdo grupal. Y por supuesto, ¡más adelante puedes montar y pintar una escuadra o una colección entera con los colores de tu club!

Esta actividad les ayudará a practicar la **planificación e investigación independiente** y, al mismo tiempo, reforzará sus **habilidades lectoras y de toma de decisiones** y sus conocimientos sobre la **teoría de los colores**.

SESIÓN 2: MONTA TU PRIMERA MINIATURA

Duración de la sesión:
60 minutos



Montar miniaturas es una parte muy divertida del hobby de Warhammer. En esta sesión, sacarán las miniaturas de las matrices y usarán una guía de montaje para ensamblarlas. Estas miniaturas se han diseñado para montarse sin necesidad de pegamento ni tenazas, para que el comienzo resulte más sencillo.

¿Qué necesitas?

- » Cuaderno de Warhammer Alliance
- » Miniaturas sin montar de tu paquete de recursos de Warhammer Alliance (de cualquier tipo)

Preparación

Repasa las instrucciones de la página 7 del cuaderno de Warhammer Alliance y después haz que los participantes abran sus cuadernos por las páginas 8-9 para que puedan ver las instrucciones.

Nota: No necesitaréis pegamento para plástico ni tenazas para montar estas miniaturas.

Paso 1: Pide a los alumnos que busquen en la matriz los números de cada componente y los comparen con los de las instrucciones del cuaderno.

Paso 2: Haz que empujen suavemente para sacarlos de la matriz en el orden que aparece en las guías de montaje.

Paso 3: Haz que presionen los dos primeros componentes con firmeza, pero con cuidado. Tened cuidado de alinear las clavijas correctamente.

Paso 4: Haz que sigan sacando componentes y añadiéndolos a la miniatura, uno a uno, hasta acabarla.

Paso 5: Pide a cada alumno que te muestre su miniatura acabada.

Ahora que cada alumno ha montado su miniatura, puedes marcar las casillas de Montar de la página 1.

Si terminan pronto:

Pídeles que echen un vistazo a las otras matrices del paquete de recursos de Warhammer Alliance y comprueba si tienen tiempo para probar con una diferente. Asegúrate de que no tienes pensado montar esas miniaturas en otra sesión. También pueden mirar las instrucciones de pintura para hacerse una idea de lo que viene a continuación, o incluso las estadísticas del juego para que puedan identificar las armas y otras características de la miniatura. La clave es asegurarse de que dejen a sus compañeros montar sus propias miniaturas sin interferir, para que todos tengan la experiencia y la sensación de haberlo logrado.

Trucazo

Asegúrate de que no tuerzan las clavijas de montaje fácil de la miniatura, o no encajarán. Plantéate tener pegamento para plástico a mano para fijar tú las piezas en las que haya habido problemas.

Ve más allá

Los participantes pueden montar otras miniaturas del paquete de recursos de Warhammer Alliance u otras miniaturas de Warhammer que podáis tener. Ten en cuenta que para otras miniaturas puede ser necesario usar tenazas o pegamento para plástico. Compruébalo primero y planifica cómo enseñarles a usar estas herramientas de forma segura y correcta como parte de la sesión.

También puedes fomentar o realizar sesiones en torno a actividades de montaje sencillas, como usar piezas sobrantes de miniaturas anteriores para adornar y mejorar las peanas de las miniaturas que están montando.

Esta actividad les ayudará a practicar la **resolución de problemas**, sus **habilidades de montaje** y a **seguir instrucciones escritas**.

SESIÓN 3: PINTA TU PRIMERA MINIATURA

Duración de la sesión:
60 minutos



Ahora pintarán su primera miniatura usando las que montaron anteriormente. Probablemente debas darles algo de orientación adicional y pasear por la sala mientras trabajan, ya que queremos animarlos a que lo vean como algo divertido y creativo, en vez de preocuparse porque quede perfecto.

¿Qué necesitas?

- » Cuaderno de Warhammer Alliance
- » Pinturas del paquete de recursos
- » Pinceles
- » Recipientes con agua
- » Paletas de pintura
- » Servilletas de papel
- » Materiales para proteger el espacio de trabajo en caso de que se derrame pintura o agua

Preparación

Coloca todos los materiales que tengas a tu disposición para proteger el espacio de trabajo (periódicos, plástico, etc.). Asegúrate de que cada uno tenga un pincel, servilletas de papel, una paleta, un recipiente de agua, su miniatura y el esquema de pintura que creó. También deberán tener a mano todos los botes de pintura. Consultad las páginas 10 y 11 del cuaderno de Warhammer Alliance para que sirva también de guía sobre el proceso de pintura.

Paso 1: Haz que empiecen a aplicar el color principal por toda la miniatura siguiendo el esquema de colores que escogieron. Recuérdales que intenten no aplicar demasiada pintura de una vez.

Paso 2: Muéstrales cómo limpiar completamente el pincel con agua y servilletas de papel antes de pasar al siguiente color.

Paso 3: Haz que apliquen el segundo color, con cuidado de no mezclar la pintura nueva en zonas que todavía estén húmedas de los pasos anteriores. Que no se preocupen de los errores: podrán corregirlos después.

Paso 4: Haz que laven bien el pincel, usen otra pintura y repitan el proceso hasta que todas las zonas estén pintadas con su color del esquema.

Paso 5: Haz que arreglen los posibles errores que haya porque un color se haya desviado hacia la zona equivocada.

Paso 6: Pídeles que muestren su obra maestra terminada.

Una vez hayan terminado de pintar puedes marcar las casillas de Pintar de la página 1 para las miniaturas que usaron.

Si terminan pronto:

Anímalos a que muestren sus creaciones. En este punto, su miniatura puede considerarse una auténtica creación propia y debes permitirles celebrar este logro con sus compañeros.

Trucazo

Anímalos a elegir un esquema de colores que les guste. Hay varios en el cuaderno de Warhammer Alliance y es posible que hayan creado uno propio si participaron en la sesión sugerida anteriormente. Hay que alentarlos a que expresen sus propias ideas e inventen sus propias historias en lugar de copiar directamente lo que hemos hecho nosotros.

Ve más allá

Pintar otras miniaturas del paquete de recursos de Warhammer Alliance es un modo sencillo de crear otra sesión, con miniaturas y posibles esquemas de colores lo bastante diferentes como para que no lo encuentren repetitivo. Una buena forma es introducir nuevas técnicas de pintura que no se hayan usado en las primeras miniaturas.

Una opción genial de proyecto en grupo, o para quienes les guste pintar pero no trabajar en los detalles, es pintar terreno u objetivos de los tableros de juego, para que queden mejor y presenten nuevos desafíos tácticos durante las partidas. Pueden trabajar en un conjunto de terrenos del club del que luego se sientan orgullosos.

Esta actividad les ayudará a practicar sus **habilidades artísticas** y **habilidades motrices finas** y reforzará su **creatividad e imaginación**.

SESIÓN 4: JUEGA UNA PARTIDA

Duración de la sesión:
60 minutos



Para muchos fans de Warhammer, jugar es lo más importante. Reunirse con amigos, familiares o conocer gente nueva en las convenciones o las tiendas es una experiencia enriquecedora, emocionante y estimulante. Esta actividad tiene como objetivo familiarizar a los alumnos con algunos conceptos básicos, incluidos los diferentes tipos de juegos, cómo tirar los dados, leer las hojas de datos y de unidad, hacer gala de una conducta deportiva y cosas por el estilo. Si bien los minijuegos introductorios son simples, es fácil perder el tiempo pensando demasiado o estudiando las reglas; prepárate para mantenerlos centrados y responder cualquier pregunta que pueda surgir.

¿Qué necesitas?

- » Cuaderno de Warhammer Alliance
- » Miniaturas para el escenario que elijas
- » El tablero del minijuego del cuaderno
- » Marcadores y accesorios para el tablero del minijuego
- » Dados

Empareja a los alumnos uno a uno lo mejor posible.

Preparación

Lee los escenarios del cuaderno de Warhammer Alliance para familiarizarte con ellos. Encontrarás un escenario de Warhammer 40,000 en la página 24 y una versión para Warhammer Age of Sigmar en la página 28. Prepara las zonas de juego con tableros o tapetes de juego, dados y hojas de información. Recuérdales que traigan sus miniaturas si se las llevaron a casa. Si tienes miniaturas de repuesto, saca algunas por si alguien olvida la suya.

Paso 1: Según la edad y nivel de familiaridad, puede que quieras dedicar algo de tiempo a explicar cómo se leen los dados y consultar las hojas de datos y de unidad para mostrar cómo se determina si ganas o pierdes. No le dediques demasiado tiempo, ya que el escenario en sí aportará más detalles.

Paso 2: Pídeles que desplieguen sus tapetes de batalla y lean las reglas del juego.

Paso 3: ¡A jugar! Es un buen momento para pasear por la sala, animarlos, comprobar que entienden el juego, ayudar a resolver sus dudas, etc.

Paso 4: Lleva el recuento mientras juegan.

Una vez que los dados dejen de rodar, puedes marcar las casillas de Jugar de la página 1 para las miniaturas que hayan usado.

Si terminan pronto:

Anímalos a repetir su escenario, invirtiendo sus roles y combinándose con otros grupos que también hayan terminado para ver qué sucede si se alían, etc. Indícales que piensen en cosas como las probabilidades de las tiradas de dados o que prueben diferentes tácticas para ver cómo cambia el resultado.

Trucazo

Si hay tiempo, anímales a cambiar de bando y jugar con la otra facción. Si se sienten mal por perder, recuérdales que la mitad de todos los resultados son derrotas y que esto no es una competición, es más importante disfrutar jugando con amigos que ganar.

Ve más allá

Se puede jugar al mismo juego con otras miniaturas que tengan los miembros del club; basta con buscar las habilidades correspondientes en sus hojas de datos o de unidad. ¡Pero recuerda que usar miniaturas y hojas de datos muy diferentes podrían dar una gran ventaja a un bando!

Hay más opciones de juego en otros recursos para líderes de Warhammer Alliance. También puede que les interese empezar a jugar partidas completas de Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar. Plantéate la posibilidad de crear una biblioteca de libros de reglas para el club. Las reglas principales de estos juegos también están disponibles de forma gratuita en línea.

Esta actividad les ayudará a practicar la **resolución de problemas**, las **matemáticas**, las **probabilidades** y a **trabajar en equipo**.

SESIÓN 5: LEE SOBRE WARHAMMER

Duración de la sesión:
60 minutos



La lectura independiente es fundamental para el desarrollo y la educación de los jóvenes. La amplia variedad de historias de Warhammer les permite escoger relatos que realmente les interesen y adoptar una actitud proactiva hacia la lectura. Nuestros mundos ofrecen infinidad de historias, con libros y series que atraen tanto a lectores entusiastas como a aquellos que aún se muestran más reacios. Además de los libros en formato físico, también tenemos audiolibros y libros electrónicos. En esta sesión, tus alumnos elegirán un relato corto de Warhammer, leerán parte de él y conversarán sobre la historia.

¿Qué necesitas?

- » Cuaderno de Warhammer Alliance
- » Acceso a las historias gratuitas descargables en:



Warhammer-Alliance.com/Free-Fiction

Preparación

Revisa el material de las páginas 2-5 y 30-31 del cuaderno de Warhammer Alliance. Procura que los alumnos tengan una forma de leer las historias del sitio web de Warhammer Alliance: podría ser en dispositivos de la escuela, en los suyos propios si está permitido, o con copias impresas.

Paso 1: Haz que los alumnos repasen la información de los distintos universos de las páginas 2-5 y elijan individualmente si prefieren leer la historia de Warhammer 40,000 o la de Warhammer Age of Sigmar.

Paso 2: Haz que los alumnos pasen un rato solos leyendo el relato que elijan. Déjales que cambien entre historias si no están disfrutando con la que eligieron. Déjales que lean a su ritmo, y que dediquen más de una sesión a acabar el relato si así lo desean. Si quieren continuar una vez terminada la sesión en el club, pueden acceder fácilmente al relato desde casa usando el enlace en su cuaderno.

Paso 3: Junta a los alumnos que hayan leído la misma historia y haz que comenten entre ellos lo que les ha gustado.

Ahora que cada alumno ha visto un poco de ficción sobre Warhammer puedes marcar las casillas de Leer de la página 1.

Si terminan pronto:

Los alumnos que terminen pronto pueden empezar a leer la otra historia, o ver la información e ilustraciones de las páginas 30 y 31 y comentar entre ellos lo que les gustaría leer a continuación.

Trucazo

No les obligues a leer las historias si no están interesados. Déjales que las lean por encima, lean otro material de Warhammer del cuaderno de Warhammer Alliance (o de otra parte), o que vean las ilustraciones y fotografías de las miniaturas. Lo importante no es que lean un libro en particular, sino que encuentren fascinantes los universos e historias.

Ve más allá

¿Por qué no montar una biblioteca del club? A menudo verás que hay padres y madres fans de Warhammer que estarán encantados de donar libros o números de *White Dwarf*, la revista de Warhammer.

Si tu colegio tiene un programa de lectura silenciosa sostenida, de lectura extensiva u otro parecido, podrías plantearte incorporar libros de Warhammer. El interés por Warhammer puede ser un gran incentivo para que quienes suelen mostrar poco interés por la lectura se involucren más en la ficción.

Esta actividad les ayudará a practicar la **lectura** y reforzará su **creatividad** e **imaginación**.

RECURSOS ADICIONALES

Cuando completes estas sesiones, podrás repetirlas para montar y pintar nuevas miniaturas, o para jugar al otro minijuego. Con el tiempo, los miembros del club se irán sintiendo más seguros con el hobby y probablemente propondrán sus propias ideas sobre qué les gustaría hacer. En el sitio web de Warhammer Alliance hay muchísimos recursos adicionales, todos disponibles como PDF descargables y fáciles de imprimir.

Entre ellos encontrarás:

- » Una versión digital del cuaderno de Warhammer Alliance
- » Consejos para montar y gestionar tu club
- » Actividades adicionales y packs de juego con minijuegos, páginas con esquemas de colores y más
- » Información ampliada sobre salud y seguridad
- » Hojas de referencia de reglas
- » Información adicional sobre los productos y juegos de Games Workshop, incluida una guía para utilizar las reglas y apoyo para partidas de varios jugadores
- » ¡Y mucho más!



Warhammer-Alliance.com

Si algunos miembros del club quieren participar en Battle Honours (ver página 32 del cuaderno de Warhammer Alliance), puedes planear actividades que les ayuden a cumplir los objetivos marcados. El personal de la tienda o tu Coordinador de Warhammer Alliance podrán apoyarte con ello.



BattleHonours.Warhammer.com

HAZTE CON LAS REGLAS BÁSICAS

Las reglas básicas gratuitas de Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar enseñan a mover, disparar, cargar y combatir con miniaturas en el campo de batalla. Constituyen la base sobre la que se juega, y son perfectas para clubes que están empezando.

A medida que el club crezca, quizá valga la pena hacerse con el Libro básico de cada juego, en los que encontrarás reglas adicionales que permiten profundizar aún más en las partidas. Habla con el responsable de tu tienda Warhammer local para recibir orientación.

Puedes encontrar las reglas de Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar en los sitios web:



Warhammer40000.com



AgeofSigmar.com

¿NECESITAS AYUDA?

Si necesitas más ayuda siempre puedes ponerte en contacto con tu Coordinador de Warhammer Alliance local o visitar la tienda Warhammer más próxima.

Puedes encontrar la tienda más cercana en:



Stores.Warhammer.com