



# A1.001

Nous organisons maintenant le jeu de cartes HUNTER en utilisant les lettres M.A.T.R.I.X. Chaque lettre a quatre rangées—M1, M2, M3, M4—et chaque rangée contient sept sous-cartes, étiquetées M1.001, M1.002, M1.003, et ainsi de suite jusqu'à M1.007. Cet agencement de cartes est inspiré de la méthode de prise de notes de Niklas Luhmann, et nous vous encourageons à créer vos propres cartes dans chaque rangée. Téléchargez les 7 cartes à partir du lien ci-dessous, et construisons-les ensemble !

## A1.001 : Trouver son inspiration (Jours 1-21)

Objectif :

Encourager les enfants à découvrir ce qui les rend curieux et à commencer à réfléchir aux idées pour leurs histoires.

Semaine 1 : Éveiller la curiosité

- Tâche : Demandez à votre enfant de penser aux choses qui l'excitent. Passez la première semaine à discuter de différentes curiosités et laissez son imagination vagabonder.
  - Exemple : Explorez des thèmes comme les animaux, l'espace ou les contes de fées. Posez des questions ouvertes comme : "Que penses-tu qu'il se passe la nuit dans la forêt?"
  - Action : Laissez votre enfant dessiner ou écrire ses idées les plus folles.

Semaine 2 : Approfondir

- Tâche : Réduisez l'accent. Aidez votre enfant à se concentrer sur un thème ou une idée spécifique.
  - Exemple : Votre enfant pourrait décider qu'il est curieux des créatures sous-marines et de ce que c'est de vivre sous l'eau.



Semaine 3 : Rassembler l'inspiration

- Tâche : Lisez des histoires ou regardez des films qui correspondent au thème choisi par votre enfant pour approfondir sa compréhension.
  - Exemple : Regardez Le Monde de Nemo ou lisez un livre comme Arc-en-ciel, le plus beau poisson des océans.

Citation pour l'inspiration :

- "Tu peux trouver de la magie où que tu regardes. Détends-toi, tout ce dont tu as besoin est un livre." — Dr. Seuss
- Encouragez votre enfant à voir que l'inspiration est partout !