



A1.002

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 !

A1.002 : Créer son héros (Jours 22–42)

Objectif :

Guider votre enfant à travers le processus de création d'un héros pour son histoire.

Semaine 1 : Présenter l'idée d'un héros

- Tâche : Parlez de ce qui fait un grand héros.

Est-ce le courage, la gentillesse, ou l'intelligence ?

- Exemple : Discutez des héros célèbres des livres pour enfants, comme Harry Potter ou Matilda.

Semaine 2 : Créer le personnage

- Tâche : Aidez votre enfant à créer son héros. Il peut dessiner ou décrire son personnage en détail.

- Action : Posez des questions comme, "Quel est le plat préféré de ton héros ? De quoi a-t-il peur ?"
- Exemple : Le héros pourrait être un dauphin malin qui a peur des requins.



Semaine 3 : Développer le passé du personnage

- Tâche : Aidez votre enfant à penser aux origines du personnage et à sa vie quotidienne.
 - Action : Écrivez une courte description ou créez un "profil de personnage."
 - Exemple : Le dauphin vit dans un récif corallien et adore jouer avec les poissons colorés.

Citation pour l'inspiration :

- "Promets-moi de toujours te souvenir : tu es plus courageux que tu ne le crois, plus fort que tu ne le sembles, et plus intelligent que tu ne le penses." — A.A. Milne, Winnie l'Ourson
- Cette citation encourage les enfants à voir le héros en eux-mêmes.