



# A1.003

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 !

## A1.003 : Construire le monde (Jours 43–63)

Objectif :

Aidez votre enfant à créer le monde dans lequel vit son héros, établissant le décor de l'aventure.

Semaine 1 : Visualiser le monde

- Tâche : Demandez à votre enfant d'imaginer où vit le héros. Est-ce un océan profond, une forêt magique, ou une planète lointaine ?
  - Action : Dessinez ou décrivez cet endroit en détail. Quelles sont les couleurs, les sons, et les odeurs ?

Semaine 2 : Ajouter des détails au monde

- Tâche : Développez le monde en ajoutant d'autres créatures, objets, et lieux.
  - Exemple : Dans l'océan, il pourrait y avoir des grottes sous-marines, des méduses lumineuses, ou des épaves remplies de trésors.

### Semaine 3 : Donner vie au monde

- Tâche : Encouragez votre enfant à ajouter un peu de magie à son monde. Qu'est-ce qui le rend unique et spécial ?
  - Exemple : Peut-être que l'océan a un courant magique qui emmène le héros dans des endroits secrets.

### Citation pour l'inspiration :

- "Dans chaque travail à faire, il y a un élément de plaisir. Trouve le plaisir, et hop ! Le travail devient un jeu." — Mary Poppins
- Inspirez les enfants à voir la création du monde comme une partie amusante de la narration.

