



A1.004

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 !

A1.004 : Le problème ou défi (Jours 64–84)

Objectif :

Créer un défi que le héros doit surmonter pour rendre l'histoire excitante.

Semaine 1 : Brainstorming des défis

- Tâche : Demandez à votre enfant quel problème ou obstacle son héros devra affronter. Est-ce un défi physique, comme traverser une rivière dangereuse, ou un défi émotionnel, comme surmonter une peur ?
 - Exemple : Le dauphin pourrait avoir peur de nager près d'une mystérieuse fosse sombre.

Semaine 2 : Réfléchir aux enjeux

- Tâche : Que se passe-t-il si le héros ne résout pas le problème ? Parlez des conséquences pour augmenter les enjeux.
 - Exemple : Le dauphin pourrait perdre un ami piégé dans la fosse s'il ne trouve pas le courage d'aider.

Semaine 3 : Esquisser le défi

- Tâche : Écrivez ou dessinez comment le héros se sent face au défi. Qu'est-ce qui l'empêche d'affronter le problème et de quoi a-t-il besoin pour réussir ?

Citation pour l'inspiration :

- "Même la nuit la plus sombre prendra fin, et le soleil se lèvera." — Victor Hugo, Les Misérables
- Encouragez les enfants à voir que les défis font partie de chaque grande histoire, et les surmonter mène à la croissance.

