



A1.005

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 !

A1.005 : L'aventure (Jours 85-105)

Objectif :

Laissez votre enfant développer l'aventure qui mènera à la transformation du héros.

Semaine 1 : Les premiers pas

- Tâche : Demandez à votre enfant comment son héros commence son voyage. Est-il seul ou avec des amis ? Quelle est la première chose qu'il rencontre ?
 - Exemple : Le dauphin pourrait plonger plus profondément dans l'océan et rencontrer de nouveaux amis en chemin.

Semaine 2 : Obstacles en chemin

- Tâche : Introduisez des obstacles qui rendent l'aventure plus excitante. Quels sont les défis que le héros rencontre ? Comment les surmonte-t-il ?
 - Exemple : Le dauphin rencontre un courant dangereux mais apprend à le maîtriser avec l'aide d'une tortue de mer.

Semaine 3 : Construire le voyage

- Tâche : Aidez votre enfant à tracer le voyage étape par étape, montrant comment le héros devient plus fort ou plus intelligent à chaque défi.

Citation pour l'inspiration :

- "La seule façon de donner un sens au changement est de s'y plonger, de bouger avec lui, et de suivre la danse." — Alan Watts
- Cette citation rappelle aux enfants que le voyage est aussi important que la destination.

