



A1.006

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 !

A1.006 : La grande découverte (Jours 106—126)

Objectif :

Aidez votre enfant à se concentrer sur ce que le héros apprend à la fin de l'aventure.

Semaine 1 : Réfléchir à l'aventure

- Tâche : Demandez à votre enfant de penser à la façon dont son héros a changé depuis le début. Qu'a-t-il appris de ses expériences ?
 - Exemple : Le dauphin apprend que le courage ne signifie pas ne jamais avoir peur, mais essayer même quand on a peur.

Semaine 2 : Écrire ou dessiner la découverte

- Tâche : Aidez votre enfant à exprimer ce que son héros découvre de manière significative. Est-ce une leçon sur le courage, l'amitié, ou la gentillesse ?

Semaine 3 : Célébrer la croissance

- Tâche : Encouragez votre enfant à célébrer le succès et la transformation de son héros.
 - Exemple : Le dauphin sauve son ami et réalise qu'il peut faire face à n'importe quel défi avec courage.

Citation pour l'inspiration :

- "Tu es parti pour de grands endroits ! Aujourd'hui est ton jour ! Ta montagne t'attend, alors mets-toi en route !" — Dr. Seuss, *Oh, the Places You'll Go!*
- Inspirez votre enfant à célébrer la fin de son histoire et la croissance de son héros.

