

# A3.007

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 !

A3.007 : Relier et Organiser les Cartes — Faire Évoluer les Idées avec la Méthode de Luhmann

Scénario d'Introduction (pour les Parents et Enfants) :

Cette dernière carte attachée montre comment relier les idées ensemble et les organiser en catégories. Tout comme Luhmann reliait ses cartes, les enfants apprendront à relier leurs idées pour la maternelle de rêve.

**Étape 1 : Dessiner les Cartes**

- Conseil :
- Dessine une nouvelle série de cartes. Par exemple, tu pourrais dessiner la cantine, la salle d'art et la bibliothèque. Chacune de ces cartes représente une partie différente de la maternelle, mais maintenant, nous allons apprendre à les connecter.

## Étape 2 : Relier les Cartes

- Conseil :
- Utilise des flèches, des couleurs ou des autocollants pour relier tes cartes. Par exemple, tu pourrais relier la salle d'art à la bibliothèque, car les deux endroits encouragent la créativité. Ajoute des flèches ou des lignes reliant les deux cartes pour montrer comment les idées sont connectées.

## Étape 3 : Écrire des Explications

- Conseil :
- Avec l'aide de ton parent, écris une brève phrase expliquant comment les deux cartes sont reliées. Par exemple : « La salle d'art et la bibliothèque sont des endroits où les enfants utilisent leur imagination pour créer et apprendre ! »



### Exemple de Carte pour l'Inspiration :

- Carte 1.001 : La Salle d'Art
- Carte 1.002 : La Bibliothèque
- Lien : « Les deux sont des endroits où les enfants peuvent explorer leur imagination et créativité. »
- Dessin : Une flèche reliant la carte de la salle d'art à celle de la bibliothèque avec des lignes ou des autocollants colorés pour montrer la connexion.

### Phrase Magique pour les Enfants :

« Aujourd'hui, ma phrase magique est : Toutes mes idées sont connectées, tout comme mes cartes ! »

### Mécanisme de Récompense pour la Motivation :

- Hebdomadaire : Après avoir relié et organisé un ensemble de cartes chaque jour pendant une semaine, tu gagnes l'autocollant Étoile de Lien.
- Mensuel : Après avoir complété 30 cartes reliées, tu reçois le badge Maître Connecteur.
- 180 Jours : À la fin des 180 jours, après avoir créé et relié toute ta maternelle de rêve, tu reçois le Prix de l'Architecte de la Maternelle pour avoir maîtrisé le processus de connexion des idées !

### Conseils pour les Parents :

- Aidez votre enfant à organiser ses cartes et à relier les idées qui se rapportent entre elles.
- Encouragez-les à réfléchir à la manière dont chaque partie de leur maternelle de rêve est connectée, pour construire une vision globale cohérente.

### Conclusion :

En apprenant à relier et organiser leurs cartes, les enfants comprennent comment différentes idées sont connectées. Cette méthode les aide à voir que leur maternelle de rêve est un système complet d'idées interconnectées. Tout comme Luhmann liait ses pensées, votre enfant devient un maître dans l'art de connecter des idées et de créer son propre monde !

