



T2.005

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 !





T2.005: Aléatoire et Jeu Créatif

Aperçu :

- Mélange différentes idées pour en créer de nouvelles.



Activité :

- Mélange tes cartes et combine-en trois aléatoirement pour créer une nouvelle histoire.

Exemple de Hunter :

- (A16) : Hunter a mélangé des idées sur des puzzles et des détectives pour une aventure amusante.



Réflexion :

- "Quelle nouvelle histoire amusante as-tu créée en mélangeant tes cartes ?"

Ressources Créatives :

- Musique : Essaie "Le Vol du Bourdon" de Rimsky-Korsakov pour une inspiration énergique.
- Jeux Créatifs : Utilise les Story Cubes pour aider à créer des histoires aléatoires.
- Art : Mélange des couleurs et crée ton propre projet artistique avec Crayola Creative Art Hub.

