



# T2.006

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 !





## T2.006: Mémoire et Réflexion

### Aperçu :

- Utilise tes cartes pour te souvenir de ce que tu as appris.



### Activité :

- Écris ou dessine quelque chose de nouveau que tu as appris aujourd'hui et ajoute-le à ta collection.

### Exemple de Hunter :

- (T2) : Hunter a réfléchi à l'apprentissage de la magie des arcs-en-ciel.



### Réflexion :

- "Qu'as-tu appris aujourd'hui que tu as ajouté à ta collection de cartes ?"

### Ressources Créatives :

- Musique : Écoute "Le Carnaval des Animaux" de Saint-Saëns, un voyage musical rempli d'animaux et de réflexion.
- Science : Apprends-en plus sur les arcs-en-ciel avec cette expérience interactive d'Exploratorium.
- Art : Utilise ce tutoriel de dessin d'arc-en-ciel pour illustrer ce que tu as appris.

