

# Eveil géographique : le jeu d'orientation

## Descriptif de l'activité

Deux activités à réaliser dans le village ou le quartier et qui permettent d'apprendre à se repérer, d'aiguiser son sens de l'orientation, d'utiliser une carte...

### Premier jeu

Au cours d'une balade, vous repérez avec votre classe les différents nids d'hirondelle. Les enfants, munis d'un carnet de note, essaient de prendre des points de repères (église, ferme, tracé de la rue, dénivellation,...) afin de pouvoir se souvenir de l'emplacement que le nid occupe dans le village ou le quartier.

De retour en classe, les enfants doivent, à l'aide de leurs notes, retrouver l'emplacement plus ou moins exact des nids sur une carte topographique ou un plan.

Cette activités peut être prolongée par l'encodage direct des relevés sur le site web de Natagora: [www.natagora.be/hirondelles](http://www.natagora.be/hirondelles)  
Le module d'encodage propose de positionner les nids de manière très précise sur des cartes satellite.

### Deuxième jeu

Au préalable, l'instituteur prend des photos de plusieurs nids d'hirondelles situés dans le village. La photo prise doit aussi contenir des éléments reconnaissables (église en arrière plan, détail particulier sur le bâtiment, aperçu de la rue,...) pour que l'enfant puisse la replacer sur le terrain à l'endroit où elle a été prise.

Ce jeu peut s'effectuer par groupe de deux ou trois et peut se réaliser sous forme de compétition, la première équipe qui a replacé toutes les photos est déclarée vainqueur. Pour éviter la tricherie, il est bien sur recommandable que les photos ne soient pas les mêmes pour chaque groupe. De plus, lorsqu'une photo a été associée à son lieu de prise de vue, il est demandé aux enfants de bien noter le numéro du bâtiment hébergeant le nid afin que l'instituteur puisse vérifier si le jeu s'est déroulé en toute honnêteté.



**Devine, combien d'hirondelles  
sont nos voisines ?**

*Dossier pédagogique*



**natagora**

*la nature avec vous*