



# Le jeu des décomposeurs

Les organismes décomposeurs, c'est quoi ?

## LES MICRO-ORGANISMES

- Les bactéries,
- Les champignons,
- Les actinomycètes : sortes de bactéries filamenteuses qui agissent plus tardivement que les bactéries et les champignons,
- Les algues, les virus et les protozoaires.

## LES MACRO-ORGANISMES

- Les vers de terre (lombrics) : actifs dès le début du compostage, ils mangent les débris organiques et leurs excréments constituent un milieu idéal pour les acteurs micro-organiques.
- Les insectes, les acariens, les limaces, les escargots, les cloportes ...

À partir de 8 ans.

## LE JEU

**Objectifs** : Comprendre les bases de la chaîne alimentaire. Découvrir le cycle naturel des matières.

**But du jeu** : Amener la nourriture nécessaire à un arbre pour qu'il grandisse, en un temps limité.

### Matériel

- Les cartons déterminants les rôles : les **matières organiques**, les **décomposeurs**, les **transformateurs** et les **cartes « poisses »** (Onglet jeu : **fiche 3 de Wood'Kit** à télécharger : <http://www.em-preintes.be/wood-kit/>).
- Un plastique ou **petit tapis** (sous-cul) pour mettre sous les fesses de l'enfant « arbre ».
- Les cartons « **sels minéraux** » (à télécharger aussi).
- De la **ficelle**, des **pincettes à linge** ... pour attacher les cartons-rôles sur les joueurs.
- Un **signal sonore** pour gérer le déroulement du jeu.

### CARTES « POISSE »



### Après le jeu

Tu peux amener les jeunes à réfléchir sur ce qu'ils viennent de vivre :

- Que faut-il à l'arbre pour grandir ?
- Qui intervient dans le processus ?
- Que se passe-t-il si j'écrase une partie des décomposeurs en bougeant la litière (sol mou dans les forêts) pour jouer ?

## Déroulement

- Distribue différents rôles aux enfants :
  - 1/3 reçoit une carte « matière organique » par ex. une feuille morte ou un animal mort,
  - 1/3 reçoit une carte « décomposeur » par ex. un ver de terre, un cloporte ou une larve de scarabée,
  - 1/3 reçoit une carte « transformateur » comme une bactérie ou un champignon,
  - 1 « arbre » (pas de carton-rôle). Tu peux aussi remplir ce rôle et garder une vue d'ensemble sur le jeu.
- Place l'arbre en zone 1. Il ne peut plus se déplacer.
- Disperse les matières organiques autour de l'arbre. Elles se couchent par terre en zone 2.
  - Disperse les transformateurs dans la zone 3.
  - Lâche les décomposeurs dans la zone 2. Ils doivent retrouver une matière organique qui est couchée.
  - Quand une paire « matière organique-décomposeur » est formée, elle se déplace en se donnant la main. Elle doit courir pour toucher un transformateur.
  - Si la paire a touché un transformateur, celui-ci lui donne un carton « sels minéraux ».
  - La paire va ensuite avec son carton « sels minéraux » près de l'arbre et dépose le carton à ses pieds. La paire doit alors se détacher et refaire le même processus.
  - Lorsque l'arbre a reçu 3 cartons « sels minéraux », il grandit d'une position. Le jeu se termine lorsque l'arbre est à la position 6.

| Étapes de croissance de l'arbre |  |
|---------------------------------|--|
| Position 1                      | assis, replié sur lui-même                         |
| Position 2                      | accroupi, replié sur lui-même                      |
| Position 3                      | debout, la tête baissée, les bras le long du corps |
| Position 4                      | debout, tête relevée, les bras le long du corps    |
| Position 5                      | debout, un bras relevé                             |
| Position 6                      | debout, 2 bras relevés                             |

## Variante

Si ton groupe est grand, tu peux mettre deux arbres dans la zone 1.

Sépare ensuite les jeunes en deux équipes. Chacune est responsable d'un arbre et doit le faire grandir. Le jeu peut alors se faire en course contre la montre...

Pendant le jeu, tu peux faire intervenir des « poisses » de temps à autre et expliquer leur effet (voir cartes ci-contre) :

- Introduire un prédateur qui neutralise les décomposeurs en les touchant dans l'aire de jeu.
- Introduire une pollution qui décime une partie des joueurs.
- Construire un parking qui écrase la moitié de la zone de jeu.