



PLANÈTE COMPOST

Un jeu coopératif pour en apprendre plus sur le compost

Relevez les défis et récoltez ensemble des petits vers à intégrer dans votre compost. Dès que vous aurez assez de vers, le processus démarrera et vous pourrez récolter votre « or noir ».

Planète Compost est un jeu coopératif à vivre en groupe, pour découvrir ce qui se cache dans le compost, ainsi que quelques règles pour en améliorer sa gestion. Ce jeu est avant tout un moment agréable pour mobiliser ses sens et apprendre en s'amusant.

PLANÈTE COMPOST

Introduction pour l'adulte

Ce jeu permet d'introduire la pratique du compost dans un groupe ou de rappeler son fonctionnement. Les cartes peuvent donc être choisies au hasard ou en fonction du but ciblé par l'adulte.

En fonction du public (de l'âge par exemple), le nombre de cartes ANIMAUX sélectionnées par défi peut varier. De même, celui qui lit la consigne du défi peut être le joueur ou l'animateur. Quelques adaptations vous sont proposées en fin de livret, mais chacun peut moduler ce jeu à sa manière.

Le jeu est initialement prévu pour être utilisé en groupe lors d'une animation, mais il fonctionne aussi en famille.

Si vous avez l'occasion de jouer à l'extérieur, profitez-en, une version des cartes est disponible en grande taille. Il faudra juste veiller à les lester pour que votre parcours ne s'envole pas.

Certains défis nécessitent d'ajouter du matériel concret, qui ne se trouve donc pas dans le fichier à imprimer. Ces cartes sont identifiables par leur bordure orange (et peuvent donc être facilement mises de côté si vous le souhaitez). Vous pouvez par exemple créer avec les élèves des petites bêtes à l'aide de bouchons et des cure dents.

Pour une meilleure compréhension de l'adulte, il est préférable de lire les deux fiches pédagogiques LES BÊTES DU COMPOST et QUE METTRE DANS CE COMPOST avant d'entamer la première partie.

RÈGLES DU JEU

Durée : 30 minutes

Nombre de joueurs : de 4 à 12 joueurs

Âge : à partir de 8 ans

Contenu :

- 1 plateau
- 6 jetons DÉ (à cacher dans un sachet) ou 1 dé à construire
- 20 cartes DÉFI, bordées de vert
- 4 cartes DÉFI+, bordées d'orange
- 12 cartes ANIMAL, bordées de jaune
- 10 cartes ANIMAUX MÊLÉS, bordées de brun
- 15 jetons VER

Matériel supplémentaire à prévoir :

- 1 sachet pour les jetons DÉ
- 1 pion (un caillou ou autre élément naturel)



Installation du jeu

Les joueurs s'installent en cercle, le plateau est posé au milieu.

Sélectionnez, selon votre objectif, les cartes DÉFI (vertes) qui constitueront votre parcours de jeu (minimum 12 cartes). Il peut y avoir plusieurs cartes identiques. Mélangez-les et disposez-les en cercle autour du plateau de jeu.

Créez-vous un pion et placez-le sur une case au hasard. Cela peut être un élément naturel par exemple.

Pour le dé vous pouvez soit mettre les 6 jetons DÉ dans un sachet soit utiliser un vrai dé et utiliser le chiffre 6 pour le vent.

Gardez les piles des cartes ANIMAL (jaunes et brunes) et les jetons VER à portée de main.

Pour aider les joueurs, vous pouvez préalablement découvrir les fiches pédagogiques LES BÊTES DU COMPOST et QUE METTRE DANS CE COMPOST. Vous pouvez aussi imprimer les fiches en plusieurs exemplaires et les placer à portée des joueurs.

Certains des défis, appelés DÉFI+ demandent de la préparation en amont par l'adulte.

Vous êtes prêts ? Choisissez votre version du jeu et allez-y.

Version libre: découvrez le jeu sans minuteur pour pouvoir prendre le temps de découvrir l'univers du compost, permettre à chaque joueur de lancer le dé, et compter les nombre de points une fois le tour fini.

Version avec minuteur: version plus difficile du jeu qui peut par exemple être utilisée avec un groupe ayant déjà découvert le jeu. Enclenchez un minuteur de 30 minutes et tenter d'avoir au moins 5 jetons VER dans le temps imparti.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence le premier tour.

À chaque tour, le joueur va piocher un jeton DÉ pour déplacer le pion.

Si le jeton indique un nombre de points, le joueur déplace le pion du même nombre de points, dans la direction de son choix. Si le jeton indique le symbole du vent qui souffle, il déplace le pion sur la carte DÉFI de son choix.

Chaque fois que le pion arrive sur une case DÉFI, les joueurs concernés tentent de le relever pour gagner un jeton VER.

Fin de la partie

Option 1: à la fin du temps imparti

À la fin du minuteur, la partie s'arrête. Comptez vos jetons VER.

Vous avez 5 jetons ou plus ? Bravo, vous avez un compost en pleine activité, prêt à valoriser vos matières organiques.

Vous avez moins de 5 jetons ? Reprogrammez une séance de jeu pour mieux gérer votre compost.

Option 2: à la fin du tour

La partie s'arrête une fois que chacun a lancé le dé. Comptez vos jetons VER. Le nombre de jetons à récolter est en fonction du nombre de joueurs. 5 à 6 joueurs: 3 jetons, 7 à 10 joueurs: 4 jetons, plus de 11 joueurs: 5 jetons

Option 3: une fois X jetons récoltés

La partie s'arrête dès que vous avez obtenu le nombre de jetons VER fixé en début de partie. Vous êtes prêts à démarrer votre compost.

LES DÉFIS



IDENTIFIER LA CARTE MANQUANTE

Qui : 3 joueurs successivement

Matériel : 5 cartes ANIMAL

Défi : Les joueurs vont devoir mémoriser les 5 cartes et retrouver celle qui manque.

Détails : Retourner les cartes face visible. Le joueur mémorise les 5 cartes pendant 10 secondes puis cache les yeux. Une carte est sélectionnée par le groupe pour être mise de côté. Le joueur essaie alors de dire le nom de l'animal qui a disparu. S'il ne connaît pas son nom précis, il peut le décrire en utilisant le nombre de pattes.

Réussite : Si les 3 joueurs y parviennent, le groupe reçoit 1 jeton VER.



TRACER DANS LE DOS

Qui : 3 binômes

Matériel : 5 cartes ANIMAL

Défi : Reconnaître l'animal tracé dans le dos.

Détails : Placer 5 cartes ANIMAL face visible. Diviser le groupe en 2: les devineurs et les dessinateurs.

Les devineurs ferment les yeux. Les dessinateurs choisissent ensemble 1 carte ANIMAL qu'ils vont dessiner dans le dos des autres joueurs. À l'aide de leurs doigts les dessinateurs dessinent l'animal dans le dos des devineurs.

Les devineurs ouvrent les yeux et se mettent d'accord sur la carte dessinée.

Réussite : Si les devineurs identifient la bonne carte, le groupe reçoit 1 jeton VER.



MIMER LE DÉPLACEMENT

Qui : Tous

Matériel : Cartes ANIMAL

Défi : Mimer le déplacement d'un animal

Détails : Un joueur pioche une carte ANIMAL au hasard. Tous les joueurs doivent mimer le déplacement de l'animal en question, en respectant son nombre de pattes. Ils peuvent s'associer si nécessaire.

Réussite : S'ils y parviennent, le groupe reçoit 1 jeton VER.



DÉTECTIVE

Qui : 1 joueur

Matériel : Cartes ANIMAL

Défi : Trouver l'animal par une série de questions

Détails : Le joueur ferme les yeux. Ses équipiers sélectionnent une carte ANIMAL et la mémorisent. Les cartes ANIMAL sont ensuite disposées, face silhouette visible. Le joueur pose des questions fermées (réponse par oui ou non uniquement) à un membre du groupe pour tenter d'identifier la carte. Il a droit à 5 questions.

Réussite : Si le joueur identifie l'animal en 5 questions, le groupe gagne un jeton VER.



BIENVENUS DANS LE COMPOST

Qui : Tous

Matériel : /

Défi : Citer les matières allant dans un compost

Détails : Les joueurs citent, chacun à leur tour, une matière qui peut aller dans un compost collectif.

Aide : Voir page QUE METTRE DANS CE COMPOST.

Réussite : Si tous les joueurs peuvent chacun citer une matière, sans doublon et sans erreur, le groupe gagne un jeton VER.



INTRUS DANS LE COMPOST

Qui : Tous, par trinôme

Matériel : /

Défi : Trouver les matières à ne pas mettre au compost

Détails : Chaque joueur reçoit un chiffre de 1 à 3.

L'animateur va citer une matière (banane, tartine...) pour chaque chiffre. Ceux ayant une matière qui ne va pas au compost doivent immédiatement placer leurs bras en croix.

L'animateur fait 3 séries de 3 mots .

Réussite : Si le groupe réussit 3 séries, il gagne un jeton VER.

Exemples : 1.Pomme, 2.poire, 3.tartine / 1.feuille, 2.bouteille, 3.petits bois /
1.biscuit , 2.poireau, 3.banane / 1.sachet de thé, 2.mandarine, 3.sachet de biscuit /
1. jus , 2.carton à œuf brun, 3.feuille d'arbre



IL FAIT TROP HUMIDE

Qui : Tous

Matériel : /

Défi : Apporter un élément sec compostable.

Détails : Le compost est trop humide. Chaque joueur doit ramener un élément sec compostable le plus vite possible.

Alternative: si ce n'est pas possible en intérieur, chaque joueur peut citer ou dessiner un élément sec.

Réussite : Si chaque joueur a ramené un élément sec avant la fin du chronomètre (temps au choix de l'animateur), le groupe gagne un jeton VER. Il peut y avoir plusieurs fois le même élément.

Exemples : Carton, feuille d'arbre, branche, noix,...



LE GRAND BRASSAGE

Qui : Tous

Matériel : /

Défi : Changer de place

Détails : Le compost est mal aéré, il sent mauvais, il faut le brasser. Chacun doit changer de place en faisant de grands mouvements avec les bras.

Réussite : Il n'y avait pas de jeton à gagner sur cette case, mais cela fait du bien de bouger. Le tour de jeu reprend au joueur assis maintenant à gauche de celui qui vient de déplacer le pion.



DÉMÊLER LES ANIMAUX

Qui : Tous

Matériel : Cartes ANIMAUX MÊLES, face cachée

Défi : Reconnaître l'animal qui se trouve dans le compost.

Détails : Sur chaque carte il y a 2 animaux. Le groupe va devoir trouver quel animal vit dans le compost. L'animateur montre la carte quelques secondes puis la cache. Le groupe doit alors se mettre d'accord pour désigner lequel des 2 animaux peut se trouver dans le compost, ainsi que le nombre de pattes de l'animal repéré.

Réussite: Lorsque la pile est épuisée, il doit y avoir au moins 5 cartes correctes pour recevoir un jeton VER.

LES DÉFIS PLUS



TOUCHER LES SILHOUETTES

Qui : 3 joueurs successivement

Matériel : Cartes ANIMAL + figurines en bois/terre glaise/... dans un sachet

Défi : Retrouver l'animal par le toucher

Détails : Le joueur pioche 1 carte, plonge sa main dans le sac et trouve la figurine correspondant à la carte, uniquement au toucher.

Réussite : Si les 3 joueurs y parviennent, le groupe reçoit 1 jeton VER.



DEVINER LA TAILLE

Qui : 3 joueurs successivement

Matériel : Cartes ANIMAL, face silhouette + 1 sac opaque avec 5 bâtonnets

Défi : Deviner la taille des bâtonnets

Détails : Le joueur pioche 1 carte, plonge sa main dans le sac et trouve le bâtonnet de la taille réelle de l'animal, uniquement au toucher.

Aide : Les tailles sont indiquées au verso de la carte.

Réussite : Si les 3 joueurs y parviennent, le groupe reçoit 1 jeton VER.

LES BÊTES DU COMPOST



Perce-oreille

J'ai 6 pattes et 2 antennes
Je mange des végétaux et
des insectes mous (larves,
pucerons...).

Je suis un insecte (ordre des
forficules).

Ma grande pince fait parfois
peur mais je suis inoffensif.

1 - 2 cm



Araignée

J'ai 8 pattes.

Je mange d'autres petites
bêtes comme les insectes

Je suis un arachnide.

Les gens ont souvent peur de
moi

0,5 - 3 cm



Collembole

J'ai 6 pattes et 2 antennes.

Je mange des micro-
organismes et des végétaux
en décomposition.

Je suis un insecte.

Je peux sauter grâce à une
queue sauteuse (Furca).

2 - 3 mm



**Scarabée
rhinocéros**

J'ai 6 pattes.

Je mange des feuilles et du
jus de plantes.

Je suis un insecte.

Les mâles ont une longue
corne recourbée en arrière.

2 - 4 cm



Cloporte

J'ai 14 pattes et 2 antennes.

Je mange des végétaux en
décomposition et du bois mort.

Je suis un crustacé.

Vous me trouverez facilement
en-dessous de bois mort.

0,5 - 2 cm



**Larve de
coléoptère**

J'ai 6 pattes (qui ne me
permettent pas de me
déplacer).

Je mange des racines et du
bois mort.

Je suis un bébé insecte.

Reste bébé pendant 3 à 5 ans.

3 - 4 cm



Acarien

J'ai 8 pattes.

Je mange des végétaux, des
champignons et d'autres
petites bêtes.

Je suis un arachnide.

Mon cousin éloigné se trouve
dans les matelas et les tapis.

0,1 - 0,6 mm



Fourmi

J'ai 6 pattes et 2 antennes.

Je mange des végétaux et
des petits animaux.

Je suis un insecte.

Je suis présent lorsque le
compost est trop sec.

3 - 5 mm



Limace

Je n'ai pas de pattes
mais deux paires de tentacules.

Je mange des matières végétales
fraîches.

Je suis un gastéropode.

J'aime le potager mais les jardiniers
ne m'aiment pas.

7 - 15 cm



**Ver de
compost**

Je n'ai ni pattes, ni yeux.

Je mange des végétaux en
décomposition et de la matière
carbonée (carton, feuille,...)

Je suis un annélide.

Je fais des galeries horizontales
dans le sol.

3 - 10 cm



**Mille-pattes
(géophile)**

J'ai plus de 14 pattes.

Je mange des végétaux
et d'autres petites bêtes.

Je suis un myriapode.

Je n'ai pas autant de pattes que
mon nom l'indique.

1,5 - 3 cm



**Micro-
organismes**

Pas de pattes.

Nous sommes nombreux
dans le compost: bactéries et
champignons,...

Un des premiers à
décomposer la matière.

Tellement petits que l'on
nous voit pas.

Invisibles à l'œil nu

QUE METTRE DANS CE COMPOST ?

OUI !



Thé et marc de café avec filtres et sachets en papier

Épluchures et restes de fruits/légumes crus
Agrumes

Coquilles d'oeufs

Déchets végétaux découpés et en petites quantités

Fruits à coque

Mouchoirs, essuie-tout, carton sans encre, boîte à oeufs en petits morceaux

Litière et déjections de petits herbivores

NON !



Aliments cuits

Pain

Viande et poissons

Huiles et sauces

Plastique compostable

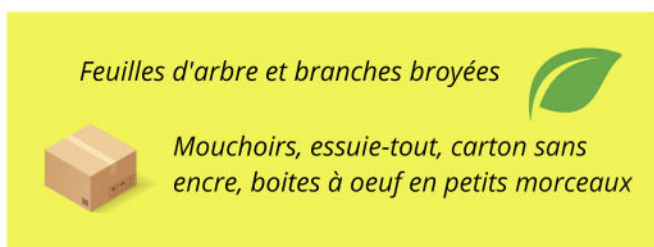
Tontes de pelouse

Cendres

Litière et déjections d'animaux carnivores

Toutes ces matières compostables peuvent amener des nuisances

LES MATIÈRES SECHES



Feuilles d'arbre et branches broyées

Mouchoirs, essuie-tout, carton sans encre, boîtes à oeuf en petits morceaux

LES MATIÈRES HUMIDES



Épluchures et restes de fruits et légumes crus
Agrumes

ADAPTATIONS

- Un fichier permet d'imprimer les cartes en A4. Glissées dans une pochette plastique « lestée », elles permettent de jouer dehors.
- Créez vos propres défis, à ajouter aux autres. Vous disposez pour cela d'une carte vierge dans le matériel.

POUR EN SAVOIR PLUS

Pour vérifier les réponses aux questions ou aller plus loin, consultez le guide compostage domestique en Wallonie.

http://environnement.wallonie.be/publi/education/guide_compostage.pdf

PRÊT ET UTILISATION

Cet outil pédagogique est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons (Attribution – Pas d'utilisation commerciale – Pas de modification) 4.0 international.

Le jeu est empruntable auprès de l'asbl WORMS (info@wormsasbl.org) et téléchargeable sur le site www.wormsasbl.org

CRÉDITS

Un jeu créé par l'asbl WORMS, librement inspiré par PLANÈTE DES SENS de HABA (2017).

Nous tenons à remercier tous les joueurs-testeurs qui ont participé à l'évolution du jeu, notamment les élèves de l'école communal de Villers avec la classe de Mme Annabel et Mme Muriel.

Cet outil a été réalisé à l'initiative de Kick asbl.