

Marais vivant

L'**Utriculaire commune** (*Utricularia vulgaris* L.) est une **plante carnivore aquatique** de 50 à 150 centimètres de long qui **vit dans les étangs et les zones humides** de la Grande Caricaie.

C'est une plante **totalelement submergée sans racines** qui nage donc librement. Ce macrophyte indigène préfère les eaux calmes, il se pose sur le fond ou sur des algues. Les courants, même très faibles, l'emporte.

L'utriculaire possède **deux sortes de feuilles** :

- les unes portent des pièges en forme d'outre de très petite taille (de 1 à 3 mm) appelées **utricules**,
- les autres sont « normales » et assurent la photosynthèse.



Utricules

Feuilles assurant la
photosynthèse

Pendant la saison estivale, des rameaux se développent et sortent de l'eau laissant apparaître de **jolies fleurs jaunes en forme de sabot** qui culminent à quelques centimètres au-dessus de l'eau et attirent les **insectes amateurs de nectar**.

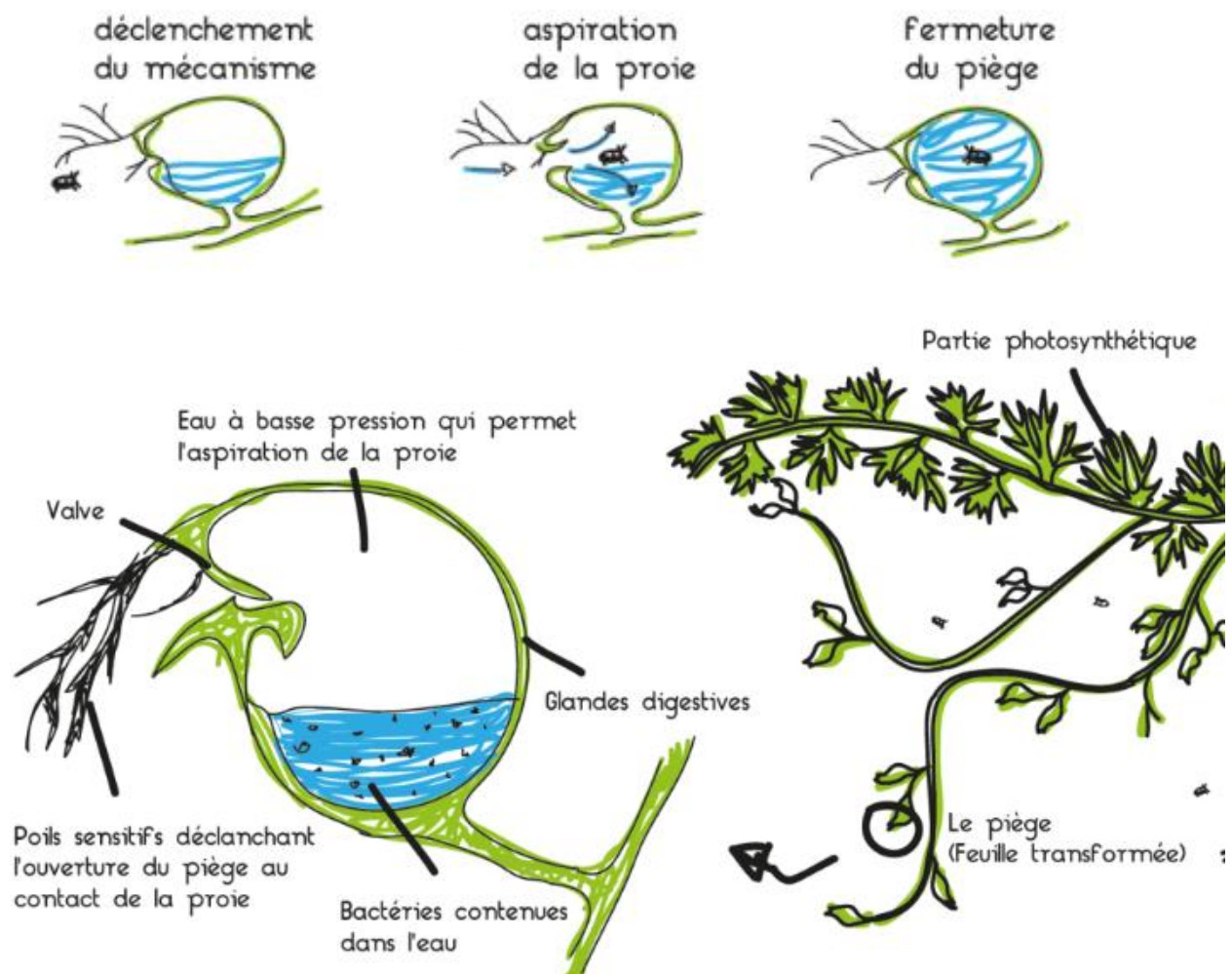


Les **utricules**, les feuilles en forme d'outre, servent à **capturer des proies** et ainsi permettre à la plante de se procurer les **nutriments supplémentaires** lorsque ceux-ci ne peuvent être trouvés dans l'environnement. Cette caractéristique offre à l'utriculaire l'opportunité de coloniser des écosystèmes pauvres en nutriments tels que les marécages ou les tourbières.

Fonctionnement du piège : le piège actif est constitué d'un utricule (petite outre) dont l'ouverture est obstruée par un voile avec des **poils sensitifs**. L'utricule est initialement plat, fermé et vide. Les petits invertébrés aquatiques (crustacées, insectes ou zooplanctons) présents dans l'eau, lors de leurs déplacements, heurtent les poils sensitifs et activent le piège. Le voile se lève brusquement, l'utricule se gonfle en aspirant l'eau et la proie, puis se referme le piégeant à l'intérieur. Le piège se vide de son eau avant de commencer à sécréter des enzymes pour digérer l'animale. Parfois, des microalgues sont aussi capturées et digérées.

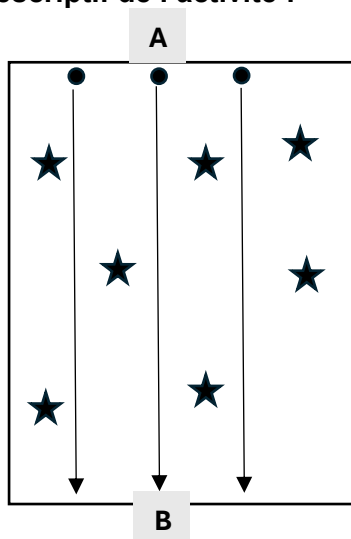
Un millième de seconde, c'est la vitesse à laquelle la plante peut capturer ses proies.

Fonctionnement du piège



Titre de l'activité : Outres à poils	
Thème : plantes carnivores (utriculaire, plante carnivore des marais)	
Type de jeu : - Jeu d'attrape	Lieu : ☐ Le jeu est dépendant du lieu. - x Le jeu peut se faire n'importe où.
Durée : 20-30 minutes	Public-cible : cycle 1, minimum 10 enfants
Objectif(s) de l'activité : - Vivre et comprendre le système de croissance de l'utriculaire - Développer sa motricité globale - Oser fermer les yeux	
Matériel : - 2 cordes - (bandeaux)	

Descriptif de l'activité :



- ★ = Utrriculaire, yeux fermés, bras et mains écartés qui ondulent (ces derniers représentent les cils de l'utricule)
- = zooplanctons ou insectes, proies

- Délimiter le terrain avec deux cordes ou du matériel naturel
- Le zooplancton cherche à se déplacer du point A au point B. Le courant le fait dériver du point A au point B. Une fois traversé, le courant change de sens, le zooplancton se déplace du point B au point A. Le courant est par exemple tributaire des vents qui peuvent changer dans une journée.
- Objectif du zooplancton : traverser le marais sans se faire manger par les utriculaires. Si un zooplancton est touché, il sort du jeu/se met accroupi pour montrer qu'il est touché. Il devient un utriculaire au prochain tour en donnant la main à un utriculaire déjà en place. Les utriculaires grandissent grâce à l'apport de nutriment (zooplancton mangé).
- Définir un·e meneur·s de jeu (enseignant·e) qui arbitre le départ et désigne les enfants touché·es (si l'enfant ne l'a pas remarqué).
- Après quelques tours inverser les rôles.
- S'il est trop dur pour les enfants d'avoir les yeux fermés, proposer des bandeaux.

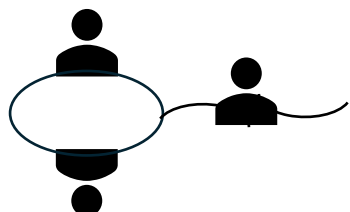
Variantes :

- Les utriculaires peuvent légèrement bouger (soit déplacement dans un cerceau, soit 1 pas de côté uniquement)
- Adapter la forme du terrain au nombre d'enfants et à la difficulté recherchée. Plus c'est étroit plus il est difficile pour le zooplancton d'échapper aux utriculaires.

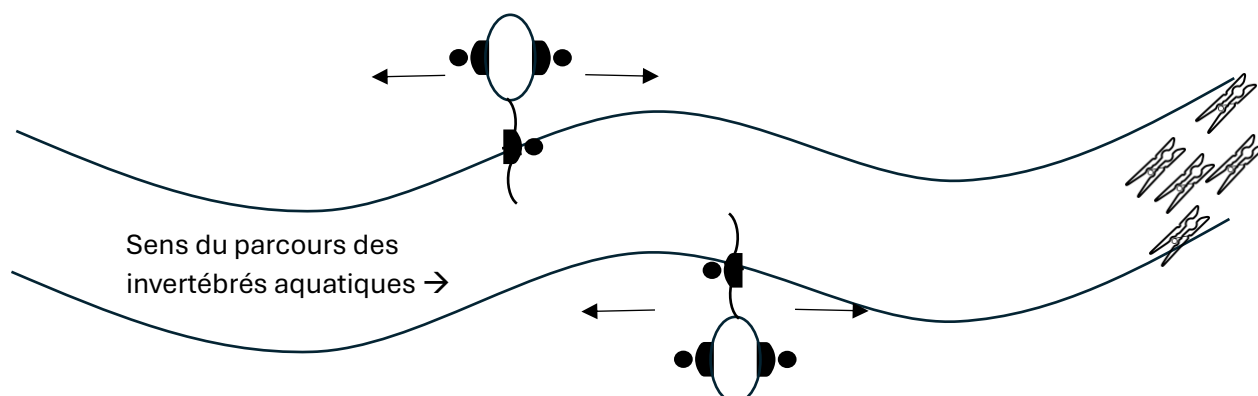
Titre de l'activité : Attention, plante vorace !	
Thème : Utriculaire (plante carnivore des marais)	
Type de jeu : - Dynamique - En mouvement	Lieu : ☐ Le jeu est dépendant du lieu. - x Le jeu peut se faire n'importe où.
Durée : 10-15 minutes	Public-cible : dès 6 ans, pas d'âge limite, grand groupe, minimum 12 personnes
Objectif(s) de l'activité : - Connaître le fonctionnement de l'utriculaire (comprendre comment s'alimente une plante carnivore)	
Matériel : - Des pincettes (invertébrés aquatiques) - 1 longue corde - Fleurs d'utriculaire imprimées	

Descriptif de l'activité :

- Former des groupes de 3 personnes. Chaque groupe représente un utriculaire :
 - o 2 personnes se donnent les mains et gardent les yeux ouverts. Ils représentent le piège qui aspire le zooplancton.
 - o La 3^e personne a les yeux fermés et est accrochée au binôme avec 1 main, sa deuxième main est libre. Cette dernière représente les cils de l'utriculaire.



- Les autres enfants sont des invertébrés aquatiques qui veulent trouver de la nourriture et éviter d'être aspiré par un utriculaire.
- Délimiter, à l'aide de la corde, le parcours des invertébrés aquatiques. À la fin du parcours, ajouter un tas de pincettes. Le parcours peut former un courant rectiligne ou un cercle.



- Les pincettes représentent une source de nourriture. L'objectif des proies est de récupérer un maximum de pincettes. Elles peuvent prendre seulement une pincette par passage. Une fois à la fin du parcours, elles retournent au début du parcours en passant hors de la zone d'attrape.
- Les utricules se déplacent/flottent librement dans l'espace (hors de la zone de flottaison des proies) à la recherche de nourriture (proie).
- Lorsqu'un poil sensitif touche une proie, l'utricule s'ouvre et aspire la proie (avec un bruit de suction). La proie cède une de ses pincettes et continue le circuit.
- L'objectif des utricules est d'accumuler 5 pincettes pour obtenir une fleur (c'est-à-dire avoir assez de nutriment pour fleurir).
- Fin du jeu : quand il n'y a plus de pincettes ou après un temps défini.