



#### GESTION DES DÉCHETS

## COMPOSTAGE : LA 1ÈRE ANNÉE

Mis en ligne le 24 juillet 2018

### Comment débiter ?

Que vous fassiez du compostage en tas ou dans un composteur, choisissez un emplacement pratique pour vous puisque Vous serez amené à y aller régulièrement.

Pour démarrer le compostage, commencez par déposer une couche de petits branchages de différentes tailles. Si ces branchages proviennent d'un compost existant, c'est encore mieux car ils apporteront des micro-organismes et votre compost débutera plus vite.

### Comment composter ?

Déposez une couche de matières humides issues du jardin ou de la cuisine telles que les fleurs fanées, les fruits pourris, les épluchures, le filtre et le marc de café, les sachets de thé, les restes de repas... Lorsque l'on débute le compostage, certains déchets tels que la viande, le poisson, les crustacés, sont à éviter. Ils pourront par contre être mis plus tard dans un compost bien démarré.

Recouvrez ces déchets d'une couche de matières sèches, telles que les feuilles mortes ou le broyat de branchages. Chaque semaine, continuez à alterner les couches de matières humides et de matières sèches. Chaque trimestre, mélangez votre compost et ajustez l'humidité si besoin.

### A quoi ressemble le compost mûr ?

Il faut entre 6 et 12 mois pour faire du compost mûr.

Le compost mûr ressemble à du terreau de feuilles, noir, avec une légère odeur de sous-bois et dans lequel il n'y a presque plus de petits invertébrés (vers rouges...) présents dans le compost en maturation.



≡ RETOUR À LA LISTE



#### Mairie de Treillières

57, rue de la Mairie  
44119 Treillières

☎ 02 40 94 64 16

📧 CONTACTEZ-NOUS

#### Horaires :

##### Mairie - CCAS - Police municipale

Lundi au vendredi : 8h30 > 12h30 / 14h > 17h30 (fermée le jeudi après-midi).

##### Urbanisme

Accessible uniquement sur RDV. Prise de RDV au 02 40 16 72 36. Accueil téléphonique fermé le vendredi après-midi

##### Permanences samedi matin de 9h à 12h

Etat civil/formalités administratives : tous les samedis.