

PLANKTOMANIA

FICHE N° 967

PRÉSERVER
SAUVEGARDER
VALORISER

Période de fabrication : 2000-2024

Fabricant : Laboratoire de la Station biologique de Roscoff en Bretagne (29680 Roscoff)

Domaines : Biologie

Sous-domaines :

Organisme : Institut méditerranéen d'océanologie (MIO)

Ville : Marseille

Modèle : Inconnu

Matériaux :

Description

Le projet PlanktoMania fabriqué par le laboratoire Adaptation et Diversité en Milieu Marin (AD2M) de la Station biologique de Roscoff en Bretagne, a pour objectif de faire découvrir le plancton marin à un large public en le rendant plus accessible grâce aux nouvelles technologies 3D. L'instrument PlanktoMania, projet coordonnée par Fabrice Not, chercheur CNRS à la Station biologique de Roscoff (Bretagne - Finistère nord en France) est composé de différents outils qui servent à montrer tout ce qui est infiniment petit (planctons) pour la médiation scientifique. Le dispositif se compose d'un jeu de carte (jeu de 7 familles), d'une planche de types de planctons de différentes catégories basées sur leur taille et des objets en 3D des planctons grossis. Le dispositif se compose de plusieurs outils pédagogiques : un jeu de carte de 7 familles, 2 applications (1 en réalité augmentée - AR, 1 en réalité virtuelle - VR) pour téléphone mobile et tablette, des impressions 3D de planctons :

1 : Planktomania AR en réalité virtuelle (3D) à télécharger sur un téléphone portable ou tablette. Ce système permet de montrer le plancton en 3D avec la lecture du Quiz d'un type de plancton. Ce jeu de carte ou tablette peut être utilisé pour comprendre et étudier la biodiversité et le rôle du Plancton dans les océans auprès des scolaires. Le site internet permet de visualiser des films.

2 : Planktomania VR (à télécharger sur un téléphone portable ou tablette) qui fonctionne avec un casque pour smartphone ou iPhone ou sans le casque afin de visualiser des films qui présentent le contexte des éléments dans l'eau pour voir passer du plancton grossi.

3 : Sur le site internet <https://planktomania.org>, des fichiers 3D de différents types de plancton peuvent être téléchargés gratuitement sous licence creative commons CC-BY-NC-SA. Planktobox pour collecter le plancton est commercialisé

Utilisation

L'objet est utilisé pour la recherche, l'enseignement et la médiation scientifique.



Une partie de 7 familles, comment ça se joue ?

Un joueur distribue 7 cartes à tous les participants. Le reste des cartes constitue la pioche. Le plus jeune joueur commence la partie. Le 1^{er} joueur demande à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite acquérir pour compléter une famille. Les cartes sont demandées par l'association de la couleur (ou le nom de la famille) et le numéro. Si le joueur interrogé possède la carte, il la donne au demandeur. S'il ne la possède pas, le demandeur doit piocher une carte. Si ce dernier tire la carte souhaitée, il dit à voix haute « Bonne pioche ! » et peut continuer à jouer. S'il ne pioche pas la carte voulue, c'est au joueur situé à sa gauche de demander une carte de son choix. Attention ! Un joueur ne peut demander une carte d'une famille que s'il a lui-même dans son jeu une carte de cette famille.

Lorsqu'un joueur complète toute une famille (les 6 cartes), il la pose devant lui et la partie continue jusqu'à ce que toutes les familles aient été constituées. Le gagnant est le joueur qui possède le plus de familles devant lui.

Le jeu des experts : une fois complétée, une famille pourra être récupérée grâce à un défi « Quiz ». Le joueur ayant donné la dernière carte de la famille désignera une des six cartes et demandera à son possesseur d'en expliquer le contenu. La réponse sera confirmée grâce à l'application *PlanktomaniaAR*.

Pour nous citer :

Base de la Mission nationale de sauvegarde et de valorisation du patrimoine scientifique et technique contemporain, PATSTEC, PlanktoMania (Laboratoire de la Station biologique de Roscoff en Bretagne (29680 Roscoff)),

<https://www.patstec.fr/ressources/objets/detail?id=32394>, consulté le 2026-10-20