

## Genial.ly « Sauver les Tortues ! »

### Fiche de présentation

Cette fiche présente un *escape game* numérique, permettant aux élèves d'être sensibilisés aux enjeux du développement durable, à l'aide des ressources de la Fondation Tara, par le biais de son opération "Echos d'escale".

Durée : 45min à 1h

A disposition :

- Le Genial.ly
- Une fiche de correction
- Une fiche de présentation

### Le Scénario

Comme vous le savez, nous avons il y a quelques mois mis des balises GPS sur des tortues à travers le monde afin de suivre leurs déplacements et étudier leur reproduction, ... Depuis 3 jours, 5 balises sont immobiles. Ces tortues ont sûrement un problème ! Etant donné que vous êtes en mission vers le Brésil, pouvez-vous aller voir ces tortues et les aider !!!!

Voilà le code pour que les balises des tortues s'affichent sur votre carte du monde : 1998.

Nous comptons sur vous pour sauver les tortues !!!

L'équipe

Vous êtes munis d'un plan et vous devez vous rendre dans des endroits précis où les tortues ont été localisées ou trouvées. Vous serez confrontés à différentes missions durant lesquelles vous trouverez des codes qui formeront à la fin des coordonnées vers un endroit secret.

Vous partez de là où se trouve actuellement le bateau Tara (bateau de la fondation Tara Océan) : au large de la côte brésilienne.

Sauvez les tortues disparues et résolvez les énigmes afin de découvrir à quel endroit ces coordonnées correspondent !!!

44 diapos où vous naviguerez à différents endroits du monde et où vous accomplirez cinq missions

Les missions si vous voulez bien les effectuer sont :

1. Identifier l'espèce d'une tortue retrouvée à Haïti chez des braconniers pour savoir si c'est la notre

2. Découvrir le régime alimentaire d'une tortue dans un centre de sauvegarde à Hawaï
3. Partir à Wallis & Fortuna et découvrir les causes et conséquences du blanchissement des coraux
4. Se rendre dans l'Océan Indien et découvrir l'intérieur de l'estomac d'une tortue intoxiquée à cause de la pollution marine
5. Retrouver et sauver une tortue prise dans un filet de pêche

Les documents viennent des documents de l'expédition Tara.

### Sources

<https://echosdescale.fondationtaraocéan.org/la-malle-pedagogique/>

<https://echosdescale.fondationtaraocéan.org/wp-content/uploads/2017/06/corail-ressources-vf.pdf>

[https://echosdescale.fondationtaraocéan.org/wp-content/uploads/2017/10/tortue-prof-cycle4\\_VF.pdf](https://echosdescale.fondationtaraocéan.org/wp-content/uploads/2017/10/tortue-prof-cycle4_VF.pdf)

Learning apps

[L'écolabel public « Pêche Durable » | Ministère de l'Agriculture et de l'Alimentation](#)

### Crédit photographique

Toutes les images sont libres de droit et issues de

Pixabay

Fondationtaraocéan.org

### Crédit Vidéo

Le clip d'animation **"le blanchissement corallien expliqué"**, réalisé par le Dr Tullio Rossi, découvrez l'histoire de Frank le corail face au problème du blanchissement

<https://oceans.taraexpeditions.org/m/education/thematiques-phares/corail/>

« Tortues marines et plastiques - Tara Méditerranée » 2014 de Fondation Tara Océan

<https://www.youtube.com/watch?v=mCXIR6PY8hg>

« Naissance des bébés tortues » de National Geographic Wild France

<https://www.youtube.com/watch?v=KTn5X9qV9J0>

La surpêche mondiale de United Nations Development Programme (UNDP)

<https://www.youtube.com/watch?v=p9PzfPc-ib4>

## Genial.ly « Sauver les Tortues ! »

### Fiche correction

Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comprendre les conséquences qu'ont les activités humaines sur l'écosystème marin</li><li>- Classification phylogénétique</li><li>- Travailler l'autonomie en groupe ou en individuel</li><li>- Parcours Citoyen</li></ul>
Script :	Les scientifiques de l'expédition TARA ont posé des balises sur des tortues pour une étude. Depuis quelques jours, cinq des balises ne se déplacent plus sur le GPS du bateau. L'équipage qui est stationné au Brésil doit rallier les différentes positions. Au fil des missions, ils vont reconstituer un code qui va permettre d'obtenir la localisation GPS d'un site de nidification.
Temps	Environ 45 min
Niveau	Cycle 4 et plus

### Info Genial.ly

La navigation dans cet escape game se fait par des activités, des codes et des boutons. Sur chaque diapo, une icône apparaît dans le coin haut droit. En cliquant dessus, les élèves ont la possibilité de voir toutes les actions possibles sur la page présente.

### Introduction

La première diapo présente le titre du Genial.ly. Il faut cliquer sur le titre pour progresser.

### Arrivée dans le bateau

On se trouve dans la cabine de pilotage du bateau de l'expédition TARA.

Les élèves doivent lire le message en cliquant sur l'onglet « enveloppe » et le lire. Ce message a pour but de présenter la mission que les élèves vont suivre tout du long de l'aventure.



Dans ce message se trouve un code. Les élèves doivent cliquer sur l'œil. Une fenêtre s'affiche. Il faut rentrer le code.



Code : 1998

### Arrivée sur le GPS

Une carte du monde s'affiche alors. Les cinq positions sont déjà présentes sur la carte. Ils doivent cliquer sur Haïti qui clignote pour commencer l'aventure.



Le bateau matérialisé sur la carte rejoint Haïti avec des pointillés.



Recliquer sur Haïti pour accéder à l'activité.

### Première mission Haïti : identifier la tortue retrouvée

- ⇒ Une tortue de TARA a été retrouvée par une association de Haïti. C'est une victime du braconnage. Elle a été séparée de sa balise et il faut l'identifier à l'association.

Arriver sur la page de navigation.

Il faut cliquer sur les deux photos et le message pour accéder aux textes d'informations sur la mission et les circonstances ainsi que code pour la suite.



le

Une fois lu, il faut cliquer sur la flèche suite

Une boîte de dialogue s'affiche. Il faut rentrer le code : braconnage

Appuyer sur les différents boutons « œil » pour zoomer sur la photo et avoir accès à différentes informations sur la clé de détermination et l'image de la tortue retrouvée.



Le code pour accéder à la mission suivante correspond à l'espèce de cette tortue.

Appuyer sur le validé pour continuer.



Une boîte de dialogue s'ouvre. Code : tortue verte

-> Attention à l'espace entre les mots : à taper !

### Retour sur le GPS

Retour sur la carte du GPS. Une partie des coordonnées finales sont données aux élèves. Ces coordonnées sont à noter sur une feuille à part. Attention à bien faire noter les chiffres ou lettres et la couleur du code.

Pour continuer la mission, ils doivent ensuite cliquer sur Hawaï qui clignote. Le bateau se déplace à Hawaï puis il faut recliquer dessus



pour accéder à la prochaine mission.

### Deuxième mission : Le régime alimentaire de la tortue

⇒ Dans cette mission, les élèves vont découvrir une activité sur le régime alimentaire des tortues. En effet, une des tortues a été retrouvée affamée sur une plage d'Hawaï.

Les élèves cliquent sur le message pour découvrir la mission.

Les élèves doivent ensuite cliquer sur l'onglet en bas de page pour accéder au lien de la prochaine activité. Un onglet hors du genial.ly s'ouvre.

C'est un mot mêlé avec des mots correspondant au régime alimentaire de la tortue verte. Au fur à mesure que les élèves trouvent les mots, des commentaires en dessous des mots de la liste à droite s'affichent.

Attention : le mot algues est cachés dans les autres mots !

Parmi ces commentaires, une phrase est importante pour ensuite trouver le code.



1. **ALGUES**  
la tortue verte est exclusivement herbivore quand elle est adulte
2. **HERBES**  
la tortue verte est exclusivement herbivore quand elle est adulte
3. **CRUSTACÉS**  
pendant qu'elle est juvénile
4. **PLANCTONS**  
pendant qu'elle est juvénile
5. **CRABES**  
pendant qu'elle est juvénile
6. **POISSONS**  
pendant qu'elle est juvénile
7. **MOLLUSQUES**  
pendant qu'elle est juvénile
8. **ÉPONGES**  
pendant qu'elle est juvénile
9. **OURSINS**  
pendant qu'elle est juvénile
10. **MÉDUSES**  
pendant qu'elle est juvénile

Une fois fini, il faut revenir sur le genial.ly et cliquer sur le valider.

Une boîte de dialogue s'ouvre. Entrer le code.

Code : herbivore

[Retour sur le GPS](#)

La carte s'affiche à nouveau. Les élèves doivent marquer la suite des coordonnées sur une feuille à part et cliquer deux fois sur Wallis et Futuna comme précédemment.



### Troisième mission : Le blanchissement des coraux

- ⇒ Dans cette mission, une tortue a été retrouvée dans une zone de coraux blanchis. L'équipe a accès au bureau de l'association locale et doit les aider à faire des mesures. Les élèves vont se pencher sur ce problème.

La première page présente le thème de la mission. Il faut cliquer sur l'icône pour avancer.

Sur la deuxième page, on observe un récif coralien. Il faut ouvrir le message du téléphone via l'icône du message pour découvrir la mission. Il faut ensuite visionner la vidéo en cliquant sur l'icône Play.

Les élèves sont redirigés sur une vidéo YouTube. A la fin de la vidéo, il faut revenir sur le Genial.ly et cliquer sur la flèche pour passer à la suite.

Sur cette page, il y a une information accessible via le bouton ampoule et deux photos :

- ⇒ Une avec des coraux blanchis
- ⇒ Une avec des coraux en bonne santé

Les élèves doivent placer sur chacune d'elles le thermomètre et le pH mètre pour voir les différences entre les deux et comprendre les causes de ce blanchissement. Les mesures apparaissent sur les papiers en dessous. Quand les quatre mesures sont réalisées, le bouton bravo apparaît. Il faut cliquer dessus pour accéder à la suite.





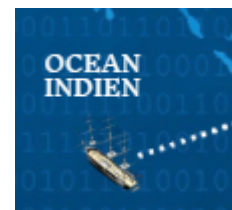
La page suivante présente une table avec plusieurs objets dessus. Les élèves doivent cliquer sur les différents objets et ainsi avoir accès à différents documents permettant de comprendre le blanchiment des coraux et des informations sur la tortue de Tara. Parmi ces documents, un code se trouve sur le crayon de papier.

Les élèves devront cliquer sur l'ordinateur et rentrer le code à l'aide du clavier d'ordinateur sur l'image pour valider la mission. Si le code est mauvais ou mal saisi, il apparait en rouge et une flèche renvoie au début de la saisie sur l'ordinateur. Quand le code est bon, il s'affiche en vert et la flèche pour passer à la suite apparait.

Code : 18°24'.

### Retour sur le GPS

La carte s'affiche à nouveau. Les élèves doivent marquer la suite des coordonnées sur une feuille à part et cliquer deux fois sur l'Océan Indien comme précédemment.



### Quatrième mission : Le continent plastique

⇒ Dans cette mission, les élèves découvrent le fléau de la pollution plastique pour les tortues et l'environnement.

Les élèves doivent lire le message de mission sur le téléphone.

Les élèves doivent visionner la vidéo dans laquelle on a un code pour passer à l'étape suivante.

Code : pollution plastique → Attention à l'espace entre les mots : à taper !

Les élèves doivent ensuite trier les différents éléments trouvés dans le ventre d'une tortue dans les différents groupes : déchets plastiques, déchets autres, alimentation de base. Une fois l'opération réalisée, il faut valider en bas afin d'obtenir le code pour la suite.

Code : sac plastique → Attention à l'espace entre les mots : à taper !



Les élèves doivent reconstituer un sac plastique en puzzle. Un nom est marqué sur ce sac, correspondant au code pour passer à la dernière mission.

Code : Porto Rico

Attention aux majuscules



### Retour sur le GPS

La carte s'affiche à nouveau. Les élèves doivent marquer la suite des coordonnées sur une feuille à part et cliquer deux fois sur le Chili qui clignote comme précédemment.



### Cinquième mission : La surpêche

⇒ Mots croisés pour familiariser les élèves avec le phénomène de la surpêche et pour leur faire découvrir un label qui indique la provenance des produits de la mer.

Cliquer sur l'enveloppe pour afficher la mission puis cliquer sur le bouton en bas à droite pour avancer

Faire les mots croisés et regarder la vidéo

Puis appuyer sur la flèche en bas à droite

Code : Pêche durable → Attention à l'accent et à l'espace

Cliquer sur les différentes icônes, sur celui en haut à droite se trouve le code à noter : 02" Ouest.

Cliquer sur la flèche en bas à droite de l'écran.

### Retour sur le GPS

La carte s'affiche à nouveau. Les élèves doivent marquer la fin des coordonnées et cliquer sur la flèche.



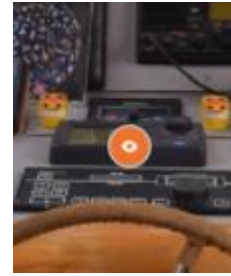
### Retour dans le bateau

On se trouve dans la cabine de pilotage du bateau de l'expédition TARA.



Il faut lire le message du téléphone.

Si les élèves cliquent sur le GPS, ils retournent sur la carte validée et reviennent en cliquant sur la flèche. S'ils cliquent sur l'accélérateur, il est bloqué jusqu'à ce que les coordonnées soient rentrées. Il faut cliquer sur l'icône maison.



Il faut cliquer sur le bouton du milieu.

### Rentrer les coordonnées GPS



Il faut mettre en route l'appareil en cliquant sur le bouton vert.

Une fois l'appareil en marche, des traits de couleurs s'affichent. Il faut cliquer sur les coordonnées sur le côté pour les faire apparaître sur l'écran.

Les élèves doivent ensuite valider les coordonnées en cliquant soit sur les boutons de l'écran, soit sur la touche entrée du clavier.

Un bouton vert apparaît, les coordonnées sont validées. Il faut cliquer dessus pour avancer.

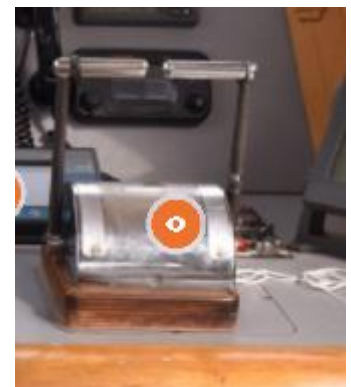
### Retour dans le bateau et fin

Il faut maintenant cliquer sur l'accélérateur pour pouvoir le débloquer.

Cliquer sur le cadenas ouvert.

Le message de fin s'affiche.

Il faut cliquer sur le doigt pour accéder à une vidéo récompense sur la naissance des bébés tortues luth sur la plage de Porto Rico correspondant aux coordonnées.



En revenant sur le Gennial.ly, il faut cliquer sur la flèche pour voir le message de remerciement.