

T13	<i>Whot!</i>		Age :	8+	
			Cycle :	2-3	
Trad. Britannique W.H.Storey, 1935	Intérêt culturel	2/5		Nombre de joueurs :	2+
	Valeur ludique	3/5		Durée :	10 min.
	Richesse des formulations	2/5			
	Adaptabilité lexicale	5/5			

Mots-clés : formes - nombres - rapidité

Description :

Ce jeu est un classique britannique des années 30. Il est également devenu le jeu de cartes national du Nigéria. Ses règles s'apparentent au jeu de Uno. Tous deux dérivent du jeu de « crazy eights » : le huit américain. Toutefois, le jeu de *whot* nécessite un jeu de cartes spécifique sur lesquelles figurent des formes géométriques. Il est actuellement toujours distribué par *Winning Moves UK*.

Composition :

Une partie se joue à deux joueurs ou plus. On utilise un jeu de cartes spécial. Le jeu est constitué de cinq suites inégales de cartes identifiables par leurs symboles : cercles, triangles, croix, carrés, étoiles), ainsi que des cartes spéciales (*whot*). La composition du jeu est la suivante :

Cercles	1	2	3	4	5	7	8	10	11	12	13	14
Triangles	1	2	3	4	5	7	8	10	11	12	13	14
Croix	1	2	3	5	7	10	11	13	14			
Carrés	1	2	3	5	7	10	11	13	14			
Etoiles	1	2	3	4	5	7	8					

Whot : Quatre ou cinq cartes, portant parfois le nombre 20.

Déroulement :

On mélange et distribue 6 cartes à chaque joueur. Le reste de la pile forme la pioche (the draw pile). Le joueur qui se trouve à la gauche du distributeur commence et pose une des cartes de sa main. Il commence le paquet (the play pile).

Les joueurs suivants jouent chacun leur tour. Ils doivent poser une carte de leur main sur le paquet :

- soit une carte qui porte le même symbole (carré, triangle, étoile, etc.)
- soit une carte qui porte le même nombre
- soit une carte whot

Quand une carte whot est jouée, le joueur qui la pose doit nommer un symbole de son choix (cercles, carrés, triangles...). Le joueur suivant doit alors poser soit une carte de la suite en question, soit une autre carte whot.

Si l'on ne peut ou ne veut jouer une carte lorsque c'est son tour, on pioche une carte. On ne pourra pas rejouer pendant ce tour.

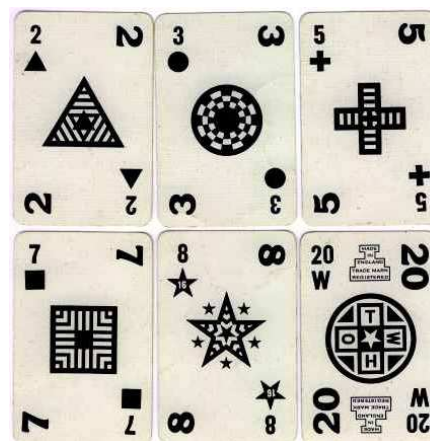
Lorsque la pioche est épuisée, on mélange les cartes du paquet et on les retourne, pour former la nouvelle pioche.

Fin de la partie et score :

La partie se termine lorsqu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes. Les autres joueurs obtiennent alors des points de pénalité pour leurs cartes restantes. Les cercles, carrés, croix et triangles font encaisser la valeur affichée sur la carte. Les cartes étoile comptent double et les cartes whot valent 20.

Les joueurs qui ont 100 points de pénalité ou plus sont éliminés. Le dernier joueur en lice est le gagnant.

Visuel :



Waddingtons whot cards 1960s <https://www.pagat.com/com/whot.html>

Soit un total de 53 ou 54 cartes selon les jeux.

Variantes :

Ce jeu présente différents intérêts :

- Il permet de mobiliser des nombres intermédiaires, situés entre 1 et 20, avec des règles assez simples, proches d'un jeu connu : le *Uno*.

- Le jeu permet de mobiliser les formes géométriques qui figurent sur les cartes, mais rien n'empêche d'imaginer une adaptation/substitution de ces formes par d'autres éléments : personnages extraits d'une histoire de la littérature enfantine, ou tout corpus de 5 éléments lexicaux en lien avec les apprentissages visés dans la séquence.

La difficulté réside dans la nécessité de faire parler les élèves au cours de la partie puisque les règles du jeu ne nécessitent aucune interaction orale entre élèves. Les élèves devront donc nommer les cartes qu'ils jouent, ou les actions qu'ils doivent réaliser (piocher, passer son tour, etc.)

La seconde difficulté réside dans le comptage des points, dans la version classique du jeu. Pour rappel : le joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes ne marque aucun point. Les autres totalisent les points figurant sur les cartes qu'ils ont toujours en main. Cette phase nécessite une bonne connaissance des grands nombres, et une aptitude à calculer en anglais, qui ne relèvent pas du niveau A1. Deux solutions sont donc possibles :

- ne pas procéder au comptage des points, mais au contraire attribuer un nombre dégressif de points aux joueurs qui se débarrassent de toutes leurs cartes (ex. 10 points pour le premier, 6 points pour le second, 3 points pour le troisième, etc.)

- procéder au comptage des points en langue française ou avec une calculatrice, et simplement annoncer le total des points malus en langue anglaise.

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Parler en continu	Comprendre à l'oral
Capacités	Poser des questions et y répondre Comprendre des instructions simples	- reproduire un modèle oral - utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés.	Comprendre des instructions simples

Lexique :

Face up/face down : face visible/cachée

The draw pile : la pioche

The play pile : le paquet (la défausse)

A symbol, a suit : un symbole, une famille.

A number : un nombre

Draw! : pioche

(I) Take/draw a card.

(I) Play a 10/triangle/...

Your turn.

I can't play.

I call for ...

I win!

formulations pour l'enseignant :

Shuffle and deal the cards : 6 cards to every player. Put the rest of the cards face down to form the draw pile.

The first player puts a card from his hand face up to start the play pile. The next player must play

- a card with the same symbol
- or a card with the same number
- or a whot card. (and call for a new symbol)

The next card must be a card of the named suit or another Whot card.

The winner is the first player to get rid of all his cards. If you can't play or don't want to play at your turn, you must draw a card from the draw pile.

Exemple d'adaptation du jeu de cartes avec les personnages et éléments du conte « Jack and the beanstalk ».

