HAL
open science

Faites vos jeux

Nicole Décuré

To cite this version:

Nicole Décuré. Faites vos jeux. Recherche et Pratiques Pédagogiques en Langues de Spécialité. Cahiers de l'APLIUT, 2000, 19 (3), pp.39-51. hal-01300183

HAL Id: hal-01300183

https://hal.science/hal-01300183v1

Submitted on 11 Apr 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Faites vos jeux[1]

Nicole Décuré

Introduction

La cause est entendue depuis longtemps: le jeu en classe de langues, comme dans d'autres matières, est attrayant et motivant et, partant de là, un bon vecteur d'apprentissage. Tout-e enseignant-e devrait en injecter de larges doses dans son enseignement. Encore trop peu le font.

Dans tous les ouvrages sur le jeu, beaucoup de temps est passé en définitions des concepts jeu/jouer. Nicole De Grandmont définit ainsi le jeu pédagogique: "Le jeu pédagogique est d'abord un jeu qui met à l'épreuve nos connaissances; c'est aussi un jeu qui implique de la performance et de la compétition" (74).

Pour la clarté du débat il convient de différencier ici jeu et élément ludique. Le jeu est une activité structurée, totalement ou en partie, par des moyens extérieurs à l'interaction tels que des règles, un marquage de points, des dés, des cartes, etc. Une activité ludique est une activité où un élément fait penser qu'on s'amuse, par exemple la compétition entre équipes, un quiz où la vitesse compte, une énigme, un jeu de rôles.

Si tous les jeux sont ludiques, toutes les activités ludiques ne sont pas des jeux.

À l'Université Paul Sabatier (sciences et médecine) les étudiant-e-s de 2ème cycle jouent depuis de nombreuses années. Une enquête de 1993 révélait que 77,5% d'entre eux appréciaient les jeux (contre 66% seulement pour le travail par paires) et un tiers affirmait que le principal attrait du jeu était le fait de travailler sans s'en rendre compte.

Dans une enquête plus récente (1999) sur les activités orales, portant sur tous les cycles de l'Université et la première année d'IUT, les jeux sont plébiscités: 87,3% les aiment. Si l'on compare avec les exposés, le contraste est frappant: seulement 33,7% les aiment et 63,7% ne les aiment pas. Quant aux jeux de rôles, dont on pourrait a priori penser qu'ils obtiennent des scores semblables aux jeux, ils ne sont appréciés que par un peu plus de la moitié, soit 59%.

Dans l'ordre des préférences, ce sont les jeux qui sont classés le plus souvent en premier (26,5%), ainsi que dans le groupe des trois premiers (66,6%). Les jeux de rôles n'arrivent qu'en 4ème position des premiers choix (16,3%) et en 4ème place des trois premiers choix, ex-

---

[1] Communication au congrès de l'APLIUT, *Activités de création et activités ludiques*, Angers, 10-12 juin 1999. Publié dans *Les Cahiers de l'APLIUT* 19 : 3, 2000, pp. 39-51.

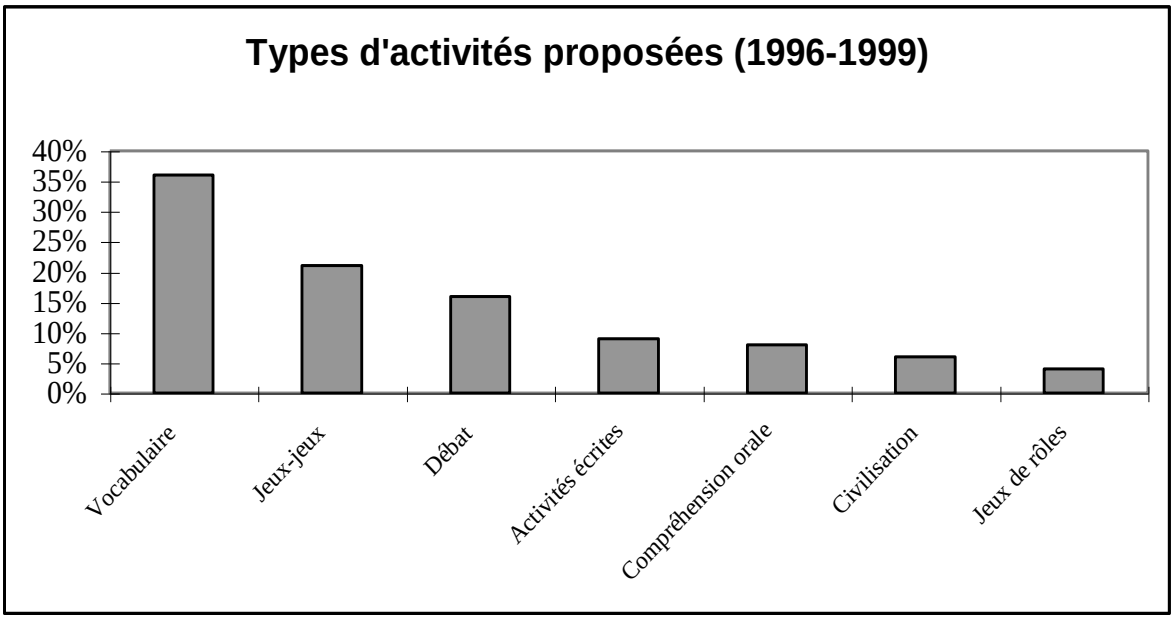
æquo avec la discussion en petits groupes (43%). Les exposés font figure de lanterne rouge: 3,6% les placent en 1ère position et 17,7% dans le groupe de tête.

On peut s'interroger sur ces chiffres. Si tou-te-s les étudiant-e-s ne jouent pas, ils aiment le jeu, le pratiquent, en voient à la télévision. Le jeu de rôles, par contre, n'est guère pratiqué, ni en classe ni à l'extérieur.

Expérience

Depuis trois ans, je demande à mes étudiant-e-s de proposer, une fois dans l'année, une activité orale dans un double but: les faire prendre en charge leur apprentissage et impliquer les autres de façon plus motivante que lorsque les choix de sujets sont imposés par l'enseignante. Cette activité est (bien) notée.

Parmi les 105 activités proposées en trois ans, le jeu se taille la part du lion. Les jeux et activités ludiques représentent deux activités sur trois. On les trouve sous toutes les formes: compréhension et expression orales et écrite, civilisation, la grammaire étant la grande absente malgré l'amour déclaré des étudiant-e-s pour elle. Certains domaines sont plus porteurs de jeu que d'autres. Les activités écrites n'engendrent pas le jeu mais le vocabulaire, le grand favori, est le plus souvent présenté sous forme ludique.



	Nombre d'activités	Nombre de jeux	Nombre d'activités ludiques	Pourcentage de jeux et activités ludiques
Civilisation	6		6	100%
Compréhension orale	8		2	25%
Débats	16		2	12,5%
Activités écrites	9			0%
Activités orales	22	10	12	100%
Jeux de rôles	4		4	100%
Vocabulaire	42	8	27	83,3%
Total	**105**	**18**	**53**	**67,6%**

Pourquoi cet engouement pour les jeux de vocabulaire? C'est d'abord, bien sûr, une solution de facilité car les jeux de mots sont bien connus et populaires en France (jeux télévisés, "Scrabble", etc.), donc faciles à adapter en anglais. Ils présentent, du coup, l'attrait de la détente. Mais aussi ils correspondent au besoin ressenti d'acquérir du vocabulaire. En effet, deux enquêtes menées à l'Université Paul Sabatier à une dizaine d'années d'écart ont produit les mêmes résultats.

En 1990, à la question, "Quelle est votre plus grande lacune en anglais?" 82 étudiant-e-s sur 181, soit 45,3% ont répondu: le vocabulaire.

En 1999, à la question, "Quels obstacles ressentez-vous pour parler en classe?" 472 étudiant-e-s sur 576, soit 81,9% cochent la case du vocabulaire.

Les jeux présentés sont largement inspirés de la télévision: "Motus, "Pyramide", "Questions pour un champion", "Dessiner c'est gagner", "Des chiffres et des lettres". Certaines formes de jeux sont récurrentes. Vingt-deux variantes de mots à deviner ont été proposées (sur 42 activités de vocabulaire): mots à définir (quelquefois avec mots tabous), mots à deviner (questions oui/non), mots croisés, mots à dessiner ("Dessiner c'est gagné", "Pictionary"). Des jeux sur les catégories et associations de mots ont été proposés dix fois, ce qui ouvre tout le champ des collocations.

Évaluation de ces activités

Si le vocabulaire est bien choisi, deviner des mots est un excellent exercice par la difficulté de définir des mots et la difficulté de poser des questions précises. Ce sont des activités difficiles, même dans sa langue maternelle, car on a tendance à proposer des mots plutôt que de chercher une solution (c'est le même problème avec les énigmes), d'où le besoin de renforcer les règles (pas le droit de proposer de solutions si...). Dans certains domaines

concrets (outils, produits, phénomènes physiques, relations spatiales, actions, etc.), dessiner peut être intéressant. Enfin, les jeux de vocabulaire font appel aux connaissances acquises mais permettent aussi d'en acquérir de nouvelles si la fièvre du jeu ne l'emporte pas.

Les activités proposées par les étudiant-e-s sont rarement sans intérêt. Parmi les exceptions on trouve: des exercices du TOEFL, des activités écrites alors qu'on demandait une activité orale (certaines étaient intéressantes cependant). Les étudiant-e-s ont souvent fait montre d'une grande créativité. Je citerai pour exemples un jeu de rôles très élaboré, des activités autour de la cuisine (goûter un gâteau et deviner les éléments constitutifs par exemple), des jeux sur tapis de style jeu de l'oie, des jeux de cartes à partir de proverbes. En trois ans, je pense avoir fait le tour des possibilités, des limites, mais il y a toujours d'heureuses surprises lorsque le jeu bien présenté, l'animateur/trice habile, le nombre d'étudiant-e-s réduit et réceptif à une activité particulière.

Application à la langue de spécialité

Le jeu se prête bien au travail de vocabulaire. Tous les jeux précédemment cités peuvent s'adapter à l'anglais de spécialité. Au lieu de dessiner la plage, on dessine une clé anglaise. On définit des éléments de la spécialité au lieu de définir des mots de tous les jours. On peut créer des jeux de rôles autour de situations professionnelles. On peut jouer sur les mots transparents.

Trois possibilités s'ouvrent à l'enseignant-e qui désire se servir de jeux pour la langue de spécialité.

- proposer les jeux soi-même si on est très directif/ve ou si on a un programme à imposer;
- laisser les étudiant-e-s libres (dans les limites d'un certain vocabulaire) d'inventer leurs jeux;
- laisser préparer mais contrôler auparavant, ce qui assure une meilleure production et limite les fautes

Les jeux cités précédemment peuvent être très efficaces. Des jeux tels que "Sept familles", "Snakes and ladders", "Monopoly", "Jeu de l'oie", "Bataille navale", demandent plus de préparation mais peuvent se conserver et sont plus attractifs. De plus, un même jeu peut se recommencer plusieurs fois, surtout s'il est à disposition dans la classe (le laboratoire, par exemple). Ce n'est pas vrai d'un exercice écrit.

Confection des jeux

Avec les ordinateurs, photocopieurs et imprimantes couleur, plus besoin de découper, coller, écrire de multiples fois, le travail de préparation est beaucoup moins fastidieux, plus facile, plus rapide et le résultat plus attractif et facile à reproduire. Si l'on ne veut/peut pas faire trop d'effort de création et d'imagination, il est aisé de transformer des activités traditionnelles en jeux.

Exemple 1 emprunté au génie chimique: les tuyaux[2]

On part d'un exercice écrit classique: retrouver les mots qui correspondent aux définitions.

1.	A disk of heavy, strong metal, used to join two pipes together.
2.	Used to change direction either by 90° (90° L) or by 45° (45 L).
3.	Allows pipes of different diameters to be put together. Two categories are to be found: eccentric and concentric.
4.	Used to put together two pipes at right angle. *Etc.*

Word bank

pipe lateral	***pipe cross***	***pipe flange***	***reducer/pipe reducing fitting***
pipe T/Tee	***gasket***	***pipe fitting***	***pipe Elbow/L pipe***

On peut écrire les définitions sur une feuille, les noms des tuyaux (ou des dessins ou des photos) sur des petits cartons de taille légèrement inférieure à chaque case et faire un jeu d'appariement individuel ou par paires. On peut aussi faire un *Snakes and Ladders* avec les mots. Ce sont les étudiants qui fournissent les définitions.

Exemples

A disk of heavy, strong metal, used to join two pipes together.	**Used to change direction either by 90° (90° L) or by 45° (45 L).**
Allows pipes of different diameters to be put together. Two categories are to be found: eccentric and concentric.	**Used to put together two pipes at right angle.**

[2] WALKER, Katia & Phil. ***Fluid Flow*** (Student's Book). *Les Cahiers Pédagogiques de LAIRDIL* 2, 1999, p. 36.

Reducer(s)	**pipe T**
pipe elbow	**pipe flange**

Exemple 2 emprunté au génie mécanique: les noms composés[3]

On part d'un exercice écrit d'explication du sens de certains noms composés.

Exemple:

fixing rivet = a rivet used to fix something

☺ Quelle explication peut-on donner pour les termes suivants?

air-brake *frein à air comprimé*	
angle indicator *indicateur d'angle*	
angle joint *assemblage d'angle*	
arresting device *dispositif d'arrêt*	

On peut créer des dominos avec les éléments des noms composés. Pour poser un domino, il faut pouvoir donner la définition du mot que l'on crée.

device	**air**	**brake**	**angle**
indicator	**angle**	**joint**	**arresting**

On peut aussi fabriquer un jeu de *Snap* (*Bataille*) où deux joueurs/ses posent leurs cartes tour à tour et quand un mot composé peut être formé à partir des deux derniers éléments posés, si la bonne définition est donnée le/la gagnant-e marque un point.

gear	**lever**	**filling**	**pump**
gear	**box**	**indication**	**lever**

Enfin, à partir d'un lexique donné, il est aisé de fabriquer un jeu de l'oie. En voici un exemple.

Tell us about it

START	3 objects with grooves	calculating the volume of a sphere	the drawbacks of life in town	slot machines
				3 places where you can find dotted lines
3 objects you need	conditions that can	activities in which	notches in the Far	the layout of this

[3] BLOIS, Aimée. ***Vocabulaire technique et apprentissage des langues de spécialité***. *Les Cahiers Pédagogiques de LAIRDIL* 1, 1996, p. 43.

to (re)-wind and why	trigger a revolution	speed is essential	West	room
Etc.				

Critiques que l'on peut adresser aux jeux fabriqués par les étudiant-e-s

- **Les jeux sont trop faciles**

En fait, les étudiant-e-s s'auto-régulent et essaient de rendre le jeu plus difficile quand il les intéresse, par exemple en ajoutant des contraintes. Lorsqu'il y a trop de jeux de mots, ils-elles inventent autre chose.

- **Les jeux manquent d'efficacité**

Apprend-on mieux avec le jeu que par des moyens plus conventionnels? On constate d'abord une meilleure participation; il y a peu de branches mortes dans un jeu, surtout en équipes, personne qui ne rêvasse à autre chose. L'apparente facilité de certaines activités cache une activité de renforcement des connaissances, de mise à disponibilité et d'utilisation rapide des connaissances. En canalisant l'enthousiasme, on peut apprendre. Par exemple, si on ne laisse pas un jeu comme *Baccalauréat* se faire sans être très exigeant-e sur l'exactitude des réponses, le jeu n'est plus qu'un jeu. Si tous les mots sont écrits au tableau, aucune faute ne peut passer. Par exemple, les catégories de "villes", "pays", qui semblent faciles, le sont beaucoup moins quand il faut écrire ces noms (sans compter rectifier la géographie). La catégorie "*food*" peut servir à expliquer certains raffinements de la cuisine anglaise (si l'enseignant-e joue). Un jeu de devinettes de mots où l'on ne sanctionne pas la correction des questions, l'utilisation du français et l'imprécision des réponses ne joue pas son rôle. Si la fièvre du jeu l'emporte et qu'on aille au plus pressé, c'est-à-dire fournir la réponse juste en négligeant les règles, la situation n'est plus une situation d'apprentissage. Les étudiant-e-s qui mènent le jeu ont souvent un rythme que je juge trop lent. Par exemple, ils-elles accordent cinq minutes pour trouver quinze mots, laissent trop de temps pour des réponses relativement simples. Il est certain que c'est une réaction au rythme effréné des professeurs, notamment le mien (beaucoup plus rapide que celui de mes collègues). Mais, si on les laisse faire, tout le monde s'ennuie, le jeu n'a pas le rythme nécessaire de la course contre le temps et ennuie. Les étudiant-e-s se mettent à faire autre chose, ce qui nuit au jeu et tue son intérêt essentiel qui est celui de la participation totale.

- **Le jeu pédagogique est une contradiction dans les termes**

Il faut arriver à structurer le jeu sans trop attenter à la gratuité et à la spontanéité, ce qui demande tact, improvisation et écoute des réactions.

Questions à se poser

- **L'enseignant-e doit-il-elle participer?**

Dans certains jeux, cela introduit un déséquilibre: trop de connaissances (ou manque de connaissances, par exemple sur les bandes dessinées ou les groupes rock). Dans d'autres, cela dynamise, met tout le monde en confiance (jeu de rôles). Quelquefois, il vaut mieux qu'elle/il disparaisse et laisse le jeu se faire. C'est, comme toujours, une question de jugé, de doigté.

- **Interventionnisme**

Il y a un équilibre à trouver entre initiative de l'enseignant-e et liberté de l'étudiant-e. Il vaut mieux canaliser vers certains jeux. Si l'on y perd en spontanéité, on peut y gagner en temps, en variété, en efficacité.

- **Qualités de l'enseignant-e qui veut faire jouer**

Il faut de la flexibilité, être prêt-e à tout. Il faut savoir écourter un jeu trop long, dynamiser un jeu languissant, étoffer, enrichir un jeu trop pauvre, prolonger un jeu qui marche bien. Certains jeux durent longtemps (un "Baccalauréat" de deux heures, un jeu sur le cinéma si bien fait qu'on voulait faire toutes les questions).En bref: initiative et sens de l'improvisation sont, plus que jamais à l'ordre du jour. Surtout, il faut aimer jouer soi-même. Sinon, inutile d'essayer.

Conclusion

On peut jouer pour apprendre, on peut jouer pour travailler. Il faut aussi travailler pour jouer, pour créer ses jeux.

Alors, faites vos jeux

Bibliographie

- **Livres de jeux**

AUTRET, Jean. *L'anglais par le jeu*. Paris: Flammarion, 1974.

BAUDAINS, R. & M. *Alternatives*. Canterbury: Pilgrims, 1990.

BRANDES, Donna & Howard PHILLIPS. *Gamesters' Handbook: 140 Games for Teachers and Group Leaders*. Londres: Hutchinson, 1977.

BYRNE, Donn. *A First Book of Board Games*. Londres: MEP, 1980.

---. *It's your Turn: Ten Board Games*. Londres: MEP, 1980.

BYRNE, D. & S. RIXON. *Communication Games*. Londres: The British Council, 1979.

CARRIER, M. & The Centre for British Teachers. *Take 5: Games and Activities for the Language Learner*. Londres: Nelson, 1980.

CHAMBERLIN, A. & K. STENBERG. *Play and Practise!* Londres: John Murray, 1976.

DAVISON, A.& P. GORDON. *Games and Simulations in Action*. Londres: Woburn Press, 1978.

DÉCURÉ, N., F. FRAGER & E. ALI. *Help! Exercices et jeux pour la classe d'anglais*. Toulouse: CRDP, 1985.

DIXEY, J. & Mario RINVOLUCRI. *Get up and do it!* Londres: Longman, 1978.

DORY, G.N. *Games for Second Language Learning*. New York: McGraw-Hill, 1966.

DUPRAZ, H. *New Pair Work Activities*. Lyon: CRDP, 1991.

ELT Documents 77 : 1. *Games, Simulations and Role-Playing*. Londres: The British Council, 1977.

FAULKNER, J. *Games for Large Classes*. Canterbury: Pilgrims Publications, 1986.

FRANK, Christine *et al*. *Challenge to Think*. Oxford: Oxford University Press, 1982.

GRANGER, C. *Play Games with English* 1 & 2. Londres: Heinemann, 1980,1981.

GREENALL, S. *Language Games and Activities*. Amersham, Bucks.: Hulton, 1984.

HADFIELD, C. & J. *Writing Games*. Londres: Nelson, 1990.

---. *Elementary Communication Games*. Londres: Nelson, 1984.

---. *Advanced Communication Games*. Londres: Nelson, 1987.

---. *Intermediate Communication Games*. Londres: Nelson, 1990.

HASSAL, Peter. *English by Magic: A Resource Book*. Oxford: Pergamon, 1985.

HERBERT, D.& G. STURTRIDGE. *Simulations.* Londres: The British Council, 1979.

HILL, L.A. & R.D.S. FIELDEN. *English Language Teaching Games for Adult Students*. Londres: Evans, 1974.

LEE, W.R. *Language Teaching Games and Contests*. Oxford: Oxford University Press, 1979.

LEWIS, Gordon & Gunther BEDSON. *Games for Children*. Oxford: Oxford University Press, 1999.

MARRET, Robert *et al*. *Now it's your Turn: Games of Comprehension and Expression*. Paris: Fernand Nathan, 1981.

PALIM, J., P. POWER & P. VANUFFEL. *Tombola, Communicative Activities for Teenagers*. Londres: Nelson, 1992.

PURKIS, Christine & Cathy GUÉRIN. *English Language Games: Activities for Developing Vocabulary, Expression, Imagination, Powers of Deduction and Skills of Articulation*. Londres: Macmillan, 1984.

RETTER, Colin & Neus VALLS. *Bonanza: 77 English Language Games for Young Learners*. Londres: Longman, 1984.

RINVOLUCRI, Mario. *Grammar Games*. Cambridge: Cambridge University Press, 1984.

RINVOLUCRI, Mario & Paul DAVIS. *More Grammar Games*. Cambridge: Cambridge University Press, 1995.

RIXON, Shelagh. *Fun and Games: Card Games in English for Juniors*. Londres: Macmillan, 1983.

VANDERPLANK, Jenny. *Trigger Cards*. Canterbury: Pilgrims Publications.

WEISS, François. *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*. Paris: Hachette, 1983.

WINGATE, Jim. *Have you tried this? 2*. Canterbury: Pilgrims Publications, 1983.

WRIGHT, A., D. Betteridge & M. Buckby. *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press, 1979.

- **Ouvrages et articles sur les jeux**

BARTHELEMY-RUIZ, Chantal. *Le jeu et les supports ludiques en formation d'adultes*. Paris: Les Editions d'Organisation, 1993.

BROUGERE, Gilles. *Jeu et éducation*. Paris: L'Harmattan, 1995.

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris: Folio/Gallimard, 1958.

COOK, Guy. Language Play, Language Learning. *ELT Journal* 51 : 3. 1997, pp. 224-231.

COTTA, Alain. *La société du jeu*. Paris: Fayard, 1993.

CROOKALL, David. *L'utilisation des jeux et simulations dans l'enseignement de l'anglais langue étrangère en France***.** Thèse de 3ème cycle, Nancy 2, 1989.

DE GRANDMONT, Nicole. *Pédagogie du jeu. Jouer pour apprendre*. Montréal et Bruxelles: Les Editions Logiques et De Bœck & Larcier, 1995, 1997.

FINK, E. *Le jeu comme symbole du monde*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1966. Traduit de l'allemand.

FREEDMAN, Eric A. “Men and Women Merely Players”: Adult Communicative Strategies in Game Playing and Learning Objectives. *TESOL France: Actes du 2ème congrès annuel*, 1988, pp. 60-62.

GARDNER, David. Communication Games: Do we Know what we're Talking about? *English Language Teaching* 41 : 1, 1987.

GAUDART, Hyacinth. Using Board Games in Language Classes. *The English Teaching Forum* 29 : 2, 1991, pp. 21-26.

HUIZINGA, Jean. *Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard, 1951.

Maltese, Ralph. The Game Game. *English Journal* 84, 1995, pp. 55-58.

Modern English Teacher 8 : 4 (*Focus on writing/ games*), 1981.

OBERLÉ, D. *Créativité et jeu dramatique*. Paris: Méridiens Klincksieck, 1989.

PERRY, Graham. No time, no materials, no preparation. *English Teaching Professional* 7, 1998, p. 11.

RIXON, Shelagh. *How to use Games in Language Teaching*. Londres: Macmillan, 1981.

SAHAL, Jean. Jeux et programmation sur TI 99/4A. *Les Cahiers de l'APLIUT* 3 : 2, 1983.

UBERMAN, Agnieszka. The Use of Games for Vocabulary Presentation and Revision. *The English Teaching Forum* 36 : 1, 1998, pp. 20-27, 35.

WINNICOTT, D.W. *Jeu et réalité. L'espace potentiel*. Paris: NRF/Gallimard. (Titre original: *Playing and Reality*, 1971), 1975.

- **Jeux de vocabulaire**

BERMAN, Michael. *Playing and Working with Words*. Oxford: Pergamon Press, 1981.

HOWARD-WILLIAMS, D. & C. Herd. *Word Games with English* (3 volumes). Londres: Heinemann, 1986.

HOWARD-WILLIAMS D. & C. HERD. *Word Games with English Plus*. Londres: Heinemann, 1989.

JONES, Lewis. *Graded English Puzzles*. Londres: Collins, 1980.

MALEY, Alan & Françoise GRELLET. *Mind Matters*. Cambridge: Cambridge University Press, 1981.

McCALLUM, G.P. *101 Word Games*. Oxford: Oxford University Press, 1980.

RIDOUT, Ronald. *Puzzle it out*. Londres: Evans, 1975.

- **Jeux de rôles/simulations/théâtre**

BAMBOROUGH, Paul. *Simulations in English Teaching.* Buckingham: Open University Press, 1994.

BISHOP, Sue. 25 *Role Plays for Assertiveness Training*. Aldershot: Gower, 1995.

British Council. *Games, Simulations and Role-Playing*. Londres: British Council. ELT Documents 77 : 1, 1977.

CASE, Doug & Ken WILSON. *Off-Stage: Sketches from the English Teaching Theatre.* Londres: Heinemann, 1979.

CASE, Doug & Ken WILSON. *Further off-stage.* Londres: Heinemann, 1984.

CLARK, Robert & Jo McDONOUGH. *Imaginary Crimes: Materials for Simulation and Role Playing*. Oxford: Pergamon Press, 1982.

CROOKALL, David. *L'utilisation des jeux et simulations dans l'enseignement de l'anglais langue étrangère en France*. Thèse de 3ème cycle, Nancy 2, 1989.

DAVISON, Alec & Peter GORDON. *Games and Simulations in Action*. Londres: The Woburn Press, 1978.

DOUGILL, John. *Drama Activities in Language Learning*. Londres: Macmillan, 1987.

DUMAS, Danielle. Utilisation des jeux de rôles dans la pédagogie de l'espagnol. 1987.

Cahiers de L'APLIUT 25 (6 : 4), 1987, pp. 7-15.

HERBERT, David & Gill STURTRIDGE. *Simulations*. Londres: The British Council, 1979.

HEYWORTH, Frank. *The Language of Discussion: Role-Play Exercises for Advanced Students*. Londres: Hodder & Stoughton, 1978.

HEYWORTH, Frank. *Discussions: Advanced Role Play for EFL*. Londres: Hodder & Stoughton, 1984.

HINES, Mary Elizabeth. *Skits in English*. New York: Regents Publishing, 1980.

HOLDEN, Susan. *Drama in Language Teaching*. Londres: Longman, 1981.

Jones, Francis R. Classroom Riot: Design Features, Language Output and Topic in Simulations and Other Communicative Free-Stage Activities. *System* 19 : 3, 1991, pp. 151-169.

JONES, Leo. *Eight Simulations for Upper-Intermediate and More Advanced Students of English*. Cambridge: Cambridge University Press, 1983 (2 vols.).

LAMB, Michael. *Factions and Fictions: Exercises for Role-Play*. Oxford: Pergamon Press, 1982 (2 vols.).

LIVINGSTONE, Carol. *Role Play in Language Learning*. Longman, 1983.

LYNCH, Michael. *It's Your Choice: Six Role-Playing Exercises*. Londres: Arnold, 1977.

MALEY, Alan. *Drama Techniques in Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press, 1978.

MENNE, Saxon. *Q Cards*. Tenterden, Kent: Paul Norbury, 1977 (6 jeux).

PEATY, David. *Something to Talk about*. Londres: Nelson, 1981.

PORTER LADOUSSE, Gillian. *Role Play*. Oxford: Oxford University Press, 1987.

ROGERS, Richard. *Six Role Plays*. Oxford: Basil Blackwell, 1985.

SWAN, H.A. *Act One in English*. Amersham, Bucks.: Hulton Educational, 1983 (3 vols.).

VAN MENTS, Morry. *The Effective Use of Role Play: Practical Techniques for Improving Language*. Londres: Kogan Page, 1999.

WATCYN-JONES, Peter. *Act English*. Harmondsworth: Penguin Books, 1978 (4 vols.).

WESSELS, Charlyn. *Drama*. Oxford: Oxford University Press, 1987.