

## JOUER, v.

### Généralités

Max *joue* : il se livre librement à une action qui n'a pas pour fin l'utilité mais le PLAISIR. C'est une DISTRACTION qui le change de ses travaux ordinaires. Le *jeu* tient une grande place dans les activités des enfants, mais il est aussi pratiqué par des adultes.

### I. Sylviane *joue* à la poupée.

1) Max *joue* seul à X, un *jeu*.

— Max, enfant, **JOUE**, syn. fam. *fait JOUJOU*, avec des **JOUETS** : des objets fabriqués pour servir aux **JEUX** des enfants. Il les manipule et en prend connaissance pas tous ses sens. Il S'AMUSE à leur parler, à leur inventer toutes sortes de destinations relevant de son imagination. *Sylviane joue avec ses poupées* : elle les habille et les déshabille, les fait manger, les aligne et leur fait la classe, elle les corrige de leurs supposées désobéissances, etc.

— Max, adolescent ou adulte, *joue* à des *jeux* de solitaire : *mots croisés* ou *fléchés*, *jeux vidéo* ou *électroniques*. - *Avec un jeu de cartes, Max fait une réussite*.

— Les animaux aussi peuvent jouer. *Le petit chat joue avec une pelote de laine*.

2) Différents types de *jouets* ou d'objets permettant de *jouer* seul.

— Ceux qui représentent un être humain ou un animal qu'on peut aimer, auquel on peut prêter une personnalité : le type **POUPÉE**, représentant un bébé, une petite fille ou une jeune fille, **OURS** en **PELUCHE**, ou toutes sortes d'autres *peluches* représentant des animaux.

— **Jeux** d'assemblages : *jeux de cubes* pour les tout petits, *jeux de construction* permettant de construire des maisons, *train électrique* permettant de construire des circuits. - *Jeux de patience* ou **PUZZLE** consistant à reconstituer une image découpée en mille petits morceaux, etc.

3) Fig. X est un *jeu d'enfant* : une action facile à réaliser. - Max, pour s'amuser et sans se rendre compte de ce qu'il fait, *joue avec le feu* : il fait imprudemment quelque chose de très dangereux, très risqué. - Max *se prend au jeu* : il est tout entier dans ce qu'on lui a proposé de faire, il s'applique à bien le faire, il s'y intéresse sérieusement. - Max agit *par jeu* : pour s'amuser. - X est le *jouet* de Max : Max fait de X ce qu'il veut, ne lui laisse aucune initiative. *Le bateau est le jouet de la tempête*. - *Il n'est pas agréable de découvrir qu'on a été le jouet de mystificateurs*, syn. *qu'on a été joué par ces gens-là*. - Syn. Max *se joue* de Luc : il le trompe, en fait son *jouet*. *Dans les fables de La Fontaine, le Renard se joue du loup, de la cigogne et de beaucoup d'autres animaux*.

4) X concret *joue* dans Y concret : X se meut librement, facilement dans Y. *La clé joue dans la serrure*. - *Il y a du jeu entre X et Y* : X et Y ne sont pas suffisamment fixés l'un à l'autre. *Il y a du jeu entre les deux pièces de ce mécanisme, il faudra les resserrer*.

— Fig. Il faut *laisser du jeu* à X quelconque : il faut laisser à X une MARGE de liberté ou de manœuvre.

### II. Luc *joue* aux échecs avec Max.

1) Max *joue* à X, un *jeu*, avec un ou plusieurs **JOUEURS**, ses *partenaires* ou *compagnons de jeu*. Tout *jeu* comportant des règles et deux ou plusieurs partenaires dont l'un doit l'emporter sur l'autre peut *se jouer* en plusieurs PARTIES dont la dernière, qui sera décisive et départagera définitivement les partenaires, est « *la belle* ».

2) Deux ou plusieurs enfants peuvent *jouer* à toutes sortes de *jeux* demandant de l'imagination : *au papa et à la maman, à se faire peur, à cache-cache*, (où se cacher ? comment trouver ?), ou de l'agilité : *à saute-mouton*, Max sautant pardessus Luc accroupi et réciproquement, *à chat (perché)* : l'enfant désigné pour être le chat courant après ses compagnons supposés être des souris ; *à la corde*, toutes sortes de figures étant possibles pour sauter au-dessus d'une corde savamment balancée.

— Enfants et adultes *jouent* à des *jeux d'adresse* : aux *fléchettes* à envoyer dans une cible, à la balle, au ballon. Les enfants *jouent aux billes*, image de ce que les adultes font en plus grand, en *jouant aux boules*.

— Les *jeux télévisés* ou *radiophoniques* sont des compétitions où plusieurs concurrents sont invités à montrer leur savoir et leur présence d'esprit en répondant rapidement aux questions posées, avec une somme rondelette à destination du gagnant.

3) Max *joue* à X, des *jeux de société*, comportant des plateaux marqués de **CASES**, des CARTES, des **DÉS**, des PIONS à déplacer sur les cases, comme le *jeu de l'oie*, et un certain nombre de règles.

Pour un autre sens de *dé*, voir l'article MAIN.

— Quand on ne respecte pas les *règles du jeu* pour GAGNER à tout prix, parce qu'on a peur de PERDRE, on **TRICHE**, on est un **TRICHEUR**. On pratique la **TRICHERIE**. - *Ce n'est pas de jeu !* : tu n'as pas respecté les règles ! Fam. *C'est de la TRICHE !* (abrév. de *tricherie* dans le langage des enfants.)

4) Les *jeux de cartes* sont des *jeux de société* qui *se jouent* sur une *table à jouer*, avec un *jeu de cartes*. Max *a un beau jeu* : il a de bonnes cartes. - Fig. Max *montre / dévoile son jeu* : il révèle ce qu'il compte faire pour réussir. - Ant. Max *cache son jeu*. - Max *a beau jeu* de + inf. : il peut se permettre de + inf., il ne risque rien.

5) Fig. *À toi de jouer* : c'est à ton tour d'agir, de passer à l'action. - Max *joue le jeu* : il accepte les règles imposées par son entourage. - **PR** *Jeux de mains, jeux de vilains* : lorsque Max et Luc *jouent* avec leurs mains, ils finissent souvent par se battre et se faire mal.

6) Domaine **SPORTIF**. Pratiquant un **SPORT**, X et Y, deux équipes adverses, s'affrontent dans une **COMPÉTITION**, une *rencontre sportive*, un **MATCH**, une partie, une finale, une demi-finale, etc. Sur un *terrain de jeux*, les *joueurs* du camp X et les *joueurs* du camp Y *jouent* au football, basket, rugby, etc. X *joue contre* Y qui est son adversaire. *Aujourd'hui, l'équipe de Marseille joue contre celle de Lyon*. - Les *Jeux Olympiques* réunissent tous les quatre ans les meilleurs *sportifs* du monde.

7) Fig. X non humain **joue pour / contre** Y : X avantage / désavantage Y. *Le mauvais temps joue contre nous* : le mauvais temps va nous causer du tort. - *X fait le jeu de Y* : X agit comme s'il voulait faire gagner, avantager Y.

— X *entre en jeu* : X devient un acteur de ce qui *se joue*, un personnage important de la situation qui évolue, ou un facteur : une circonstance, un élément qui a des conséquences importantes dans cette évolution. — *D'entrée de jeu* : dès l'apparition (de X, nouvel acteur, nouveau facteur).

— X *entre dans le jeu de* Max : X se comporte comme le souhaite Max. - *Luc est hors jeu* : on ne peut plus compter sur Luc, il faudra se passer de lui.

### III. Le joueur **joue gros jeu**.

1) Les **jeux** d'argent : Max et Luc, acteurs ou spectateurs d'une compétition, notamment une *course hippique*, ou d'un *jeu de hasard*, **PARIENT** sur X nom ou *que* X, phrase à l'indic. futur ; ce sont des **PARIEURS** qui font des **PARIS** : ils émettent chacun une hypothèse sur le vainqueur de la compétition ou le résultat du *jeu* et **MISENT** sur cette hypothèse une certaine somme d'argent qui est leur **MISE**. Celui qui a *parié* juste est le gagnant qui empêche la *mise* de tout le monde.

Pour un autre sens de *mise*, voir l'article SPECTACLE.

— L'**ENJEU**, ce qui *est en jeu*, c'est ce que Max espère gagner en **jouant**. - Fig. : l'avantage, le profit que Max espère retirer d'une action, d'un combat, ou ce qu'il va perdre s'il échoue. - **PR** *Le jeu ne vaut pas la chandelle* : entreprendre cette action ne présente aucun intérêt.

— Emplois de *parier*, où il n'est pas question d'argent. *Je parie que tu as encore oublié de fermer la porte à clé*. - *Max parie de faire X* : il affirme qu'il peut le faire et s'y risque. *Il y a des gens qui parient de manger une douzaine d'œufs durs à la file sans boire*. *Ce sont des paris stupides*.

2) Max, **joueur**, **joue** aux courses (de chevaux), au loto, au loto sportif, à la loterie, à la roulette, etc. Aux **jeux de cartes** en général, on *joue pour de l'argent*.

— Max est un *petit joueur* occasionnel, ou un *gros joueur*, un *joueur invétéré*, qui a la *passion du jeu* : l'attente anxieuse du coup du sort le fascine. Il fréquente les **CASINOS** et les *maisons de jeu* et tantôt y gagne, et plus souvent y perd de grosses sommes.

3) Max **joue** X, syn. il *mise* sur X. *Max joue « Belle de nuit »*, nom d'un cheval, aux de courses. - *Il a joué le mauvais cheval*. - *Aux cartes il joue la dame de cœur, à la roulette, il joue le 2 ; il joue le bon numéro*. - Fig. *Max a joué le bon numéro* : il a eu de la chance. - *Max a joué le mauvais cheval* : il n'a pas choisi la personne qu'il fallait. - *Max a joué de malchance* : il n'a pas eu de chance, il a perdu ou échoué par manque de chance. - X est **JOUABLE** : on peut se lancer dans X, X ne semble pas comporter de risques, mais peut au contraire rapporter quelque profit.

4) Max **joue**, syn. *mise* de l'argent (*sur* X). *Max joue 10 euros sur « Belle de nuit »*. - Au propre et au fig. : *Max joue gros jeu* : une grosse somme, il court un grand risque. - *Max joue son va-tout* : il mise tout son argent, risque tout ce qu'il possède dans l'espoir de réussir. - Fig. *Les jeux sont faits* : on ne peut plus rien changer à ce qui a été décidé.

— *Max joue sur les mots* : il tire parti de certaines ambiguïtés du vocabulaire, pour lui faire dire plus qu'il n'est nécessaire.

### IV. Lucie nous a **joué** une **toccata de Bach**.

Max *joue* X, œuvre artistique.

1) Domaine musical.

Max musicien amateur ou professionnel, **joue** X, œuvre musicale de Luc, compositeur, au moyen d'un instrument de musique Y pour son propre plaisir et /ou pour celui de Léa, son public.

— Max est seul ou membre d'un groupe homogène : il *joue* X. *Lucie joue une toccata*. - *L'orchestre joue une symphonie*. - Il *joue* Luc : *Lucie joue Bach*. - *L'orchestre joue Beethoven*. - Syn. Max INTERPRÈTE X ou Luc. - Max *joue de* Y. *Lucie joue du piano*. *Elle joue (du) Bach au piano*. - Max *joue* X à Léa. *Lucie joue une toccata à ses amis*. - *Le public apprécie son jeu, sa façon de jouer, son INTERPRÉTATION*.

— Fig. *Max joue de son charme, son éloquence, sa laideur, son infirmité*, etc. : il les utilise dans le but d'obtenir d'un individu puissant une faveur, un avantage.

2) Domaine théâtral.

Luc est l'auteur de X, une pièce de théâtre, qui comporte au moins Y, un rôle ou un personnage, des **jeux de scène** et des **jeux de lumière**, et un public, Léa : Max **joue** devant Léa.

— Max, acteur, *joue* Luc, *joue* Y dans X ; interprète Y. *Talma joue Shakespeare, il joue Hamlet*. *Les spectateurs apprécient son jeu, sa façon de jouer, son interprétation de Hamlet*.

— Une troupe de théâtre *joue* Luc ou X. *La Comédie Française joue Molière, elle joue le Misanthrope de Molière* : elle donne une représentation du *Misanthrope*.

— Fig. Quelqu'un ou quelque chose *joue un rôle* dans une affaire ou une situation quelconque : y tient une place importante, en est un acteur (humain) ou un facteur (non humain) non négligeable.

— *Max joue un personnage* : en société, il est toujours en représentation, il semble autre qu'il n'est en réalité. - *Max joue la comédie* : il prétend éprouver des sentiments qu'en réalité il n'éprouve pas. - *À quoi joues-tu ?* : qu'essaies-tu de me faire croire ?

— *Max est vieux jeu* : il a des idées démodées, d'un autre temps.

— Pour amuser ses amis, les faire rire, Max fait des **jeux de mots**. - *Max joue un tour* à Luc : il *se joue de* lui, le trompe pour se moquer de lui.