

Le labo animal : le chat de gouttière

Les griffes

Le chat possède dix-huit griffes rétractiles. La plupart du temps, elles sont protégées par un repli de la peau, mais elles peuvent jaillir en un quart de seconde, quand le félin veut grimper à un arbre ou attraper une proie.

Les yeux

Nuit ou jour ? Les yeux du chat s'adaptent. Grâce à ses pupilles, qui s'ajustent à l'intensité lumineuse, il est capable de voir dans la pénombre ou de supporter une lumière six fois plus forte que ce que l'homme tolère.

La truffe

Si le chat a un odorat dix fois plus développé que le nôtre, c'est qu'il a une botte secrète : l'organe de Jacobson. C'est un petit tuyau de deux centimètres qui relie le nez au palais. Il est tapissé de 200 millions de cellules sensorielles. Ce qui lui permet d'analyser les odeurs transportées par l'air et de deviner, par exemple, le sexe et l'âge d'un autre matou qui serait passé par là auparavant.

Les oreilles

Le chat est capable d'écouter deux sons totalement différents en même temps. Eh oui, il peut faire pivoter ses deux oreilles indépendamment l'une de l'autre. En plus, il a l'ouïe fine. Il entend des sons faibles et très aigus comme les petits cris de souris cachée... Pratique !

Les vibrisses

Se déplacer dans la nuit noire sans heurter un obstacle, ou analyser la vitesse et la direction du vent avant de sauter entre deux toits ? C'est à ça que servent les moustaches du chat et les poils au-dessus de ses yeux, appelés aussi « vibrisses ». Ce sont de véritables radars : sans elles, il serait totalement perdu.

La queue

Sa queue lui sert de balancier, comme celui des équilibristes. Elle lui est très utile pour slalomer sur les toits.

Le chaton

La chatte a de trois à cinq minuscules boules de poils d'à peine cent grammes. Elle les allaite jusqu'à leurs deux mois. À trois mois, elle termine leur éducation. C'est le bon moment pour les adopter.

Un chasseur hors pair

Comme les grands fauves, le chat chasse à l'affût. Sans bruit, il s'approche de sa proie. Il peut attendre des heures le moment propice pour lui sauter dessus, toutes griffes dehors, en un bond fulgurant. Pas de quartier !

Parles-tu « chat » ?

Pour comprendre les réactions de ton matou et deviner son humeur, observe, entre autres, la position de sa queue.

Mesurer

Le chat est un fauve... miniature. Pas plus haut qu'une BD !

Peser

Le chat pèse en moyenne 3,5 kilos, soit l'équivalent de trois bouteilles de lait. Au fait, as-tu pensé à apporter une écuelle ?

La nourriture

Le chat est un carnivore : s'il mange des légumes ou des produits laitiers, il préférera toujours un bon morceau de viande ou des croquettes au poulet.

Situation géographique

Il y a plus de 400 millions de chats dans le monde, dont plus de 9 millions en France. Domestiqué ou sauvage, des villes ou des campagnes, ce petit félin a élu domicile sur toute la planète.

La question lecteur : L'escrime

Le terrain d'escrime s'appelle la piste. C'est un couloir de 14 mètres de long et de 2 mètres de large. Elle peut être de différentes matières, mais, souvent, elle est recouverte de lino ou d'un fin tapis métallique.

Le sabre d'escrime mesure 1,05 mètre, il pèse moins de 500 grammes.

L'escrimeur peut toucher son adversaire de la pointe et du tranchant. Au sabre, la surface valable se situe au-dessus de la ceinture, bras et masque compris. Si ton arme touche cette zone, c'est un point pour toi.

Le fleuret mesure 1,10 mètre, et pèse moins de 500 grammes. L'escrimeur peut toucher son adversaire uniquement du bout de son arme. Cette partie s'appelle la mouche. Au fleuret, pour marquer un point, tu dois toucher le tronc de ton adversaire, dans le dos, c'est aussi permis. Attention, surveille bien tes arrières !

L'épée mesure 1,10 mètre, elle pèse moins de 750 grammes. C'est la plus lourde des armes en escrime. Avec l'épée, l'escrimeur doit toucher son adversaire avec la pointe de l'arme que l'on appelle le bouton. Avec l'épée, si tu touches le corps tout entier de ton adversaire, devant comme derrière, tu marques un point.

Un peu d'histoire

Depuis l'Antiquité, l'escrime a connu bien des formes : glaive, sabre de samouraï, dague, rapière... Au début de ce siècle, les rivalités amoureuses se réglent encore dans le sang. Mais, peu à peu, des règles précises s'imposent qui font de l'escrime un sport à part entière. Du temps des duels, les escrimeurs n'ont retenu que l'esprit de courtoisie et de respect.

La tenue

C'est joli les rayures, mais la tenue traditionnelle de l'escrime est blanche !

Découvre-la de plus près en survolant l'escrimeur avec la souris.

Le masque recouvre la tête et le cou. Il protège le visage grâce à une fine grille métallique.

La veste est doublée d'une matière très résistante pour protéger l'escrimeur.

C'est la cotte de mailles moderne !

La cuirasse est une protection supplémentaire que l'escrimeur porte pour le combat au fleuret et au sabre. Elle est en maillage métallique.

Les mains sont des endroits vulnérables, il est fréquent que l'arme de l'adversaire vienne les toucher. Les gants sont donc indispensables pour te protéger des blessures.

Le pantalon arrive juste en dessous du genou. Il est en tissu renforcé.

Les mollets sont aussi une zone de touche à l'épée. De grosses chaussettes sont donc nécessaires pour éviter les accidents.

Les chaussures sont blanches et munies de semelles antidérapantes, pour ne pas glisser sur le tapis en métal.

La sécurité

Bien que le sang ne coule plus, l'escrime reste un sport potentiellement dangereux si les règles de sécurité ne sont pas respectées. Il est donc indispensable de commencer à combattre en tenue, casque baissé et veste fermée. Même pour jouer, il est interdit de pointer son arme vers un copain qui n'est pas en tenue. Et quand tu te déplaces dans la salle d'armes, pense toujours à tenir ton arme la pointe vers le sol.

Le compte des points

Pour faciliter le compte des touches, les arbitres sont aidés par un système électrique. Un petit câble électrique, appelé le fil de corps, est branché à l'arme.

Quand l'arme touche l'adversaire, une impulsion électrique est envoyée au compteur. Chaque tireur a une couleur, verte ou rouge. Si sa couleur s'affiche au compteur, c'est que la touche est bonne. Pour marquer un point, il faut que l'escrimeur touche l'adversaire sur la surface valable. Les scores s'affichent sur un panneau. Le premier qui arrive à 15 touches gagne la partie, qui dure trois fois trois minutes.

La fente

La fente est une figure d'attaque de base. Si tu veux apprendre l'escrime, ce sera sûrement une de tes premières leçons. Tu es en garde, et hop ! tu vas en une seule enjambée, l'arme pointée vers ton adversaire, te rapprocher de lui pour tenter de le toucher, puis tu reviens en position de garde.

Le salut et la garde

Avant chaque combat, les escrimeurs se saluent. Mais pas en se serrant la main ou en se faisant la bise. Oh non, c'est tout un cérémonial ! D'abord, pieds joints ils présentent leur arme devant leur visage. Puis, ils déplient le bras en inclinant l'arme vers le bas. Enfin, chacun se met en garde, l'arme pointée vers l'adversaire et le bras levé derrière la tête. La garde est la position de base de l'escrimeur. Dans cette position, il peut attaquer comme se défendre.