

Zeitschrift: Aînés : mensuel pour une retraite plus heureuse
Herausgeber: Aînés
Band: 18 (1988)
Heft: 12

Rubrik: Plumes, poils et Cie : veux-tu jouer avec moi?

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 08.02.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



PIERRE LANG

PLUMES, POILS ET CIE

Qu'est-ce que le jeu pour un animal? Lorenz écrit que c'est «l'activité typique d'un organisme en développement» et «qu'elle régresse chez l'animal adulte». Mais le chat

Veux-tu jouer avec moi?

tion de votre part pour bondir ou courir après la balle que vous lui jetez. Là encore c'est du «théâtre» et il vous invite au spectacle qu'il veut donner. Mais existent encore de multiples autres manifestations de son éternelle envie de jouer que tous les amis des chats connaissent bien.

Plus curieux (pour nous les humains...) sera le comportement de l'animal qui, sans la moindre

l'animal, le conduisant à réagir comme s'il se trouvait confronté à une réalité.

Des auteurs précisent que les jeux sociaux du chaton s'espacent progressivement au fil des semaines et que, vers la 12^e semaine, ils disparaissent pour laisser place à une activité ludique désormais dirigée vers des buts spécifiques, accompagnés d'émotions adéquates. Ce qui leur permet de dire



échappe à cette règle car il conserve, pratiquement sa vie durant, un esprit «gamin» toujours prêt à folâtrer. Pour lui, tout peut être sujet de distraction. Lorsqu'un chat veut jouer avec un humain ou avec un congénère, son faciès est suffisamment expressif pour que le message devienne clair. Et si cela ne suffit pas, il se couche sur le dos, ventre en l'air, dans une position qui chez le chien est une attitude de soumission alors qu'elle est une «invite» à la lutte

amicale chez le chat. Et lorsqu'il agite rapidement ses pattes postérieures, il a toujours soin de le faire façon «pattes de velours».

Une autre position caractéristique est celle de l'affût, semblable à la position qu'il adopte également lorsqu'il guette une proie. Mais, à votre intention, il va employer la même méthode (membres postérieurs sous le corps, pétrissant le sol, frémissant de tout son corps et n'attendant qu'une réac-

raison apparente, sautera sur un meuble, donnant l'impression de vouloir poursuivre une proie invisible. Ou encore lorsqu'il entreprendra une ruée sauvage à travers l'appartement ou le jardin, stoppant brutalement et passant immédiatement de l'excitation la plus grande au calme parfait.

Certains scientifiques ont appelé ce comportement le «jeu hallucinatoire», affirmant que, par instants, des images se forment dans le cerveau de

que «lorsqu'un jeu possède des émotions et un but, ce n'est plus un jeu». Simplification qui me semble facile, car l'on sait parfaitement que le chat est un animal «néoténique» (atteignant le stade de la reproduction tout en conservant des comportements juvéniles) et chacun d'entre nous a, quotidiennement, devant les yeux, l'exemple de chats adultes qui, confiants dans le partenaire, ne demandent qu'à jouer.

P.L.