



DI LUDOVICA PIERANTONI*

*Medico veterinario, dipl. Ecawbm, specialista in Etologia applicata e benessere degli animali, master in medicina comportamentale, resp. Can ssdrl Napoli

A SCUOLA... COL GIOCO

Il divertimento è la forma migliore di comunicazione ed è determinante per la salute fisica e mentale del cane. Ecco perché è necessario dargli la dovuta importanza

Tutti i comportamenti messi in atto da un animale hanno un fine biologico. Vengono, cioè, stimolati dalla motivazione che il pet ha al soddisfacimento di un bisogno. **Il gioco è, invece, l'unico comportamento che non viene compiuto per raggiungere uno scopo, ma semplicemente perché è autostimolante, è divertente di per sé.**

Durante le attività giocose l'animale utilizza moduli comportamentali propri di alte sfere che vengono espressi in maniera esagerata e senza alcuna serietà.

FONDAMENTALE PER LA SALUTE FISICA E PSICHICA DEL CANE

Pur essendo un comportamento fine a se stesso, il gioco rappresenta un **elemento determinante nella salute fisica e mentale del cane**, ed è per questo che è necessario dargli la dovuta importanza. Attraverso il gioco vengono **messi in atto, senza serietà, dei moduli comportamentali propri della sfera riproduttiva, di caccia, alimentare e così via**, che vengono perfezionati attraverso i momenti ludici per poi essere riprodotti nei corrispettivi comportamenti seri.

MIGLIORA LA COMUNICAZIONE

L'attività ludica favorisce il processo di socializzazione, agevolando lo sviluppo di nuovi legami sociali e il miglioramento della comunicazione.

Il gioco è la via principale per imparare a relazionarsi, ed è per questo fondamentale dare al cucciolo la possibilità di giocare libero con tantissimi cani, diversi per età, sesso e caratteristiche estetiche.

I cani cominciano a giocare intorno alla terza settimana di età e sentono il bisogno di farlo per tutta la vita. Esistono essenzialmente due tipi di gioco: quello "con oggetti" e quello, ancora più importante, detto "sociale", vale a dire con i conspecifici e con il proprietario.

SEGNALI DI "INVITO AL GIOCO"

Il cane utilizza alcuni segnali di "invito al gioco". Il più utilizzato di questi è **l'inchino nel quale abbassa la parte anteriore del corpo e solleva il posteriore, scodinzolando**. È stato dimostrato che, per quanto i cani mantengano per tutta la vita la necessità di giocare con i loro consimili, il gioco tra di essi non riduce la frequenza del divertimento tra cane e proprietario (Horwitz, 2003). Inoltre, i cani che vivono con altri conspecifici non presentano una minore incidenza di gioco con i proprietari (Rooney, 1999). **È, quindi, fondamentale giocare con loro**, le caratteristiche di autoremunerazione e apprendimento rendono lo stesso uno strumento utilissimo nell'educazione di Fido e nella costruzione di una relazione solida ed equilibrata con lui.



Tira e molla:
"Non lasciarlo vincere"
 "Il tipico tira-e-molla", consiglia l'etologo Roberto Marchesini, direttore Siua, "è un gioco che il cane prende molto sul serio. Lasciare che sia lui ad averla sempre vinta è un errore. Dobbiamo fare i capi, dimostrandogli che siamo più bravi noi a mantenere il controllo degli oggetti".

DIVERTIMENTO SEMPRE "CONTROLLATO"

Giocare non significa portare Fido al parco e farlo correre e sfrenare sperando che si stanchi. Il gioco con il cane deve sempre essere controllato e può essere condotto anche a casa o comunque in ambiente chiuso. **Spesso i proprietari peccano in fantasia, proponendo ai cani sempre gli stessi giochi** (lancio della pallina, tira e molla, lotta) e conducendo, inoltre, tali giochi in maniera del tutto disordinata.

GIOCHI CLASSICI: "LE DUE PALLINE"

Si tratta di un gioco divertente ed educativo per il cane: **l'ideale sarebbe usufruire di due palline in modo che, per afferrare quello che ha in mano il proprietario, il cane lasci quello che gli era stato lanciato in precedenza. Non bisogna mai tentare di strappare l'oggetto dalla bocca del cane**, altrimenti otterremo piuttosto che si allontanano da noi. Lanciata la prima pallina, basterà giocare distrattamente con quella che ci è rimasta, il cane si avvicinerà, lascerà la sua e a quel punto riceverà un bel "bravo" e gli verrà lanciata la nostra pallina!

"TIRA E MOLLA"

Spesso ingiustamente sconsigliato, perché considerato un gioco che stimoli l'aggressività, è invece una bellissima forma di attività ludica. **Il gioco deve essere abbastanza lungo da permettere a cane e proprietario di agguantarlo senza toccarsi reciprocamente.** Preso il gioco, lo si muoverà in modo orizzontale in modo che il cane sia incentivato ad addentarlo con la bocca. **Il ringhio sonoro che tanti cani emettono durante questo gioco è normale** e funzionalmente diverso da una vera forma di aggressività. È possibile, a un certo punto, fermarsi e dire al cane **la parola "lascia"**, la staticità porterà il cane a lasciare la presa e il premio, a quel punto sarà ricominciare a giocare! Se, a quel punto, diciamo "lascia" sarà per lui facile apprendere il comando.

GIOCHI DI "NASO"

Nel cane il sistema olfattivo è il principale mezzo di comunicazione. Stimolare il fiuto del cane significa, indirettamente, stimolare le sue capacità cognitive al pari dei giochi che, nella nostra specie, permettono ai

bambini piccoli di allargare il loro vocabolario.

- **NASCONDERE CIBO** (sotto foglie, giornali, coperte, mensole, tappeti)
- **CERCARE AL BUIO**
- **GIOCO DEL "GUSCIO"** (nascondere cibo sotto bicchieri, vasi, tazzine, scolapasta, ecc) e premiare il cane quando riconosce l'oggetto sotto cui è nascosto il cibo
- **PISTE:** disporre dei bocconcini nel prato creando inizialmente una linea retta e successivamente aggiungendo degli angoli e dire al cane di "trovare".

"ATTIVAZIONE MENTALE"

Trovare la soluzione a problemi di crescente difficoltà, in modo autonomo e ragionando è l'obiettivo di questi giochi. Il cane svilupperà le sue capacità cognitive e acquisirà maggiore sicurezza in sé. Qualche esempio:

- **CIBO NASCOSTO:** in scatole di cartone, secchielli, ciotole capovolte, ecc (premiare il cane quando, oltre ad aver identificato l'oggetto sotto cui è nascosto il cibo, riesce a capire come fare per prendere il cibo)
- **FAR RUOTARE LA BOTTIGLIA:** inserire dei croccantini in una bottiglia di plastica vuota che verrà tra-

passata da una matita e mantenuta dal proprietario in modo che il cane capisca come far ruotare la bottiglia per ottenere i premi.

- **IL CASSETTO:** nascondere del cibo in cassette e portare progressivamente il cane a capire come aprirli.

COMPETIZIONE

Il problema più importante che può generarsi durante il gioco strumentale (più raramente durante il gioco sociale) è lo sviluppo del comportamento di competizione, un comportamento manifestato da due o più individui per acquisire o mantenere il possesso e/o il controllo di una o più risorse.

La tendenza a competere varia da soggetto a soggetto e può produrre stati emotivi indesiderati come frustrazione, imitazione, aggressività, con conseguenze di conflitto nei confronti dei proprietari. Nei programmi di educazione del cucciolo è previsto l'insegnamento a "ritualizzare" il comportamento competitivo e a "rinunciare" al possesso della risorsa in cambio di un premio alternativo. Se il cane manifesta frequentemente dei comportamenti competitivi, bisogna rivolgersi a uno specialista.