Pierluigi Raffo

GIOCHI FAI DA TE PER CANI

Idee semplici e divertenti
per far giocare in modo creativo
il tuo amico a quattro zampe

IL CANE IMPARA GIOCANDO

EDIZIONI IL PUNTO D'INCONTRO

Pierluigi Raffo

GIOCHI FAI DA TE PER CANI

Idee semplici e divertenti per far giocare in modo creativo il tuo amico a quattro zampe

EDIZIONI IL PUNTO D'INCONTRO

Indice

Introduzione - La definizione di gioco 11
Come si può o si deve giocare con un cane? 13

Giochi fai da te 15
Come costruire un gioco di attivazione mentale? 20
Sviluppare apprendimenti diversi 23
Sperimentare nuove superfici 24
Semplice attività ludico-sociale di socializzazione 25
Gioco misto (gioco sociale e con strumenti) 26
Gioco misto (attività esplorative di gruppo) 27
Gioco strumentale (topognosi) 28
Gioco misto: gioco sociale + gioco strumentale 29
Gioco strumentale (semplice attività ludica di esplorazione) 30
Gioco misto (scambio di comunicazione uomo-cane) 31
Gioco misto con ingaggio 32
Gioco sociale intraspecifico 33
Gioco misto strumentale e sociale 34
Gioco misto somestesico e strumentale 35
Gioco misto 36
Gioco misto sociale e strumentale 37
Gioco misto 38
Gioco strumentale 39
Gioco strumentale 40
Gioco strumentale 41
Gioco misto 42
Gioco strumentale 43
Gioco strumentale al chiuso 44
Semplice gioco con utilizzo di un piccolo conetto 45
Gioco strumentale 46
Gioco strumentale e ingaggio sociale 47
Gioco sociale o individuale 48
Attività strumentali e sociali 49
Gioco sociale 50
Gioco sociale e strumentale 51

Gioco sociale e strumentale 52
Gioco sociale e apprendimento 53
Giocare sulla manipolazione del cucciolo 54
Gioco sociale con supporto di strumenti 55
Gioco strumentale su mezzo liquido (lavoro in acqua) 56
Gioco in acqua 57
Giochi strumentali (*problem solving*) 58
Cucciolo che gioca con strumenti (oggetti) 59
Gioco sociale con utilizzo di strumenti 60
Gioco sociale su attrezzi (strumenti) 61
Gioco strumentale del tira e molla 62
Tira e molla in fase competitiva 63
Tira e molla in fase di scarico 63
Tira e molla in fase di ingaggio 64
Tira e molla in fase di scambio 64
Cambiare attività 65
Attività di ingaggio sociale e di tira e molla con il pallone 65
Fase di gestione dell'attività di tira e molla 66
Esito 67
Gioco strumentale (valore di oggetti transazionali come ancore emozionali) 68
Gioco strumentale (transfert emozionale-relazionale) 69
Gioco strumentale (fase di passaggio) 70
Gioco strumentale e sociale 71
Gioco strumentale e fiducia sociale 72
Gioco strumentale-sociale 73
Giochi strumentali e sociali in autonomia 74
Gioco strumentale al chiuso 75
Gioco sociale e strumentale 76
Gioco strumentale volto all'orientamento dell'uso di uno specifico senso, l'olfatto 77
Gioco strumentale e lavoro sulla calma 78
Gioco strumentale 79
Gioco strumentale per apprendimenti cinestesici e somestesici 80
Gioco strumentale 81
Gioco strumentale 82
Gioco strumentale 83
Gioco strumentale 84
Gioco strumentale 85
Giocare con un cane piccolo 86
Giocare con un cane anziano 87
Giocare con un cane energico 88
Un cane anziano impara il gioco 89
Un cane iper-reattivo impara a giocare in modo corretto 90

Libertà di scegliere 91
Gioco in acqua 92
Gioco sociale in acqua 93
Gioco e relazione 94
Coinvolgere il cane nel gioco 95
Il diritto al gioco 96
Il gioco adatto 97
Gioco strumentale + piccole attività di masticazione 98
Risoluzione di problemi 99
Tanti giochi a disposizione 99
Problem solving o gioco strumentale? 100
Mettersi in gioco 101
Superare le paure 102
Edda 103
Gestire il corpo 104
Sperimentarsi 105
Utilizzo del naso 105
Utilizzo della zampa 106
Gioco strumentale 106
Apprendere competenze 107
Gioco strumentale/risolutivo 108
Gioco strumentale/risolutivo 109
Gioco strumentale 109
Il gioco come fonte di relax 110
Gioco risolutivo 111
Gioco strumentale 112

Per gli esperti del fai da te: come costruirmi una piccola palestra di gioco per divertirmi con il mio amico a 4 zampe 115
Salto nella ruota 116
Carrellino per gioco in movimento 118
Scala con gradini vuoti e tavolo 120
Come realizzare un semplice ostacolo/salto 121
Piccola palestra per i nostri cani 122

Introduzione

La definizione di gioco

L'importanza del giocare con il proprio cane si rileva dall'immenso valore che il gioco assume nella crescita e nello sviluppo del cane sia da un punto di vista cognitivo che morfofunzionale.

Ma che cos'è il gioco?
È *"un comportamento privo di un fine serio, durante il quale vengono eseguiti moduli comportamentali o elementi di questi moduli, espressi invece con assoluta serietà in altri contesti".*

I comportamenti di gioco sono "apparentemente" privi di senso e possono essere combinati liberamente nelle più svariate sequenze espressive.

Il gioco, che etologicamente parlando compare nelle classi più evolute dei vertebrati (quindi negli uccelli e nei mammiferi), secondo le modalità espressive e il numero dei partecipanti potrà essere distinto in:

- Gioco individuale (l'individuo gioca da solo)
- Gioco sociale (l'individuo gioca con altri individui)
- Gioco di movimento (l'individuo fugge o insegue)
- Gioco strumentale (l'individuo gioca utilizzando oggetti)
- Gioco misto (comprende differenti sequenze delle tipologie sopra elencate)

In natura, durante il gioco l'animale disperde un gran quantitativo di energia e si mette in una posizione di vulnerabilità nei confronti dei predatori e del mondo circostante. Ciò ci porta a chiederci come mai il gioco abbia un così grande valore evolutivo.

Per capire perché un tale comportamento, apparentemente senza un fine serio e improduttivo, sia stato premiato dall'evoluzione, basta vederne le reali finalità evolutive. Attraverso il gioco i giovani individui sperimentano nuove situazioni, nuovi ambienti e oggetti sconosciuti, producendo continue sollecitazioni sensoriali che favoriscono lo sviluppo muscolare, la maturazione del sistema nervoso centrale e degli organi di senso.

Non va poi dimenticato che attraverso il gioco si migliora la somestesi (consapevolezza del proprio corpo) e la cinestesi (capacità di coordinare consapevolmente i movimenti del proprio corpo) relativa al soggetto e all'ambiente di vita dell'animale.

Il gioco favorisce il processo relativo alla formazione di nuovi legami sociali e schemi comportamentali. È infatti un comportamento che si riscontra negli animali più evoluti dal punto di vista cognitivo nella classificazione zoologica. Ciò spiega la sua implicazione nei processi di apprendimento.

Il gioco presenta delle valenze aggiuntive che sono:

- il prevalere dei "mezzi sui fini": nel gioco, infatti, è più significativo e importante il procedimento che il risultato finale;
- la riduzione del "rischio di insuccesso": infatti nel gioco i comportamenti sono derivati da sequenze che non riguardano il gioco stesso (per esempio il comportamento competitivo, agonistico ecc.);
- vi è una sospensione temporanea della frustrazione: dal momento che sul risultato finale è prioritario il procedimento, un impedimento durante il gioco viene affrontato con serenità e comunque in modo prettamente positivo;
- la natura volontaria: il comportamento ludico inizia in seguito all'iniziativa dell'individuo (teoria della pratica);
- una sostanziale pulsione ludico-esplorativa: basata su fattori

endogeni che spinge l'animale a giocare o a esplorare situazioni e oggetti nuovi (teoria della pulsione);

- secondo F. Schiller* "l'animale lavora quando la molla che lo spinge a compiere una certa attività è una carenza e gioca invece quando tale molla è data da un eccesso di energie";
- attraverso il gioco avviene una soddisfazione relativa alle necessità motorie, conseguente sfogo dell'energia in eccesso (teoria del surplus di energie);
- attraverso il gioco l'animale aumenta il piano prossimale d'esperienza, aumentando le sue conoscenze e soprattutto impara un modo nuovo per affrontare esperienze future (teoria dell'allenamento inatteso);
- durante il gioco sociale gli animali imparano le regole basilari della convivenza e migliorano gli autocontrolli (teoria dell'apprendimento delle abilità sociali).

Come si può o si deve giocare con un cane?

Tutto ciò che produce apprendimenti, esperienza, piacere e successo sociale è sicuramente un gioco gradito al nostro compagno cane. Bisognerà solo capire se tali esperienze ludiche siano utili a favorirne l'integrazione sociale o meno, al fine di canalizzare le attività ludiche verso specifici target, appagamenti e apprendimenti.

Da un punto di vista prettamente cognitivo, il gioco deve fornire un arricchimento del piano prossimale di esperienza del soggetto o dei soggetti coinvolti nelle attività ludiche.

Nel parlare del gioco si cercherà di illustrare al lettore una serie di attività ludiche che potranno fornire un ottimo spunto per future attività da svolgere con il proprio cane. Visti i differenti contesti sociali di inserimento, si forniranno anche notevoli spunti

* *Sulla relazione tra la natura fisica e spirituale dell'uomo*, 1780.

su come costruire dei giochi e dei set in modo semplice e pratico.

Il gioco fai da te è la soluzione più veloce, pratica ed efficace per coinvolgere quotidianamente il proprio cane in attività collaborative e di apprendimento. Giocare vuol dire condividere momenti piacevoli e allo stesso tempo impegnare cognitivamente il proprio cane a svolgere dei compiti piacevoli e utili a sperimentarsi. Non serve chissà che cosa per divertirsi e giocare con il proprio cane; la giusta ricetta è solo tanta, tanta fantasia.

Giochi fai da te

Tutti gli scarti che si possono reperire e che produrrebbero inutili rifiuti possono essere dei giochi importanti e utilissimi. Nelle foto potete notare dei cilindri e dei coni, che sono semplici supporti di gomitoli di filo e lana, dei giochini di bambini utilizzati in spiaggia, piccoli setacci, delle normalissime palline e dei conetti.

Altre opzioni: tazzine e piccoli contenitori di plastica e/o cartone, tubi di cartone porta-poster tagliati a spezzoni da massimo 20 cm di altezza, normalissimi scolaposate di plastica acquistabili in qualsiasi negozietto "tutto a un euro".

Insomma, con poco potremo costruire un'infinità di giochi da proporre in casa o in passeggiata al nostro amico a quattro zampe.

La domanda che sorge spontanea è: come dobbiamo utilizzare questi oggetti per realizzare un gioco semplice, veloce, pratico e utile al nostro cane?

Non è così difficile darsi una risposta, visto che il cane basa la maggior parte del suo apprendimento sul canale olfattivo. Le attività principali saranno dunque quelle di ricerca e discriminazione; le stesse dovranno coinvolgere il cane in attività risolutive, da semplici all'inizio a sempre più complesse e impegnative successivamente.

Il vostro cane si sperimenterà e dovrà raggiungere un suo successo nello svolgimento del gioco proposto; questo lo aiuterà

KIPSTA
KIPSTA

a credere in se stesso e allo stesso tempo a sviluppare strategie, apprendere comportamenti efficaci che gli permetteranno di strutturare una corretta gestione della calma e degli autocontrolli.

I cilindri, le coppette o i vari contenitori di recupero potranno essere utilizzati introducendo al loro interno del semplice cibo; il vostro cane dovrà solo spostarli o ribaltarli per raggiungere il cibo: ciò gli permetterà di credere prima nel suo olfatto e successivamente nel comportamento emesso per raggiungere il cibo. I cilindretti potranno essere usati singolarmente o sovrapposti in differenti modi, come nelle foto di seguito riportate.

Il grado di difficoltà sarà dettato dalle capacità risolutive che il cane sarà in grado di porre in campo: se impara a spostare, potrà successivamente imparare a prendere e sollevare il contenitore o il cilindretto, qualora lo stesso venga inserito all'interno di un altro contenitore. Si potrà arrivare a inserire molti giochi, prima uno dopo l'altro e successivamente anche tutti all'interno di una scatola di cartone o plastica, per permettere al cane di risolvere giochi sempre più complessi e allo stesso tempo impegnativi e gratificanti.

Ricordatevi che un cane consapevole è un cane felice e che un cane che sa giocare, anche quando resta da solo in casa, non sarà mai un cane annoiato.

Una scatola/contenitore come quella/o sopra riportata/o potrà diventare un'attività da lasciare al cane durante le ore in cui resterà da solo in casa o in giardino. Il cane potrà mettersi a spostare oggetti e ottenere come successo il ritrovamento di cibo o la masticazione (prodotti essiccati da masticare). Si potranno introdurre anche giochi come il kong (gioco di gomma che si può riempire di leccornie) o piccoli giochi di attivazione mentale, prima singolarmente e successivamente inseriti nel contenitore del gioco complesso.

Se parliamo di giochi di attivazione mentale o giochi risolutivi, se ne possono reperire tantissimi in commercio e tutti di ottime marche, ma quello che consigliamo sempre è di costruirseli a basso costo, visto che in casa ci sono sempre dei materiali di risulta che possono essere utilizzati, invece di finire come rifiuti. Il riciclo è il futuro del risparmio e del gioco a costo zero.