

VALORIZZANDO LA RELAZIONE
UOMO E CANE VIVONO IN BUONA COMPAGNIA

Imparare attraverso le emozioni



Franco Fassola
Medico Veterinario
Esperto in Comportamento

Il cane diventa da compagnia anche con l'apprendimento. Il processo è lento e progressivo e può essere disciplinato e reso piacevole attraverso la collaborazione e la responsabilizzazione reciproca.

La relazione animale/uomo dovrebbe basarsi sulla calma e sul rilassamento perché, quando il cane e l'uomo sono calmi, rilassati, appagati da quello che fanno, imparano reciprocamente e crescono sostenendosi vicendevolmente.

Il valore delle emozioni positive

Per fare esperienza è necessario che gli accadimenti quotidiani siano segnati da un'emozione positiva: il cane prova emozioni come le proviamo noi, per questo il cane ama giocare, perché si diverte, ossia prova un'emozione positiva, e fissa nella sua memoria sia l'azione che sta compiendo sia le persone che partecipano al gioco, che automaticamente sono identificate con persone piacevoli, con cui è bello stare. Anche gli ambienti dove avvengono i giochi sono marcati come belli, e quindi da frequentarsi. Ma non c'è solo il gioco a fornire emozioni piacevoli, ci sono il cibo, le coccole, le carezze, il fare qualcosa con il proprietario, l'imparare, senza forzare per evitare uno stress eccessivo, un lavoro nuovo, un'azione nuova, eccetera.

Il significato delle motivazioni innate

Nel percorso per diventare un "vero" cane da compagnia, abbiamo visto che il nostro amico a quattro zampe, impara, perché sente piacere nel fare una cosa (emozione positiva), ma anche perché è motivato a fare qualcosa e per addurre motivi al cane a fare, l'uomo deve imparare a usare quelle che sono le motivazioni innate nel cane.

La piacevolezza del contatto

Il cane è spinto naturalmente a predare; si può usare questa sua dote per strutturare un gioco con la palla. Altra moti-



IL GIOCO PER APPRENDERE

Il cane gioca da quando nasce a quando muore, lo fa per divertirsi, ma è attraverso il gioco che gli insegniamo quali comportamenti usare in un contesto sociale.

Il gioco eccita, ma una strutturazione del gioco, alternando momenti di eccitazione a momenti di in cui si ritorna alla calma, aiuta il cane a controllare e gestire le emozioni; il piacere provato con il gioco connota un luogo, una persona, un gesto in modo positivo e lo rende accettabile. L'arresto del gioco, quando l'eccitazione è eccessiva, aiuta il cane a gestire l'impulsività e a regolamentare i movimenti, avendo anche una funzione di coordinamento motorio. È importante introdurre dei segnali di stop nel gioco per favorire l'apprendimento degli autocontrolli, per esempio se il cucciolo mordicchia le mani della persona giocando, questa si deve fermare, interrompere il gioco, così comunica il disappunto verso il comportamento di mordicchiare.



vazione innata è quella del contatto, il cane cerca il contatto e lo gradisce e allora lo si può accarezzare simulando un massaggio piacevole e rilassante. Il cane esplora, perciò si possono sfruttare le potenzialità olfattive per il lavoro - cani da valanghe, da ricerca in superficie, da macerie, da tartufi -, ma anche per il gioco con i giochi di ricerca olfattivi o i problem solving (risoluzione di problemi).

Per millenni il cane ha fatto la guardia al territorio e l'uomo si è vantato di addestrare il cane alla guardia, ma non è solo così: il cane è motivato a fare la guardia, l'uomo ha solo incanalato

questa risorsa, a volte anche maldestramente rovinando una potenzialità per egoismo o egocentrismo.

L'alimento per nutrire il corpo e lo spirito

L'alimentazione deve essere adeguata all'età, per nutrirlo, ma anche per il suo piacere, il luogo dove si alimenta deve essere tranquillo e l'alimento lasciato a disposizione per un tempo sufficiente perché possa consumarlo in tutta tranquillità. I bocconcini e gli snack, invece, sono dei premi gratificanti, devono essere molto appetibili e somministrati solo dopo un

comportamento adeguato. I bocconcini non dovrebbero mai diventare un'esca, ossia uno strumento per ingannare il cane e ottenere qualcosa da lui, ma una ricompensa che connota quel comportamento con un'emozione positiva.

Per esempio, il cane ha preso un oggetto, gli chiedo di lasciarlo e in cambio gli offro un bocconcino, poi un altro, un altro ancora, sino a quando il cane si disinteressa dell'oggetto che voglio. In questo modo "contratto" lo scambio; se invece offro un bocconcino e quando il cane lascia l'oggetto che voglio, lo prendo furtivamente, sottraendolo al



© TOMMASO UICCIUOLO

cane che tenta di riprenderlo, mi metto in competizione e non gli insegno che se vuole qualcosa "deve chiedere". Lo scopo di questo approccio è di insegnare al cane a lasciare l'oggetto in cambio di un'altra cosa, nello specifico un bocconcino, ma potrebbe anche essere un gioco tra i suoi, che lo gratifica di più. Così facendo la persona non si mette in competizione con il cane ma gli chiede di fare una azione in alternativa a quella che il partner umano non approva, gli si propone una seconda opzione più allettante dell'oggetto che tiene in bocca. ●



© TOMMASO UICCIUOLO