



PER LA SALUTE MENTALE DEL CANE ECCO I PUZZLE, I KONGO, I GIOCHI DI ABILITÀ, COLORATISSIMI E DIVERTENTI

I giochi riflessivi per imparare e crescere assieme



Elena Ghelfi
Medico veterinario
Animali da compagnia non convenzionali



Franco Fassola
Presidente S.I.S.C.A. Società Italiana di Scienze Comportamentali Applicate

Dietro al termine americano "problem solving" si cela un preciso percorso interattivo cucciolo - proprietario e cane adulto - proprietario fatto di giochi creati per allenare la mente, i riflessi e il ragionamento. Questi giochi spesso richiedono la collaborazione uomo-cane e ne rafforzano il legame affettivo e di fiducia.

Da semplici a complessi

Il processo potrebbe iniziare con giochi semplici lasciati a disposizione dell'animale per passare il tempo e affrontare la noia di una lunga giornata di attesa: questi oggetti, sono cilindri o palline che rotolando via rilasciano un piccolo premio.

Nei meccanismi più complessi il cane per ottenere il premio o la lode deve attuare precise mosse con zampe o muso, disinnescando meccanismi diversi. In questo modo deve ragionare, concentrarsi e trovare soluzioni sempre più ingegnose

ESPORRE I GIOCHI IN NEGOZIO

I giochi educativi devono essere esposti in una zona differente dai giochi tradizionali. Mettere a disposizione queste referenze nel proprio petshop assieme ai "normali" giochi, che sono acquisti quasi sempre d'impulso, non giova a nessuno perché i giochi d'ingegno necessitano sempre di due parole esplicative al cliente. Esporli vicino alla cassa può permetterci di parlare al cliente informandolo.



per arrivare al risultato.

Molti i materiali

Per gli addetti del settore numerose le possibilità di scelta per i materiali proposti per i tipi di giocattoli interattivi: la resina, il legno, il lattice, la stoffa, il poliestere e la juta. Tutti rigorosamente atossici e testati per non provocare lesioni o traumi al cane, i giochi sono tutti perfettamente lavabili e disinfettabili per associare al divertimento la sicurezza dell'igiene.

Un livello dopo l'altro

Il gioco (anche il più banale) funziona e ha senso solo seguendo livelli progressivi di difficoltà. Il proprietario al primo livello indica il gioco, conferma la presenza del premio indicandola col dito o la mano e mostra il funzionamento del meccanismo di chiusura (da aprire con la pressione del muso o della zampa). In seguito il cane impara a cercare il suo regalino da solo facendo scattare e aprire i piccoli scrigni utilizzando la memoria (di gesti imparati e conosciuti), la fiducia (il gioco nuovo è uno stimolo per il cane), la logica (la mente si allena, impara, sperimenta).

Non solo sgambate, via all'attivazione mentale

Attività all'aria aperta come passeggiate, corse, ricerca di oggetti, riporto, inseguimento di palline o altri oggetti accattivanti stimolano i sensi, aiutano l'apparato locomotore e circolatorio, aiutano a disperdere energie e stress e sicuramente sono importanti per una buona gestione del cane. Tuttavia, trainer ed educatori e medici comportamentalisti concordano nel suggerire anche il percorso di attivazione mentale per migliorare la vita di cane e proprietario.

Ecco perché val la pena spiegare

Un proprietario all'inizio potrebbe sentirsi disorientato di fronte all'uso di questi giochi da fare col suo animale, esprimendo perplessità o timore di investire in modo inadeguato le proprie risorse o peggio ancora provando a copiare con fantasia i giochi sbirciati in negozio utilizzando materiali da brico centre per risparmiare. Il negoziante deve quindi essere ben preparato, motivato, mostrare competenza e professionalità consigliando per i primi passi giochi semplici di cui conosce bene il funzionamen-



to e lo scopo didattico.

Ecco il perché di queste nuove tecniche

Da alcuni anni sono noti i corsi di educazione, puppy class, agility dog, ma negli ultimi tempi, educatori seri e ben preparati stanno affiancando questi nuovi metodi per allenare e stancare (cerebralmente) in modo positivo cani iperattivi, ansiosi, o al contrario troppo pigri e indolenti senza trascendere in numeri degni di uno spettacolo circense! Per iniziare il proprietario a questo nuovo e stimolante training ricco di soddisfazioni e gratificazioni potrebbe essere utile anche concordare una collaborazione con un centro cinofilo serio o un medico veterinario che si occupa di medicina comportamentale e, se possibile, organizzare nel petshop una serata o un evento in uno spazio adeguato in cui presentare agli umani interessati le tecniche e i giochi e permettere ai cani curiosi di provare la nuova attività!

Un gioco mentale per ogni età

L'utilizzo dei *problem solving* è indicato per tutti i cani di tutte le razze e di ogni età: ogni percorso educativo ha precise finalità e step utili per le varie categorie. Nel cucciolo sviluppa le aree di apprendimento e autostima, nel cane iperattivo stimola la concentrazione e riduce gli stati di ansia, nel cane anziano aiuta a mantenere in esercizio la memoria e i sensi. Per tutti i cani è utile per migliorare le abilità cognitive e di apprendimento facendo lavorare la mente, appagando l'animale con attività divertenti e interessanti. In questo modo il cane impara gradualmente a gestire comportamenti o situazioni nuove, a regolare i suoi stati di ansia, ad affrontare meglio il mondo che lo circonda.

E alla fine... un meritato riposo

Un cane attivato mentalmente alla fine del lavoro si sente appagato e positivamente stanco, si merita un bel pisolino o un po' di relax con un gioco senza grandi sforzi di ragionamento. ●

SETTE REGOLE PER UNA BUONA RIUSCITA

Di seguito sono indicate le tecniche di insegnamento: alcune non proprio intuitive.

- 1 I giochi devono essere **privi di pericoli** (parti appuntite, spigoli, parti scheggiabili, piccole parti ingoiabili), attenzione alle referenze da inserire a scaffale.
- 2 I giochi vanno eseguiti in un **ambiente tranquillo** e privo di distrazioni.
- 3 **Non si deve parlare** al cane mentre si concentra per eseguire il gioco, sostituire la voce ai gesti (indicare, toccare i meccanismi, picchiettare sulle porticine per attirare l'attenzione su una parte del rompicapo).
- 4 Il proprietario deve essere un mediatore e un osservatore pronto a intervenire se il cane accenna a segni di frustrazione: in tal caso deve proporre un livello più semplice. **Mai risolvere il problema** al posto del cane.
- 5 **Mai premiare il cane** per la risoluzione del gioco: il premio è la soddisfazione di aver conquistato il bocconcino da solo. Il proprietario deve incitare, incoraggiare e lodare.
- 6 **Riprendere con una telecamera** le fasi del gioco: rivedendo il filmato il proprietario può capire i punti critici, i segnali di ansia o frustrazione inviati dal cane con il linguaggio del corpo (segnali che suggeriscono la necessità di tornare a rompicapo più semplici) o, al contrario, riconoscere i livelli conseguiti superiori (segnali che indicano la necessità di procurarsi giochi più complessi).
- 7 **il problema mediamente deve essere risolto in 20 minuti**, se il tempo di risoluzione è di troppo superiore lo stress del cane diventa eccessivo.

Usare sempre il buon senso! Il cane deve essere felice di giocare con scatole, giochini di legno, marchingegni vari e non sentire il peso di una interrogazione o di una prestazione che generi ansia o aspettative irraggiungibili.