

Gioco, motivazione e attenzione

Di cosa parleremo?

- ▶ Definiamo il gioco e le implicazioni più «scientifiche»
- ▶ Gli aspetti dell'attenzione del cane su di noi («centripetazione»)
- ▶ Come strutturare il gioco con il cane
- ▶ Come scegliere i giochi da utilizzare
- ▶ La postura
- ▶ Tecniche e tips sul gioco
- ▶ I cani che non giocano
- ▶ Il gioco come «terapia»

Gioco e definizioni?

*«Un comportamento **privo** di un **fine** durante il quale vengono eseguiti, senza serietà, moduli comportamentali o elementi di questi, espressi invece con assoluta intenzione e scopo in altri contesti»*

Immelmann - 1988

Gioco e definizioni?

Come può un comportamento improduttivo essere stato premiato dall'evoluzione?

5% - 20%
dell'energia disponibile

Porta a vulnerabilità!

Il bello è che riguarda animali più evoluti

Il gioco evolve che cosa?

- ▶ Gioco legato all'apprendimento
- ▶ Stimola comportamenti di coesione
- ▶ Interazione sociale
- ▶ Apprendimento dei ruoli sociali
- ▶ Opportunità sicura per la soluzione dei problemi
- ▶ Migliora la coordinazione, la destrezza fisica e mentale
- ▶ Esercitazione sui rituali (caccia e combattimento)





Gioco è palestra di vita

- ▶ Per i cuccioli tra le prime forme di interazione
- ▶ Inizia a 3 settimane di vita (a 3 e ½ compare l'inchino per l'invito al gioco)
- ▶ Tra le 3 e 7 settimane giochi da 5-10 minuti con comportamenti decontestualizzati (zuffe, morsi, inseguimenti) - monta a 27 giorni
- ▶ Tra le 11 e le 15 settimane il gioco diventa meno aggressivo

Inibizione al morso

A circa 5
settimane

Gioco più
violento

Intervento
della madre

Tipi di gioco - gioco sociale

- ▶ si riduce a 10 settimane di età
- ▶ Se ben socializzato non scompare (il non gioco con altri cani può essere patologico)
- ▶ Fondamentale per la comunicazione

ATTENZIONE AI SEGNALI DI STRESS

Non può essere condotto indiscriminatamente

Tipi di gioco - gioco individuale

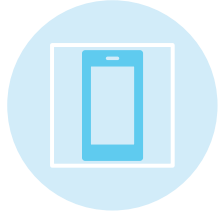
- ▶ Legato a carenza di gioco sociale
- ▶ Sintomo di scarsa attività

Gioco strumentale

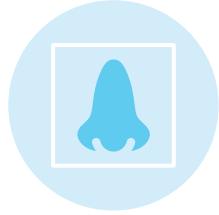
È il gioco di cui parleremo qui



L'Attenzione del cane



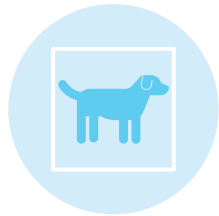
DISTRAZIONI
ESTERNE



ODORI



PERSONE, ANIMALI E
OGGETTI IN
MOVIMENTO



ALTRI CANI

Perché è
difficile? (1)

Perché è difficile? (2)

Verbalizzazione

Staticità

Propriocezione

Life Background (richiamo e attenzione)

Le sovrastutture

- ▶ Razza
- ▶ Cuccioli o adulti adottati
- ▶ Aspettative personali
- ▶ Aspirazioni sportive
- ▶ Convinzioni errate
- ▶ Attenzione alla soggettività (devo saper uscire dalla rotaia che mi aspetto)

E il gioco solo come premio?

Giochiamo

A close-up photograph of a Corgi dog's face, showing its brown and white fur, large dark eyes, and black nose. The dog is looking directly at the camera.

Giocare è un'intenzione

Esserci con CORPO e TESTA

Condivisione

Attenzione

Lettura del cane

Evitare richieste specifiche: è un gioco

Il cane è uno specchio: quello che diamo,
riceviamo



Lasciatevi
andare!

Nessuna richiesta
specifica

(il controllo è
«nascosto»)

Non sono esercizi

Ci sono delle regole e delle aspettative (gioco sotto controllo), ma potremmo eliminare buona parte dei confini di gioco

Cuccioli e cani adulti



Per il cucciolo abbiamo una lavagna bianca (oneri e onori)

Per il cucciolo siamo responsabili di ciò che creeremo soprattutto per quanto riguarda le risorse.

Soprattutto con i cuccioli non dimenticarsi del gioco

Bello riuscire a «creare» un cane che possa passare nella stessa sessione dal cibo al gioco e viceversa

Adulti? Più difficile, soprattutto per cani che non giocano (ce ne sono tanti)



Sincerità

Non sforzarsi a ogni costo di fare cose che non ci piacciono.

Mentire al cane ci porta in un mood scorretto

Approccio ai giochi



Creare confidenza coi giochi, sentire la presenza del gioco (annusarlo, conoscerlo, toccarlo)



Far provare ai cani materiali, consistenze diverse, tipi di gioco



Lo si può fare anche a casa

Occhio ai giochi (sbagliati o quasi)



Occhio ai giochi (giusti o quasi)



Materiali, tipi e consistenze

- ▶ Consistenza e materiale (pelo, sintetico, juta, tela francese...)
- ▶ Sensazione alla pressione (provare con le mani)
- ▶ Lunghezza del gioco (IMPORTANTE)

Se trovo qualcosa che al cane piace, investo tutto su quello:

IL CANE DEVE IMPAZZIRE PER QUELLA COSA

È il primo passo verso la generalizzazione, devo far capire al cane che la sua scelta PIACE ANCHE A ME

Morso e predazione

Sono filogenetici, specie specifici e non possiamo prescindere da questi

Morso = utilizzo della bocca anche come canale comunicativo ed esplorativo

Sono azioni naturali da incanalare (non possiamo far seguire il cane i ciclisti, le auto, i podisti, dobbiamo INCANALARE)

Inibire il morso è come chiudere l'aria in un pugno, non ha nessun senso: da qualche parte esce.

Cani predisposti al morso DEVONO essere appagati sul morso (ma anche quelli che non lo sono: il morso piace)



Morso



Non vogliamo costruire un «morso in aggressività»: è gioco e uso soddisfacente della bocca!



Devo portare il cane a mordere in maniera soddisfacente in modo tale da poter alzare il livello del gioco (renderlo più "spinto" anche se sempre sotto controllo)

Comunicazione posturale



Il cane è un predatore (opportunista)



Comunicare con un cavallo è molto più difficile (preda -> le posture possono rovinare la relazione in pochissimi passaggi)



Il cane "accetta" la nostra carente comunicazione posturale, però è meglio conoscerla e affinarla.



Ricominciare a smettere di parlare? Ni: ricomincio a parlare solo quando serve



Serve consapevolezza sulla relazione tra quello che comunichiamo con la voce e quello che comunichiamo con il corpo (spesso siamo incoerenti)

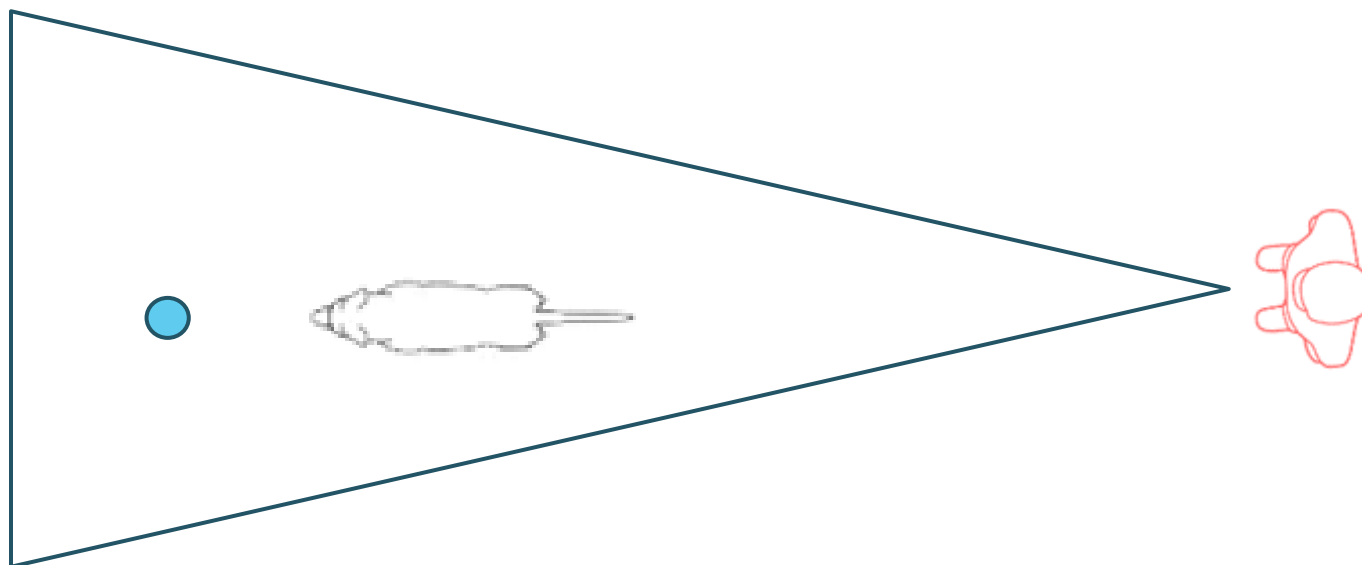
- ▶ Farlo nel gioco: giocare in silenzio e "togliersi" l'arma della voce
- ▶ Farlo in addestramento/sport: tentare sequenze, esercizi, usando solo il corpo (Migliora la vostra consapevolezza del corpo e la relazione tra le vostre posture e le risposte del cane), relegare l'uso della voce solo nei «que» che devono essere salienti.



Ridurre il verbale

Gioco con la pallina (1)

Ottimo per scrollare Instagram mentre si gioca... 😊 e per dimenticarsi che il mondo esiste anche dietro di voi (gioco a 360°)



A close-up photograph of a black and white soccer ball hitting a white goal net. The ball is positioned on the left side of the frame, and the net is on the right. The background is a blurred green field.

Gioco con la pallina (2)

- ▶ Lanciare la pallina indietro e ai lati
- ▶ Fingere di lanciarla e poi lanciarla in alto sul posto
- ▶ Scappare con la pallina
- ▶ Dare un calcio alla pallina
- ▶ Accucciarsi sulla pallina, proteggerla e invitare il cane a cercarla sotto di noi
- ▶ ...

Gioco con la pallina (3)

- ▶ Riporto costruito con doppia pallina
- ▶ Regolazione delle distanze
- ▶ Il cane che abbandona la pallina lontano dal conduttore



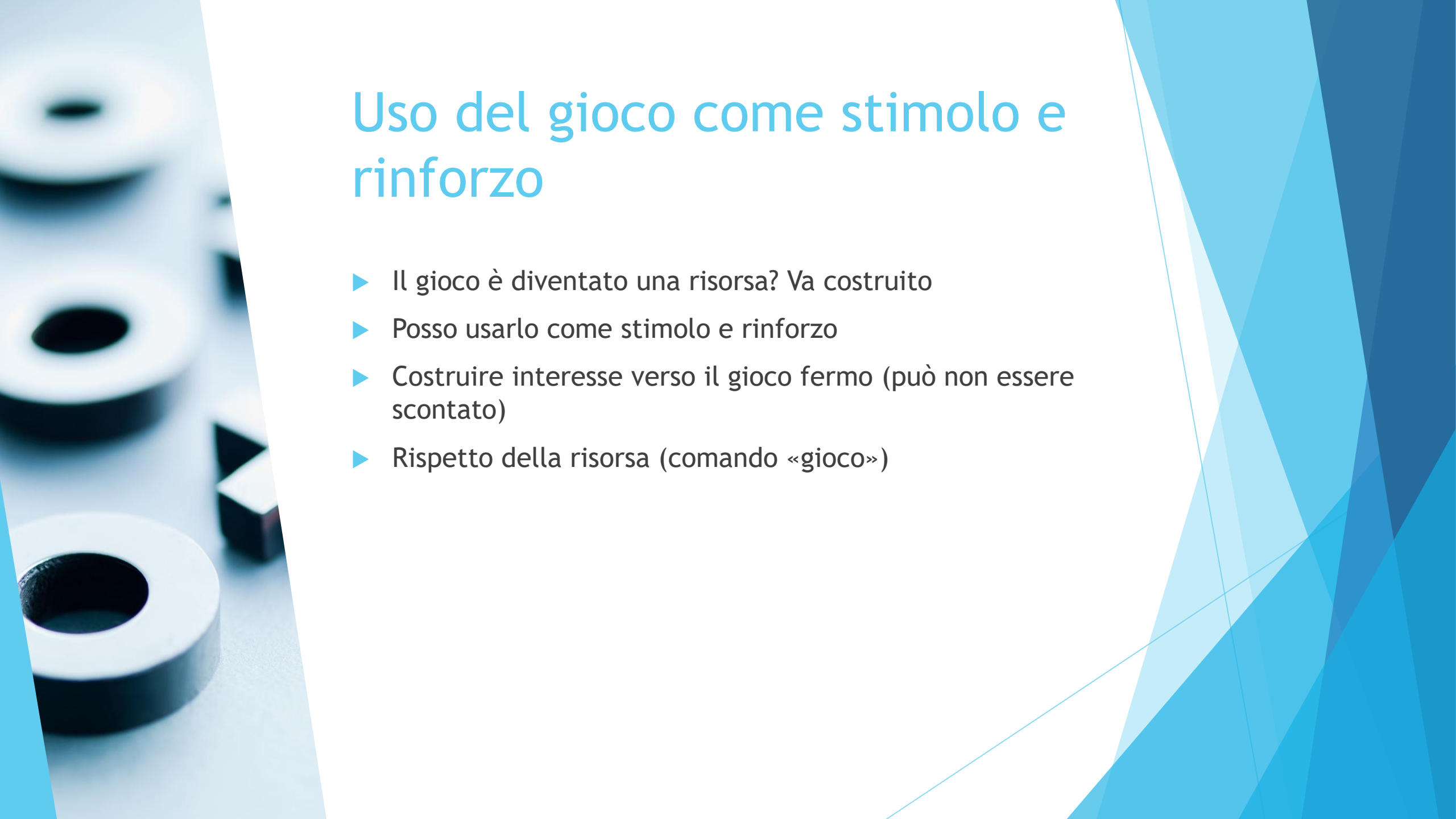
Gioco con la pallina (4)
non solo lanci!

Gioco a contendere

- ▶ Non creare situazioni di conflitto
- ▶ Utilizzare giochi lunghi (soprattutto all'inizio)
- ▶ Cosa fare col cane che morde la mano o troppo vicino alla mano?
- ▶ Quante volte deve vincere il cane?
- ▶ Attenzione alle posture durante il gioco a contendere
- ▶ Attenzione a non sollevare troppo il gioco per non estendere verso l'alto la testa del cane

Come si termina il gioco

- ▶ Segnale di fine («finito» «stop»)
- ▶ Rispetto del gioco (non ritrarre la mano e alzare il target)
- ▶ Il gioco può ricominciare per rinforzare il rispetto
- ▶ Costruzione del lascia (è più posturale che verbale)
- ▶ Scambio finale



Uso del gioco come stimolo e rinforzo

- ▶ Il gioco è diventato una risorsa? Va costruito
- ▶ Posso usarlo come stimolo e rinforzo
- ▶ Costruire interesse verso il gioco fermo (può non essere scontato)
- ▶ Rispetto della risorsa (comando «gioco»)

Il cane che non gioca (1)



Gestione casalinga (potrebbe partire da...)



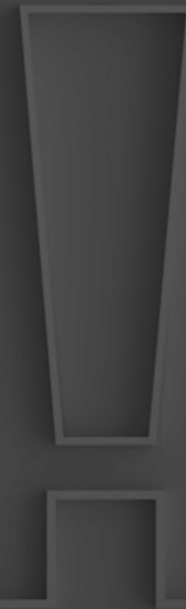
Valutare le tempistiche e restare al di sotto della soglia



Osservare il cane e capire cosa interessa al cane

Il cane che non gioca (2)

- ▶ Creare valore
- ▶ Iniziare in ambienti privi di distrazioni (anche «noiosi»)
- ▶ Una volta agganciato il cane, limitare i tempi
- ▶ Rinforzare l'interazione (clicker? Uso del cibo e prey dummy?)





Prey dummy

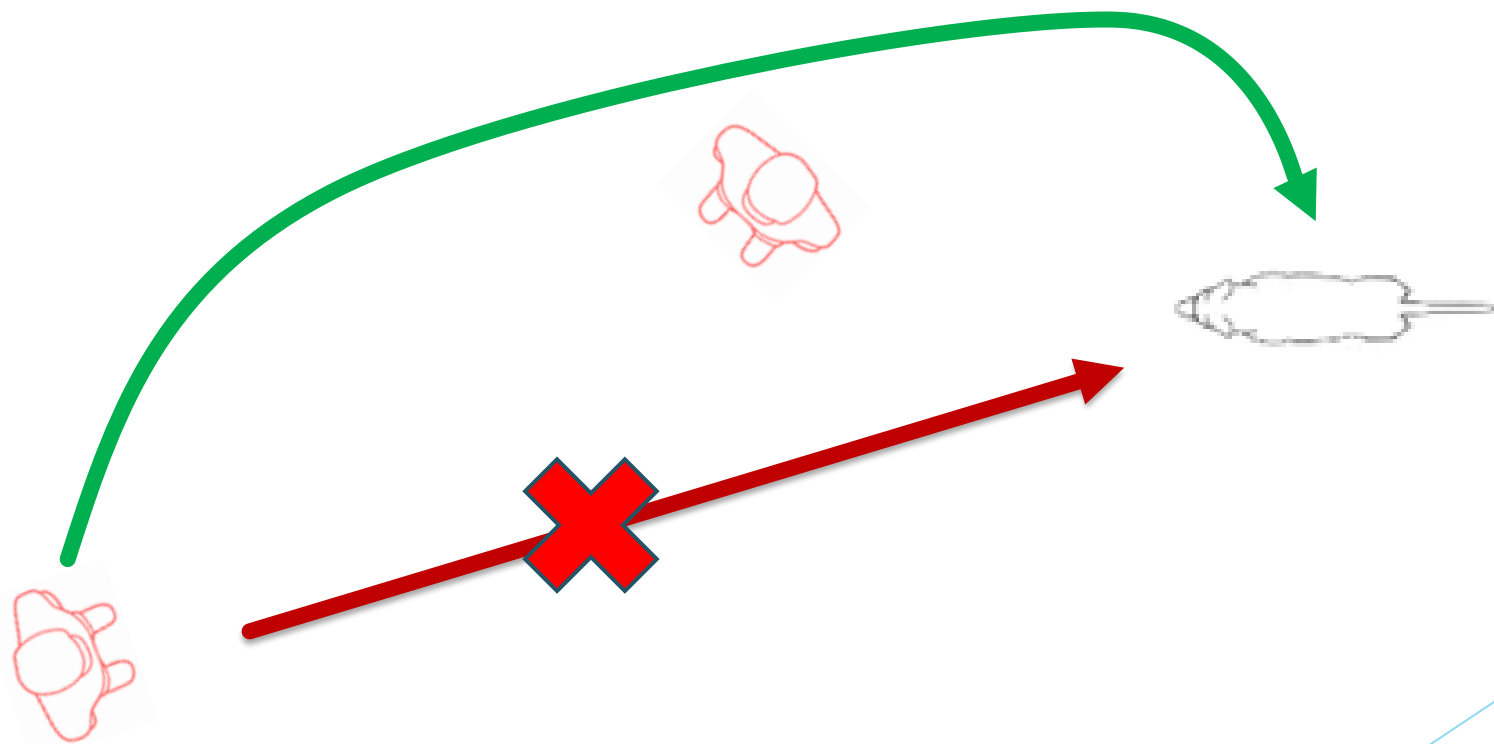
Possessività

- ▶ Il lavoro principale va fatto su corpo (posture statiche) e movimenti
- ▶ Ricostruire l'avvicinamento al cane

Giochi a disposizione o no?



Possessività (ricostruire l'avvicinamento
al cane)



Possessività (il «lascia»)

- ✓ Può essere costruito in «operante» (soprattutto con la pallina per il lascia «in corsa»)
- ✓ È fondamentale l'azione sulle braccia (per il lascia «statico»)
- ✓ Attenzione alla postura del corpo
- ✓ Attenzione al respiro!

Esistono altri tipi di gioco

- ▶ Corsa col cane
- ▶ Lotta
- ▶ Allontanare il cane
- ▶ Nascondersi
- ▶ Saltare
- ▶ ...



Il gioco come "terapia"

- ▶ Cane timoroso della presenza di altre persone (in gruppo o singolarmente)
- ▶ Cane timoroso di oggetti specifici
- ▶ Cane "lento" nell'attività sportiva o demotivato