

gli speciali  
**Zampötta**<sup>®</sup>

LA RIVISTA LEADER PER I NEGOZIANTI DI PRODOTTI PER ANIMALI

**10**  
3/2019

a cura di Lorena Quarta

# Il cane e il gioco



Guida pratica  
e di riferimento  
per il negoziante specializzato

Non  
abbiamo  
segreti!

Un solo  
tipo di carne  
e zero cereali.

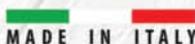


**Monge**  
*Il pet food che parla chiaro*

Scopri i patè Monge Monoprotein per il tuo cane,  
con una sola fonte proteica animale in ogni ricetta,  
garantiti Grain Free Formula, senza coloranti e conservanti.  
Monge Monoprotein è anche con frutta.

SOLO NEI MIGLIORI PET SHOP E NEGOZI SPECIALIZZATI.

 **GRAIN FREE  
FORMULA**

 **MADE IN ITALY**

 **NO CRUELTY TEST**  **NO OGM**

# Il mondo del gioco



*Il gioco è una vera e propria palestra di vita per il cane e per tutte quelle specie animali che Patricia McConnell - professoressa esperta di comportamento animale - nel suo testo All'altro capo del guinzaglio ha definito pedomorfiche, cioè capaci di mantenere caratteri giovanili anche in età adulta e nelle quali l'attività ludica si prolunga oltre l'età giovanile, durando praticamente tutta la vita.*

*Persino in un branco di lupi, cugini selvatici del cane, il gioco riveste un ruolo fondamentale: i cuccioli imparano le regole del gruppo, individuano il loro posto nella gerarchia e imparano a cacciare. Ma giocare non è un'esclusiva dei lupacchiotti, un lupo adulto dedica sempre alcune ore della giornata al gioco, sia con i più giovani che con altri adulti.*

*E come il lupo anche i cani, di qualsiasi razza siano, imparano attraverso il gioco. Spesso però i proprietari sottovalutano l'importanza dell'aspetto ludico, considerandolo esclusivamente un mezzo per tenere impegnato o stancare il proprio amico. Invece, come per l'uomo, anche per il quattrozampe il gioco riveste un'importanza fondamentale e ha tantissime valenze: è propedeutico alla crescita (per imparare tutti quei comportamenti e quei segnali che gli saranno utili una volta diventato grande, come i linguaggi e le posture), è imitazione degli adulti, è divertimento, è interazione sociale, è insegnamento.*

*Il cucciolo giocando sperimenta ed esercita diverse sequenze di comportamenti che poi metterà in atto da adulto, ma anche un cane anziano, pur non giocando con la stessa vitalità, può trarre grande giovamento dal gioco, magari svolgendo attività per tempi brevi o in modo meno dinamico come quelle olfattive o di attivazione mentale.*

*Insomma, ogni cane gioca in base alle proprie caratteristiche, personalità ed età. Perché, in fondo, è un eterno Peter Pan!*





# Sommario

- 4 Si comincia a giocare!
- 9 Compagni di gioco
- 14 I giocherelloni e i seriosi
- 19 A che gioco giochiamo?
- 24 Le regole del gioco
- 27 Con i piccoli... è più bello!
- 30 Dove giocare?
- 34 I giochi più gettonati
- 38 I giochi di attivazione mentale
- 42 Il gioco propedeutico all'addestramento

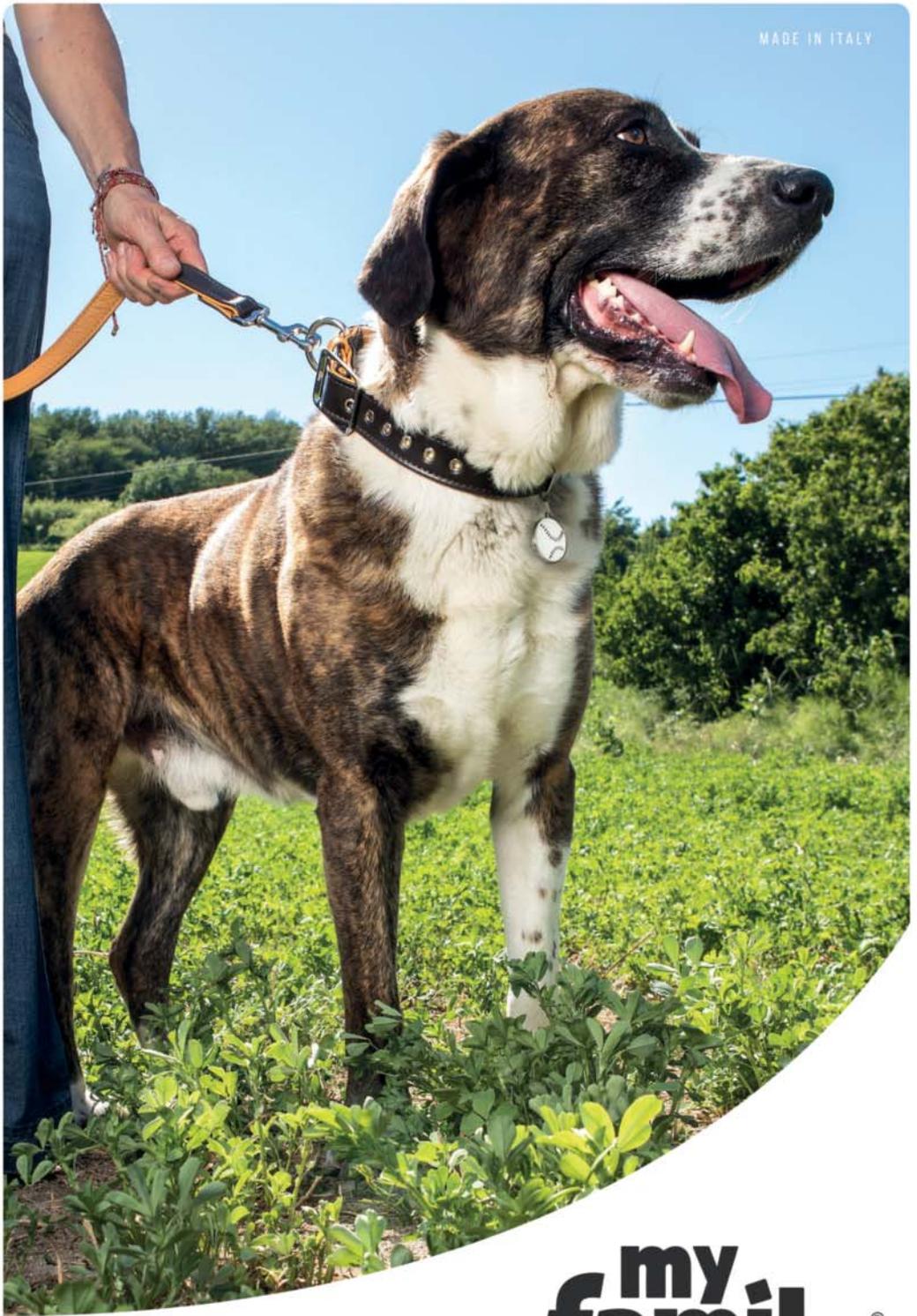


**Lorena Quarta.** Da sempre appassionata di cani, vanta un'esperienza quasi trentennale nel mondo del giornalismo cinofilo, ambito in cui si è occupata dei più disparati argomenti: dal mondo dell'allevamento a quello dell'agonismo, dagli aspetti caratteriali e comportamentali del cane al suo impiego nei diversi settori di utilità in campo sociale.

Ha collaborato con le più importanti riviste di settore (*Canis*, *Argos*, *Canis Utili*, *Il mio cane*) e pubblicato cinque libri ad argomento cinofilo: "Fido e Dintorni. Curiosità e divagazioni sull'universo canino", "Piccolo dizionario della cinofilia", "Il rottweiler", "Il pinscher" e "La terza vita di Jasmine", storia della sua anziana cagnolina adottata in canile scritta per sostenere la sezione ENPA in cui dal 2011 è volontaria e dove si occupa dell'ufficio stampa e del *Progetto Famiglia a Distanza*. Dal 2008 collabora con il mensile *Zampotta*, già *Vimax Magazine*.



MADE IN ITALY



**my  
family**<sup>®</sup>  
WHAT PETS WANT



Distribuito in Italia da

**CAMON**<sup>®</sup>  
We love pets

Camon S.p.A. Via L. Cosentino, 1 - 37041 Albaredo D'Adige (VR) - Italy  
T 045 6608511 - camon@camon.it - www.camon.it



# Si comincia a giocare!

Il gioco è una vera e propria palestra di vita per il cane e per quelle specie animali, come del resto anche l'uomo, che mantengono un atteggiamento ludico per tutta la loro vita.

Il grande etologo Danilo Mainardi considerava il gioco "un'attività che coinvolge comportamenti vari quali la lotta, la predazione, l'esplorazione e differenti tipi di deambulazione".

Il gioco, infatti, è un fattore determinante nella crescita e nello sviluppo psichico del cane.

## QUANDO UN CUCCILO COMINCIA A GIOCARE?

Prima di analizzare l'aspetto ludico è importante distinguere le varie fasi, o periodi sensibili, che contraddistinguono i primi mesi di vita di un cucciolo.

I periodi indicati devono essere presi come riferimento e non come valore assoluto, perché possono esistere differenze individuali, oltre che tra soggetti di razze e sesso differente, anche all'interno della stessa cucciolata.

- **PERIODO PRENATALE:** comincia 45 giorni dopo l'accoppiamento e indica le interazioni che, durante lo stato embrionale, sussistono tra madre e feto, tra i feti che crescono dentro di lei e tra feti e ambiente esterno. Si tratta di un periodo da non sottovalutare, perché eventuali situazioni di stress, o al contrario di benessere, vissute dalla futura madre possono ripercuotersi negativamente o positivamente sulla cucciolata e sul comportamento che potranno avere i piccoli una volta adulti.

- **PERIODO NEONATALE:** va dal 1° al 10° giorno di vita e rappresenta una fase di totale dipendenza dalla madre. Nei primi giorni occhi e orecchie sono ancora chiusi (cominciano ad aprirsi intorno al decimo e al quindicesimo giorno) ma c'è già la percezione olfattiva: il cucciolo sembra sapere sempre dove sia la madre e vi si dirige per potersi attaccare alle mammelle. La sua vita è per ora un alternarsi di sonno e poppate, cui si aggiungono le premurose leccate della madre per stimolare la defecazione che non avviene ancora spontaneamente. Il cucciolo mostra una serie di riflessi spontanei: il riflesso di stimolazione alla respirazione, il riflesso perineale e il riflesso labiale.

I piccoli non sono ancora in grado di termoregolarsi e sono "ammucchiati" gli uni sugli altri, continui contatti che hanno un ruolo fondamentale nella maturazione sensoriale, tanto è vero che i cuccioli orfani tendono a sviluppare frequentemente reazioni di fastidio e irritazione se manipolati dalle persone.

- **PERIODO DI TRANSIZIONE:** va dal 10° al 21° giorno ed è la fase in cui cominciano a svilupparsi la vista e l'udito. Il cucciolo, ormai in grado di defecare spontaneamente, comincia a diventare più indipendente, a percepire i suoni provenienti dall'esterno e a reggersi sempre più sicuro sulle zampe.

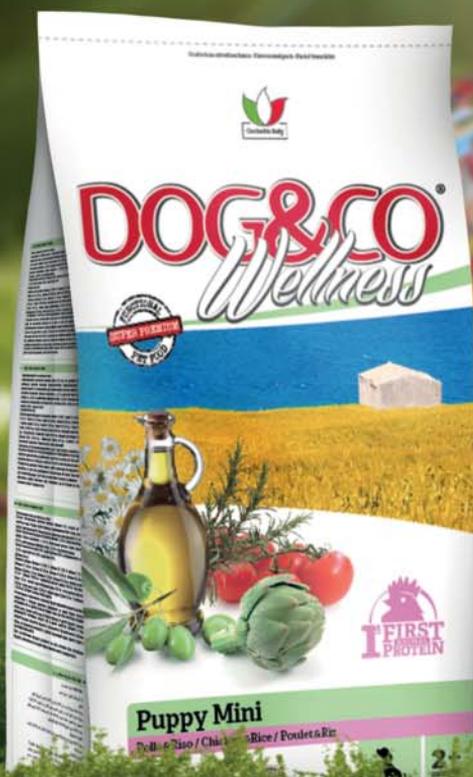




# Adragna

PET FOOD

PRESENTA



FUNCTIONAL SUPER PREMIUM PETFOOD

*La Sicilia nella Ciotola*

WWW.ADRAGNA.IT

Facebook Instagram Twitter ADRAGNA PET FOOD



Si allargano inoltre i suoi orizzonti: avverte che vicino a lui non c'è solo la mamma, ci sono anche i fratellini con cui inizia ad avere i primi contatti sociali, con annusate e leccate reciproche, e i primi approcci ludici.

● **PERIODO DELL'IMPRINTING:** va dal 21° al 49° giorno (7° settimana) ed è un periodo molto importante nella vita del cucciolo: quanto appreso in questa fase, infatti, si fissa per sempre nella sua mente. Le sue facoltà sensoriali sono ormai completamente sviluppate, il cucciolo è sempre più attento a quanto succede intorno a lui, diventa curioso e desideroso di esplorare il mondo che lo circonda.

Comincia la socializzazione con i suoi simili (socializzazione intraspecifica), in primis con i suoi fratelli di cucciolata, con giochi, lotte, ma anche litigi per stabilire le gerarchie. Il gioco diventa un'attività sempre più intensa e quasi senza accorgersene il cucciolo apprenderà e farà suoi una serie di comportamenti e atteggiamenti che saranno poi indispensabili da adulti: la monta, la caccia, l'agguato, l'uso della coda e della bocca.

È molto importante che in questo periodo il piccolo non venga allontanato dalla madre e dai fratellini: verrebbe a mancare la prima fase della socializzazione che lo priverebbe delle sue sicurezze. Da adulto sarebbe un cane totalmente dipendente dall'uomo ma incapace di confrontarsi e interagire correttamente con i suoi simili.

In questo periodo può cominciare anche la socializzazione interspecifica con altri animali, ad esempio i gatti: un cucciolo cresciuto con un gatto (ma anche un coniglio, un pappagallo o un criceto) una volta adulto lo considererà un membro della famiglia.

Dalla quarta settimana di vita il ruolo della madre e dei fratelli diventa determinante perché in questo periodo la mamma comincia a insegnare ai piccoli una cosa fondamentale: l'inibizione al morso.

La madre, infatti, insegnerà ai piccoli a controllare il morso in modo che imparino a giocare





senza stringere troppo le mandibole e quindi senza far male. È sufficiente che un paio di volte la mamma metta in riga, sgridandolo, il cucciolo troppo esuberante perché impari a giocare senza stringere troppo con i suoi dentini appuntiti.

Si tratta di una tappa importantissima per la crescita di un cucciolo: un piccolo orfano, o separato precocemente dalla mamma, imparerà a giocare senza controllare la potenza del proprio morso, cosa che potrà rappresentare un vero problema quando il cucciolo dovrà giocare in famiglia, soprattutto se di grossa taglia e se in presenza di bambini.

Dopo avere imparato a rapportarsi con i suoi simili, il cucciolo comincia a farlo con l'uomo e a questo punto diventa fondamentale fargli vivere il maggior numero di esperienze possibili e dargli l'opportunità di socializzare con persone di tutte le età, in particolare con i bambini, in modo che non li consideri alla stregua di una preda una volta adulto.

### GIOCO, QUINDI SONO!

Il gioco non è un'attività fine a sé stessa, anzi permette al cane di fare propri quei rituali e quelle posture che, una volta diventato adulto, saranno indispensabili per confrontarsi con i suoi simili.

Ecco perché un cucciolo senza fratellini o sorelline dovrebbe avere la possibilità di familiarizzare con i suoi coetanei, cosa che è molto più facile a farsi in un allevamento se ci sono più cucciolate nate contemporaneamente.

Uno dei problemi relativi alle importazioni "selvagge" dai Paesi dell'Est, riguarda infatti l'aspetto psicologico: cuccioli tolti precocemente alla madre, che non hanno avuto la possibilità di giocare con i propri fratellini e che non sono stati socializzati né con i propri simili né con l'uomo, saranno con tutta probabilità adulti problematici e di difficile gestione.

Cuccioli svezzati precocemente e allontanati dai fratelli prima della fine di questo periodo, da adulti potranno manifestare problemi di socializzazione con i loro conspecifici e saranno troppo orientati verso le persone, con difficoltà a giocare con altri cani.

### CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

La cosa più sbagliata che si possa fare quando arriva un cucciolo in casa è dargli, per farlo giocare, qualcosa di proprio, come un calzino, una scarpa vecchia o un vecchio gioco per bambini. Se per il padrone si tratta di oggetti ormai inutilizzabili, per il cucciolo sarà difficile distinguere le cose vecchie, che può addentare a piacimento, da quelle nuove di zecca da cui invece deve stare alla larga!

Quando un entusiasta neoproprietario di un cane entra nel vostro negozio per comprare cuccia e crocchette, quindi, approfittate dell'occasione per proporre giocattoli pensati esclusivamente per lui, anche perché è il caso di dire che le proposte del mercato non mancano... c'è davvero l'imbarazzo della scelta.

I giochi per cuccioli non devono essere realizzati in materiali tossici ma preferibilmente in gomma infrangibile e non presentare parti che rischiano di venire accidentalmente ingerite. Inoltre, dovendo soddisfare le esigenze di soggetti con dentini ancora in crescita, devono essere piacevoli da masticare in modo da alleviare il dolore ai denti o il fastidio alle gengive. A costo di risultare noiosi e ripetitivi sconsigliate i giocattoli per bambini, adatti per cuccioli d'uomo e non di cane, che potrebbero avere parti che il cagnolino potrebbe accidentalmente ingerire.





Potete suggerire giochi in corda, ideali per i dentini in crescita perché aiutano a rinforzare denti e gengive; consigliate un modello di dimensioni adatte alla taglia del cucciolo e suggerite di controllarne regolarmente lo stato di usura, esortando a comprarne uno nuovo nel caso fosse troppo consumato o presentasse parti staccate.

Potreste proporre anche gli ossi, che offriranno al cucciolo un passatempo da masticare piacevolmente, rafforzando la muscolatura addetta alla masticazione e massaggiando le gengive. Ce ne sono davvero di tutti i tipi, alcuni dal gusto irresistibile, altri provvisti di piccoli spuntori arrotondati e morbidi per pulire i denti e massaggiare le gengive, in materiale molto resistente così da evitare di rompersi in pericolosi pezzi che potrebbero essere ingeriti.

E che dire dei giochi in gomma da masticare e dei peluche? Se ne trova davvero una varietà infinita, di tutte le dimensioni e colori, con o senza squeak (il tipico rumore che viene prodotto se schiacciato) e di qualsiasi forma. Anche in questo caso consigliate sempre di controllare lo stato di usura in modo che il cucciolo non possa ingoiarne pezzi accidentalmente staccati.

Anche nel caso delle palline c'è solo l'imbarazzo della scelta in quanto a materiali, colori e dimensioni: consigliatene sempre una di dimensioni adatte alla bocca del cucciolo, se troppo grande farebbe fatica a morderla, ma se troppo piccola potrebbe ingoiarla per sbaglio. Non dimenticate che potete proporre anche divertenti combinazioni di giochi, come corde con palline o con peluche, che i cuccioli troveranno irresistibili.

E per finire parliamo di Kong: la versione *PuppyGioco* è realizzata in morbida gomma ed è ideale per cuccioli in fase di dentizione; si può riempire con snack di vari tipi e ha la caratteristica di rimbalzare in tutte le direzioni, stimolando l'istinto di gioco e di caccia del cucciolo.





# Compagni di gioco

Il cucciolo adottato con tanto entusiasmo è ormai cresciuto ed è giusto che, una volta messo il naso fuori casa, cominci a rapportarsi con altri soggetti. Il confronto è indispensabile perché il piccolo impari a interagire nel modo corretto con i propri simili, di qualsiasi razza e dimensione, soprattutto nella specie canina in cui le variazioni di peso e taglia sono notevoli, dal chilo scarso di un chihuahua al quintale di un san bernardo!

Un cucciolo di piccola taglia che sia stato abituato a giocare solo con coetanei fratelli di taglia, potrebbe aver problemi nell'incontro con uno di taglia grande, mentre se si abituerà a giocare con lui, la rapida crescita di quest'ultimo non rappresenterà un evento traumatico, perché vedendolo ogni giorno continuerà a considerarlo un compagno di gioco.

Finché il cucciolo gioca con i suoi coetanei il padrone può stare tranquillo, prima o poi però arriverà il momento di "buttarlo" nella mischia e cominciare a fargli prendere confidenza con cani adulti. In questo caso, per evitare traumi che potrebbero ripercuotersi sul suo sviluppo psichico e che alla sua età sarebbero difficilmente superabili, è meglio, per le prime volte, fidarsi solo di soggetti conosciuti, di provata affidabilità ed equilibrio caratteriale.



Tener conto del carattere del cane adulto va benissimo, ma occorre anche tener conto di quello del cucciolo e il proprietario può farsene un'idea sia osservando il suo comportamento in casa e con altri soggetti giovani (cercando di capire quindi se è un cane dominante e prepotente), sia considerando, se è di razza, a quale razza appartiene.

I terrier di tipo bull, per fare un esempio, sono tendenzialmente dominanti e anche se ben socializzati nei confronti di cani dello stesso sesso cercano di assumere i tipici atteggiamenti del cane dominante: coda rigida, orecchie ben tese, sguardo diretto in aria di sfida, atteggiamenti che possono far sorridere in un cane giovane, ma che non vanno sottovalutati. Un cucciolo che si ponga in questa maniera davanti a un suo simile può stimolare due diversi comportamenti: c'è il cane più bonario che lo lascia fare sopportando con pazienza le sue intemperanze giovanili e c'è quello che, invece, risponde subito alla sfida. Che il cane adulto non aggredisca mai un cucciolo, del resto, è un'affermazione che va presa con cautela, perché qualche volta può capitare.

In linea di massima le femmine hanno molta pazienza con i cani giovani, un po' come una mamma con i suoi cuccioli, ma ci sono anche maschi che hanno una pazienza proverbiale e sopportano con vero stoicismo le esuberanze di un soggetto giovane.

Se l'incontro è andato a buon fine e il cucciolo ha trovato un nuovo compagno di gioco, non è detto che l'amicizia duri tutta la vita: dipenderà dal cucciolo e da come si svilupperà crescendo; ci sono cani che cominciano già dai dieci mesi a manifestare spirito di competizione con i propri simili (se dello stesso sesso), quindi intorno a questo periodo il suo comportamento potrebbe cambiare e quello che fino al giorno prima considerava un compagno di giochi, domani potrebbe diventare un rivale. Ci sono situazioni, inoltre, nelle quali il gioco passa in secondo piano: la competizione per una femmina in calore, infatti, può mettere a rischio la più salda delle amicizie.



Ogni incontro con un nuovo cane va valutato attentamente, soprattutto osservando l'atteggiamento dell'adulto che si sta avvicinando: pelo ritto, denti in vista e orecchie ben tese sono un chiaro campanello di allarme, anche se le aggressioni, talvolta, possono avere luogo anche senza alcun segno premonitore.

### OCCHIO ALLE DIMENSIONI

Ci sono cani, come i bassotti, che si sentono dei veri leoni anche se di piccole dimensioni ed è proprio in questi casi che bisogna fare molta attenzione: alcune razze infatti nel gioco sono estremamente materiali e, anche se non pericolose perché non mordaci, possono diventarlo perché anche solo con la loro mole possono far male a un cucciolo, soprattutto



se di piccola taglia. Due labrador che giocano, ad esempio, sono quanto di più materiale si possa vedere, si urtano e si scontrano di continuo ma questo è il loro normale modo di giocare; un cucciolo di chihuahua che voglia prendere parte ai loro giochi, a meno che non sia più velocissimo nello schivarli, può mettere a rischio la sua incolumità fisica. In genere in questo caso le femmine esercitano un maggior controllo sulla situazione: anche una barboncina di pochi mesi saprà mettere in riga un gigantesco rottweiler se valuta che il suo modo di giocare si stia facendo troppo violento... basta alzare un po' il labbro e far vedere i denti per rimetterlo in riga!

### GIOCHI TRA CUCCIOLI

Lasciati liberi in un recinto, due cuccioli che non si sono mai conosciuti prima cominceranno a osservarsi e annusarsi, poi ci sarà sempre il primo, più intraprendente, che inviterà al gioco assumendo la classica posizione con le zampe anteriori ben tese e il posteriore in aria. Dopo un po' i due cominceranno a correre a perdifiato, spesso in tondo, fino a esaurire tutta l'energia disponibile.

I giochi tra cani sono sostanzialmente tre: le corse per rincorrersi, il tira e molla e la lotta. La preferenza per un gioco piuttosto che un altro è del tutto soggettiva ma dipende anche da quello che i cani hanno a disposizione. Può capitare che dopo mezz'ora di corsa due cani si accorgano che c'è un bastone nel prato e cosa c'è allora di meglio che mettersi a giocare a chi tira di più?

Le corse in genere hanno il pregio di stancare il cane oltre che a tenerlo in forma, il tira e molla e le lotte ritualizzate per alcuni esperti stimolano la competitività, il senso predatorio e l'aggressività, quindi nel caso di alcune razze già predisposte è meglio evitarle.

La lotta è un gioco che piace molto ai cuccioli: alternandosi - una volta sotto uno, una volta sotto l'altro - sarà bello vederli produrre in ringhiate "ferocissime" a bocca aperta del tutto innocue che non hanno come conseguenza che quella di recuperarli con il pelo tutto bagnato. Quando invece c'è un qualsiasi oggetto che possa essere tirato (una palla, uno straccio, un bastone) allora comincia il gioco del tira e molla: il primo afferra l'oggetto, il secondo cerca di portarglielo via... così si possono vedere i due cuccioli tirare, scuotere e ringhiare. Si tratta di un gioco che i cuccioli trovano molto piacevole e divertente, ma non tutti lo vedono in



modo positivo, perché una volta cresciuti, lo stesso gioco tra cani adulti tendenzialmente dominanti può degenerare in rissa.

Il gioco del riporto può essere fatto anche con diversi cuccioli: una volta tirato un oggetto, il cucciolo più veloce lo recupera e corre a riportarlo, in genere seguito a ruota dagli altri.

### L'INGRESSO NEL "BRANCO"

Ci sono cani - come i segugi, abituati a lavorare in muta - che istintivamente fanno gruppo e appena vedono un branco di cani ci si infilano senza problemi. Ce ne sono altri che, viceversa, non hanno nessun interesse a cercare il rapporto con i propri simili e preferiscono stancarsi giocando con il padrone.

L'ingresso in un gruppo di cani che già si conoscono va valutato attentamente: se il nuovo arrivato ha tutte le carte in regola per farsi accettare, ad esempio mettendosi a pancia all'aria per farsi annusare nel tipico atteggiamento remissivo, gli altri cani non dovrebbero avere problemi nell'accettarlo e ben presto potremmo vederlo giocare con loro come se li conoscesse da anni.

Se invece il suo atteggiamento è ostile, c'è chi può ignorarlo e chi, invece, può essere pronto a sfidarlo.

Gli equilibri di un branco sono sempre legati a un discorso gerarchico: per andare d'accordo, o sono tutti cani di indole pacifica e tranquilla o, se c'è un cane dominante, deve essere il solo e gli altri devono accettare senza problemi il suo ruolo di leader.

Una raccomandazione necessaria riguarda i giochi: se un cliente ha appena comprato entu-





siasta un nuovo gioco per il suo quattrozampe, sconsigliate di portarlo in mezzo ai suoi compagni se ha uno spiccato senso di dominanza su ciò che considera sua proprietà. Mi è capitato di veder giocare tranquillamente un gruppo di cani, maschi e femmine, grandi e piccoli, finché è arrivato il padrone di una rottweiler, tanto equilibrata con i suoi simili quanto possessiva, che quel giorno aveva una pallina con sé per cui, invece di giocare con gli altri, teneva solo d'occhio il suo gioco. Non appena si è avvinato un maschio, peraltro amico, si è lanciata ringhiando sul malcapitato. Il brutto è che quando ci sono zuffe gli animi si scaldano subito e quello che è un litigio tra due cani può trasformarsi in una rissa generale.

### E... SE ANDASSE A SCUOLA?

Temere serie aggressioni quando si ha a che fare con cani di pochi mesi è del tutto improbabile, eppure ci sono padroni iperprotettivi che fanno fatica a lasciar giocare il proprio amico liberamente. In genere si tratta di proprietari di cani di taglia mini, come i chihuahua, che ignorano che anche un cucciolo di pochi chili abbia la grinta per sapersi far rispettare, oppure di persone che hanno perso il proprio amico in seguito a un'aggressione da parte di un altro cane e vivono nel terrore che la cosa possa ripetersi.

Se avete a che fare con un cliente così, ricordategli che il cucciolo non deve mai essere privato della possibilità di giocare con i suoi simili. Potete anche indirizzarlo a un centro cinofilo: qui potrà frequentare una puppy class, una sorta di "asilo" che permette al cucciolo di sviluppare tutte le conoscenze sociali mentre gioca con altri cuccioli, oppure frequentare un corso di obbedienza di base e rapportarsi con cani adulti, ma sempre in una situazione protetta e controllata e sotto l'occhio vigile di un educatore cinofilo.



enjoy life with

bama  pet



ama il tuo migliore amico



**Orma,**

**il gioco atossico che galleggia e rimbalza**

Aumenta la capacità e l'agilità fisica e mentale,  
migliora la coordinazione del tuo cane.

Utilizzabile anche come portaguinzagli multipli.

100% PRODOTTI ITALIANI 

[www.bamagroup.com](http://www.bamagroup.com)    



# I giocherelloni e i seriosi



Con oltre 400 razze, riconosciute o meno, la specie canina è caratterizzata da un'estrema variabilità non solo di taglia, colore e pelo, ma anche di carattere. Ricordate comunque ai vostri clienti che, anche se lo standard di razza può delineare un profilo caratteriale più o meno dettagliato, all'interno di una stessa razza può esistere molta variabilità da individuo a individuo.

Non è detto, ad esempio, che tutti i labrador siano giocherelloni con i loro simili e che per questo li si possa sguinzagliare senza problemi nel parco, dipende molto da come sono stati allevati e dal loro vissuto. Nessuno si sognerebbe oggi di considerare il cocker un cane mordace e aggressivo, eppure vi ricordate com'era il cocker fulvo negli anni '70, in pieno boom della razza?

Riconoscere i limiti di un cane significa anche valutarne la socievolezza: ci sono cani che amano stare in branco, che giocherebbero fino a non avere più fiato e ci sono cani che pur senza essere aggressivi amano starsene per i fatti propri, preferendo giocare con il padrone piuttosto che con i propri simili. L'atto del gioco dovrebbe essere un'iniziativa spontanea del cane, se un cliente si lamenta che il suo è ombroso e non ama giocare con i propri simili, fategli presente che non ha alcun senso obbligarlo.

## A OGNI RAZZA IL PROPRIO GIOCO

Attraverso il gioco è possibile analizzare le caratteristiche di razza di un soggetto: razze diverse avranno diverse predisposizioni. È normale quindi che un rottweiler prenda la pallina e vada a roscchiarsela da solo in un angolo (i molossi sono possessivi e competitivi), sarebbe strano invece se a fare la stessa cosa fosse un border collie, razza da pastore molto collaborativa.

Fermo restando che possono sempre esistere le eccezioni, in linea di massima ci si può fare un'idea di quali siano le attività ludiche preferite per alcuni gruppi di razze che, se ci pensate bene, non fanno altro che riflettere le loro attitudini naturali.





## RETRIEVER

Lo dice la parola stessa: retriever = riporto, ovvio quindi che labrador, golden & Co. (ma anche cani da caccia come setter, pointer e cocker) impazziscono per i giochi di riporto. Che sia una pallina o un legnetto, questi soggetti adorano correre a prenderlo per riportarlo nelle mani del padrone.



Si potrebbe pensare che se a un cane molto agitato viene lanciata una pallina, l'intento sia quello di farlo stancare, ma in realtà stiamo facendo esattamente il contrario: lo stiamo allenando, e se le prime volte per stancarlo bastano dieci lanci, dopo poco tempo ce ne vorranno molti di più! È bene quindi che il riporto, come tutti gli altri giochi, venga svolto secondo delle regole, tenendo presente con che cane si sta giocando e non facendolo diventare una mania.

Il gioco di riporto tra l'altro può essere utile per testare il livello di collaborazione di un cane, valutando, ad esempio, quanto sia disponibile a riportare la pallina per farsela rilanciare.

## LEVRIERI

I levrieri sono cani da caccia che non impiegano l'olfatto ma la vista, tanto che nei Paesi anglosassoni vengono definiti *sighthound*, cioè cani da caccia a vista. Più che la potenza del naso, nella caccia a vista conta soprattutto la velocità e in questo i levrieri sono insuperabili, inoltre sono rapidissimi a cambiare direzione e a zigzagare in strette serpentine. Ovvio quindi che il gioco preferito di questi cani sia quello di correre liberi giocando a inseguire i propri simili. Non è consigliabile, invece, impegnarli a inseguire un animale o uno zimbello per non stimolare il loro lato predatorio, già per altro ben sviluppato, che nella convivenza con altri animali o nelle passeggiate quotidiane in città potrebbe costituire un problema.



## TERRIER

I terrier sono nati per la caccia in tana e se hanno a disposizione un giardino si divertono un mondo a scavare buche. Per questo i tunnel dei soggetti impiegati in agility possono fare al caso loro, o anche i giochi di scavo, nascondendo un gioco o un bel bocconcino sotto terra e invitandoli a trovarlo.

## TERRIER TIPO BULL

Avrete certamente visto qualche immagine di pitbull o american staffordshire letteralmente “appesi” a uno pneumatico: quest’attività, che in alcuni Paesi è considerata un vero e proprio sport, si chiama “springpole” e se è decisamente poco adatta a cani pesanti e poco atletici, fa impazzire i terrier di tipo bull e rappresenta per loro un divertentissimo modo di scaricare un po’ di energia.

E non pensate che ci siano gli estremi per un maltrattamento: questi cani adorano farlo, nessuno li obbliga ad afferrare una corda o un manicotto con tutta la potenza di morso di cui sono capaci. Il tutto, ovviamente, deve svolgersi sotto l’attenta sorveglianza del padrone e l’oggetto da mordere deve essere appeso a un’altezza tale che le zampe posteriori possano poggiare sul terreno in qualsiasi momento.

Il cane deve poter mollare la presa quando vuole ma, competitivo com’è, un terrier di tipo bull andrebbe avanti all’infinito e sarà più probabile che tocchi al proprietario dover mettere al gioco la parola fine!





## SEGUGI

Se c'è una cosa che non manca ai segugi è l'olfatto! Sono nati per cercare, ecco perché i giochi preferiti da questi cani sono quelli di ricerca; con loro ci si può sbizzarrire a nascondere diversi oggetti invitandoli a trovarli usando il loro fiuto.

Un'unica accortezza: il cane non deve mai vedere il padrone mentre nasconde gli oggetti, non li deve trovare utilizzando la vista ma solo il proprio naso.

## CANI DA PASTORE

I cani da pastore sono per natura molto collaborativi con l'uomo e per questo preferiscono giocare insieme al proprietario. Adorano i giochi da riporto, che si tratti di palline o di frisbee, ed è consigliabile coinvolgerli in attività che li impegnino sia dal punto di vista fisico che da quello mentale.



## CANI D'ACQUA

Alcuni cani, come gli spaniel, i retriever e i terranova sono particolarmente portati a stare in acqua e nuotare, in virtù di alcune caratteristiche come il pelo idrorepellente e le zampe palmate. Per loro i giochi in acqua sono quanto di più divertente ci possa essere; ricordate comunque ai proprietari che il battesimo dell'acqua non va mai forzato, un cucciolo deve entrare in acqua spontaneamente, non deve essere obbligato.

Di oggetti da lanciare in acqua ce ne sono diversi: potete consigliare palline, frisbee, dummies (il dummy, o riportello, è un salamotto del peso di circa 400 grammi realizzato in





materiale resistente, molto utile per addestrare il cane al riporto) oppure, ideale per i cani di taglia grande e media, un finto bastone realizzato in materiale atossico che rimbalza e galleggia.

### CANI DA COMPAGNIA

Ci sono cani da compagnia tendenzialmente pigri e cani da compagnia, come il barbone, che sono dei veri terremoti e giocherebbero tutto il giorno. Si tratta di razze tendenzialmente molto legate all'uomo che amano giocare soprattutto con lui. Trattandosi di soggetti quasi esclusivamente di taglia piccola, consigliate giochi di dimensioni consone.

### MOLOSSI

I molossi sono cani di taglia grande, estremamente robusti, selezionati per tutti quegli utilizzi che richiedono forza e resistenza. Sono animali che sviluppano un grande attaccamento al padrone e hanno voglia di divertirsi e trascorrere il tempo insieme a lui.

I molossi amano palline, ossi e giochi in gomma resistente; ricordate ai proprietari che questi cani tendono però ad annoiarsi facilmente con i giochi da lancio preferendo quelli da presa, infatti impazziscono per manicotti, salsicciotti, corde... insomma tutto ciò che si può afferrare e tenere tra i denti.



Consigliate giochi indicati per cani di taglia grande e che diano garanzia di robustezza e resistenza, onde evitare che un cliente ritorni in negozio lamentandosi che il gioco comperato il giorno prima e dato con tanto entusiasmo al suo impaziente molosso è durato meno di cinque minuti!

### QUESTIONE DI "AROUSAL"

Ultimamente in ambito cinofilo si parla spesso di *arousal*, un termine piuttosto recente che sta a indicare il livello di attivazione emozionale di un soggetto. Indipendentemente dalla razza, ogni cane ha un proprio livello di attivazione emozionale che può andare da molto basso (stato di apatia) a molto elevato (eccitazione sfrenata).

È molto importante saper leggere lo stato emozionale di un cane per poter intervenire e riportare il suo *arousal* a un livello intermedio che corrisponde a una miglior capacità di apprendimento.

Il gioco è eccitatorio, ma si può anche giocare per calmare l'animale, quindi può essere utile per "regolare" l'*arousal*: se un cliente si lamenta del suo cane apatico e annoiato, proponetegli di intrattenerlo con giochi predatori o di movimento e di coinvolgerlo con un tono di voce allegro; viceversa se un cliente non ne può più del suo cane costantemente eccitato e ipercinetico, per abbassare il suo livello di stato emozionale consigliate attività più tranquille come giochi di attivazione mentale, di ricerca olfattiva o di masticazione, tenendo un tono di voce basso e parlando con calma.



# A che gioco giochiamo?

Come scegliere il gioco migliore per intrattenere il proprio cane? Assecondando e disciplinando le sue disposizioni e attitudini.

Le tipologie di gioco vengono spesso scelte nella convinzione che sia quello che il cane vuole: è opinione comune che i giochi di competizione soddisfino un suo bisogno e che a tutti i cani piaccia il gioco fisico, quindi la maggior parte dei proprietari, se pensa a un pas-satempo con il proprio amico, pensa a “lanciare qualcosa”, al “tira e molla” o a “fare la lotta”.

In realtà in natura non c'è un cane che tira il legnetto a un altro: lanciare degli oggetti per farli riportare al cane è un gioco da umani, i cani piuttosto giocano con i legnetti contendendosi.

È un errore poi ritenere che esistano giochi “vietati” che è meglio non fare: in realtà non esiste nulla che non si possa fare, l'importante è farlo nel modo corretto e in funzione del cane, non giocando solo ed esclusivamente a un gioco che possa sviluppare ed esasperare attitudini già presenti. Chiarito questo importante concetto, la lista di attività ludiche che un padrone può fare con il proprio cane è infinita e dà ampio spazio alla fantasia. Ecco alcuni suggerimenti.



## CORSE E SALTI

Il proprietario attivo e sportivo troverà sicuramente appagante correre e saltare con il proprio cane, ma è bene ricordare che queste attività implicano un sistema scheletrico ben formato, meglio dunque evitarle con cani ancora in crescita, soprattutto se di taglia grande. Qualche corsetta può andar bene, ma salti o repentini cambi di direzione sono assolutamente sconsigliati.

Al proprietario di un border collie che non vede l'ora di dedicarsi all'agility con il proprio cucciolo consigliate quindi di aspettare qualche mese prima di fargli affrontare gli ostacoli... per diventare un campione c'è sempre tempo!

## LA LOTTA

La fisicità nel gioco con il cane non è da evitare e come tutti i giochi fisici la lotta piace ai cani. Questo gioco, tra l'altro, abitua il cane a essere toccato e manipolato, anche se occorre insegnargli fin da piccolo a dosare la forza dei propri denti.



Se qualcuno vi chiede consigli su come mettere in riga un cucciolo troppo entusiasta, sconsigliate nella maniera più assoluta sgridate o punizioni corporali: il cucciolo potrebbe spaventarsi e perdere così interesse per il gioco, consigliate invece di spiazzarlo dandogli le spalle e lasciandolo improvvisamente da solo; sicuramente nel giro di poco tempo imparerà a giocare correttamente.

È facile che un cane che sta giocando alla lotta con il padrone si produca in qualche ringhio, è un fatto del tutto normale e non c'è da preoccuparsi se il ringhio si accompagna a una postura rilassata, magari con il cane abbassato sulle zampe anteriori e il posteriore in alto accompagnato da una bella scodinzolata. Le cose cambiano, invece, se con il ringhio la postura si fa rigida e con la coda ben ferma; se un cliente vi segnala questo problema, consigliategli di rivolgersi a un educatore cinofilo che possa risalire al motivo di tale comportamento e suggerire i giusti accorgimenti da adottare.

### IL TIRA E MOLLA

È un gioco che permette di lavorare sulla combattività e sulla possessività del cane.

L'azione di sbattere deriva dallo scuotimento della preda per spezzarle il collo, questo gioco evoca quindi un comportamento predatorio; i cuccioli lo fanno in modo molto naturale contendendosi degli oggetti.

Se fatto seguendo i giusti accorgimenti, per il cane è una bella gratificazione e anche un bel momento di intesa importante con il suo partner umano.

Se il cane tende a lasciare subito la presa assicuriamoci in primo luogo che non abbia dolo-





re ai denti (se è giovane e deve cambiare i dentini non allarmatevi, è normale, se invece è adulto e capiamo che ha dolori, magari anche quando mangia, controlliamo se non riesce a masticare e consultiamo subito il veterinario) o alle gengive (vediamo se sono arrossate e come sopra consultiamo il veterinario). Se questo gioco invece proprio non gli piace possiamo cambiare attività. Occhio però: non è consigliato per i cani più anziani, che hanno già qualche problemino ai denti e alle gengive.

È un gioco che non va fatto troppo spesso se il cane è piuttosto competitivo, in quanto diventerebbe assai difficile fargli perdere il vizio di afferrare e stratonare tutto ciò che gli capita a portata di bocca.

## I GIOCHI DI RICERCA

Sono giochi basati sulle capacità olfattive del cane e sul piacere di vederlo occupato insieme a noi in un'attività ludica non troppo impegnativa.

In molti centri cinofili oggi vengono svolte diverse attività che sfruttano l'olfatto del cane (pista, ricerca oggetti, ricerca persone, discriminazione olfattiva), ma ci si può cimentare anche il semplice proprietario: si può cominciare mettendo in fila una decina di bocconcini



terminando con un mucchietto più grosso che gli indica quando smettere di annusare. Al comando “cerca” il cane, senza fretta di arrivare in fondo, dovrebbe seguire la pista senza saltare da un boccone all'altro.

Si può arrivare a organizzare una vera e propria caccia al tesoro, facendo annusare al cane uno snack o uno dei suoi bocconcini preferiti e poi nascondere, mentre si trova in un'altra stanza. Dovrà mettere alla prova la sua capacità di annusare per bene tutto l'ambiente e il suo intuito per riuscire a recuperare tutti i premi nascosti.

## I GIOCHI PREDATORI

Lanciare una pallina, un frisbee o un legnetto oppure utilizzare uno straccio legato a una corda che andrà mossa simulando i movimenti di una preda: sono tutti giochi che stimolano l'istinto predatorio. Per questo, se il cane possiede una forte motivazione predatoria, è sconsigliabile stimolarlo continuamente ed esclusivamente con il lancio di oggetti e proporre anche altri tipi di giochi.

## NASCONDINO

Se il padrone si nasconde approfittando di un momento di distrazione del cane, questo sarà felicissimo di mettere alla prova il suo olfatto e anche l'udito, nel caso venga chiamato oppure il proprietario faccia qualche rumore. Non tutti i cani amano questo tipo di gioco, ci sono quelli a cui proprio non interessa ritrovare il padrone che si è nascosto con tanto entusiasmo, nel caso è meglio non insistere e optare per un altro tipo di gioco più “coinvolgente”.



## IL CANE CHE NON SA GIOCARE

Non tutti i cani sanno giocare, ci sono alcuni soggetti adottati nei canili che, provenendo da situazioni di estremo degrado e incuria, molto probabilmente non hanno mai visto un gioco in vita loro, altri hanno paura di giocare perché è stato loro inibito, altri ancora, fobici o che hanno subito maltrattamenti, hanno addirittura terrore del gioco e non provano nessun interesse se si lancia loro una pallina, anzi scappano il più lontano possibile.

Se un cliente arriva lamentando una situazione simile, consigliate di non forzare mai l'animale ma di far ricorso a molta pazienza per insegnargli a giocare.

Un cane adottato in età adulta, soprattutto se proveniente da un canile, potrebbe aver dimenticato come si gioca: ricorrere a un gioco che stimoli il suo senso predatorio può essere una buona soluzione, oppure si può ricorrere al cibo, sfruttando l'appetibilità di un bocconcino.

Si possono provare altri giochi, ricordando sempre che il cane non deve mai essere forzato e solo quando avrà provato interesse per un'attività in particolare si potrà andare avanti, ma sempre a piccoli passi.



### Buona lettura

L'argomento ludico nei cani è stato trattato da diversi autori, non c'è che l'imbarazzo della scelta.

- ✓ *Giocare con il cane. Divertimenti e passatempi per cani e padroni* di Christina Sondermann - Ed. De Vecchi;
- ✓ *100 idee per giocare con il tuo cane. Giochi educativi ed esercizi divertenti in casa e all'aperto* di Aldo La Spina - Ed. De Vecchi;
- ✓ *Giochi fai da te per cani: idee semplici e divertenti per far giocare in modo creativo il tuo amico a quattro zampe* di Pierluigi Raffo - Ed. Il Punto d'Incontro;
- ✓ *Addestra il tuo cane con il gioco. Tanti giochi per ogni esigenza* di Claire Arrowsmith - Ed. Il Castello;
- ✓ *Come divertire il tuo cane. Oltre 50 simpatici giochi da insegnare al tuo amico a quattro zampe* di Justine Harding e Mary Ray - Ed. De Agostini;
- ✓ *100 Idee Per Il Tuo Cane. Alimentazione, Giochi, Comunicazione, Psicologia e Molto Altro* di Jinks Romeo - Ed. Liberamente;
- ✓ *Il cane impara giocando. Allegria e successo nella pratica quotidiana* di Maria Hense e Christina Sondermann - Ed. Haqihana;
- ✓ *Gioca con il tuo cane* di David Sands - Ed. De Agostini;
- ✓ *50 giochi con il tuo cane* di Suellen Dainty - Ed. White Star;
- ✓ *Come giocano i cani* di Caterina Falconi - Ed. Lisciani.





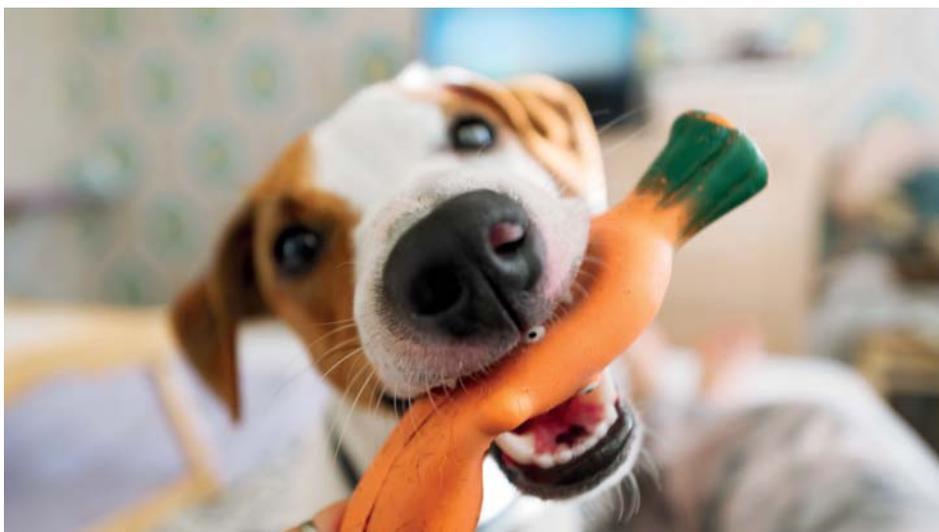
# Le regole del gioco

Giocare va bene ma occorre stabilire delle regole, sia che si giochi insieme al cane sia che giochi da solo. Bisogna, fin da quando è cucciolo, dare quelle che gli esperti definiscono “cornici” al gioco, cioè giocare solo in determinate situazioni che è l'uomo a stabilire, perché deve essere lui a decidere quando “accendere” e quando “spegnere” il gioco, non deve essere un'iniziativa del cane.

Durante queste attività ludiche, inoltre, non bisogna permettere che il cane arrivi a stancarsi, bisogna staccare prima la spina e smettere quando in lui c'è ancora entusiasmo.

## IL GIOCO “GIUSTO”

I giochi fisici comportano un notevole dispendio di energie ma paradossalmente non vanno privilegiati nei soggetti che sono iperattivi e ipercinetici. A un cliente convinto che più fa giocare il suo vivacissimo quattrozampe più questo si stanca, insomma, dite che le cose non stanno assolutamente così: se si cerca di far stancare un cane molto attivo attraverso un'intensa attività fisica, non lo si stancherà affatto, al contrario si otterrà un soggetto sempre più allenato e sempre pronto ad alzare l'asticella della fase di stanchezza!



A chi ha un cane che è un vero vulcano di energie, quindi, consigliate in particolare giochi di attivazione mentale, di ricerca olfattiva o collaborativi o le attività di masticazione per rinforzare gli stati di calma; i giochi più competitivi o stancanti andranno invece consigliati ai padroni di cani pigri, paurosi o con problemi comportamentali, per aumentare la loro sicurezza e il legame con il proprietario.

Altra cosa importante: la razza. Cani brachicefali, ovvero con il muso e la canna nasale corti, come il bulldog o il carlino, non sono adatti a fare attività fisica troppo intensa, soprattutto in giornate troppo calde e afose.

Il discorso fatto per i cuccioli vale anche per i cani adulti: mai utilizzare come giochi vecchi indumenti, una scarpa ormai da buttare o un calzino bucato, perché il cane, nemmeno quando è cresciuto, è in grado di distinguere un capo di vestiario appena acquistato da un vecchio.

Un ultimo consiglio: non è necessario che il cane abbia un'infinità di giochi a disposizione, anzi la cosa può essere controproducente: un po' come un bambino viziato che in mezzo a mille giochi perderebbe interesse e non si affezionerebbe a nessuno.

## UN PO' DI LOTTA VA BENE, MA...

Giocare in modo fisico va bene, ma sconsigliate ai proprietari di permettere al cane, fin da cucciolo, di giocare mordendo mani, caviglie o altre parti del corpo, perché potrebbe diventare una cattiva abitudine che soprattutto in alcuni soggetti molto eccitabili diventerebbe difficile da far perdere.

Imporre quelle che abbiamo definito “cornici” al gioco in questo caso può essere importante, ad esempio si può suggerire di fare la lotta solo quando si indossa un determinato indumento, in ogni caso non deve mai essere il cane a incominciare.



Alcuni cani (come già detto nell'articolo precedente) vanno matti per il classico tira e molla, un gioco che permette di lavorare sulla combattività e sulla possessività e un modo per l'animale di misurare la sua forza e quella del partner umano. È un gioco che può essere gratificante per cane e padrone, ma anche in questo caso è opportuno stabilire alcune regole: il cane deve imparare il comando "lascia" e abbandonare l'oggetto alle richieste del proprietario ed è bene smettere ogniqualvolta il cane diventa troppo eccitato o aggressivo, recuperando l'oggetto e dando al cane un bocconcino o il suo gioco preferito come premio.

Tira e molla e lotta sono giochi di tipo eccitatorio che stimolano la competizione e l'istinto predatorio, è normale che un cane ringhi durante questi giochi, ma se i ringhi dovessero farsi troppo intensi, è opportuno interrompere le attività e optare per qualcosa di più tranquillo.

## IL RIPORTO

Alcuni cani adorano riportare, soprattutto palline e legnetti, ma cosa fare se un cane non ne vuol sapere di lasciare il gioco che il padrone gli ha lanciato?

Assolutamente da evitare è cercare di togliere di bocca a un cane il proprio gioco: così facendo, infatti, non solo si va ad aumentare la sua possessività ma gli si può far perdere la fiducia nel padrone, che in questo modo gli porta via le sue "cose".

Se non è per nulla intenzionato a lasciare l'oggetto, consigliate di usare due giochi uguali e adottare la tecnica dello scambio: si lancia al cane uno dei due giochi, quando l'ha raggiunto, lo si deve ignorare e passare al secondo gioco. Più vistosamente si fa meglio è, perché si va a stimolare la sua curiosità. Il secondo gioco va lanciato quando il cane, con in bocca il primo, si sarà avvicinato al proprietario e, interessato al nuovo gioco, avrà lasciato cadere il suo. Mentre, e non prima che il cane rincorra il secondo gioco lanciato, occorre raccogliere subito il primo. I due giochi dovrebbero essere uguali, perché se sono diversi, il cane potrebbe scegliere di tenere quello che gli piace di più e giocarci da solo.

Nel lanciare palline o altri oggetti è importante tarare il lancio in base al tipo di cane, evitando di effettuare lanci lunghi con un soggetto anziano o un cane che sta imparando questo tipo di gioco.



Per insegnare questa attività è bene iniziare con lanci bassi, perché cani non esperti possono non vedere i lanci alti e non lanciare sempre nella stessa direzione, per evitare che il cane impari ad anticiparci.

La viva partecipazione è fondamentale: se un cane con in bocca un oggetto lo lascia e il proprietario lo prende e lo rilancia senza entusiasmo, potrebbe provare la sensazione che lo stia buttando via e dopo poche ripetizioni potrebbe perdere ogni motivazione nel riportarlo.

## SE GIOCA DA SOLO

Il gioco può essere un ottimo sistema per tenere impegnato il cane quando resta da solo in casa (e soprattutto evitare che sfoghi la sua noia sul mobilio di casa...), ma anche in questo caso è bene adottare alcuni accorgimenti.

Per prima cosa consigliate ai clienti il gioco giusto, perché ci sono giochi che sono consigliabili in assenza del padrone, mentre altri, come palline, salamotti, manicotti o giochi di attivazione mentale, devono rigorosamente essere fatti in sua compagnia.



I giochi scelti per far compagnia al cane quando è solo devono essere proposti esclusivamente in quel frangente per mantenere il suo interesse sempre alto. I migliori in questo caso si rivelano i giochi che possono essere riempiti di cibo, snack o bocconcini: far ricorso a tutto il suo ingegno per far uscire dal gioco i suoi premiati preferiti sarà un'attività che terrà impegnato il cane mentre il padrone non c'è.

### KONG O PIPOLINO?

Sia *Kong* che *Pipolino* sono giochi che potete tranquillamente consigliare ai padroni in cerca di qualcosa che tenga impegnato il loro quattrozampe quando è solo in casa.

Il *Pipolino* ha una funzionale forma a manubrio che facilita il movimento del distributore di crocchette, spingendolo il cane farà cadere a terra i bocconcini in esso contenuti. Alcune aperture possono essere ridotte per adattarle in modo variabile alle dimensioni dei bocconcini utilizzati e per aumentare il livello di difficoltà è possibile ridurre il loro numero.

Si tratta di un gioco che può essere utilizzato da tutti i cani a partire dai due mesi di età. *Kong* è un giocattolo rigido di forma conica, disponibile in diverse dimensioni e vuoto all'interno, che va riempito con del cibo particolarmente gradito al cane. L'animale dovrà sforzarsi di scoprire come muoverlo per far uscire il cibo, stimolando la propria intelligenza. È un gioco adatto a cani di tutte le razze realizzato in resistente caucciù che, rimbalzando a destra e a sinistra in modo imprevedibile, risveglia nell'animale l'istinto di caccia.

*Kong* può essere riempito con crocchette, alimenti umidi, pezzetti di wurstel, formaggio (attenzione che il cane non sia intollerante al lattosio) oppure con paste specifiche - realizzate dalla stessa casa produttrice - al gusto di fegato, usate da sole o amalgamate a snack o biscotti.

Consigliate sempre il modello delle dimensioni adatte al cane: se troppo piccolo farà fatica a far uscire il cibo con la lingua, se troppo grande, al contrario, l'impresa sarà fin troppo facile.





# Con i piccoli... è più bello!

Se è vero che il cane resta un giocherellone per tutta la vita, è altrettanto vero che i bambini sono i suoi compagni di gioco preferiti. Veder giocare i più piccoli con il quattrozampe di casa fino all'esaurimento delle loro energie è davvero uno spettacolo, ma occorre sempre la presenza di un adulto che vigili attentamente, perché il gioco deve restare tale e non deve mai trasformarsi in uno scontro.

Non è automatico che un cane, di qualsiasi razza sia, diventi il compagno di gioco di un bambino semplicemente perché è stato adottato ed è arrivato in famiglia: ci sono molte variabili da prendere in considerazione, dalle dimensioni, al sesso, all'indole di ciascun soggetto.

Ci sono cani di grossa taglia molto materiali nel gioco che possono quindi costituire un pericolo se il bambino è molto piccolo, non tanto per la loro aggressività quanto per le dimensioni, ma ci sono al contrario cagnolini di mezzo quintale che sembrano consci della loro stazza ed esibiscono nei confronti dei più piccoli una straordinaria delicatezza, così come cagnetti di pochi chili che sono dei veri prepotenti e altri che sembrano rendersi conto della giovane età del loro compagno.



In linea di massima una femmina è più paziente di un maschio nel sopportare le intemperanze e gli approcci un po' materiali di un bambino, ma ci sono anche maschi che si fanno fare davvero di tutto. Quanto alla razza, sarebbe fin troppo facile dire che tutti i labrador sono buoni e che invece i pit bull sono cattivi; in realtà molto dipende dal singolo cane, se è possessivo, geloso o ha problemi caratteriali e, come vedremo, anche dal modo in cui gli adulti gestiscono la convivenza.

## GIOCARE SÌ, MA SOTTO CONTROLLO

A mamma e papà spetta il compito di verificare il carattere del proprio cane, magari consultandosi con il veterinario, con un esperto comportamentalista o con l'allevatore se il cane è di razza, ricordando che se all'animale è venuta a mancare la corretta socializzazione con i suoi simili quando era cucciolo, è molto probabile che non abbia imparato a regolare la forza del suo morso. Questo può costituire un problema, perché se manca l'inibizione al morso una morsicata con intenzioni "ludiche" può risultare dolorosa anche se data da un cane di piccola taglia, quando c'è di mezzo un bambino. Se il cane ha un trascorso di questo genere, meglio evitare giochi che implicino l'uso delle mani o altre parti del corpo, perché i segni dei denti possono fare non solo male fisicamente ma possono traumatizzare il bambino.

In ogni caso quando un cane gioca con un bimbo è sempre consigliabile la supervisione di un adulto, soprattutto se il bambino è ancora molto piccolo: non dimentichiamo che l'atteggiamento predatorio del cane è del tutto naturale, fa parte del suo DNA, sta all'adulto osservarne attentamente il comportamento e valutare quando la sua postura indica invito al gioco e quando invece sta per scattare un eventuale atto di predazione.



## PRIMA IL CANE O PRIMA IL BAMBINO?

Il rapporto che si instaurerà tra cucciolo di cane e cucciolo d'uomo, e quindi anche l'aspetto ludico che ne deriverà, dipende da molti fattori, in particolare occorre esaminare il caso in cui il cane sia già parte della famiglia all'arrivo del bambino o viceversa.

Se il bambino arriva quando c'è già un cane a farla da padrone su poltrone e divani, l'attenzione degli adulti va riservata al comportamento del bambino che cresce. Finché è nella culla i problemi sono relativi ma quando comincia a gattonare tutto dipende dal tipo di rapporto che si è creato: un cane che è stato tenuto isolato quando il bambino era molto piccolo e che improvvisamente se lo vede vagabondare per casa può considerarlo alla stessa stregua di una preda e aggredirlo, attaccandolo di sorpresa dopo averlo puntato. Un cane che invece abbia già confidenza con il bambino fin dal suo ingresso in casa e che ne abbia sentito l'odore si comporterà come qualsiasi cane da caccia che, crescendo con il gatto di casa, avrà imparato che quello è ben diverso dagli altri felini del vicinato e come tale merita rispetto.

Se è invece il cane ad arrivare in una casa con già dei bambini presenti, il suo comportamento dipenderà molto dalla sua età: un cucciolo, soprattutto se ben socializzato, non avrà nessun problema a divertirsi, giocare e correre con loro, a simulare una lotta o a tirare uno straccio. Se si tratta invece di un soggetto adulto, molto dipende dalla sua indole e dalla sua predisposizione al gioco, in questo caso è bene aspettare che sia il cane a far capire che vuole giocare, assumendo la tipica posizione di inchino abbassandosi sulle zampe anteriori e scodinzolando.



## PERCHÉ SIA SEMPRE GIOCO

Spesso si sottovalutano le situazioni: quante volte vi sentite dire dai clienti frasi del tipo "mio figlio fa proprio tutto al nostro cane", "il mio bambino gli tira la coda, gli mette le dita negli occhi, lo tormenta ogni secondo" oppure "lui è tanto buono, non reagisce mai"?

Cominciate a dire ai genitori che per stabilire una sana relazione tra cane e bambino è importante partire dalla base, cioè insegnare al piccolo che il cane NON è un giocattolo ma un essere che va rispettato. Deve capire che non vanno mai fatti giochi violenti, non bisogna tirargli la coda, fargli i dispetti, fargli sparire i suoi giochi preferiti o invadere i suoi spazi.

Sottolineate che il rispetto dell'animale è fondamentale, perché anche il cane più paziente del mondo può perdere le staffe; in genere se è un soggetto ben equilibrato la sua reazione potrebbe essere preceduta da ringhi di avvertimento che gli adulti non devono sottovalutare, allontanando il bambino o, se già grandicello, fargli capire di cambiare subito atteggiamento. Non è il cane che è cattivo in questo caso, ma è il bambino che ha sbagliato l'approccio.

Nel caso in cui il cane di casa sia molto possessivo nei confronti delle proprie cose (cuccia, giochi, osso, ciotole) al bambino andrà insegnato a rispettare i suoi spazi.

È vero che il cane resta un giocherellone fino a età avanzata, ma anche lui invecchia e la sua voglia di giocare tende a diminuire, mentre aumenta quella di dormire. Va quindi spiegato al bambino che deve imparare a rispettare le nuove esigenze del suo amico, lasciandolo tranquillo quando vuole riposare e accontentandosi di giocare con lui solo quando dimostra di averne intenzione. È il bambino che deve adeguarsi alla nuova situazione, non il cane!

## SE IL CANE NON È DI CASA

Un bambino che ha dimestichezza con il cane o i cani di casa e gioca volentieri con loro, ha spesso l'errata convinzione che tutti siano uguali e che abbiano la stessa voglia di giocare.



L'approccio con un soggetto che non si conosce deve essere molto cauto, al bambino andrà spiegato qual è il comportamento migliore da tenere e quali cose è meglio evitare, come fissare il cane negli occhi, togliergli un gioco dalla bocca, urlare, toccarlo da dietro all'improvviso, tirargli la coda o le orecchie, cercare di accarezzarlo sulla testa o accarezzarlo contropelo. Un corretto atteggiamento di fronte a un cane mai visto, invece, dovrà essere tranquillo, con movimenti lenti, meglio inginocchiandosi tendendo la mano e aspettando che sia lui ad avvicinarsi e ad annusare. Se dimostra buone intenzioni, si può cominciare a toccarlo alla gola e poi accarezzarlo sul dorso sempre in direzione del pelo. Se l'incontro è andato a buon fine è molto probabile che, se il cane ha intenzioni giocose, coinvolga il suo nuovo amico in questa attività.

### GIOCHI DA FARE INSIEME

Cane e bambino possono fare tantissimi giochi insieme ma è importante che le prime volte ci sia sempre un adulto presente a verificare che le modalità siano corrette da parte di entrambi. Sicuramente il gioco con la palla è il preferito da cani e bambini, consigliatene sempre una adatta alle dimensioni del cane; all'inizio non sarà facile convincerlo a mollare la presa e lasciare il gioco nelle mani del suo piccolo amico, ma con pazienza si può arrivare a insegnare il comando "lascia" che il cane sarà ben lieto di eseguire se sa che il bimbo è pronto per un nuovo lancio. Anche il nascondino è un gioco in grado di coinvolgere cuccioli d'uomo e di cane: il cane si deve mettere seduto (con qualcuno che controlli che effettivamente resti in posizione), il bimbo si va a nascondere tenendo uno snack in mano e comincia a chiamarlo e all'animale verrà riservata la doppia soddisfazione di aver trovato il suo padroncino e di gustarsi il suo bocconcino preferito.

Tanti altri giochi si potrebbero suggerire, dalle corse insieme ai bocconcini nascosti, dal classico tira e molla ai salti degli ostacoli, se il bambino è già un po' grandicello la dimensione ludica può favorire anche il percorso educativo. Si può partire dai comandi di base come "seduto" e "terra" per poi passare a cose più complesse come insegnare a dare la zampa. Dal gioco si può passare a coinvolgere il bambino anche nelle mansioni quotidiane della gestione del cane, come preparare la pappa, assicurarsi che la ciotola dell'acqua sia sempre piena, portarlo a passeggio, spazzolarlo e pulirgli le zampe prima di farlo entrare in casa.



### Buona lettura

Ai genitori ansiosi o responsabili che intendono fare tutto il possibile perché la convivenza tra bambini e cane di casa sia il più serena possibile, potete consigliare questi testi:

- ✓ *Cani e bambini. Guida a un'armoniosa convivenza* di Frauke Ohl e Nienke Endenburg - Ed. L'Airone Editrice;
- ✓ *Bimbi e cani. Guida pratica a una convivenza sicura e un'amicizia preziosa* di Danilo Berteotti - Ed. Ultra;
- ✓ *Good dog, happy baby. Prepara il cane all'arrivo del tuo bambino* di Michael Wombacher - Ed. De Agostini;
- ✓ *Cani e bambini: istruzioni per l'uso* di Angelo Gazzano - Ed. Plus.



# Dove giocare?

Facile dire che è bello giocare con il cane, ma se non si dispone di un bel giardino o di un cortile, dove portarlo per divertirsi con lui o lasciare che giochi con i suoi amici?

Se i clienti dovessero chiedervi qualcosa in merito, fate presente che spetta ai Comuni stabilire regole in merito all'accesso degli animali nei parchi o giardini pubblici. Molte città hanno redatto un Regolamento del verde urbano che contiene norme relative alla corretta gestione delle aree verdi e disciplina le attività che vi possono essere svolte.

Può capitare, come è già successo, che un primo cittadino arrivi a emanare un'ordinanza che preveda un divieto generalizzato di accesso ai cani, anche quando sono al seguito del proprietario, nei giardini e parchi pubblici della città. Se dovesse arrivare un proprietario particolarmente arrabbiato per la cosa, ricordategli che a livello nazionale l'accesso ai cani nei luoghi pubblici e aperti al pubblico è attualmente disciplinato dal Regolamento di Polizia Veterinaria, che prevede *"l'obbligo di idonea museruola per i cani non condotti al guinzaglio quando si trovano nelle vie o in altro luogo aperto al pubblico"*.

In poche parole a livello nazionale l'accesso non è vietato, ma obbliga il proprietario a scegliere se tenere il proprio cane al guinzaglio o mettergli la museruola. Se in un'area verde si lascia libero l'animale di giocare e correre senza guinzaglio né museruola, quindi, al proprietario può essere comminata una sanzione pecuniaria.

Molti comuni hanno adottato provvedimenti restrittivi, motivandoli con problemi di natura igienico/sanitaria o per tutelare l'incolumità dei cittadini, ma diverse sentenze del TAR hanno annullato le ordinanze decisamente troppo rigorose sulla base del fatto che il provvedimento del divieto assoluto è sproporzionato rispetto agli altri interessi tutelati ed eccessivamente limitativo della libertà di circolazione delle persone.

## LE AREE CANI

Sono sempre più numerose nelle cittadine italiane le aree cani, ovvero zone di un centro abitato in cui i quattrozampe possono giocare in tutta libertà, correre e interagire tra loro.

L'area cani, però, non è un luogo dove cani e padroni possono fare tutto quello che vogliono, si tratta di un suolo pubblico e come tale sottoposto a regolamentazione: per garantire la pulizia e l'igiene pubblica i proprietari devono essere sempre muniti di sacchetti (quindi potete suggerirne l'acquisto, magari accompagnati da un pratico dispenser), le deiezioni vanno raccolte, il cane va legato in caso di pericolo per la pubblica incolumità e per legge il possessore e/o proprietario è responsabile per eventuali danni dallo stesso arrecati (art. 2052 Codice Civile).

I proprietari sono espressamente identificati nelle *"persone fisiche che a qualsiasi titolo hanno in custodia e conducono uno o più cani, a cui fanno capo tutte le responsabilità civili e penali derivanti dal comportamento degli animali in affidamento, anche temporaneo, all'interno e all'esterno delle aree verdi riservate ai cani"*.

Alcuni comuni hanno stabilito una sorta di "galateo" atto a regolamentare la convivenza tra cani e proprietari, ad esempio è compito dei proprietari verificare che i cancelli siano chiusi correttamente sia in entrata che in uscita, avere con sé guinzaglio e museruola e attrezza-





tura idonea a raccogliere le deiezioni. I cani, inoltre, devono essere identificati con microchip, registrati all'anagrafe regionale canina e in regola con le profilassi vaccinali contro le malattie infettive e trattati contro i parassiti. Infine cuccioli di età inferiore a tre mesi, femmine in calore, cani malati o convalescenti e aggressivi possono accedere all'area solo in assenza di altri cani.

Il tempo massimo di permanenza consentito, se altri cani incompatibili sono in attesa di entrare, è fissato in 20 minuti.

È compito di ogni proprietario o conduttore, infine, adoperarsi per favorire la socializzazione tra i cani, evitando con cura ogni comportamento che possa scatenare aggressività o competizione, tra cui distribuire alimenti o introdurre giochi.



Conoscere bene il proprio animale è fondamentale per usufruire al meglio dell'area cani: il proprietario di un cane anziano, ad esempio, dovrà aspettare a entrare se in quel momento all'interno ci sono cani giovani che stanno giocando e correndo come pazzi; così come il proprietario di una femmina in calore dovrà evitare di entrare se l'area è occupata da focosi maschi che non vedono l'ora di fare la sua conoscenza!

### BOCCONI O ESCHE AVVELENATE

Senza creare eccessivo allarmismo, un problema che un po' in tutta Italia sta interessando le aree destinate ai cani è la presenza di bocconi o esche avvelenate, nonostante una specifica normativa ne vieti l'utilizzo e la detenzione.

Se nell'area cani vengono individuati dei bocconi avvelenati o contenenti oggetti appuntiti non bisogna recuperarli né gettarli, ma fare un'immediata segnalazione alle forze dell'ordine (Polizia Locale, Carabinieri, Polizia di Stato) chiedendo un immediato sopralluogo affinché siano raccolti campioni della sostanza e sottoposti a controllo.

La Polizia Locale, secondo le necessità del caso, valuta se circoscrivere l'area e vietarne l'accesso al pubblico (apponendo appositi cartelli) fino alla completa rimozione del materiale sospetto.

### GLI ASILI PER CANI

Molti amanti dei cani rinunciano all'idea di avere un quattrozampe in casa ritenendo che gli impegni lavorativi e familiari mal si concilino con la sua presenza, non potendo garantirgli la possibilità di giocare e socializzare con i suoi simili. L'avvento degli asili per cani ha reso possibile una soluzione in tal senso anche al proprietario super-impegnato.

La Germania è stata uno dei primi Paesi europei ad avere asili per cani, il primo Huta (così vengono chiamati) è stato aperto ad Hannover nel 2003 e il grande successo riscontrato ha permesso l'apertura di asili anche a Brema, Amburgo, Berlino e Duesseldorf.

Gli Stati Uniti sono sempre in prima linea con le idee più innovative: Wag Hotels e D Pet Hotels sono strutture enormi dotate di ogni comfort e garantiscono non solo le classiche attività ludiche e ricreative ma anche la possibilità per i cani di fare yoga, guardare la TV o correre sul tapis roulant.

Proprio come gli asili per bambini, anche quelli per cani permettono di divertirsi, giocare, socializzare, imparare le regole della convivenza e dell'educazione, dal momento che solitamente sono gestiti da educatori o istruttori cinofili.



Spesso dispongono di ampi spazi nel verde in cui i cani di città, abituati a brevi passeggiate sotto lo smog e in mezzo al traffico, possono sfogarsi a piacimento. Per molti quattrozampe andare all'asilo diventa così un'attività davvero piacevole e molti gestori assicurano che i propri "clienti" sono felicissimi di arrivarci la mattina e un po' meno quando devono tornare a casa. L'aspetto più positivo degli asili, che spiega il successo di queste strutture, è la socializzazione. Il cane infatti è un animale sociale e frequentando l'asilo ha modo di soddisfare questa sua esigenza primaria, oltre a imparare le regole della convivenza e dell'educazione. Ovviamente il soggetto che fa il proprio ingresso in asilo viene valutato attentamente prima di decidere il suo inserimento insieme agli altri, si tratta di un momento delicato che in molti centri viene facilitato dalla presenza di cani tutor di provata affidabilità il cui compito è quello di accogliere i nuovi arrivati.

In linea di massima un asilo per cani somiglia proprio a un asilo per bambini, non ci sono gabbie o strutture coercitive e i cani vivono preferibilmente tutti insieme, anche se non mancano ampi locali separati che vengono utilizzati solo in casi eccezionali, ad esempio in presenza di soggetti con problemi di socializzazione che hanno difficoltà a interagire con i propri simili. Alcune di queste strutture offrono ai clienti anche numerosi servizi extra: palestre, piscine, servizio di toelettatura, taxi dog per portare il cane dal veterinario o dal toelettatore nel caso il padrone non possa farlo, corsi di obbedienza di base o di educazione più avanzata. Quanto ai prezzi, variano da 8 a 15 euro l'ora, 18-20 euro per mezza giornata, 24-30 euro per un'intera giornata, ma è possibile usufruire di pacchetti settimanali o mensili sicuramente più convenienti.

Gli asili per cani sono una realtà sempre più numerosa nel nostro Paese un po' in tutte le regioni, ormai sono in aumento un po' in tutta Italia. Se un cliente dovesse chiedervi se ne esistono anche nella sua città consigliategli di cliccare sul web "asilo per cani" seguito dal nome della città interessata: ne troverà sicuramente uno.

### CANI AL GUINZAGLIO? MEGLIO CHE NON GIOCHINO...

Si può far giocare due cani che si incontrano e sono al guinzaglio? È un'esperienza che sarà sicuramente capitata a qualsiasi proprietario e per quanto sia bello vedere il proprio cane che scodinzola felice all'idea di essersi imbattuto in un potenziale compagno di gioco il consiglio da dare è "no"!

Quando due cani hanno voglia di giocare saltano, girano su se stessi, si muovono di qua e di là... e un conto è fare queste cose liberi, un conto è farle da legati, perché i rispettivi guinzagli comincerebbero a intrecciarsi e ad attorcigliarsi sia su di loro che attorno alle gambe dei loro proprietari, con il risultato che qualcuno potrebbe farsi male o si potrebbero creare situazioni di tensione non sempre facili da gestire. A maggior ragione se l'incontro avviene nel centro cittadino, magari su un marciapiede piuttosto affollato. Con i guinzagli estensibili le cose potrebbero addirittura peggiorare, perché se lasciati in tutta la loro lunghezza i grovigli potrebbero farsi davvero difficili da sbrogliare.

Meglio sarebbe quindi che i due impazienti amici camminassero obbedienti al fianco dei proprietari, in attesa di arrivare a un'area cani in cui, finalmente, possano essere sguinzagliati e dare sfogo a tutta la loro vitalità!



Non sei ancora  
**un fan**  
della pagina  
**Facebook**

di

**Zampotta®?**

LA RIVISTA LEADER PER I NEGOZIANTI DI PRODOTTI PER ANIMALI

 [www.facebook.com/ZampottaMagazine](http://www.facebook.com/ZampottaMagazine)

**Affrettati** a mettere il tuo



per essere aggiornato  
sulle novità del settore!





# I giochi più gettonati

Sicuramente i giochi preferiti da cani e padroni sono la pallina, il frisbee e gli attrezzi per il tira e molla, come corde e manicotti. Qualunque sia il gioco acquistato, è opportuno raccomandare sempre di controllarne lo stato per evitare che possa venire ridotto in pezzi che il cane potrebbe ingerire, con conseguenze facili da immaginare.



## LA PALLINA

Cominciamo con il dire una cosa: di sicuro nel vostro pet shop non vendete palline da tennis, ma se un cliente vi dice che le usa per far giocare il proprio cane, mettetelo in guardia! Il rivestimento di queste palline infatti è costituito da fibra di vetro, che sui denti esercita un'azione abrasiva né più né meno che la carta vetrata; dunque se l'animale non ci gioca spesso non è un problema, ma se ci si diverte ogni giorno rischia di consumarsi i denti, e non poco!





Le alternative alla pallina da tennis del resto non mancano, e qui sta alla professionalità del negoziante proporre quelle più consone alle esigenze del proprietario e soprattutto delle giuste dimensioni per la bocca del cane.

La maggior parte delle palline è realizzata in robusta gomma a prova di denti, alcuni modelli presentano una superficie rugosa e irregolare per esercitare un benefico massaggio sulle gengive, ci sono palle in silicone che si illuminano quando vengono scosse e permettono di giocare anche al buio, ci sono palline galleggianti o che fanno movimenti imprevedibili per stimolare il senso predatorio e altre realizzate in morbido peluche, ideali per giocare in casa senza far troppo rumore. Ci sono inoltre quelle con lo squeak, che sottoposte a pressione fanno un rumore che attira e incuriosisce il cane.

Alcune palline sono provviste di corda, un'utile appendice che consente al proprietario di interagire nel gioco con il cane e non essere solo un passivo lanciatore e, non trascurabile vantaggio, sarà più facile recuperare il gioco dalle fauci di un cane che non ne vuol sapere di lasciarlo.

Se un cliente, infine, vi assicura che il suo quattrozampe è un autentico pallina-dipendente, potreste proporgli uno sfiziosissimo lanciapalline, un attrezzo che consente anche ai padroni più pigri di fare lunghi lanci senza sforzo e che i cani amanti del riporto troveranno irresistibile.

### LA CORDA

I giochi di corda sono molto apprezzati dai cani e costituiscono un divertente passatempo che, nei modelli più resistenti, può durare a lungo anche in presenza di soggetti con dentature forti e resistenti. Hanno inoltre il vantaggio di esercitare un effetto benefico su denti e gengive.



Ci sono giochi a corda doppia, particolarmente resistenti e realizzati in cotone, con diversi nodi, alcuni modelli dispongono di un pratico passante per la mano che rende più facile il gioco del tira e molla, altri modelli sono una combinazione tra corda e peluche, con poca imbottitura per animali dal morso medio. Altri ancora hanno lo squeak integrato oppure parti da mordere con piccole punte massaggianti o, infine, alla corda abbinano una pallina.

### IL FRISBEE

Non tutti i frisbee sono adatti ai cani, il peso del disco e la durezza del materiale sono fondamentali per la salvaguardia della sua salute: se troppo pesante o duro, infatti, potrebbe danneggiare i denti e le gengive, al contrario se troppo morbido, volerebbe in modo irregolare impedendo al quattrozampe di prevedere la traiettoria e quindi di programmare il salto in modo composto. I dischi corretti che non dovrebbero mai mancare in un pet shop ben fornito sono rigidi ma realizzati in gomma o in plastica oppure in corda e tessuto, presentano una bombatura centrale che permette una più prolungata permanenza in aria e una zona ruvida che facilita una migliore presa.

Consigliate ai proprietari di lavare i frisbee dopo ogni utilizzo e levigarli in modo che i bordi siano sempre lisci, eliminando quelli rotti che potrebbero causare ferite.

Per quanto riguarda i colori, le dimensioni e i materiali, c'è davvero l'imbarazzo della scelta! A seconda delle richieste, infatti, potete suggerire dischi più morbidi al tatto ideali per cani



dal morso leggero, dischi più resistenti per cani dal morso forte, dischi per cani con morso medio, frisbee di dimensioni ridotte ottimi per iniziare al gioco i cani più paurosi e ideali anche per i cuccioli, dischi realizzati con mescole particolari che rimangono flessibili anche a basse temperature e quindi possono essere usati anche in inverno, dischi con diametro maggiorato studiati per volare bene anche in presenza di vento, dischi super-professionali ideali per le competizioni, che consentono lanci molto lunghi oppure pensati soprattutto per il freestyle.

### I SALAMOTTI E I TUG

I salamotti, giochi ideali per il classico tira e molla, stimolano la presa, la combattività e l'istinto predatorio nei cani di tutte le età.

La maggior parte dei modelli sono realizzati in juta, in pelle o in tela francese e sono provvisti di comode impugnature che facilitano la presa da parte del proprietario; possono avere diverse consistenze, da medio-dura per cani dal morso pieno e fermo, a morbida per soggetti più anziani o con un morso più leggero ed essere anche di dimensioni ridotte, ottimi per il gioco e l'addestramento di cuccioli e cani di piccola taglia.

Oltre ai salamotti potete suggerire, soprattutto per chi oltre al gioco voglia dedicarsi al vero e proprio addestramento, anche i cuscini, realizzati in tela francese e dotati di tre maniglie, con rivestimento in pelle nella zona morso.

Ci sono infine i tug, ideali per stimolare il senso predatorio di cuccioli e cani paurosi o inesperti perché insegnano loro a mordere e tirare. Si tratta di giochi in cui la zona da mordere è realizzata in morbida pelle, in microfibra oppure ricoperta di pelo, alcuni modelli sono forniti di maniglia ammortizzata, altri dispongono di una tasca porta-premietti, altri ancora di una lunghina con impugnatura ammortizzata che permette di muovere il gioco a piacimento per incoraggiare il cane ad afferrarlo.



## I GIOCHI MASTICABILI

I cani impazziscono per i giochi masticabili, che se da un lato stimolano la salivazione e contribuiscono all'igiene dentale rimuovendo la placca e prevenendo la formazione di tartaro, dall'altro intrattengono il quattrozampe e lo divertono.

Con i denti che si ritrova, qualsiasi cosa potrebbe essere adatta a un cane da masticare, ma dal momento che esistono giocattoli appositamente realizzati, è meglio proporre esclusivamente quelli.

Anche in questo caso un negozio ben fornito deve poter proporre ai clienti una gamma di giochi masticabili che sia la più vasta possibile, in modo da andare incontro alle esigenze di tutti i proprietari, alle taglie di tutti i cani e soprattutto alla loro capacità masticatoria.



Si va dal classico osso (in nylon o in pelle di manzo o di maiale, magari ripieno di gustosa trippa o irresistibile pollo) ai giochi sferici, da quelli a forma di legno ai peluche più morbidi, e poi ancora radici in legno duro e bastoni in legno, corna di cervo o di bufalo, orecchie di manzo, di coniglio o di maiale, ossi di prosciutto, di cavallo, di cervo e persino di struzzo.

## I GIOCHI DA EVITARE

Se ci sono giochi assolutamente da sconsigliare sono quelli studiati per i bambini, perché potrebbero contenere piccole parti che il cane potrebbe facilmente staccare e ingerire.

Peluche e bambole che il bimbo di casa non usa più quindi sono da evitare, perché non studiati espressamente per il cane. I peluche, ad esempio, potrebbero avere un'imbottitura di materiale pericoloso per l'animale, i bambolotti potrebbero avere capelli, occhi o bottoni che il cane potrebbe staccare facilmente o altre piccole parti attaccate con la colla.





# I giochi di attivazione mentale

È bello veder giocare il proprio cane, mentre rincorre i suoi amici o riporta per l'ennesima volta una pallina, attività che stancano il suo fisico e per questo utilissime per mantenerlo in forma.

Ma anche il suo cervello ha bisogno di mantenersi allenato e questo è possibile facendo ricorso ai giochi di attivazione mentale o *problem solving*, utili perché allenano la mente dell'animale e mettono alla prova le sue facoltà intellettive.

## A CHI SONO ADATTI

La gratificazione di questi giochi è il cibo, quindi un cane che per vari motivi (molto anziano, malato o convalescente) sia inappetente, avrà ben poca voglia di cimentarsi ma, per tutti gli altri, l'idea di ingegnarsi per trovare l'agognato bocconcino sarà più che allettante!

Con queste attività il quattrozampe, di qualsiasi età, sesso e razza può sviluppare la propria intelligenza in modo sempre crescente, imparando a ragionare e a riflettere in modo tranquillo, senza ansia da prestazione o spirito agonistico e questo sarà utile soprattutto nei cani timidi e insicuri, perché acquisiranno più fiducia in sé stessi.

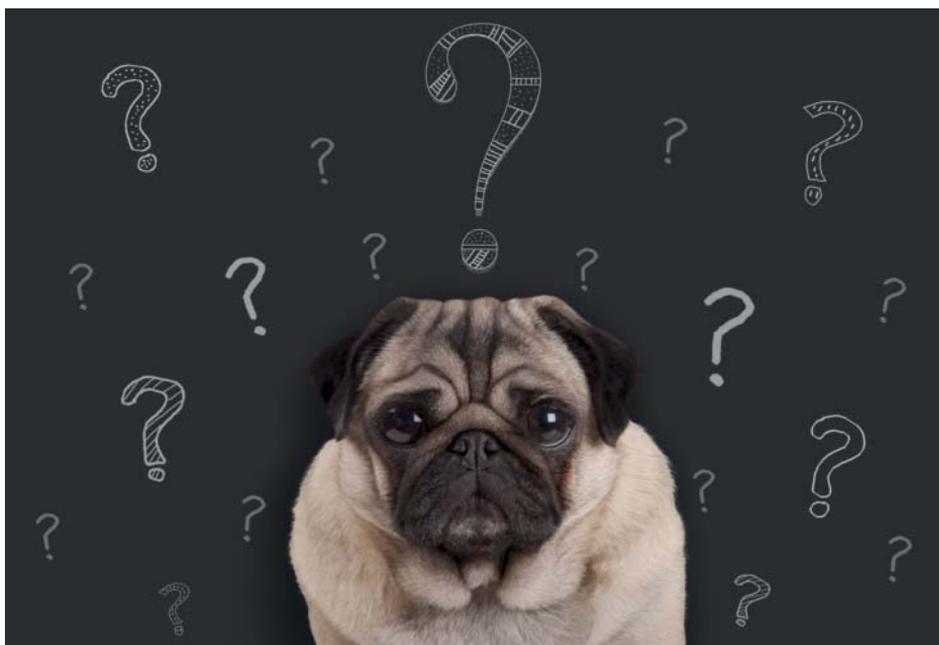
Proprio per questo è estremamente importante che la sessione di gioco si concluda sempre in modo positivo: se il cane non è capace di risolvere il problema ed è in difficoltà, meglio proporre uno più facile che sia in grado di risolvere, la gratificazione non deve mai trasformarsi in frustrazione!

Cani ipercinetici e cani che non possono uscire di casa perché convalescenti troveranno un modo per stancarsi e anche il cane un po' avanti con gli anni, che magari non ha più l'energia per fare lunghe passeggiate, potrà divertirsi e trascorrere un po' di tempo in modo alternativo. Particolare attenzione va riservata nel caso di cani molto agitati: meglio non proporre giochi troppo complicati, perché è difficile che riescano ad avere la necessaria concentrazione.

In alcuni canili municipali i giochi di attivazione mentale vengono utilizzati, con risultati molto incoraggianti, per stimolare i cani ospiti e rendere meno stressanti le lunghe giornate trascorse nei box.

## IL RUOLO DEL PADRONE

A differenza di altre attività utili a tenere impegnato il cane in assenza del proprietario, i giochi di attivazione mentale richiedono la presenza del padrone e proprio per questo "giocano" un ruolo fondamentale nel rapporto tra i due. Essere presenti però non significa aiutare il quattrozampe: il compagno umano deve essere partecipe, incoraggiare, magari spostare





un gioco e rimetterlo nella giusta posizione, ma non deve mai aiutare il cane, tutt'al più può intervenire nel caso si renda conto che l'animale è in difficoltà, pronto a proporre un gioco di più semplice soluzione.

Il padrone non deve nemmeno premiare il cane che risolve il gioco, perché il premio, la gratificazione, consiste già nell'essere riuscito a trovare il bocconcino.

In questo modo per il quattrozampe il padrone assume un ruolo sempre più interessante: non è solo qualcuno che gli dà da mangiare, lo gestisce quotidianamente, gli impartisce qualche ordine e gli concede magari di dormire sul letto, ma diventa colui che lo coinvolge in qualcosa di davvero interessante e divertente.

È il padrone, infine, a proporre i giochi e nei suoi confronti anche il cane più restio e ribelle comincia a provare stima e rispetto.

È il padrone che comincia il gioco ed è lui a deciderne la fine, il cane imparerà così a fare del compagno umano il suo costante riferimento e anche i soggetti più indipendenti e difficili realizzeranno che non è poi così male dargli fiducia.



### GIOCHI CHE FANNO BENE

Un indubbio vantaggio dei giochi di attivazione mentale è che si possono fare tranquillamente in casa, quindi possono tenere impegnato il cane anche nelle giornate più fredde e piovose senza dover uscire.

Ma hanno anche molte altre qualità, da ricordare al cliente al momento dell'acquisto: prevengono problemi di comportamento, aiutano a tenere mentalmente attivi anche i cani più pigri e anziani, sono ideali per i soggetti timidi e paurosi perché li aiutano ad avere più fiducia in sé stessi aumentando l'autostima e la sicurezza, migliorano la relazione con il pro-



prietario aumentando nel cane il piacere di fare attività con lui, sono molto utili per aumentare nell'animale la capacità di tollerare livelli di stress senza arrendersi alla prima difficoltà e risolvere i problemi in modo sereno.

Un ultimo vantaggio, di non trascurabile importanza: i giochi di attivazione mentale stancano più dell'attività fisica! Ragionare e arrivare alla soluzione di un problema infatti stanca positivamente e mentre allena il cervello il quattrozampe avrà modo di scaricare le proprie energie molto più che durante un'ora di corsa. Pare infatti che i giochi "intelligenti" siano dieci volte più stancanti rispetto all'attività locomotoria!

### UN PO' DI REGOLE

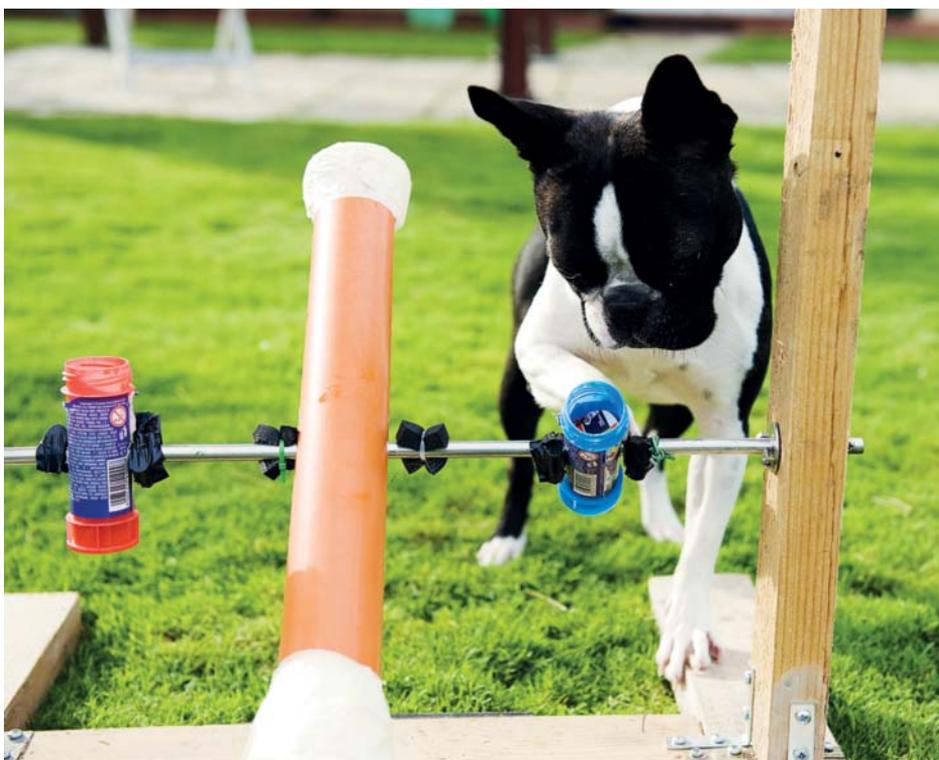
Ecco qualche consiglio per utilizzare al meglio i giochi di attivazione mentale:

- dal momento che stancano molto più rispetto all'attività fisica, le sessioni di gioco devono avere una durata massima di 20 minuti;
- il cane non deve ricevere né rimproveri né suggerimenti, non bisogna farsi scappare qualche aiutino;
- è superfluo incitare l'animale, ma se non c'è abbastanza interesse da parte sua si può provare ad aumentarne la motivazione (ad esempio mettendo del cibo più gustoso), perché più la motivazione è alta, più per il cane vale la pena trovare una soluzione;
- lasciare libertà di azione: il quattrozampe può spingere, tirare, sollevare, schiacciare, aprire, premere, fare quello che vuole utilizzando le parti del corpo (zampe, muso) che preferisce;
- per cominciare è bene proporre giochi che il cane possa risolvere con facilità, fino ad arrivare a livelli sempre più complessi, non bisogna avere fretta di passare ai livelli successivi, non si tratta di una gara;
- finire la sessione sempre con un successo: se il cane non riesce a trovare una soluzione, proporre un altro gioco più facile e poi concludere la sessione;
- il cane non deve mai essere lasciato da solo a risolvere gli esercizi, il proprietario deve sempre supervisionare.

### A CIASCUNO IL SUO LIVELLO

I giochi di attivazione mentale sono realizzati in materiali sicuri (plastica o legno), al loro interno deve essere nascosto del cibo gradito al cane (snack per cani, wurstel, pezzetti di formaggio), poi sta a lui trovare il modo migliore per risolvere il problema, utilizzando la parte del corpo che preferisce (le zampe, il muso o la bocca).

Ogni gioco in commercio è differente dagli altri ed è stato costruito per avere caratteristiche specifiche, al momento dell'acquisto consigliate di leggere bene le istruzioni e rispettare i tempi: in genere per ogni gioco è previsto un tempo massimo per la sua soluzione (solita-





mente una ventina di minuti) ma, se viene abbondantemente superato, è meglio fermarsi e non andare oltre. Per il cane deve trattarsi comunque di un momento ludico, non di una fonte di stress.

Tre sono i livelli dei giochi a disposizione, peraltro ben indicati sulle confezioni: si parte dal livello 1 per principianti fino ad arrivare al livello 3 per cani esperti; bisogna sempre partire dai giochi più facili e arrivare gradualmente a quelli più complessi.

I giochi più semplici hanno forme e dimensioni diverse (piramidi in cui si nascondono i bocconcini, piatti o dischi da far ruotare o cilindri da far rotolare sul pavimento) ma il funzionamento è molto simile, si tratta infatti di giochi all'interno dei quali vengono inseriti dei premi che il cane deve riuscire a far uscire.

I giochi più complessi prevedono invece cilindretti da sollevare, cordicelle da tirare, caselle da far scorrere e coperchi da aprire. Alcuni sono dei piccoli capolavori di ingegneria: scatole che sembrano uguali ma presentano un diverso meccanismo di apertura, giochi strategici con parti girevoli che possono essere bloccate, torri con coni, cassetti e leve da premere, maxipuzzle di legno componibili.

All'inizio è opportuno mettere un bocconcino in ogni spazio a disposizione, successivamente si può aumentare la difficoltà mettendo i bocconcini solo in alcuni spazi e lasciando vuoti gli altri, in modo che il cane debba ricorrere alla discriminazione olfattiva, cercando di aprire le caselle piene e ignorando quelle vuote.

## FATTI IN CASA

Un difetto dei giochi di attivazione mentale è il loro costo: se ne trovano anche da 15-20 euro ma i più complicati possono arrivare anche a 50-60 euro.

C'è quindi chi prova a costruirseli da solo. Se proprio non riuscite a farne acquistare uno, quantomeno ricordate al cliente che tutte le parti devono essere assolutamente sicure per il cane e a prova di denti, non si devono scheggiare e devono essere prive di parti appuntite.

E allora via con la fantasia: scatole di tutte le dimensioni purché con il coperchio (piace molto il gioco delle scatole cinesi utilizzandone di diversa grandezza e infilandole una nell'altra), bicchierini di plastica, rotolini di carta igienica o tubi di cartone dei rotoli di carta assorbente, coni dei lavori stradali, bottiglie o vasi di plastica, tubi delle patatine, imbuto e persino cassette della frutta in plastica.

Con uno scolapasta il cane sicuramente impazzirà: basta prenderne uno di plastica e da uno dei buchi far passare un cordino, il cane dovrà ingegnarsi a tirarlo per arrivare al sospirato premio!



# Il gioco propedeutico all'addestramento

La passione del cane per il gioco può essere sfruttata per il suo addestramento, sia in campo sportivo che in quello di utilità sociale, semplicemente andando a stimolare le sue attitudini naturali in funzione del compito che sarà chiamato ad assolvere.

## DAL GIOCO ALLO SPORT

Per tutti gli sport in cui sia necessario il lavoro di fiuto - come la sezione pista nelle prove di utilità e difesa o lo scent game - saranno utili i giochi che stimolino l'olfatto e l'istinto di seguire la "preda"; quindi è bene cominciare molto presto a lavorare sulla curiosità del cucciolo in modo che si abitui a utilizzare il proprio naso nella ricerca.

Per cominciare è sufficiente utilizzare una manciata di bocconcini o di crocchette e mettere uno in fila all'altro distanti tra loro qualche centimetro, sistemandone un mucchietto in fondo alla fila; al comando "cerca" il cane dovrebbe seguire la pista, senza saltare nessun boccone fino ad arrivare al mucchietto, che indica la fine della ricerca. L'aspetto ludico è fondamentale: il cane non va mai sgridato se all'inizio è impaziente di arrivare alla fine e salta qualche boccone, si riparte da capo finché non segue l'intera pista correttamente. Successivamente si può rendere il percorso più complicato, introducendo degli angoli retti e realizzandolo non su un terreno dove i bocconi sono ben visibili ma, ad esempio, nascondendoli in mezzo all'erba.

L'addestramento all'obbedienza è fondamentale, perché avere un cane nel pieno controllo del proprietario o del conduttore è proficuo sia nella vita di tutti i giorni che nelle attività sportive (ad esempio la sezione di pista delle prove di utilità e difesa o una disciplina come l'obedience).

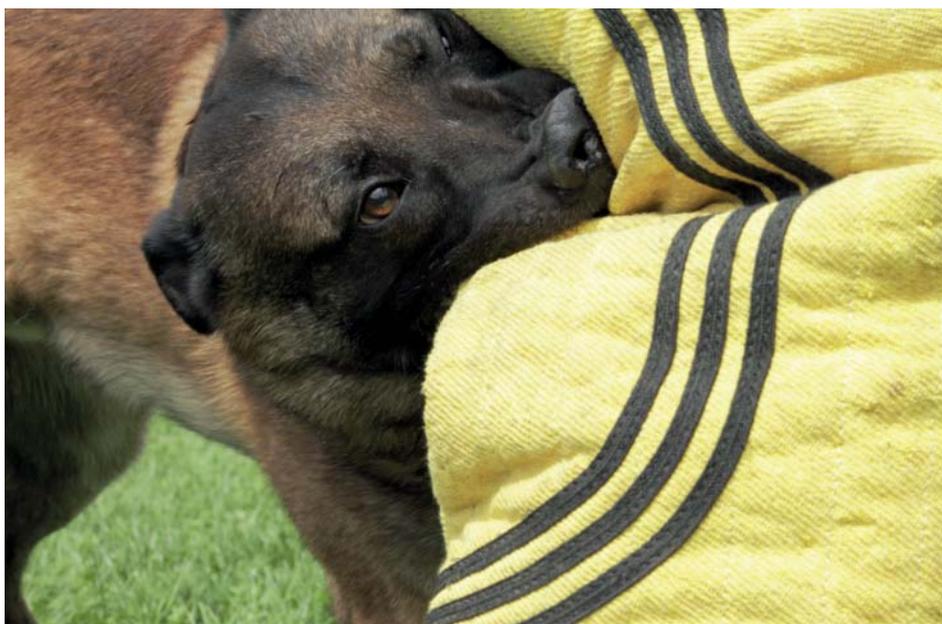
A partire dai semplici comandi di base come "seduto" e "terra", tutti i comandi possono essere insegnati in un clima di gioco, usando un tono allegro e premiando il cucciolo nel momento in cui esegue bene l'esercizio.

La cosa più importante che viene richiesta al cucciolo è la voglia di giocare e interagire con il partner umano, che deve essere sicuro di avere la sua attenzione, anche se inizialmente sarà solo per breve tempo. È fondamentale farlo giocare ma in modo che il gioco non sia troppo ripetitivo e il piccolo non si annoi e solo quando si avrà la sua attenzione, solo quando ci guarderà negli occhi, allora andrà premiato con il suo giochino preferito.





Per cominciare ad allenare il cane per gli attacchi, previsti nella sezione difesa delle prove per utilità o nel mondioring, bisogna lavorare sull'istinto predatorio e sulla possessività. Si può cominciare con un salamotto o uno straccio legato a una corda, muovendolo sul terreno come fosse una preda, pian piano il cucciolo prenderà confidenza con il nuovo gioco mordendolo, imparando a dosare la forza del suo morso e scuotendolo proprio come se fosse una preda.



Possessività e predatorialità sono doti che andranno man mano sviluppate nelle fasi successive dell'addestramento, anche se è consigliabile affiancarsi a un esperto che stia attento a non esaltare troppo certe attitudini ma nemmeno a spegnerle.

Anche in altre discipline sportive, dall'agility alla dog dance, dall'obedience al flyball, il gioco riveste una grande importanza. L'addestramento fin dall'inizio deve essere portato avanti in totale sintonia con il proprio cane, senza costrizioni o punizioni. Fin dall'insegnamento dei primi ostacoli o dei primi esercizi, non appena eseguiti correttamente il cane va premiato con il proprio gioco o con una pallina.

Anche nell'addestramento di un cane da caccia l'aspetto ludico è fondamentale, per cominciare si può prendere qualche penna o piuma di uccello e legarla con uno spago, muovendola davanti al naso del cane: il movimento, l'odore e la voglia di giocare attirerà senz'altro il cucciolo, l'unica accortezza è non fare sessioni troppo lunghe e smettere quando il cane ha perso ogni interesse.

Anche il riporto, un'azione importante nell'attività di un cane da caccia, andrà insegnato con il gioco: la pallina che il cucciolo imparerà a riportare correttamente al proprietario e lasciare ai suoi piedi diventerà un giorno il selvatico da recuperare e riportare durante una battuta di caccia o una prova di lavoro.

## DAL GIOCO AL LAVORO

Nei lavori di pubblica utilità l'addestramento del cane è improntato sul gioco.

Nell'addestramento del cane da ricerca, ad esempio, sia la fase dell'obbedienza sia quella della ricerca vengono insegnate attraverso il gioco e il rinforzo positivo, cioè evitando di riprendere il cane quando sbaglia ma premiandolo quando fa la cosa corretta.

Nell'addestramento alla ricerca un figurante si nasconde nel bosco portando con sé il gioco preferito del cane o dei gustosi bocconcini; al comando "cerca" l'animale comincerà a cercarlo perché sa che verrà premiato con il gioco o con il cibo.

Il cane da ricerca, in realtà, non è consapevole che con il suo fiuto può contribuire al ritrovamento di una persona che è in difficoltà, sa che alla fine della sua ricerca otterrà dal conduttore la meritata gratificazione con il suo premio.

Alla base dell'addestramento dei cani che svolgono servizio antidroga c'è il gioco e l'odore viene associato al divertimento; a differenza del cane antiesplosivo, che deve sedersi quando fiuta qualche ordigno, il cane antidroga in presenza di sostanze stupefacenti scava con impegno fino a scovarle, anche se sono nascoste nei posti più impensati. Le sostanze stupefacenti usate per abituare il cane sono cinque: all'inizio hashish e marijuana, successivamente anche ecstasy, eroina e cocaina. La droga, utilizzata in minimi quantitativi, viene



chiusa in un sacchetto di tela fitta e poi inserita in una pallina o in un altro gioco per il cane. Questi giochini vengono nascosti nei posti più strani come la carrozzeria e i sedili delle autovetture o i mobili, ma il cane farà di tutto per scovarli. La conquista della pallina è per il cane un gioco, ma è anche il modo per rendere felice il suo conduttore con cui l'intesa deve essere perfetta.

Persino nei cani addestrati a trovare le esche avvelenate il gioco utilizzato come premio soddisfa diversi bisogni del cane: quello primario dell'istinto di predazione attraverso l'inseguimento di una pallina, ma anche quelli secondari dell'istinto di competitività con il tira e molla e il contatto sociale attraverso le carezze.

Questa fortissima motivazione si rivelerà fondamentale nel momento del ritrovamento del boccone avvelenato: il cane, concentrato sul premio che riceverà per aver fatto bene il suo esercizio, non sarà interessato a mangiarlo, ma ne segnalerà la presenza sedendosi accanto e attenderà immobile la sua ricompensa.

### DAL GIOCO ALL'AMORE!

Se il gioco tra due soggetti adulti dello stesso sesso può in determinati casi sfociare in aggressività, nel caso di due adulti di sesso opposto può sfociare in un vero e proprio corteggiamento!

Il cane riconosce il calore della femmina dall'odore, il corteggiamento inizierà con il maschio che scodinzola attorno alla femmina e la annusa, poi, presa un po' di confidenza, seguono alcuni atteggiamenti come inseguimenti e inchini.

L'attività ludica, in questo caso, è solo un preambolo al corteggiamento che può trasformarsi, nel caso la femmina sia disponibile, nell'accoppiamento vero e proprio.



NOVITÀ

Per coccola o per premio...  
il biscotto ideale!

100%  
joy

100%  
fun

100%  
love



Get Social  
[www.exclusion.it](http://www.exclusion.it)



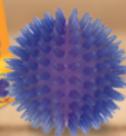
Exclusion  
Cookies

Per un premio salutare durante l'addestramento o semplicemente per coccolare il vostro amico a quattro zampe, i biscotti Exclusion Cookies hanno tutto il gusto di ingredienti semplici, cotti in forno e preparati artigianalmente senza aromatizzanti o coloranti aggiunti.

# Vitakraft®



## Giochiamo?



## Divertimento in tutta sicurezza

Vitakraft propone una vasta gamma di giochi per cani, ideali come passatempo, per stimolare l'intelligenza, mantenerlo in forma o per divertirsi interagendo con lui.

Dai giochi sonori ai galleggianti, dai pupazzi in lattice ai peluche, dai nodi in corda a quelli con inserti in TPR e un'infinità di palline: classiche, extradure, che cambiano colore al sole, con sonagli o con fori per gli snack. C'è pure il Bazooka che le palline le spara a 20 metri!

Per offrire giochi sicuri e di alta qualità, Vitakraft ha sviluppato il sistema integrato di controllo «Vitakraft Safety». I giochi con questo marchio indicano che il prodotto è testato rispetto ai plastificanti tossici, testato come gioco per bambini (standard europeo En71) e prodotto in condizioni etiche (certificato BSCI).

*Scopri  
di più!*



[vitakraft.it](http://vitakraft.it)