



# Il cane e il gioco

di **Orazio Costa**, medico veterinario\*

**D**el resto i cuccioli, a qualsiasi specie essi appartengano (cagnolini, gattini, agnellini ecc), sono attraenti perché i loro musci rotondeggianti e l'andatura indecisa e sgraziata ispirano istinti materni, o almeno protettivi, nell'uomo, ed anche perché giocano. Con gioco, nel linguaggio comune, si definiscono tutte le

attività che sembrano non avere una chiara funzione; ma ciò non è sempre vero: il comportamento giocoso può avere una funzione determinante nello sviluppo sociale del cane. Questo comportamento sembra essere importante nello sviluppo dell'organizzazione sociale, ma questa finalità non spiegherebbe il gioco solitario. Il gioco potrebbe essere importante semplicemente come forma di esercizio o come metodo per fare pratica e perfezionare le capacità necessarie per cacciare, nel caso delle specie



Se si chiede a un proprietario di un cane il motivo per il quale lo ha adottato, di solito ci si sente rispondere che è per ragioni di compagnia o di sicurezza, oppure perché il cane lo stimola a fare movimento, o semplicemente perché è piacevole. E' dunque alla capacità di interagire con le persone e alla disposizione al gioco che il cane deve la propria popolarità.

carnivore, oppure per fuggire, nel caso degli erbivori. Va comunque detto che nessuna delle su menzionate spiegazioni giustificherebbe il gioco dell'adulto ed il perché esso persista di più in alcune specie ed in alcuni individui rispetto ad altri. Per spiegare questi aspetti va considerato che il gioco è comunque piacevole e può, quindi, essere appagante anche da solo, qualsiasi sia il suo significato.

**U**n importante studioso di etologia, dopo accurati studi sull'argomento, attribuisce al gioco le seguenti finalità:

- stimolare i comportamenti che determinano coesione degli individui; facilitare l'interazione sociale;
- formare il comportamento dell'adulto, sfruttando il ruolo della curva di apprendimento;
- stabilire relazioni sociali precoci, salde, sebbene il ruolo della gerarchia sociale e del suo sviluppo nel gioco sia meno chiaro;
- migliorare la coordinazione;
- potenziare la destrezza fisica e mentale;
- offrire la possibilità di esercitarsi senza incorrere in grossi danni e di dare le prime dimostrazioni dei rituali e dei comportamenti ritualizzati;
- fornire ai cuccioli un'opportunità per apprendere circa i ruoli sociali e la loro previsione nel futuro attraverso le sequenze di eventi;
- fornire ai cuccioli un'opportunità per l'esplorazione e per risolvere problemi di crescente complessità.

La maggior parte dei normali comportamenti del nostro cane domestico sono appresi durante il periodo di gioco. Va anche considerato che, poiché i riflessi sono attivi entro le 6-9 settimane di età e lo sviluppo neurologico viene completato nei pochi mesi successivi, non si deve sottovalutare il ruolo assunto dal gioco nella comunicazione. Da studi approfonditi si è visto infatti che i cagnolini provenienti da cucciolate soggette a molti morsi non inibiti inferti da altri cani, sono predisposti ad essere socialmente meno gregari nei confronti degli altri cani e delle persone. Inoltre, tali esemplari, tendono a giocare meno con i giocattoli nelle successive fasi della loro vita. Questo è da mettere in relazione al ruolo rivesti-



to dal gioco nell'incoraggiare i cani ad apprendere le basi della vita sociale e di gruppo. In merito alle caratteristiche salienti del gioco, va ricordato che il comportamento giocoso si osserva per la prima volta nei cuccioli durante il periodo di transizione, quando comincia a svilupparsi una forte tendenza all'approccio e i cuccioli prendono a rivolgersi zampate giocose e morsi. Per quanto concerne questi ultimi, va ricordato che i cuccioli dall'età di 3 settimane cominciano ad afferrarsi con la bocca reciprocamente, soprattutto per la testa. Esiste una spiegazione scientifica a tale comportamento: i nervi della regione craniale sono quelli maggiormente mielinizzati nel giovane cucciolo; per tale motivo chi morsica e chi viene morsicato ottiene il massimo input sensorio dal gioco che coinvolge la testa. A 4 settimane i cuccioli sono in grado di infliggere morsi dolorosi ai fratelli di cucciolata ma in questa maniera le violente reazioni di questi ultimi, ed in particolare della madre, insegnano loro ad inibire la forza del morso. I problemi insorgono quando i cuccioli vengono allontanati troppo presto dai fratelli di cucciolata e possono, una volta adulti, avere problemi a rapportarsi con gli altri cani. Proprio in considerazione del fatto che i cuccioli svezzati precocemente o gli orfani non imparano ad inibire il morso, un ruolo fondamentale lo deve svolgere il proprietario: è quest'ultimo che deve punire i morsi dolorosi (però in maniera moderata e non eccessivamente violenta). A tal proposito va ricordato che il peggior servizio che il proprietario può fare al proprio cucciolo, quando gioca

con lui, è quello di usare dei guanti spessi durante l'attività ludica: in tale maniera il cane non imparerà a giocare delicatamente o ad essere sottomesso all'uomo. In particolare, al posto delle mani del proprietario, dovrebbero essere usati giochi masticabili sicuri. I giochi rivestono una notevole importanza anche per i cani adulti: si è visto che questi trascorrono fino al 25-30% del loro tempo utilizzandoli. Ma questo utilizzo così prolungato dei giocattoli non è scevro di inconvenienti: ciò può portare ad una diminuzione del tempo trascorso giocando con gli altri cani. I giocattoli utilizzati più a lungo sono rappresentati dalle ossa di nylon che vengono usate più a lungo di quelle di pelle conciata sebbene, inizialmente, queste ultime siano le preferite. Progredendo lo sviluppo dei cuccioli, il loro comportamento giocoso diventa più complesso e più ricco di componenti. Il primo gesto di sollecitazione al gioco che si può osservare è il sollevamento della zampa: un cucciolo si avvicina a un fratello o a una persona e con uno degli arti anteriori dà delle zampate per avviare una fase di gioco. I gesti di sollecitazione al gioco a poco a poco diventano più complessi e la durata degli episodi giocosi aumenta. E' nell'interesse dei partecipanti all'attività ludica fare in modo che il gioco sia distinguibile da un comportamento serio, soprattutto durante le lotte. Le sequenze di sollecitazione al gioco si caratterizzano per essere costituite da approcci esagerati, da approcci con fughe (per avviare un inseguimento) da zampate e talora da leccate sul muso. Durante un episodio giocoso si verifica un continuo feedback tra i partecipanti alla sequenza ludica in fatto di umori reciproci. Risulta assolutamente chiaro che per ogni partecipante può essere molto vantaggioso sapere quando una situazione è giocosa e quando è "seria". L'alto grado di ritualizzazione dei gesti giocosi nei cani fa sì che ciascun individuo riesca a identificare gli umori degli altri componenti del gruppo. In questa situazione un morso dato per gioco riesce ad essere rapidamente distinto da una minaccia di aggressione. Questa capacità da parte dei cuccioli di segnalare che stanno giocando insorge molto precocemente: già dall'età di 4 settimane sono in grado di chiarire le loro intenzioni. Per fare ciò si basano sul segnale più frequentemente utilizzato per iniziare un'attività ludica: "l'inchino" per gioco. Questo segnale di invito al gioco viene attuato dal cucciolo abbassando la parte anteriore del corpo e sfregandosi il muso con gli arti mentre scodinzola. L' "inchino" va considerata una



figura innata e non appresa, prova ne sia che viene attuato anche da cani allevati solo dall'uomo. La maschera facciale tipica del gioco si caratterizza per la bocca aperta e le orecchie erette; a questa mimica si possono sommare altri atteggiamenti come un avvicinamento pronunciato, l'abbaiare insistente, l'avvicinarsi e l'allontanarsi, il balzare addosso ed il saltare. Un cane sottomesso ha più successo nel sollecitare il gioco rispetto ad un dominante. Le motivazioni di ciò stanno nel fatto che un soggetto dominante viene preso sul serio dai subordinati. L'inchino per gioco rappresenta l'inizio di una tipica sequenza ludica. A ciò seguono approcci eccessivi, cambiamenti di direzione improvvisi, attacchi con morsicature, scuotimenti della testa durante i morsi, lotte con rotolamenti, ancora attacchi reciproci con morsi inibiti e spinte con gli arti anteriori. La durata di una tipica sequenza di gioco varia dai 5 ai 20 minuti nei cuccioli di età compresa tra le 4 e le 7 settimane. Esiste una correlazione inversa tra gioco ed aggressività: più si manifesta il gioco meno si manifesta l'aggressività. Ciò è riscontrabile anche in natura comparando i cuccioli di tre specie di canidi e la loro aggressività: i cani erano i più giocosi, i coyote i meno giocosi, i lupi a metà strada tra i due. Questa caratteristica può essere sfruttata scientificamente: l'analisi della lotta e del gioco può rivelarsi utile per identificare canidi con genotipo sconosciuto. Sempre in ambito di studi sul gioco effettuati su diverse specie di canidi, si è visto che le specie più sociali, cioè i cani e i

lupi, intraprendono interazioni giocose più numerose e più precoci rispetto alle specie più solitarie come il coyote e la volpe rossa. Questa è una ulteriore conferma che il gioco contribuisce allo sviluppo della comunicazione sociale tra i membri della cucciolata, il che sarà loro di aiuto per inserirsi socialmente nel branco. Da quanto fin qui illustrato risulta chiaro che una delle principali funzioni del gioco sia quella di consentire ai partecipanti all'attività ludica di sviluppare le proprie capacità di comunicazione. Prova ne sia che si è visto che i cuccioli allevati in isolamento, una volta uniti ad altri cuccioli, preferiscono la compagnia di cuccioli allevati nello stesso modo piuttosto che la compagnia di cuccioli allevati in gruppo. Questo porta ad ipotizzare che i cuccioli preferiscono la compagnia di altri cuccioli che possiedono simili livelli di capacità comunicativa. Infatti i cuccioli allevati in gruppo sono in grado di mettere in atto gesti e comportamenti di difficile o impossibile comprensione da parte dei soggetti allevati in isolamento e che quindi non hanno imparato ad interpretare quel tipo di linguaggio. Infine, a titolo di curiosità, ricordo che il gioco, oltre alle svariate funzioni sopra menzionate, può essere agevolmente utilizzato anche con finalità diagnostiche: l'assenza di tale comportamento in cuccioli di 3-9 settimane è un chiaro indice di un problema patologico. Invece cuccioli ben nutriti, sani e tenuti in ambienti climaticamente confortevoli, tendono a giocare molto spesso.





## Differenti tipologie di gioco

Esistono differenti forme di gioco. La forma ludica più comune nel cane è il gioco sociale. Questa tipologia di gioco e le azioni e le interazioni che la sottendono sono state ampiamente descritte precedentemente. Il gioco solitario: questa forma di gioco, ad esempio, può essere svolta da un cane verso e con degli oggetti. Il cane può saltare addosso, afferrare e trasportare un rametto. Anche il morsiarsi la coda può essere una forma di gioco solitario e si può manifestare in caso di assenza di altri cuccioli da mordere. Questo comportamento è la diretta conseguenza della necessità che hanno le specie animali sociali, come appunto il cane, di giocare. Il gioco solitario, come il rincorrersi la coda o il balzare su prede immaginarie, può servire come sostituto del gioco sociale (che generalmente rappresenta la prima scelta) quando questo è impedito. Tale impedimento può essere imputabile a differenti cause come la mancanza di un partner di gioco o la mancanza di risposta ai gesti di sollecitazione al gioco da parte di un altro cane. Poiché il gioco con se stessi risulta preceduto da gesti di sollecitazione al gioco, se ne deduce che i cani potrebbero avere un innato desiderio di gioco sociale piuttosto che un semplice desiderio di attività motoria. Questo desiderio di giocare da parte dei cani, e dei cuccioli in particolare, rappresenta uno dei fattori principali che porta i cani ad interagire così prontamente con gli esseri umani. Quanto sopra asserito serve a far capire perché il gioco viene largamente utilizzato per motivare il cane durante l'addestramento. Oltre al gioco sociale e al gioco solitario, esistono altre forme di

gioco come i giochi di "riporto" che coinvolgono direttamente il proprietario con il suo cane. Tali giochi possono essere considerati il risultato di giochi di caccia e sono caratterizzati dal fatto che, se non incominciano durante il periodo di socializzazione e se quel tipo di cane non è geneticamente predisposto alla preda, diventano molto difficili da insegnare al proprio cane. Anche il comportamento esploratorio del cane può essere considerato un gioco solitario in grado di procurargli emozioni. Questa tipologia di gioco si caratterizza (a differenza delle altre tipologie precedentemente accennate) per il fatto che tende ad aumentare dopo la decima settimana di vita e non a diminuire come le altre forme di gioco sociale. Infine, tra le varie tipologie di gioco, meritano di essere ricordate le lotte per gioco ed il gioco sessuale. Le lotte per gioco cominciano a manifestarsi intorno alla 4-5 settimana di vita quando gli schemi di lotta ludica si perfezionano parallelamente al miglioramento delle capacità percettive e motorie dei cuccioli. In questo periodo compare per la prima volta l'afferrarsi per la collottola e lo scuotersi vigorosamente. Sempre in questo periodo, come caratteristiche dell'attività ludica, compaiono anche il mordere, il ringhiare e il saltarsi addosso. Il tiro alla fune diventa il gioco preferito dalla cucciolata e le zuffe diventano più frequenti, nel corso delle quali i cuccioli si alternano nelle posizioni di stare sopra o giacere sotto ai compagni di gioco. Si verifica anche un progressivo cambiamento delle espressioni facciali assunte dai cuccioli durante il gioco, che tendono a rassomigliare sempre di più a quelle degli adulti. Il gioco sessuale: i primi elementi di gioco sessuale cominciano a comparire verso le 6 settimane di età. In questo periodo i cuccioli, soprattutto quelli di sesso maschile, cominciano a montare (afferrandoli e dandogli spinte pelviche) altri cuccioli senza curarsi minimamente del loro sesso. Questi giochi rivelano la loro utilità una volta che i cani sono diventati adulti: si è visto, infatti, che cani che da cuccioli sono stati privati delle esperienze di gioco e dei contatti sociali possono avere delle difficoltà ad accoppiarsi, in particolare perché possono essere disorientati al momento della monta e conseguentemente avere minori possibilità di penetrazione. Le scarse performance sessuali di cani socialmente isolati sono un ulteriore indice dell'importanza rivestita dal gioco, in età giovanile, ai fini di garantire uno sviluppo del comportamento normale per il cane e quindi di offrirgli la possibilità di diventare un esemplare adulto equilibrato.

## Aggressività durante il gioco e potenziali errori dei proprietari



**D**urante il gioco alcuni cani possono manifestare forme di aggressività da gioco o ludiche. Tali forme di aggressività si manifestano con abbai, tentativi di mordere e ringhi durante l'attività ludica. Per quanto concerne i ringhi, alcuni di questi possono modificarsi in intensità e volume in risposta al quantitativo di attenzioni ricevute dal cucciolo, seguendo la logica di una stimolazione crescente o come risposta a una intensificazione della violenza del gioco da parte dei proprietari. I medesimi dovrebbero imparare a discernere i ringhi emessi durante il gioco da quelli emessi con finalità minacciose. I primi si caratterizzano per una elevata intensità, una breve durata e una notevole frequenza. Invece i ringhi aggressivi sono d'intensità più bassa e sono più prolungati. Non tutti i cani segnalano con i ringhi un incremento dell'aggressività durante l'attività ludica: alcuni soggetti manifestano questo incremento dell'aggressività con l'orripilazione (particolarmente del pelo sulla schiena che si solleva a formare una cresta) con le orecchie che si appiattiscono e le pupille che si dilatano. L'aggressività durante il gioco, manifestata da alcuni cani, può essere messa in relazione al fatto che tali soggetti non hanno mai imparato a giocare in maniera appropriata. Questa carenza può essere imputabile ad un abbandono, alla mancanza d'interazione nei canili dove sono stati sistemati, all'isolamento sociale manifestatosi tramite l'impossibilità di incontrare altri cani in normali situazioni di gioco. Quest'ultima causa è solitamente da mettere in relazione ad errori gestionali da parte del proprietario. Altro errore imputabile al



proprietario può essere quello di non avere abituato il proprio cane a giocare appropriatamente perché, volontariamente o meno, lo ha incoraggiato al gioco violento. A tal proposito mi preme ricordare che nessun cucciolo o cane adulto dovrebbe mai essere schiaffeggiato sul muso o sulla testa durante una fase di gioco. Analogamente il proprietario non dovrebbe mai offrirgli una mano o un braccio da afferrare durante l'attività ludica. In proposito, ricordo che tutti i giochi dovrebbero avvenire solo con gli appositi giocattoli. L'aggressività durante il gioco può creare spesso un circolo vizioso: il cane tende a diventare ancor più aggressivo pur di ottenere una qualsiasi risposta da parte del suo proprietario.

Per tale motivo è importante che il proprietario impari a giocare con il suo cane (cucciolo o esemplare adulto che sia) solamente attuando modalità ludiche che gli consentono di mantenere sempre il controllo della situazione e soprattutto dell'intensità delle interazioni. E' importante anche che il proprietario insegni al suo compagno a quattro zampe a comprendere se si è comportato bene nei suoi confronti, avendo un atteggiamento eloquente nei confronti del proprio cane. Inoltre, come accennato precedentemente, i cuccioli che non sono stati sufficientemente esposti agli altri cani spesso giocano con loro in modo inappropriato. Ciò avviene proprio perché non hanno mai imparato a farlo. Questo comportamento può provocare dei seri problemi una volta che il cane avrà raggiunto l'età adulta e si troverà nella condizione di dover rapportarsi con altri esemplari adulti. Infine va ricordato che se l'aggressività nel gioco continua dopo ripetute esposizioni, sarebbe preferibile evitare il gioco medesimo, in quanto la natura del gioco normale nel cane può portare un cane normale a percepire segnali di minaccia dove non ce ne sono.



## Suggerimenti per i proprietari

**O**ltre agli errori che possono essere compiuti dai proprietari durante il gioco con i propri cani ed elencati nel precedente paragrafo, esistono alcuni suggerimenti di pratica utilità che i proprietari dovrebbero tener presenti durante lo svolgimento dell'attività ludica con i propri amati quattrozampe:

- Evitare giochi potenzialmente pericolosi per la salute del cane. Ad esempio farlo correre su terreni dissestati o sconnessi. In questo caso possono essere a rischio l'integrità delle articolazioni e dei legamenti. In sostanza, come in tutte le cose, deve vigere il buon senso da parte del proprietario.
- Modulare l'intensità del gioco in base all'età, alle condizioni fisiche e allo stato di salute del proprio cane. Un cucciolo in crescita non può fare alcune attività fisiche che potrebbero avere ripercussioni, anche gravi, sullo sviluppo del suo apparato muscolo-scheletrico. Allo stesso modo un cane anziano non può essere sottoposto a giochi fisicamente intensi e dispendiosi che, invece, può benissimo sopportare un cane adulto ma di giovane età e in perfetta salute. Entrambi i soggetti, comunque, possono trarre un ottimo giovamento dalla somministrazione da parte del proprietario di alcuni validi prodotti commerciali, di recente formulazione, a base di curcumina. Si tratta di un composto derivato dalla Curcuma e ideale per contribuire a mantenere la normale funzionalità osteo-articolare dell'animale. La Curcuma, inoltre, è dotata di potente attività antinfiammatoria ed antiossidante, e quindi i prodotti commerciali che la contengono si rivelano particolarmente utili sia per gli animali affetti da patologie artrosiche e degenerative a livello articolare e correlate all'avanzare dell'età, che per i soggetti più giovani ma comunque sottoposti ad elevato stress articolare (che può derivare da attività fisiche intense: giochi, lunghe passeggiate/escursioni o altro).
- Evitare di far giocare il cane durante le ore centrali del giorno. Soprattutto durante la stagione estiva, o comunque durante le giornate più calde, è meglio demandare l'attività ludica alle ore più fresche (in prima mattinata o verso il tramonto). In questo modo si eviterà di esporre il proprio beniamino a rischi di essere soggetto a colpi di calore (con conseguenze a volte fatali) o di andare incontro a scottature o eritemi solari, con conseguente insorgenza di problemi dermatologici. Una volta terminata l'attività fisica, bisognerà permettere al cane di bere (eventualmente portandosi dietro acqua o altre bevande se non reperibili nel luogo di gioco). Il cane dovrà bere acqua fresca ma non gelata. Ottima alternativa alcune valide soluzioni, dotate di alta appetibilità, che oltre ad avere una funzione reidratante dei fluidi perduti durante

l'attività fisica, svolgono anche funzioni prebiotiche migliorando quindi le difese naturali del cane e donandogli immediato benessere e vitalità.

- Durante l'attività ludica, premiarlo con qualche bocconcino appetitoso. In particolare, di fronte ad esercizi perfettamente eseguiti o a comportamenti giusti del proprio cane. Ma non tutti gli alimenti possono essere utilizzati per fare ciò. Ottimi con questa finalità alcuni prodotti commerciali formulati da aziende operanti e specializzate nel mondo pet. Degni d'interesse, allo scopo, sono gli snack funzionali che sono in grado di unire l'utile (apportando principi nutritivi benefici) al dilettevole (premiando e rendendo felice il cane). In merito a questi snack, il mercato offre solo l'imbarazzo della scelta: si va dagli snack privi di zuccheri e che apportano calcio e zeolite (utili a mantenere in perfetta salute la dentatura del nostro amico); agli snack che apportando acidi grassi polinsaturi Omega 3 e 6 contribuiscono a mantenere cute e mantello sani; agli snack con funzioni prebiotiche; a quelli multivitaminici (apportano appunto vitamine); a quelli utili per le articolazioni (essendo arricchiti di condroitina). Questi snack usati come premio, inoltre, contribuiscono a creare un rapporto ancor più stretto tra cane e proprietario. Da bandire invece, assolutamente, le punizioni fisiche. E' molto meglio ignorare un comportamento sbagliato (e premiare quello esatto) piuttosto che punire il cane aumentandone la paura e diminuendone la fiducia nel proprietario.

\*Orazio Costa oltre che medico veterinario, è dottore agronomo, etologo e autore del libro "Il comportamento del cane e le principali anomalie comportamentali"