

Il Gioco**ED06**

Il gioco per il cane, oltre ad essere necessario per un'esistenza in buona salute, è l'indispensabile attività quotidiana utile a mantenere l'equilibrio sociale del branco a cui appartiene. Il padrone, nel partecipare ai giochi con il proprio cane, deve tenere nella giusta considerazione il suo carattere oltre alla sua età e lo stato fisico. Indipendentemente dall'indole del cane, è indispensabile una adeguata educazione di base che gli permetta di capire alcuni comandi e la giusta condotta da tenere nei rapporti sociali.

La caratteristica base, utile a stabilire quale dovrà essere l'approccio al gioco, è naturalmente la sua personalità ed il modo in cui si propone all'interno del gruppo.

Cane tendente al dominante:

- come tutti i dominanti, tende ad imporsi come capo branco e quindi a condurre il gioco
- quando ti propone di giocare, accetta solo saltuariamente le sue iniziative>
- devi essere tu quello che propone il gioco al quale lui deve partecipare
- quando non è attivo, attira la sua attenzione e coinvolgilo
- poniti a distanza in modo che debba muoversi per raggiungerti (bastano pochi metri)
- invitalo a giocare facendolo venire da te, molto utile la **pallina**⁽¹⁾ o il solito bastone di legno
- evita di fare tira e molla con oggetti di stoffa o bastoni
- non accettare la lotta, deve restare sempre un gioco
- se capisci che vuole imporsi e vincere senza giocare, cerca di dominarlo dandogli un comando che lo sottometta. Ideale il seduto
- se non è sufficiente, utili sono i comandi **lascia**⁽²⁾ e **no**⁽³⁾
 - se non interrompe le sue intenzioni, abbandona il gioco, portati a qualche metro da lui e proponine un altro
 - se interrompe le sue intenzioni, accettando la tua vittoria, continua il gioco
- dopo aver vinto per qualche volta, lascia vincere anche lui
- se dovesse allontanarsi perchè distratto, richiamalo immediatamente a riprendere il gioco
- il gioco deve sempre essere interrotto da te e mai da lui
- tutti i componenti della famiglia sono tenuti a partecipare adottando gli stessi atteggiamenti con le varianti del proprio carattere
- lo scopo è di insegnargli che, se vuole giocare, deve accettare le regole e che comunque il capo branco non è lui.

Cane tendente all'inibito:

- come tutti i cani sottomessi, tendono a non giocare o ad abbandonare il gioco alla prima difficoltà
- se ti propone un gioco, accetta immediatamente anche se non è un momento ideale, devi approfittare di queste sue rare iniziative
- proponi spesso dei giochi, diversificando il più possibile allo scopo di stabilire quali sono quelli che lo mettono maggiormente a suo agio
- quando non è attivo, recati nei suoi pressi e gioca con qualcosa in modo evidente ma molto blando, i movimenti devono essere alquanto lenti
 - se non ha intenzione di partecipare, accarezzalo dolcemente poi allontanati lasciando l'oggetto con cui giocavi accanto a lui
 - se capisci che potrebbe essere interessato, cerca di favorirlo adottando movimenti lenti ed eventualmente voce dolce
- durante il gioco, se dovesse tentare di fare tira e molla, cerca di favorirlo senza esagerare con la resistenza
- se dovesse accennare a ringhiare, fingi di spaventarti interrompendo subito il gioco, per riprenderlo più tardi
- alle prime lascialo vincere subito abbandonando l'oggetto del contendere
- aumenta i tempi della lotta facendolo sempre vincere
- tutti i componenti della famiglia sono tenuti a partecipare adottando gli stessi atteggiamenti con le varianti del proprio carattere
- lo scopo è di rassicurarlo e dimostrargli che potrebbe mirare a posizioni più elevate nella scala sociale del gruppo

(1) ED25 (2) ED19 (3) ED04