

1. L'apport du jeu dans l'éducation

Le jeu avec son chien est capital pour le bien être du chien et pour réussir son éducation.

Le bien-être du chien dépend de son activité physique, mais surtout intellectuelle. La fatigue physique du chien à l'occasion, de footing ou de jeux de lancer de balle, ne suffit pas. Le chien se fatigue s'il produit une activité intellectuelle.

L'activité nécessaire et suffisante est variable selon les races et les individus.

Une grande partie des comportements gênants produits par nos chiens (aboiements intempestifs, réactivité aux congénères, destruction...) ont pour origine un manque d'activité intellectuelle, non comblé par l'activité physique.

EN QUOI LE JEU PEUT IL FACILITER L'EDUCATION ?

Que suscite le jeu ?	Conséquences sur le chien	Conséquences sur le comportement
Stimule l'intelligence par la réflexion	- Fatigue	- Réduction du stress
Permet de résoudre des problèmes	- Gain de confiance - Affirmation et/ou confirmation dans le groupe social - Développement de l'endurance - Réduction de l'ennui	- Réduction de l'état dépressif - Amélioration de l'autonomie - Baisse de la réactivité aux congénères - Baisse, voir suppression, des comportements gênants (destructions, aboiements intempestifs...)
Procure du plaisir	- Amélioration de la communication avec le maître - Renforcement de la complicité entre maître et chien	- Facilite la connexion entre le maître et le chien

2. Comment jouer et à quel jeu ?

Préambule

Le jeu = entraînement cérébral, s'il stimule le cerveau

Nécessité d'apporter un élément nouveau, une différence aux situations déjà connues.

Exemple : un chien peut très bien correctement réaliser un exercice chez lui, en présence uniquement de son maître et ne pas reproduire l'exercice dans un autre environnement

La modification de l'environnement constitue une modification de la situation, un élément nouveau, donc provoque une réflexion

Nouveauté + changement = entraînement cérébral

Par exemple un jeu de lancer de balle dans son jardin devient vite monotone pour le chien et ne procure plus ni réflexion, ni plaisir. Le même jeu en changeant l'environnement, provoque un entraînement cérébral, par exemple changement de balle, d'endroit, ...

Les types de jeux (liste non exhaustive) :

- Les jeux d'utilisation des pattes et du museau
- Les jeux de recherche d'odeur
- Les distributeurs de nourriture
- Les jeux de repère dans l'espace
- Les jeux alliant réflexion et dépense physique

Jeu d'utilisation des pattes et du museau

Objectif : comment m'y prendre pour récupérer une friandise inaccessible

Exemples de jeux :

- Bouteille, contenant des friandises, percée d'une baguette et suspendue sur un axe, le chien doit faire tourner la bouteille pour faire tomber les friandises
- Friandise cachée sous des boîtes, sceaux. Le chien doit s'aider de ses pattes ou de son museau pour récupérer la friandise
- Friandise cachée dans des éléments qui vont tomber (éventuellement en faisant du bruit), pour l'habituer au bruit
- Friandise placée sous une couverture
-

🚦 Jeu de recherche d'odeur

Objectif : comment retrouver un objet en suivant sa piste

Exemple de jeux :

- Cache-cache (le chien retrouve son maître caché à l'extérieur) => renforcement positif
- Retrouver des gamelles de friandises dispersées dans le jardin ou dans la maison

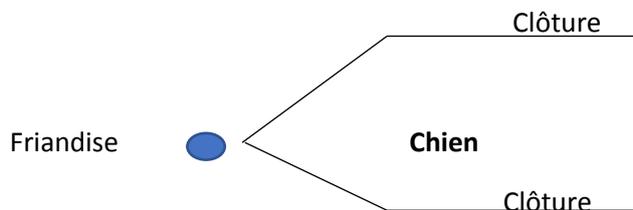
🚦 Distributeur de friandises ou de croquettes

Objectif : faire réfléchir le chien à l'occasion de ses repas

- Différents modèles en animalerie
- Inconvénient ; Difficile de créer de la nouveauté et du changement, donc inefficace à la longue

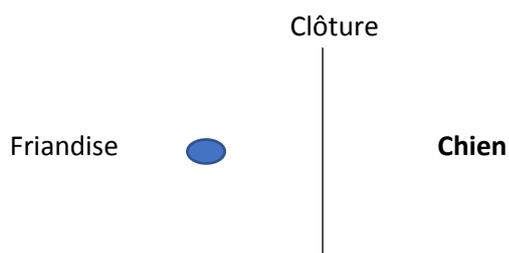
🚦 Repère dans l'espace

Objectif : Faire réfléchir le chien à la meilleure façon d'atteindre une cible



Dans cet exemple, le chien doit contourner la clôture pour atteindre la friandise, il doit donc réfléchir pour trouver une solution.

Même exercice, plus simple :



Course-poursuite

La course poursuite allie, comme les jeux de balles, la fatigue physique et intellectuelle.

Il renforce la complicité avec le maître.

Pour le pratiquer il suffit d'émettre un signal d'appel au jeu, par exemple de se baisser brutalement sur ses 2 pieds en se retrouvant presque accroupi. Ce simple geste provoque une mise en condition de jeu du chien qui, à son tour, écarte et baisse ses pattes avant et se retrouve la croupe en l'air. Une simulation de départ du maître provoque la fuite simulée du chien.

Ce jeu permet de reproduire chez le chien les courses poursuite qu'il pouvait avoir étant chiot avec sa fratrie

3. Alternner phases d'éducation et phases de jeu

Comme déjà dit dans la fiche « présentation des exercices d'éducation et progression » au cours des séances d'éducation, les phases de travail doivent être courtes, quelques minutes (10 par exemple) au plus. Au-delà le chien n'est plus capable de fournir la concentration nécessaire à la compréhension de ce qu'on lui demande => il faut donc que les phases de travail soient alternées de phases de jeux.

Le choix des jeux doit donc être adapté à cette alternance, course-poursuite, jeu de balle, sont appropriés.

A noter que dans ce cas et lors de jeu de balle, la balle utilisée sera celle du maître et non celle faisant partie des jouets du chien. La balle du maître est partagée lors du jeu, mais reste la propriété du maître. Ainsi l'attrait pour cette balle sera renforcé.

4. Alternance phase d'éducation et phase de caresses

A noter que la complicité et le bien-être du chien sont renforcés lorsque le maître fait preuve d'empathie avec son chien

L'alternance entre les phases d'éducation et les phases de caresses et de papouilles est particulièrement indiquée pour faciliter l'éducation.

