

L'importance du jeu chez le chien

L'importance du jeu chez le chien

Le jeu : élément essentiel de la vie d'un chien

Qu'est-ce que le jeu ?

Le jeu est un ensemble de comportements produits ensemble ou successivement lors d'interactions amicales entre plusieurs individus. On y retrouve des comportements locomoteurs (course), agressifs (grognements), sexuels (chevauchements), alimentaire (prises en gueule), mais sans aucune finalité fonctionnelle. Le jeu semble donc réunir tous les comportements de « la vraie vie » mais « pour de faux ». Sa fonction n'est pas définie en éthologie, mais les scientifiques pensent qu'il est nécessaire pour l'équilibre émotionnel des individus. Le jeu s'inscrit dans une interaction particulière présentant un caractère irrévocable de symétrie : aucun des deux protagonistes ne se retrouve soumis à l'autre et chacun y trouve son compte à égalité. Le jeu apparaît précocement dans la vie d'un chiot, et peut être entretenu pendant toute la vie du chien. Le chien apprend aussi à jouer seul en stimulant un jouet, ce qui lui permet d'apprendre une certaine autonomie.

Au cours du jeu, le chiot apprend la vie sociale

Dans sa fratrie, pendant la période de socialisation, le chiot démarre ses premières expériences ludiques et apprend à s'ajuster à ses congénères. Jusqu'à la puberté, le jeu permet de construire tous les éléments de la socialité du chiot et permet son épanouissement.

Il devient plus tard un rempart contre certaines formes d'agressivité. Les apprentissages qui se mettent en place au cours des jeux continuent à l'âge adulte si l'on permet aux chiens de communiquer librement, et d'avoir accès à des objets ludiques. Le chiot doit pouvoir fréquenter les écoles de chiots et jouer quotidiennement plusieurs heures, soit avec d'autres chiens, soit avec ses propriétaires ou tout humain. La confiance dans l'humain se gagne par le jeu parce que le chien a été aussi sélectionné dans ce sens au cours de l'histoire de sa domestication.

Le caractère néoténique du chien

Le chien, de par le processus de domestication qui l'a transformé et rapproché de l'homme pour partager sa vie avec lui, présente une caractéristique comportementale fondamentale : le caractère néoténique. Cela signifie qu'il est capable de rester juvénile, et motivé par des jeux de toute sorte, de la même façon, tout au long de sa vie, même lorsqu'il vieillit, tant que sa santé préserve ses capacités motrices. Ce caractère joueur est le propre d'une espèce domestiquée, à fortiori de compagnie. Historiquement l'homme a donc sélectionné artificiellement des individus infantiles, particulièrement attentifs aux signaux de communication humains et ainsi, fortement dépendants de l'homme. Dans ce contexte de dépendance, le chien joueur présente un avantage sélectif en nouant un lien privilégié avec son maître.

Les chiens joueurs apprennent mieux que les autres

Le chien apprend très vite que l'homme est un compagnon de jeu. Il lui apporte ses jouets ou n'importe quel objet que l'homme relance et le jeu se poursuit ainsi avec un bénéfice évident pour le chien. L'homme a très vite repéré les qualités du chien au jeu et les a exploités pour développer des aptitudes dans des contextes de travail. Les chiens les plus joueurs retiennent l'attention des sélectionneurs, en particulier pour la recherche de drogue ou la recherche dans les décombres, car ils s'avèrent toujours motivés par le travail qu'ils apprennent en jouant. Le jeu représente un moteur positif dans leur travail. Pour eux le travail est un jeu. C'est parce qu'ils jouent qu'ils ne se découragent pas facilement et qu'ils sont toujours prêts à effectuer le travail demandé. C'est aussi parce que l'apprentissage du travail se fait dans le jeu que l'on maintient le bien-être de l'animal dans cette activité.

Le jeu est l'outil principal dans la construction de la relation homme-chien

Il paraît donc évident que le jeu est un outil de première importance dans la vie quotidienne du chien dans sa famille. Dès l'instant que le budget-temps consacré au jeu devient conséquent,

l'humain avec qui le chien partage ces moments d'émotion agréable, devient un référent positif. Construire une relation au travers du jeu permet de mettre en place une éducation autour du renforcement positif et de s'affranchir de vieux modèles éducatifs autour de la hiérarchie, dont on sait qu'elle ne fabrique pas des chiens soumis apaisés mais des chiens peureux dont le niveau de stress est élevé. Le jeu, à l'inverse, offre un formidable champ d'action pour construire ou restaurer une qualité de vie relationnelle entre l'homme et le chien.

Le jeune chien fougueux se structure dans le jeu. Le chien timide se débride grâce au jeu.

Le chien trop attaché à ses maîtres apprend dans le jeu à construire une nouvelle relation où la distance est mieux acceptée. Le chien est récompensé de rester à distance du maître, ou de s'en éloigner en allant chercher une balle. Il apprend aussi à s'en séparer en réalisant des exercices sous les directives d'autres personnes. On peut lui apprendre par le jeu à sauter ou ne pas sauter, à aboyer ou se taire, bref à se maîtriser en toute circonstance.

Le jeu permet aussi de stimuler le mental du chien en l'obligeant à trouver des stratégies : recherche du maître, recherche d'objet, contournement d'un obstacle. Le chien apprend à discriminer les objets autorisés et ceux qu'il ne doit pas toucher (chaussons). Il apprend à contrôler ses émotions et ses frustrations, à être attentif et à anticiper les ordres. Il apprend que toute bonne chose se mérite en obtenant une récompense lorsqu'il gagne, car l'éducation par le jeu n'utilise aucune punition. Les anglo-saxons ont développé, depuis une dizaine d'années, de nombreux jeux pour les chiens et leurs maîtres afin d'éduquer en jouant et de résoudre de nombreux problèmes comportementaux (ennui, fugues, destructions, agressivité). Certains, comme les K9 Games, créés par Ian Dunbar, sont devenus, plus qu'une méthode d'éducation, un véritable savoir-vivre avec son chien, tout un état d'esprit et une philosophie de vie commune, pour le plus grand plaisir des chiens et des maîtres.