



TRAINING A 6 ZAMPE



L'ABC della buona educazione

Per poter educare il nostro cane ci sono delle regole di base che bisognerebbe tenere sempre a mente per insegnargli cose nuove in modo corretto e divertente:

- 1. Premiare sempre i comportamenti positivi**, il fatto di ricevere un premio porta il cane a riproporre il comportamento premiato, poiché il premio è un po' come se gli dicessimo: "Ok! Questa cosa che hai fatto è bellissima, mi piace tantissimo!".
- 2. Il premio deve essere qualcosa di estremamente gradito al cane:** del cibo, un gioco, una coccola, una lode o qualche altra cosa che il nostro quattrozampe ama e desidera. Il premio può variare da cane a cane (è una questione di gusti!), oppure a seconda del momento e della situazione. Per esempio, se ho chiesto al mio cane di stare sdraiato e tranquillo sulla sua copertina (scheda 12) mentre stiamo al ristorante, potrei poi decidere di premiarlo portandolo a sgranchirsi un po' le zampe.
- 3. Il premio deve arrivare sempre nel momento in cui il comportamento è in atto!** Se arriva dopo, quando il cane sta già facendo un'altra cosa, rischiamo di mandarlo in confusione e non ci capirà più niente. Visto che cogliere il momento non è sempre facile, usiamo tanto il "BRAVO!" appena il comportamento è in atto, in modo che, anche se il premio arriva un istante dopo, il nostro cane comprenderà ugualmente. Importante: il "BRAVO!" deve essere detto con un tono entusiasta, il cane deve capire che siamo proprio orgogliosissimi di lui... un tono di voce debole e spento farebbe passar la voglia a chiunque!
- 4. Scegliamo un luogo tranquillo e privo di distrazioni** (scheda 15). Quando insegniamo una cosa nuova al nostro cane, creiamo la situazione adatta affinché la sua concentrazione sia al massimo e di conseguenza anche la capacità di apprendere. Solo in seguito, e sempre molto gradualmente, andremo ad introdurre delle distrazioni.





TRAINING A 6 ZAMPE



Impariamo
a conoscerci

5. Attenzione a non mandare in frustrazione il nostro amico! Se gli stiamo insegnando qualcosa ma non fa ciò che ci aspettiamo, non arrabbiamoci. Chiediamoci piuttosto dov'è che stiamo sbagliando. Forse abbiamo chiesto qualcosa di troppo difficile? Torniamo indietro e chiediamogli qualcosa di più semplice, o qualcosa che già sa fare. Forse sbagliamo qualcosa nella comunicazione? La nostra gestualità lo porta fuori strada? Stiamo premiando nel momento sbagliato? Attenzione! Se il cane colleziona una serie di insuccessi perderà la voglia di fare cose con noi, perché penserà di non essere in grado, quindi fermiamoci prima che sia troppo tardi e non continuiamo a insistere.

6. Le sessioni di apprendimento devono essere molto brevi, 1 o 2 minuti sono già sufficienti, in questo modo l'attenzione è massima, l'impegno pure, la noia è lontana, potremo poi riproporre le attività più volte durante la giornata. Se stiamo nel mezzo di una sessione e il nostro amico esegue alla perfezione un esercizio, quello è il momento buono per concludere, quando la soddisfazione è al massimo per entrambi; in questi casi ricorriamo a un superpremio, ad esempio tanti bocconcini invece di uno solo, così la volta successiva si partirà con più entusiasmo!

7. Aumentare gradualmente le difficoltà, una per volta. Se per esempio stiamo insegnando al nostro cane il segnale "resta!" (scheda 16) dentro casa, e siamo riusciti ad aumentare gradualmente la distanza (= prima difficoltà), nel momento in cui lo eseguiamo all'esterno (= seconda difficoltà), ricordiamoci di accorciare nuovamente le distanze!

Tutto chiaro? Cominciamo a mettere in pratica scoprendo quali sono i premi preferiti dal nostro cane: del cibo? Una coccola? Una lode? Divertitevi a compilare la casella e ricordatevi che queste regole valgono per tutti gli esercizi e le attività, quindi... tenetele bene in mente e buon lavoro!





TRAINING A 6 ZAMPE



Impariamo
a conoscerci

Doggy zen

Ho imparato ad ottenere ciò che voglio... basta chiedere!

Tagliamo a pezzetti dei bocconcini graditi al cane e molto profumati. Prediamone uno che terremo all'interno di una mano chiusa a pugno. Lasciamo che il cane si accorga della presenza di qualcosa di appetitoso mettendo la mano all'altezza del suo naso ma senza indurlo a credere che gli stiamo offrendo del cibo. Il cane ora proverà ad appropriarsi del bocconcino. Potrebbe leccarci la mano, cercare di aprirla usando le zampe... Mentre lo fa la nostra espressione sarà disinteressata, eviteremo di guardarlo e parlargli e terremo la mano il più possibile ferma. Se dovesse leccarci la mano insistentemente o saltarci addosso ci allontaneremo e aspetteremo qualche istante prima di riproporre l'esercizio. Dopo alcuni tentativi vani è probabile che il cane si fermi a riflettere. Bene! E' il momento di aprire la mano e premiarlo. Successivamente potremmo aspettare che ci guardi prima di premiarlo. Se si fissa sulla mano, per favorire lo sguardo verso di noi, cominceremo a premiarlo con l'altra usando gli stessi bocconcini. Questo esercizio mira anche a rinforzare l'attenzione del cane nei nostri confronti. E' sconsigliato per i soggetti che tendono a cercare morbosamente il contatto con i membri umani del branco e che non sono in grado di stare soli.





TRAINING A 6 ZAMPE



Seduto

Mi siedo se me lo chiedi... e adesso lo faccio anche per farmi notare!

Per insegnare il Seduto ci posizioneremo di fronte al cane e cercheremo di indurre il movimento spostando lentamente il peso del nostro corpo verso di lui e portando una mano verso l'alto in modo che, per seguirla con lo sguardo, sia costretto ad alzare la testa.

Potremo premiare inizialmente anche solo un accenno del cane alla posizione di seduto, offrendogli un bocconcino. Per facilitarlo ulteriormente è possibile anche, solo le prime volte, utilizzare il cibo come esca tenendolo tra le dita della mano che porteremo verso l'alto. Non appena il cane si siede lasceremo che prenda il suo boccone.

Appreso l'esercizio, potremo pronunciare la parola "seduto" mentre alziamo la mano e, dopo molte ripetizioni, saremo in grado di ottenere il comportamento senza dover compiere alcun gesto. Attenzione a premiare il cane prima che si rialzi e a far comparire il premio solo dopo che il Seduto è stato eseguito.

Inizialmente proporremo l'esercizio in un luogo privo di forti stimoli ad esempio a casa. Poi potremo cominciare a proporlo anche all'esterno ma sempre in assenza di distrazioni. In seguito potremo generalizzare chiedendogli per esempio di sedersi mentre siamo voltati, laterali rispetto a lui o addirittura a testa in giù. Anche quando il cane sarà esperto, ricordiamoci che ha capacità di valutazione delle situazioni. Non sarà quindi il caso di chiedergli l'esecuzione del Seduto in posti molto affollati per esempio dove rischierebbe di essere calpestato oppure su superfici bagnate o troppo calde.

Non costringete il cane a sedersi schiacciandolo a terra con le mani. Se non è lui a eseguire il Seduto di sua spontanea volontà, cercate di capire dove state sbagliando. Quando l'esercizio verrà ben compreso noterete con piacere che sarà lui stesso a proporlo e ora... barrate le caselle!





TRAINING A 6 ZAMPE



Impariamo
a conoscerci

Resta

Ho imparato ad aspettare se il mio compagno si allontana

Questo esercizio oltre ad avere un'evidente utilità in molte circostanze può aiutare il cane a sentirsi più tranquillo quando il proprietario si assenta.

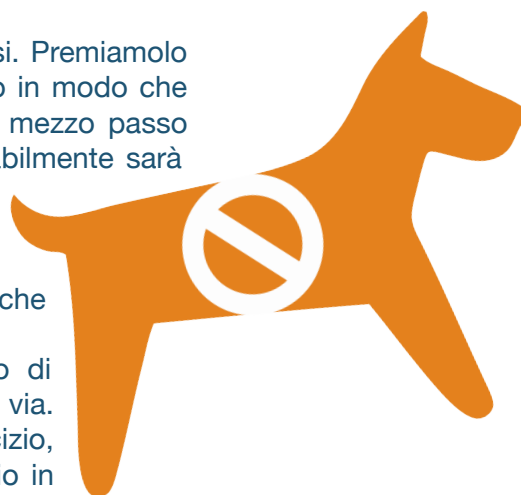
Mettiamoci di fronte a lui e chiediamogli di sedersi. Premiamolo con un bocconcino gradito e possibilmente secco in modo che debba masticarlo. Mentre lo fa indietreggiamo di mezzo passo e ritorniamo nella posizione iniziale. Il cane probabilmente sarà rimasto fermo e riceverà quindi un altro boccone.

Ripetiamo l'esercizio facendo solo mezzo passo per varie volte e premiamo il cane se resta fermo. Se invece dovesse muoversi interrompiamo per qualche minuto.

Ora potremo aumentare gradualmente il numero di passi indietro: uno per diverse volte, poi due e così via. Per aiutarlo a comprendere l'obiettivo dell'esercizio, aggiungiamo un segnale visivo: portiamo il braccio in linea con la spalla e apriamo il palmo della mano come farebbe un vigile urbano per dare l'ALT.

Inseriamo il segnale verbale "resta" solo in una fase più avanzata. Ovviamente l'esercizio diventa più difficile in relazione alla distanza, al tempo di attesa e anche al contatto visivo. Quando il cane sarà esperto potremo provare, sempre gradualmente, a scomparire dalla sua vista.

L'errore che più comunemente si compie consiste nell'affrettare troppo il passo quando ci stiamo dirigendo verso il cane per andare a premiarlo, questo non lo facilita perché lo induce al movimento. Cercheremo dunque di controllare le nostre movenze cercando di mostrarci calmi, fluidi e armonici.





TRAINING A 6 ZAMPE



Terra

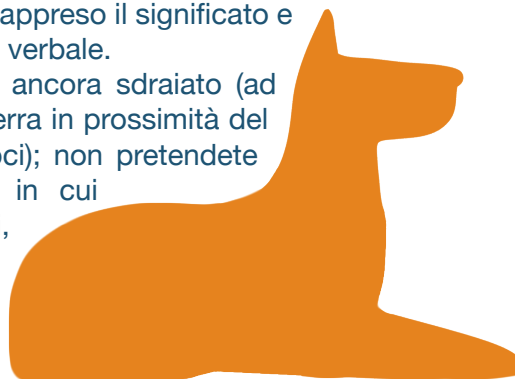
Mi metto a terra se mi viene chiesto... sembro proprio una Sfinge!

Insegnare al cane a sdraiarsi a terra può essere utile per favorire in lui l'acquisizione di uno stato di rilassamento, facilitare l'apprendimento dell'esercizio Resta (scheda 16) e favorirlo nelle situazioni in cui deve attendere per qualche minuto stando fermo. Per apprendere il Terra il cane dovrà già aver imparato a sedersi e, come al solito, imposteremo l'esercizio inizialmente in un luogo privo di stimoli.

Mettiamoci di fronte al cane e chiediamogli di sedersi. Lentamente ci sbilanceremo in avanti e abbasseremo la mano verso terra cercando di far sì che il cane per seguirla abbassi la testa. Fluidamente poi porteremo la mano qualche centimetro più indietro, facendola scorrere in terra tra le zampe anteriori, verso di noi. Come per il seduto, nelle prime fasi, è possibile indurre il movimento tenendo tra le dita un bocconcino/esca. Inizialmente lasceremo che il cane si appropri del premio una volta raggiunta la posizione Terra o anche solo ad un primo accenno di abbassamento.

Dopo varie ripetizioni cominceremo ad associare al movimento la parola "terra" fin quando il cane ne avrà appreso il significato e sarà in grado di sdraiarsi al solo segnale verbale.

Attenzione: premiate il cane quando è ancora sdraiato (ad esempio facendo cadere il boccone a terra in prossimità del suo muso o offrendoglielo abbassandoci); non pretendete l'esecuzione dell'esercizio in contesti in cui potrebbe ritenere sconveniente sdraiarsi, come su terreni particolarmente scomodi, quando sta interagendo, anche a distanza, con altri cani o in luoghi affollati.





TRAINING A 6 ZAMPE



Impariamo
a conoscerci

Richiamo

Torno quando mi chiamano... quasi sempre!

Per insegnare al nostro cane a rispondere al richiamo cominceremo a premiarlo tutte le volte che spontaneamente nell'area cani o al parco torna verso di noi.

Cercheremo di utilizzare il suo nome solo quando è realmente necessario evitando di richiamarlo troppe volte.

E' importante anche utilizzare un tono di voce allegro e festoso e premiare l'avvicinamento proponendo al cane, una volta che ci ha raggiunti, un bocconcino o un altro premio (la pallina, la ricerca olfattiva, il riporto...).

Inizialmente eviteremo di associare al richiamo l'aggancio del guinzaglio, richiamandolo e premiandolo di tanto in tanto durante la passeggiata.

Ricordiamoci che il cane comunica soprattutto attraverso il linguaggio del corpo quindi se vogliamo che il nostro amico venga da noi dovremo adeguarci e cercare di inviare un messaggio coerente assumendo una posizione che lo inviti a raggiungerci. Potremmo per esempio richiamarlo mentre ci dirigiamo dalla parte opposta rispetto alla sua, oppure chinarci, se abbiamo difficoltà a fare in modo che il cane ci raggiunga potremmo anche metterci a correre nella direzione opposta e lo premieremo non appena ci raggiunge. Se ci dirigiamo verso il cane, infatti, il messaggio che stiamo inviando con il nostro corpo è "sto venendo io da te".

Per favorire l'apprendimento del richiamo dovremo anche cercare di scegliere un momento opportuno: evitiamo di chiamarlo quando è impegnato a fare altre cose come annusare o conoscere e giocare con altri cani ed aspettiamo invece che sia disponibile all'ascolto.

Attenzione a non sgridare mai il cane quando si avvicina a noi anche se questo avviene dopo molti tentativi di richiamo... impariamo ad esercitare la pazienza!

