



# TRAINING A 6 ZAMPE



## Le regole del gioco

Il gioco è una palestra di vita, un modo divertente e gratificante per imparare, dove si può anche sbagliare e imparare dai propri errori.

Esistono diversi tipi di gioco: giochi di naso (scheda 25), giochi o attività di masticazione (scheda 26), giochi intelligenti o problem solving (scheda 28), giochi di movimento (scheda 29).

I giochi sono dei veri e propri esercizi quindi prima di cominciare ripassate l'ABC (scheda 13).

Tutte queste attività aiutano il cane a sviluppare intelligenza, calma e autostima e lo impegnano mentalmente stancandolo molto più di una lunga passeggiata. Ma non solo. Un cane, come noi del resto, ha bisogno di sentirsi soddisfatto per essere sereno. Le diverse esperienze vissute giocando contribuiscono a equipaggiare il nostro compagno di nuovi strumenti e capacità riutilizzabili nel quotidiano.

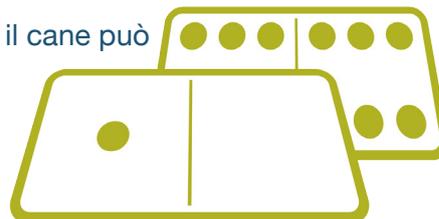
Tra i giochi consigliati cercate quelli più adatti al vostro cane, la scelta del gioco è un momento delicato, le prime volte non chiedete troppo e iniziate dalle cose semplici. Un cane non abituato a giocare potrebbe non capire cosa vogliamo da lui. L'obiettivo è passare del tempo insieme senza "ansia da prestazione".

E' un gioco!

**Quando:** ogni volta che volete, ma inizialmente per pochi minuti e soprattutto... interrompete prima che il cane si annoi!

**Come:** gratificate ogni piccolo successo, iniziate dalle cose semplici e non forzate il cane, deve essere un divertimento. Premiate, premiate, premiate!

**Dove:** in un luogo tranquillo e sicuro dove il cane può muoversi liberamente senza guinzaglio.





# TRAINING A 6 ZAMPE



Impariamo  
a conoscerci

## Giochi di naso

L'olfatto del cane è molto potente ed ha un valore enorme, una parte della comunicazione passa attraverso l'olfatto, inoltre la ricerca del cibo e quindi la sopravvivenza, è permessa grazie a questo senso. I giochi di naso sono estremamente gratificanti per il cane, inoltre lo aiutano a raggiungere uno stato di calma e ad aumentare la capacità di concentrazione. Sono giochi che possono tornare molto utili con cani agitati, che fanno fatica a rilassarsi o a mantenere la concentrazione su un qualcosa, ma sono ottimi anche per cani insicuri, per aiutarli ad aumentare la propria autostima. Iniziamo prendendo dei bocconcini prelibati, se abbiamo un giardino sparpagliamoli in un punto senza farci vedere, se invece viviamo in appartamento chiudiamo il cane fuori da una stanza e spargiamo i bocconcini, inizialmente lasciandoli un po' in vista, per aiutarlo a capire come funziona il gioco. Ora apriamo la porta e facciamolo entrare, restiamo fermi e in silenzio per evitare di distrarlo e richiamare la sua attenzione su di noi. Quando il gioco sarà chiaro e il cane avrà capito il funzionamento possiamo inserire un segnale vocale, ad esempio "cerca", ma dobbiamo dirlo solo una volta e poi lasciare che faccia da solo. Adesso siamo pronti per aumentare le difficoltà. Nascondiamo meglio i bocconcini, sotto un tappetino, sotto o dietro i mobili, ma sempre in punti raggiungibili. Possiamo anche arricchire appositamente l'ambiente, sistemando scatole, ciotole rovesciate, oggetti strani che nascondono bocconcini, insomma, lavoriamo di fantasia! Se vogliamo aumentare ulteriormente le difficoltà possiamo diminuire i premi fino ad arrivare ad uno solo, oppure possiamo aumentare l'area di ricerca, o nascondere i bocconcini rialzati da terra. E' fondamentale che le difficoltà non vengano inserite tutte contemporaneamente ma una per volta e quando inseriamo una nuova difficoltà riduciamo un pochino le altre. Ovviamente i giochi non finiscono qua, si può provare con la ricerca di un gioco preferito, per poi passare alla ricerca di oggetti in generale, ma questa è un'altra storia.





## Masticare che passione

L'attività masticatoria, intesa come il rosicchiamento e il masticamento, ha per il nostro quattrozampe una grande importanza e rientra tra le sue desiderate attività quotidiane indispensabili insieme all'attività fisica, all'attività vocale, all'attività mentale e... allo stare con noi.

Riuscire a salvare gli oggetti di casa è possibile anche gratificando il bisogno di rosicchiare. Se il nostro amico è soddisfatto e non si annoia, difficilmente combinerà guai.

Ma come far capire la differenza tra il bastoncino da rosicchiare e la pregiata zampa della sedia di casa? Per il cane sempre di legno si tratta!

Non lasciate le cose a portata di muso se non volete che vengano mangiate e ricordate che gli oggetti che utilizziamo tutti i giorni sono per il cane ancor più interessanti.

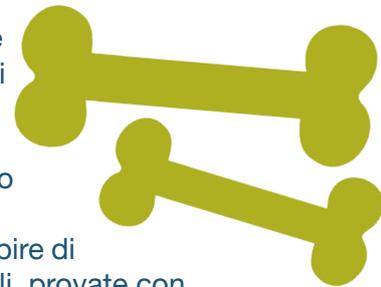
Avete individuato cosa sgranocchia volentieri il vostro amico?

Oltre ai giocattoli di gomma naturale che si possono riempire di prelibatezze come il kong, le palle portacrocchette e simili, provate con il "fai da te".

Prendete una bottiglia di plastica vuota, senza tappo, e riempitela di crocchette. Posatela in terra e lasciate che il cane provi a far uscire il cibo aguzzando l'ingegno, se la sfida è eccessiva fate uno o più buchi alla bottiglia per facilitare l'uscita dei croccantini.

Volete provare altro?

Prendete un tubo di cartone (ad esempio quelli della carta igienica o della carta casa) e riempitelo di crocchette prelibate chiudendolo alle estremità. Posatelo in terra e attendete che il cane lo spacchetti come preferisce. Fare i coriandoli fa parte del gioco e in questo caso è permesso! Con il tempo potrete aumentare la difficoltà inserendo un rotolo piccolo dentro un rotolo più grande e così via.





# TRAINING A 6 ZAMPE



## Riporto

Ho sempre amato rincorrere palline... adesso ho imparato anche a riportarle!

Prendiamo due oggetti uguali e non pericolosi (palline o riportelli) che possano essere lanciati e che il cane non possa ingoiare né distruggere e attrezziamoci con un marsupio abbastanza grande da contenerli. Se sono sconosciuti al cane poggiamoli a terra e lasciamo che li esplori annusandoli o prendendoli in bocca. Per recuperarli potremmo scambiarli con un premio in cibo. Nascondiamo uno dei due oggetti nel marsupio e lanciamo l'altro al cane. Qualora il cane abbia già appreso il Seduto e il Fermo potremmo chiedergli di aspettare un nostro segnale di via libera per recuperarlo. Attendiamo che raggiunga e prenda l'oggetto poi, senza guardarlo, estraiano il secondo dal marsupio e cominciamo a giocare ostentando divertimento. E' probabile che a questo punto il cane sia indotto a lasciare il suo oggetto e che si interessi al nostro. Appena lo lascerà gli diremo bravo, lanceremo l'oggetto con cui stavamo giocando e recupereremo quello a terra. Ricominceremo l'attività cercando man mano di fare in modo che il cane si avvicini il più possibile a noi e depositi il suo oggetto in prossimità dei nostri piedi. Per farlo può essere utile chinarsi o attendere l'avvicinamento prima di giocare con il riportello o la pallina in nostro possesso.

Una volta appreso il gioco inseriremo le parole "prendi" (subito dopo il lancio), "porta" (quando il cane ha preso l'oggetto) e "lascia" (quando ci avrà raggiunto). Termineremo il gioco prima che il cane si sia stancato scambiando l'ultimo oggetto con un boccone.





# TRAINING A 6 ZAMPE



Impariamo  
a conoscerci

## Giochi intelligenti

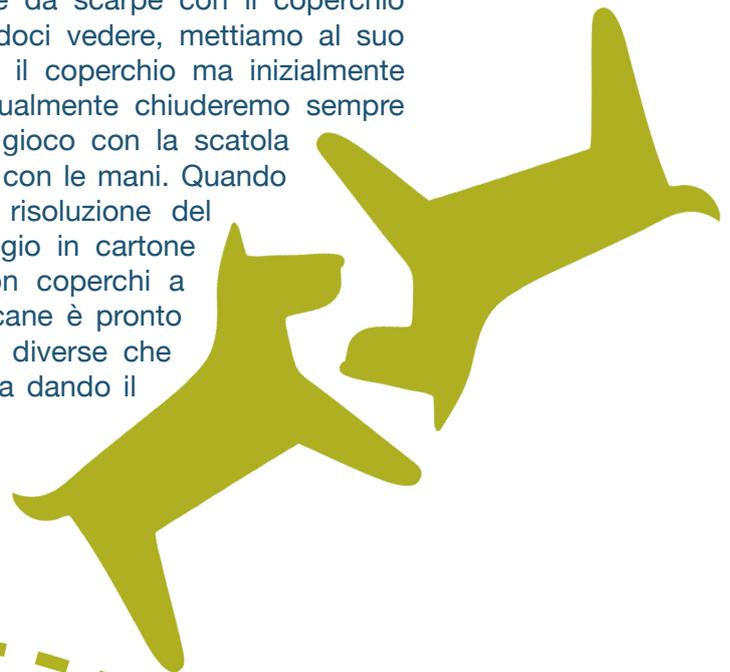
Ho scoperto che anche a casa ci si può divertire... senza fare danni!

Posizioniamo a terra un bicchiere di plastica rovesciato o un vaso di plastica, chiamiamo il cane e facciamoci vedere mentre mettiamo un bocconcino sotto al bicchiere/vaso. Se il cane dovesse prendere in bocca il bicchiere/vaso richiamiamo la sua attenzione sul bocconcino a terra e ripetiamo l'esercizio.

Obiettivo è "scoprire" il bocconcino nascosto sotto al bicchiere e... mangiarlo!

Quando il cane avrà imparato a risolvere il gioco rendiamolo più complicato scegliendo degli oggetti che si rovesciano meno facilmente, come un colapasta rovesciato, un piatto di plastica o addirittura un frisbee.

Ora prendiamo una scatola di cartone da scarpe con il coperchio separato. Poggiamola a terra e facendoci vedere, mettiamo al suo interno un bocconcino, riposizioniamo il coperchio ma inizialmente senza chiuderlo completamente. Gradualmente chiuderemo sempre di più il coperchio sino a proporre il gioco con la scatola chiusa, tenendo sempre la base ferma con le mani. Quando il cane sarà diventato esperto nella risoluzione del gioco potremmo proporre un imballaggio in cartone con una chiusura diversa (scatole con coperchi a cerniera, cartoni della pizza...). Ora il cane è pronto per cimentarsi nell'apertura di scatole diverse che potremmo posizionare una dentro l'altra dando il via ad un sistema di scatole cinesi.





# TRAINING A 6 ZAMPE



## Agility on the road

La passeggiata ora è più divertente...  
a volte basta poco per fare delle attività insieme!

Proporre al cane delle attività quando passeggiamo con lui in un parco, un bosco o semplicemente per le vie del quartiere ci aiuta a rendere l'attività più divertente, educativa e ad abituarlo a prestarci attenzione. Alcuni esercizi possono migliorare la coordinazione o costituire delle prove di coraggio che aiutano il cane ad acquisire maggiore sicurezza e autostima. Cominceremo con degli esercizi molto semplici ed eviteremo sempre di tirare o spingere il cane, ricompensando con un bocconcino ogni progresso. Potremmo sfruttare un tronco d'albero caduto, un dissuasore di sosta, o un muretto e farci salire sopra il cane, oppure farlo passare sotto a una panchina o a una staccionata utilizzando per le prime volte un croccantino come esca. Ancora, potremmo posizionare alcuni bastoni a terra come se fossero degli shanghai e spargervi dei bocconcini in modo che il cane debba addentrarsi nel labirinto per mangiarli. Alberi, pali della luce, colonnine o altro, potrebbero essere utilizzati per fare uno slalom. Alcuni cani vanno matti per piccoli corsi d'acqua o pozzanghere dove poter sguazzare liberamente. Se ci sono ponti e passaggi sospesi attraversarli insieme può diventare per il cane un'avventurosa prova di coraggio. Ricordatevi sempre di non chiedere troppo al vostro cane, considerate la sua taglia, il suo stato di salute e il suo carattere.

