

GUIDE ALLEVAMENTO CGFA

Corso di addestramento del Cirneco dell'Etna

20 lezioni pratiche con esercizi passo per passo e piano di 7 giorni: comandi, richiamo, guinzaglio, riporto, mangiare solo dal padrone, problemi comuni e le lezioni dedicate al Cirneco dell'Etna.

Corso completo · 20 lezioni

Video delle lezioni e progressi nell'app: https://www.citygraphnapoli.it/video/guide-allevamento/cirneco-dell-etna/addestramento/

Come usare il corso

Ogni lezione ha un video nell'app, una spiegazione e un **esercizio pratico** con un piano di 7 giorni. Fai sessioni brevi, da 3 a 5 minuti, due o tre volte al giorno, e spunta le caselle man mano.

Metodo gentile: solo premi, gioco e voce. Mai strattoni, punizioni o collari che fanno male. Passa alla lezione successiva quando l'esercizio riesce 9 volte su 10.

Le 20 lezioni

1	**Come impara il Cirneco**
2	Le basi: premio, segnale, tempo
3	Il nome e l'attenzione
4	Seduto
5	Terra
6	Resta
7	Il richiamo
8	Guinzaglio lento
9	Al piede
10	Lascia e molla
11	Mangia solo dal padrone
12	Il riporto
13	Calma e attese
14	Socializzazione
15	In casa: pulizia, cuccia, restare solo
16	Problemi comuni: salti, morsi, abbaio
17	**Istinto predatorio e autocontrollo**
18	**Il richiamo di un cacciatore**
19	**Freddo, cappottino e calma in casa**
20	Museruola, visite e test finale

LEZIONE 1 DI 20 · DEDICATA AL CIRNECO DELL'ETNA

Come impara il Cirneco



Cosa lo motiva davvero

Cibo, fiuto e qualcosa da inseguire

Il Cirneco è un cacciatore: lo motivano il cibo, il fiuto e tutto ciò che si muove. Usa premi piccoli e saporiti, tolti dalla razione del giorno, perché deve restare asciutto e agile. Come premio speciale lascialo cercare un bocconcino nascosto, oppure fai muovere per pochi secondi un pupazzo legato a una cordicella. Il gioco che si muove è potentissimo, quindi usalo con regole precise. Una lode calma completa il premio: è un cane affettuoso e legatissimo a te.

Come ragiona e i suoi punti forti

Indipendente, deciso e attento

A caccia il Cirneco lavorava lontano dal cacciatore, tra le rocce, e doveva decidere da solo. Per questo è volitivo e indipendente: prima di obbedire si chiede se gli conviene. Il segreto è rendere ogni esercizio conveniente e breve. Con i toni duri si chiude e diventa diffidente. I suoi punti forti sono un fiuto potente, un udito finissimo, l'agilità, la memoria e un legame profondo con la sua famiglia. Ricorda però che l'istinto predatorio può essere più forte di ogni premio.

Errori da evitare e cosa otterrai

Si inizia il giorno in cui arriva a casa

Si comincia il giorno in cui il cucciolo arriva a casa, con sessioni di 5 o 10 minuti più volte al giorno. Gli errori tipici del proprietario sono tre: fidarsi troppo presto del richiamo e lasciarlo libero in posti non recintati, sottovalutare il suo istinto con gatti e piccoli animali, e lasciarlo al freddo. Con questo corso otterrai un Cirneco che torna quando lo chiami, si controlla davanti a una preda, porta volentieri il cappottino e in casa sa stare tranquillo.

Esercizio pratico

Obiettivo: Scoprire quali premi e quali giochi motivano il tuo Cirneco e abituarlo a sessioni brevi senza sforare la razione.

1. Pesa la razione del giorno e metti da parte una manciata di crocchette da usare come premi.
2. Prepara 2 premi più saporiti tagliati piccoli e un pupazzo legato a una cordicella.
3. In una stanza tranquilla prova i premi, una piccola ricerca e il pupazzo per 5 secondi: annota cosa lo fa scattare.
4. Fai 3 sessioni al giorno da 5 minuti: chiama il nome, quando ti guarda di' bravo e premia.
5. Chiudi ogni sessione con una ricerca di premi nascosti sotto un panno.

Piano di 7 giorni

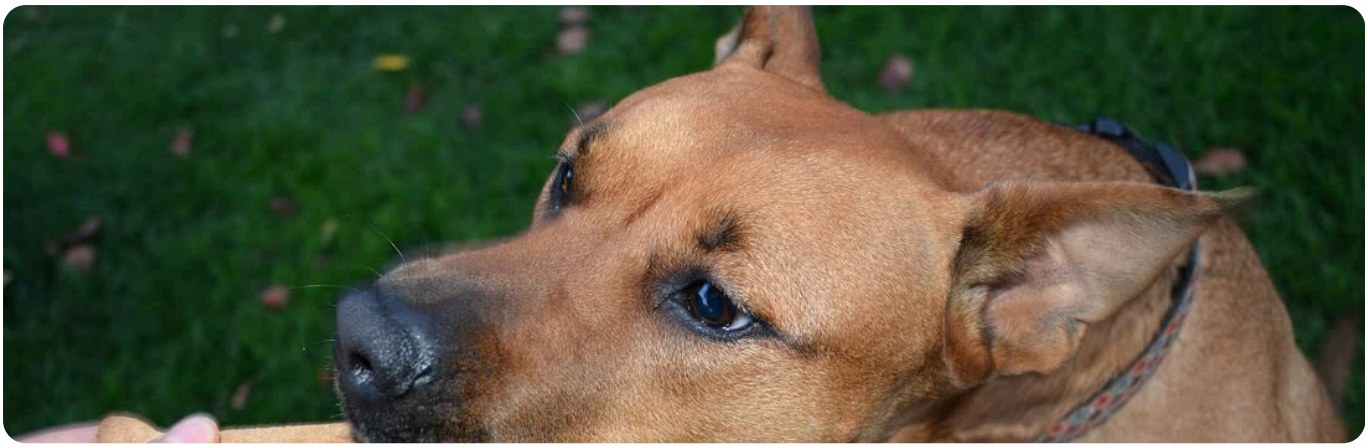
- [ ] Giorno 1: pesa la razione, prova premi, ricerca e pupazzo, scrivi la classifica.
- [ ] Giorno 2: 3 sessioni da 5 minuti sul nome, in casa.
- [ ] Giorno 3: nome in stanze diverse, premio nascosto sotto il panno alla fine.
- [ ] Giorno 4: nome mentre il pupazzo è fermo a terra, premio quando guarda te.
- [ ] Giorno 5: nome in cortile o sul balcone, con pettorina e guinzaglio.
- [ ] Giorno 6: 3 sessioni alternando crocchetta, lode e una breve ricerca.
- [ ] Giorno 7: ripasso di 5 minuti e controllo del peso e delle costole al tatto.

Errori da evitare

- Usare il pupazzo che si muove senza regole: tienilo per pochi secondi e chiudi tu il gioco.
- Ripetere il nome mentre fissa una preda: allontanati e chiamalo quando riesce a guardarti.
- Dare i premi in più rispetto ai pasti: toglili sempre dalla razione.

LEZIONE 2 DI 20

Le basi: premio, segnale, tempo



Come impara il cane

Ripete ciò che gli conviene

Il cane impara per conseguenze: ripete quello che gli porta qualcosa di bello e abbandona quello che non serve a niente. Il segreto è il tempo: il premio deve arrivare entro un secondo dal comportamento giusto, altrimenti il cane non capisce cosa ha fatto bene. Usa bocconcini piccoli, morbidi e golosi, grandi come un'unghia. Urla, strattoni e punizioni fisiche spaventano il cane e rovinano il rapporto: in questo corso non servono mai.

La parola segnale

Un «sì» che vale oro

Prima di insegnare i comandi, dai al cane una parola segnale: per esempio un «sì» breve e allegro. Il segnale dice al cane: esatto, hai fatto la cosa giusta, il premio sta arrivando. Per caricarlo, di' «sì» e dai subito un bocconcino, per dieci volte di fila, tre volte al giorno, per due giorni. Quando il cane si gira di scatto appena sente «sì», il segnale funziona. Se preferisci puoi usare il clicker: funziona allo stesso modo.

Sessioni brevi, ogni giorno

Meglio poco e spesso

Il cane impara meglio con sessioni brevi: da tre a cinque minuti, due o tre volte al giorno, quando è riposato e un po' affamato. Smetti sempre mentre il cane ha ancora voglia, chiudendo con un esercizio facile riuscito bene. Comincia in casa, in una stanza tranquilla, e porta l'esercizio fuori solo quando in casa riesce nove volte su dieci. Ogni lezione di questo corso ha un piano di sette giorni: segui un giorno alla volta e spunta quello che hai fatto.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il cane si gira verso di te appena sente la parola segnale.

1. Prepara 20 bocconcini piccoli in una tasca o un marsupio.
2. In una stanza tranquilla di' «sì» con tono allegro.
3. Entro un secondo dai un bocconcino, senza chiedere nulla.
4. Ripeti 10 volte, poi fai una pausa con una carezza.
5. Prova quando il cane è distratto: se si gira subito, premialo con 2 bocconcini.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: 3 serie da 10 «sì» e premio, in casa.
- [ ] Giorno 2: come ieri, cambiando stanza.
- [ ] Giorno 3: di' «sì» quando ti guarda da solo e premia.
- [ ] Giorno 4: prova il «sì» mentre annusa un gioco.
- [ ] Giorno 5: prova in giardino o sul pianerottolo.
- [ ] Giorno 6: 5 minuti di gioco libero, premia ogni volta che ti guarda.
- [ ] Giorno 7: prova fuori casa con poche distrazioni.

Errori da evitare

- Ripetere «sì» senza dare il premio: il segnale perde valore.
- Premi troppo grandi: il cane si sazia e perde interesse dopo pochi minuti.
- Sessioni lunghe o quando sei nervoso: meglio rimandare.

LEZIONE 3 DI 20

Il nome e l'attenzione



Il nome e l'attenzione

Il primo comando di tutti

Il nome del cane deve voler dire una cosa sola: guardami, sta per succedere qualcosa di bello. È il primo comando di tutti, perché senza attenzione nessun altro esercizio funziona. Per questo il nome non va mai usato per sgridare o per chiamarlo a fare cose sgradite, come il bagno o le gocce nelle orecchie. Un cane che si gira al suo nome si può fermare in tempo prima di una strada, di un altro cane o di un boccone trovato per terra.

Come si insegna

Nome, sguardo, «sì», premio

Di' il nome del cane una volta sola, con voce allegra. Appena gira la testa verso di te, di' «sì» e dai il premio. Ripeti dieci volte per sessione. Quando risponde sempre, aggiungi il «guardami»: tieni un bocconcino vicino ai tuoi occhi, aspetta che il cane ti guardi negli occhi, di' «sì» e premia. Poi allunga lo sguardo un secondo alla volta, fino a tre secondi. Se non si gira, non ripetere il nome: fai un passo indietro o un piccolo rumore e premia appena ti guarda.

Errori da evitare

Il nome non è un disco rotto

L'errore più comune è ripetere il nome cinque volte di fila: il cane impara che può ignorarlo le prime quattro. Dillo una volta, e se non risponde rendi l'esercizio più facile. Aumenta le distrazioni piano piano: prima in casa, poi in giardino, poi in strada. Premialo anche quando ti guarda di sua iniziativa, senza che tu lo chiami: è attenzione regalata. Se il nome è stato usato troppo per sgridare, puoi insegnare una parola nuova, come «ehi», partendo da zero.

Esercizio pratico

Obiettivo: Al primo richiamo del nome il cane si gira e ti guarda negli occhi per 3 secondi.

1. Dì il nome una volta, con voce allegra.
2. Appena gira la testa: «sì» e premio.
3. Porta un bocconcino vicino ai tuoi occhi e aspetta lo sguardo.
4. Sguardo negli occhi: «sì» e premio. Poi conta 1, 2, 3 prima del «sì».
5. Allena con distrazioni crescenti: un gioco per terra, una persona, la strada.

Piano di 7 giorni

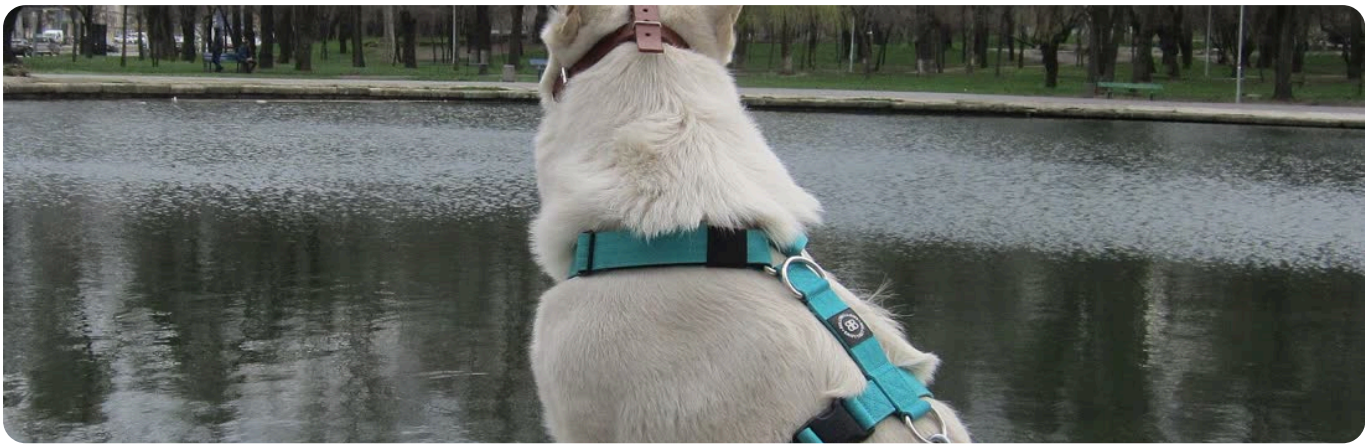
- [ ] Giorno 1: 3 serie da 10 nomi in casa.
- [ ] Giorno 2: nome quando è in un'altra stanza.
- [ ] Giorno 3: inizia il «guardami» per 1 secondo.
- [ ] Giorno 4: «guardami» per 2 secondi.
- [ ] Giorno 5: nome con un gioco per terra vicino.
- [ ] Giorno 6: «guardami» per 3 secondi, in giardino.
- [ ] Giorno 7: nome e «guardami» durante la passeggiata, 10 volte.

Errori da evitare

- Ripetere il nome più volte: dillo una volta e semplifica.
- Usare il nome per sgridare: il cane smette di rispondere.
- Allenarlo solo in casa: fuori il cane non generalizza da solo.

LEZIONE 4 DI 20

Seduto



Seduto

Il «per favore» del cane

Il seduto è il «per favore» del cane: lo chiedi prima della pappa, prima di aprire la porta, prima di mettere il guinzaglio e quando arriva un ospite. Un cane seduto non può saltare addosso, non può correre in strada e aspetta tranquillo. Di solito si impara in due o tre giorni, senza mai spingere sul sedere del cane: spingere crea resistenza e può far male alle anche, soprattutto nei cuccioli e nei cani grandi.

Come si insegna

La mano guida, poi la parola

Tieni un bocconcino tra le dita, davanti al naso del cane. Muovi la mano lentamente verso l'alto e un po' indietro, sopra la sua testa: per seguire il bocconcino il cane alza il muso e abbassa il sedere. Appena il sedere tocca terra, «sì» e premio. Dopo dieci riuscite, di' «seduto» un attimo prima di muovere la mano. Poi usa la mano vuota, e premia dall'altra mano. Alla fine basta la parola, oppure il gesto da solo.

Errori e allenamento

Ovunque, ma un passo alla volta

Se il cane salta, la mano è troppo alta: tienila più vicina al naso. Se indietreggia invece di sedersi, mettiti con le spalle di lui contro un muro. Premia solo quando il sedere è davvero a terra, non a metà. Poi allena il seduto in cinque posti diversi: cucina, salotto, giardino, marciapiede, parco. E usalo ogni giorno nella vita vera: seduto prima della ciotola, seduto prima di uscire. È così che un esercizio diventa un'abitudine.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il cane si siede alla parola «seduto», senza gesto, in 5 posti diversi.

1. Bocconcino davanti al naso, mano che sale verso l'alto e indietro.
2. Sedere a terra: «sì» e premio. 10 volte.
3. Di' «seduto» un attimo prima del gesto.
4. Fai il gesto con la mano vuota e premia dall'altra mano.
5. Di' solo «seduto» e aspetta 3 secondi prima di aiutarlo col gesto.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: 3 serie da 10 con il bocconcino in mano.
- [ ] Giorno 2: aggiungi la parola «seduto».
- [ ] Giorno 3: mano vuota, premio dall'altra mano.
- [ ] Giorno 4: solo parola in casa.
- [ ] Giorno 5: seduto prima della ciotola e prima di uscire.
- [ ] Giorno 6: seduto in giardino o sul pianerottolo.
- [ ] Giorno 7: seduto durante la passeggiata, 10 volte.

Errori da evitare

- Spingere sul sedere: crea resistenza e può far male.
- Ripetere «seduto» 3 volte: dillo una volta e aiutalo col gesto.
- Premiare quando si è già rialzato: il premio arriva col sedere a terra.

LEZIONE 5 DI 20

Terra



Terra

La posizione della calma

Il terra è la posizione della calma: il cane si sdraia e si rilassa. È utilissimo al bar, dal veterinario, quando arrivano ospiti o mentre mangi. Per molti cani sdraiarsi davanti a qualcuno vuol dire sentirsi tranquilli e al sicuro, per questo i cani timidi o molto agitati possono metterci un po' di più. Si parte sempre dal seduto, su una superficie morbida come un tappeto, mai su un pavimento freddo o scivoloso.

Come si insegna

Il bocconcino scende verso terra

Con il cane seduto, metti il bocconcino davanti al suo naso e scendi piano in verticale fino a terra, tra le sue zampe anteriori. Poi allontana la mano lentamente in avanti, disegnando una «L». Il cane segue il bocconcino e si allunga fino a sdraiarsi. Appena la pancia tocca terra, «sì» e premio, dato a terra tra le zampe. Se si alza, ricomincia senza fretta. Dopo dieci riuscite aggiungi la parola «terra» e poi passa al gesto con la mano vuota.

Errori e allenamento

Pazienza: niente spinte

Non spingere mai sulla schiena o tirare le zampe: il cane si spaventa e si irrigidisce. Se non si sdraia, premia ogni piccolo passo: prima la testa che scende, poi i gomiti piegati. Un trucco utile: siediti a terra con le gambe piegate a ponte e fai passare il bocconcino sotto, il cane si abbassa per seguirlo. Quando il terra è sicuro, allunga la durata e premia con calma mentre resta giù: diventa la posizione per rilassarsi ovunque.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il cane si sdraia alla parola «terra» e resta giù tranquillo per 10 secondi.

1. Cane seduto su un tappeto, bocconcino al naso.
2. Scendi dritto a terra, poi avanti piano a «L».
3. Pancia a terra: «sì» e premio dato a terra.
4. Aggiungi la parola «terra» prima del gesto.
5. Allunga: premia ogni 2-3 secondi mentre resta giù, poi «libero».

Piano di 7 giorni

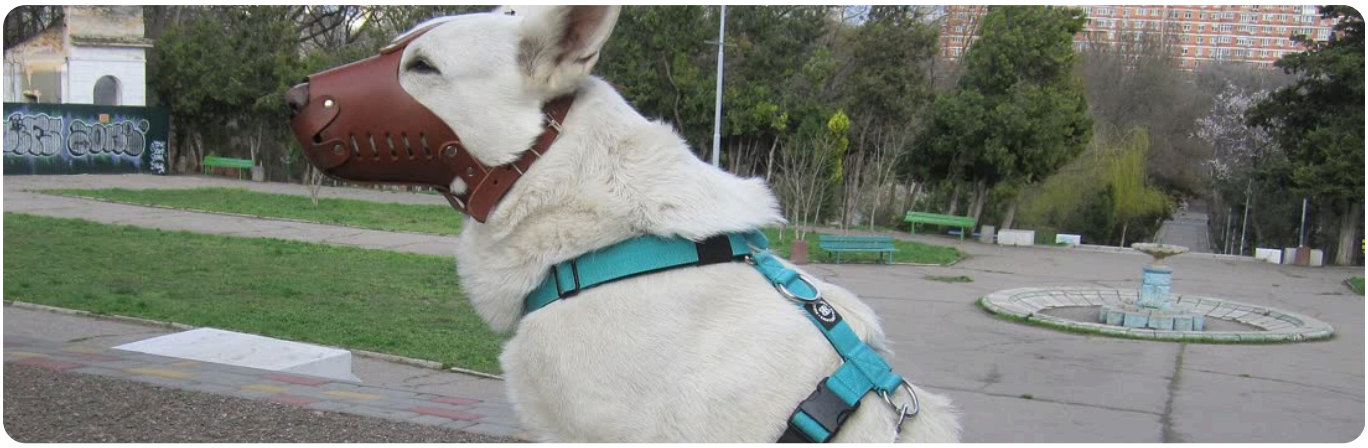
- [ ] Giorno 1: 3 serie da 8, premiando ogni passo verso terra.
- [ ] Giorno 2: terra completo con il bocconcino.
- [ ] Giorno 3: aggiungi la parola «terra».
- [ ] Giorno 4: gesto con la mano vuota.
- [ ] Giorno 5: terra per 5 secondi.
- [ ] Giorno 6: terra per 10 secondi mentre ti siedi.
- [ ] Giorno 7: terra fuori casa, su una coperta.

Errori da evitare

- Spingere sulla schiena: crea paura e resistenza.
- Pavimento freddo o scivoloso: usa un tappeto.
- Chiedere 30 secondi subito: aumenta di pochi secondi alla volta.

LEZIONE 6 DI 20

Resta



Resta

Fermo finché non lo liberi

Resta vuol dire: rimani in questa posizione finché non ti libero. Serve per aprire la porta senza che scappi, per caricarlo in auto, per tenerlo fermo mentre accogli qualcuno. Si costruisce su tre regole: durata, distanza e distrazioni. La regola d'oro è aumentarne una sola alla volta: se allunghi la distanza, accorcia la durata. E all'inizio sei sempre tu a tornare da lui per premiarlo: il cane non deve venire da te.

Come si insegna

Un secondo, un passo, poi di più

Metti il cane seduto, mostra il palmo della mano e di' «resta». Conta due secondi, di' «sì», dai il premio mentre è ancora seduto e poi di' «libero», invitandolo ad alzarsi. Ripeti allungando di un secondo alla volta fino a dieci. Poi lavora sulla distanza: un passo indietro, torna subito, premia, libera. Poi due passi. Solo quando regge dieci secondi e tre passi, aggiungi le distrazioni: un gioco che cade, una persona che passa.

Errori e allenamento

Se si alza, hai corso troppo

Se il cane si alza, non sgridarlo: hai chiesto troppo, troppo presto. Torna a un passo indietro e a pochi secondi. Non chiamarlo mai da te alla fine del resta, altrimenti impara ad anticipare: vai tu da lui. Usa sempre la parola di fine, come «libero», così sa quando l'esercizio è finito. Poi portalo nella vita vera: resta mentre apri la porta di casa, resta prima di scendere dall'auto. Sono i momenti in cui il resta ti salva.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il cane resta seduto 30 secondi mentre ti allontani di 5 passi, fino al «libero».

1. Seduto, palmo aperto davanti al muso: «resta».
2. Conta 2 secondi, «sì», premio, poi «libero».
3. Allunga di 1 secondo alla volta fino a 10.
4. Un passo indietro, torna, premia, «libero». Poi 2, poi 3 passi.
5. Aggiungi una distrazione alla volta tornando a distanza e tempo brevi.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: resta da 2 a 5 secondi, accanto a lui.
- [ ] Giorno 2: fino a 10 secondi.
- [ ] Giorno 3: 1-2 passi indietro per 3 secondi.
- [ ] Giorno 4: 3 passi per 5 secondi.
- [ ] Giorno 5: 5 passi per 10 secondi.
- [ ] Giorno 6: resta alla porta di casa mentre la apri.
- [ ] Giorno 7: resta con una distrazione leggera, 20-30 secondi.

Errori da evitare

- Aumentare tempo e distanza insieme: una cosa alla volta.
- Chiamarlo dal resta: torna tu da lui a premiarlo.
- Dimenticare il «libero»: il cane si libera da solo.

LEZIONE 7 DI 20

Il richiamo



Il richiamo

Il comando che salva la vita

Il richiamo è il comando più importante: può salvare la vita al tuo cane davanti a una strada, a un animale da inseguire o a un pericolo. Vieni deve voler dire: corri da me adesso, perché qui succede la cosa più bella del mondo. Per questo non chiamarlo mai per sgridarlo, né per mettergli il guinzaglio e finire il divertimento. E finché il richiamo non è sicuro, lo lasci libero solo in un'area cani recintata, oppure con una lunghina in un prato privato: in città e nei luoghi pubblici la legge vuole il guinzaglio corto.

Come si insegna

Il gioco del rimbalzo

Comincia in casa, a due metri: di' il nome e «vieni» con voce allegra, accovacciati o fai due passi indietro. Quando arriva, festa grande e un premio da jackpot, tre o quattro bocconcini uno dopo l'altro, toccandogli il collare. Poi il gioco del rimbalzo: due persone in due punti della stanza lo chiamano a turno. Quando torna sempre in casa, passa al giardino, poi in area cani o in un prato privato con la lunghina. Aumenta la distanza e le distrazioni piano piano.

Errori e allenamento

Chiamalo solo quando vincerai

Chiamalo solo quando sei quasi sicuro che arriverà: se sta inseguendo un gatto, non sprecare il comando, avvicinati tu. Se non viene, non rincorrerlo, perché diventa un gioco: corri invece nella direzione opposta, lui ti seguirà. Nell'area cani chiamalo dieci volte, premialo e poi lascialo di nuovo libero: così impara che tornare non vuol dire fine del divertimento. Non sgridarlo mai quando arriva, anche se ci ha messo tanto.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il cane torna al primo «vieni» nell'area cani o con la lunghina, anche con distrazioni leggere.

1. In casa a 2 metri: nome + «vieni», passo indietro.
2. Quando arriva: tocca il collare e dai 3-4 bocconcini di fila.
3. Gioco del rimbalzo tra due persone, 10 richiami.
4. In giardino, poi in area cani o in un prato privato con la lunghina.
5. Chiamalo, premialo e lascialo di nuovo libero, 10 volte nell'area cani.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: 10 richiami in casa, a 2-3 metri.
- [ ] Giorno 2: gioco del rimbalzo tra due stanze.
- [ ] Giorno 3: richiami in giardino.
- [ ] Giorno 4: area cani o prato privato con lunghina, senza distrazioni.
- [ ] Giorno 5: lunghina e una persona che passa lontano.
- [ ] Giorno 6: 10 richiami nell'area cani, poi di nuovo libero.
- [ ] Giorno 7: richiamo mentre annusa, premio extra speciale.

Errori da evitare

- Chiamarlo per sgridarlo o per finire il gioco: smette di tornare.
- Rincorrerlo: corri tu nella direzione opposta.
- Liberarlo troppo presto o dove non si può: in città la legge vuole il guinzaglio.

LEZIONE 8 DI 20

Guinzaglio lento



Guinzaglio lento

Passeggiare senza tirare

Il cane tira al guinzaglio per un motivo semplice: tirare funziona, perché così arriva prima dove vuole. Il nostro lavoro è insegnargli che il guinzaglio lento è l'unico modo per andare avanti. Usa una pettorina comoda o un collare piatto e un guinzaglio fisso lungo al massimo un metro e mezzo, come chiede la legge in città, mai quello allungabile. Niente strattoni e niente collari a strozzo, a punte o elettrici: fanno male e aumentano l'agitazione.

Come si insegna

Stop, aspetta, riparti

Quando il guinzaglio si tende, fermati come un albero, senza tirare indietro. Aspetta. Appena il cane allenta, anche solo di un passo verso di te, di' «sì» e riparti. Premialo spesso accanto alla tua gamba, sempre dallo stesso lato: quello diventa il posto più bello della passeggiata. Se tira verso qualcosa, cambia direzione con voce allegra e premialo quando ti raggiunge. All'inizio farai pochi metri: è normale, stai insegnando una regola nuova.

Errori e allenamento

Ogni volta, nessuna eccezione

La regola funziona solo se vale sempre: se una volta lo lasci tirare, impara che tirare a volte paga. Tutta la famiglia deve fare lo stesso. Allenati prima in posti noiosi, come il cortile, poi in strade tranquille, e solo dopo vicino ad altri cani. Usa l'annusare come premio: guinzaglio lento, e poi «vai ad annusare». Fai uscite di addestramento corte, dieci minuti, e per i bisogni urgenti scegli un posto vicino dove non pretendere troppo.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il cane cammina 50 metri con il guinzaglio lento in una strada tranquilla.

1. Pettorina o collare piatto, guinzaglio fisso da 1,5 metri (il massimo in città).
2. Guinzaglio teso: fermati e aspetta senza tirare.
3. Appena si allenta: «sì» e riparti.
4. Premio accanto alla gamba ogni 3-4 passi giusti.
5. Se tira verso qualcosa: cambio di direzione allegro e premio quando ti raggiunge.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: in casa o in cortile, premio accanto alla gamba.
- [ ] Giorno 2: 10 minuti in cortile con la regola dello stop.
- [ ] Giorno 3: strada tranquilla, 20 metri.
- [ ] Giorno 4: cambi di direzione a sorpresa.
- [ ] Giorno 5: annusare come premio del guinzaglio lento.
- [ ] Giorno 6: 50 metri in una strada tranquilla.
- [ ] Giorno 7: un tratto con un cane in lontananza.

Errori da evitare

- Strattonare o usare collari che fanno male: aumentano agitazione e dolore.
- Lasciarlo tirare ogni tanto: la regola deve valere sempre.
- Guinzaglio allungabile: insegna proprio a tirare.

LEZIONE 9 DI 20

Al piede



Al piede

Accanto a te, guardandoti

Al piede è una condotta precisa: il cane cammina con la spalla vicino al tuo ginocchio sinistro, al tuo passo, spesso guardandoti. È diverso dal guinzaglio lento, dove può annusare ed esplorare. Al piede serve per pochi metri: per attraversare la strada, passare tra la folla, incrociare un altro cane o una bicicletta. Si comincia senza guinzaglio, in casa, e si chiede solo per tratti brevi, poi si libera il cane.

Come si insegna

La calamita sulla gamba

Metti il cane alla tua sinistra con un bocconcino nella mano sinistra, tenuto all'altezza del suo naso vicino alla tua gamba, come una calamita. Fai un passo: se resta con te, «sì» e premio. Poi due passi, tre, cinque. Quando ti segue bene, aggiungi la parola «piede» e alza piano la mano, premiando dall'altezza della gamba. Poi inserisci curve, cambi di velocità e fermate in cui lui si siede da solo. Ogni volta chiudi con «libero».

Errori e allenamento

Breve e brillante

Premia sempre nella posizione esatta, vicino alla gamba: se lanci il premio avanti, il cane imparerà a superarti. Meglio cinque passi perfetti e allegri che cento passi trascinati. Se si allontana, non strattonare: fermati, richiamalo nella posizione e riparti con pochi passi. Quando è sicuro, usalo nei momenti che contano: attraversare la strada, passare accanto a un cane che abbaia, entrare in un negozio. Poi ridagli il guinzaglio lento come premio.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il cane cammina al piede per 20 passi con una curva e una fermata col seduto.

1. Cane a sinistra, bocconcino vicino alla tua gamba.
2. Un passo, «sì», premio vicino alla gamba.
3. Aumenta a 2, 3, 5, 10 passi.
4. Aggiungi la parola «piede» e una curva a destra.
5. Alla fermata chiedi «seduto», poi «libero».

Piano di 7 giorni

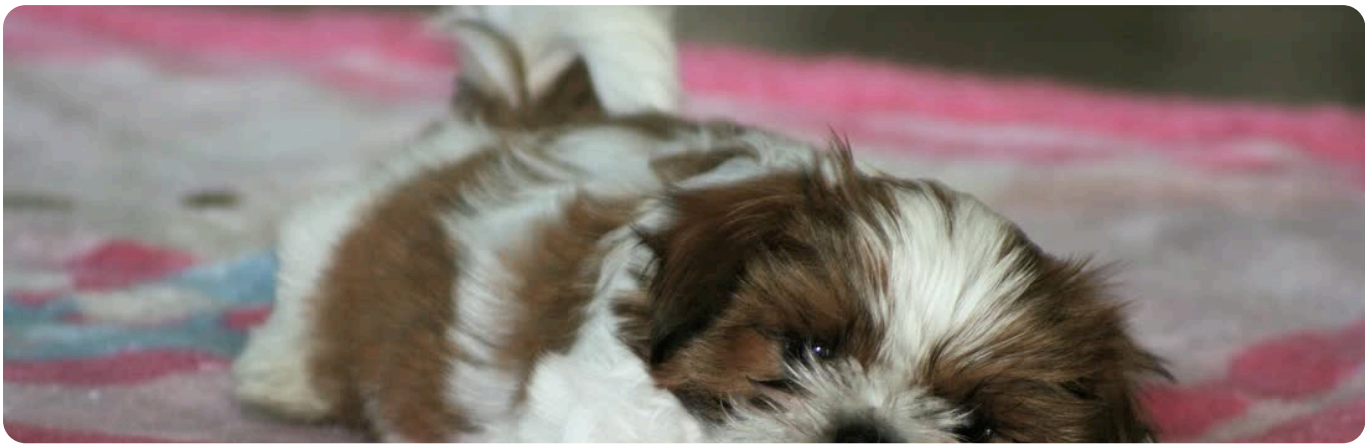
- [ ] Giorno 1: in casa, 1-3 passi.
- [ ] Giorno 2: 5 passi senza guinzaglio in casa.
- [ ] Giorno 3: aggiungi la parola «piede».
- [ ] Giorno 4: curve a destra e sinistra.
- [ ] Giorno 5: fermata con seduto.
- [ ] Giorno 6: in cortile al guinzaglio, 20 passi.
- [ ] Giorno 7: al piede per attraversare la strada.

Errori da evitare

- Premiare davanti a te: il cane impara a superarti.
- Chiedere al piede per tutta la passeggiata: stanca e annoia.
- Correggere con strattoni: riparti con pochi passi facili.

LEZIONE 10 DI 20

Lascia e molla



Lascia e molla

Due comandi che proteggono

Due comandi proteggono il tuo cane da pericoli e guai. Lascia vuol dire: non toccare quella cosa. Molla vuol dire: apri la bocca e dammi quello che hai preso. Si insegnano con lo scambio, mai strappando le cose di bocca. Se togli sempre gli oggetti con la forza, il cane impara a scappare, a ingoiarli in fretta o a difenderli ringhiando. Con lo scambio impara invece che lasciare conviene sempre.

Come si insegna

Lo scambio vincente

Per il lascia, chiudi un bocconcino nel pugno e mostralo al cane. Lui annuserà e leccherà: aspetta. Appena si allontana dal pugno, «sì» e premio dall'altra mano. Poi aggiungi la parola «lascia» e passa a un bocconcino sul pavimento coperto dal piede. Per il molla, gioca con un gioco, poi metti un bocconcino davanti al suo naso: quando apre la bocca, di' «molla», premia e ridagli il gioco. Così impara che mollare non vuol dire perdere.

Errori e allenamento

Premio migliore dell'oggetto

Il premio deve valere più dell'oggetto: per un calzino basta un biscotto, per un osso serve qualcosa di più buono, come un pezzetto di formaggio. Se il cane scappa con qualcosa, non rincorrerlo: allontanati, apri un sacchetto di bocconcini, rendi lo scambio irresistibile. Esercitati ogni giorno con oggetti finti, prima che serva davvero. Se il cane ringhia o si irrigidisce quando ti avvicini alla ciotola o a un oggetto, non sfidarlo: rivolgiti a un educatore cinofilo.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il cane lascia un bocconcino per terra alla parola «lascia» e molla un gioco al «molla».

1. Bocconcino nel pugno chiuso: aspetta che si allontani, «sì», premio dall'altra mano.
2. Aggiungi la parola «lascia».
3. Bocconcino a terra coperto dal piede, poi scoperto.
4. Gioco: bocconcino davanti al naso, apre la bocca, «molla», premio.
5. Ridagli subito il gioco e ricomincia.

Piano di 7 giorni

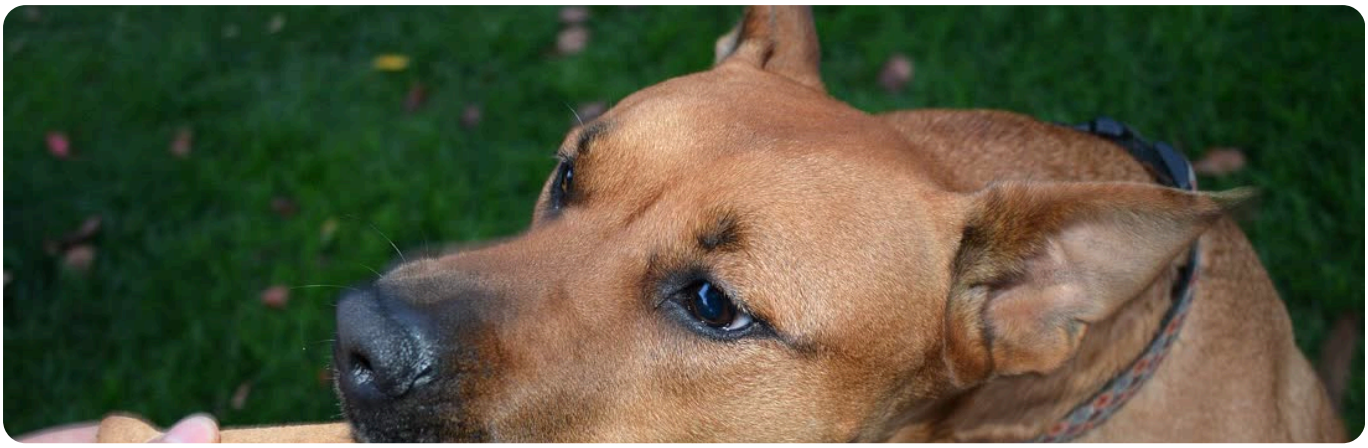
- [ ] Giorno 1: lascia col pugno chiuso, 3 serie da 8.
- [ ] Giorno 2: aggiungi la parola «lascia».
- [ ] Giorno 3: lascia col bocconcino sotto il piede.
- [ ] Giorno 4: molla con un gioco poco amato.
- [ ] Giorno 5: molla con il gioco preferito.
- [ ] Giorno 6: lascia un bocconcino a terra scoperto.
- [ ] Giorno 7: lascia durante una passeggiata con un oggetto messo da te.

Errori da evitare

- Strappare gli oggetti di bocca: il cane impara a scappare o a difenderli.
- Premio meno buono dell'oggetto: lo scambio non conviene.
- Rincorrerlo: diventa un gioco di inseguimento.

LEZIONE 11 DI 20

Mangia solo dal padrone



Mangia solo dal padrone

La difesa dai bocconi avvelenati

In molte zone d'Italia ci sono bocconi avvelenati o pericolosi lasciati per strada e nei parchi. Un cane che non mangia da terra e non accetta cibo dagli estranei è molto più al sicuro. L'obiettivo di questa lezione è semplice: il tuo cane mangia solo quando glielo permetti tu, dalla tua mano o dalla sua ciotola. Si costruisce sul lascia della lezione precedente, con tanta pazienza e senza mai usare la paura.

Come si insegna

Il cibo vale solo col permesso

Comincia con la ciotola: posala, chiedi di aspettare e di' «prendi» dopo due secondi, poi cinque, poi dieci. Poi metti un bocconcino a terra durante la passeggiata in casa: se lo lascia, premialo dalla tua mano con qualcosa di più buono. Infine chiedi a un amico di offrirgli un biscotto con la mano aperta, senza darglielo: quando il cane guarda te invece del biscotto, «sì» e un premio da te. Il cibo arriva sempre e solo da te, o col tuo «prendi».

Errori e sicurezza

Allenamento sì, ma anche prudenza

Non usare mai metodi che spaventano o fanno male, come botti, spruzzi o scosse: il cane impara ad avere paura, non a scegliere. Allenati solo con cibo sicuro. Anche il cane più bravo può sbagliare: nelle zone dove sai che ci sono bocconi, usa una museruola a cesto ben abituata, che gli permette di bere e respirare. Se dopo una passeggiata vedi vomito, tremori, bava o debolezza, portalo subito dal veterinario: in quei casi ogni minuto conta.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il cane aspetta il «prendi» davanti alla ciotola e rifiuta un biscotto offerto da un estraneo, guardando te.

1. Ciotola a terra: «aspetta», poi «prendi» dopo 2 secondi.
2. Allunga l'attesa a 5 e poi 10 secondi.
3. Bocconcino a terra in casa: se lo lascia, premio migliore dalla tua mano.
4. Un amico offre un biscotto senza darlo: il cane guarda te, «sì» e premio da te.
5. Ripeti fuori casa, con cibo messo da te.

Piano di 7 giorni

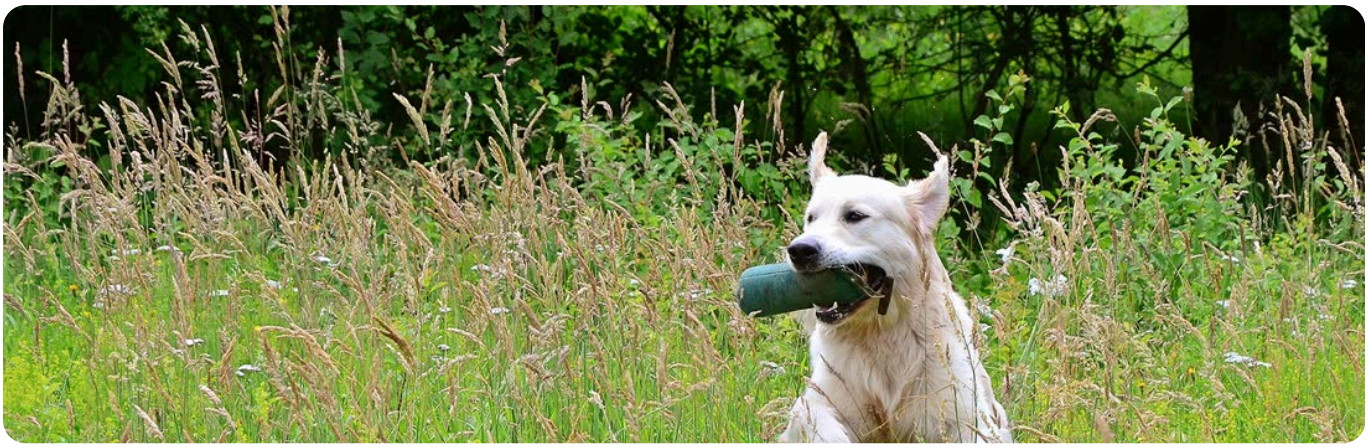
- [ ] Giorno 1: ciotola con attesa di 2 secondi, a ogni pasto.
- [ ] Giorno 2: attesa di 5 secondi.
- [ ] Giorno 3: bocconcino a terra in casa, 5 prove.
- [ ] Giorno 4: attesa di 10 secondi alla ciotola.
- [ ] Giorno 5: un familiare offre un biscotto, il cane guarda te.
- [ ] Giorno 6: un amico offre un biscotto.
- [ ] Giorno 7: bocconcino messo da te sul percorso della passeggiata.

Errori da evitare

- Usare paura o dolore: insegna la paura, non il rifiuto.
- Allenarsi con cibo pericoloso: usa solo cibo sicuro.
- Fidarsi solo dell'addestramento: nelle zone a rischio usa anche la museruola.

LEZIONE 12 DI 20

Il riporto



Il riporto

Prendi, porta, dammi

Il riporto è un gioco bellissimo e un ottimo esercizio: stanca la testa e il corpo, rafforza il legame e insegna al cane a collaborare. È fatto di tre parti: prendere l'oggetto, portartelo e dartelo in mano. Molti cani corrono a prendere la pallina ma poi scappano o la lasciano lontano. Il trucco è insegnare le parti una alla volta, cominciando dalla consegna in mano, con un gioco morbido che gli piace.

Come si insegna

Prima la consegna, poi il lancio

Comincia vicino: fai prendere il gioco al cane, poi metti la mano sotto e di' «dai», scambiando con un bocconcino. Quando lo lascia volentieri, lancia il gioco a un metro, in un corridoio dove può tornare solo verso di te. Quando torna, festa e scambio. Allunga piano la distanza. Se il cane non molla o scappa, usa due giochi uguali: quando torna con il primo, mostra il secondo e lancialo appena lascia il primo. Il gioco continua solo se collabora.

Errori e allenamento

Smetti quando è ancora divertente

Non rincorrere mai il cane che scappa col gioco, altrimenti il riporto diventa acchiapparello: fermati, giragli le spalle o vai dall'altra parte. Fai poche ripetizioni, cinque o sei, e smetti mentre ha ancora voglia. Nei cuccioli e nei cani giganti in crescita evita lanci lunghi con frenate e salti. Non lanciare bastoni, che possono ferire la bocca, e d'estate gioca solo nelle ore fresche, con acqua a disposizione.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il cane riporta il gioco da 5 metri e te lo consegna in mano al «dai».

1. Gioco in bocca, mano sotto: «dai» e scambio con un bocconcino.
2. Lancio di 1 metro in un corridoio.
3. Torna: festa, «dai», scambio, nuovo lancio.
4. Allunga a 3, poi 5 metri.
5. Se non molla: metodo dei due giochi uguali.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: solo «dai» con scambio, 10 volte.
- [ ] Giorno 2: lanci da 1 metro in corridoio.
- [ ] Giorno 3: 2-3 metri in corridoio.
- [ ] Giorno 4: in giardino a 3 metri.
- [ ] Giorno 5: metodo dei due giochi se serve.
- [ ] Giorno 6: 5 metri con consegna in mano.
- [ ] Giorno 7: riporto in area cani o in un prato privato.

Errori da evitare

- Rincorrerlo: diventa un gioco di scappare.
- Troppi lanci: stanca e annoia, smetti quando è divertente.
- Bastoni e lanci violenti: rischio di ferite.

LEZIONE 13 DI 20

Calma e attese



Calma e attese

Insegnare a spegnersi

Non si insegnano solo azioni: si insegna anche a non fare, cioè ad aspettare e a calmarsi. Molti problemi di agitazione nascono perché il cane non sa come si sta tranquilli. In questa lezione lavoriamo su tre attese di tutti i giorni, la porta, la ciotola e l'auto, e sul tappetino della calma, un posto dove il cane impara a rilassarsi. E ricorda: premia il cane quando è tranquillo, non solo quando fa qualcosa.

Come si insegna

La porta si apre se sei calmo

Alla porta, chiedi il seduto e comincia ad aprire: se il cane si alza, richiudi con calma. Se resta seduto, apri un po' di più. In pochi giorni capisce che la porta si apre solo se aspetta, poi lo liberi con «andiamo». Per il tappetino, mettine uno a terra e premia ogni volta che ci sale, poi quando ci si siede, poi quando si sdraia. Premia lentamente, a terra, con voce bassa. Poi allunga il tempo e porta il tappetino al bar o dal veterinario.

Errori e allenamento

Stanco e appagato, non solo stanco

Spesso siamo noi ad agitare il cane: voce acuta e feste prima di uscire. Prepara guinzaglio e scarpe con calma, come se fosse una cosa normale. Un cane equilibrato ha bisogno di movimento ma anche di attività per la testa, come giochi di ricerca e masticazione, e di tanto riposo: un cucciolo dorme anche sedici ore al giorno. Quando il cane abbaia o ti spinge per avere attenzione, non rispondere: rispondi quando torna tranquillo.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il cane aspetta seduto mentre apri la porta e resta 5 minuti rilassato sul tappetino.

1. Seduto davanti alla porta, apri piano: se si alza, richiudi.
2. Resta seduto: apri di più, poi «andiamo».
3. Tappetino a terra: premio quando ci sale.
4. Poi premio quando si siede e quando si sdraia.
5. Premi lenti e voce bassa mentre resta, allunga il tempo.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: porta con attesa di 2 secondi.
- [ ] Giorno 2: tappetino, premio quando ci sale.
- [ ] Giorno 3: porta aperta del tutto mentre resta seduto.
- [ ] Giorno 4: tappetino sdraiato per 1 minuto.
- [ ] Giorno 5: attesa prima di scendere dall'auto.
- [ ] Giorno 6: tappetino 3 minuti mentre leggi.
- [ ] Giorno 7: tappetino in un posto nuovo, 5 minuti.

Errori da evitare

- Feste e voce acuta prima di uscire: agitano il cane.
- Premiare solo l'azione: premia anche la calma.
- Rispondere alle richieste insistenti: insegna a insistere.

LEZIONE 14 DI 20

Socializzazione



Socializzazione

Il mondo è un posto sicuro

Socializzare vuol dire far scoprire al cane che il mondo è un posto sicuro: persone di ogni tipo, bambini, altri cani, rumori, auto, superfici diverse, il veterinario. Il periodo più importante è tra la terza e la quattordicesima settimana di vita, ma la socializzazione continua per sempre. Conta la qualità, non la quantità: meglio poche esperienze belle e tranquille che tante esperienze che spaventano.

Come si fa

Distanza, calma, premio

Mostra le novità da una distanza a cui il cane è tranquillo. Quando guarda la cosa nuova, che sia un camion o un bambino, di' «sì» e premia. Avvicinati solo se è rilassato: coda morbida, corpo sciolto, accetta il cibo. Lascialo sempre libero di allontanarsi e non costringerlo mai a farsi toccare. Con il cucciolo non aspettare la fine dei vaccini per tutto: portalo in braccio a vedere il mondo e fai incontri con cani sani e vaccinati, chiedendo consiglio al veterinario.

Errori e segnali

Leggi il tuo cane

Impara a leggere il tuo cane. Sbadigli, leccarsi il naso, girare la testa, coda bassa, orecchie indietro e corpo rigido vogliono dire: non sono a mio agio. In quel caso allontanati e riprova più da lontano. Non forzarlo mai ad avvicinarsi a ciò che lo spaventa e non lasciare che le persone lo prendano in braccio contro la sua voglia. Una buona classe per cuccioli, con un educatore che lavora in modo gentile, aiuta molto.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il cane vede 3 cose nuove al giorno restando rilassato e accettando il premio.

1. Scegli una novità al giorno: persona, rumore, superficie, posto.
2. Mettiti a una distanza a cui è tranquillo.
3. Guarda la novità: «sì» e premio.
4. Avvicinati di poco solo se resta rilassato.
5. Segnali di disagio: allontanati e chiudi con un esercizio facile.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: rumori di casa (aspirapolvere da lontano, campanello).
- [ ] Giorno 2: persone diverse (cappello, ombrello, bastone).
- [ ] Giorno 3: superfici (grata, erba bagnata, scala).
- [ ] Giorno 4: auto, giro breve con premio.
- [ ] Giorno 5: un cane calmo a distanza.
- [ ] Giorno 6: visita di cortesia dal veterinario solo per i premi.
- [ ] Giorno 7: un posto nuovo, come un mercato tranquillo.

Errori da evitare

- Forzare l'avvicinamento: aumenta la paura.
- Troppe novità insieme: meglio poche e belle.
- Ignorare i segnali di disagio: allontanati in tempo.

LEZIONE 15 DI 20

In casa: pulizia, cuccia, restare solo



Pulizia in casa

Fuori al momento giusto

Per la pulizia in casa conta il tempismo. Porta il cucciolo fuori appena si sveglia, dopo la pappa, dopo il gioco e ogni due ore circa, sempre nello stesso punto. Quando fa i bisogni fuori, festa e premio subito, lì sul posto. Se succede un incidente in casa, non sgridarlo e non mettergli il naso nella pipì: pulisci con un prodotto enzimatico, che toglie l'odore. Sgridarlo gli insegna solo a nascondersi per farla.

La cuccia e il trasportino

Una tana, mai una prigione

Il cane ha bisogno di un posto suo: una cuccia in un angolo tranquillo, dove nessuno lo disturba quando dorme. Anche il trasportino può diventare una tana amata: lascialo aperto, metti dentro una coperta e qualche premio, dagli lì i pasti o un osso da masticare. Chiudi la porta solo per pochi secondi, poi minuti, quando è rilassato. Non usare mai cuccia o trasportino come castigo, e non tenerlo chiuso per ore.

Restare da solo

Un minuto alla volta

Insegna al cane a stare solo un passo alla volta: esci per pochi secondi, poi un minuto, poi cinque, tornando prima che si agiti. Uscite e rientri devono essere calmi, senza grandi saluti. Lascia un gioco da masticare o da riempire con il cibo, che rende l'attesa piacevole. Se il cane ulula a lungo, distrugge porte, si sporca o sbava quando resti fuori, potrebbe essere ansia da separazione: parlane con il veterinario e con un educatore cinofilo.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il cucciolo chiede di uscire per i bisogni e il cane resta solo 30 minuti tranquillo.

1. Fuori dopo sonno, pappa, gioco e ogni 2 ore, nello stesso punto.
2. Bisogni fuori: festa e premio sul posto.
3. Trasportino aperto con coperta, pasti e premi dentro.
4. Uscite di casa brevissime, rientro calmo.
5. Gioco da masticare solo quando resta solo.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: tabella degli orari dei bisogni.
- [ ] Giorno 2: pasti nel trasportino aperto.
- [ ] Giorno 3: esci 30 secondi e rientra.
- [ ] Giorno 4: porta del trasportino chiusa 1 minuto mentre mastica.
- [ ] Giorno 5: esci 5 minuti con il gioco da masticare.
- [ ] Giorno 6: esci 15 minuti.
- [ ] Giorno 7: esci 30 minuti, rientro calmo.

Errori da evitare

- Sgridare per gli incidenti: impara a nascondersi.
- Usare il trasportino come castigo: diventa una prigione.
- Saluti drammatici: rendono l'uscita un evento.

LEZIONE 16 DI 20

Problemi comuni: salti, morsi, abbaio



Saltare addosso

Il saluto si fa con 4 zampe a terra

Il cane salta addosso per salutare e perché funziona: lo guardiamo, lo tocchiamo, gli parliamo. Quando salta, girati di spalle e resta in silenzio. Appena ha quattro zampe a terra, giraci, salutalo con calma e premialo. Meglio ancora, chiedi il seduto prima che salti: un cane seduto non può saltare. La regola deve valere per tutti, anche per gli ospiti e per i bambini, altrimenti il cane continua a provarci.

Mordicchiare

Denti sui giochi, non sulle mani

Mordicchiare è normale nel cucciolo: esplora con la bocca e gioca così con i fratelli. Deve però imparare a usare i denti sui giochi, non sulle mani. Quando morde le mani, fermati, togli le mani e interrompi il gioco per qualche secondo. Poi offrigli un gioco da mordere e premialo quando lo usa. Spesso il cucciolo che morde troppo è stanco o sovreccitato: in quel caso una pausa nel suo angolo tranquillo funziona meglio di tutto.

Abbaiare troppo

Prima capisci perché

Per ridurre l'abbaio devi prima capire perché abbaia: noia, paura, allarme per i rumori, richiesta di attenzione. Se abbaia alla porta, di' «grazie», richiamalo da te e premialo quando smette. Se abbaia per noia, aumenta passeggiate, giochi di ricerca e masticazione. Se abbaia per avere attenzione, rispondi solo quando è in silenzio. Non usare mai collari che spruzzano o danno scosse: non tolgono la causa e spesso aumentano paura e agitazione.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il cane saluta seduto, morde solo i giochi e smette di abbaiare alla porta al richiamo.

1. Quando salta: girati in silenzio, saluta quando ha 4 zampe a terra.
2. Chiedi il seduto prima del saluto.
3. Morde le mani: stop del gioco, poi un gioco da mordere.
4. Abbaia alla porta: «grazie», richiamo e premio quando tace.
5. Più giochi di ricerca e masticazione contro la noia.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: saluti al rientro solo con 4 zampe a terra.
- [ ] Giorno 2: seduto prima del saluto, con un familiare.
- [ ] Giorno 3: gioco con regola stop sui denti.
- [ ] Giorno 4: campanello finto, «grazie» e richiamo.
- [ ] Giorno 5: saluto seduto con un ospite.
- [ ] Giorno 6: gioco di ricerca di 10 minuti.
- [ ] Giorno 7: ripasso di tutti e tre con un ospite vero.

Errori da evitare

- Spingerlo via con le ginocchia: per lui è un gioco.
- Urlare quando abbaia: crede che abbai anche tu.
- Collari che spruzzano o danno scosse: aumentano paura e agitazione.

LEZIONE 17 DI 20 · DEDICATA AL CIRNECO DELL'ETNA

Istinto predatorio e autocontrollo



Guarda me, lascia e aspetta

L'autocontrollo si allena come un muscolo

Il Cirneco non perderà mai il suo istinto di caccia, ma può imparare a controllarlo. Comincia con lascia: metti un premio a terra coperto dalla mano, e quando smette di cercarlo e ti guarda, premialo con un altro bocconcino dalla tua mano. Poi aspetta: tieni fermo il pupazzo legato alla cordicella, e fallo partire solo quando lui resta calmo per qualche secondo. Muovi il pupazzo piano, poi un po' più veloce. Ogni volta che sceglie di guardare te invece della preda, festeggia.

Gatti e piccoli animali

Presentazioni lente e sempre controllate

Con gatti, conigli e altri piccoli animali di casa serve molta prudenza. Fai conoscere prima gli odori, scambiando le coperte. Poi i primi incontri si fanno con un cancelletto in mezzo e il cane al guinzaglio: premia ogni momento di calma e ogni sguardo verso di te. Il gatto deve avere sempre una via di fuga in alto. Allunga gli incontri piano, nei giorni. Non lasciarli mai soli insieme finché non sei sicuro, e con i conigli e gli uccellini di casa tieni sempre separati gli spazi.

Esercizio pratico

Obiettivo: Allenare l'autocontrollo del Cirneco davanti a cibo e oggetti in movimento e preparare incontri sicuri con gli animali di casa.

1. Metti un premio a terra coperto dalla mano: quando smette di cercarlo e ti guarda, premialo dall'altra mano.
2. Tieni fermo il pupazzo legato alla cordicella e fallo muovere solo dopo 3 secondi di calma.
3. Muovi il pupazzo piano e fermalo: se resta seduto, premio e poi breve gioco.
4. Scambia le coperte tra il cane e il gatto per far conoscere gli odori.
5. Primo incontro con un cancelletto in mezzo, cane al guinzaglio, premi per ogni momento di calma.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: lascia con il premio sotto la mano, 10 ripetizioni.
- [ ] Giorno 2: lascia con il premio scoperto, la mano pronta a coprirlo.
- [ ] Giorno 3: aspetta con il pupazzo fermo, 3 secondi di calma e poi gioco.
- [ ] Giorno 4: pupazzo in movimento lento, premio quando ti guarda.
- [ ] Giorno 5: scambio delle coperte con il gatto, se ne hai uno.
- [ ] Giorno 6: incontro di 2 minuti con il cancelletto, cane al guinzaglio.
- [ ] Giorno 7: ripasso di lascia e aspetta e un secondo incontro breve e calmo.

Errori da evitare

- Lasciarlo inseguire il gatto per gioco: insegna che inseguire è divertente, e il rischio è alto.
- Fare incontri lunghi troppo presto: pochi minuti sereni valgono più di un'ora tesa.
- Fidarsi dopo una settimana: con i piccoli animali la prudenza vale per sempre.

LEZIONE 18 DI 20 · DEDICATA AL CIRNECO DELL'ETNA

Il richiamo di un cacciatore



Il richiamo che conviene

Tornare deve valere più della preda

Per un cacciatore indipendente come il Cirneco il richiamo è l'esercizio più importante e più difficile. Scegli una parola o un fischio e usali sempre uguali. Comincia in casa: chiama, e quando arriva dai un jackpot, cioè tanti bocconcini uno dopo l'altro. Poi chiamalo mentre è distratto da qualcosa di poco interessante. Non chiamarlo mai per sgridarlo o per finire il divertimento: dopo il premio lascialo tornare a giocare. Così tornare diventa sempre conveniente.

Dove può correre

Area cani recintata o prato privato

Il Cirneco ama correre, ma il suo istinto può portarlo lontano in un attimo, e salta molto bene. Per farlo correre scegli un'area cani con una recinzione alta o un prato privato ben chiuso. Finché il richiamo non è solido, in un prato privato o in campagna dove è permesso, usa una lunghina lunga attaccata alla pettorina. In città resta al guinzaglio corto, al massimo un metro e mezzo. Dove ci sono conigli, lepri o gatti, tienilo legato anche se di solito torna.

Esercizio pratico

Obiettivo: Costruire un richiamo solido e conveniente, prima in casa e poi in un'area cani recintata o con la lunghina in un prato privato.

1. Scegli una parola o un fischio e in casa chiamalo: quando arriva, jackpot di 5 bocconcini uno dopo l'altro.
2. Chiamalo mentre annusa qualcosa di poco interessante e premia con il jackpot.
3. In un prato privato attacca la lunghina alla pettorina e ripeti 5 richiami senza distrazioni.
4. Fai muovere il pupazzo lontano da lui e chiamalo prima che parta: se torna, jackpot e poi il permesso di giocare.
5. In un'area cani con recinzione alta, chiamalo spesso e lascialo subito tornare a correre.

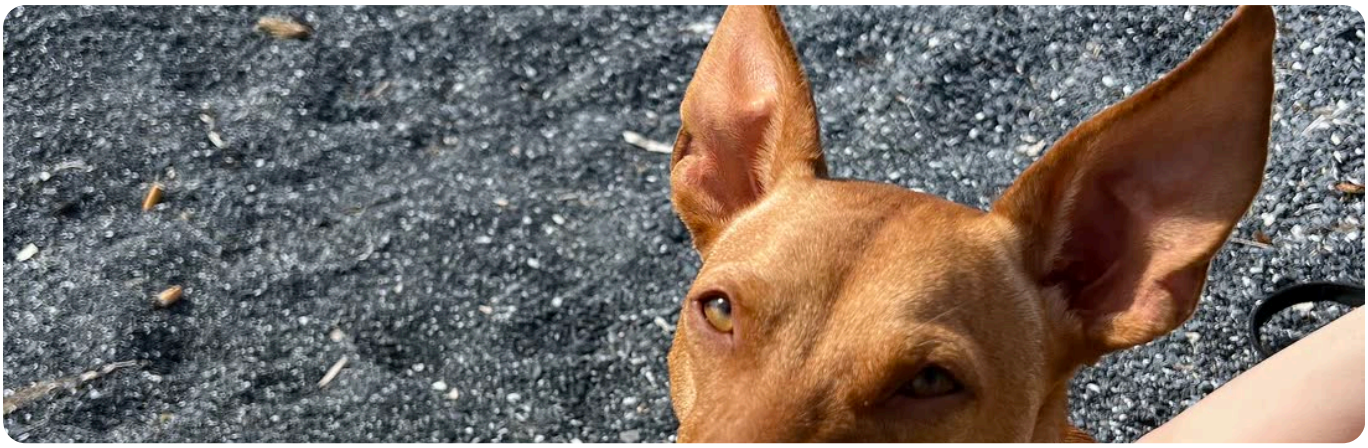
Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: 10 richiami in casa con il jackpot.
- [ ] Giorno 2: richiami da un'altra stanza e mentre annusa un gioco.
- [ ] Giorno 3: in cortile o sul balcone, richiami al guinzaglio lungo.
- [ ] Giorno 4: in un prato privato con la lunghina, 5 richiami senza distrazioni.
- [ ] Giorno 5: in un prato privato con la lunghina, richiamo con il pupazzo fermo a 10 metri.
- [ ] Giorno 6: in un prato privato con la lunghina, richiamo con il pupazzo che si muove piano.
- [ ] Giorno 7: in un'area cani recintata, 5 richiami e poi corsa libera premiata.

Errori da evitare

- Togliere la lunghina nel prato privato dopo pochi successi: tienila finché torna 9 volte su 10 con le distrazioni.
- Chiamarlo solo per andare via: chiamalo spesso e lascialo tornare a giocare.
- Rincorrerlo quando non torna: allontanati in direzione opposta e chiamalo con voce allegra.

Freddo, cappottino e calma in casa



Il cappottino senza paura

Un aiuto contro il freddo e la pioggia

Il Cirneco sente il freddo, e in inverno o con la pioggia il cappottino lo aiuta davvero. Molti cani all'inizio lo trovano strano, quindi abitualo con calma. Lascia che lo annusi e premialo. Poi appoggialo sulla schiena per 2 secondi, premio e toglilo. Allunga i secondi, chiudi una chiusura alla volta e fai qualche passo in casa con il premio davanti al naso. Quando è sereno, usalo fuori. Al rientro asciugalo bene con un asciugamano, soprattutto pancia e zampe.

Calma sul suo tappetino

Fuori atleta, in casa tranquillo

Un Cirneco che ha fatto movimento è un cane tranquillo in casa, e il suo posto preferito sarà vicino al calore. Prepara un tappetino caldo e morbido, lontano dagli spifferi, e insegnagli ad andarci: ogni volta che si sdraia lì, premialo con calma, anche più volte, mentre resta giù. Poi allunga il tempo tra un premio e l'altro. Un masticativo adatto lo aiuta a rilassarsi. Prima di chiedergli calma, però, dagli una passeggiata o un gioco di fiuto: la quiete arriva dopo il movimento.

Esercizio pratico

Obiettivo: Abituare il Cirneco a indossare il cappottino con serenità e a rilassarsi sul suo tappetino in casa.

1. Fai annusare il cappottino e premia; appoggialo sulla schiena per 2 secondi e premia ancora.
2. Allunga piano il tempo, poi chiudi una chiusura alla volta, premiando a ogni passo.
3. Cammina in casa con il cappottino addosso, premio davanti al naso, per un minuto.
4. Metti il tappetino in un angolo caldo e premia ogni volta che ci sale e si sdraia.
5. Dopo una passeggiata dagli un masticativo sul tappetino e premia la calma.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: 5 volte cappottino appoggiato per 2 secondi, sempre premiato.
- [ ] Giorno 2: cappottino per 10 secondi con una chiusura chiusa; 10 premi sul tappetino.
- [ ] Giorno 3: cappottino chiuso per un minuto in casa, camminando.
- [ ] Giorno 4: tappetino con premi sempre più distanziati, fino a 30 secondi.
- [ ] Giorno 5: breve uscita con il cappottino, se fa fresco; asciugatura al rientro.
- [ ] Giorno 6: dopo la passeggiata, 10 minuti sul tappetino con un masticativo.
- [ ] Giorno 7: passeggiata con il cappottino e riposo sul tappetino mentre tu sei in stanza.

Errori da evitare

- Infilare il cappottino di forza la prima volta: va presentato a piccoli passi, con premi.
- Lasciarlo bagnato dopo la pioggia: asciugalo subito, soprattutto pancia e zampe.
- Chiedere calma a un cane che non si è mosso: prima il movimento, poi il riposo.

LEZIONE 20 DI 20

Museruola, visite e test finale



La museruola amica

Abituarlo prima che serva

In Italia la museruola va sempre portata con sé e messa se c'è un rischio per persone o animali, o se lo chiedono le autorità; molti mezzi pubblici la vogliono sempre. Abituarlo prima che serva evita lotte e paure. Scegli una museruola a cesto, che permette di bere e respirare. Metti un bocconcino in fondo e lascia che ci infili il muso da solo, premiando. Poi chiudi il cinturino per pochi secondi, poi minuti, durante passeggiate e giochi. Deve diventare il segnale di qualcosa di bello.

Visite senza stress

Zampe, orecchie, denti

Prepara il cane alle visite e alla toelettatura giocando a fare il veterinario: tocca una zampa, guarda un orecchio, solleva un labbro, poi premia. Pochi secondi alla volta, fermandoti prima che si agiti. Porta il cane dal veterinario anche solo per salutare e ricevere un premio, senza nessuna puntura. Spazzola e taglio delle unghie si fanno a piccoli passi, un'unghia per volta. Un cane abituato a farsi toccare è più sicuro per tutti.

Il test finale

Hai finito il corso: mettiti alla prova

Sei arrivato alla fine del corso. Ora mettiti alla prova con il test finale: seduto, terra e resta per trenta secondi a cinque passi, richiamo con una distrazione, venti passi al guinzaglio lento, lascia un bocconcino a terra e rifiuta il cibo offerto da un amico, riporto e museruola indossata con calma. Nell'applicazione spunta ogni prova riuscita: quando le hai tutte, scarica l'attestato di fine corso con il nome del tuo cane. E ricorda di ripassare ogni settimana.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il cane porta la museruola tranquillo 10 minuti e supera tutte le prove del test finale.

1. Bocconcino in fondo alla museruola: il cane infila il muso da solo.
2. Chiudi il cinturino 3 secondi, poi 10, poi 1 minuto.
3. Gioco del veterinario: zampe, orecchie, bocca, con premi.
4. Prova il test finale in un posto tranquillo.
5. Ripeti le prove non riuscite dopo qualche giorno di ripasso.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: muso nella museruola per il premio, 10 volte.
- [ ] Giorno 2: cinturino chiuso 5 secondi.
- [ ] Giorno 3: museruola 1 minuto in casa giocando.
- [ ] Giorno 4: gioco del veterinario, 5 minuti.
- [ ] Giorno 5: museruola 5 minuti in passeggiata.
- [ ] Giorno 6: visita di cortesia dal veterinario.
- [ ] Giorno 7: test finale e attestato.

Errori da evitare

- Mettere la museruola solo dal veterinario: diventa segnale di paura.
- Museruola stretta a tubo per lungo tempo: non lascia bere né respirare bene.
- Fare il test quando il cane è stanco: scegli un momento tranquillo.

Sicurezza. Il corso è informativo e non sostituisce un educatore cinofilo o il veterinario. Difesa e attacco non si insegnano a casa: la legge vieta l'addestramento che esalta l'aggressività e il lavoro di protezione si fa al campo di un club o centro cinofilo, con istruttore e figurante abilitato. Se il tuo cane ringhia, morde o ha paure forti, rivolgiti a un professionista.

Crediti delle foto

- «CIRNECO DELL'ETNA, FEMMINA 3 ANNI.jpg» di Vignazzi, CC BY-SA 4.0, ritagliata, immagine specchiata, da Wikimedia Commons
- «Reward Circuit (29524413895).jpg» di Eric Sonstroem from California, USA, CC BY 2.0, da Wikimedia Commons
- «Bodzus.JPG» di Shepyke, CC BY-SA 4.0, da Wikimedia Commons
- «Dog in a harness.jpg» di Sobaki2016, CC0, da Wikimedia Commons
- «Muzzle and harness on a dog.jpg» di Sobaki2016, CC0, da Wikimedia Commons
- «Bavaria Dog 2011 006.JPG» di Usien, CC0, da Wikimedia Commons
- «Dog with owner walking.jpg» di Anish Anilkumar, CC BY 4.0, da Wikimedia Commons
- «-2020-01-13 Basset Hound, Mundesley.JPG» di Kolforn (Kolforn) I'd appreciate if you could mail me (Kolforn@gmail.com) if you want to use this picture out of the Wikimedia project scope. This file is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International license. You are free: to share – to copy, distribute and transmit the work to remix – to adapt the work Under the following conditions: attribution – You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use. share alike – If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same or compatible license as the original.https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0CC BY-SA 4.0 Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 truetrue, CC BY-SA 4.0, da Wikimedia Commons
- «Shih Tzu puppy wonton chewing a (fake) bone.jpg» di Jim Winstead, CC BY 2.0, da Wikimedia Commons
- «Dummy Training (10579889014).jpg» di Dirk Vorderstraße, CC BY 2.0, da Wikimedia Commons
- «Dog inside a cage.jpg» di Adman Payne, CC BY-SA 4.0, da Wikimedia Commons
- «A két kicsi.JPG» di Shepyke, CC BY-SA 4.0, da Wikimedia Commons
- «Shiba puppies are adorable. theyre so fluffy!.jpg» di Taro the Shiba Inu, CC BY 2.0, da Wikimedia Commons
- «Young woman jumping with her lovely beagle dog in the park of Bali island, Indonesia. (50194002498).jpg» di Artem Beliaikin from Moscow, Russia, CC0, da Wikimedia Commons
- «Cirneco dell etna pl1.jpg» di Pleple2000, CC BY-SA 4.0, da Wikimedia Commons
- «Cirneco dell'Etna Eros Andros Hadranensis in Ligurien.jpg» di Swissadonis, CC BY-SA 4.0, ritagliata, da Wikimedia Commons
- «Cirneco dell'Etna Eros Andros in Imperia.jpg» di Swissadonis, CC BY-SA 4.0, ritagliata, da Wikimedia Commons
- «White shepherd in a muzzle.jpg» di Sobaki2016, CC0, da Wikimedia Commons

Guide Allevamento CGFA

Guide, corsi e la scheda gratuita del tuo animale: https://www.citygraphnapoli.it/video/guide-allevamento/
Realizzato da CGFA · www.citygraphnapoli.it