

GUIDE ALLEVAMENTO CGFA

# Corso di addestramento del Jack Russell Terrier

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 Jack Russell Terrier.

**Anteprima gratuita · lezioni 1 e 2**

Video delle lezioni e progressi nell'app: https://www.citygraphnapoli.it/video/guide-allevamento/jack-russell-terrier/addestramento/

# Come usare il corso

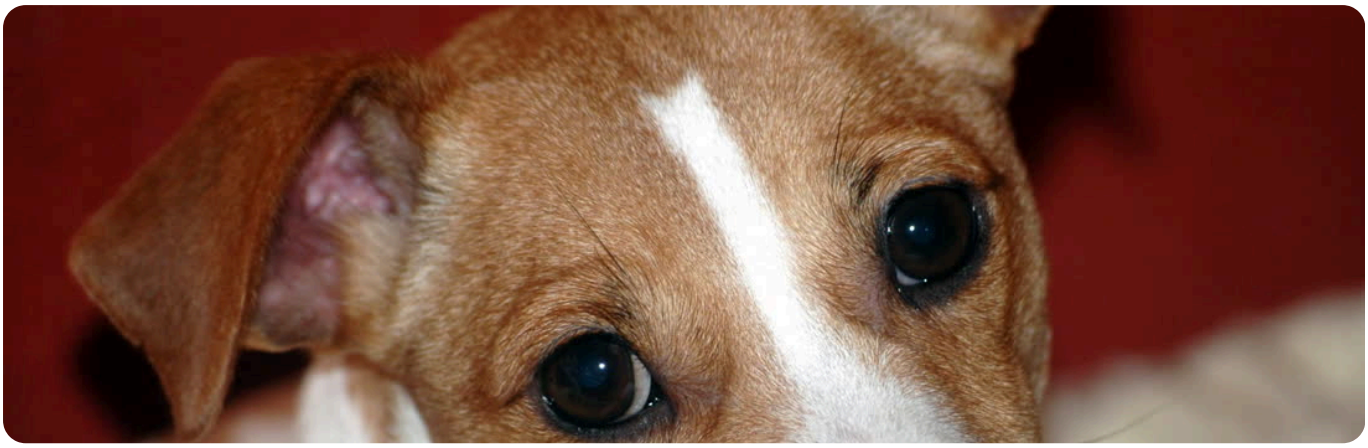
Ogni lezione ha un video nell'app, una spiegazione e un **esercizio pratico** con un piano di 7 giorni. Fai sessioni brevi, da 3 a 5 minuti, due o tre volte al giorno, e spunta le caselle man mano.

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 Jack Russell Terrier** | IN QUESTO PDF |
| 2 | Le basi: premio, segnale, tempo | IN QUESTO PDF |
| 3 | Il nome e l'attenzione | PRO |
| 4 | Seduto | PRO |
| 5 | Terra | PRO |
| 6 | Resta | PRO |
| 7 | Il richiamo | PRO |
| 8 | Guinzaglio lento | PRO |
| 9 | Al piede | PRO |
| 10 | Lascia e molla | PRO |
| 11 | Mangia solo dal padrone | PRO |
| 12 | Il riporto | PRO |
| 13 | Calma e attese | PRO |
| 14 | Socializzazione | PRO |
| 15 | In casa: pulizia, cuccia, restare solo | PRO |
| 16 | Problemi comuni: salti, morsi, abbaio | PRO |
| 17 | **Istinto da cacciatore e richiamo** | PRO |
| 18 | **Energia, scavo e abbaio** | PRO |
| 19 | **Sport e lavoro di naso** | PRO |
| 20 | Museruola, visite e test finale | PRO |

# Come impara il Jack Russell Terrier



## Cosa lo motiva davvero

Gioco, movimento e premi golosi

Il Jack Russell è un terrier da caccia, nato per inseguire, scavare e lavorare con il naso. È proprio questo istinto la sua motivazione più forte. Oltre ai bocconcini golosi, per lui sono premi bellissimi una pallina lanciata, un tira e molla di pochi secondi, il permesso di annusare o di correre. Se impari a usare questi premi, il suo istinto diventa il tuo migliore alleato invece che un problema. La lode va fatta breve e allegra: le chiacchiere lunghe lo annoiano.

## Come ragiona e i suoi punti forti

Sveglio, veloce, indipendente

Il Jack Russell è intelligentissimo e impara in poche ripetizioni, ma si annoia altrettanto in fretta. È stato selezionato per lavorare lontano dal cacciatore e decidere da solo, quindi è indipendente: se non sei più interessante del mondo intorno, va per la sua strada. I suoi punti forti sono la velocità, il coraggio, la memoria e un'energia che sembra infinita. Ben guidato diventa un compagno di giochi e di sport straordinario, capace di imparare decine di esercizi.

## Errori da evitare e cosa otterrai

Si inizia a 8 settimane, tutti i giorni

Si comincia appena il cucciolo arriva a casa, verso le 8 o 10 settimane, con giochi di pochi minuti più volte al giorno. Gli errori tipici sono tre: pensare che un cane piccolo non abbia bisogno di educazione, lasciarlo libero prima che il richiamo sia solido, e lasciarlo annoiare, perché un Jack Russell annoiato abbaia, scava e distrugge. Con questo corso otterrai un cane che torna quando lo chiami, scarica l'energia nei modi giusti e ti ascolta anche in mezzo alle distrazioni.

## Esercizio pratico

**Obiettivo:** Scoprire quali premi accendono il tuo Jack Russell e abituarlo a sessioni brevi e intense.

1. Prepara 3 premi, crocchetta, bocconcino morbido e pezzetto di formaggio, e 2 giochi: pallina e corda.
2. In casa, senza distrazioni, prova ogni premio e ogni gioco e guarda quale lo entusiasma di più.
3. Scrivi la tua classifica: premio di base, premio forte e premio jackpot, che spesso è un gioco.
4. Fai 4 sessioni al giorno da 3 minuti: chiama il nome, quando ti guarda di' bravo e premia.
5. Chiudi ogni sessione mentre è ancora carico, con 20 secondi del suo gioco preferito.

## Piano di 7 giorni

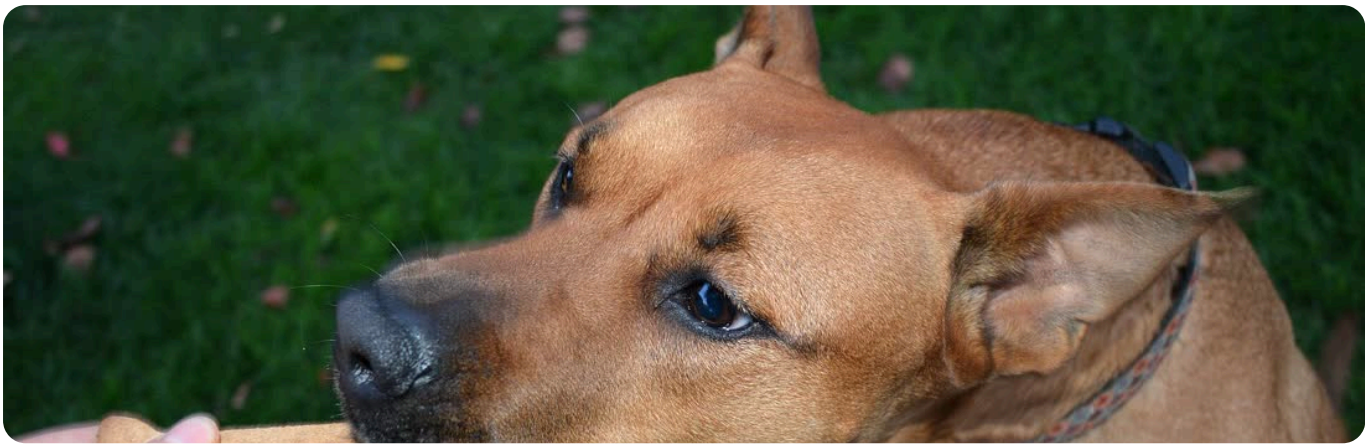
- [ ] Giorno 1: prova i 3 premi e i 2 giochi e annota le sue reazioni.
- [ ] Giorno 2: completa la classifica e fai 4 sessioni da 3 minuti sul nome.
- [ ] Giorno 3: nome in stanze diverse, premio di base, gioco finale.
- [ ] Giorno 4: nome mentre gioca da solo con un oggetto, premio forte quando ti guarda.
- [ ] Giorno 5: nome in giardino o sul pianerottolo, con il guinzaglio, premio forte.
- [ ] Giorno 6: 4 sessioni brevi alternando cibo e gioco come premio.
- [ ] Giorno 7: ripasso di 5 minuti e jackpot con il gioco preferito.

## Errori da evitare

- Sessioni troppo lunghe: dopo 5 minuti si distrae, meglio tante sessioni corte durante il giorno.
- Usare solo il cibo: alterna con il gioco, che spesso per lui vale di più.
- Allenarlo quando è carico a mille: prima fagli fare una passeggiata o un gioco di naso.

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.

# Continua il corso: altre 18 lezioni

Con Guide Allevamento PRO sblocchi tutto il corso del Jack Russell Terrier, con i video di ogni lezione, gli esercizi, i progressi nell'app e l'attestato finale, più tutte le guide e i corsi delle altre razze.

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 da cacciatore e richiamo
18. Energia, scavo e abbaio
19. Sport e lavoro di naso
20. Museruola, visite e test finale

**69,90 €** per 1 anno, su 3 dispositivi. IVA inclusa. Nei negozi aderenti, con il loro QR, 39,99 € per 1 anno.

Sblocca qui: **www.citygraphnapoli.it/centrale/negozio.php?p=guide-allevamento**
Oppure dalla pagina del corso: **www.citygraphnapoli.it/video/guide-allevamento/jack-russell-terrier/addestramento/**

**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

- «Jack Russell Terrier - Portrait.JPG» di Steve-65, CC BY-SA 3.0, da Wikimedia Commons
- «Jack Russell Terrier Demi.jpg» di Radosław Drożdżewski (Zwiadowca21), CC BY-SA 3.0, specchiata orizzontalmente, da Wikimedia Commons
- «Reward Circuit (29524413895).jpg» di Eric Sonstroem from California, USA, CC BY 2.0, 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