

PROGRAMMA DI ADDESTRAMENTO BRACCO ITALIANO – PROTOCOLLI DETTAGLIATI (CON 'TERRA')

1 — PROTOCOLLO: RICHIAMO (RECALL)

Obiettivo: risposta rapida e affidabile anche con distrazioni. Materiale: bocconcini ad alto valore (pollo, formaggio), clicker opzionale, long-line (10–15 m cuccioli / 20–30 m adulti), giocattolo motivante.

Passi:

1. Posiziona il cane a 2–3 m. Mostra il bocconcino, chiama per nome con tono allegro + comando breve ("Vieni").
2. Quando si muove verso di te, segna il momento (click o "Sì!") e premia alla bocca o lanciando oltre di te.
3. Ripeti 8–12 volte per sessione (3–5 min). Aumenta gradualmente distanza e distrazioni.
4. Introduci la long-line, lascia esplorare e premia ogni risposta corretta.

Non fare: non chiamare per punire; non usare premi di basso valore.

Errori: ignora → riduci distanza, aumenta valore del premio; distrazioni → ambiente più facile.

2 — SEDUTO

Obiettivo: seduto stabile e rilascio controllato. Materiale: bocconcini, clicker.

Passi:

1. Bocconcino vicino al naso, muovilo verso l'alto e indietro: il cane siede → segna e premia.
2. Introduci la parola "Seduto" mentre si siede.
3. Mantieni la posizione 1–2 s, poi rilascio ("Via") e premio.

Non fare: non spingere o tirare.

Errori: salta su → alza bocconcino verticalmente, premia solo il seduto.

3 — TERRA (DOWN)

Obiettivo: mettere il cane a terra in modo rilassato e mantenere la posizione su comando, generalizzando la risposta a distanza e con distrazioni.

Materiale: bocconcini ad alto valore, tappetino/mat, clicker opzionale.

Passi (fase iniziale - luring):

1. Parti dal 'seduto' o dalla posizione in piedi. Tieni un bocconcino vicino al naso del cane e abbassa la mano lentamente verso il pavimento fino a raggiungere la linea tra le sue zampe anteriori; porta la mano leggermente avanti: molti cani seguiranno la ricompensa e si stenderanno.
2. Appena il torace/elbows toccano il pavimento, segna (click o "Sì!") e premia immediatamente. Ripeti in sessioni molto brevi (3–5 ripetizioni per sessione nel cucciolo).

Shaping (se il cane non si getta in terra):

1. Premia piccoli abbassamenti del corpo (cioè ogni comportamento che si avvicina al 'terra').
2. Usa il criterio di progressione: premi prima solo il reclinare il petto, poi il distendersi completo.

Introduzione del comando verbale e segnali:

1. Quando il cane comincia a eseguire la posizione in modo affidabile su luring/shaping, pronuncia la parola 'Terra' appena inizia il movimento verso il basso.
2. Aggiungi un segnale manuale (mano che scende) e poi prova a eseguire senza bocconcino di luring lasciando presente un premio come rinforzo dopo la posizione.

Aumentare durata, distanza e distrazioni:

1. Inizia con 1–2 secondi di mantenimento, poi aumenta gradualmente il tempo prima del rilascio ('Via').
2. Prova a dare il comando a distanza (1–3 m), usando prima segnali visivi e poi solo verbale.
3. Generalizza su tappetino e su diversi terreni (erba, terra, pavimento) e con distrazioni crescenti.

Esempio di progressione quotidiana:

- Giorno 1–3: luring + click, 3–5 ripetizioni, molte pause.
- Giorno 4–10: shaping per finer responses, iniziare a dire 'Terra'.
- Settimana 2–4: aumentare durata e distanza, iniziare proofing con distrazioni leggere.

Cosa non fare:

- Non schiacciare o spingere fisicamente il cane a terra: questo crea avversione o dolore.
- Non punire quando il cane si alza: usare sempre rinforzi per il comportamento desiderato.

Errori comuni e correzioni:

- Il cane si sdraia ma si gira su un fianco o rotola: premia la discesa corretta e usa il tappetino come segnale di posizione precisa; premia piccole lievi correzioni verso la posizione corretta.
- Il cane si mette a sedere invece di sdraiarsi: abbassa la ricompensa più vicino al suolo e premia ogni abbassamento progressivo (capturing/shaping).
- Si alza prima del rilascio: riduci il tempo di mantenimento e rinforza occasionalmente la posizione più a lungo (rafforzamento intermittente) prima di aumentare ulteriormente.
- Difficoltà a distanza: usare segnale manuale + premio ristretto, quindi ridurlo progressivamente.

Note di sicurezza:

- Per cani con problemi articolari o cuccioli con ossa in crescita, evitare ripetizioni forzate e attenuare le sessioni; consultare il veterinario in caso di dubbio.
- Mantieni sessioni brevi e positive. Alterna ricompense alimentari con gioco se il cane preferisce.

4 — GUINZAGLIO (LOOSE-LEAD WALKING)

Obiettivo: camminare al passo con guinzaglio morbido. Materiale: pettorina, guinzaglio 1.2–2 m, bocconcini piccoli.

Passi:

1. Inizia in luogo tranquillo. Premia ogni passo con guinzaglio morbido.
2. Se tira: stop & go (fermati finché il guinzaglio si allenta).
3. Usa cambi di direzione improvvisi per catturare attenzione.
4. Aumenta durata a 5–10 min per sessione.

Non fare: non strattonare; non proseguire se tira.

Errori: distrae → ambiente più semplice, più premi.

5 — RICERCA OLFATTIVA / “FIND IT”

Obiettivo: sviluppare concentrazione e uso del naso. Materiale: scatoline, tappetino odoroso, bocconcini.

Passi:

1. Mostra bocconcino e nascondilo sotto una coppetta. Dai comando “Cerca!”.
2. Aumenta difficoltà (fuori vista, stanze diverse, poi esterno).
3. Evolvi in scent trail o scent boxes.

Non fare: non iniziare con prove difficili.

Errori: non cerca → bocconcini più forti, visibilità iniziale.

6 — RIPORTO (FETCH & EXCHANGE)

Obiettivo: riporto sicuro e consegna in mano. Materiale: dummy o giocattolo, bocconcini per scambio.

Passi:

1. Gioco di presa breve e premiato.
2. Lancia a 1–3 m, chiama e premia il ritorno.
3. Usa scambio con bocconcino migliore (“Lascia”).

Non fare: non tirare l'oggetto dalla bocca.

Errori: non riporta → oggetto esclusivo; non lascia → scambio con premio migliore.

7 — FERMA (PUNTO IMMOBILE)

Obiettivo: immobilità su selvatico o dummy odorato. Materiale: dummy odorato, wing device, long-line.

Passi:

1. Costruisci autocontrollo (attesa in “seduto”).
2. Presenta dummy a distanza, premia calma e immobilità.
3. Aumenta gradualmente intensità del frullo simulato.

Non fare: non punire la perdita di ferma.

Errori: eccitazione → stimolo più leggero; inseguimento → maggiore distanza.

8 — ABITUAZIONE AI RUMORI

Obiettivo: serenità con frullo e colpi.

Passi:

1. Usa registrazioni a basso volume durante gioco.
2. Aumenta gradualmente volume.
3. Associa sempre il suono a premio o gioco.

Non fare: non introdurre colpi veri improvvisi.

9 — LONG-LINE: USO CORRETTO

Obiettivo: libertà sotto controllo.

Suggerimenti:

- 10–15 m cuccioli, 20–30 m adulti.
- Fissare al pettorale.
- Non tirare, mantenere tensione leggera.
- Premi ogni ritorno.

TEMPLATE SESSIONE

Cuccioli (3–5 mesi): 3–5 min per esercizio.

5–8 mesi: 8–12 min.

8–12 mesi: 15–20 min, esercizi complessi.

ESEMPIO SETTIMANALE

Lun: Richiamo + Seduto

Mar: Ricerca olfattiva + Guinzaglio

Mer: Riporto + Ferma

Gio: Riposo attivo

Ven: Simulazione uscite + rumori

Sab: Campo con cane esperto

Dom: Riposo/Recupero

TROUBLESHOOTING

Ignora richiamo → più vicino + premio alto.

Tira → stop & go.

Non lascia oggetto → scambio.

Paura rumori → desensibilizzazione.

Ferma instabile → premiare immobilità parziale.

NOTE DI SICUREZZA

- Evitare sforzi intensi prima di maturità ossea.
- Comandi coerenti tra i conduttori.
- Premi variabili: bocconcini + gioco.
- Tieni logbook delle sessioni per monitorare progressi.