

# TRIXIE



## Clicker

**(EN)** Clicker

**(NL)** Clicker

**(ES)** Clicker

**(CS)** Klikr

**(FR)** Clicker

**(SV)** Clicker

**(PT)** Clicker

**(RU)** Кликер

**(IT)** Clicker

**(DA)** Clicker

**(PL)** Kliker



## DE Allgemeines zum Clicker

Der *Clicker* ist ein hervorragendes Hilfsmittel für die Erziehung und Ausbildung Ihres Tieres. Das Training mit dem *Clicker* kann altersunabhängig eingesetzt werden; es funktioniert sowohl im Welpenalter als auch bei ausgewachsenen Tieren.

Um einen optimalen Erziehungserfolg beim Tier zu erzielen, ist ein zeitgenaues Betätigen des *Clickers* von großer Bedeutung.

## Wie lernen Tiere

Tiere lernen durch Ausprobieren und durch **unmittelbare** Belohnungen oder Verbote, die auf ihr Verhalten folgen. Erziehungsmaßnahmen mit beispielsweise nur wenigen Sekunden Zeitverzögerung versteht das Tier nicht mehr, auch wenn nur eine so kurze Zeitspanne zwischen Aktion des Tieres und Reaktion des Halters liegt.

Sie sollten sich auch im Klaren darüber sein, dass – auch, wenn Ihr Hund Ihnen weggelaufen ist – das Spiel mit einem anderen Hund eine Belohnung darstellt. Deshalb ist es ganz wichtig, dass Sie Fehlverhalten, also ein Verhalten, das Sie nicht möchten, möglichst verhindern. Stattdessen bringen Sie ihm schrittweise ein Alternativverhalten bei. **Beispiel:** Wenn ein anderer Hund in Sicht kommt, muss Ihr Hund Sie kurz anschauen, bis Sie ihm das Spiel erlauben – oder auch mal weitergehen. Auch ein Hund, der jahrelang selbst entscheiden durfte, wann er zu einem anderen Hund hinläuft, um mit ihm zu spielen, kann – bei entsprechendem Training – dieses Verhalten noch ablegen. Entscheidend bei der Erziehung ist es, den Ansatz eines erwünschten Verhaltens im richtigen Moment zu belohnen und dafür haben Sie jetzt den *Clicker*.



## Das Prinzip des *Clicker*-Trainings

Stellen Sie sich doch einmal folgende Situation vor: Jemand hält Ihnen einen 50 €-Schein vor die Nase und sagt: „Folgen Sie mir zum Marktplatz und verlieren Sie dabei den Geldschein nicht aus den Augen. Wenn wir dort ankommen, gehört das Geld Ihnen.“. Sie machen mit und bekommen am Marktplatz den Geldschein als Belohnung.

Stellen Sie sich nun vor, dass Sie wieder am Ausgangspunkt stehen. Würden Sie den Weg zum Marktplatz wieder finden? Vermutlich nicht. Sie haben die ganze Zeit auf den Schein geguckt und sich dabei nicht gemerkt, wie Sie zum Marktplatz gekommen sind.

Hätte Ihnen dagegen jemand vor Ihrem ersten Versuch am Ausgangspunkt gesagt, dass Sie sich auf dem Marktplatz 50 € abholen können, wenn Sie den Weg dorthin finden, wären Sie genauso motiviert losgegangen. Vielleicht hätten Sie sich ein paar Male verlaufen, aber am Ende wären Sie trotzdem am Marktplatz angekommen – und könnten den Weg jederzeit wieder finden.

Nach diesem Prinzip funktioniert das *Clicker*-Training. Ihr Tier lernt, sich Schritt für Schritt eine Übung zu erarbeiten. Dadurch werden die Übungen für das Tier klar verständlich und es kann sie wiederholen.

## Der Jackpot

*Clicker* ist wie Lottospielen. Das Tier weiß nie, ob er beim nächsten Versuch den Hauptgewinn zieht, also den Jackpot. Das kann eine Riesenportion der Superleckerlis oder die gefüllte Futterschüssel sein, ein ausgiebiges Spielen oder eine extra Streicheleinheit – der Jackpot ist das, was Ihr Tier am liebsten mag. Der Jackpot ist wichtig, damit das Klickern für Ihr Tier interessant bleibt. Setzen Sie ihn deshalb sparsam ein, das heißt ungefähr bei jedem dreißigsten „Klick!“.



## So funktioniert es

„Klick!“ bedeutet für Ihr Tier: „Das, was du gerade tust, gefällt mir. Du darfst aufhören und bekommst ein Leckerli.“

Zuerst muss Ihr Tier natürlich lernen, was das „Klick!“ für ihn bedeutet. Dafür brauchen Sie klein geschnittene (erbsen-große) Superleckerlis, einen *Clicker* und Ihr Tier.

Wählen Sie für die erste Übungsstunde eine möglichst reizarme Umgebung aus, also lieber drinnen als draußen. Damit sich Ihr Tier nicht vor dem Geräusch des *Clickers* erschreckt, klicken Sie anfangs nur in Ihrer Hosentasche oder wickeln Sie ein Handtuch um Ihre Hand mit dem *Clicker*.

1. Übung: Drücken Sie einmal auf den *Clicker*, nehmen Sie ein Leckerli und geben es Ihrem Tier. Wiederholen Sie diesen Vorgang 15 bis 20 mal. Reden Sie dabei nicht. Falls z.B. Ihr Hund bellt oder an Ihnen hochspringt, ignorieren Sie das. Versucht er das Futter zu klauen, verhindern Sie das. Die Übung sollten Sie am nächsten Tag wiederholen. Jetzt sollte Ihr Tier verstanden haben: Für jedes „Klick!“ gibt es Futter. Das bislang bedeutungslose Geräusch des *Clickers* bekommt nun für Ihr Tier die Bedeutung eines Futterversprechens.

**Diese Reihenfolge gilt immer: „Klick!“, Hand zum Futter, Futter zum Tier. Drücken Sie niemals den *Clicker*, um Ihr Tier aufmerksam zu machen oder gar zu rufen.**

Nun muss Ihr Tier lernen, dass er das „Klick!“ durch sein Verhalten selber auslösen kann. **Es lernt darauf zu achten, was Ihnen gefällt.**

## Trainingseinstieg

Als erste Übung eignet sich das „Watch me!“ oder „Schau!“ besonders gut. Dabei lernt Ihr Tier, Ihnen seine volle Aufmerksamkeit zu schenken, indem es Ihnen ins Gesicht schaut. Später können Sie mit dieser Übung in jeder Situation die Aufmerksamkeit Ihres Hundes auf sich lenken. Das klappt aber nur, wenn Ihr Tier die „Watch me!“-Übung sehr gut verinnerlicht hat. Leinen Sie Ihren Hund an, um so zu verhindern, dass er Ihnen verloren geht. Halten Sie die Leine locker in der Hand oder stellen Sie sich mit einem Fuß auf die Schlaufe. Stecken Sie das Futter in die Tasche oder stellen Sie es außer Reichweite Ihres Hundes hinter sich.

### 1. „Watch me“



Sie müssen jetzt sehr geduldig sein. Ohne dass Sie ihn ansprechen, lernt Ihr Hund jetzt, Ihnen ins Gesicht zu schauen. Am Anfang wird Ihr Hund sicherlich von Ihnen wegschauen.

Bei jeder noch so kleinen Bewegung des Hundekopfes in Ihre Richtung signalisieren Sie ihm mit dem *Clicker*, dass er auf dem richtigen Weg ist: Hund bewegt den Kopf, „Klick!“, Futter. Stecken Sie sich kleine Zwischenziele, dann haben Sie und Ihr Hund mehr Erfolgserlebnisse. Je einfacher die Zwischenziele für den Hund zu erreichen sind, desto mehr Spaß wird er beim Üben haben. Erwarten Sie nicht zu viel von Ihrem Hund. Nehmen Sie sich deshalb pro Übungseinheit nur einen einzelnen Schritt aus der Übungskette vor. Das heißt: In der ersten Übungseinheit ist Ihr Etappenziel nur, dass Ihr Hund den Kopf bewegt. Diese Übungseinheit sollte 10 bis 15 mal wiederholt werden. Danach wird dann ein höheres Ziel gesetzt: Ihr Hund muss Sie anschauen, damit ein „Klick!“ samt Leckerli folgt. Wenn diese Übung mehrmals wiederholt wurde, steigern Sie die Übung erneut: Ihr Hund geht einen Schritt auf Sie zu und schaut Ihnen in die Augen. Es folgt ein „Klick!“ und ein Leckerli.

Üben Sie nicht länger als drei Minuten am Stück und nur einmal täglich; wenn möglich nicht direkt nach dem Füttern. Die gefüllte Futterschüssel kann nach dem letzten „Klick!“ einer Übungseinheit – statt eines einzelnen Leckerlis – der Jackpot sein.

## Das Kommando

Erst muss der Hund eine Übung beherrschen, bevor Sie ihr einen Namen geben. Bislang hat Ihr Hund gelernt, Sie einmal kurz anzuschauen, sobald Sie eine Übungseinheit begonnen haben. Wenn Sie sich sicher sind, dass Ihr Hund begriffen hat, dass es um das Anschauen geht und er das deshalb immer wieder tut, steigern Sie die Ablenkung. Üben Sie im Garten statt in der Wohnung, dann während des Spaziergangs und schließlich auch, wenn andere Hunde dabei sind.

**Wichtig:** Falls die Ablenkung doch einmal zu groß wird, Ihr Hund Sie also nicht mehr anguckt, gehen Sie einen Schritt zurück und üben mit weniger Ablenkung. Sobald Ihr Hund auch unter starker Ablenkung eine Übung gerne immer wieder ausführt, kann es weitergehen. Drücken Sie den *Clicker* nicht mehr nach jedem Anschauen, sondern nach jedem zweiten, dann nach jedem dritten und dann wieder nach jedem Mal. Variieren Sie. Sobald Ihr Hund das gewünschte Verhalten auch unter starker Ablenkung und variabler Bestärkung immer wieder zeigt, können Sie der Übung einen Namen geben. Sie sagen Ihrem Hund also, wie das heißt, was er die ganze Zeit macht. Wenn Ihr Hund Sie nun wieder anguckt, sagen Sie das Kommando (z. B. „Watch me!“ oder „Schau!“), dann drücken Sie den *Clicker* und geben ihm ein Leckerli.



Natürlich muss auch dieser Übungsschritt etliche Male wiederholt werden, ehe Sie davon ausgehen können, dass Ihr Hund die Übung mit dem Kommando verknüpft hat. Da er sich den Ablauf der Übung selbst erarbeitet hat, indem er anfangs nur den Kopf gedreht und Ihnen zum Schluss direkt ins Gesicht geschaut hat, beherrscht er sie sicher und wird sie schließlich auf Kommando ausführen.

### Später geht's auch ohne Futter

Nachdem Sie das Kommando fleißig geübt haben, brauchen Sie den *Clicker* nicht mehr – für diese Übung. Jetzt können Sie einfach nur mit dem Kommando das gewünschte Verhalten bei Ihrem Hund abrufen – ohne „Klick!“ und ohne Futter. Wenn Sie später doch noch einmal bei der Übung klickern, denken Sie daran, dass nach jedem „Klick!“ ein Leckerli folgt.



## 2. „Bei-Fuß-Gehen“

Wenn Ihr Hund Sie beim Spazieren gehen hinter sich herzieht, bringen Sie ihm das Gehen an lockerer Leine bei. Auch diese Übung lässt sich in viele Zwischenziele unterteilen. Wenn Ihr Hund zieht, bleiben Sie einfach stehen und warten. Ihr Hund wird sich verwundert umschauen und dafür folgt ein „Klick!“ und Futter. Ihr Hund hat jetzt gemerkt, dass noch jemand an der Leine hängt.

Jedes Mal, wenn die Leine wieder straff wird, bleiben Sie stehen. Irgendwann reicht es nicht mehr, dass sich Ihr Hund nur umschaut und das Zwischenziel ist erreicht. Den nächsten „Klick!“ gibt es jetzt erst, wenn Ihr Hund seinen Körper dreht.



Nach diesem Schritt muss Ihr Hund sogar einen Schritt auf Sie zu machen, bevor ein „Klick!“ und ein Leckerli folgt.

Nach einigen Übungseinheiten läuft Ihr Hund an lockerer Leine. Ab jetzt gibt es nur noch „Klick!“ und Futter, wenn Ihr Hund neben Ihnen herläuft. Perfekt ist das „Bei-Fuß-Gehen“, wenn Ihr Hund dabei auch noch aufmerksam zu Ihnen hochschaut.

## 3. „Platz“

Auch eine wichtige Übung ist das Hinlegen auf Kommando. Verstecken Sie unter Ihrer flachen Hand ein paar Leckerlis. Das findet Ihr Hund sicherlich interessant und für den Blick zur Hand gibt es den ersten „Klick!“. Danach heben Sie die Hand an, damit Ihr Hund als Belohnung das darunter liegende Futter fressen kann. Weiter geht es dann mit neuen Leckerlis unter der Hand. Jetzt muss sich Ihr Hund intensiver mit Ihrer Hand beschäftigen, damit ein nächster „Klick!“ folgt. In der nächsten Übungseinheit setzt sich Ihr Hund hin und gräbt mit der Pfote nach dem Futter. Das sind zwei wesentliche Zwischenziele auf dem Wege zum „Platz!“. Während Ihr Hund mit der Pfote versucht an das Futter zu gelangen, ziehen Sie Ihre Hand ein Stück zu sich. Ihr Hund setzt mit der Pfote nach und liegt nun fast: „Klick!“ und Leckerlies folgen. Wenn kein „Klick!“ mehr kommt, muss Ihr Hund etwas Neues probieren. Er wird sich hinlegen. Perfekt!



Nach ein paar Malen brauchen Sie kein Futter mehr unter die Hand zu legen. Ihre flache Hand signalisiert Ihrem Hund, dass er sich hinlegen soll. In jeder neuen Übungseinheit halten Sie Ihre flache Hand etwas höher und Sie können das Kommando „Platz!“ zusätzlich mit einführen.



## 4. „Hierher“

Für die Übung „Hierher“ benötigen Sie eine mindestens acht Meter lange Leine. Die Übung sollte am besten unter Ablenkung erfolgen. Sobald sich Ihr Hund nach Ihnen umschaute, erfolgt bereits ein „Klick!“ inklusive Belohnung.





Wie auch beim Gehen an lockerer Leine verlangen Sie im nächsten Schritt, dass sich Ihr Hund herumdreht. Später folgt dann erst ein „Klick!“, wenn Ihr Hund einen Schritt auf Sie zumacht. In jeder weiteren Übungseinheit muss er ein Stück weiter zu Ihnen zurückkommen bis er schließlich aufmerksam vor Ihnen sitzt. Als Belohnungs-Jackpot eignet sich bei dieser Übung am besten das „Leine los!“ und „Lauf!“.



## 5. Apportieren: „Bring!“

Ein schöner Trick, der allerdings ganz nützlich sein kann, ist das Bringen von Gegenständen. Wenn Sie wollen, können Sie Ihrem Hund beibringen, Ihnen das Telefon oder die Hausschuhe auf Kommando zu bringen. Zuerst kommt ein „Klick!“ für jegliches Interesse an z. B. der Leine. Später muss Ihr Hund die Leine aufheben, wenn er sich das nächste Leckerlie erarbeiten will. In einer weiteren Übungseinheit soll Ihr Hund mit der Leine in der Schnauze ein Stück auf Sie zulaufen. Das Apportieren ist perfekt, wenn Ihr Hund die Leine komplett zu Ihnen bringt.



## Die Leitthesen

Die einzelnen Schritte, nach denen Sie jedes gewünschte Verhalten Ihres Tieres mit dem *Clicker* üben können, haben wir nun noch einmal als Leitthesen zusammengefasst:

1. Überlegen Sie sich, was Ihr Tier lernen soll.
2. Zerlegen Sie die Übung in kleine Zwischenziele.
3. Erarbeiten Sie mit Ihrem Tier pro Übungseinheit maximal ein Zwischenziel.
4. Vergessen Sie nicht, ab und zu einen Jackpot zu geben. Das Training soll immer Spaß machen.
5. Üben Sie unter immer stärkerer Ablenkung.
6. Gehen Sie über zu variabler Bestärkung.
7. Führen Sie ein Kommando ein.

Wir wünschen Ihnen und Ihrem Tier bei den verschiedenen Übungen viel Spaß und Erfolg. Bitte beachten Sie, dass Sie sich kleine Zwischenziele setzen, um zu dem gewünschten Hauptziel zu kommen. So erziehen Sie Ihr Tier auf spielerische Weise und die Beziehung zwischen Ihnen wird vertieft.

# TRIXIE



## Clicker

EN Clicker

NL Clicker

ES Clicker

CS Klikr

FR Clicker

SV Clicker

PT Clicker

RU Кликер

IT Clicker

DA Clicker

PL Kliker





## EN General Information about the *Clicker*

The *Clicker* is an excellent tool for education and training of your pet. Training with the *Clicker* is independent of age; it works for puppies as well as for full grown animals.

To get optimal results precise timing when to use the *Clicker* is essential.

## How Animals Learn

Animals learn by trial and error and by immediate responses – praise/reward or punishment – following their actions. An animal will not understand educational measures which come even a few seconds later, even if only such a short time span is between their action and their owner's reaction.

You should also bear in mind that – even if your dog ran away – playing with another dog represents a reward for him. Therefore it is vital to prevent misbehaviour, i.e. behaviour you do not desire. Instead, teach your pet alternative behaviour step by step.

**Example:** If another dog appears, your dog has to look at you until you allow it to play – or sometimes you just walk on. Even a dog who was allowed to make his own decisions for years about when to run up to another dog and play, can alter this behaviour with suitable training. The essential factor in the training is to reward even the onset of correct behaviour at exactly the right moment, and for that you now have the *Clicker*.



## The Principle of the *Clicker* Training

Imagine the following situation: somebody waves a 50 € note under your nose and says 'Follow me to Market Square and don't take your eyes off the 50 € note. Once we are there, the cash is yours.' You do as instructed and get the money as a reward.

Now imagine that you are back at the start. Would you remember the way to Market Square? No, because you kept your eyes on the 50 € note the whole time, and didn't notice which way you were walking.

If someone had said to you before the first attempt, that you can collect 50 € in Market Square if you can find the way there, you would have started off just as motivated as in the first situation.

Maybe you would have taken a few wrong turns, but in the end you would have arrived in Market Square – and be able to find the way again.

This is the principle of the *Clicker* training. Your pet learns, step by step, to work out how to do an exercise. This way the exercise is easy for him to understand and he is able to repeat it.

## The Jackpot

*Clicker* is like playing the lottery. The animal does not know if the next attempt will be the jackpot or not. The jackpot could be a huge portion of treats, or extensive playing, or extra stroking and patting – but it will be something your pet likes best. The jackpot is very important for keeping the clicking interesting for your pet. You should use it sparingly, roughly for every thirtieth 'click'.



## How it works

Your pet understands a 'click' to mean 'I like what you are doing right now'. The exercise is now finished and your pet gets a treat. At first, of course, your pet needs to learn what the "click" means for him. For this you need small treats (no bigger than the size of a pea), the *Clicker* and your pet.

For your first training session, choose a peaceful location, preferably indoors. At the beginning, only click from inside a pocket, or wrap a tea towel around your hand with the *Clicker*, so that your pet doesn't get a shock from the first sound of the *Clicker*.

First exercise: Press the *Clicker* once, take a treat and give it to your pet. Repeat this procedure 15 to 20 times. Do not talk. If your dog barks or jumps up at you, ignore it. If your pet tries to steal the treats, prevent him from doing so. This exercise should be repeated the next day. By now your pet should have understood that for every 'click' there is food. The sound of the *Clicker* changes from meaningless noise to the promise of food.

**This sequence is always applicable: 'click', reach for food, food to pet. Never press the Clicker to get your pet's attention or to call him.**

Now your dog needs to learn that he can produce the 'click' himself, by his behaviour. **He will learn to pay attention to actions that please you.**

## Starting the Training

As the first exercise 'Watch me!' or 'Look!' are especially suitable. Your pet learns to give you his full attention by looking at your face. Later on you can attract your pet's attention in any situation. However, this will only work if your pet can do this exercise really well. Put your dog on a lead to prevent losing him. Hold the lead loosely in your hand or put one foot on the loop. Put the treats into your pocket or place them behind you out of the dog's reach.

### 1) 'Watch Me!'

Now you have to be really patient. Your dog will learn to look at your face without your addressing him. At the beginning your dog will probably look away from you. At even the smallest movement of his head in your direction show him with the *Clicker* that he is on the right track: Dog moves his head, 'click', food. Aim for small milestones, that way you and your dog will have more moments of success. The easier it is for your dog to reach the milestones, the more fun he will have with the training.



Don't expect too much. Only do one step of the programme in each training unit. That means: in the first unit your milestone is that the dog moves his head. Repeat this 10-15 times. Then put the goal higher: your dog has to look at you for the 'click' and the treat to follow. Once you have repeated this several times, raise the level of difficulty again: Your dog makes a step towards you and looks at your face. This leads to 'click' and a treat.



Never practise more than three minutes in one go and only once a day; and not directly after feeding time if possible. A full food bowl can be the jackpot instead of a single treat after the last click of the training phase.

## The Command

Your pet must master an exercise before you give it a name. Up to now, your pet has learnt to look at you as soon as you start the training. Once you are sure that your pet has understood that this is about looking at you and he will do it again and again, increase the level of distraction. Try practising in the garden instead of in the house, then whilst out for a walk and finally, when other dogs are around. Important: if the distraction becomes too much at any time, and your pet won't look at you, take a step back and practise with less distraction. As soon as everything runs smoothly with a high level of distraction you can progress to the next phase. Don't click after every look, but after every second, then after every third, then again after every look your dog gives you. Once your pet is able to repeat the desired behaviour with high levels of distraction and variable reinforcement, you can give the exercise a name. You are telling your pet what the thing he has been doing the whole time is called. The next time your pet looks at you, say the command (e.g. 'Watch me' or 'Look'), then press the *Clicker* and give him a treat.

Needless to say, this phase must also be repeated several times, until your pet has connected the command with the exercise. As he worked through every stage of the exercise from turning his head at the beginning to looking directly into your face at the end, he really knows the exercise now and will finally do it on command.



## Later it is also possible without food.

After you have diligently practised the command, you do not need the *Clicker* any more - for this exercise. Now you can use the command alone to trigger the desired behaviour from your pet – without a 'click' and without food. If later you do click during this exercise, remember that a treat must follow each 'click'.

## 2. 'Heel!'

If your dog pulls you along on walks, teach him to walk on a loosely held lead. This exercise can be separated into several milestones.

If your dog pulls, just stop and wait. Your dog will look back at you in surprise, he gets a 'click' and food. Now your dog has understood that he is not alone on the lead. Every time the lead tightens, stop. After a while it is not enough for your dog to look back, that's another milestone. The next click will only follow once the dog turns his body. Next your dog actually has to make a step towards you before there is a 'click' and a treat.

After a few training phases your dog will walk on a loose lead. From now on only 'click' and give a treat when your dog is walking at your side. 'Walking at heel' is perfect if your dog also looks up at you expectantly while doing it.



## 3. 'Down!'

Another important command is 'Down'. Hide a few treats under your hand holding it flat on the ground. Surely your dog will find this interesting, and looking at your hand provides him with a first 'click!'. Then you lift your hand so the dog can eat the treats as reward. Continue with new treats under your hand. This time your dog has to investigate your hand more closely to get a 'click'. In the next phase your dog sits down and digs for the treats. Those are two important milestones leading to 'Down'. When your dog tries to get the treats with his paw, pull your hand towards you a bit. Your dog's paw will follow and he is almost lying by now: 'Click!' and treat to follow. When no 'click' follows, your dog has to try something new. He will lie down. Perfect!





After a few times you need no more treats under your hand. Your flat hand on the ground signals to your dog to lie down. In each new training phase hold your flat hand a bit higher and you can additionally introduce the command 'Down!'.



## 4. 'Come!'

For training 'Come' you will need an eight- to ten-metre lead. You should practise this exercise with distractions from the start. As soon as your dog turns round to look at you, you give the first 'click' and a treat. As with walking on a loose lead, you next ask your dog to turn around in the next step.



Later the 'click' only follows if your dog makes a step towards you. In each following phase he has to approach you more until he sits in front of you full of attention. As a reward jackpot for this exercise 'Lead off' and 'Run' work best.



## 5. Retrieving: 'Fetch!'

A nice trick for your dog, which can be quite useful, is bringing things. If you want to, you can train your dog to fetch the phone or your slippers for you on command. At first 'click' for any interest shown in the lead. Next your dog will have to pick up the lead to get a reward. In the next phase you dog has to walk towards you with the lead in his mouth. Retrieving is perfect once the dog brings you the lead.





## The Governing Principles

Here is a summary of the individual steps, according to which you can practise any desired behaviour with your pet and with the *Clicker*.

1. Think about what you want your pet to learn.
2. Divide the exercise into separate, small milestones.
3. Only cover a maximum of one individual milestone per training unit.
4. Don't forget to include a jackpot occasionally. The training should always be fun.
5. Practise with more and more distractions.
6. Progress to variable reinforcement.
7. Introduce a command.

We wish you and your pet a lot of fun and success with the various exercises. Please remember that it is necessary to set small milestones in order to reach the final goal. This trains your pet in a playful way and strengthens your relationship with each other.

# TRIXIE



## Clicker

EN Clicker

NL Clicker

ES Clicker

CS Klikr

FR Clicker

SV Clicker

PT Clicker

RU Кликер

IT Clicker

DA Clicker

PL Klikier



## FR Informations générales du *Clicker*

Le *Clicker* avec *Clicker* intégré est une aide excellente pour l'entraînement et l'éducation de votre animal. Il est adapté aux animaux jeunes et adultes, et peut être utilisé à tout âge. Vous pouvez utiliser le *Clicker* dans beaucoup de situations différentes, pour motiver votre chien, chat, lapin ou votre perruche. Il sert de prolongement du bras et est très utile pour travailler avec de petits animaux. La balle au bout du stick est facilement visible et conviviale.

Une utilisation précise du *Clicker* est très importante pour obtenir les meilleurs résultats à l'entraînement.

## Comment les animaux apprennent-ils

Les animaux apprennent par les essais et les erreurs, et par les récompenses ou punitions immédiates qui suivent leur comportement. Un animal ne peut pas comprendre des mesures de discipline tardives, même après quelques secondes, même après une courte durée entre l'action de l'animal et la réaction du maître. Il faut savoir que par exemple, lorsque votre chien vous échappe, la chance de jouer avec un autre chien est vécue par lui comme une récompense. Par conséquent, il est très important de prévenir une mauvaise conduite ou des comportements indésirables quand cela est possible. Étape par étape, apprenez à votre chien un autre comportement possible. **Par exemple :** lorsque un autre chien apparaît, votre chien doit d'abord vous regarder pour savoir si vous lui permettez de jouer avec lui, ou si vous continuez de marcher. Il est même possible, pour un animal avec le bon entraînement, qui sait depuis des années décider de lui-même, de rejeter ce comportement. Le facteur essentiel dans l'entraînement est simplement de récompenser le premier bon comportement au bon moment, et pour cela, vous avez le *Clicker*.



## Le principe de l'entraînement avec *Clicker*

Imaginez la situation suivante : quelqu'un vous présente un billet de 50 € sous le nez et dit « suivez moi au marché et ne quittez pas le billet de 50 € des yeux. Lorsque nous y serons, l'argent est à vous ». Vous obéissez et vous prenez cet argent comme une récompense.

Maintenant imaginez que vous revenez au point de départ. Reconnaîtriez vous le chemin du marché ? Non, car vous aviez les yeux fixés sur le billet de 50 € en permanence, et vous n'avez pas mémorisé votre chemin.

Si quelqu'un vous avait dit que vous pouviez gagner 50 € au marché si vous arriviez à trouver le bon chemin, vous auriez été aussi motivé que dans la première situation. Peut être auriez vous pris de mauvaises directions, mais au final, vous seriez arrivés au marché – capables de retrouver la route à nouveau.

C'est le principe du *Clicker*. Votre chien apprend, étape par étape, à s'entraîner sur un exercice. L'exercice est facile à comprendre pour lui, et il est capable de le répéter.

## Le Jackpot

Le *Clicker* est comme un jeu de loterie. L'animal ne doit pas savoir si le prochain essai sera le Jackpot ou non. Le jackpot peut être une large portion de friandises, ou un jeu supplémentaire, ou des caresses – mais cela doit être quelque chose que votre animal aime beaucoup. Le jackpot est très important pour maintenir l'intérêt du Clicking pour votre animal. Vous pouvez l'utiliser avec modération, environ tous les trentes « click ».





## Comment ça marche

Votre animal interprète le « click » comme « j'apprécie que tu as bien fait ». L'exercice est fini et votre animal reçoit une friandise. Au départ, bien entendu, votre animal a besoin d'apprendre ce que le « click » signifie. Pour cela vous avez besoin de petites friandises (pas plus grande que la taille d'un petit poi), du *Clicker* et de votre animal.

Pour le premier exercice, choisissez un endroit calme, de préférence à l'intérieur. Au début, cliquez uniquement de l'intérieur de la poche, ou emballez un torchon autour de votre main avec le *Clicker*, pour que votre animal ne soit pas choqué dès le premier son du *Clicker*.

1er exercice: Au début, nous recommandons d'utiliser le *Clicker* rétracté. Pressez le *Clicker* une fois, prenez une friandise et donnez la à votre animal. Répétez cette procédure 15 à 20 fois. Ne parlez pas. Si votre chien aboie, ou saute à vos jambes, ignorez le. Si votre animal essaie de prendre les friandises, empêchez le. Cet exercice doit être répété le jour suivant. A partir de là, votre animal doit avoir compris qu'à chaque « click », il y a à manger. Donnez toujours la friandise en position dans laquelle vous voulez travailler, tel que couché pour apprendre à ramper. Le son du *Clicker* change imperceptiblement pour indiquer la promesse de nourriture.

**Cette séquence est toujours applicable: « click », obtenir la nourriture, nourriture à l'animal. Ne jamais presser le Clicker pour attirer l'attention de l'animal ou pour l'appeler.**

Maintenant votre chien a besoin d'apprendre qu'il peut lui-même produire le « click » par son comportement. **Il apprendra en faisant attention aux actions qui vous font plaisir.**

## Démarrer l'entraînement

Comme le premier exercice, « regarde moi » ou « regarde » sont particulièrement adaptés. Votre animal apprend à vous prêter toute son attention en vous regardant en face. Plus tard vous pouvez attirer l'attention de votre animal dans toute situation. Cependant, cela ne marchera que si votre animal parvient à faire cet exercice parfaitement bien. Mettez une laisse à votre chien pour ne pas le perdre. Gardez la laisse dans votre main ou mettez un pied dans la sangle. Mettez des friandises dans votre poche ou placez-les derrière vous sans que le chien puisse les atteindre.

### 1. « Regarde moi »

Vous devez être vraiment patient. Votre chien va apprendre à vous regarder sans que vous lui adressiez la parole. Au début, votre chien détournera probablement les yeux. Montrez lui avec le *Clicker* qu'il est sur le bon chemin même en ne tournant qu'un peu la tête dans votre direction : le chien bouge sa tête, « cliquez », nourriture. Des petites actions qui font que vous et votre chien aurez plus de moments de satisfaction. Plus votre chien atteint facilement des petits objectifs, plus il aura de plaisir à s'entraîner.





Ne faites pas durer l'exercice plus de 3 minutes en une fois et une seule fois par jour ; jamais non plus après un repas si possible. Une écuelle pleine de nourriture peut être un jackpot au lieu d'une friandise après le dernier « click » de la phase d'entraînement.

Ne soyez pas trop exigeant. Ne faites qu'une étape du programme à chaque phase d'entraînement. Cela signifie : la première étape est que votre chien bouge la tête. Répétez cela 10 à 15 fois. Puis mettez la barre plus haut : votre chien doit vous regarder pour avoir un « click » et la friandise correspondante. Après avoir répété cela plusieurs fois, mettez à nouveau la barre plus haut : votre chien franchit une étape vers vous et vous regarde. Cela mérite un « click » et une friandise.

## L'Ordre

Votre animal doit maîtriser un exercice avant de lui donner un nom. Jusqu'à présent, il a appris à vous regarder dès que vous commencez l'entraînement. Dès que vous êtes certain que votre animal a compris qu'il doit vous regarder et qu'il le fera encore et encore, augmentez le niveau de distraction. Essayez de travailler dans le jardin au lieu de l'intérieur de la maison, puis sortez en promenade et enfin, quand d'autres chiens tournent autour de vous.

Important : si la distraction est trop importante, et que votre animal ne vous regarde pas, revenez à la phase précédente et recommencez plus rigoureusement. Dès que tout va mieux, avec un grand niveau de distraction, vous pouvez passer à la phase suivante. Ne cliquez pas après chaque regard, mais après deux ou trois, et revenez ensuite à chaque regard que votre chien vous porte. Dès que votre animal est capable de reproduire le comportement désiré avec un haut niveau de distraction, vous pouvez nommer l'exercice. Vous dites à votre animal comment se nomme l'exercice qu'il pratique depuis plusieurs fois.

La prochaine fois que votre animal vous regarde, donnez l'ordre (ex : « regarde moi » ou « regarde »), puis pressez le *Clicker* et donnez lui une friandise.

jusqu'à ce que votre animal fasse le lien parfait entre l'ordre et l'exercice. A passer par toutes les phases de l'exercice en tournant sa tête au début jusqu'à vous regarder directement à la fin, votre animal connaît vraiment l'exercice maintenant et le fera finalement sur ordre.



**Cet exercice sera possible plus tard sans nourriture.**

Après avoir utilisé suffisamment cet ordre, vous n'avez plus besoin du *Clicker* pour cet exercice. Vous utilisez l'ordre seul pour obtenir le comportement désiré de votre animal – sans click et sans nourriture. Si, par mégarde, vous cliquez à nouveau pendant cet exercice, n'oubliez pas qu'une friandise doit toujours suivre le click.

## 2. « Au Talon ! »

Si votre chien tire fort durant les promenades, apprenez-lui à marcher avec une laisse relâchée. Cet exercice peut être divisé en plusieurs.

Si votre chien tire, arrêtez et attendez. Votre chien se retourne et vous regarde avec surprise, il reçoit un « click » et une friandise. Il vient de comprendre qu'il n'est pas seul sur la laisse. A chaque fois que la laisse tire, arrêtez vous. Il n'est pas suffisant alors que votre chien tourne la tête. C'est une autre étape. Le Click suivant viendra quand votre chien se retourne complètement. Votre chien doit passer une étape de plus avant un nouveau « click » et une friandise.

Après quelques entraînements, votre chien marchera avec une laisse souple. Dès lors, cliquez et ne donnez de friandise que lorsque que votre chien marche à vos cotés. Le « marcher au talon » est parfait quand votre chien vous regarde dans l'expectative en marchant.



## 3. « Couché ! »

Un autre ordre important est « Couché ». Cachez quelques friandises sous votre main à plat par terre. Votre chien va surement trouver cela intéressant, et regarder votre main lui apporte une premier « click ». Vous levez alors votre main et votre chien mange les friandises en guise de récompense. Continuez avec de nouvelles friandises sous votre main. Cette fois, laissez le chien chercher un peu plus sur votre main pour avoir le « click ». La phase suivante est que votre chien s'assoie et creuse pour trouver des friandises. Ce sont deux étapes importantes pour arriver au « couché ». Quand votre chien essaie d'attraper ses friandises avec ses pattes, rapprochez un peu votre main de vous. Les pattes de votre chien vont suivre le mouvement et il est ainsi presque couché : « click » et friandise à suivre. Quand aucun « click » ne vient, votre chien doit essayer autre chose de nouveau. Il va se coucher. Parfait !



Après quelques actions vous n'avez plus besoin de friandises sous votre main. Votre main à plat sur le sol signale à votre chien de se coucher. A chaque nouvel entraînement, remontez votre main progressivement en rajoutant l'ordre « couché ».



## 4. « Approche ! »

Pour l'entraînement à « Approche » vous avez besoin d'une laisse de 8 à 10 mètres. Vous devez faire cet exercice au début avec des distractions. Dès que votre chien se retourne et vous regarde, vous donnez un premier « click » et une friandise. De même que pour la marche avec une laisse souple, vous demandez à votre chien de se retourner.





Après, le « click » intervient uniquement si votre chien revient vers vous. Dans les étapes suivantes, il doit s'approcher de vous jusqu'à s'asseoir devant vous, plein d'attention. La meilleure récompense jackpot pour cet exercice est d'enlever la laisse et de le laisser courir.



## 5. Récupération: « rapporte ! »

Un bon truc pour votre chien, qui peut être bien utile, est de rapporter des objets. Si vous le souhaitez, vous pouvez entraîner votre chien à rapporter le téléphone ou vos chaussons sur ordre. Au début « cliquez » pour l'intérêt qu'il a sur la laisse. Puis votre chien devra attraper la laisse pour avoir une récompense. Dans l'étape suivante, votre chien doit marcher à vos côtés en gardant la laisse dans sa gueule. Rapporter est parfait une fois que le chien vous apporte sa laisse.





## Les principes essentiels

Voici un résumé des étapes individuelles pour travailler le comportement de votre animal à l'aide du *Clicker*.

1. Pensez à ce que vous voulez apprendre à votre animal.
2. Séquencez les exercices en phases séparées.
3. Ne travaillez qu'une phase individuelle par entraînement.
4. N'oubliez pas d'introduire un jackpot de temps en temps.
5. L'entraînement doit toujours être amusant.
6. Travaillez avec plus de distractions à chaque fois.
7. Renforcez le niveau des exercices.
8. Introduisez l'ordre d'action.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir et de succès dans les différents exercices avec votre animal. Souvenez vous de bien procéder par étapes pour atteindre votre objectif final. Cela entraîne votre animal en jouant et renforce la relation entre tous.

# TRIXIE



## Clicker

EN Clicker

NL Clicker

ES Clicker

CS Klikr

FR Clicker

SV Clicker

PT Clicker

RU Кликер

IT Clicker

DA Clicker

PL Kliker



## IT Informazioni generali sul *Clicker*

Il *Clicker* è uno strumento eccellente nell'addestramento e nell'educazione del vostro animale.

È adatto sia per i cuccioli che per gli animali adulti, e il vostro animale può iniziare ad usarlo a qualsiasi età. Per avere un ottimo risultato è essenziale precisare il tempo quando usare il *Clicker*.

## Come imparano gli animali

Gli animali imparano per tentativi ed errori e tramite ricompense o divieti immediati a seguito delle loro azioni. Un animale non capisce le misure educative che avverano anche solo dopo pochi secondi, ovvero anche se passa solo un breve lasso di tempo tra la loro azione e la reazione del loro proprietario.

Si deve tenere a mente che per esempio quando il vostro cane scappa, la possibilità di giocare con un altro cane rappresenta un premio per lui. Pertanto è fondamentale prevenire comportamenti scorretti o indesiderati. Invece, insegnate al vostro animale un comportamento alternativo passo dopo passo. Esempio: Se compare un altro cane, il vostro cane deve guardarvi per capire quando gli date il permesso di giocare – o quando continuate a camminare. Anche un cane a cui è stato permesso per anni di prendere le sue decisioni riguardo quando correre da un altro cane e giocare, può cambiare questo comportamento con una formazione adeguata. Il punto essenziale nella formazione è premiare il comportamento corretto al momento giusto, e per questo ora avete il *Clicker*.



## Il principio della formazione con il *Clicker*

Immaginate la seguente situazione: qualcuno sventola una banconota da 50 € sotto il vostro naso e vi dice 'Seguimi fino a Piazza del Mercato e non staccare lo sguardo dalla banconota da 50 €. Una volta che arrivi lì, il denaro è tuo voi fate come vi è stato detto ed ottenete il denaro come ricompensa'. Ora immaginate di essere di nuovo alla partenza. Sapete la strada per Piazza del Mercato? No, perché avete tenuto gli occhi sulla banconota da 50 € per tutto il tempo, e non avete guardato la strada. Se qualcuno vi avesse detto prima di questa possibilità, che avreste potuto ottenere 50 € arrivando a Piazza del Mercato, avreste iniziato altrettanto motivati come nel primo caso. Forse avreste sbagliato strada qualche volta, ma alla fine sareste arrivati a Piazza del Mercato – e soprattutto sareste in grado di trovare di nuovo la strada. L'addestramento con il *Clicker* segue questo principio. Il vostro animale domestico apprende, passo dopo passo, come fare un esercizio. In questo modo è facile per lui capirlo e ripeterlo.

## Il Jackpot

*Clicker* è come giocare alla lotteria. L'animale non sa se il tentativo successivo sarà il suo jackpot o no. Il jackpot potrebbe essere una grande porzione di leccornie, o la possibilità di giocare per più tempo, o carezze extra - di sicuro qualcosa che al vostro animale domestico piace molto. Il jackpot è molto importante per mantenere alto l'interesse dell'animale sul click. Si dovrebbe usare con parsimonia, cioè ogni trenta "click".



## Come funziona

Il vostro animale domestico capisce che un 'click' indica 'mi piace quello che stai facendo in questo momento'. Così l'esercizio termina e il vostro animale ottiene una leccornia.

In un primo momento, naturalmente, il vostro pet ha bisogno di imparare ciò che il "click" significa per lui. Per questo vi servono delle piccole leccornie (non più grandi rispetto alle dimensioni di un pisello), *Clicker* e il vostro animale. Per il primo allenamento, scegliete un posto tranquillo, preferibilmente in casa.

All'inizio, usate il *Clicker* solo all'interno di una tasca, o avvolgete uno strofinaccio attorno alla mano con cui lo usate, in modo che il vostro animale domestico non si spaventi al primo suono del *Clicker*.

Esercizio nr.1: Premere il *Clicker* una volta, prendere una leccornia e darla al vostro pet. Ripetere questa procedura 15 - 20 volte.

Non parlare durante l'esercizio. Se il vostro cane abbaia o salta su di voi, ignoratelo. Se il cane tenta di rubare la leccornia, impeditegli di farlo. Questo esercizio deve essere ripetuto il giorno successivo. A questo punto il vostro animale domestico dovrebbe capire che a ogni "click" riceve una ricompensa. Il suono del *Clicker* passa da rumore senza senso a promessa di leccornia.

Questa sequenza è sempre applicabile: "click", raggiunge leccornia, leccornia al pet. Non premere mai il *Clicker* per ottenere l'attenzione del vostro animale domestico o per chiamarlo. Ora il vostro pet ha bisogno di imparare che può produrre il "click" lui stesso, con il suo comportamento. Imparerà a prestare attenzione ai comportamenti che vi piacciono.

## Addestramento ha inizio

Come primi esercizi 'Guardami!' o 'Guarda!' sono particolarmente adatti. Il vostro pet impara a darvi tutta la sua attenzione guardando il vostro viso. In seguito è possibile attrarre l'attenzione del vostro pet in ogni situazione. Tuttavia, questo funzionerà solo se il pet può fare questo esercizio davvero bene. Agganciare il cane al guinzaglio per evitare di perderlo. Tenete il guinzaglio liberamente in mano o mettete un piede sull'impugnatura. Mettete delle leccornie in tasca o in un altro luogo dietro di voi fuori dalla portata del cane.

### 1. Guardami!

Ora dovete essere davvero pazienti. Il vostro cane imparerà a guardarvi in faccia senza che vi rivolgete a lui. All'inizio il vostro cane vorrà probabilmente distogliere lo sguardo da voi. Anche al più piccolo movimento della testa sua nella vostra direzione dovete mostrare con il *Clicker* che lui è sulla strada giusta: il cane muove la testa, 'click', la leccornia. Optati per piccoli traguardi, in questo modo voi e il vostro cane avrete più momenti di successo. Più facile è per il vostro cane raggiungere le tappe, tanto più divertente sarà per lui l'addestramento.







Non aspettatevi troppo. Fate solo un passo del programma in ogni unità di formazione che significa: nella prima unità il vostro obiettivo è che il cane muove la sua testa. Ripetete questo 10-15 volte. Poi mettete un obiettivo più alto: il cane deve guardavi per il 'click' e la leccornia che segue. Una volta che avete ripetuto questo diversi volte, aumentate il livello di difficoltà ancora una volta: il vostro cane fa un passo verso di voi e vi guarda in faccia. Questo porta a 'click' e una leccornia.

Non esercitatevi per più di tre minuti alla volta, o solo una volta al giorno; se possibile non subito dopo i pasti. Un'intera ciotola di cibo invece di una singola leccornia può essere il jackpot dopo l'ultimo click della fase di allenamento.

## Il comando

Il vostro pet deve aver imparato bene un esercizio prima che voi gli diate un nome. Fino ad ora, il vostro animale domestico ha imparato a guardarvi, non appena inizia l'addestramento. Una volta che siete sicuri che il vostro pet ha capito che si tratta di guardarvi e lo farà ripetutamente, aumentate il livello di distrazione. Provate a praticarlo nel giardino anziché in casa, poi mentre siete fuori per una passeggiata e, infine, quando sono presenti gli altri cani. Importante: se le distrazioni diventano troppe e il vostro cane non vi guarda più, fate un passo indietro ed esercitatevi con meno distrazioni. Quando l'esercizio viene eseguito facilmente anche con un alto livello di distrazioni, procedete alla fase successiva. Non fate click dopo ogni sguardo, ma dopo ogni secondo, poi dopo ogni terzo, poi di nuovo dopo ogni sguardo che il cane vi dà. Quando il vostro animale è in grado di ripetere il comportamento desiderato con un alto livello di distrazioni e con rinforzi variabili, potete dare un nome all'esercizio. State dicendo al vostro pet come si chiama quello che ha fatto per tutto il tempo. La prossima volta che il vostro animale vi guarda, dite il comando (es. "Guardami" o "Guarda") poi premete il *Clicker* e dategli una leccornia.

Inutile dire che anche questa fase deve essere ripetuta più volte finché il vostro pet collega il comando all'esercizio. Se il pet lavora in ogni fase di esercizio, dal girare la testa al guardarvi direttamente in faccia, ha imparato veramente l'esercizio e finalmente può farlo su comando.



## Successivamente è possibile anche senza cibo

Dopo una lunga esperienza con il comando, non è più necessario utilizzare il *Clicker* - per questo esercizio. Ora è possibile richiedere il comportamento desiderato semplicemente con il comando senza "click" e senza leccornie. Se successivamente si presenta ancora la necessità di fare click nel corso di questo esercizio ricordatevi che ogni "click" deve essere seguito da una leccornia.

## 2. Tacco!

Se il vostro cane vi tira avanti mentre passeggiate, insegnategli a camminare al guinzaglio allentato. Questo esercizio può essere diviso in più tappe. Se il vostro cane tira, basta fermarsi e attendere. Il vostro cane vi guarderà sorpreso, per questo otterrà un 'click' e la leccornia. Ora il vostro cane ha capito che non è solo al guinzaglio. Ogni volta che il guinzaglio il cane tira il guinzaglio, fermati. Dopo un po' non è più sufficiente per il vostro cane di guardare indietro, questa è un'altra tappa. Il prossimo click seguirà solo se il vostro cane gira il suo corpo. In seguito il vostro cane effettivamente dovrà fare un passo verso di voi prima che ci sia un "click" e la leccornia. Dopo un paio di fasi di addestramento il vostro cane camminerà al guinzaglio allentato. Da ora in poi solo 'click' e dare una leccornia solo quando il cane camminerà al vostro fianco. Mentre sta 'Camminando a tacco' è perfetto se il vostro cane vi guarda in alto speranzoso.



## 3. 'Giù!'

Un altro comando importante è 'Giù'. Nascondete alcune leccornie sotto la mano tenendola a terra. Sicuramente il vostro cane troverà questo interessante, e guardando la mano gli fornite un primo 'click!'. Poi sollevate la mano in modo che il cane possa mangiare le leccornie come ricompensa. Continuate con le nuove leccornie sotto la mano. Questa volta il vostro cane ha di indagare la vostra mano più da vicino per ottenere un 'click'. Nella fase successiva il vostro cane si siede e cerca la leccornia. Questi sono le due importanti tappe che portano al 'Giù'. Quando il cane cerca di ottenere la leccornia con la zampa, tirate un po' la mano verso di voi. La zampa del vostro cane seguirà ed il cane è quasi sdraiato ormai: 'Click!' e la leccornia in seguito. Quando non seguirà nessun 'click', il vostro cane dovrà provare qualcosa di nuovo. Egli si sdraierà. Perfetto!





Dopo un paio di volte non avrete più bisogno di tenere le leccornie sotto la mano. La vostra mano stesa a terra segnerà al vostro cane a sdraiarsi giù. In ogni nuova fase di formazione tenete la mano un po' di più in alto e potete inoltre presentare il comando 'Giù!'.



## 4. Vieni!

Per insegnare il comando 'Vieni' è necessario un cavo da otto a dieci metri. Dovete praticare questo esercizio con distrazioni dall'inizio. Non appena il cane si gira a guardarvi, fate il primo 'click' e date una leccornia. Come per camminare al guinzaglio allentato, in seguito chiedete al vostro cane di girare per il passo successivo.



In seguito il 'click' segue solo se il vostro cane fa un passo verso di voi. In ogni fase successiva si avvicinerà di più finché non si trova di fronte a voi pieno di attenzione. Come una ricompensa da jackpot per questo esercizio "via il guinzaglio" e "corri" sono i migliori.



## 5. Recupero: "Riporta"

Un bel trucco per il vostro cane, che può essere molto utile, è il portare delle cose. Se desiderate, è possibile addestrare il vostro cane per andare a prendere il telefono o le pantofole per voi su comando. Innanzitutto un 'click' per qualsiasi interesse mostrato per il guinzaglio. In seguito il vostro cane dovrà andare a prendere il guinzaglio per ottenere una ricompensa. Nella fase successiva il cane deve camminare verso di voi con il guinzaglio in bocca. Il riporto è perfetto una volta che il vostro cane vi porta il guinzaglio.







## I principi che disciplinano

Ecco un riassunto dei passi individuali, in base ai quali si può praticare qualsiasi comportamento desiderato con il vostro animale domestico e con il *Clicker*.

1. Pensare a che cosa volete che il vostro animale domestico impari.
2. Dividere l'esercizio in piccole tappe separate.
3. Svolgere il massimo una tappa individuale per unità di addestramento.
4. Non dimenticare di includere un premio "jackpot" di tanto in tanto. L'allenamento dovrebbe essere sempre divertente.
5. Esercitare con sempre più distrazioni.
6. Procedere con delle ricompense diverse.
7. Introdurre un comando.

Auguriamo a voi e al vostro pet molto divertimento e successo con i vari esercizi. Ricordatevi di organizzare piccoli obiettivi intermedi per raggiungere l'obiettivo principale. In questo modo l'allenamento con il vostro animale si svolge in un modo divertente e il vostro legame si rafforza.