

- TIPICI DI GIOCATOLI:**
- devono avere dimensioni adeguatamente calibrate al livello emozionale e motivazionale del cane → l'ottimale porta a maggiore gratificazione e può essere terminata
 - non devono appartenere a categorie di "oggetti proibiti"
 - non devono essere costituiti da materiali che possano ricordare "oggetti proibiti"

IN CONCLUSIONE, la soluzione di un problema nell'approccio CZ è sempre di **CARATTERE SISTEMICO**, quindi il mordinchiamento non implica esclusivamente affrontare il problema specifico, ma affrontare:

- a) l'arousal del cane, che deve essere intermedio
- b) il distacco dal PO, il cane deve abituarsi a stare da solo
- c) prevenire, non lasciare a disposizione "oggetti proibiti"
- d) gestione delle attenzioni, dare attenzione se giusto e ignorare se errato
- e) fornire al cane oggetti sostitutivi, dare indicazioni positive.

VOCALIZZAZIONI

Sono un elemento problematico per l'integrazione del cane nell'esame umano → vanno contro l'interesse del cane. Alcune razze sono localizzatrici, soprattutto cani di piccola taglia come i bassotti.

Hanno la funzione di attirare l'attenzione del PO o di richiamarlo

Le vocalizzazioni si mettono in atto:

- quando il PO è assente → lavorare in maniera sistematica su:
 - Distacco (creare piccole separazioni in casa)*
 - Gestione dell'attenzione
 - Abbassamento dell'arousal
 - Stati di calma
 - Lavoro sulla copertina
 - Suggeste al cane qualcosa da fare in sostituzione, per reindirizzare lo stress da distacco (ossetto, coup)
- quando il PO è presente → lavorare sulla gestione delle attenzioni:
 - ignorarlo e ridare attenzione solo quando mette

* **SEPARAZIONI IN CASA** → chiudere la porta, es. bagno, e uscire solo quando il cane si è calmato, lavorando sul graduale allungamento dei tempi.

DEFIEZIONI

PREMESSA: nei primi mesi di vita il cucciolo percepisce lo stimolo nell'evacuare nel momento stesso in cui si libera → il controllo degli sfinteri necessita di un po' di tempo per essere appreso, dai 2/4 mesi.