

- VARIANTE 2:
- rientriamo e se il cane è sulla copertina con il Kong, lodiamo moltissimo
 - riprendiamo il Kong, controlliamo se è stato consumato tutto il contenuto → se è vuoto → "BRAVO" → riponiamo l'oggetto nella borsa dei giochi

- VARIANTE 3:
- (pu gestire situazioni in cui abbiamo necessità di tenere impegnato il cane mentre facciamo altro)
- prendiamo un "Ufo Interattivo" o una palla "Buster Cube" e riempiamo di crocchette
 - poniamo l'oggetto al cane e impegniamo in una attività vicino a lui, ma senza rivolgere attenzione
 - se il cane mette di interazione con l'oggetto, prima di aver completato la soluzione, riportiamolo sull'oggetto invitando lo di nuovo ad interagire
 - torniamo alle nostre faccende, distogliendo l'attenzione
 - quando il cane avrà svuotato l'oggetto → "BRAVO" → se necessario riempiamo una seconda volta e torniamo alla nostra attività.
 - quando l'oggetto è di nuovo svuotato → raccogliamo raccogliendolo lodando il cane e riponiamolo
 - diciamo il segnale "finito" e torniamo alle nostre attività.

- ADEGUATEZZA:
- scegliere oggetti di giusta consistenza e giusta dimensione rispetto al livello di arousal e taglia del cane.
 - l'osso deve essere più duro e grande se arousal alto, ma considerando anche la taglia.
 - se si sceglie un osso troppo grande per un cane con un arousal molto alto si rischia l'effetto contrario → l'arousal non si abbassa, ma si alza
 - altri tipi di giochi: il Kong e le palline dentate che, fra i denti, possono essere spalmate di cibo umido
 - il Kong o l'Ufo Interattivo riempiti di crocchette sostituiscono il "mordicchiamento" con una attività che prevede l'impegno cognitivo attraverso la scelta di un operante, per conquistarsi la risorsa alimentare → con l'Ufo è dare colpetti con il muso; con il Kong è prenderlo in bocca e lasciarlo cadere, oppure farlo rotolare a terra.
 - è possibile somministrare questi oggetti anche come ^{come} rinforzo dopo un impegno oneroso o in modo gratificante per passare il tempo.

- PROPEDEUTICITÀ:
- stato di calma legato alla copertina
 - gestione delle attenzioni
 - centripetazione in movimento
 - gestione del distacco
 - soddisfacimento dei bisogni psico-fisici del cane → schema chiaro di uscite quotidiane e somministrazione di A.E. che tengano impegnato il cane, soprattutto dal punto di vista mentale
 - apertura / chiusura delle interazioni