

Cucciolo dominante

CT05

Considerazioni:

Il cane è un animale sociale e come tale vive in gruppo, branco. Per avere il giusto equilibrio il branco ha bisogno di un **ordine gerarchico** che definisca le posizioni sociali e, all'apice della scala, c'è un solo cane, il capo branco. Fin dai primi mesi di vita, i cuccioli con carattere tendenzialmente dominante, cercano di imporsi sui compagni di gruppo e, il più delle volte, sono impacciati e grossolani in quanto non hanno la giusta esperienza su come si trattano i rapporti sociali. Tra le prime manifestazioni emergono l'istinto predatorio, con **morsicature** continue ai piedi o alle mani. Il rifiuto dei comandi o dimenticare (volutamente) ciò che si aveva imparato il giorno prima, è tipico di quei soggetti ribelli che tendono a non accettare la sottomissione da parte del padrone. In ogni caso, al fine di abituare il cucciolo ad ubbidire o, se non altro, ad imparare ad ubbidire, è necessario incominciare molto presto un ciclo di socializzazione e di educazione sociale. I primi sintomi di dominanza, possono comparire, nei casi molto precoci, già dal **secondo mese** ma, ogni soggetto è un caso a se perciò il carattere può emergere in ogni momento nei mesi successivi. Va ricordato che lo sviluppo psichico e quindi caratteriale, è molto legato all'ambiente ed ai componenti della famiglia infatti, quando ad un soggetto si tollera tutto, spesso si sviluppa come cane dominante con problemi caratteriali e di socializzazione difficili da correggere in futuro.

Gli interventi possono differire in ragione del carattere del cane

- **dominante**
- **equilibrato**
- **sottomesso**
- **cucciolo**

Atteggiamenti che evidenziano un cucciolo dominante:

- saltare addosso con insistenza
- mancanza di risposte ai comandi del padrone
- mordicchiare per dimostrare la propria forza e la propria dominanza
- giocare anche da solo esibendosi
- abbaiare per ottenere
- guaire per ottenere
- grattare le porte per farsi aprire
- tentativi di sottomissione degli altri animali della famiglia
- rifiuto degli di estranei
- nervosismo in ambienti sconosciuti
- indipendenza sociale
- altri atteggiamenti di dominanza sociale

interventi correttivi:

- intraprendi un ciclo educativo relativo alla sua età (**seduto(1)** - **seduto fermo(2)** – **condotta(3)** al guinzaglio)
- non farlo dormire a letto, su divani o poltrone, procura un giaciglio confortevole che potrai spostare in ragione delle abitudini quotidiane
- educalo ad ubbidire; gradualmente adotta il **NO(4)**, il **BASTA(5)**, il **LASCIA(6)**
- i comandi per essere efficaci devono essere dati una sola volta, è concessa non più di una ripetizione. Se ad un comando già conosciuto ed acquisito, non dovesse ubbidire celermente, distrailo per un attimo e riprova.
- premialo e **accarezzalo** a fini sociali, senza essere svenevole, va trattato sempre con una certa autorità
- non farti **saltare addosso(7)**, allontanalo infastidito
- non lasciarti **mordicchiare(8)** con insistenza, contrastalo senza favorirlo, oppure rimani immobile, non farti mai rincorrere
- se devi rimproverarlo, usa vocaboli semplici concordati con gli altri familiari, non usare frasi composte, gli sarebbero incomprensibili
- se incrocia il tuo suo sguardo come sfida, muoviti verso di lui con fare deciso fissandolo **negli occhi(9)**, fallo spostare dalla posizione che sta occupando poi, puoi tornare sui tuoi passi senza voltarti. Non lasciarti mai intimidire, deve capire che non hai paura di lui.
- se muovendoti viene a trovarsi sul tuo percorso, non **aggirarlo** ma fallo spostare, al capo branco va ceduto il passo
- entrando o uscendo dagli ambienti, non lasciarti mai precedere, se accadesse torna indietro facendoci seguire
- quando chiede, non accontentarlo ogni volta, deve sembrare sempre e comunque una tua iniziativa è non la risposta ad una sua richiesta
- quando non chiede, richiama la sua attenzione e concedi ciò che hai rifiutato poco prima, lo scopo è di rendere valida la sua scelta ma i tempi vengono controllati da te
- se devi andare nella sua direzione, fallo venire da te, quando ti raggiunge premialo poi, insieme, proseguite nella direzione scelta. Ricorda che un capo branco non si sposta mai per raggiungere un subalterno se non per redarguirlo.
- accetta i suoi giochi ma attento a non diventare il suo zimbello o il suo giullare
- proponi tu il gioco e lascialo vincere raramente (es: **la pallina(10)**)
- interrompi il gioco quando è ancora in corso poi, allontanandoti portando via l'eventuale oggetto usato
- maneggia i suoi giochi, non deve pensare che siano di sua esclusiva proprietà

- nascondi il giochino da lui preferito e proponilo quando meno se l'aspetta; quando ritieni di concludere il gioco, interrompi in modo deciso e autoritario, porti via il gioco e lo riponi nuovamente. Lo scopo è di dimostrare che non è tutto di sua proprietà o a sua disposizione, deve imparare ad aver rispetto delle cose altrui.
- non osservarlo quando giocando si esibisce
- all'ora dei pasti
 - prima di posare la ciotola a terra, dagli il comando seduto fermo; inizialmente non pretendere ubbidienza assoluta, è sufficiente che rallenti la sua irruenza, con il tempo imparerà
 - posando la ciotola a terra, disturba per evitare che affondi il muso nell'alimento, deve imparare che NON può incominciare il pasto fino a quando non levi la mano dalla ciotola
 - mentre consuma il pasto, accarezzalo con fare deciso, toccandolo in varie punti del corpo. Se dovessi notare che si infastidisce se toccato in particolare punto, nei giorni successivi, insisti sul punto incriminato al fine di abituarlo ad accettare il contatto mentre sta mangiando
 - complimentati oralmente se accetta il contatto
 - allontanati soddisfatto
- a fine pasto, anche se non ha consumato tutta la razione fornita, pulisci la ciotola e rimettila in posizione vuota e pulita. Se avesse il cibo a disposizione, potrebbe credere di essere in grado di controllare la somministrazione del cibo
- in presenza di estranei fallo sedere, accarezzalo e appoggia la tua gamba al suo corpo, lo scopo è quello di simulare una protezione nei suoi confronti, come se avessi la situazione sotto controllo senza il suo aiuto.
- in accordo con coloro che incontri, appoggia una mano sulla loro spalla e, nel congedarvi, rimani fermo in attesa che si allontanino
- in caso di manifesta aggressività, adotta la **pratica dell'allegria(11)**

Conclusioni: non dobbiamo sottomettere il cane dimostrando di essere più forti, faremmo il gioco a cui è istintivamente preparato, dobbiamo dimostrargli che non abbiamo bisogno della sua protezione, deve rendersi conto che è lui ad avere bisogno di noi, non solo per la somministrazione dei pasti, ma anche per una vita più tranquilla e senza inutili lotte per la conquista di posizioni sociali. Ogni cane, ed in particolare il cucciolo, ha bisogno di protezione ed è compito tuo metterlo in condizioni di sentirsi protetto senza doversi preoccupare per se e per gli altri.

(1)ED03 (2)ED11 (3)ED10 (4)ED04 (5)ED05 (6)ED19 (7)CR06 (8)CR19 (9)NC01 (10)ED25 (11)ED28