

Lascia**ED19**

Può accadere che il cane, volontariamente o per gioco, tenga fra i denti un oggetto che potrebbe subire danni od essere pericoloso per la sua incolumità.

Indipendentemente dai fattori scatenanti che spingono il cane a questo comportamento, il proprietario deve essere in grado di controllarlo, facendogli lasciare, immediatamente, ciò che sta trattenendo fra le fauci. Questo intervento, potrebbe essere aiutato dall'educazione al **comando no**⁽¹⁾ che, se usato con coerenza e con i giusti tempi, potrebbe rendere non necessario l'uso del lascia.

Mi auguro che non sia mai necessario, usare questo comando, per far sì che il cane lasci il braccio di qualcuno che, malauguratamente, è capitato a tiro di un cane con un padrone poco attento.

Errori di fondo che attivano effetti contrari:

- rincorrere il cane
- tentare di strappare dalla bocca l'oggetto trattenuto
- urlare parole a lui incomprensibili
- picchiarlo sul muso o in altre parti del corpo
- lottare

Allo scopo di generare un riflesso positivo nel momento in cui pronunci il comando **lascia**, devi simulare una vasta gamma di situazioni, che potenzialmente si possono generare durante la vita quotidiana, ed intervenire in modo adeguato:

fase 1:

1. l'azione deve avvenire in assenza di distrazioni
2. procurati due giochi conosciuti dal cane e delle crocchette appetibili
3. uno dei giochi deve essere attivo, l'altro devi tenerlo celato
4. invitalo a giocare facendogli prendere il gioco fra i denti
5. genera una certa resistenza come se volessi portarglielo via
 - o se ti lascia vincere, procurati un nuovo gioco che lo stimoli maggiormente
 - o se tende a lottare per conservare l'oggetto, lascialo vincere
6. se si allontana rimani fermo sul posto
7. se rimane fermo spostati lentamente di qualche passo
8. avvicinati come se volessi portargli via ciò che ritiene suo eccitandolo
9. estrai il gioco che tenevi celato e fai in modo che lui lo veda
10. allontanati bruscamente di qualche passo giocando con il nuovo gioco
 - o se non è interessato al nuovo gioco, sostituiscilo con uno più stimolante e ricomincia
11. se ti si avvicina o ti segue interessato, devi stimolarlo ad impossessarsi del gioco in tuo possesso
12. nel momento esatto in cui capisci che sta per abbandonare, meglio mentre abbandona, il gioco che teneva fra i denti, pronuncia a voce alta e ben scandito il comando **lascia**
13. fallo giocare intensamente enfatizzando i movimenti
14. sempre giocando avvicinati al gioco abbandonato, eventualmente toccandolo come per caso, fallo entrare passivamente nel gioco
15. rallenta il gioco fino a fermarti, premialo con le crocchette accarezzandolo e complimentandoti con lui
16. ripeti più volte in condizioni diverse, una sola volta al giorno, facendo entrare in gioco anche eventuali distrazioni o presenze
17. devi stare attento a pronunciare il comando nel momento in cui abbandona l'oggetto, tenendo conto che con l'esperienza, il momento può essere diverso
18. passa alla fase 2 quando la parola **lascia** significa qualcosa anche per lui

fase 2:

1. deve aver superato brillantemente e più volte la fase 1
2. ripeti tutto fino al punto 7 della fase 1
3. rimani immobile e richiama la sua attenzione chiamandolo per nome
4. nel momento in cui ti guarda, pronuncia il comando **lascia** con tono autoritario
5. estrai il gioco tenuto nascosto e faglielo notare senza usarlo in modo attivo
 - o se non ha lasciato l'oggetto che teneva tra i denti, torna alla fase 1 e ripeti qualche volta
6. non appena si avvicina, premialo verbalmente e con qualche crocchetta
7. alle prime fallo giocare con il gioco
8. in seguito interrompi dopo averlo premiato
9. avvicinati al gioco abbandonato e se noti un suo interessamento, usa il **comando no**

Conclusione: il comando può considerarsi acquisito quando il cane, al comando **lascia**, risponde abbandonando l'oggetto che aveva fra i denti e ti si avvicina per ottenere il giusto premio. In futuro se, al comando **lascia**, non dovesse avvicinarsi per avere il premio, devi richiamarlo con il comando **vieni**⁽²⁾.