



manyDogs

**JUGUETES INTERACTIVOS
DE MERCADO**



OBJETIVO:

- Ofrecer al perro algunos juguetes interactivos de mercado (comprados en comercios, internet, etc.) con el fin de mantenerlo estimulado, entretenido o cuando nos interese desviar su atención de ciertos estímulos (tenemos visita en casa, necesitamos que permanezca en un lugar determinado, hay fuegos artificiales o ruidos que le preocupan, etc).



RECUERDA:

- Escoger el juguete de mercado más adecuado para el animal (tamaño, dureza y dificultad).
- En la compra tener en cuenta la experiencia del perro en este tipo de actividad, su motivación por este tipo de juguetes, su tolerancia a la frustración general, su nivel de estrés-ansiedad en su día a día y su edad.
- Escoger bien el tipo de premios que introducimos en el juguete (estos pueden ser más o menos sabrosos según la motivación que busquemos).
- Mostrar cómo funciona el juguete si es la primera vez que lo utiliza (intentar sacar nosotros mismos algún premio del interior mientras el perro nos mira o conseguir a través del movimiento del juguete que vaya saliendo la comida).
- Una vez el animal conozca el juguete, en la medida de lo posible no ofrecer ayudas.
- Si el perro no hace buen uso del juguete (lo mordisquea, destruye, etc.) parar el juego.
- No dejar el juguete siempre a disposición del animal (suele perder interés o puede romperlo).

Jugar con tu perro

- Supervisar el juego para que todo sea correcto y no existan accidentes.
- Si el animal no es capaz de resolver el reto propuesto cambiar el juguete por otro más sencillo o que se adapte mejor a sus preferencias.
- Buscar el mejor momento para ofrecer el juguete interactivo:
 - Cuando el perro se aburra o manifieste necesidad de hacer algo.
Ejemplo: lleva mucho tiempo en casa.
 - Cuando esté más estresado o ansioso (buscamos su relajación y calma con la actividad).
Ejemplo: Siempre regresa del paseo muy activado.
Ejemplo: Después de un entrenamiento (necesita liberar tensiones).
 - En momentos estratégicos.
Ejemplo: Viene visita al hogar y no se quiere que el animal moleste.
Ejemplo: Necesitamos que permanezca en una estancia o un transportin.
Ejemplo: Durante un viaje en coche.

***NOTA:** Si alguna situación o estímulo supera demasiado al animal (miedo, ansiedad, excitación) es probable que ni acepte comida ni quiera hacer uso del juguete.
Ejemplo: Demasiado miedo a los ruidos fuertes o fuegos artificiales.
Ejemplo: Demasiada excitación cuando entra alguien en casa.

La emoción (sea cual sea) no permite al perro estar relajado y concentrado en su juguete



PREPARANDO Y OFRECIENDO EL JUGUETE INTERACTIVO AL ANIMAL

Una vez escogido el juguete lo preparamos y ofrecemos al perro:

- Rellenamos o preparamos el juguete con algunos premios.
- Sin hablar al animal ni sobreexcitarlo se lo ofrecemos dejándolo en el suelo.
- Mostramos al perro cómo hacer salir los premios del interior.
- Si el juguete lo permite buscamos la forma más sencilla de utilización (poco a poco podemos aumentar la dificultad).
- Una vez el animal termine de sacar todos los premios del interior valoramos si es necesario volverlo a rellenar o lo retiramos para dar por finalizada la actividad.



LA IMPORTANCIA DE LAS RUTINAS

La estimulación mental es muy necesaria en el día a día del perro. Es muy interesante que estos juguetes no se utilicen solo en casos excepcionales (podemos darles uso todos los días).

- Una buena idea es realizar la actividad siempre en el mismo momento del día (el perro ya sabe lo que viene).
- Podemos tener varios juguetes interactivos guardados en un cajón para ir ofreciendo uno de ellos por día e ir alternándolos (se mantiene el interés).
- El perro puede tomar parte de su toma de alimentación diaria (si se trata de pienso) introducida en un juguete interactivo.