

ADIESTRAMIENTO CANINO · VOL. 3

Juegos y Estimulación Mental

El manual práctico para cansarle la cabeza a tu perro, no solo las patas: olfato, comida-desafío, juguetes caseros gratis, traer y tironear con reglas, trucos y puzzles de ingenio. Diez minutos por día que previenen la mitad de los problemas y te dejan un perro pleno.

COLECCIÓN MASCOTERA · VOL. 21 —
ADIESTRAMIENTO CANINO, VOL. 3

Juegos y Estimulación Mental



Una guía de Ediciones Mascoterías

REVISION VETERINARIA · CLINICA VETERINARIA ZANNI

Adiestramiento Canino — Vol. 3

Volumen 21 de la Colección Mascotera y tercer título de la serie Adiestramiento Canino. Un manual práctico de juego y estimulación mental en positivo: por qué la cabeza cansa más que las patas y cómo darle a tu perro, todos los días y en pocos minutos, el trabajo mental que su mente de trabajo pide — olfato, comida-desafío, juguetes caseros, traer y tironear con reglas, trucos y puzzles de ingenio— para tener un perro tranquilo, feliz y fácil de convivir.

EDICION

Ediciones Mascoterías · Parana, Entre Ríos · Argentina

DIRECCION EDITORIAL

Gabriel Oscar Godoy Leyes

REVISION TECNICA

Clinica Veterinaria Zanni

DISEÑO Y PRODUCCION

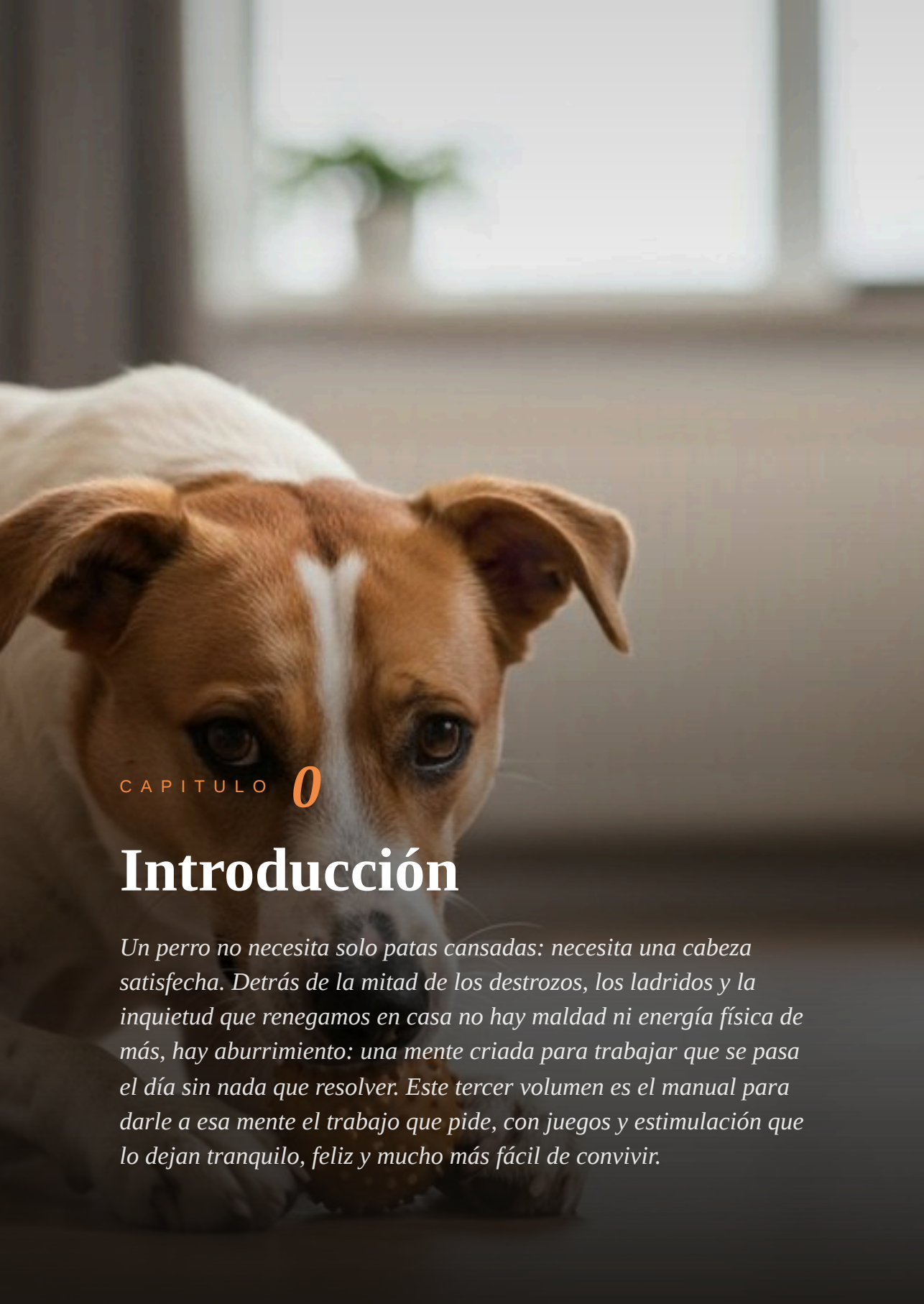
Estudio Mascotera

© Ediciones Mascoterías 2026. Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial sin autorización expresa.

ISBN en trámite · Impreso en Argentina.

Indice

•	Introducción	5
I	I · Por qué jugar no es un lujo	7
II	II · Las reglas del buen juego	10
III	III · El poder del olfato	13
IV	IV · Que se ganen la comida	16
V	V · Juguetes caseros con lo que tenés	19
VI	VI · Traer y tironear, bien jugados	22
VII	VII · Trucos que hacen pensar	26
VIII	VIII · Juegos de ingenio	30
IX	IX · Estimular según cada perro	34
X	X · Tu semana de enriquecimiento	37
•	Preguntas frecuentes	40
•	Errores que apagan el juego	42
•	Checklist imprimible	43
•	Glosario del enriquecimiento	44



CAPÍTULO 0

Introducción

Un perro no necesita solo patas cansadas: necesita una cabeza satisfecha. Detrás de la mitad de los destrozos, los ladridos y la inquietud que renegamos en casa no hay maldad ni energía física de más, hay aburrimiento: una mente criada para trabajar que se pasa el día sin nada que resolver. Este tercer volumen es el manual para darle a esa mente el trabajo que pide, con juegos y estimulación que lo dejan tranquilo, feliz y mucho más fácil de convivir.

Del cuerpo cansado a la cabeza satisfecha

En el primer volumen de esta serie tu perro aprendió a comunicarse y a obedecer las órdenes que ordenan el día; en el segundo, a resolver los problemas de conducta de la convivencia. Este tercer volumen trabaja lo que sostiene a los otros dos y que casi nadie atiende: la necesidad de tu perro de usar la cabeza. Un perro mentalmente satisfecho aprende mejor, se porta mejor y disfruta más de estar con vos.

La idea que atraviesa el libro es simple: los perros fueron criados durante miles de años para trabajar —pastorear, cazar, rastrear—, y hoy la mayoría vive sin nada que hacer. Esa mente de trabajo no desaparece porque el perro sea "de compañía": sigue ahí. Si vos no le das un trabajo, se inventa uno, y casi siempre es uno que no te gusta. Darle juego y estimulación mental no es mimarlo: es cubrir una necesidad tan real como la comida o el paseo.

Lo que vas a lograr con este volumen

- Entender por qué la estimulación mental cansa más y mejor que solo hacer correr al perro.
- Jugar bien: iniciar y cortar el juego, evitar la sobreexcitación y usar el juego como premio.
- Aprovechar el olfato —su sentido estrella— con juegos de búsqueda que lo dejan agotado y feliz.
- Hacer que se gane la comida con juguetes dispensadores y desafíos caseros con lo que tenés.
- Enseñarle trucos y resolver puzzles de ingenio, y armar una semana de enriquecimiento a su medida.



CÓMO USAR ESTE LIBRO

Este volumen usa las órdenes del Vol. 1 —"sentado", "quedate", "dejá", "soltá"— como herramientas dentro de los juegos, así que conviene tenerlas a mano. No busca resolver problemas de conducta (Vol. 2) ni el trabajo avanzado con distracciones fuertes (Vol. 4): busca ocupar la cabeza de tu perro todos los días. Leelo en orden la primera vez y después usalo como recetario.

A close-up, high-resolution photograph of a dog's face, likely a beagle or similar breed. The dog has brown and white fur, with a white blaze running down the center of its face. Its eyes are large, brown, and focused forward. The background is a soft, out-of-focus light beige. The text is overlaid on the lower left portion of the image.

CAPITULO *I*

Por qué jugar no es un lujo

Antes de aprender a jugar hay que entender por qué importa tanto. La estimulación mental no es un extra para perros mimados: es una necesidad biológica que, cubierta, previene la mitad de los problemas de conducta y, descuidada, los fabrica. Un perro con la cabeza ocupada es, casi siempre, un perro tranquilo.

Una cabeza sin trabajo se mete en líos

La queja más común es "lo saco a caminar una hora y sigue como si nada". Y es lógico: al perro que solo hacés correr lo estás entrenando como a un atleta, y un atleta cada vez aguanta más. El cuerpo se acostumbra al ejercicio físico; la cabeza, en cambio, se sacia con el trabajo mental. Diez minutos resolviendo un problema —olfatear, pensar, buscar— dejan a un perro más tranquilo y satisfecho que media hora de trote, porque agotan algo que correr no toca.

Esto tiene una explicación sencilla. Resolver un desafío, usar el olfato o aprender algo nuevo obliga al perro a concentrarse, y la concentración es cansancio del bueno: baja la ansiedad, ordena la conducta y produce esa calma profunda del que trabajó y quedó conforme. Por eso un perro con enriquecimiento diario duerme mejor, molesta menos y tolera mucho mejor los ratos de aburrimiento inevitable, como quedarse solo o esperar en casa.

Al revés, un perro cuya cabeza nunca trabaja busca estímulo por su cuenta, y sus ideas rara vez coinciden con las tuyas: desarma el sillón, saquea la basura, ladra a la ventana, te persigue por la casa pidiendo, cava el jardín. No es "maldad" ni exceso de energía física: es una mente aburrida inventándose un trabajo. En el Vol. 2 vimos cómo resolver esas conductas una por una; acá atacamos la causa que está debajo de muchas de ellas.



CANSAR LA CABEZA, NO SOLO LAS PATAS

La fórmula que se repite en todo el libro: al ejercicio físico diario —paseo, correr, jugar— sumale todos los días una dosis de trabajo mental. No se reemplazan, se complementan. El cuerpo necesita moverse y la cabeza necesita resolver. Un perro que gasta las dos cosas es un perro completo, y es el secreto peor guardado de la buena convivencia.

Cuánta cabeza necesita tu perro

No todos necesitan lo mismo. La cría marca el tanque: un border collie, un ovejero o un labrador fueron hechos para trabajar todo el día y piden mucha más cabeza que un perro de compañía tranquilo. La edad pesa menos de lo que se cree. La regla que funciona con casi todos: varios ratos cortos de estímulo repartidos en el día rinden más que una sesión larga.

CUÁNTO ENRIQUECIMIENTO SEGÚN EL PERRO

TIPO DE PERRO	CUÁNTA CABEZA PIDE	CON QUÉ ARRANCAR
Razas de trabajo (pastor, cobrador)	Mucha: se aburre rapidísimo	Olfato diario + trucos + puzzles
Perro activo promedio	Media: 2-3 ratos por día	Comida en juguetes + búsqueda
Perro tranquilo o faldero	Menos, pero necesita igual	Snuffle mat + juegos suaves
Cachorro	Dosis cortas, sin agotar	Ver Cachorro en Casa (Vol. 16)
Senior	Suave y constante	Olfato fácil + trucos conocidos

Aprendé a leer a tu perro

Tu perro te dice todo el tiempo si le falta o le sobra estímulo. Uno subestimado está inquieto, te sigue por la casa, encuentra "trabajos" que no le pediste y se sobreexcita con cualquier cosa. Uno bien estimulado descansa tranquilo, se activa cuando lo invitás y vuelve solo a la calma. El objetivo del libro es llevarte del primero al segundo dándole el tipo de trabajo que su cabeza pide.



MÁS NO ES MEJOR

Estimular no es tener al perro a mil todo el día: eso crea un perro que no sabe apagarse. El buen enriquecimiento incluye enseñarle a activarse y también a bajar. Apuntá a un perro que trabaja contento un rato y después descansa satisfecho, no a uno imparable. En el próximo capítulo vemos cómo jugar sin encender esa hoguera.

A woman with long brown hair, wearing a light-colored sweater, is kneeling on the floor and smiling at a dog. She is holding a rope toy with tassels in her hands, and the dog is looking at it with its mouth open. The dog is white with brown patches and is wearing a brown collar. In the background, there is a window with a plant on the sill.

CAPITULO *II*

Las reglas del buen juego

Jugar bien es una habilidad, y es tuya más que del perro. Tirar la pelota doscientas veces no es enriquecer: muchas veces es fabricar un perro obsesionado y agotado que igual no descansa. El buen juego tiene principio y fin claros, mantiene la cabeza del perro por debajo del punto de descontrol y cuida su cuerpo. Con unas pocas reglas, cualquier juego se vuelve una herramienta.

Vos empezás y vos terminás

La primera regla del buen juego es que lo manejás vos: decidís cuándo empieza y, sobre todo, cuándo termina. Un juego que el perro prende y apaga a demanda le enseña que él manda; uno que empezás y cortás vos le enseña a esperar, a mirarte y a que jugar con vos es un privilegio que llega y se va con tu palabra. Esa diferencia, que parece de detalle, cambia todo.

Objetivo y preparación

Objetivo: que el perro entienda que el juego tiene una señal de inicio y una de fin, y que entre las dos se juega con reglas. Preparación: elegí una palabra de inicio ("¿jugamos?") y una de fin ("ya está" o "listo"), tené el juguete guardado fuera de su alcance cuando no jugás, y practicá primero con poca excitación, en casa y sin distracciones.

Ejercicio: prender y apagar el juego

1. Sacá el juguete y decí tu palabra de inicio con energía alegre. Recién ahí empieza la diversión: el juguete cobra vida cuando vos lo decís, no antes.
2. Jugá un rato corto y bueno, treinta segundos o un minuto, mientras el perro está entusiasmado pero todavía piensa.
3. Cortá ANTES de que se sature: decí tu palabra de fin con calma, guardá el juguete y quedate quieto y aburrido. Al principio va a insistir; ignoralo sin drama.
4. Cuando se calma y acepta que terminó, esa calma es lo que premiás: unos segundos después podés volver a arrancar con la palabra de inicio.
5. Repetí ciclos cortos de jugar y parar. Estás enseñando dos cosas a la vez: a encenderse cuando lo invitás y a apagarse cuando lo pedís.



CORTÁ MIENTRAS TODAVÍA QUIERE

El mejor momento para terminar un juego es cuando el perro todavía tiene ganas de más, no cuando ya está reventado o aburrido. Si cortás en el pico de las ganas, el perro se queda con hambre de juego y la próxima vez llega enchufado y feliz. Si esperás a que se sature, aprende que jugar termina en cansancio y descontrol. Poco y bueno le gana a mucho y desprolijo, siempre.

La sobreexcitación: cuando el juego se va de las manos

El enemigo silencioso del buen juego es la sobreexcitación —que el perro "se pase de rosca"—: un estado de activación tan alto que deja de pensar. Ahí es cuando muerde de más, no suelta, no escucha o termina con un mordisco sin querer. No es que se "porte mal": es que su cabeza se desbordó. Reconocer ese punto y jugar por debajo de él es la marca del que juega bien.

EL TERMÓMETRO DEL JUEGO

NIVEL	CÓMO SE LO VE	QUÉ HACER
Bien enchufado	Entusiasmado, atento, todavía piensa	Este es el punto ideal: jugá acá
Subiendo de más	Muerde fuerte, no suelta, no escucha	Bajá el ritmo, pausá unos segundos
Descontrolado	No piensa, salta, ladra, ojos duros	Cortá el juego y dejá que baje

Cómo bajar revoluciones

- Meté pausas: pedí un "sentado" del Vol. 1 en medio del juego y reanudá recién cuando lo hace. El autocontrol se entrena jugando.
- Bajá tu propia energía: si vos gritás y te agitás, lo prendés más. Hablá tranquilo y movete despacio para desinflar la escena.
- Cambiá a un juego de olfato o de masticar, que son calmantes naturales, para aterrizar al perro después de un juego movido.
- Si ya se descontroló, no sigas "hasta que se canse": cortá, guardá todo y esperá. Seguir solo lo entrena para descontrolarse más.



JUGAR SIN LASTIMAR

El juego cuida el cuerpo, no lo castiga. Evitá los saltos altos y los frenazos bruscos en cachorros en crecimiento y en perros grandes o mayores: son duros para las articulaciones. Nada de juegos que lo inviten a morder manos o ropa, ni jugar fuerte con calor o justo después de comer (riesgo de torsión de estómago en razas grandes). Ante cojera o dolor tras el juego, consultá en la Clínica Veterinaria Zanni.

CAPITULO **III**

El poder del olfato

Si tuvieras que quedarte con una sola herramienta de todo este libro, sería esta. El olfato es el sentido estrella del perro —ve el mundo con la nariz—, y ponerlo a trabajar es la forma más fácil, barata y potente de cansarle la cabeza. Un buen rato de búsqueda deja a casi cualquier perro profundamente satisfecho y calmo, y lo podés hacer en un ambiente de tres por tres.

La nariz es un músculo que agota

El olfato del perro es asombroso: tiene cientos de veces más receptores que el nuestro y una parte enorme del cerebro dedicada a procesar olores. Cuando lo hacés olfatear con un propósito —buscar comida escondida, seguir un rastro—, esa maquinaria trabaja a full, y ese trabajo cansa de verdad. Es el enriquecimiento más eficiente que existe: máximo cansancio mental, mínimo esfuerzo físico, cero equipo caro.

Objetivo y materiales

Objetivo: que el perro use la nariz para resolver un problema y descargue tensión buscando. Materiales: nada más que premios chiquitos y ricos, o parte de su ración. Los juegos que siguen van de más fácil a más difícil, para que aprenda a confiar en su nariz sin frustrarse.

Ejercicio: "buscá" — el juego que abre todos los demás

1. Empezá fácil: con el perro mirando, tirá tres o cuatro premios al piso cerca suyo y decí tu palabra clave, "buscá". Que los encuentre solo, con la nariz.
2. Subí apenas: pedile un "quedate" corto (o que otro lo sostenga), escondé los premios a la vista —detrás de una pata de la mesa, sobre un almohadón— y soltalo con "buscá".
3. Escondé de verdad: con el perro en otra habitación, repartí premios por el living en lugares que exijan olfatear, no ver. Volvé, decí "buscá" y dejalo trabajar sin ayudarlo.
4. No lo guíes con la mano ni le señales: si se traba, animá con la voz, pero dejá que la nariz haga el trabajo. Encontrar solo es lo que lo satisface.
5. Terminá cuando encontró casi todo y todavía disfruta. Dejar uno o dos "perdidos" no pasa nada; que quede con ganas.



EL PASEO TAMBIÉN ES OLFATO

El enriquecimiento por olfato no termina en casa. El "paseo de olfateo" —salir sin apuro y dejar que huela tranquilo cada árbol, sin arrastrarlo— es una de las mejores descargas mentales que existen, y para muchos perros vale más que un paseo largo a paso rápido. Diez minutos de olfatear a gusto son una sesión de enriquecimiento en sí misma: no es perder el tiempo, es dejarlo leer el diario del barrio.

Subiendo de nivel: más juegos de nariz

Cuando el "buscá" ya sale fácil, tenés un abanico de juegos de olfato para variar y complicar, todos con la misma idea: hacer que la nariz resuelva. La gracia es ir subiendo la dificultad de a poco, para que siempre haya un problema para pensar sin que se frustre.

- La caja de olfato: una caja de cartón grande llena de papel de diario arrugado o botellas vacías, con premios repartidos en el fondo. El perro tiene que hurgar con la nariz para encontrarlos.
- La alfombra de olfateo (snuffle mat): una alfombra de tiras de tela donde escondés la comida entre los flecos. Se compra o se hace, y es oro para los ratos tranquilos.
- Las tres tazas: escondé un premio bajo una de tres macetas o vasos dados vuelta, mezclalos y que elija con la nariz cuál tiene el tesoro.
- El rastro: arrastrá un premio por el piso dibujando un caminito hasta un escondite y dejá que lo siga. Al aire libre, un rastro por el pasto es un desafío enorme.
- Buscá tu juguete: si nombrás sus juguetes (Cap. VIII), escondelos y pedile que encuentre uno por su nombre. Olfato e ingenio juntos.

Comida diaria convertida en juego

Acá va una de las ideas más rendidoras del libro y el puente al capítulo que sigue: no hace falta que tu perro coma de un plato. Podés usar toda o parte de su ración diaria para estos juegos de olfato, esparciéndola por el jardín, escondiéndola por la casa o metiéndola en la alfombra de olfateo. En vez de tragar la comida en treinta segundos, tu perro pasa un buen rato ganándosela con la nariz, y come más tranquilo y satisfecho.



CUÁNTO PRACTICAR

El olfato es de lo poco que podés ofrecer todos los días sin cansar de más: un juego de búsqueda de cinco a diez minutos, una o dos veces por día, cambia el ánimo de un perro. Empezá muy fácil para que gane confianza en su nariz y subí la dificultad solo cuando resuelve sin dudar. Si un día no tenés tiempo para nada más, esparcile la comida por el patio y dejá que la nariz haga el resto: es el enriquecimiento de emergencia perfecto.

CAPÍTULO *IV*

Que se ganen la comida

Un perro que traga su plato en treinta segundos desperdicia la mejor oportunidad de enriquecimiento del día. En la naturaleza, conseguir comida es el trabajo que ocupa casi todas sus horas; hacer que se la gane con la cabeza —desarmando un juguete relleno, resolviendo un dispensador— convierte cada comida en un rato de trabajo satisfactorio. Es enriquecimiento que no te cuesta ni un minuto extra: solo cambia el envase.

El plato es una oportunidad perdida

Los perros tienen un instinto fortísimo de trabajar por la comida; muchos prefieren ganársela antes que recibirla servida. Sin embargo, la mayoría come del plato en un instante y deja toda esa energía mental sin usar. La solución es simple: sacá el plato de la ecuación y entregá la comida en juguetes que lo hagan pensar. Lo mismo que iba a comer, ahora le da un rato de trabajo.

Objetivo y materiales

Objetivo: que tu perro trabaje su comida en vez de tragarla, sumando cansancio mental y comiendo más despacio. Materiales: un juguete dispensador tipo Kong (de caucho, hueco, para rellenar). Es el clásico y más versátil: sirve para el alimento seco, para pastas blandas y para congelar.

Ejercicio: que se enamore del juguete relleno

1. Arrancá regalado: la primera vez rellená el Kong flojo, solo con alimento seco o premios sueltos que caigan apenas lo toque. Que descubra rapidísimo que el juguete "da comida".
2. Subí la dificultad de a poco: cuando ya lo vacía fácil, apretá más el relleno o mezclá el seco con un poco de pasta blanda (paté, alimento húmedo) para que tenga que lamer y trabajar.
3. El nivel experto: rellená el Kong y congelalo unas horas. Un Kong congelado entretiene media hora larga y es genial para cuando se queda solo (se combina con el Vol. 2).
4. Ofrecelo en su lugar: dale el juguete relleno en su colchoneta o zona tranquila, para que además asocie ese rincón con algo bueno.
5. Lavá y rotá: mantené dos o tres rellenables para tener siempre uno limpio y listo, y variá los rellenos para que la sorpresa se mantenga.



IDEAS DE RELLENO

Su alimento de siempre humedecido, un poco de alimento húmedo, puré de zapallo o de banana, zanahoria rallada, un toque de pasta de maní SIN xilitol (ese edulcorante es tóxico para el perro). Empezá simple y combiná texturas. Reservá los rellenos más ricos para los desafíos más largos, como el Kong congelado.

Un menú de dispensadores

El Kong es la puerta de entrada, pero hay todo un mundo de comederos y juguetes que hacen trabajar la comida, de más fácil a más difícil. Tené dos o tres y andá rotando para que no se vuelva rutina.

- Comedero lento (slow feeder): un plato con relieves y laberintos que obliga a comer despacio. El más fácil y el mejor para perros que devoran o son propensos a hincharse.
- Pelota o cubo dispensador: un juguete con un agujero que va soltando alimento seco a medida que el perro lo empuja y lo hace rodar. Suma movimiento al desafío.
- Alfombra de lamer (lickmat): una lámina con relieve donde untás algo blando; lamer es de las actividades más calmantes que hay, ideal para relajar.
- Puzzle de comida: tableros con tapas, cajones y piezas móviles que el perro tiene que mover con nariz y patas para destapar la comida (los vemos en el Cap. VIII).
- Caseros: media docena de ideas gratis con cosas de tu casa están en el próximo capítulo; hacen exactamente lo mismo que los comprados.

Sin engordarlo

La regla de oro para que el enriquecimiento con comida no se te vuelva un problema de peso: todo lo que usás en juegos y rellenos sale de la ración diaria, no se suma. Contá los premios y el relleno como parte de lo que come en el día y descontalos del plato. Así tu perro trabaja por cada bocado sin engordar ni un gramo.



CUÁNTO PRACTICAR (Y SIN PASARSE DE CALORÍAS)

Podés dar una o las dos comidas del día en juguetes de trabajo, todos los días: es de lo más sano que hay. Elegí juguetes del tamaño de tu perro y de material resistente, revisá que no se astillen y retirá los que estén gastados. Si tu perro come con mucha ansiedad, traga entero, es de raza grande de pecho profundo o tiene sobrepeso, consultá en la Clínica Veterinaria Zanni cómo adaptar el enriquecimiento y las porciones a su caso.

A close-up photograph of a brown and white dog, possibly a Weimaraner, leaning over a cardboard box. The dog's head is lowered into the box, which is filled with crumpled white paper and some small, dark, round objects. The background is softly blurred, showing a window and a chair. The lighting is warm and natural, coming from the window on the left.

CAPITULO **V**

Juguetes caseros con lo que tenés

Enriquecer no cuesta plata. Antes de tirar una caja de cartón, un rollo de papel o una botella, pensá que para tu perro son juguetes de ingenio esperando a ser usados. Con lo que hay en cualquier cocina se arman desafíos que rinden igual o mejor que los comprados. La única regla firme es la seguridad: estos juegos van siempre con vos mirando.

Enriquecer sale casi gratis

El mejor enriquecimiento no está en la juguetería: está en tu tacho de reciclaje. A un perro no le importa si el desafío es un juguete de diseño o una caja de zapatos con premios adentro; le importa que haya un problema para resolver y comida al final. Los juegos caseros tienen una ventaja enorme: son gratis, infinitos y descartables, así que los cambiás cada día y nunca aburrís.

Objetivo y preparación

Objetivo: fabricar desafíos de comida y olfato con material de descarte, variando seguido. Preparación: juntá cajas de cartón, rollos de papel, botellas de plástico, hueveras, toallas viejas y potes. Sacá antes cualquier parte peligrosa —tapas, etiquetas, plástico duro— y quedate presente mientras juega.

Ejercicio: cinco juegos caseros para hoy

1. La caja sorpresa: una caja de cartón con papel de diario arrugado y premios escondidos en el fondo. El perro hurga, rompe y busca. Fácil, sucio y buenísimo.
2. El burrito de premios: una toalla vieja con premios repartidos que enrollás y anudás flojo. El perro tiene que desenrollarla para llegar a la comida.
3. La huevera de olfato: una huevera de cartón con un premio en cada hueco, tapada con pelotitas de papel o de tenis. Tiene que sacar las "tapas" para comer.
4. El rollo relleno: un rollo de papel de cocina con las puntas dobladas y premios adentro. Barato, se rompe y se tira; empezá con las puntas flojas.
5. La botella giratoria: una botella de plástico limpia (sin tapa ni anillo) con alimento seco adentro; el perro la hace rodar para que caiga la comida por la boca. Solo bajo tu vista.



DIFICULTAD A MEDIDA

Empezá siempre por la versión más fácil —puntas flojas, poco papel, premios a la vista— y andá complicando a medida que tu perro le agarra la mano. Si el desafío es demasiado difícil de entrada, se frustra y abandona; si es demasiado fácil, se aburre. El punto justo es el que lo hace trabajar un rato y ganar al final. Vas leyendo a tu perro y ajustás.

Más ideas con cosas de casa

- El muffin de tenis: una asadera para muffins con un premio en cada hueco y una pelota de tenis tapando cada uno. Tiene que sacar las pelotas para comer.
- Los potes escondidos: varios tupperts o potes destapados por el piso, algunos con premio y otros vacíos, para que revise cuál tiene comida.
- La toalla en el piso: exténde una toalla, tirá premios y enrollala floja; una snuffle mat exprés que no cuesta nada.
- El diario arrugado: para perros que no comen papel, hojas de diario hechas bollo con premios adentro, dentro de una caja, para hurgar y romper.
- Cajas dentro de cajas: una caja chica con el premio, metida en una más grande con relleno; dos problemas en uno para el perro avanzado.
- El frasco rodante: un frasco de plástico irrompible con agujeros del tamaño de un premio; el perro lo hace rodar y caen de a uno. Siempre con vos delante.

La seguridad manda

Estos juegos son geniales con una condición innegociable: nunca dejes a tu perro solo con ellos. El cartón, el papel y el plástico están para que los rompa buscando comida, no para que se los coma. Un perro que traga material puede tener una obstrucción intestinal, que es una urgencia seria. Quedate mirando, retirá los pedazos apenas encontró la comida y descartá el juguete cuando quedó hecho tiras. Y elegí el material según tu perro: para uno que traga rápido, mejor cartón grueso y pocas piezas chicas.



CUÁNTO PRACTICAR (Y OJO CON LO QUE TRAGA)

Un desafío casero por día, siempre supervisado, es un plan redondo y de costo cero. Conocé a tu perro: si es de los que se comen todo, elegí juegos con menos material para romper (potes, muffin de tenis) y menos papel. Si tragó cartón, plástico o un pedazo grande y notás vómitos, decaimiento, no querer comer o dolor de panza, no esperes: consultá de inmediato en la Clínica Veterinaria Zanni.

A photograph of a light-colored dog with tan patches running across a grassy field towards the camera. The dog is holding a green and yellow ball in its mouth. The background is a soft-focus landscape with trees and a house under a warm, golden light, suggesting late afternoon or early morning.

CAPÍTULO **VI**

Traer y tironear, bien jugados

Traer la pelota y tironear una cuerda son los dos juegos de movimiento más clásicos y, mal hechos, los que más problemas traen: perros obsesionados con la pelota, otros que agarran y salen corriendo, mitos que dicen que el tironeo vuelve agresivo. Bien jugados, con reglas claras, son enriquecimiento físico y mental de primera y una fábrica de vínculo.

Traer: parece simple y no lo es

El "traé" perfecto —el perro corre, agarra, vuelve y suelta en tu mano para que tires de nuevo— rara vez sale solo. Lo natural es que persiga la pelota y no la traiga, o que la traiga y no la suelte. Enseñar el cobro completo, por partes, convierte un caos divertido en un juego redondo que gasta cuerpo y cabeza a la vez.

Objetivo y materiales

Objetivo: que el perro persiga el objeto, lo traiga entero hasta vos y lo suelte para reanudar.

Materiales: dos pelotas o dos juguetes iguales, un espacio despejado y el "soltá" del Vol. 1 más o menos conocido, que acá es la pieza clave.

Ejercicio: el cobro por partes

1. Primero, ganas de perseguir: tirá la pelota corta y festejá como loco cuando la agarra. Al principio no pidas que la traiga; premiá solo que vaya y la tome.
2. La vuelta: usá el truco de las dos pelotas. Cuando tiene una, mostrale la segunda y hacela interesante; para volver a jugar tiene que acercarse, y ahí naturalmente vuelve hacia vos.
3. El "soltá": cuando llega, mostrale la segunda pelota o un premio y pedí "soltá". Suelta la primera para conseguir lo otro, y en ese momento tirás la segunda. Soltar le da más juego.
4. Encadená: apenas suelta, tirás; cuando trae, cambiás por la otra. En poco tiempo entiende el circuito completo: traer y soltar es lo que hace que el juego siga.
5. Cortá vos, con tu palabra de fin del Cap. II, mientras todavía tiene ganas. Guardá las pelotas fuera de su alcance para que sigan siendo especiales.



NADA DE PERSEGUIRLO

Si agarra la pelota y sale corriendo para que lo persigas, no entres en el juego: perseguirlo es el premio que busca, y le enseñás a huir con el botín (lo vimos en el Vol. 2). Quedate quieto, hacete el interesante con la segunda pelota o simplemente cortá el juego. El perro aprende rápido que la diversión pasa por volver a vos, no por escaparse.

La trampa de la obsesión con la pelota

Traer está buenísimo, pero tiene un lado oscuro que conviene conocer. Repetido sin límite, el lanzamiento de pelota puede volverse una obsesión: hay perros que entran en un estado de excitación adictiva, no pueden pensar en otra cosa, no descansan y hasta se lastiman por los frenazos. Un perro que solo sabe correr detrás de una pelota no está enriquecido: está enganchado. La pelota es una herramienta más, no la única ni la de todos los días.

- Dosificá: sesiones cortas de traer, no cientos de tiros seguidos. Mejor diez lanzamientos buenos con reglas que media hora de lanzar en automático.
- Meté cabeza: pedile un "sentado" o "quedate" antes de cada tiro; que espere tu señal. Así el juego trabaja el autocontrol y no solo las patas.
- Cuidá el cuerpo: evitá los tiros altos y los frenazos bruscos, sobre todo en cachorros, perros grandes y seniors. Tirá raso y en terreno seguro.
- Olvidate del puntero láser: perseguir una luz que nunca se atrapa genera frustración y obsesión sin cierre. No es enriquecimiento; es de los peores juegos que hay.

Errores comunes al traer

- Tirar sin parar "para cansarlo": lo sobreexcitás y lo volvéis adicto, no lo enriquecés. Cansancio no es lo mismo que satisfacción.
- Forzar el cobro tironeándole la pelota de la boca: le enseñás a no soltar o a huir; usá el intercambio con la segunda pelota.
- Dejar la pelota tirada todo el día: pierde valor y algunos perros quedan pendientes de ella sin poder relajarse. Guardala.
- Retarlo cuando no trae: convertís el juego en tensión. Si no trae, bajá la dificultad y volvé a hacer atractiva la vuelta.



CUÁNTO PRACTICAR

Traer va perfecto en tandas cortas, unas cuantas veces por semana, siempre con reglas y cortando vos. No lo hagás la única forma de gastar energía ni lo repitás hasta el infinito. Combinado con olfato y masticación, es una gran pata física del enriquecimiento; solo, y sin freno, se vuelve un problema. Poco, con cabeza y cortando a tiempo.

Tironear (tug): sí, se puede, con reglas

Circula el mito de que tironear una cuerda vuelve al perro agresivo o dominante. Es falso: bien jugado, el tironeo es uno de los mejores juegos que existen. Descarga energía, fortalece el vínculo, sirve de premio buenísimo y ayuda a enseñar el autocontrol y el "soltá". Lo único que hay que hacer es jugarlo con reglas claras, no prohibirlo.

Objetivo y materiales

Objetivo: un juego de tira y afloje entusiasta pero controlado, que empieza y termina cuando vos decís y en el que el perro suelta a pedido. Materiales: un juguete de tironeo largo (una cuerda o un mordillo alargado) para que sus dientes queden lejos de tus manos, y el "soltá" del Vol. 1.

Ejercicio: las reglas del tironeo

1. Empieza con tu señal: el juego arranca cuando vos ofrecés la cuerda y decís tu palabra de inicio, no cuando el perro te la exige.
2. Los dientes van en la cuerda, nunca en tu mano o tu ropa. Si por accidente toca piel, el juego se corta al instante, sin drama: se reanuda cuando se calma.
3. Pedí "soltá" cada tanto en medio del juego: cuando suelta, lo premiás reanudando el tironeo. Soltar hace que el juego siga, así que suelta contento.
4. Dejalo ganar seguido: que a veces se quede con la cuerda no lo vuelve mandón, lo motiva. Ganar el "trofeo" es parte de la diversión.
5. Terminá vos con tu palabra de fin, guardá la cuerda y pasá a algo tranquilo. Fin claro, sin que quede el juguete dando vueltas.



CUÁNTO PRACTICAR (Y CUIDANDO LA BOCA)

El tironeo va genial en ratos cortos, como premio o descarga, varias veces por semana. Jugá suave, sin sacudones bruscos de cabeza ni levantar al perro del piso por la cuerda: podés lastimarle el cuello, la mandíbula o los dientes. Con cachorros en cambio de dientes y con perros mayores, muy suave. Ante dientes flojos, sangrado de encías o dolor al agarrar, consultá en la Clínica Veterinaria Zanni.



CAPÍTULO *VII*

Trucos que hacen pensar

Los trucos tienen mala fama de frivolidad —"para qué le enseño a dar la pata"—, y es un error. Aprender un truco es un ejercicio mental de primera: el perro tiene que descubrir qué le pedís y ofrecer conductas hasta acertar. No importa para qué "sirve" el truco; importa el trabajo de cabeza que hay detrás y lo mucho que ese aprendizaje afianza el vínculo y la confianza en sí mismo.

Enseñar un truco es entrenar la cabeza

A diferencia de las órdenes del Vol. 1, que ordenan la convivencia, los trucos no tienen una utilidad práctica: su valor es puramente mental. Pero justamente por eso son enriquecimiento puro. Cada truco nuevo es un rompecabezas: el perro prueba, se equivoca, ajusta y finalmente entiende qué le trae premio. Ese proceso de "pensar para ganar" cansa, divierte y le sube la confianza. Y de paso te deja un perro que hace gracias, que nunca viene mal.

Las tres formas de enseñar un truco

Todo truco se enseña con una de tres técnicas, o una mezcla. Vale la pena conocerlas porque son las mismas que usás para cualquier cosa que quieras enseñarle.

CÓMO LOGRAR QUE EL PERRO HAGA ALGO

TÉCNICA	EN QUÉ CONSISTE	IDEAL PARA
Capturar	Premiar una conducta que hace solo	Sacudirse, bostezar, estirarse
Guiar (luring)	Llevarlo con un premio en la mano	Girar, echarse, rodar
Moldear (shaping)	Premiar aproximaciones sucesivas	Trucos con objetos, ir a un lugar

La regla de oro para enseñar cualquier truco: dividí la conducta en pasos chiquitos y premiá cada avance, no esperes el truco completo de una. Marcá el momento exacto en que hace lo correcto —con un "sí" o un clicker— y pagá. Sesiones muy cortas, de dos o tres minutos, y siempre terminando con algo que le sale bien.



EL CLICKER, OPCIONAL PERO ÚTIL

El clicker es un aparatito que hace "clic" y le marca al perro el instante exacto en que acertó, justo antes del premio. No es imprescindible —un "sí" dicho siempre igual cumple la misma función—, pero para trucos finos ayuda muchísimo porque es más preciso y rápido que la voz. Si te copás, cargalo asociándolo a premios unas cuantas veces antes de usarlo para enseñar.

Tu primer truco: "dar la pata"

Es el truco de entrada perfecto: rápido, fácil y muy gratificante para los dos. Se enseña capturando o guiando, en pocas sesiones cortas.

1. Con el perro sentado, mostrale un premio en el puño cerrado cerca de su pecho. Muchos perros, al no poder abrirlo con el hocico, tantean con la pata.
2. En el instante en que levanta la pata y toca tu mano, marca ("sí" o clic) y abrí la mano para que coma. Repetí hasta que la levante seguido.
3. Cuando ya la ofrece fácil, sumá la palabra "pata" justo antes de que la levante, y empezá a presentar la mano abierta en lugar del puño.
4. Pedí "pata", esperá la patita en tu mano, marca y premiá. Después alterná manos y sumá el "chocá los cinco" con la mano más alta.

Un menú de trucos, de fácil a difícil

- Girar ("giro"): guíalo con un premio en la nariz para que dé una vuelta completa siguiéndolo. Fácil y vistoso.
- Chocá los cinco y saludar: variantes de la pata, subiendo la mano cada vez más alto.
- Rodar ("rulo"): desde echado, guíalo con el premio hacia el lomo para que dé la vuelta. Requiere confianza; hazlo en superficie blanda.
- Hacete el muerto ("bang"): desde echado, llevá el premio al costado hasta que se tumbe de lado. Un clásico para lucirse.
- Da vergüenza / tapate la cara: capturá o guiá el gesto de pasarse la pata por el hocico. Nivel avanzado, pura paciencia.
- Guardá tus juguetes: moldealo para que meta los juguetes en una caja. Truco útil de verdad y un desafío mental grande.



FRUSTRACIÓN CERO

Si tu perro se traba o se frustra en un truco, es que pediste un paso demasiado grande: retrocedé al nivel anterior donde le salía y avanzá más despacio. Nunca lo retes por no entender —enseñar un truco es un juego, no un examen—. Terminá siempre cada sesión con un truco que ya domina, para que se vaya con la sensación de haber ganado. Un perro que se divierte aprende diez veces más rápido.

Encadenar trucos y ponerles nombre

Cuando tu perro ya tiene un puñado de trucos sueltos, se abre un nivel nuevo y más desafiante: encadenarlos en secuencias y afinar las señales. Ahí el trabajo mental se dispara, porque el perro tiene que recordar varias conductas y elegir cuál toca según lo que le pedís. Es de lo más agotador —en el buen sentido— que le podés proponer.

Cómo llevarlo más lejos

1. Ponele nombre a cada truco: una palabra corta y distinta para cada uno, siempre la misma. El perro aprende a discriminar señales, que es un ejercicio mental grande.
2. Encadená de a dos: pedí "giro" y enseguida "pata", premiando al final de la secuencia y no en el medio. Sumá un eslabón por vez.
3. Pasá de la comida al gesto: cuando el truco está firme, empezá a pedirlo solo con la palabra o una seña de la mano, premiando de vez en cuando y no siempre.
4. Armá una rutina: tres o cuatro trucos seguidos son una "gracia" para mostrar y una sesión de gimnasia mental completa para tu perro.

Premios: de siempre a de vez en cuando

Al principio pagás cada acierto para que el truco arraigue. Cuando ya lo hace seguro, conviene pasar al premio intermitente: premiar unas veces sí y otras no, de forma imprevisible. Suena raro, pero es lo que más fortalece una conducta: el perro, sin saber cuándo llega el premio, se esfuerza más, como el que insiste con una maquinita porque a veces paga. Así el truco no depende de tener comida siempre en la mano.



CUÁNTO PRACTICAR

Los trucos rinden en sesiones cortísimas: dos o tres minutos, una o dos veces por día, valen más que media hora que aburre. Un solo truco puede llevar de un día a un par de semanas según su dificultad y tu perro; no hay apuro. La constancia diaria en dosis chicas es lo que construye un perro que aprende cada vez más rápido, porque "aprender a aprender" también se entrena.

CAPITULO **VIII**

Juegos de ingenio

Hay un tipo de juego que va un paso más allá del olfato y la comida: los que obligan al perro a resolver un problema con la cabeza. Puzzles que hay que destapar, secuencias que hay que descubrir, juguetes que hay que reconocer por su nombre. Son el gimnasio pesado de la mente canina, y ver a tu perro "pensar" — probar, fallar, ajustar y resolver— es uno de los grandes placeres de convivir con él.

Puzzles: el gimnasio de la cabeza

Los juegos de ingenio —los puzzles de comida— son tableros con tapas, cajones y piezas para mover, con comida escondida abajo. A diferencia del Kong, que es cuestión de insistir, el puzzle exige entender un mecanismo: levantar esta tapa, correr aquel cajón, girar el disco. Eso es resolución de problemas pura, y agota la cabeza de la mejor manera.

Objetivo y preparación

Objetivo: que el perro opere un mecanismo con nariz y patas para conseguir la comida, subiendo la dificultad con el tiempo. Materiales: un puzzle de comida comprado (los hay por niveles) o uno casero como los del Cap. V. Arrancá por el nivel más fácil, para que descubra que "manipular la cosa da comida".

Ejercicio: presentar un puzzle nuevo

1. La primera vez, mostrale cómo: con el puzzle destapado y la comida a la vista, dejá que coma libre para que asocie el objeto con algo bueno.
2. Tapá solo a medias: dejá algunas tapas abiertas y otras entornadas, para que gane fácil y entienda la idea de destapar.
3. Dejalo resolver: cerrá el puzzle y dejá que trabaje. No lo ayudes ni le abras las tapas; si se traba de verdad, facilitá un poco, pero dale tiempo de pensar.
4. Subí el nivel recién cuando resuelve el actual sin frustrarse. Rotá entre varios puzzles para que la novedad no se pierda.
5. Supervisá: muchos puzzles tienen piezas chicas que algunos perros intentan morder o tragar. Quedate presente y guardalo después de usarlo.



DEJALO EQUIVOCARSE

La tentación más grande con un puzzle es ayudarlo apenas duda. Aguantá: el valor del juego está justo en que resuelva solo. Un perro al que le abrimos todas las tapas no aprende ni se cansa; uno que prueba, falla y finalmente lo logra, sí. Intervení solo si se frustra tanto que va a abandonar, y entonces bajá la dificultad, no le resuelvas el problema.

El nombre de las cosas

Los perros pueden aprender el nombre de sus juguetes, y algunos distinguen decenas. Enseñarle a reconocer objetos por su nombre es de los ejercicios mentales más ricos que hay. No todos llegan lejos con esto, pero el camino ya es enriquecimiento del bueno, sin importar cuántas palabras junte.

1. Elegí un juguete y un nombre corto. Jugá con él nombrándolo mucho: "¡el osito!, agarrá el osito", y premiá cada vez que lo toca o lo agarra.
2. Pedile que lo traiga con ese único juguete presente. Cuando lo trae al nombrarlo, festejá fuerte. Repetí hasta que la palabra y el objeto queden pegados.
3. Sumá un segundo juguete que ya conozca. Poné los dos y pedí uno por su nombre; si acierta, premio; si se equivoca, sin drama, volvé a intentar más fácil.
4. Con paciencia, sumá objetos de a uno. Cada nombre nuevo cuesta más que el anterior: es normal que el ritmo baje.

Más juegos de ingenio sin comprar nada

- El trile de las macetas: tres macetas dadas vuelta, un premio bajo una, mezclás a la vista y que elija. Después mezclás sin que vea: pura nariz y memoria.
- ¿En qué mano?: escondé un premio en un puño, ofrecé los dos cerrados y que indique cuál con el hocico o la pata. Simple y adictivo.
- Moldeo libre ("101 cosas con una caja"): poné una caja en el piso y premiá cualquier cosa que haga con ella —mirarla, tocarla, meter una pata, meterse—. Lo hace pensar y ofrecer ideas.
- La búsqueda del nombre: cuando ya distingue juguetes, escondelos y pedile uno puntual. Olfato, memoria e ingenio en un solo juego.



CADA PERRO, SU LÍMITE

Algunos perros aprenden veinte nombres y otros se quedan en dos, y está perfecto: no es un concurso de inteligencia. Ninguno es "más tonto" por aprender menos; simplemente tiene otras fortalezas, quizás en el olfato o el movimiento. Buscá los juegos que a TU perro le prenden los ojos. El mejor enriquecimiento es el que disfruta, no el más difícil.

Cuando el ingenio también cuida la salud

Hay una razón de peso, más allá de la diversión, para mantener la cabeza de tu perro activa toda la vida: igual que en las personas, el trabajo mental ayuda a conservar la mente ágil con los años. Los perros mayores pueden desarrollar un deterioro cognitivo —una especie de senilidad— con desorientación, cambios de sueño y pérdida de hábitos aprendidos. Mantenerlos pensando con juegos suaves es una de las mejores formas de acompañar una vejez lúcida.

Al mismo tiempo, el enriquecimiento mental es una herramienta valiosísima para los perros que no pueden gastar el cuerpo: los que están en reposo por una lesión, una cirugía o una recomendación veterinaria. Un perro sano encerrado en reposo se desespera; darle juegos de olfato, puzzles y masticación tranquilos le ocupa la cabeza sin mover el cuerpo, y hace la recuperación mucho más llevadera para él y para vos.

Juegos de cabeza para un perro en reposo

- Lickmat y Kong: lamer es de lo más calmante que hay y no exige moverse; ideales para el reposo.
- Puzzles de comida fáciles, resueltos echado o sentado, sin saltos ni giros bruscos.
- Olfato quieto: esconder premios a su alrededor, a su alcance, para que los encuentre sin levantarse.
- Nombrar y reconocer objetos: puro trabajo de cabeza y cero cuerpo.
- Masticar un mordillo seguro: entretiene, relaja y ayuda a pasar las horas de encierro.



LA MENTE TAMBIÉN ENVEJECE

Si tu perro mayor se desorienta, se queda mirando la pared, cambió el sueño o "se olvidó" cosas que sabía, no lo atribuyas sin más a la edad: puede ser deterioro cognitivo, y hay dietas, suplementos y pautas que ayudan si se detecta a tiempo. Consultá en la Clínica Veterinaria Zanni. Y si tu perro está en reposo indicado, preguntá qué juegos de cabeza puede hacer sin comprometer su recuperación.



CAPÍTULO **IX**

Estimular según cada perro

No hay una receta única de enriquecimiento: lo que a un border collie lo deja apenas satisfecho, a un perro mayor tranquilo lo agota, y lo que divierte a un cachorro puede saturarlo. Estimular bien es ajustar el tipo, la intensidad y la duración del juego a TU perro: su energía, su edad, su salud y hasta el clima del día. Este capítulo te ayuda a leer a tu perro y a darle lo que necesita, ni de más ni de menos.

La misma idea, dosis distintas

Todo lo que viste sirve para cualquier perro; lo que cambia es cómo lo dosificás. Copiar la rutina de otro perro sin mirar al tuyo es un error: el border del vecino necesita horas de trabajo, tu compañero tranquilo quizás con dos ratos de olfato ya está pleno. Observalo después de jugar: si descansa satisfecho, acertaste; si sigue inquieto, ajustá.

ENRIQUECIMIENTO A LA MEDIDA DE TU PERRO

PERFIL	QUÉ LE VA MEJOR	OJO CON
Raza de trabajo, mucha energía	Olfato largo, trucos, puzzles difíciles	Que no se vuelva un perro imparable
Perro tranquilo o adulto medio	Comida en juguetes, búsqueda, trucos	Aburrirlo por hacer poco
Cachorro	Juegos cortos y fáciles, masticar	No agotarlo; ver Vol. 16
Perro senior	Olfato fácil, lickmat, trucos conocidos	Saltos, esfuerzo, frustración
Perro en reposo o convaleciente	Puzzles, olfato quieto, masticación	Respetar la indicación veterinaria

La cría también orienta qué juego lo prende más. Un perro de olfato (sabuesos, muchos mestizos) disfruta como nadie los juegos de nariz; uno de cobro (labrador, golden) se derrite por traer; uno de pastoreo (border, ovejero) pide problemas y trucos complejos. Jugar "a favor" de lo que trae de fábrica multiplica el disfrute.



CACHORROS Y SENIORS: SUAVE

En el cachorro, sesiones cortitas y fáciles: su cabeza se cansa rápido y su cuerpo está en crecimiento, nada de saltos (el detalle está en Cachorro en Casa, Vol. 16). En el senior, mantené el juego pero bajá la exigencia física: olfato fácil, trucos que ya sabe, masticar. Los dos necesitan enriquecimiento, solo que del suave.

Días de lluvia y espacios chicos

Una de las mejores noticias de este libro: casi todo el enriquecimiento mental se hace adentro, en poco espacio y sin importar el clima. El día de tormenta que no podés salir, que angustia a tanto dueño, es en realidad la oportunidad perfecta para el trabajo de cabeza. Un perro al que no pudiste pasear pero le diste una buena sesión de olfato y un puzzle queda tan tranquilo como uno que caminó una hora.

- Esparcí su comida por toda la casa y que la busque: veinte minutos de nariz sin salir de casa.
- Sacá el puzzle o el Kong congelado: entretenimiento largo y tranquilo para las tardes encerradas.
- Sesión de trucos en el living: no necesitás más que un metro cuadrado y unos premios.
- Escondé sus juguetes por nombre y que los encuentre: olfato e ingenio puertas adentro.
- Un rato de masticar un mordillo seguro: de las actividades más calmantes que existen para un día de encierro.

Perros que se frustran o que se saturan

Dos extremos piden atención especial. El perro que se frustra rápido —abandona, ladra al juguete, se pone ansioso— necesita desafíos más fáciles y victorias frecuentes para ganar confianza; bajá siempre la dificultad antes de que tire la toalla. El perro que se satura —no puede parar, se sobreexcita con cualquier juego— necesita lo contrario: juegos calmos de olfato y masticación, sesiones cortas y mucho énfasis en enseñarle a apagarse, como vimos en el Cap. II.



CUÁNTO PRACTICAR

La dosis correcta es la que deja a TU perro satisfecho y descansando, y solo la descubris mirándolo. Empezá por lo que sugiere la tabla para su perfil y ajustá según cómo queda: más si sigue buscando trabajo, menos o más suave si termina acelerado. No te compares con otros perros. El mejor plan de enriquecimiento es el que hace que el tuyo, al terminar, se tire a dormir tranquilo.

A medium-sized dog with white and tan fur is sitting upright, looking directly at the camera with its mouth open and tongue out, appearing happy. It is wearing a brown leather collar. The background is a bright window with a small potted plant on the sill to the left. In the foreground, there are some dog toys, including a yellow bone-shaped toy and a brown rope toy.

CAPÍTULO **X**

Tu semana de enriquecimiento

Ya tenés todos los juegos; falta ordenarlos para que sucedan de verdad y no queden en buenas intenciones. La clave no es hacer mucho, sino hacer un poco todos los días y variarlo. Este último capítulo te ayuda a armar una rutina simple y sostenible —una semana de enriquecimiento— y a combinarla con la obediencia y la convivencia de los otros volúmenes, para que tengas un perro completo.

Poco, todos los días, y variado

El enriquecimiento no funciona como un evento del domingo: funciona como un hábito diario en dosis chicas. Diez o quince minutos de trabajo mental por día, sostenidos, valen infinitamente más que una sesión maratónica una vez por semana. La buena noticia es que la mayoría de estos juegos se meten en la rutina sin robarte tiempo: la comida ya se la ibas a dar, el paseo ya lo hacías, solo cambiás el cómo.

Los tres pilares para combinar

Un buen día de enriquecimiento mezcla tres tipos de trabajo, y con rotarlos alcanza para no aburrir nunca. Pensá tu semana como una combinación de estas tres patas, variando cuál toca cada día.

1. Olfato: el pilar diario e infaltable. Un paseo de olfateo, la comida esparcida, un juego de "buscá". Es el que más rinde y el que nunca puede faltar.
2. Comida-desafío: reemplazá al menos una comida del plato por un Kong, un puzzle o un juego casero. Cero tiempo extra, mucho trabajo mental.
3. Aprendizaje: una mini-sesión de trucos o un puzzle nuevo unas cuantas veces por semana. Es la pata que más afianza el vínculo y la que lo hace más inteligente.



ROTÁ LOS JUGUETES

Un truco de magia para que los juguetes duren: no los dejes todos disponibles siempre. Tené la mitad guardada y rotalos cada semana. Un juguete que estuvo "desaparecido" unos días vuelve a ser novedad y a despertar interés, aunque lo tenga hace años. Con cinco juguetes bien rotados, tu perro siente que siempre hay algo nuevo, y a vos no te cuesta un peso más.

Un ejemplo de semana (adaptalo a tu perro)

No es una receta rígida ni hay que cumplirla al pie de la letra: es un molde para que veas lo simple que es sostenerlo. Cada bloque son diez o quince minutos, y casi todo se apoya en cosas que ya hacías.

SEMANA TIPO DE ENRIQUECIMIENTO

DÍA	COMIDA	RATO DE CABEZA
Lunes	Kong relleno	Paseo de olfateo
Martes	Comida esparcida	Mini-sesión de trucos
Miércoles	Comedero lento	Juego de "buscá" en casa
Jueves	Puzzle de comida	Paseo de olfateo
Viernes	Juego casero (caja)	Truco nuevo o encadenar
Sáb/Dom	Kong congelado	Traer o tironear + olfato

Un perro completo: las tres series juntas

Con este volumen cerrarás las tres patas de un perro equilibrado. El Vol. 1 le dio el idioma común —las órdenes que ordenan el día—; el Vol. 2, la convivencia sin conflictos; y este Vol. 3, la cabeza satisfecha que sostiene todo lo demás. Un perro obediente, bien portado y mentalmente pleno es un perro feliz y un placer de tener en casa. Cuando quieras llevar todo esto al mundo real —con distracciones fuertes, otros perros y libertad—, ese es el camino del Vol. 4.



HECHO ES MEJOR QUE PERFECTO

No apuntes a la semana ideal de manual: apuntá a algo que puedas sostener de verdad. Cinco minutos de olfato mientras tomás mate valen más que un plan ambicioso que abandonás en tres días. Elegí uno o dos juegos que te resulten fáciles de meter en tu día y hacelos siempre; después sumás. La constancia modesta le gana a la intención perfecta, para tu perro y para vos.

Preguntas frecuentes

? Paseo a mi perro una hora y sigue con toda la energía. ¿Qué hago?

Sumale trabajo mental: solo con ejercicio físico lo entrenás como a un atleta que cada vez aguanta más. Diez minutos de olfato o un puzzle lo dejan más satisfecho que otra hora de caminata: el cuerpo se acostumbra al esfuerzo, la cabeza se sacia. Combiná las dos cosas.

? ¿No es peligroso jugar a tironear? Dicen que los vuelve agresivos.

Es un mito: bien jugado, el tironeo no vuelve agresivo ni dominante a ningún perro. Al contrario, es un juego buenísimo para el vínculo y la energía. Solo necesita reglas: empezás y terminás vos, los dientes van en la cuerda y no en la mano, y suelta cuando se lo pedís. Ver el Cap. VI.

? ¿Está mal darle la comida en juguetes en vez del plato?

Todo lo contrario: es más sano y más enriquecedor. Los perros tienen un instinto fuerte de trabajar por la comida, y ganársela en un Kong o un puzzle les da un rato de actividad mental que el plato no da. Solo acordate de descontar del total diario lo que uses en juegos, para que no engorde.

? ¿Sirve el puntero láser para cansarlo?

No lo recomendamos. Perseguir una luz que nunca puede atrapar genera frustración y puede derivar en obsesión, porque el juego nunca "cierra" con una presa. Para gastar energía con cabeza, elegí olfato, traer con reglas o puzzles, que sí tienen un final satisfactorio.

? Mi perro se frustra y abandona los juegos enseguida. ¿Qué hago?

Le estás pidiendo un nivel demasiado alto. Bajá muchísimo la dificultad para que gane fácil y seguido: premios a la vista, puzzles casi abiertos, escondites obvios. La confianza se construye con victorias. A medida que se anima, subís de a poco. Un perro que gana quiere seguir jugando; uno que pierde siempre, se rinde.

Más preguntas frecuentes

? ¿Cuánto tiempo por día de estimulación mental necesita?

Menos del que pensás: diez o quince minutos diarios bien aprovechados, repartidos en dos o tres ratos cortos, cambian a un perro. Lo importante no es la cantidad sino la constancia y la variedad. Un perro de raza de trabajo pedirá más; uno tranquilo, menos. Mirá cómo queda después de jugar y ajustá.

? ¿Mi perro es tonto porque no aprende los nombres de los juguetes?

Para nada. Aprender nombres es solo una de muchas habilidades, y varía enormemente entre perros sin que eso mida su "inteligencia". Tu perro seguramente brilla en otra cosa —el olfato, el movimiento, leer tus emociones—. Buscá los juegos que a él se le dan bien y le encienden los ojos, y potenciá esos.

? ¿Puedo enriquecer a un perro mayor o ya es tarde?

Nunca es tarde, y además le hace muy bien: mantener la cabeza activa ayuda a conservar la mente ágil en la vejez, igual que en las personas. Adaptá la exigencia: olfato fácil, trucos que ya sabe, lickmat y masticar, sin saltos ni esfuerzo físico. Un senior con la cabeza ocupada envejece mejor.

? Llueve y no puedo sacarlo. ¿Cómo gasto su energía?

El día de lluvia es ideal para el trabajo mental, que es casi todo puertas adentro. Esparcí su comida por la casa para que la busque, sacá un puzzle o un Kong, hacé una sesión de trucos en el living o dale un mordillo. Un buen rato de cabeza cansa tanto como un paseo, sin pisar la calle.

? ¿Necesito comprar juguetes caros para enriquecer a mi perro?

No hace falta gastar nada. Una caja de cartón con premios, una botella, una toalla enrollada o su comida esparcida por el patio enriquecen igual o mejor que los juguetes de diseño. Lo que importa es que haya un problema para resolver y comida al final, no la marca del juguete. Eso sí: los caseros, siempre con vos mirando.

Errores que apagan el juego

Cuando el enriquecimiento no rinde —el perro se frustra, se satura o simplemente no engancha—, casi siempre hay uno de estos errores de manejo detrás. Todos tienen arreglo. Repasá la lista antes de concluir que "a tu perro no le gusta jugar".

- Confundir cansar con enriquecer: tirar la pelota cien veces agota el cuerpo pero deja la cabeza intacta y, encima, crea obsesión. Cansancio no es satisfacción.
- Empezar demasiado difícil: si el primer desafío es imposible, el perro se frustra y abandona. Se arranca regalado y se sube de a poco.
- Ayudarlo de más: abrirle las tapas, señalarle los escondites o resolverle el puzzle le saca justo el trabajo mental que buscabas. Déjalo pensar y equivocarse.
- No cortar a tiempo: seguir jugando hasta que se satura o se sobreexcita lo entrena para descontrolarse. Cortá mientras todavía tiene ganas.
- Dejar todos los juguetes disponibles siempre: pierden gracia. Guardá la mitad y rotalos para que vuelvan a ser novedad.
- Sumar la comida de los juegos a la ración: si el enriquecimiento no sale del plato, el perro engorda. Descontá premios y rellenos del total del día.
- Dejarlo solo con juguetes caseros o con piezas chicas: el cartón y el plástico son para romper buscando comida, no para tragar. Supervisá siempre.
- Hacer siempre lo mismo: hasta el mejor juego aburre repetido. La variedad —olfato, comida, trucos, ingenio— es lo que mantiene la cabeza enganchada.



ENRIQUECER ES CALIDAD, NO CANTIDAD

Grabate la idea que atraviesa todo el libro: no se trata de tener al perro a mil revoluciones todo el día, sino de darle el tipo de trabajo que su cabeza pide y después dejarlo descansar satisfecho. Un rato corto, variado y bien cortado le gana siempre a horas de estímulo sin freno. El objetivo no es un perro agotado: es un perro pleno.

Checklist imprimible del enriquecimiento

PARA TENER EN CASA

El kit básico de enriquecimiento

- ☐ Un juguete rellenable tipo Kong (o dos, para rotar y tener uno limpio).
- ☐ Una alfombra de olfateo o una toalla vieja que haga las veces.
- ☐ Un puzzle de comida o cajas y pots caseros para armarlos.
- ☐ Premios chiquitos y ricos, y la costumbre de descontarlos de la ración.
- ☐ Mordillos seguros de distintas texturas para masticar.
- ☐ Un cajón de "reciclaje para jugar": cajas, rollos, botellas limpias.

TODOS LOS DÍAS

La rutina que deja un perro pleno

- ☐ Un rato de olfato: paseo de olfateo, comida esparcida o juego de "buscá".
- ☐ Al menos una comida ganada en un juguete, no en el plato.
- ☐ Variar el juego respecto de ayer: que no sea siempre lo mismo.
- ☐ Cortar cada juego mientras todavía tiene ganas, con tu palabra de fin.
- ☐ Terminar en calma: olfato o masticar para aterrizar después de lo movido.
- ☐ Un rato de aprendizaje (truco o puzzle) varias veces por semana.

Glosario del enriquecimiento

Enriquecimiento • Todo lo que le da al perro oportunidades de usar cuerpo y mente de forma natural: olfato, masticar, buscar, resolver.

Estimulación mental • Trabajo de cabeza —pensar, olfatear, resolver— que cansa más profundo que el ejercicio físico.

Nosework / trabajo de olfato

• Juegos en que el perro usa la nariz para encontrar comida u objetos escondidos; el enriquecimiento más eficiente que existe.

Juguete dispensador • Juguete hueco o con mecanismo que suelta comida a medida que el perro lo trabaja; el Kong es el más conocido.

Puzzle de comida • Tablero con tapas, cajones o piezas móviles que el perro debe operar para conseguir la comida escondida.

Snuffle mat / alfombra de olfateo

• Alfombra de tiras de tela donde se esconde comida entre los flecos para que el perro la busque con la nariz.

Capturar • Enseñar premiando una conducta que el perro hace espontáneamente (sacudirse, bostezar) hasta ponerle una señal.

Guiar (luring) • Llevar al perro a hacer un movimiento siguiendo un premio en la mano, como para el giro o el echado.

Moldear (shaping) • Enseñar premiando aproximaciones cada vez más cercanas a la conducta final; ideal para trucos con objetos.

Marcador • Señal precisa —un "sí" o un clic— que le indica al perro el instante exacto en que acertó, justo antes del premio.

Refuerzo intermitente • Premiar una conducta ya aprendida unas veces sí y otras no; la fortalece más que premiar siempre.

Sobreexcitación (arousal alto)

• Estado de activación tan intenso que el perro deja de pensar y se descontrola; el enemigo del buen juego.

Deterioro cognitivo • Especie de senilidad del perro mayor (desorientación, cambios de sueño); el trabajo mental ayuda a demorarlo.

Un perro con la cabeza satisfecha es un perro feliz

El tercer volumen de la serie Adiestramiento Canino: el manual del juego y la estimulación mental. Por qué la cabeza cansa más que las patas, cómo aprovechar el olfato, hacer que se gane la comida, armar juguetes caseros gratis, jugar bien a traer y tironear, enseñar trucos y resolver puzzles de ingenio. Diez o quince minutos por día que previenen la mitad de los problemas y te dejan un perro pleno.

EN ESTE LIBRO VAS A ENCONTRAR

- Por qué la estimulación mental cansa más y mejor que el ejercicio físico
- El olfato como herramienta estrella: juegos de búsqueda que agotan y calman
- Comida-desafío y juguetes caseros gratis con lo que ya tenés en casa
- Traer y tironear con reglas, sin obsesión; trucos que hacen pensar
- Puzzles de ingenio y una semana de enriquecimiento a la medida de tu perro

LLAMADO A LA ACCION

Distribuye: petland.com.ar · Paraná, Entre Ríos.