smartdog.it
Pet Professionals

Libretto istruzioni

Come usare il tuo gioco

Designed by Eleonora Mentaschi,
Ethologist and Behaviourist

Chi siamo 3
Benefici del problem solving 4
Suggerimenti 7
Guida alla scelta 9

GIOCHI
Osso Piccolo e Osso Grande 10
Quadrato 11
Labirinto 12
Plexi e Plexi Small 13
Scacchiera 14
Tre Piani e Tre Piani Small 15
Margherita e Margherita Small 16
Tre Cassetti + Tre Cilindri 17
La Torre 18
Bascula 19
Osso Plexi e Osso Plexi Grande 20
Tappeto 21
Cilindretti 22
Cassetto 23
Margherita Plexi e
Margherita Plexi Small 24
Zampa Slide 25

INFINITY BRAIN 26

BOOMCAT
la nostra linea pensata per il Gatto 27
Abacus Boomcat 28
Tunnel Boomcat 29
Rolling Boomcat 30
Fishing Boomcat 31

Professionalità, innovazione, ecosostenibilità Made in Italy

Smart Dog significa competenza, passione e ricerca di materiali innovativi ed eco-sostenibili.
La linea **Smart Dog** è realizzata da artigiani italiani con grande attenzione al dettaglio e con un design unico e riconoscibile.

Lo speciale materiale con cui i giochi sono prodotti è brevettato e garantito anche nei confronti dei bambini e rende la linea **Smart Dog** l'eccellenza del settore: atossico, non scheggia, non contiene colle, è realizzato con residui di segheria, resina naturale e coloranti organici.
Grande attenzione viene data anche alla gestione degli scarti, degli imballaggi e alle modalità di riciclaggio e/o eliminazione dell'oggetto dopo l'uso.

La linea è disegnata e studiata da Eleonora Mentaschi, Etologa Comportamentalista, con Master in Medicina Comportamentale degli Animali d'Affezione.
Ogni gioco ha specifiche funzionalità e stimola abilità e competenze diverse. Tutta la gamma viene testata da un team multidisciplinare di esperti prima di essere messa sul mercato.

Smart Dog è garanzia di prodotti di alta qualità per una clientela esigente e attenta al benessere psico-fisico del proprio Pet e anche all'innovazione e al design ecosostenibile.

Benefici del Problem Solving

Stai per proporre al tuo pet un'attività divertente, stimolante ed utile per il suo equilibrio e benessere. I giochi di Problem Solving divertono in modo costruttivo, perché sono pensati proprio per **risvegliare, stimolare e incentivare le abilità cognitive** che tutti i nostri pet hanno fin dalla loro nascita. Un modo per divertirsi in modo intelligente!
Il **Problem Solving** è più di un semplice gioco: è un metodo che permette di allenare e far emergere le capacità cognitive. Ragionare, concentrarsi, riflettere, essere creativi: questi sono alcuni degli effetti e benefici del metodo.
Di seguito trovi alcuni **utili consigli** di *Eleonora Mentaschi*, Esperta in Comportamento, responsabile nazionale Problem Solving Practitioner:
1- **Motivazione:** inserisci nel gioco qualcosa di molto appetitoso che gradisca particolarmente: un'elevata motivazione è la spinta indispensabile perché si applichi, ragioni e si impegni nel risolvere un problema!
2- **Inizia con livelli semplici**, ad esempio un bicchierino sotto cui nascondere il premio, Osso Smart Dog, Cilindretti Smart Dog. Procedi con calma e gradualmente, senza eccedere nelle difficoltà. Ricorda che il PS è un'attività divertente e cognitiva, non una gara al più veloce!
3- **Calma e concentrazione.** L'attivazione mentale è come un rebus in cui è necessario essere concentrati e ragionare, per questo è bene trovare un luogo tranquillo e senza distrazioni.
4- **Non dare comandi**. Posiziona il gioco educativo a terra e fai un passo indietro: non dare nessun comando come "Cerca" o "Vai", lascia che sia lui a decidere se impegnarsi in questo piccolo rebus. L'attività mentale è un momento in cui il nostro pet si può liberamente applicare, pensare e ragionare con la sua testa, non deve essere un (altro) esercizio chiesto da noi.
5- **Unicità.** Ricorda che ogni animale è diverso e unico, quello che per un **individuo** è molto semplice, per un altro può essere complesso, osservalo e scegli i suoi livelli di conseguenza
6- **Lasciagli tutto il tempo** necessario per capire come risolvere il

problema. Abbi pazienza e lasciagli modo di pensare, fare delle pause, riprovare, cambiare strategia
7- **Autonomia:** non aiutarlo, l'attivazione mentale da i suoi benefici se è il tuo pet a risolvere in modo autonomo e liberamente un problema, con le sue capacità.
8- **Fai un passo indietro.** Se non riuscisse a risolvere un gioco educativo che gli hai proposto, possono esserci solo due motivi: o non è il momento giusto oppure hai corso troppo e gli hai proposto un rebus non adatto. Fai un passo indietro e proponi un livello per lui più adeguato.
9- **Concludi sempre con un successo:** la sessione di problem solving deve terminare sempre con un risultato positivo.
10- Chiedi consiglio e fatti sempre seguire in questo metodo da un trainer esperto **Problem Solving Practitioner:** saprà progettare il percorso più adatto e darti ogni indicazione utile.

I giochi educativi Smart Dog sono disegnati dal nostro staff di esperti cinofili, se hai domande, dubbi o curiosità manda un video o scrivi una mail e sapranno sempre risponderti e consigliarti info@smartdog.it
Supervisiona sempre il tuo animale mentre utilizza i giochi e se dovessi notare segni di rottura si raccomanda di eliminare il gioco dalla sua portata

Seguici e condividi foto e filmati su FB e Instagram "Smart Dog Italia " e "Attivazione Mentale – Dog Problem Solving"

I benefici del metodo Problem Solving

Il Problem Solving vuole essere prima di tutto un **approccio pedagogico** volto a risvegliare, stimolare e sostenere la capacità cognitive che ogni animale possiede fin dalla nascita.
È un **metodo e una disciplina non agonistica** e non competitiva, adatto a cani, gatti e pet di ogni razza, tipo ed età.
Ideato e studiato dalla dott.ssa ***Eleonora Mentaschi,*** Master in

Medicina Comportamentale degli Animali d'Affezione, referente Nazionale per FISC Libertas CONI da anni porta in Europa stage di specializzazione per la formazione dei PSPractitrioner qualificati ed eventi nei centri cinofili
Il Problem Solving quando viene proposto seguendo i metodi corretti da una persona qualificata e competente:

- Porta l'individuo ad acquisire fiducia in se stesso e nelle proprie capacità
- Gli insegna a ragionare, concentrarsi e riflettere di fronte ai problemi
- Soddisfa il bisogno di fare attività mentale
- Previene i problemi di comportamento, soprattutto quelli collegati a ipo-attività
- Rappresenta un valido supporto nella soluzione di problemi di comportamento in affiancamento ad altri metodi e/o terapie comportamentali
- È un'attività libera e piacevole
- Permette di lavorare sulla calma e l'autocontrollo
- Insegna al nostro animale a gestire la frustrazione
- Innalza la soglia di stress
- Riattiva soggetti apatici o anziani
- Aumenta le competenze
- Previene l'invecchiamento cerebrale e le malattie degenerative cognitive
- Innesca la curiosità verso gli stimoli
- Permette di conoscere un individuo nei suoi aspetti più profondi psicologici ed emotivi (es. si possono osservare le fluttuazioni emozionali, impulsività, le strategie di coping, etc)
- Permette di far comprendere al sistema famiglia le capacità e le abilità cognitive e intellettive del proprio pet
- Migliora la relazione del binomio

Leggi il regolamento, i dettagli e trova l'elenco dei PSPractitioner sul sito della Scuola Cinofila Il Mio Cane
https://ilmiocane.net/stage-e-seminari/corso-pspractictioner/

Suggerimenti per un'esperienza positiva.

I giochi cognitivi **Smart Dog** sono sia divertenti che educativi! Ecco alcuni suggerimenti utili della dott.ssa Eleonora Mentaschi per proporre al meglio questo metodo e averne tutti i benefici. Visita il nostro sito: troverai maggiori informazioni e consigli nei nostri video e nei manuali di istruzioni

1. Una alta motivazione è fondamentale: inserisci nel gioco qualcosa di molto appetitoso che lui/lei gradisca particolarmente: un'elevata motivazione è la spinta indispensabile perché si applichi, ragioni ed utilizzi tutte le sue energie per risolvere un problema!

2. Inizia con giochi semplici, ad esempio Osso Smart Dog, Cilindretti Smart Dog o un bicchierino sotto cui nascondere il premio. Procedi con calma e gradualmente, senza eccedere nelle difficoltà. E' un'attività divertente e cognitiva, non una gara al più veloce!

3. Calma e concentrazione. L'attivazione mentale è come un rebus in cui è necessario essere concentrati e ragionare, per questo è bene trovare un luogo tranquillo e senza distrazioni.

4. Non dare comandi. Posiziona il gioco educativo a terra e fai un passo indietro: non dare nessun comando come "Cerca" o "Vai", lascia che sia lui ad avvicinarsi e valutare se impegnarsi in questo piccolo rebus. L'attività mentale è un momento in cui il nostro amico a 4 zampe si può liberamente applicare, pensare e ragionare con la sua testa, non deve mai essere un esercizio chiesto da noi

5. Unicità. Ricorda che ogni Cane e Gatto è diverso, quello che per un individuo è molto semplice, per un altro può essere complesso, osservalo e scegli i suoi livelli di conseguenza

6. Lasciagli tutto il tempo necessario per capire come risolvere il problema. Abbi pazienza e lasciagli modo di pensare, fare delle pause, riprovare, cambiare strategia... Se dovesse abbandonare il gioco, non lo incitare, non lo inviare, non aiutarlo e soprattutto non insistere.

7. Se proprio abbandonasse del tutto l'attività, allora puoi cercare di aumentare la sua curiosità andando a spostare un poco il gioco oppure aumentando la motivazione, inserendo dei premietti differenti

e più graditi.
Ma ricorda: non aiutarlo, l'attivazione mentale da i suoi benefici se è il tuo pet a risolvere in modo autonomo e liberamente un problema, con le sue capacità.
8. Fai un passo indietro. Se non riuscisse a risolvere un gioco educativo che gli hai proposto, magari hai corso troppo e gli hai proposto un rebus non adatto a lui in questo momento. Prova con un gioco di difficoltà inferiore.
9. Concludi sempre con un successo: la sessione di problem solving deve terminare sempre con un risultato positivo.
10. Chiedi consiglio e fatti sempre seguire in questo metodo da un trainer esperto Problem Solving Practitioner: saprà progettare il percorso più adatto e darti ogni indicazione utile

I giochi Smart Dog sono disegnati dal nostro staff di esperti cinofili, se hai domande, dubbi o curiosità manda un video o scrivi una mail e sapranno sempre risponderti e consigliarti info@smartdog.it
Supervisiona sempre il tuo animale mentre utilizza i giochi e se dovessi notare segni di rottura si raccomanda di eliminare il gioco dalla sua portata. Seguici e condividi foto e filmati alle pagine FB "Smart Dog" e "Attivazione Mentale – Dog Problem Solving"

Guida alla scelta

LIVELLI: I materiali Problem Solving sono di difficoltà differenti, in questa tabella ti diamo un'indicazione di massima, ma ricorda che ogni Cane è diverso e quello che per uno è facile per un altro può essere difficile. Osserva il tuo amico e scegli seguendo le sue risposte.
COMPETENZE: Le competenze principali sono tre: l'utilizzo della zampa, del muso o della bocca. Ogni Cane troverà il modo più consono a sé per la risoluzione del problema: scegli i giochi che corrispondono alla sua competenza principale, così eviterai di creare confusione e che vada in stress.

LIVELLO / LEVEL 1

Osso Grande	●	●	
Osso Piccolo	●	●	
Cilindretti	●	●	●

LIVELLO / LEVEL 2

Tre piani	●	
Osso Plexi piccolo	●	
Osso Plexi Grande	●	●
Tre Piani Small	●	

LIVELLO / LEVEL 3

Scacchiera	●	●	
Tre Cassetti	●		
Bascula		●	
Tappeto		●	
Margherita Small	●	●	
Plexi Small	●	●	
Zampa Rainbow	●	●	

LIVELLO / LEVEL 4

Quadrato	●	●
Plexi	●	
Margherita	●	
Zampa Slide	●	●

LIVELLO / LEVEL 5

Torre	●
Margherita Small Plexy	●
Margherita Plexy	●
Muso	●
Labirinto	●

● Spingere con muso/ move with the nose

● Afferrare con la bocca/ takes with the mouth

● Usare la zampa/ uses the paw

Sm 1 Osso Piccolo e Sm 2 Osso Grande

Gioco educativo di Problem Solving ideale per iniziare!
Costituito da tre piani ruotanti sovrapposti, su ogni piano si trovano diversi spazi dove nascondere il cibo: dovrà far ruotare i vari livelli per risolvere il rebus e arrivare a tutti i premietti nascosti.
Inizialmente riempi tutti gli spazi, inclusi quelli in alto, chiudi il gioco e lascia che sia il tuo amico a divertirsi e risolvere il rebus!
Solo per il cane: una volta che avrà ben compreso come risolvere il rebus, aumenta la difficoltà inserendo anche uno dei due cilindretti in dotazione. Il Cane dovrà sollevarlo e spostarlo per raggiungere il premio nascosto. Infine si potranno inserire entrambi i cilindri. A seconda di dove posizioni i cilindretti renderai il gioco più complesso.
Nota: per i soggetti più sensibili, il fatto che l'oggetto cambi forma quando viene toccato (i piani si spostano) può causare una reazione di iniziale titubanza, ricorda di osservare il tuo animale e procedere sempre rispettando i suoi tempi e modi, senza fretta
Come risolve: muso, zampa (bocca per i cilindretti)

Sm 3 Quadrato

Gioco 2 in 1: abbiamo due PS-Problem Solving che possono essere proposti al nostro pet separatamente e in successione.
PS n° 1
Nello spazio centrale si trova un piatto rotante che nasconde quattro vani in cui inserire i bocconcini. Nascondi i premi nei vari scompartimenti e poi lascia che sia il tuo amico a divertirsi e concentrarsi per capire come risolvere il rebus e trovarli tutti. Successivamente per aumentare la difficoltà potrai inserire anche il cilindro bloccante nel piattino centrale: dovrà estrarlo per far ruotare il piano e arrivare a tutti i premietti nascosti!
PS n° 2
Indicato per il cane: nel livello esterno si trova un altro problema cognitivo differente: otto cilindri a sezione quadrata da estrarre e spostare. Negli 8 vani nascondi i premi e poi chiudi con i cilindri forati per permettere di sentire l'odore dei bocconcini nascosti sotto di essi. Riempili tutti e lascia che comprenda come risolvere in modo positivo il rebus. Questo PS è indicato per Cani che utilizzano come strumento preferenziale di soluzione la bocca. Come ulteriore difficoltà, quando avrà compreso bene come risolvere il gioco, nascondi i premi solamente sotto alcuni cilindri, così andrai a stimolare la discriminazione olfattiva.
Come risolve PS1 piatto: muso
Come risolve PS2 cilindri: bocca

Sm 4 Labirinto

Questo è un gioco ideale per i Gatti ed indicato per Cani già esperti (livello difficile)
Costituito da un piano in cui è scavato un percorso obbligato: per potere raggiungere il premio finale, il tuo pet dovrà far scorrere i quattro perni fino alle uscite del labirinto.
Nascondi i bocconcini sotto il perno forato, fallo scorrere nel labirinto e poi lascia che si concentri per capire come risolvere il rebus.
Inizia utilizzando solo un perno, posizionalo vicino all'uscita. Mano a mano che diventerà più abile e capirà il modo di per risolvere il rebus, aggiungerai anche gli altri, posizionandoli gradualmente sempre più lontano dall'uscita del labirinto.
Ricorda di procedere per gradi e seguendo i progressi del tuo pet.
Come risolve: muso
Ideale anche per il gatto, che risolve con: zampa

Sm 5 Plexi e Sm 20 Plexi Small

Gioco educativo della linea "PLEXI": lo strato superiore in materiale trasparente rende il gioco più complesso! Formato da tre strati rotanti: su ognuno ci sono scompartimenti dove nascondere i bocconcini.
La sua particolare conformazione fa si che il tuo pet veda il bocconcino nascosto sotto, ma non possa raggiungerlo immediatamente: avrà bisogno di ragionare e comprendere come risolvere il rebus per trovare la soluzione. E' indicato per soggetti che hanno già esperienza nella gestione della frustrazione e dell'attività mentale.
Nascondi i bocconcini nei vari scompartimenti e poi lascia si concentri per capire come risolvere il rebus e trovarli tutti. Quando avrà ben compreso il procedimento, potrai renderlo più complesso utilizzando anche il cilindretto da incastrare, sotto il quale nasconderai un premietto. Il cilindretto dovrà essere tolto per poter far ruotare gli strati e arrivare a tutti i bocconcini nascosti.
Come risolve: muso (bocca per cilindretto)

Sm 6 Scacchiera

La Scacchiera è una divertente sfida per il nostro abile pet! Costituita da 6 caselle mobili inserite sulla base. Per arrivare ai premietti nascosti nella Scacchiera, il Cane o il Gatto deve spostare e far slittare le caselle.
Potrà utilizzare le zampe o il muso: in ogni caso dovrà utilizzare il fiuto e la sua intelligenza!
Il livello di difficoltà potrà essere adattato a seconda dell'esperienza e del suo entusiasmo. Per iniziare ti consigliamo di mettere i bocconcini in ogni spazio e lasciarne alcuni semiaperti per facilitargli la riuscita del gioco. In seguito, una volta che avrà compreso il gioco, andrai a chiudere e coprire bene i premietti con le caselle.
Come risolve: muso, zampa

Sm 7 e Sm 16 Tre Piani e Tre Piani Small

Questo gioco di Problem Solving è formato da tre strati rotanti sovrapposti con tanti spazi dove inserirete i bocconcini. Per raggiungere i premietti nascosti e risolvere il rebus il tuo amico deve far ruotare i vari livelli.
Potrà utilizzare le zampe o il muso: in ogni caso dovrà usare il suo fiuto e la sua intelligenza!
Il livello di difficoltà potrà essere adattato a seconda dell'esperienza. Ti consigliamo di iniziare riempiendo ogni foro con un premio. Infine potrai aumentare la difficoltà ulteriormente inserendo anche il cilindretto, che dovrà essere estratto per accedere ai piani inferiori. In due versioni, quella Small è pensata per Cani di taglia piccola e per i Gatti
Come risolve: muso (bocca per il cilindro)

Sm 8 Margherita e Sm 17 Margherita Small

In questo gioco cognitivo ci sono otto vani dove nascondere i premi: consigliamo di iniziare riempiendo ogni foro con un premio.
Potrà usare le zampe o il muso per far ruotare il piatto superiore: arriverà al boccone quando il foro corrisponderà allo scompartimento sottostante. Dovrà concentrarsi, usare il fiuto e la sua intelligenza!
Quando avrà compreso bene come risolvere il gioco, potrai nascondere i premi solo in alcuni degli scompartimenti. Infine, per il Cane, potrai aggiungere una ulteriore difficoltà inserendo il cilindretto forato in dotazione, che dovrà essere estratto affinché il piatto possa ruotare e tutti i premi nascosti possano essere trovati!
Come risolve: muso (bocca per il cilindretto)

Sm 10 Tre Cassetti + Tre Cilindri

Questo gioco di Problem Soving è "3 in 1":
1- I due cassetti laterali si aprono solo scorrendo, e per farlo il cane dovrà afferrare e tirare la cordicella.
2- Il cassetto centrale si apre invece alzandolo, sempre attraverso la cordicella.
3- I tre cilindretti vanno infine rimossi dal cane usando la bocca o le zampe.
Puoi variare la difficoltà usando solo alcune parti del gioco (esempio solo il cassetto centrale) oppure mettendo i premi solamente sotto alcuni (esempio solo sotto un cilindretto dei tre), in modo da stimolare la discriminazione olfattiva del Cane.
In questo gioco, più indicato per i Cani, potrà usare le zampe o il muso, ma è studiato principalmente per sviluppare l'abilità di afferrare con la bocca e tirare. Questo per alcuni individui è più semplice, mentre per altri è un compito assai difficile: ricordati di procedere per gradi nella scelta dei giochi educatici, non correre e non proporre prima del tempo giochi troppo complessi per il tuo amico.
Come risolve: bocca

Sm II La Torre

Questo gioco è "3 in 1": la torretta centrale (con due modalità di utilizzo) e i cilindri nella base.
1- Nella torre ci sono tre fori in cui inserire gli spinotti. Inizia con un solo spinotto: metti il premietto nello spinotto, e poi inseriscilo nella torre. Il Cane dovrà capire che, per arrivare al cibo, dovrà estrarre lo spinotto, tirando con la bocca la cordicella. Solo quando avrà capito come risolvere questo problema, potrai aumentare la difficoltà inserendo il secondo spinotto ed infine il terzo.
2- La torre ha due modalità di utilizzo, a seconda di come venga ruotato lo spinotto una volta inserito. Se la fessura in cui inserisci il premietto resta rivolta verso l'alto, il cane estraendo lo spinotto farà uscire contemporaneamente il premio. Ma c'è un'altra modalità: se la fessura nello spinotto in cui inserisci il cibo viene girata verso il basso, allora il premietto cadrà all'interno della torre e il cane dovrà capire che il suo premio si trova alla base della torretta, nella bocca di uscita dei premietti.
3- Nella base si trovano quattro cilindretti: il cane dovrà rimuoverli per arrivare ai premietti nascosti sotto.
Come risolve: bocca

Sm 12 Bascula

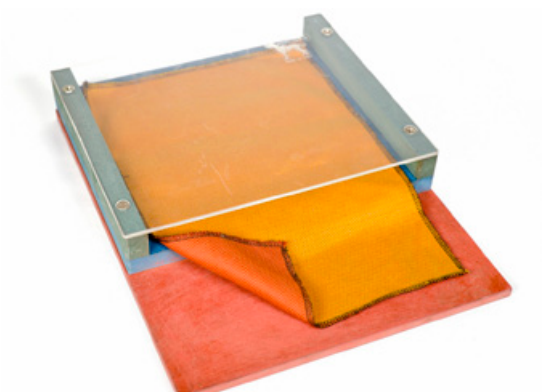
Per risolvere il problema e arrivare ai premi nascosti all'interno della bascula, dovrà farla ruotare sul suo perno. Potrà utilizzare la zampa o il muso, in ogni caso dovrà usare il suo olfatto e la sua mente!
Il gioco ha una paretina di legno che può essere inserita o tolta per modificare i livelli di difficoltà:
1- Inizia dalla modalità più semplice: inserisci la paretina di legno nella fessura e appoggia la bascula in modo che la sua parte posteriore sia sollevata.
2- Inserisci nella bascula dei premietti appetitosi: il cane non deve arrivarci con il muso, ma dovrà scoprire come far ruotare la bascula sul proprio asse, in modo da inclinarla in avanti e far scorrere fuori i premi.
Alcuni cani utilizzano la bocca, altri le zampe per far ruotare la bascula e risolvere il problema: non importa il metodo, ma la capacità del cane di affrontare e risolvere il problema proposto in modo positivo!
3- Una volta che il cane avrà ben capito il meccanismo, si potrà passare al livello di difficoltà maggiore: elimina il sostegno di legno. La bascula resterà verticale e il cane dovrà farla ruotare completamente e alla giusta velocità.
4- Infine puoi utilizzare anche i due cilindretti alla base, forati in modo che il cane senta l'odore dei premietti nascosti sotto: il cane dovrà rimuovere i cilindri forati per arrivare agli snack nascosti sotto e risolvere anche questa parte del rebus.
La bascula è un gioco indicato per Cani che hanno già maturato una certa esperienza nell'attivazione mentale. Ricorda comunque che la difficoltà di un gioco è sempre individuale.
Indicato soprattutto per Cani e Pappagalli.
Come risolve: zampa

Sm 13 Osso Plexi E Sm 14 Osso Plexi Grande

Gioco di Probem Solving della linea “PLEXI”: lo strato superiore in materiale trasparente, rende il gioco più complesso per il cane!
Questo gioco è formato da tre strati rotanti in legno, e quello più in alto in plexiglass trasparente. Su ognuno degli strati ci sono scompartimenti dove inserirete i bocconcini.
Nascondi i bocconcini nei vari scompartimenti, chiudi il gioco e lascia che sia il tuo pet a divertirsi nel capire come si risolvere il rebus! Una volta che avrà ben compreso come risolvere il gioco, inserisci (per il Cane) i cilindretti: dovrà sollevarli per raggiungere il premio nascosto sotto e procedere con la soluzione del gioco.
In due misure per cani di tutte le taglie.
Come risolve: muso, zampa (bocca per i cilindretti)

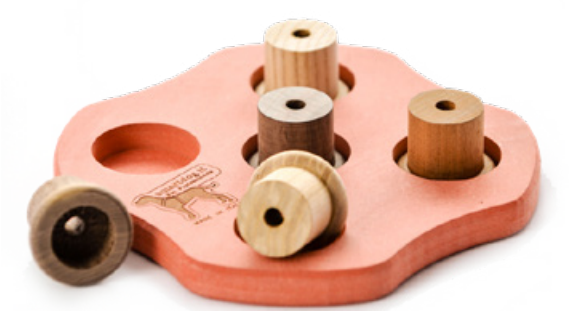
Sm 15 Tappeto

Gioco di attivazione mentale studiato per stimolare la capacità di utilizzare le zampe per risolvere problemi del tuo Cane.
Il tappetino va inserito sotto il piano in plexiglass, facendolo scorrere in modo che resti un lembo sufficientemente lungo fuori dal gioco. Inserisci i premietti vanno inseriti circa a metà del tappetino, in modo che non siano raggiungibili dal Cane con la lingua.
Posizionare il gioco in modo che possa osservarlo e studiarlo da diverse angolature.
Per risolvere il quiz il cane dovrà usare la zampa ed estrarre il tappetino: per alcuni cani potrebbe essere un gioco complesso e di grado difficile.
Come risolve: zampa



Sm 18 Cilindretti

Il gioco perfetto per iniziare! Cilindretti è adatto a Cani, Gatti e Conigli che si cimenteranno in questo gioco-rebus.
È costituito da cinque cilindretti che il nostro amico dovrà estrarre per arrivare alla soluzione del gioco. Una volta che avrà compreso come risolvere il problema, si può rendere un pò più difficile mettendo i premietti solamente sotto alcuni cilindri, così da allenare la capacità di discriminazione olfattiva.
Come risolve: muso, bocca, zampa



Sm 19 Un Cassetto

Gioco di attivazione studiato e pensato per sviluppare, soprattutto nel Cane l'abilità di tirare ed aprire e chiudere cassettini con la bocca.
Nascondi dei premietti nel cassetto e proponi al Cane il rebus. Puoi tenerlo in mano oppure appoggiarlo a terra, a seconda di cosa attivi maggiormente e metta più a suo agio il Cane.
Il gioco stimola la competenza nel cane di tirare con la bocca, che per alcuni (come i retriever) è innata, mentre per altri è più difficile da utilizzare, per cui la difficoltà è soggettiva e varia molto.
Come risolve: bocca principale, zampa secondario

Sm 21 Margherita Plexi E Sm 22 Margherita Plexi Small

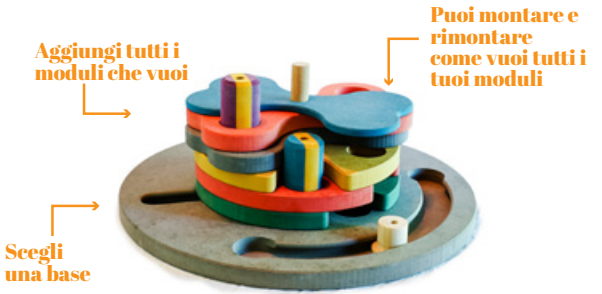
Difficoltà elevata, per individui esperti nel problem solving. La versione con il plexiglass rende il gioco più complesso: vede il bocconcino dalla trasparenza, ma non può raggiungerlo subito. Dovrà comprendere come trovare la soluzione al gioco senza entrare in agitazione o frustrazione, ma mantenendosi concentrato e riflessivo.
Una volta che avrà compreso davvero bene come risolvere il quiz, il gioco potrà essere reso più complesso inserendo anche il cilindretto dato in dotazione.
Come risolve: muso (bocca per cilindretto)

Sm 24 Zampa Slide

Due giochi in uno!
1- Binari scorrevoli: nascondi un bocconcino sotto il perno di legno forato, fallo scorrere nel labirinto e poi lascia che sia il Cane o il Gatto a divertirsi e concentrarsi per capire come farlo scorrere nel binario fino all'uscita e risolvere il rebus!
Puoi iniziare utilizzando solo un perno e mettendolo più vicino all'uscita: mano a mano che diventerà più abile e capirà il modo per risolvere il gioco, metti il cilindro più lontano dall'uscita. Infine aggiungi gradualmente tutti gli altri perni in dotazione .
Come risolve: muso, zampa
2- Cassetto: nel gioco è anche presente un altro rebus da proporre: nascondi un premietto sotto il coperchio con la corda e osserva come il Cane o il Gatto trova la soluzione per aprire il cassetto!
Come risolve: bocca, zampa

Infinity Brain

Infinity Brain è un brevetto innovativo di Smart Dog: il primo e unico gioco che puoi costruire in infinite combinazioni!
Una base e tanti moduli componibili da mettere e togliere, per comporre ogni giorno un rebus differente.
Pochi moduli per infinite combinazioni!



Boomcat
la nostra linea pensata per il Gatto

BOOMCAT è il primo gioco di Problem Solving per Gatti che permette di proporre al tuo micio un gioco sempre nuovo e sempre più complesso. Ogni tessera del puzzle contiene un gioco che può essere risolto secondo le capacità e le preferenze del gatto. Il micio amerà muoversi sopra e attorno al gioco, cambiare tessera, pensarci e risolvere il rebus come preferisce, sviluppando così concentrazione, pazienza e nuove abilità solutive. Disegnato da Manuela Pintore, Consulente in Relazione Felina SIUA e Educatrice Cinofila in collaborazione con dr Eleonora Mentaschi, Master in Medicina Comportamentale degli Animali d'Affezione.

Sm 201 Abacus Boomcat

Per arrivare ai premietti nascosti il nostro micio dovrà fare scorrere e slittare le sfere e i bastoncini utilizzando le zampe per estrarre i bocconcini: gli serviranno anche fiuto e molta pazienza Scegliamo dei bocconcini particolarmente graditi al nostro gatto, all'inizio preferiamone di una consistenza non troppo morbida, in modo che possano scivolare facilmente; facciamo attenzione anche alla grandezza del premio, in modo che non si incastri. Per renderlo più complesso, successivamente, potremo usare un numero inferiore di bocconcini, fino ad arrivare solo a uno o due pezzettini: più il bocconcino è piccolo, più sarà difficile raggiungerlo ed estrarlo

Sm 202 Tunnel Boomcat

Alleniamo la capacità del gatto di scovare il bocconcino nascosto: potrà infilare la zampa in uno dei fori, o scegliere di provare ad infilare la zampa in una delle due estremità. Inizialmente i bocconcini saranno più grossi, numerosi e semplici da afferrare, poi la difficoltà potrà crescere diminuendo il numero e la grandezza dei premi.

Sm 203 Rolling Boomcat

Per arrivare ai premietti nascosti nei vani sottostanti, il gatto dovrà spostare e far slittare i rulli. Potrà utilizzare le zampe o il muso: la scelta è individuale, ed è sempre quella giusta per lui. Il livello di difficoltà potrà essere adattato a seconda dell'esperienza del gatto: per iniziare, si possono mettere i bocconcini nello spazio sottostante lasciando i rulli più scostati lateralmente, in modo che sia semplice raggiungerli. Per rendere il gioco più complesso, nasconderemo i premi esattamente sotto i rulli e il gatto dovrà spostarli completamente per raggiungere i bocconcini.

Sm 203 Fishing Boomcat

Si pesca! Nasconderemo i premietti tra un cilindro e l'altro e dentro i due bicchierini: il gatto dovrà "pescare" con la zampa i bocconcini infilati nei bicchieri e far scorrere verso l'esterno quelli sistemati tra i cilindri. La grandezza e la consistenza dei premietti potranno rendere più complesso il recupero: pescare richiede pazienza e precisione.

smartdog.it
Pet Professionals

SCAN

Tel 347 3898435 (dall'Italia)
Tel +39 351 5224476 (abroad)
info@smartdog.it | www.smartdog.it
Follow us on “Smart Dog” and “Smart Dog Italia”

#Ilovesmartdog