



# Manuale del CercaTrova® Game



Omaggio riservato  
agli Educatori Cinofili



Foto di Elena Barbini

## **Presentazione dell'attività sportivo-cinotecnica CercaTrova® Game. Manuale riservato agli Educatori Cinofili**

**Istruttore: Livio Guerra; Tutor, testi e immagini: Maria Gianfilippi de Parenti; Tutor: Andrea Pellizzari**

# Introduzione

*La ricerca olfattiva è come una sinfonia, in cui il conduttore è il direttore d'orchestra e il cane suona tutti gli strumenti (Livio Guerra)*



Dopo un'esperienza pluriennale nella formazione delle unità cinofile di Protezione Civile per la ricerca dei dispersi in superficie e su maceria, Livio Guerra ha ideato il CercaTrova® Game<sup>1</sup>, un'attività cinotecnico-sportiva di ricerca olfattiva che contribuisce a incrementare l'expertise socio-relazionale del cane, la sua prosocialità, con priorità assoluta verso il benessere psicofisico e verso il potenziamento della relazione con il conduttore, attraverso la comunicazione non verbale. La tecnica di ricerca qui utilizzata è quella detta "a scovo" o "a cono d'odore". Il cane non segue una pista né una traccia sul terreno e non gli viene dato alcunché da annusare ma, naso all'aria, raccoglie le particelle d'odore emesse dalla persona nascosta e trasportate dal vento. Le segue nell'aria fino ad arrivare a trovare la fonte di emissione, cioè il figurante nascosto alla sua vista. Si tratta di una pratica molto semplice, ma efficace.

L'addestramento di un cane nella ricerca di persone si innesta sull'individualità del cane e sulla sua realtà pregressa. Elicita le motivazioni collaborativa, perlustrativa, prosociale. In questo gioco (vedi il Regolamento<sup>2</sup> pubblicato sul sito AiCS Cinofilia) il cane vince sempre: se le difficoltà proposte sono troppo alte, infatti, si innescano frustrazione e rinuncia, e si perde il desiderio di giocare alla ricerca.

<sup>1</sup> <<https://www.livedog.it/cercatrova-game/>>

<sup>2</sup><[www.aicscinofilia.it/wp-content/uploads/2021/11/CercaTrova\\_Regolamento\\_New-8b.pdf](https://www.aicscinofilia.it/wp-content/uploads/2021/11/CercaTrova_Regolamento_New-8b.pdf)>



Tutti i cani amano utilizzare appieno il loro naso, ne hanno bisogno; l'atto stesso del fiutare comporta concentrazione e quindi stimolazione mentale. Per questo le attività olfattive sono altamente gratificanti e appaganti, e impegnano il cane fisicamente e mentalmente. Facendo corrispondere al training forti emozioni positive, il cane proverà piacere a ripetere l'esperienza e a svolgerla con sempre maggior determinazione.



Inoltre, le attività olfattive portano beneficio anche alla relazione con il referente umano, e di conseguenza migliorano il benessere generale di entrambi. Il cane che partecipa a questo tipo di attività, oltre ad aumentare la capacità di concentrazione e di superamento della frustrazione, migliora le capacità propriocettive in termini di movimento e di autoefficacia percepita<sup>3</sup>. Il partner umano (qui chiamato conduttore) migliora la sua capacità di autocomprensione e di comunicazione, e riesce a sperimentare quanto sia importante autorizzare il proprio compagno ad allontanarsi in autonomia, pur svolgendo un'attività assieme: in questo delicato equilibrio fra centrifugazione e centripetazione, nella concertazione sociale a svolgere un'attività appagante, si trova una delle dimensioni più belle della relazione fra il cane e il suo conduttore.



<sup>3</sup>C. De Giovanni, *Il mondo olfattivo del cane, un'opportunità per tutti*, in AIECI Update, la rivista dell'Associazione Istruttori ed Educatori Cinofili Italiani, n. 03, numero monografico dedicato alle attività olfattive, 04/2019.

# Stage di approccio Iniziale al CercaTrova®

Le fasi iniziali del CercaTrova® Game possono efficacemente svolgersi durante una giornata di stage: si pongono qui le basi per proseguire poi l'attività sportiva oppure la ricerca ludica in ambiente naturale.

I paragrafi seguenti danno solo delle indicazioni di massima, perché ogni training va calibrato sul singolo binomio, dopo una lettura attenta della situazione di partenza.

## Preparativi

Durante la giornata di stage, i cani svolgono l'attività singolarmente a turno, restando in auto (o in un kennel tranquillo) durante gli intervalli. I cani dovranno indossare una pettorina, preferibilmente ad H, ed essere condotti con un guinzaglio lungo almeno 2 metri. I conduttori non svolgono intensa attività fisica: bastano vestiti comodi.



I figuranti che “simulano” la persona dispersa utilizzeranno dei premi in cibo. Se ci sono intolleranze alimentari, invece degli insaccati si potranno utilizzare altri bocconcini appetitosi (anche formaggio, o carne disidratata, non biscotti o crocchette, solitamente meno appetibili). I figuranti potranno avere anche giocattoli (trecce, salsicciotti) per ingaggiare cani non motivati sul cibo.

## Primo step (cane al guinzaglio)



Ogni figurante del CS premia C, un bocconcino alla volta, ma soprattutto con molti “bravo!” (gratificazione sociale).  
Se C risultasse troppo irruente nell’approccio, ciascun figurante adeguerà la sua comunicazione, anche chiudendo l’interazione o uscendo dal cerchio. Il trainer deve preoccuparsi di cogliere i segnali di disagio del cane, superare eventuali difficoltà di approccio, sbloccare situazioni particolari di sfiducia o timore.  
Se l’arousal è troppo alto, i bocconcini non vanno dati direttamente dalla mano, ma posti a terra a distanza adeguata per migliorare la concentrazione.  
Non si forza alcun cane ad avvicinarsi.

Si predispongono, con almeno quattro persone, un ampio “cerchio di socializzazione” CS (o un semicerchio, o addirittura una riga di persone, se il cane manifesta insicurezza nell’approccio con gli sconosciuti).  
Il conduttore D si avvicina al CS tenendo il cane C al guinzaglio lasco, effettuando una traiettoria curvilinea e lasciando che C prenda confidenza con ogni persona del CS. Se il cane manifesta incertezza nell’avvicinamento, D si posizionerà fra il cane e la persona del cerchio, assumendo il ruolo di mediatore.  
Nell’approccio al cerchio di socializzazione è fondamentale l’uso della pettorina e del guinzaglio lungo. Tenendo presente il momento di novità e l’osmosi emozionale, il trainer deve mettere a suo agio il conduttore affinché non trasmetta tensione al cane.



Terminato e ripetuto alcune volte il giro, quando il cane si muove con sicurezza da una persona all'altra del CS, uno dei figuranti esce dal CS e si allontana, mantenendo su di sé l'attenzione di C e facendosi seguire.

Il conduttore D accompagna C con il guinzaglio morbido; ogni tre o quattro passi il figurante F1 si china in posizione di accoglienza, ingaggia C, si fa raggiungere e lo premia con un bocconcino (centripetazione in movimento).

Per cani che hanno problemi a relazionarsi con le persone, l'avvicinamento iniziale non si farà al cerchio di socializzazione, ma direttamente su un unico figurante, che ingaggia il cane inizialmente da solo, e poi allontanandosi pian piano.

L'atteggiamento di F1 deve corrispondere allo stato di attivazione del cane.



Progressivamente si porta così il cane - se già non lo sa fare - a scoprire che relazionarsi correttamente con l'estraneo è bello e piacevole.

La dimensione del figurante comincia a diventare estremamente rilevante nei confronti del cane: il cane inizia a trovare interessante la presenza d un estraneo.

Si usa il cibo come ingaggio, ma per alcuni cani potrebbe essere meglio usare un giocattolo, e per altri è sufficiente e gratificante l'interazione piacevole con l'estraneo.

In questa fase il conduttore comincia ad assumere una funzione innovativa e stimolante, di guida e di assenso rispetto a un'esperienza nuova. Un proprietario che, in questa fase, tirasse il guinzaglio trasmetterebbe al cane un chiaro segnale di diniego rispetto all'attività che sta svolgendo.



Mentre F1 si stacca dal cerchio di persone, ingaggiando il cane in modo assolutamente positivo, il conduttore segue il cane. Si valuta la situazione e si vede come C si riferisce e segue F1, guinzaglio a terra. È necessario favorire sempre la comunicazione non verbale. Se C segue sicuramente F1, e si muove in autonomia, D lo raggiunge e lo gratifica tranquillamente con la voce.



Se C è sicuro di sé, a questo punto il conduttore D riprende il guinzaglio e lo trattiene, mentre F1 stimola il cane a guardarlo e, come risposta alla sua attenzione, si muove e si mette dietro un prisma (o un nascondiglio - vedi il Regolamento), controllando che C mantenga l'attenzione su di lui. A questo punto D lascia il guinzaglio, e il cane mette in atto un detour per raggiungere F1 e venir premiato. Aumenta così anche l'autostima del conduttore e, per osmosi, l'appagamento di entrambi.

La coppia ritorna alla partenza con il figurante F1 che continua a interagire e a galvanizzare C. Poi F1 si arresta e, finito il gioco, D recupera su di sé l'interessamento di C ed esce con lui dal set, lodandolo e facendogli fare una bella passeggiata; ovviamente non va rimesso in auto subito.



## Secondo step (cane al guinzaglio)

I prismi (almeno 6 o 8) sono disposti ai lati di un corridoio immaginario, all'interno del quale avanzerà il conduttore; sono aperti e, nell'ordine, da una parte e dall'altra del corridoio, vi si nascondono due o tre figuranti.

Il figurante F1 (cioè colui che nella prima fase ha maggiormente interagito con il cane) resta, a vista, nella posizione di partenza, accoglie il cane C al suo arrivo e lo gratifica con dei bocconcini; nella memoria a breve termine, a C è rimasta la positività dell'esperienza precedente.

Al segnale "Passivo!" del trainer, F1 si alza e dà le spalle al cane, rimanendo fermo; D riprende su di sé l'attenzione del cane, sempre al guinzaglio, fa qualche passo e lo lascia a terra, in modo che C proceda libero nel corridoio dei prismi.



Il conduttore D, avanzando, favorisce il fatto che C capisca che, se va avanti, troverà “per caso” delle persone che lo gratificano (non si tratta ancora di ricerca olfattiva). L'ultimo figurante scovato esce dal prisma, sempre gratificando il cane; ritornano quindi lungo la strada già percorsa e raccolgono in gruppo gli altri figuranti, tornando assieme e continuando a lodarlo. Il trainer deve valutare quanto il cane “regga” lo stress di camminare in mezzo a un gruppo di persone sconosciute.

Per alcuni cani particolarmente apprensivi rispetto alla situazione sociale, sarà già molto riuscire a camminare in presenza di estranei, senza avvicinarsi ai prismi, svolgendo assieme al conduttore e ai figuranti - in linea, non raggruppati - un percorso di socializzazione ambientale e generale. Spazio e movimento possono offrire la possibilità di superare lo stress della eccessiva vicinanza a persone sconosciute. Per altri cani, preoccupati rispetto a persone accovacciate nel nascondiglio, i figuranti non staranno dentro, ma dietro al prisma.

Il conduttore D, in generale, non deve chiamare C per nome, per non centripetarlo su di sé, distraendolo dall'attenzione verso i figuranti. Alla fine di ogni step lo condurrà fuori dal set al guinzaglio, ma l'uscita dev'essere sempre giocosa, non deve corrispondere a una punizione per l'interruzione di un bel gioco.



## Terzo step (invio)

I prismi sono aperti (ad esempio 4 a destra, 4 a sinistra rispetto al “corridoio” sul quale si muoverà il conduttore, e i figuranti - tre o quattro in tutto - sono nascosti dentro, nessun figurante ad attendere il binomio. Il figurante nel primo prisma F1 che aveva lavorato precedentemente.

Il conduttore D arriva con il suo cane C al guinzaglio, già in attesa rispetto alla situazione: “dove sono finiti tutti?”. Per entrare nella cornice del gioco, D può ingaggiare C con un “sei pronto?”.

Allineamento, sgancio, invio: D sgancia il guinzaglio, tiene la pettorina e allinea C facendo tre o quattro passi, senza tirare o spingere C, ma semplicemente dandogli la direzione con il gesto e con la voce; tenderà il braccio in avanti e dirà “Cerca!” (oppure “Trova!”, se già usa il “cerca” per ricerche olfattive di altro tipo). Il cane dovrebbe essere già motivato a raggiungere i figuranti.

Quando C raggiunge liberamente un figurante, questo lo premia allegramente con i bocconcini e la voce (attenzione sempre al livello di arousal); D lo raggiunge e lo gratifica con la voce, quindi lo riaggancia al guinzaglio, lo riporta nel corridoio e lo invia di nuovo.



Quando C raggiunge l'ultimo figurante, D lo raggiunge e lo gratifica con la voce, ma non lo riaggancia al guinzaglio. C viene chiamato per nome da un cerchio di persone (detto Cerchio Magico) che nel frattempo si è posizionato nei pressi dell'ingresso del set, e lo raggiunge per essere premiato da tutti.

È in questo step che, pian piano, si inserisce la dimensione olfattiva, oltre a quella visiva. Se il cane avverte una folata di vento, la seguirà per raggiungere il figurante, già prevedendo che cosa accadrà alla conclusione della sua ricerca.

Il proprietario viene coinvolto in un ruolo più dinamico e di referenza, perché comincia a inviare il proprio cane in autonomia, allineandolo prima nella direzione desiderata. Si inserisce qui un segnale verbale mai sentito prima dal cane: "Cerca!" oppure "Trova!".

È qui che si vede il cane che ha maggiore o minore autonomia, e se ha una maggiore o minore fiducia in se stesso.

Al termine della ricerca, il jackpot finale è il cerchio magico che richiama il cane per premiarlo. Il proprietario (con la prossemica, con qualche passo verso il cerchio) deve soltanto dare l'assenso rispetto al fatto che il cerchio venga raggiunto. Il cane esce dall'esperienza con l'autostima al massimo; aumenta la referenza, l'autoefficacia, l'allineamento del binomio.

Al termine di ogni sessione, non si mette subito il cane in auto, ma si fa un giretto rilassante.



## Quarto step (conferma dell'invio)

Nell'ultimo step della giornata di stage, il binomio acquisisce maggiore fluidità con un lavoro analogo a quello del terzo step, con i prismi più chiusi, oppure con difficoltà minori o maggiori a seconda della situazione del binomio.

Il trainer deve sempre preoccuparsi che il cane desideri svolgere l'attività e non perda la motivazione.

Dovrà andarsene con il desiderio di rifare un gioco così divertente.



## Conclusione dello stage

Al termine della giornata, ogni binomio avrà realizzato diversi obiettivi: la capacità reciproca di guardarsi; da parte del cane, il contenimento dell'arousal e il raggiungimento della calma per ricevere indicazioni, distraendosi da possibili fissazioni; oppure la maggior fiducia nell'allontanarsi dal proprietario e nell'avvicinare gli estranei (o, ad esempio, per un cane di tipo nordico, l'attenzione a seguire da lontano le indicazioni del conduttore); da parte del conduttore, la capacità di dare le indicazioni non sotto forma di imposizioni, ma di invito a un gioco condiviso, e la maggior fiducia nel proprio cane.

Si lavora sempre sulle capacità cognitive, sull'autonomia e sulla collaborazione, ma anche sugli autocontrolli, attivando o abbassando l'arousal, per favorire l'apprendimento grazie al divertimento.

Conduttori un po' ansiosi e performativi andranno guidati dal trainer con tranquilla fermezza. Il trainer non farà mai confronti fra i cani presenti.

Adatterà lo schema al binomio senza mai mettere il cane a disagio.

Il conduttore non dovrà mai dire "No!" al cane, perché comprimerebbe la sua voglia di fare; nel caso in cui il cane si allontani o non si ricordi che cosa sta facendo, si limiterà a richiamarlo per indirizzarlo di nuovo, senza deprimerne l'entusiasmo.

Alcuni individui più insicuri necessitano di maggiori conferme da parte del conduttore, anche se la motivazione perlustrativa è forte e si muovono in autonomia. In questi casi si dovrà lavorare maggiormente sulla fiducia e sull'autostima. Anche le passeggiate con altri cani e altri proprietari possono risultare utili.

Attenzione, con i cani più promettenti, a non farsi prendere dalla smania performativa: evitiamo di esagerare, rischiando di fare danni e poi dover tornare indietro. Se si desidera proseguire con un'altra giornata di stage, si potranno inserire i rinvii diretti, la segnalazione, ecc.

## Step successivi

Alla prima giornata di stage si potrà dar seguito con sessioni settimanali di mezz'ora circa, nel campo di gioco CercaTrova® oppure in ambiente naturale (i figuranti non si nascondono nei prismi, ma in nascondigli naturali). La pratica del CercaTrova® Game prevede che, al termine del percorso formativo nel campo del gioco, il cane superi una serie di ostacoli (salto, tubo, palizzata, passerella) prima di effettuare la ricerca e di segnalare esattamente la posizione del figurante.

