

提示（Cue）的選擇

懂得使用提示，會讓周邊的朋友、老人家非常的開心，可以讓不愛寵物的人開始愛寵物，可以改變很多人對於養狗養貓的刻板印象。舉個例子來說，教導躺下不要動，如果您說躺下，您的狗狗躺



了，那只是一隻【聽話的狗狗】，可是如果您用的提示是【ㄅ一ㄨ、ㄅ一ㄨ、】，然後牠就像中槍一樣倒地不起，別人會說這是一隻【聰明的狗】。當我們教狗狗拿雜誌的時候，您可以把拿雜誌的提示定為【雜誌】，然後下達提示的時候就說【小花，去幫我把我最喜歡的那本（雜誌）拿過來給我】，其實提示只有【雜誌】兩個字，但是因為運用得宜，就變成一個完全聽得懂人話的狗了，其實狗狗聽到的可能只是【小花，!@^%#\$@^!*@&^#%# 雜誌 * & @ \$ @ @ & ! * ! &】也因為如此，選擇提示的名稱之前，您一定要三思想清楚，確定了就最好不要改，不然很容易混淆您的寵物的。

- 運用在生活之中
- 多一點創意
- 多一些變化
- 不要使用刻板的名稱

開始訓練

教導玩遊戲

拳擊、用嘴含咬、撫養、突襲.....都是正常的狗貓行為，透過這些行為，狗狗貓貓得以練習社會行為的技巧，逐漸的成熟並且適應成年的社會體系，大約從牠們兩個月齡起，狗貓就會把大量的注意力放在人類身上，並且用一樣的標準和人類互動。狗貓還小的時候，這些動作您覺得可愛，也不覺得有什麼不對，但是長大以後，同樣的動作，對您來說就成了問題，比如說小時候咬您的手，您還很開心，長大以後咬您的手，您因為無法忍受疼痛，開始討厭牠咬手的行為，對狗來說，這是一個衝突的問題，所以我們必須先學會正確和狗狗遊戲的模式。



握緊您手中的玩具，讓牠含咬，並且抖動您的手，因為牠會把這個玩具當成獵物，您抖動玩具就宛如獵物的掙扎，牠會非常喜歡而且有快感。您還要慢慢地築高牠的慾望，有時候您要緊緊把玩具握住不動就像獵物死亡一般，站穩，別被牠拉倒了，等牠一鬆口，玩具馬上活起來，再讓牠含咬拉扯。遊戲中如果牠咬到您的手，立即停止遊戲，遊戲結束時，使用零食來換回玩具，平時也不要將玩具丟在地上，牠會對玩具逐漸失去興趣。記得，由您開始和牠玩耍，也由您決定停止的時間。

有些狗一開始不愛玩玩具，先不要主動找牠玩，先把零食塞進玩具裡讓牠吃，牠會慢慢的喜歡這個玩具，之後才開始運用玩具玩

遊戲，拉扯的過程，您不可以老是贏牠，您需要讓牠贏，牠才会有參與及快感。萬一牠將玩具拿到一旁自己玩，您也不要追，那只會教導牠，讓主人追更好玩，您只需要等待，有一天牠會突然發覺，自己玩並沒有意思，牠就會拾回玩具和您一起玩玩具了。

重點記憶

- 拳擊、用嘴含咬、撫養、突襲都是正常的狗貓行為
- 透過遊戲練習社會技巧
- 2個月齡就開始把注意力放在人類身上，並且用同樣的標準和人類互動
- 以前小的時候不是問題，但是長大就變成問題了
- 不可以打臉，會導致粗魯的遊戲模式
- 當牠粗魯的遊戲時，停止互動
- 咬到人就停止遊戲
- 您來決定遊戲停止的時間
- 用食物換玩具
- 築高牠的慾望

為什麼要教導動物坐下？

從狗開始想起

狗狗不能同時做兩件事，狗狗不可能在坐下的同時起來撲人，所以，當狗狗要撲人的時候，您教牠坐下，牠就不會撲人，您就不需要因為撲人的問題而處罰牠了。其實牠撲人是想要親近人類，當您教了坐下之後，牠可以坐下得到人類的親近，不再被制約成撲人才可以親近人類，坐下變成牠親近人類的第一步。



引導模式

運用引導模式來教導坐下時，首先要把食物拿在手中，放在狗狗的鼻子前方3-5公分的地方，讓狗狗嗅聞，慢慢的把零食舉高，朝著頭的上方移動，讓狗狗不自覺的為了吃零食而坐下，在坐下的同時，按下響板，然後將 Treat 丟在地上，讓牠自己站起來去撿，這樣您就有機會再引導牠坐下了。

重點記憶

- 使用引導的方式
- 讓牠站起來拿零食
- 可以使用手勢
- 聽不懂英文的人也聽不懂大聲說英文
- 運用語言口令暗示時，要輕聲



捕捉模式

用捕捉模式教導牠們坐下



運用捕捉模式，就好像您拿著數位相機，在旁邊等待事情的發生，然後按下快門，整個過程不需要暗示您的狗狗，只需要等待而已。在牠自己坐下來的同時，按下響板，然後給牠Treat。因為您不需要暗示您的狗狗，所以這種捕捉模式的訓練方法，不需要使用手勢。只要等待牠的行為發生就可以了。您可以利用看電視的廣告時間來捕捉，也可以再您伸展筋骨或是休息的時候來訓練。運用捕捉模式來訓練時，不要把獎勵的零食送到牠的面前，直接丟在地上，讓牠站起來撿。這有兩大好處，一是狗狗會更喜歡這種方法，二是為了吃零食，牠必須站起來，您就會有機會再次捕捉到牠坐下的動作。

- 使用捕捉的方式 (Capture Method
- 讓牠站起來拿零食
- 不要使用任何手勢
- 等待行為發生時 Click&Treat
- 可利用看電視的廣告時間訓練

待續.....[幫助我們](#)