



MARCADORES Y COMANDOS

M^a José García

¡ HOLA DE NUEVO !



En este Dossier te voy a describir cuales son los **MARCADORES** y **COMANDOS**, que **te aconsejo utilizar**, tanto para el día a día como para tus Sesiones de Entrenamiento con tu Perro.

Pero antes, te explico la diferencia entre ambos.

MARCADORES

Son señales verbales que le informan al perro acerca de lo que está haciendo o va a hacer.

COMANDOS

Son señales verbales, que le informan al perro, que haga algo en concreto que le pedimos.

Lo vas a entender mejora con los ejemplos.



PARA EL DÍA A DÍA

MARCADORES

01 **DE ACIERTO**
Le indica al perro que ha hecho algo bien y que recibirá un premio.
Por ejemplo: **BIEN**, BUENO, OK, YES

02 **DE AYUDA**
Le indica al perro que se está equivocando en algo que hace.
Por ejemplo: **HA-HA**, NO-NO, UY-UY

03 **EMOCIONAL**
Le indica al perro que ha hecho algo bien y que estamos contentos por ello, aunque el premio aún no se le dará.
Por ejemplo: **BUEN CHICO**, BIEN HECHO, ASÍ ES

COMANDOS

01 **DE LLAMADA**
Le indica al perro que tiene que venir cuando lo llamamos
Por ejemplo: **AQUÍ**, VEN, VEN AQUÍ

02 **DE LIBERTAD**
Le indica al perro que puede jugar, correr, etc... hacer lo que quiera.
Por ejemplo: **LIBRE**, A JUGAR, CORRE

03 **DE JUEGO**
Le indica al perro que puede coger el juguete que tenemos y forcejear.
Y otro para que suelte
Por ejemplo: **YES**, TACH, COGE / **FREE**, SUELTA, AUCH

NOTA: Los ejemplos en negrita, son los que yo utilizo

Consejo

Si quieres que tu perro te entienda perfectamente,
utiliza siempre las mismas palabras
tanto tú, como quien viva con el perro.
Así se confundirá menos y realizará con mayor certeza lo que se le pida.

PARA LOS ENTRENAMIENTOS

MARCADORES

01 DE ACIERTO

Le indica al perro que ha hecho algo bien y que recibirá un premio.

Por ejemplo: **BIEN**, BUENO, OK, YES

04

DE ESTABILIDAD

Le indica al perro que está realizando bien una conducta, pero el premio no lo tendrá, hasta escuchar el marcador de Acierto.

Por ejemplo: **ESO ES**, ASÍ ES, GOOD

02 DE AYUDA

Le indica al perro que se está equivocando en algo que hace.

Por ejemplo: **HA-HA**, NO-NO, UY-UY

05

DE CONEXIÓN

Le indica al perro que debe de concentrarse en nosotros, porque comenzamos a entrenar.

Por ejemplo: **PREPARADO?**, A ENTRENAR, A TRABAJAR

03 EMOCIONAL

Le indica al perro que ha hecho algo bien y que estamos contentos por ello, aunque el premio aún no se le dará.

Por ejemplo: **BUEN CHICO**, BIEN HECHO, ASÍ ES

06

DE ACTIVACIÓN

Le indica al perro que vamos a pedirle que haga algo con mucha intensidad y rapidez.

Por ejemplo: **READY?**, PREPARADO?, VAMOS?

NOTA: Los ejemplos en negrita, son los que yo utilizo

Un detalle

Cada MARCADOR tiene que ser una palabras distinta, bien diferenciada del resto.

Algunos ejemplos de los marcadores, son las mismas palabras, pero no es porque se deban utilizar las mismas, es para que tu elijas la que te sea más cómoda y natural, e incluso, puedes pensar otras palabras.

PARA LOS ENTRENAMIENTOS

COMANDOS

01 DE FIN DE CONDUCTA
Le indica al perro que eso que ha hecho ya finaliza, pero que se sigue entrenando.
Por ejemplo: **OK**, YA, VALE, ALE

02 DE FIN DE LA SESIÓN
Le indica al perro que se ha terminado la sesión de entrenamiento.
Por ejemplo: **SE ACABÓ**, FIN, YA VALE

03 DE LIBERACIÓN
Le indica al perro que tiene libertad para irse a olfatear, correr o socializar con otros perros o personas.
Por ejemplo: **LIBRE**, A JUGAR, CORRE

04 DE JUEGO - MORDER / SOLTAR
Le indica al perro que puede jugar a forcejar con el mordedor que tenemos y luego, que tiene que soltarlo.
Por ejemplo: **YES**, TACH, COGE / **FREE**, SUELTA, AUCH

05 DE JUEGO INTERCAMBIO
Le indica al perro que puede cambiar entre los dos juguetes que tenemos
Por ejemplo: **YUP**, CAMBIO, YES, TACH

06 DE COGER - TRAER
Le indica al perro que coja el juguete que le hemos lanzado y que lo traiga
Por ejemplo: **GET-IT**, COGE, TRAE, TOY

NOTA: Los ejemplos en negrita, son los que yo utilizo

Un detalle

Al igual que con los Marcadores, **los COMANDOS**,
tienen que ser palabras distintas, bien diferenciadas del resto.



EJEMPLOS DE COMANDOS

OBEDIENCIA

- **CLOSE** para la Posición Base
- **SIDE** para el Junto a la Izquierda
- **FRONT** para el envío hacia delante
- **CONO** para rodear los conos
- **STOP y GIRO** para las paradas
- **DO-APPORT, TAKE y MI-APPORT** para coger los Apport de Derecha, Centro e izquierda
- **CENTRO** para el envío hacia delante de los apport
- **STAY, TOC y PLATZ**, para las posiciones sobre la marcha de Pie, Sentado y Tumbado
- **LIG, O PIE y A SIT**, para el cambio de posiciones, Tumbado, de Pie y Sentado.

HABILIDADES

- **SWIN y RAW** para los giros derecha e izquierda
- **ENTRE** para colocarse entre las piernas
- **PASA** para pasar en las piernas
- **GIRA** para rodar
- **A y E** para dar patitas
- **CRA y CRE** para cruzar patitas
- **PAC** para el giro alrededor
- **1 y 2** para los giros hacia atrás alrededor
- **SALUDA** para hacer el osito
- **MERCI** para la reverencia
- **GO BACK** para andar hacia atrás
- **AVANZA** para andar hacia delante
- **FUSS, SIDE, HEEL y NEXT** para los 4 juntos principales
- **VAULT** para rebotar sobre algo

MUY IMPORTANTE



No hace falta que tengas tantos Marcadores y Comandos, pero si un mínimo de ellos y que siempre sean los mismos para cada conducta en concreto.

Y sobre todo, piensa bien cuáles van a ser, para que se diferencian bien entre ellos.

Así conseguirás que tu perro lo entienda todo mucho mejor, que tenga menos errores en su ejecución y que las sesiones de entrenamiento sean mucho más eficaces, claras y productivas.

Espero que este Dossier de Marcadores y Comandos, te ayude en el entrenamiento con tu perro y comiences a tener mejores resultados en tus sesiones.

M^a José

info@funnydogstraining.com
FUNNYDOGSTRAINING.COM

