**PUPPY DAY**

**JUEGOS CANINOS**

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

Puppy Day

Juegos caninos para todas las edades y niveles de preparación.

\* Socialización

\* Repaso de conductas básicas

\* Paseo

\* Competencias de Juegos con sus guías

Programa de Actividades

12 hs.

Recepción, pago de inscripción, socialización.

Perros con correa

13 .30hs.

Repaso de conductas básicas ( Cecilia Tizziani y Claudia Virginillo)

14 hs.

Caminata de recuperación. Caminamos por un lugar acotado, los que quieran soltar a sus perros lo podrán hacer.

14.30 hs.Juegos

Juego 1 CONDUCCIÓN EN SLALOM

Participantes 1 guía y 1 perro.

Trotar ida y vuelta en slalom sin saltearse y sin tirar los obstáculos (20m)

Gana el primero en llegar, sin haber tirado ninguna estaca y con el perro de la correa

Juego 2 PRESA

El perro debe morder un trozo de soga y mientras juegan a tironearlo deberán avanzar 10 m sin soltar la soga. Gana el primero en llegar con la soga en la bocadel perro y el guía con el otro extremo en la mano. ( no importa que la suelten durante el trayecto)

JUEGO 3 TRAER LA PELOTA

El guía arroja una pelota a un mínimo de 3 metros dentro de su andarivel

El perro debe recogerla y volver hacia el guía acudiendo al llamado ( no importa si no la entrega, debe entrar en el recinto con la pelota en la boca).

Al entrar en el recinto podrá arrojar una nueva pelota. El guía deberá recoger las pelotas que entren en el recinto y colocarlas dentro del balde. Cuando el juez marque el tiempo ganará el que tenga mayor cantidad de pelotas en su balde.

JUEGO 4 ACUDIR AL LLAMADO

El guía se coloca en un extremo del andarivel y el perro queda en el opuesto. (cachorros 3 metros, adultos 10 metros)Los cachorros que aún no tengan permanencia podrán ser sujetados por un ayudante del equipo. A la orden del juez los guías deben llamar a su perro y éste debe acudir hacia su guía lo más rápido posible.

Gana el que llegue primero.

JUEGO 5 ACEPTAR MANIPULACIÓN

Se colocará un canasto con prendas en un extremo del andarivel

En el otro extremo estarán los guías con sus perros.

A la orden de partida los guías deben conducir a sus perros hacia los canastos y deberán ponerles prendas a sus perros hasta que el juez marque el tiempo. En ese momento deberán correr hacia la línea de llegada con su perro disfrazado.

El ganador será aquél que haya llegado primero y con más prendas colocadas en el perro

JUEGO 6 TRABAJO EN EQUIPO

Por equipos

Se formarán equipos de 3 perros con sus guías.

Cada equipo colocará en su andarivel que tendrá un largo de 30 metros a un binomio cada 10 metros

A la orden de partida deberán partir con el perro de la correa a todo galope hasta el primer relevo Cada guía llevará en su mano un “testimonio” que deberá entregarse a cada relevo. El primero en llegar a la meta con perro y testimonio será el ganador

16 hs. Entrega de premios