

# Un TEST para tu mascota, pero tú no te pongas nervioso

Busca un sitio tranquilo, instrumentos adecuados y, sobre todo, no te disgustes si tu perro no actúa como tú desearías

## Ponle algo que le guste debajo de su plato de comida.

5. Lo encuentra en 0-5 segundos.
4. Lo encuentra en 5-15 segundos.
3. Lo encuentra en 16-30 segundos.
2. Lo encuentra en 31-60 segundos.
1. Intenta localizarlo, pero no lo consigue.
0. No muestra ningún interés.

## Cúbrele la cabeza y los hombros con una toalla.

5. Logra quitársela en 0-15 segundos.
4. Logra quitársela en 16-30 segundos.
3. Logra quitársela en 31-60 segundos.
2. Intenta quitársela en 1-2 minutos.
1. No lo logra ni en dos minutos.

## Ponle una galleta debajo de un paño.

5. La coge en 0-15 segundos.
4. La coge en 16-30 segundos.
3. La coge en 31-60 segundos.
2. La coge en 1-2 segundos.
1. Intenta cogerla, pero no lo consigue.
0. No muestra ningún interés.

## Enséñale al perro una galleta a través de una rendijilla practicada en un cartón, pero de forma que el perro solo la vea y no pueda acceder a ella.

5. Da la vuelta al cartón y la coge en 0-15.
4. Da la vuelta al cartón y la coge en 16-30.
3. Da la vuelta al cartón y la coge en 31-60.
2. Da la vuelta al cartón y la coge en 1-2 minutos.
1. Intenta alcanzarla a través de la rendija, pero abandona.
0. No muestra ningún interés en cogerla.

## Enséñale una galleta, ponla en un rincón y, a continuación, dale vueltas para que se desoriente. ¿Qué hace después?

5. Va directo a la galleta.
4. Hace una búsqueda sistemática y la encuentra.
3. Busca aleatoriamente y la encuentra antes de que pasen 45 segundos.
2. Busca la galleta, pero no logra encontrarla o lo hace después de 45 segundos.
1. No muestra ningún interés en buscarla.

## Coloca una galleta en un rincón distinto del anterior, sácale de la habitación durante cinco minutos y juega con él.

- ### Luego, vuelve y dale unas cuantas vueltas para que se despiste.
5. Va directo a la galleta.
  4. Va al rincón donde estaba la galleta de la pregunta anterior.
  3. Hace una búsqueda sistemática y la encuentra.
  2. Busca aleatoriamente y la encuentra antes de 45 segundos.
  1. Busca, pero no la encuentra o lo hace después de que pasen 45 segundos.
  0. No muestra ningún interés en el juego.

## Esconde una galleta bajo un sofá, lo suficientemente alejada para que no llegue con la boca.

5. Logra cogerla antes de 1 minuto.
4. Utiliza entre 1 y 3 minutos en alcanzarla.
3. El perro usa las patas y el hocico, pero falla.
2. El perro utiliza solo el hocico unas cuantas veces, pero enseguida abandona.
1. No intenta cogerla.

## Utiliza el tono que siempre empleas para llamarle, pero, en lugar de pronunciar su nombre, exclama, por ejemplo, "nevera".

4. Acude a tu llamada.
3. No atiende al nombre de "nevera", pero sí a una segunda llamada bajo el nombre de, por ejemplo, "película" (utilizando el mismo tono que empleas habitualmente para requerirle).
2. No atiende al nombre de "nevera" y tampoco al de "película". Entonces le llamas por su verdadero nombre y acude.
1. No acude, le llames como le llames.

## PUNTUACIÓN

### 40-36.

¡Enhorabuena!  
Tu perro es un genio.

### 35-25.

Puedes presumir de que tienes un perro bastante inteligente.

### 31-28.

No llega a ser un superdotado, pero está bastante por

encima de la media.

### 27-20.

Correcto. No es ni muy inteligente ni muy tonto. Está en la media.

### 19-16.

Podría ser más espabilado, pero seguro que, a cambio, tiene otras cosas buenas

### 15-12.

¿Has oído alguna vez la palabra *borderline*? Pues piensa que a lo mejor tu perro está en ese grupo.

### 11-4.

Es tonto. Se puede decir con otras palabras pero la realidad no sería distinta.