



Wibrys i Trufla

Wypracowanie zabawki

Poniższe ćwiczenia przeprowadzamy po to, aby zabawka stała się dla psa bardzo atrakcyjna i pożądana, i żeby pies na jej widok „zapominał o całym świecie”. Pogoń i szarpanie zabawki razem z nami będzie przewyższać atrakcyjnością zabawę z innym psem, węszenie i swobodne bieganie czy pościg za kotem.

ZABAWKA ZAWSZE UCIEKA PRZED PSEM!

Dobrze wypracowana zabawka jest potężnym motywatorem i nagrodą. Smakołyk staje się często bardzo mało atrakcyjną nagrodą, w obliczu możliwości pogoni za kotem czy zabawą z innym psem. Dobrze wypracowana zabawka właściwie nie ma konkurencji w środowisku. Zabawa bazuje na jednym z najsilniejszych instynktów – instynkcie łowieckim. Ponadto spełnia ona doskonałą funkcję kontrolowanego rozproszenia podczas ćwiczeń uodparniania zachowania na rozproszenia zewnętrzne.

Etap 1 – budowanie atrakcyjności zabawki

Wybierając zabawkę do wspólnej zabawy z psem, upewnijmy się, żeby dawała ona możliwość realizacji jak największej ilości sekwencji łańcucha łowieckiego – pogoń, schwytanie i rozszarpanie. Idealnie sprawdzają się wszelkiego rodzaju sznury, może być to też piłka na sznurku. Zabawki warto zmieniać raz na jakiś czas, nowe są często dużo ciekawsze, a po jakimś czasie pies też potrafi zatęsknić do starych.

Do wprowadzenia zabawki wykorzystaj momenty, gdy pies staje się bardziej ruchliwy i dąży do kontaktu z człowiekiem. Każdy pies ma pewien rytm aktywności dziennej, częściowo uzależniony od naszego rozkładu dnia. Spróbuj znaleźć te właśnie okresy, poprzez kilkudniową obserwację. Pies zmęczony, zaspany, najedzony wykaże o wiele słabsze zainteresowanie zabawą.

Zabawę zaczynamy w domu, czyli w miejscu, gdzie nie ma innych atrakcyjnych dla psa bodźców. Zabawkę wynosimy na zewnątrz dopiero, gdy za każdym razem pies zrywa się na równe nogi, kiedy po nią sięgamy i jest gotów bawić się do upadłego. Początkowo bawimy się w miejscach z małą ilością rozprosień.

Na każdym etapie wypracowywania zabawki, a także później, wykorzystując ją już jako nagrodę, pamiętamy o głównej zasadzie: **ZABAWKA ZAWSZE UCIEKA**. Nigdy nie poruszamy zabawką w stronę psa, nie wkładamy mu jej do pyska. Zabawa ma



Wibrys i Trufla

przypominać polowanie! Żaden kot, królik, kura nie porusza się w kierunku drapieżnika. Dlaczego pies goni kota? Dlatego, że kot ucieka. Jeśli chcemy, aby pies z całym zaangażowaniem „polował” na zabawkę, to musi ona również uciekać. Pamiętajmy jednak, żeby pies miał możliwość złapania zdobyczy i się nie zniechęcił!

Podczas pierwszych sesji z zabawką celem jest wyrobienie u psa przekonania, że mamy coś bardzo atrakcyjnego. Sami się świetnie bawimy i nie zależy nam, aby pies się do zabawy przyłączył. Wyciągamy zabawkę i natychmiast zaczynamy szaleńczą zabawę – rzucamy po ziemi i łapiemy, podrzucamy ją i upuszczamy. Zabawka powinna się poruszać nisko i nigdy w kierunku psa, w zabawie powinno być dużo dynamiki. Oczywiście dynamikę dostosowujemy trochę do psa – nie chcemy nieśmiałka zupełnie przytłoczyć naszym szaleństwem. Możemy również długą zabawkę np. ciągnąć po ziemi i odchodzić od psa. Jak tylko zobaczymy, że pies się zainteresuje zabawką – złapie ją nawet na chwilę – zostawiamy mu ją i chwalimy. Nie próbujemy od razu odebrać, bo to mogłoby naszego psa zdemotywować.

Wcześniej czy później zainteresowanie zabawką się pojawi, dlatego nie przejmujemy się początkowym jego brakiem. Wystarczy przestrzegać reguł zabawy – krótko, intensywnie, bez nadmiernego zachęcania i nacisku z naszej strony. Cierpliwie czekamy momentu, gdy pies bardzo chce się włączyć do zabawy, możemy ją tak zaaranżować, aby udało mu się schwytać zabawkę. Po schwytaniu przez psa króciutko szarpiemy zabawkę – delikatnie, tak aby cały czas udawała wyrrywającą się zdobycz. Powoduje to, że pies trzyma ją coraz mocniej i sam zaczyna szarpać. Mono pobudzony pies może zacząć warczeć, co świadczy o pełnym zaangażowaniu psa w zabawę. Stopniowo możemy wydłużać czas wspólnego szarpania. Na koniec nie wolno siłą wyciągać zabawki z pyska – cała zabawa ma być szeregiem przyjemności dla psa.

Jeśli czujemy, że psu spada motywacja, ale jeszcze trzyma zabawkę – puszczamy ją i oddajemy mu jednocześnie mówiąc np. „twoja” albo „koniec”. Nie chcemy, aby pies sam kończył zabawę, gdy czujemy, że taki moment nadchodzi – po prostu podkładamy hasło na zakończenie zabawy.

Etap 2 – dodawanie hasła „łap” i „puść”

Kiedy pies wykazuje już wielką chęć do zdobycia zabawki wprowadzamy dwa hasła – „łap” i „puść”.



Wibrys i Trufla

„Łap”

Do tej pory sygnałem do zabawy był dla psa sam fakt pojawienia się zabawki. Teraz ilekroć zaczynać będziemy wspólną zabawę, będzie temu towarzyszyło hasło „łap” i tylko po nim zabawa będzie możliwa.

„Puść”

Zabawę inicjujemy hasłem „łap”, po którym zaczynamy przeciągać się z psem szarpakiem. Miejmy przygotowaną drugą zabawkę w drugiej dłoni. W pewnym momencie zwalniamy ruchy, mówimy hasło „puść” i gdy tylko pies to zrobi, interesujemy go drugą zabawką i to właśnie nią się bawimy. Nie pokazujemy psu drugiej zabawki zanim puści pierwszą – chcemy, aby puścił sam z siebie i dopiero potem zobaczył nagrodę w postaci drugiej zabawki! Pamiętajmy o tym, by podczas szarpania się zabawką-nagrodą w między czasie chwycić tę, z której pies zrezygnował. Inaczej może dojść do sytuacji, w której pies chwyci obie na raz.

Zakończenie zabawy

Po tym, jak pies wypuści na hasło zabawkę, wydajemy garść smakołyków z saszetki i rozsypujemy po ziemi. Możemy rzucić tak, aby smakołyk się poturlał. Pozwólmy psu „upolować” jedzenie i w ten sposób zakończyć sekwencję łowiecką. Dobrym pomysłem jest też pozwolenie psu na wygranie zabawki i odejście z nią – w tej sytuacji po prostu dajemy psu wyszarpać zabawkę i jednocześnie mówimy hasło „koniec” i nie wracamy już do zabawy – pies może robić ze zdobyczą co chce! Nigdy nie kończymy i nie chowamy zabawki po tym, jak pies ją puści. Takie postępowanie daje psu jasny komunikat „Aha, ja puszczam zabawkę, a Ty kończysz zabawę? To ja nie będę puszczać w ogóle!”.