

TRIXIE



Do it
ACTIVITY

Anleitung
Poker Box

Instrukcja

Informacje ogólne

1. Zabawka została stworzona do wspólnej zabawy psa z właścicielem. Nie należy zostawiać psa bez nadzoru podczas zabawy.
2. Postaw zabawkę w takim miejscu, aby pies miał dużo przestrzeni do zabawy.
3. Zapewnij psu spokojną atmosferę podczas treningu. Zalecamy trening sam na sam z psem - jeśli masz więcej psów, lepiej trenować z każdym osobno.
4. Nie stawiaj psu zbyt wysokich wymagań od samego początku.
5. Aby nie przemęczać psa, ogranicz zabawę do maks. 15-minutowych sesji kilka razy dziennie.
6. Na początku pomagaj psu osiągnąć cel, aby nie zniechęcił się do zabawy - ważne jest, aby pies miał pozytywne skojarzenia z zabawką. Możesz również podawać mu przysmaki za samo podejmowanie prób.
7. Jeśli psu nie uda się osiągnąć celu, spróbuj motywować go komplementami i głaskaniem. Nie należy krzyczeć na psa czy karać go.
8. Aby zwiększyć zainteresowanie psa zabawą, możesz wypełnić zabawkę przysmakami w jego obecności.
9. Wybierz odpowiedni moment na zabawę, ok. 1,5 godz. po jedzeniu. Możesz również podawać mu karmę zamiast przysmaków o normalnych porach, w których je posiłki.
10. Zawsze zaczynaj i kończ zabawę wyraźnie to sygnalizując (np. komendą). Nagradzaj psy, gdy prawidłowo reaguje na komendy.
11. Trening zawsze powinien być satysfakcjonujący.

Uwaga: w zabawie "lepszych" czy "gorszych" rozwiązań - każdy pies będzie bawił się na swój sposób. Dlatego instrukcje należy traktować tylko orientacyjnie.

Trening

Wykonuj ćwiczenia jedno po drugim. Nie przechodź do trudniejszych zadań przed ukończeniem obecnego. Chwal psa po każdym udanym wykonaniu zadania.

Początek treningu

1. ćwiczenie - podnoszona pokrywka:

- a. Napełnij skrzyneczkę przysmakami w obecności psa. Przymknij ją tak, aby była w połowie otwarta - na początku wystarczy, żeby pies mógł ją łatwo otworzyć. Pokaż psu sznurek do otwierania skrzyneczki - zaraz pod nim umieść przysmak i ściągnij oba końce znajdujące się w środku, aby sznurek przytrzymał przysmak leżący na pokrywce. Daj psu sygnał do zabawy.
- b. Powtarzaj powyższą czynność tak długo, aż pies nauczy się, że za podnoszenie pokrywki za sznurek otrzyma nagrodę.
- c. Następnie przyzymkaj pokrywkę za każdym razem nieco dokładniej. Powtarzaj tę czynność, aż pies nauczy się samodzielnie otwierać całkowicie zamkniętą skrzyneczkę.

2. ćwiczenie - wysuwana pokrywka:

- a. Rozpocznij ćwiczenie podobnie jak ćwiczenie nr 1. Włóż przysmak na sam koniec skrzyneczki, aby pies musiał otworzyć ją tylko trochę.
- b. Aby zachęcić psa do używania kulki-uchwyty, połóż przysmak za nim.
- c. Stopniowo zwiększaj poziom trudności aż pies nauczy się wysuwać pokrywkę - umieszczaj przysmak coraz dalej, aby pies ostatecznie pies musiał otwierać ją całkowicie.

3. ćwiczenie - klapka:

- a. Umieść 1 przysmak na środku skrzyneczki, a kolejny na kancie między skrzyneczką a klapką. Pies szybko zrozumie, że otrzyma nagrodę za podniesienie klapki.
- b. Po kilkukrotnym otwarciu klapki przez psa, umieszczaj przysmak tylko w środku. Na początku pies może potrzebować pomocy, np. lekkiego otwarcia klapki palcem.

Z4. ćwiczenie - szufladka:

- a. Twój pies wie już do czego służy sznurek, ale tym razem będzie musiał za niego pociągnąć w poziomie, a nie w pionie.
- b. Umieść przysmak w przedniej części szufladki i zostaw ją częściowo otwartą. Kolejny przysmak połóż pod sznurkiem, aby zwrócić na niego uwagę psa.
- c. Gdy pies zrozumie zasadę działania szufladki, przyzymkaj ją za każdym razem coraz bardziej, a przysmak umieszczaj coraz bliżej tylnej ścianki szufladki. Nie musisz już umieszczać przysmaku pod sznurkiem.
- d. Poziom trudności zwiększaj stopniowo, a pies nauczy się, że musi całkowicie otworzyć szufladkę, aby zdobyć przysmak.

5. Łączenie ćwiczeń:

Gdy Twój pies nauczy się już posługiwać wszystkimi elementami zabawki, możesz zacząć łączyć ćwiczenia.

- a. Zaczynaj od 2 ćwiczeń, z którymi pies radzi sobie najlepiej (możesz wymontować elementy do trudniejszych ćwiczeń).
- b. Stopniowo dodawaj kolejne elementy.
- c. Aby dodatkowo zwiększyć trudność, możesz zmienić zwyczajowy układ elementów.