



KONCEPTY A HRAČKY

Kristýna Dostálková
Pozitivní psychologie psů

Můžeme používat hračky místo
pamlsků?

Kdy lze použít hračky?

- vhodný výběr hry

Kdy lze použít hračky?

- vhodný výběr hry
- pes musí hračku chtít

Pes musí hračku chtít.

- *Má pes zájem o hračku i venku?*

Pes musí hračku chtít.

- *Má pes zájem o hračku i venku?*
- *Pokud psovi hračku vezmete, bude se jí snažit získat zpět?*

Pes musí hračku chtít.

- *Má pes zájem o hračku i venku?*
- *Pokud psovi hračku vezmete, bude se jí snažit získat zpět?*
- *Umí si pes hrát v rámci stanovených pravidel (pouštění, vracení se s hračkou)?*

Pokud jste odpověděli ANO,
může být pro vašeho psa použití
hračky u některých her vhodné.

Pokud jste odpověděli ANO,
může být pro vašeho psa použití
hračky u některých her vhodné.

*Pokud má váš pes hru s hračkou spíš
naučenou a není tam přirozený drive, je
použití hračky zbytečné a držela bych se
pamslků.*

PROBLÉMY

- pes má zájem o hračku, ale neaportuje:
hra "Kouzelný roh", noisetouch a
podávání předmětů do ruky na krátkou
vzdálenost, střídání hraček cca stejné
hodnoty

PROBLÉMY

- pes hračku nepouští: hra "Drž, sedni, drž"

ODMĚŇOVÁNÍ HRAČKOU

Odměnou je hra (=činnost s hračkou),
nikoliv hračka samotná.

ODMĚŇOVÁNÍ HRAČKOU

Odměnou je hra (=činnost s hračkou),
nikoliv hračka samotná.

*Čím víc různých druhů činností s hračkou
bude mít váš pes rád, tím budete moct
hračku používat u více her.*

ODMĚŇOVÁNÍ HRAČKOU

Zamyslete se, které věci má váš pes rád a určete hodnotu (A-absolutní top; B-má to rád; C-bude se účastnit, ale asi bude trochu zklamaný)

ODMĚŇOVÁNÍ HRAČKOU

- přinášení

ODMĚŇOVÁNÍ HRAČKOU

- přinášení
- přetahování

ODMĚŇOVÁNÍ HRAČKOU

- přinášení
- přetahování
- vlastnictví (držení v tlamě; kuchání...)

ODMĚŇOVÁNÍ HRAČKOU

- přinášení
- přetahování
- vlastnictví (držení v tlamě; kuchání...)
- lovení

ODMĚŇOVÁNÍ HRAČKOU

- přinášení
- přetahování
- vlastnictví (držení v tlamě; kuchání...)
- lovení
- ...

Různé způsoby lze pro větší efekt kombinovat.

JAKÝ DRUH HRAČEK VÁŠ PES
PREFERUJE?

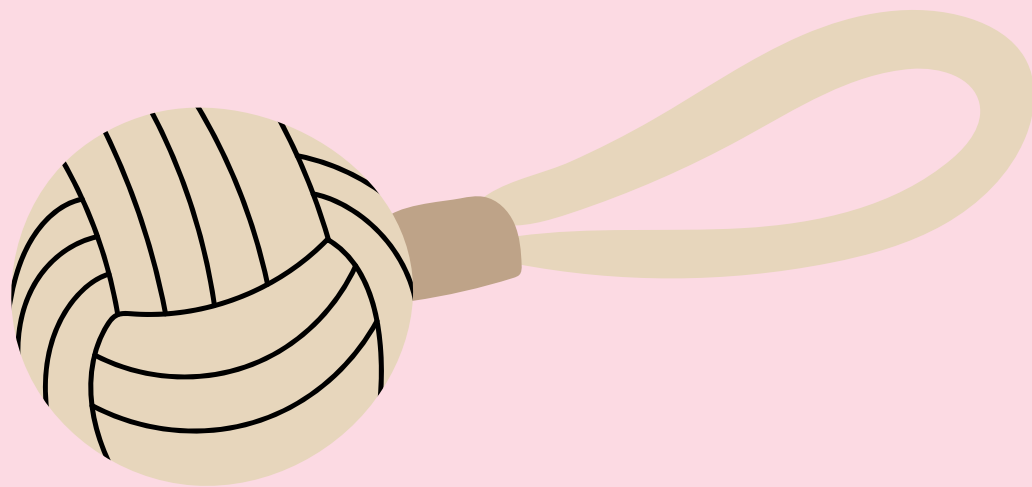


**Nezapomeňte - hodnotu do té
hry vkládáte VY svou aktivitou
(to ostatně platí i při
odměňování pamlsky).**

**Při výcviku by měl být člověk
pasivní, při odměně aktivní.**

(Bavíme se o tréninku v nižších
stresových zónách.)

KONKRÉTNÍ PŘÍKLADY



SPECIFIKA POUŽÍVÁNÍ HRAČEK

- zvyšují energii/drive

SPECIFIKA POUŽÍVÁNÍ HRAČEK

- zvyšují energii/drive
- lze provést menší množství opakování

VHODNÉ KONCEPTY

- sebekontrola
- zvýšení energie
- přemýšlení v SVE
- schopnost odpoutat se

NEVHODNÉ KONCEPTY

- optimismus
- novinky
- klid
- snížení energie
- uvědomění si vlastního těla

NEVHODNÉ KONCEPTY

- optimismus
- novinky
- klid
- snížení energie

hry LEPIDLO, JNR

- odhodit pamlsek
- u psovoda odměnit hračkou (ideálně přetahování a/nebo lovení)

DVĚ MISTIČKY

- lze použít dvě hračky nebo jednu hračku a jednu mističku s odměnami
- u hračky odměna ideálně u psovoda (přetahování/lovení)

NOHY NA TARGET, STRČ ČUMÁK DO...

- lze odměnit hračkou, ale ideálně až v situaci, kdy pes cvik/hru umí a chápe a chceme jen zvýšit drive
- trénink bude trvat kratší dobu/bude méně pokusů než při tréninku na jídlo

ODCOUVÁNÍ DO DÁLKY

- zde je výhodné odměnit hračkou - hodit ji psovi, případně za psa

NA ZEMI JE LÁVA

- psa posíláte z pelechu na pelech, na zemi jsou rušivky
- hračky lze použít jako rušivky
- vyšší level: hračka tam neleží, ale hodíte ji tam těsně před posláním psa

JDEME POMALU

- lze hrát k odhozené hračce
- hračka pasivně leží, po uvolnění je důležitá velmi akční odměna

AKCE-KLID-AKCE

- pokud má pes zájem o hračky je zde použití hračky v podstatě výhodnější než použití pamlsku

ONO SE TO HÝBE!

- místo pamlsku lze odhodit hračku
- jako u všech her na sebekontrolu a přemýšlení v SVE – pokud chcete, aby hra byla efektivní, střídejte normální házení hračky se sebekontrolou (jinak se z toho stane jen “trik”)

VYSLÁNÍ NA TARGET

- ideálně střídat příchod alá semafor na pamlsky s odhozenou hračkou za psa

RYCHLÁ ORIENTACE

- lze hrát se dvěma hračkama (používá se např. v dogfrisbee - pes po odhození druhé hračky pouští první)
- lze hrát s hračkou a odměnou (obě musí mít cca stejnou hodnotu) - jen pro pokročilé



DĚKUJI ZA POZORNOST