

(BA) Vejledning

Generelle oplysninger

1. Dette spil handler om en fælles beskæftigelse for hund og hundeejer. Hunden bør ikke spille uden opsyn.
2. Placer spillet, så din hund kan bevæge sig frit omkring dette, for at finde den optimale spilleposition.
3. Vælg en rolig spilleatmosfære og træn kun en hund ad gangen.
4. Start træningen tidligst 1 ½ time efter et måltid. Alternativt kan du også bruge det sædvanlige tørfoder i stedet for godbidder.
5. Det er vigtigt, at din hund, især i starten, er succesfuld i spillet, for at hunden forbinder dette med noget positivt og forbliver motiveret. Du kan i begyndelsen allerede rose og belønne hunden for at prøve. Hvis hunden først har opfanget, at det handler om et "foderspil", vil den hurtigt have det sjovt med at pusle.
6. For at fange hundens interesse, påfyldes spillet i starten med godbidder mens hunden er til stede.
7. Start altid spillet med et startsignal (f.eks. "spil") og afslut, efter hunden har fået alle godbidder, med et afslutningssignal (f.eks. "slut"). Efter hunden har rettet sig efter afslutningssignalet, belønnes den med en godbid, for at sikre en rolig og positiv afslutning.
8. Hvis hunden efter flere forsøg ikke opnår et delmål, vær behjælpelig eller gentag hlv. en kendt øvelse og træn i mindre skridt. Prøv at motivere hunden med ros og ved at æ. Der bør aldrig skældes ud eller straffes.
9. Øv i korte træningsenheder (max. 10 minutter) og med små mål. Træning flere gange om dagen, skaber mange små fremskridt og forhindrer overbelastning.

Vigtig oplysning: Der findes grundlæggende intet "rigtigt" og intet "forkert" i dette spil. Enhver hund er individuel og vil finde sin egen løsning. Overlad det til hunden om den løser opgaverne med snuden eller poterne, om den trækker elementer til sig eller skubber dem fra sig og i hvilken rækkefølge den spiller spillet. Denne vejledning er kun et forslag, til at udarbejde en nem og logisk løsning sammen med hunden.

Grundlæggende bør man være opmærksom på: Tillad ikke at hunden bærer spillet væk eller ødelægger dette (det er ofte et tegn for frustrationer og/eller overbelastning).

Vi ønsker dig og din hund masser af sjov og succes.
Træning

Udfør venligst alle øvelser efter hinanden. Sværhedsgraden bør først øges, efter din hund behersker den foregående træningsfase uden problemer og dens opmærksomhed stadig er ved spillet. Ros din hund efter enhver succesfuld aktion.

Træningen kan starte

Vend din hund enkeltvis til de forskellige elementer. Vi anbefaler at strække læringsprocessen over flere dage og først at introducere nye elementer, når det foregående blev løst flere gange uden problemer.

Træn i starten kun med få spilleelementer. Hertil tages de enkelte blomstre fra spillefladen og der trænes udelukkende med grundpladen og keglene. For at lære andre elementer som f.eks. skydelåget at kende, er det ikke nødvendigt at fiksere det enkelte niveau på grundpladen.

1. Skydelåg:

- a. For at lære skydelågene at kende, trænes der udelukkende med det element. Hertil er det ikke nødvendigt at fiksere det på grundpladen. Hold fast i elementet.
- b. Fyld godbidder i fordybningerne og luk dem halvt, mens din hund er til stede. På den måde kan hunden hurtigt udgøre godbidderne og opnår en hurtig succes.
- c. Giv din hund et startsignal som f.eks. "leg". Den vil nu prøve, at få fat i godbidderne. Hvis hunden har svært ved det, kan du hjælpe den i starten. Vis hvordan man bevæger skydelågene.
- d. Gentag øvelsen indtil din hund tydeligt har forstået, hvordan den bevæger skydelågene, for at få fat i godbidderne.
- e. Tildæk fordybningerne mere og mere med skydelågene. Gentag øvelsen, indtil din hund kan åbne den helt tildækkede fordybning.

2. Kegler:

- a. I begyndelsen trænes kun med én kegle. Læg en godbid i fordybningen og placer keglen henover. Løft keglen og vis hunden, hvad der gemmer sig nedenunder. Giv et startsignal så som f.eks. "leg". Nu skal hunden selv prøve at løfte keglen, for at få fat i godbiddet.
- b. Gentag denne øvelse indtil hunden problemløst kan løfte keglen og få fat i godbiddet. Derefter udfordres hunden med en yderligere kegle.

3. Niveauerne (blomstre-elementer):

- a. Hvis hunden har forstået de enkelte elementer og spiller dem uden problemer, kan du kombinere de enkelte elementer med hinanden.
- b. Sæt det første element på grundpladen og hold fast, så hunden hurtigt får adgang til belønningen. Hvis dette fungerer problemløst kan du give slip, så niveauet kan dreje.
- c. Så snart hunden kan spille det pågældende niveau, kan der introduceres et nyt niveau.
- d. For at øge sværhedsgraden, kan de enkelte niveauer byttes med hinanden.

4. Kombiniere:

Hvis hunden har lært at spille de enkelte elementer og er fortroligt med de enkelte elementers drejefunktion, kan du øge sværhedsgraden ved at bruge keglene som stopper. Placer keglene mellem skydelåg eller niveauerne og gem en godbid. Hunden skal nu lære, at keglene skal fjernes inden skydelåg eller niveauerne kan bevæges.