

# **Pasji nos – čudež narave 1**

## **Od teorije k praksi – Iskanje igrač 1**

### **Osvežimo spomin**

Da bomo uspešni v zaposlitvi pasjega nosu s pomočjo zabave, ki jo imenujemo iskanje igrač – moramo najprej oblikovati igro med skrbnikom in štirinožnim nadobudnežem. Projekt 'igra' ni pretirano kompliciran, vendar bi lagala, če bi trdila, da od skrbnika le ne zahteva nekaj truda, domišljije, občutka, vztrajnosti, poskušanja, eksperimentiranja. Da bo proces izgradnje igre lažji je koristno slediti nekaterim preprostim pravilom – igrače psu niso vedno in povsod na razpolago (nadzor nad igračo in igro ima skrbnik in ravno zato po zaključeni igri s psom igračo pospravimo), potrudimo se izbrati igrače, ki imajo za našega psa ustrezno teksturo, obliko, namen, velikost. Preprosto zapisano – kuža nam bo pokazal s katero izmed igrač se najraje igra in ravno tista bo 'ta prava'. Postala bo dragocen pripomoček pri aktivnosti iskanja igrač, ki bo zaposlila pasji smrček, ga urila, mu nudila sprostitev, delo in zabavo.

Igra vsebuje elemente lova, zato skozi igro naš kuža uporablja nagone po zasledovanju, lovljenju, umiritvi, naskoku, ubijanju/stresanju, použitju. Pomeni, da preko igre kuža sprošča svoje nagone, ki jim ne moremo ubežati, na kontroliran, voden način, ki nikogar ne ogroža, psu in skrbniku pa nudi obilico sprostitve.

Še en poudarek je nujno potreben preden se podamo na pot iskanja igrač – pri zaključevanju igranje nikoli ne pozabimo na t . i. zameno plena, saj je za kvalitetno igro (in tudi lažje iskanje igrač) izredno pomembno, da nam kuža igračo prinaša, prinašal pa nam jo bo le takrat, ko bo vedel, da bo v zameno za igračo dobil nekaj slastnega. Psu deljenje dobrin ni prirojeno, raje jih bo zadržal zase in ravno zato ga že od majhnih tačk učimo, da ima korist, kadar skrbniku prepusti kakšno posebno uplenitev (igračo, nogavico, čevelj, kost, palico ali karkoli pes dojema za 'oh in sploh' zaklad). Ravno zato, da psa prepričamo da je deljenje zanj koristna pridobitev, se v začetku igramo na povodcu ali dolgi vrvi, zgolj zato, da se izognemo igracam 'lovim psa' in morebitni jezi na strani skrbnika (razumljivo, da jeza nikakor ne sodi v aktivnost igranja). Tako imamo psa ves čas pod nadzorom – povodec se lahko vleče tudi po tleh, enako vrv – in na prijazen način oblikujemo igro in 'delitev plena' h kateri stremimo.

No, sedaj smo že dodobra oboroženi z informacijami in napočil je čas za akcijo – iskanje igrač.

*A. Imčič*

## **Prvi koraki v svet iskanja igrač**

Izhajamo iz tega, da smo nadobudnežu igro predstavili, v posesti imamo igračo, ki mu ogromno pomeni, razume, da mu bomo ob izročitvi igrače ponudili nekaj izjemno slastnega, z nami se rad poigra in ob tem neizmerno uživa. Pri pasjem igralnem začetniku ne smemo pozabiti, da so igre kratke, prilagojene kužku in da prenehamo z izvajanjem le-teh, ko je zverinica najbolj navdušena. Pri izkušenih kožuharjih si lahko privoščimo daljše, intenzivnejše, tudi zahtevnejše podvige – vendar smo ves čas pozorni na stopnjo motivacije, želje psa po sodelovanju – in prenehamo veliko preden le-ta usahne.

Da bo kuža pri nosnem odkrivanju uspešen se mora naučiti svoje visoko zmogljivo orodje uporabljati. S tem zapisom nikakor ne oporekamo dejstvu, da kuža od skotitve naprej uporablja smrček, saj z njim najde izvor lastnega preživetja – hrano, identificira ostale pripadnike legla, spoznava okolje in drugo. Pri tem pa je nujno potrebno poudariti, da so omenjene nosne aktivnosti del pasjega genetskega zapisa, medtem ko pri iskanju igrač (ponesrečenih, tobaka, narkotikov, eteričnih olj in ostalih substanc ali predmetov) od psa zahtevamo nekaj več ali vsaj nekaj drugega – psa namreč priučimo uporabljati nos za iskanje tistega, kar prepuščen sam sebi, lastnemu izboru, ne bi iskal.

Preprosto zapisano – povsem naravno je, da kuža išče divjad in priučeno je, da kuža išče ponesrečenca.

Iz tega preprostega razloga, moramo psu izgraditi močan motiv, da bo iskal tisto 'nekaj drugega' in da bo pri iskanju vztrajal tudi skozi pekel okoliščin, da ga bo 'vizija' (izkušnja) končnega cilja spodbujala in mu pomagala skozi ure dela na iskalnih akcijah, preiskavah objektov, vozil, sledenju vonja izgubljenega. Tu tiči razlog čemu je nujno narediti igro, motiv tako izjemno močan, da je za dosego le-tega kuža pripravljen (pogosto) na trdo pot dolgotrajnega iskanja.

In zadeva igra se nadgradi v projekt izgradnje, šolanja, specialistične uporabe pasjega smrčka.

## **Učimo se uporabljati smrček**

Razumljivo je, da pri urjenju uporabe smrčka kuža igračo s katero bomo smrček učili usmerjene uporabe naravnost obožuje in jo je pripravljen na vsak način izslediti, ker jo želi posedovati.

*A. Imčič J.*

Kakor pri vsakem učnem procesu je nabor načinov kako z delom začeti raznolik in je odvisen predvsem in samo od našega kožuharja in situacije, ki se nam v danem trenutku ponuja. V sledečih vrsticah bom opisala načine, ki jih najpogosteje uporabljam sama in so se izkazali za učinkovite in kužkom zabavne. Training smrčka kužki nikakor ne občutijo in ne doživljajo kakor nekakšno suhoparno 'učenje', zanje mora biti 'učenje' iskanja igrač predvsem in samo zabava. Dejavnost pri kateri ne poznamo frustracij, nelagodja, nezadovoljstva, uporaba smrčka je zabavna in poučna igra, detekcija, odkrivanje, raziskovanje in seveda sodelovanje brez nepotrebnih mentalnih pritiskov.

A. Imäi J.