

Pasje igrarije

Igra je pri oblikovanju odnosa med skrbnikom in psom izjemnega, celo ključnega pomena. Ni vseeno na kakšen način se s psom (po)igramo. Gotovo mora biti **igra primerna osebnosti psa**.

Skrbnik se primerne igre nauči, kajti samo s takšno igro bo interakcijo s psom dvignil na višjo raven.

V grobem ločujemo dve vrsti igre: borbena igra (pes in skrbnik se 'borita' za lastništvo nad igračo/plenom) in krožna igra (pes skrbniku prinaša igračo, navadno žogico, v želji ponovnega tekanja).

Obe vrsti igre zahtevata pasjo **sposobnost 'deliti plen' s skrbnikom**. Deliti plen za psa ni nekaj samo po sebi umevnega in zahteva učenje, ki temelji predvsem na zaupanju (podobno problematiki varovanja virov) in zavedanju psa, da zaradi izročitve igrače/plena ne bo oškodovan/prikrajšan.

Psa lahko delitve/izročitve plena naučimo posebej ali v sklopu same igre (v njenem zaključnem dejanju). Nasvet: naučite psa deliti 'plen' (igrača, grizalo, naravne najdbe) posebej in nato to delitev vključujte v samo igro.

Igra ima nekaj splošnih 'zakonitosti':

- začne in zaključi jo skrbnik psa;
- **igrače psu niso na voljo** (pes dobi igračo samo v interakciji s skrbnikom);
- je **kratka in dinamična**, vedno zaključena v pasjem igralnem navdušenju;
- učenje igre poteka na **sledni vrvi**;
- **igro zaključimo z delitvijo/izročitvijo t. i. 'zameno plena'** (skrbnik vzame igračo, pes dobi plen v obliki hrane);
- morebitno 'renčanje' med igro sporoča pasji užitek (ni nevarno);
- med igro je **pes tisti, ki je dejaven** tj. pes vleče igračo (naloga skrbnika je zgolj ta, da je igrača napeta, saj tako ne prihaja do pregrizovanja);
- pred in med igranjem **ni poveljevanja**;
- med igranjem psu ne stresamo glave sem in tja, igračo **z občutkom** vlečemo k sebi (napenjamo);
- **z igračo v psa ne silimo, igrača se vedno odmika/beži stran od psa** (igranje posnema nagon lova in zajci ne skačejo psu v gobček, temveč bežijo stran od psa);

- z igračo ne mahamo po zraku, saj psa ne želimo privaditi skakanju;
- med igro lahko psa spodbujamo z besedami;
- poskrbimo, da je **pasja igrača primerne velikosti in mehko (teksture)**;
- piskajoče, spolzke igrače niso primerne, saj psa naučimo pregrizovanja, saj mu igrača 'beži' med zobmi;
- igranje s plastenkami ali vejami, stoži in podobnim odsvetujem, saj je početje nepotrebno, neprimerno in tudi nevarno za pasje zdravje.

Igra ima strukturo:

1 začetek pomeni, da skrbnik povabi oz spodbudi zanimanje psa za igro s svojo mimiko oz tako, da psu pokaže tj. oživi igračo;

nato skrbnik preneha z animiranjem psa (oz. igrače) in se umiri; počaka, da se tudi pes umiri (vadba samonadzora, saj psu ničesar ne poveljujemo; bistvena je umiritev) in je pozoren na skrbnika; iz te umirjenosti (, ki posnema umirjenost, osredotočenost psa na plen v naravi t. i. stoja) sledi

2 sredinski del igre tj. aktivnost/igranje, ko vodnik 'živahno' igračo potegne stran od psa (posnema bežanje živega plena) in jo v nekem trenutku umiri, da psu omogoči ugriz v igračo; pes nato igračo/plen nekoliko pritegne proti sebi in začne se boj med plenom (nami, ki imamo plen) in psom (, ki si želi plen izboriti, nam ga potegniti iz prijema); psu lahko plen prepustimo (pes si lahko plen izbori - s tem ni naša avtoriteta v očeh psa nič manjša); po takšni borbi sledi

3 zaključek igre tj. izročitev igrače oz. menjava plena (pes nam izroči igračo mi mu damo v zameno hrano).

Zakaj je zamena plena pomembna?

Psu naravno vedenje nalaga, da si po uplenitvi plen odnese na varno kjer ga bo v miru použil četudi bo to počel dlje časa. Igrače pes ne sme zaužiti, zato jo moramo nadomestiti z nečim drugim (najbolje s hrano, ki nadomešča sam plen, nadomeščanje lahko izvedemo tudi s pomočjo druge igrače, vendar se potem zopet znajdemo pred težavo na kakšen način psu odvzeti igračo). Skratka zamena plena je naučinkovitejša kadar igračo nadomestimo s hrano (v začetnih stopnjah učenja zaupanja priporočam uporabo hrane, ki nosi višjo hierarhično vrednost).