



Clicker



(EN) Clicker

(NL) Clicker

(ES) Clicker

(CS) Klikr

(FR) Clicker

(SV) Clicker

(PT) Clicker

(RU) Кликер

(IT) Clicker

(DA) Clicker

(PL) Kliker



DE Allgemeines zum Clicker

Der *Clicker* ist ein hervorragendes Hilfsmittel für die Erziehung und Ausbildung Ihres Tieres. Das Training mit dem *Clicker* kann altersunabhängig eingesetzt werden; es funktioniert sowohl im Welpenalter als auch bei ausgewachsenen Tieren.

Um einen optimalen Erziehungserfolg beim Tier zu erzielen, ist ein zeitgenaues Betätigen des *Clickers* von großer Bedeutung.

Wie lernen Tiere

Tiere lernen durch Ausprobieren und durch **unmittelbare** Belohnungen oder Verbote, die auf ihr Verhalten folgen. Erziehungsmaßnahmen mit beispielsweise nur wenigen Sekunden Zeitverzögerung versteht das Tier nicht mehr, auch wenn nur eine so kurze Zeitspanne zwischen Aktion des Tieres und Reaktion des Halters liegt.

Sie sollten sich auch im Klaren darüber sein, dass – auch, wenn Ihr Hund Ihnen weggelaufen ist – das Spiel mit einem anderen Hund eine Belohnung darstellt. Deshalb ist es ganz wichtig, dass Sie Fehlverhalten, also ein Verhalten, das Sie nicht möchten, möglichst verhindern. Stattdessen bringen Sie ihm schrittweise ein Alternativverhalten bei. **Beispiel:** Wenn ein anderer Hund in Sicht kommt, muss Ihr Hund Sie kurz anschauen, bis Sie ihm das Spiel erlauben – oder auch mal weitergehen. Auch ein Hund, der jahrelang selbst entscheiden durfte, wann er zu einem anderen Hund hinläuft, um mit ihm zu spielen, kann – bei entsprechendem Training – dieses Verhalten noch ablegen. Entscheidend bei der Erziehung ist es, den Ansatz eines erwünschten Verhaltens im richtigen Moment zu belohnen und dafür haben Sie jetzt den *Clicker*.



Das Prinzip des *Clicker*-Trainings

Stellen Sie sich doch einmal folgende Situation vor: Jemand hält Ihnen einen 50 €-Schein vor die Nase und sagt: „Folgen Sie mir zum Marktplatz und verlieren Sie dabei den Geldschein nicht aus den Augen. Wenn wir dort ankommen, gehört das Geld Ihnen.“. Sie machen mit und bekommen am Marktplatz den Geldschein als Belohnung.

Stellen Sie sich nun vor, dass Sie wieder am Ausgangspunkt stehen. Würden Sie den Weg zum Marktplatz wieder finden? Vermutlich nicht. Sie haben die ganze Zeit auf den Schein geguckt und sich dabei nicht gemerkt, wie Sie zum Marktplatz gekommen sind.

Hätte Ihnen dagegen jemand vor Ihrem ersten Versuch am Ausgangspunkt gesagt, dass Sie sich auf dem Marktplatz 50 € abholen können, wenn Sie den Weg dorthin finden, wären Sie genauso motiviert losgegangen. Vielleicht hätten Sie sich ein paar Male verlaufen, aber am Ende wären Sie trotzdem am Marktplatz angekommen – und könnten den Weg jederzeit wieder finden.

Nach diesem Prinzip funktioniert das *Clicker*-Training. Ihr Tier lernt, sich Schritt für Schritt eine Übung zu erarbeiten. Dadurch werden die Übungen für das Tier klar verständlich und es kann sie wiederholen.

Der Jackpot

Clicker ist wie Lottospielen. Das Tier weiß nie, ob er beim nächsten Versuch den Hauptgewinn zieht, also den Jackpot. Das kann eine Riesenportion der Superleckerlis oder die gefüllte Futterschüssel sein, ein ausgiebiges Spielen oder eine extra Streicheleinheit – der Jackpot ist das, was Ihr Tier am liebsten mag. Der Jackpot ist wichtig, damit das Klickern für Ihr Tier interessant bleibt. Setzen Sie ihn deshalb sparsam ein, das heißt ungefähr bei jedem dreißigsten „Klick!“.



So funktioniert es

„Klick!“ bedeutet für Ihr Tier: „Das, was du gerade tust, gefällt mir. Du darfst aufhören und bekommst ein Leckerlie.“.

Zuerst muss Ihr Tier natürlich lernen, was das „Klick!“ für ihn bedeutet. Dafür brauchen Sie klein geschnittene (erbsen-große) Superleckerlis, einen *Clicker* und Ihr Tier.

Wählen Sie für die erste Übungsstunde eine möglichst reiz-arme Umgebung aus, also lieber drinnen als draußen. Damit sich Ihr Tier nicht vor dem Geräusch des *Clickers* erschreckt, klicken Sie anfangs nur in Ihrer Hosentasche oder wickeln Sie ein Handtuch um Ihre Hand mit dem *Clicker*.

1. Übung: Drücken Sie einmal auf den *Clicker*, nehmen Sie ein Leckerli und geben es Ihrem Tier. Wiederholen Sie diesen Vorgang 15 bis 20 mal. Reden Sie dabei nicht. Falls z.B. Ihr Hund bellt oder an Ihnen hochspringt, ignorieren Sie das. Versucht er das Futter zu klauen, verhindern Sie das. Die Übung sollten Sie am nächsten Tag wiederholen. Jetzt sollte Ihr Tier verstanden haben: Für jedes „Klick!“ gibt es Futter. Das bislang bedeutungslose Geräusch des *Clickers* bekommt nun für Ihr Tier die Bedeutung eines Futterversprechens.

Diese Reihenfolge gilt immer: „Klick!“, Hand zum Futter, Futter zum Tier. Drücken Sie niemals den *Clicker*, um Ihr Tier aufmerksam zu machen oder gar zu rufen.

Nun muss Ihr Tier lernen, dass er das „Klick!“ durch sein Verhalten selber auslösen kann. **Es lernt darauf zu achten, was Ihnen gefällt.**

Trainingseinstieg

Als erste Übung eignet sich das „Watch me!“ oder „Schau!“ besonders gut. Dabei lernt Ihr Tier, Ihnen seine volle Aufmerksamkeit zu schenken, indem es Ihnen ins Gesicht schaut. Später können Sie mit dieser Übung in jeder Situation die Aufmerksamkeit Ihres Hundes auf sich lenken. Das klappt aber nur, wenn Ihr Tier die „Watch me!“-Übung sehr gut verinnerlicht hat. Leinen Sie Ihren Hund an, um so zu verhindern, dass er Ihnen verloren geht. Halten Sie die Leine locker in der Hand oder stellen Sie sich mit einem Fuß auf die Schlaufe. Stecken Sie das Futter in die Tasche oder stellen Sie es außer Reichweite Ihres Hundes hinter sich.

1. „Watch me“



Sie müssen jetzt sehr geduldig sein. Ohne dass Sie ihn ansprechen, lernt Ihr Hund jetzt, Ihnen ins Gesicht zu schauen. Am Anfang wird Ihr Hund sicherlich von Ihnen wegschauen.



Bei jeder noch so kleinen Bewegung des Hundekopfes in Ihre Richtung signalisieren Sie ihm mit dem *Clicker*, dass er auf dem richtigen Weg ist: Hund bewegt den Kopf, „Klick!“, Futter. Stecken Sie sich kleine Zwischenziele, dann haben Sie und Ihr Hund mehr Erfolgserlebnisse. Je einfacher die Zwischenziele für den Hund zu erreichen sind, desto mehr Spaß wird er beim Üben haben. Erwarten Sie nicht zu viel von Ihrem Hund. Nehmen Sie sich deshalb pro Übungseinheit nur einen einzelnen Schritt aus der Übungskette vor. Das heißt: In der ersten Übungseinheit ist Ihr Etappenziel nur, dass Ihr Hund den Kopf bewegt. Diese Übungseinheit sollte 10 bis 15 mal wiederholt werden. Danach wird dann ein höheres Ziel gesetzt: Ihr Hund muss Sie anschauen, damit ein „Klick!“ samt Leckerli folgt. Wenn diese Übung mehrmals wiederholt wurde, steigern Sie die Übung erneut: Ihr Hund geht einen Schritt auf Sie zu und schaut Ihnen in die Augen. Es folgt ein „Klick!“ und ein Leckerli.

Üben Sie nicht länger als drei Minuten am Stück und nur einmal täglich; wenn möglich nicht direkt nach dem Füttern. Die gefüllte Futterschüssel kann nach dem letzten „Klick!“ einer Übungseinheit – statt eines einzelnen Leckerlis – der Jackpot sein.

Das Kommando

Erst muss der Hund eine Übung beherrschen, bevor Sie ihr einen Namen geben. Bislang hat Ihr Hund gelernt, Sie einmal kurz anzuschauen, sobald Sie eine Übungseinheit begonnen haben. Wenn Sie sich sicher sind, dass Ihr Hund begriffen hat, dass es um das Anschauen geht und er das deshalb immer wieder tut, steigern Sie die Ablenkung. Üben Sie im Garten statt in der Wohnung, dann während des Spaziergangs und schließlich auch, wenn andere Hunde dabei sind.

Wichtig: Falls die Ablenkung doch einmal zu groß wird, Ihr Hund Sie also nicht mehr anguckt, gehen Sie einen Schritt zurück und üben mit weniger Ablenkung. Sobald Ihr Hund auch unter starker Ablenkung eine Übung gerne immer wieder ausführt, kann es weitergehen. Drücken Sie den *Clicker* nicht mehr nach jedem Anschauen, sondern nach jedem zweiten, dann nach jedem dritten und dann wieder nach jedem Mal. Variieren Sie. Sobald Ihr Hund das gewünschte Verhalten auch unter starker Ablenkung und variabler Bestärkung immer wieder zeigt, können Sie der Übung einen Namen geben. Sie sagen Ihrem Hund also, wie das heißt, was er die ganze Zeit macht. Wenn Ihr Hund Sie nun wieder anguckt, sagen Sie das Kommando (z. B. „Watch me!“ oder „Schau!“), dann drücken Sie den *Clicker* und geben ihm ein Leckerli.



Natürlich muss auch dieser Übungsschritt etliche Male wiederholt werden, ehe Sie davon ausgehen können, dass Ihr Hund die Übung mit dem Kommando verknüpft hat. Da er sich den Ablauf der Übung selbst erarbeitet hat, indem er anfangs nur den Kopf gedreht und Ihnen zum Schluss direkt ins Gesicht geschaut hat, beherrscht er sie sicher und wird sie schließlich auf Kommando ausführen.

Später geht's auch ohne Futter

Nachdem Sie das Kommando fleißig geübt haben, brauchen Sie den *Clicker* nicht mehr – für diese Übung. Jetzt können Sie einfach nur mit dem Kommando das gewünschte Verhalten bei Ihrem Hund abrufen – ohne „Klick!“ und ohne Futter. Wenn Sie später doch noch einmal bei der Übung klickern, denken Sie daran, dass nach jedem „Klick!“ ein Leckerli folgt.

2. „Bei-Fuß-Gehen“

Wenn Ihr Hund Sie beim Spazieren gehen hinter sich herzieht, bringen Sie ihm das Gehen an lockerer Leine bei. Auch diese Übung lässt sich in viele Zwischenziele unterteilen. Wenn Ihr Hund zieht, bleiben Sie einfach stehen und warten. Ihr Hund wird sich verwundert umschauen und dafür folgt ein „Klick!“ und Futter. Ihr Hund hat jetzt gemerkt, dass noch jemand an der Leine hängt.

Jedes Mal, wenn die Leine wieder straff wird, bleiben Sie stehen. Irgendwann reicht es nicht mehr, dass sich Ihr Hund nur umschaut und das Zwischenziel ist erreicht. Den nächsten „Klick!“ gibt es jetzt erst, wenn Ihr Hund seinen Körper dreht.



Nach diesem Schritt muss Ihr Hund sogar einen Schritt auf Sie zu machen, bevor ein „Klick!“ und ein Leckerli folgt.

Nach einigen Übungseinheiten läuft Ihr Hund an lockerer Leine. Ab jetzt gibt es nur noch „Klick!“ und Futter, wenn Ihr Hund neben Ihnen herläuft. Perfekt ist das „Bei-Fuß-Gehen“, wenn Ihr Hund dabei auch noch aufmerksam zu Ihnen hochschaut.

3. „Platz“

Auch eine wichtige Übung ist das Hinlegen auf Kommando. Verstecken Sie unter Ihrer flachen Hand ein paar Leckerlis. Das findet Ihr Hund sicherlich interessant und für den Blick zur Hand gibt es den ersten „Klick!“. Danach heben Sie die Hand an, damit Ihr Hund als Belohnung das darunter liegende Futter fressen kann. Weiter geht es dann mit neuen Leckerlis unter der Hand. Jetzt muss sich Ihr Hund intensiver mit Ihrer Hand beschäftigen, damit ein nächster „Klick!“ folgt. In der nächsten Übungseinheit setzt sich Ihr Hund hin und gräbt mit der Pfote nach dem Futter. Das sind zwei wesentliche Zwischenziele auf dem Wege zum „Platz!“. Während Ihr Hund mit der Pfote versucht an das Futter zu gelangen, ziehen Sie Ihre Hand ein Stück zu sich. Ihr Hund setzt mit der Pfote nach und liegt nun fast: „Klick!“ und Leckerlies folgen. Wenn kein „Klick!“ mehr kommt, muss Ihr Hund etwas Neues probieren. Er wird sich hinlegen. Perfekt!



Nach ein paar Malen brauchen Sie kein Futter mehr unter die Hand zu legen. Ihre flache Hand signalisiert Ihrem Hund, dass er sich hinlegen soll. In jeder neuen Übungseinheit halten Sie Ihre flache Hand etwas höher und Sie können das Kommando „Platz!“ zusätzlich mit einführen.



4. „Hierher“

Für die Übung „Hierher“ benötigen Sie eine mindestens acht Meter lange Leine. Die Übung sollte am besten unter Ablenkung erfolgen. Sobald sich Ihr Hund nach Ihnen umschaut, erfolgt bereits ein „Klick!“ inklusive Belohnung.





Wie auch beim Gehen an lockerer Leine verlangen Sie im nächsten Schritt, dass sich Ihr Hund herumdreht. Später folgt dann erst ein „Klick!“, wenn Ihr Hund einen Schritt auf Sie zumacht. In jeder weiteren Übungseinheit muss er ein Stück weiter zu Ihnen zurückkommen bis er schließlich aufmerksam vor Ihnen sitzt. Als Belohnungs-Jackpot eignet sich bei dieser Übung am besten das „Leine los!“ und „Lauf!“.



5. Apportieren: „Bring!“

Ein schöner Trick, der allerdings ganz nützlich sein kann, ist das Bringen von Gegenständen. Wenn Sie wollen, können Sie Ihrem Hund beibringen, Ihnen das Telefon oder die Hausschuhe auf Kommando zu bringen. Zuerst kommt ein „Klick!“ für jegliches Interesse an z. B. der Leine. Später muss Ihr Hund die Leine aufheben, wenn er sich das nächste Leckerlie erarbeiten will. In einer weiteren Übungseinheit soll Ihr Hund mit der Leine in der Schnauze ein Stück auf Sie zulaufen. Das Apportieren ist perfekt, wenn Ihr Hund die Leine komplett zu Ihnen bringt.





Die Leitthesen

Die einzelnen Schritte, nach denen Sie jedes gewünschte Verhalten Ihres Tieres mit dem *Clicker* üben können, haben wir nun noch einmal als Leitthesen zusammengefasst:

1. Überlegen Sie sich, was Ihr Tier lernen soll.
2. Zerlegen Sie die Übung in kleine Zwischenziele.
3. Erarbeiten Sie mit Ihrem Tier pro Übungseinheit maximal ein Zwischenziel.
4. Vergessen Sie nicht, ab und zu einen Jackpot zu geben. Das Training soll immer Spaß machen.
5. Üben Sie unter immer stärkerer Ablenkung.
6. Gehen Sie über zu variabler Bestärkung.
7. Führen Sie ein Kommando ein.

Wir wünschen Ihnen und Ihrem Tier bei den verschiedenen Übungen viel Spaß und Erfolg. Bitte beachten Sie, dass Sie sich kleine Zwischenziele setzen, um zu dem gewünschten Hauptziel zu kommen. So erziehen Sie Ihr Tier auf spielerische Weise und die Beziehung zwischen Ihnen wird vertieft.



Clicker



(EN) Clicker

(NL) Clicker

(ES) Clicker

(CS) Klikr

(FR) Clicker

(SV) Clicker

(PT) Clicker

(RU) Кликер

(IT) Clicker

(DA) Clicker

(PL) Kliker



EN General Information about the *Clicker*

The *Clicker* is an excellent tool for education and training of your pet. Training with the *Clicker* is independent of age; it works for puppies as well as for full grown animals.

To get optimal results precise timing when to use the *Clicker* is essential.

How Animals Learn

Animals learn by trial and error and by immediate responses – praise/reward or punishment – following their actions. An animal will not understand educational measures which come even a few seconds later, even if only such a short time span is between their action and their owner's reaction.

You should also bear in mind that – even if your dog ran away – playing with another dog represents a reward for him. Therefore it is vital to prevent misbehaviour, i.e. behaviour you do not desire. Instead, teach your pet alternative behaviour step by step.

Example: If another dog appears, your dog has to look at you until you allow it to play – or sometimes you just walk on. Even a dog who was allowed to make his own decisions for years about when to run up to another dog and play, can alter this behaviour with suitable training. The essential factor in the training is to reward even the onset of correct behaviour at exactly the right moment, and for that you now have the *Clicker*.



The Principle of the *Clicker* Training

Imagine the following situation: somebody waves a 50 € note under your nose and says 'Follow me to Market Square and don't take your eyes off the 50 € note. Once we are there, the cash is yours.' You do as instructed and get the money as a reward.

Now imagine that you are back at the start. Would you remember the way to Market Square? No, because you kept your eyes on the 50 € note the whole time, and didn't notice which way you were walking.

If someone had said to you before the first attempt, that you can collect 50 € in Market Square if you can find the way there, you would have started off just as motivated as in the first situation. Maybe you would have taken a few wrong turns, but in the end you would have arrived in Market Square – and be able to find the way again.

This is the principle of the *Clicker* training. Your pet learns, step by step, to work out how to do an exercise. This way the exercise is easy for him to understand and he is able to repeat it.

The Jackpot

Clicker is like playing the lottery. The animal does not know if the next attempt will be the jackpot or not. The jackpot could be a huge portion of treats, or extensive playing, or extra stroking and patting – but it will be something your pet likes best. The jackpot is very important for keeping the clicking interesting for your pet. You should use it sparingly, roughly for every thirtieth 'click'.



How it works

Your pet understands a 'click' to mean 'I like what you are doing right now'. The exercise is now finished and your pet gets a treat. At first, of course, your pet needs to learn what the "click" means for him. For this you need small treats (no bigger than the size of a pea), the *Clicker* and your pet.

For your first training session, choose a peaceful location, preferably indoors. At the beginning, only click from inside a pocket, or wrap a tea towel around your hand with the *Clicker*, so that your pet doesn't get a shock from the first sound of the *Clicker*.

First exercise: Press the *Clicker* once, take a treat and give it to your pet. Repeat this procedure 15 to 20 times. Do not talk. If your dog barks or jumps up at you, ignore it. If your pet tries to steal the treats, prevent him from doing so. This exercise should be repeated the next day. By now your pet should have understood that for every 'click' there is food. The sound of the *Clicker* changes from meaningless noise to the promise of food.

This sequence is always applicable: 'click', reach for food, food to pet. Never press the Clicker to get your pet's attention or to call him.

Now your dog needs to learn that he can produce the 'click' himself, by his behaviour. **He will learn to pay attention to actions that please you.**



Starting the Training

As the first exercise 'Watch me!' or 'Look!' are especially suitable. Your pet learns to give you his full attention by looking at your face. Later on you can attract your pet's attention in any situation. However, this will only work if your pet can do this exercise really well. Put your dog on a lead to prevent losing him. Hold the lead loosely in your hand or put one foot on the loop. Put the treats into your pocket or place them behind you out of the dog's reach.

1) 'Watch Me!'

Now you have to be really patient. Your dog will learn to look at your face without your addressing him. At the beginning your dog will probably look away from you. At even the smallest movement of his head in your direction show him with the *Clicker* that he is on the right track: Dog moves his head, 'click', food. Aim for small milestones, that way you and your dog will have more moments of success. The easier it is for your dog to reach the milestones, the more fun he will have with the training.



Don't expect too much. Only do one step of the programme in each training unit. That means: in the first unit your milestone is that the dog moves his head. Repeat this 10-15 times. Then put the goal higher: your dog has to look at you for the 'click' and the treat to follow. Once you have repeated this several times, raise the level of difficulty again: Your dog makes a step towards you and looks at your face. This leads to 'click' and a treat.



Never practise more than three minutes in one go and only once a day; and not directly after feeding time if possible. A full food bowl can be the jackpot instead of a single treat after the last click of the training phase.

The Command

Your pet must master an exercise before you give it a name. Up to now, your pet has learnt to look at you as soon as you start the training. Once you are sure that your pet has understood that this is about looking at you and he will do it again and again, increase the level of distraction. Try practising in the garden instead of in the house, then whilst out for a walk and finally, when other dogs are around. Important: if the distraction becomes too much at any time, and your pet won't look at you, take a step back and practise with less distraction. As soon as everything runs smoothly with a high level of distraction you can progress to the next phase. Don't click after every look, but after every second, then after every third, then again after every look your dog gives you. Once your pet is able to repeat the desired behaviour with high levels of distraction and variable reinforcement, you can give the exercise a name. You are telling your pet what the thing he has been doing the whole time is called. The next time your pet looks at you, say the command (e.g. 'Watch me' or 'Look'), then press the *Clicker* and give him a treat.

Needless to say, this phase must also be repeated several times, until your pet has connected the command with the exercise. As he worked through every stage of the exercise from turning his head at the beginning to looking directly into your face at the end, he really knows the exercise now and will finally do it on command.



Later it is also possible without food.

After you have diligently practised the command, you do not need the *Clicker* any more - for this exercise. Now you can use the command alone to trigger the desired behaviour from your pet – without a 'click' and without food. If later you do click during this exercise, remember that a treat must follow each 'click'.

2. 'Heel!'

If your dog pulls you along on walks, teach him to walk on a loosely held lead. This exercise can be separated into several milestones.

If your dog pulls, just stop and wait. Your dog will look back at you in surprise, he gets a 'click' and food. Now your dog has understood that he is not alone on the lead. Every time the lead tightens, stop. After a while it is not enough for your dog to look back, that's another milestone. The next click will only follow once the dog turns his body. Next your dog actually has to make a step towards you before there is a 'click' and a treat.

After a few training phases your dog will walk on a loose lead. From now on only 'click' and give a treat when your dog is walking at your side. 'Walking at heel' is perfect if your dog also looks up at you expectantly while doing it.



3. 'Down!'

Another important command is 'Down'. Hide a few treats under your hand holding it flat on the ground. Surely your dog will find this interesting, and looking at your hand provides him with a first 'click!'. Then you lift your hand so the dog can eat the treats as reward. Continue with new treats under your hand. This time your dog has to investigate your hand more closely to get a 'click!'. In the next phase your dog sits down and digs for the treats. Those are two important milestones leading to 'Down'. When your dog tries to get the treats with his paw, pull your hand towards you a bit. Your dog's paw will follow and he is almost lying by now: 'Click!' and treat to follow. When no 'click' follows, your dog has to try something new. He will lie down. Perfect!



After a few times you need no more treats under your hand. Your flat hand on the ground signalizes to your dog to lie down. In each new training phase hold your flat hand a bit higher and you can additionally introduce the command 'Down!'.



4. 'Come!'

For training 'Come' you will need an eight- to ten-metre lead. You should practise this exercise with distractions from the start. As soon as your dog turns round to look at you, you give the first 'click' and a treat. As with walking on a loose lead, you next ask your dog to turn around in the next step.



Later the 'click' only follows if your dog makes a step towards you. In each following phase he has to approach you more until he sits in front of you full of attention. As a reward jackpot for this exercise 'Lead off' and 'Run' work best.



5. Retrieving: 'Fetch!'

A nice trick for your dog, which can be quite useful, is bringing things. If you want to, you can train your dog to fetch the phone or your slippers for you on command. At first 'click' for any interest shown in the lead. Next your dog will have to pick up the lead to get a reward. In the next phase you dog has to walk towards you with the lead in his mouth. Retrieving is perfect once the dog brings you the lead.





The Governing Principles

Here is a summary of the individual steps, according to which you can practise any desired behaviour with your pet and with the *Clicker*.

1. Think about what you want your pet to learn.
2. Divide the exercise into separate, small milestones.
3. Only cover a maximum of one individual milestone per training unit.
4. Don't forget to include a jackpot occasionally. The training should always be fun.
5. Practise with more and more distractions.
6. Progress to variable reinforcement.
7. Introduce a command.

We wish you and your pet a lot of fun and success with the various exercises. Please remember that it is necessary to set small milestones in order to reach the final goal. This trains your pet in a playful way and strengthens your relationship with each other.



Clicker



(EN) Clicker

(NL) Clicker

(ES) Clicker

(CS) Klikr

(FR) Clicker

(SV) Clicker

(PT) Clicker

(RU) Кликер

(IT) Clicker

(DA) Clicker

(PL) Kliker



Informations générales du Clicker

Le Clicker avec Clicker intégré est une aide excellente pour l'entraînement et l'éducation de votre animal. Il est adapté aux animaux jeunes et adultes, et peut être utilisé à tout âge. Vous pouvez utiliser le Clicker dans beaucoup de situations différentes, pour motiver votre chien, chat, lapin ou votre perruche. Il sert de prolongement du bras et est très utile pour travailler avec de petits animaux. La balle au bout du stick est facilement visible et conviviale.

Une utilisation précise du Clicker est très importante pour obtenir les meilleurs résultats à l'entraînement.

Comment les animaux apprennent-ils

Les animaux apprennent par les essais et les erreurs, et par les récompenses ou punitions immédiates qui suivent leur comportement. Un animal ne peut pas comprendre des mesures de discipline tardives, même après quelques secondes, même après une courte durée entre l'action de l'animal et la réaction du maître. Il faut savoir que par exemple, lorsque votre chien vous échappe, la chance de jouer avec un autre chien est vécue par lui comme une récompense. Par conséquent, il est très important de prévenir une mauvaise conduite ou des comportements indésirables quand cela est possible. Étape par étape, apprenez à votre chien un autre comportement possible. **Par exemple :** lorsque un autre chien apparaît, votre chien doit d'abord vous regarder pour savoir si vous lui permettez de jouer avec lui, ou si vous continuez de marcher. Il est même possible, pour un animal avec le bon entraînement, qui sait depuis des années décider de lui-même, de rejeter ce comportement. Le facteur essentiel dans l'entraînement est simplement de récompenser le premier bon comportement au bon moment, et pour cela, vous avez le Clicker.



Le principe de l'entraînement avec *Clicker*

Imaginez la situation suivante : quelqu'un vous présente un billet de 50 € sous le nez et dit « suivez moi au marché et ne quittez pas le billet de 50 € des yeux. Lorsque nous y serons, l'argent est à vous ». Vous obez et vous prenez cet argent comme une récompense.

Maintenant imaginez que vous revenez au point de départ. Reconnaîtriez vous le chemin du marché ? Non, car vous aviez les yeux fixés sur le billet de 50 € en permanence, et vous n'avez pas mémorisé votre chemin.

Si quelqu'un vous avait dit que vous pouviez gagner 50 € au marché si vous arriviez à trouver le bon chemin, vous auriez été aussi motivé que dans la première situation. Peut être auriez vous pris de mauvaises directions, mais au final, vous seriez arrivés au marché – capables de retrouver la route à nouveau.

C'est le principe du *Clicker*. Votre chien apprend, étape par étape, à s'entraîner sur un exercice. L'exercice est facile à comprendre pour lui, et il est capable de le répéter.

Le Jackpot

Le *Clicker* est comme un jeu de loterie. L'animal ne doit pas savoir si le prochain essai sera le Jackpot ou non. Le jackpot peut être une large portion de friandises, ou un jeu supplémentaire, ou des caresses – mais cela doit être quelque chose que votre animal aime beaucoup. Le jackpot est très important pour maintenir l'intérêt du Clicking pour votre animal. Vous pouvez l'utiliser avec modération, environ tous les trentes « click ».



Comment ça marche

Votre animal interprète le « click » comme « j'apprécie que tu as bien fait ». L'exercice est fini et votre animal reçoit une friandise. Au départ, bien entendu, votre animal a besoin d'apprendre ce que le « click » signifie. Pour cela vous avez besoin de petites friandises (pas plus grande que la taille d'un petit poi), du *Clicker* et de votre animal.

Pour le premier exercice, choisissez un endroit calme, de préférence à l'intérieur. Au début, cliquez uniquement de l'intérieur de la poche, ou emballez un torchon autour de votre main avec le *Clicker*, pour que votre animal ne soit pas choqué dès le premier son du *Clicker*.

1er exercice: Au début, nous recommandons d'utiliser le *Clicker* rétracté. Pressez le *Clicker* une fois, prenez une friandise et donnez la à votre animal. Répétez cette procédure 15 à 20 fois. Ne parlez pas. Si votre chien aboie, ou saute à vos jambes, ignorez le. Si votre animal essaie de prendre les friandises, empêchez le. Cet exercice doit être répété le jour suivant. A partir de là, votre animal doit avoir compris qu'à chaque « click », il y a à manger. Donnez toujours la friandise en position dans laquelle vous voulez travailler, tel que couché pour apprendre à ramper. Le son du *Clicker* change imperceptiblement pour indiquer la promesse de nourriture.

Cette séquence est toujours applicable: « click », obtenir la nourriture, nourriture à l'animal. Ne jamais presser le Clicker pour attirer l'attention de l'animal ou pour l'appeler.

Maintenant votre chien a besoin d'apprendre qu'il peut lui-même produire le « click » par son comportement. **Il apprendra en faisant attention aux actions qui vous font plaisir.**

Démarrer l'entraînement

Comme le premier exercice, « regarde moi » ou « regarde » sont particulièrement adaptés. Votre animal apprend à vous prêter toute son attention en vous regardant en face. Plus tard vous pouvez attirer l'attention de votre animal dans toute situation. Cependant, cela ne marchera que si votre animal parvient à faire cet exercice parfaitement bien. Mettez une laisse à votre chien pour ne pas le perdre. Gardez la laisse dans votre main ou mettez un pied dans la sangle. Mettez des friandises dans votre poche ou placez-les derrière vous sans que le chien puisse les atteindre.

1. « Regarde moi »

Vous devez être vraiment patient. Votre chien va apprendre à vous regarder sans que vous lui adressiez la parole. Au début, votre chien détournera probablement les yeux. Montrez lui avec le *Clicker* qu'il est sur le bon chemin même en ne tournant qu'un peu la tête dans votre direction : le chien bouge sa tête, « cliquez », nourriture. Des petites actions qui font que vous et votre chien aurez plus de moments de satisfaction. Plus votre chien atteint facilement des petits objectifs, plus il aura de plaisir à s'entraîner.





Ne faites pas durer l'exercice plus de 3 minutes en une fois et une seule fois par jour ; jamais non plus après un repas si possible. Une écuëlle pleine de nourriture peut être un jackpot au lieu d'une friandise après le dernier « click » de la phase d'entraînement.

Ne soyez pas trop exigeant. Ne faites qu'une étape du programme à chaque phase d'entraînement. Cela signifie : la première étape est que votre chien bouge la tête. Répétez cela 10 à 15 fois. Puis mettez la barre plus haut : votre chien doit vous regarder pour avoir un « click » et la friandise correspondante. Après avoir répété cela plusieurs fois, mettez à nouveau la barre plus haut : votre chien franchit une étape vers vous et vous regarde. Cela mérite un « click » et une friandise.

L'Ordre

Votre animal doit maîtriser un exercice avant de lui donner un nom. Jusqu'à présent, il a appris à vous regarder dès que vous commencez l'entraînement. Dès que vous êtes certain que votre animal a compris qu'il doit vous regarder et qu'il le fera encore et encore, augmentez le niveau de distraction. Essayez de travailler dans le jardin au lieu de l'intérieur de la maison, puis sortez en promenade et enfin, quand d'autres chiens tournent autour de vous.

Important : si la distraction est trop importante, et que votre animal ne vous regarde pas, revenez à la phase précédente et recommencez plus rigoureusement. Dès que tout va mieux, avec un grand niveau de distraction, vous pouvez passer à la phase suivante. Ne cliquez pas après chaque regard, mais après deux ou trois, et revenez ensuite à chaque regard que votre chien vous porte. Dès que votre animal est capable de reproduire le comportement désiré avec un haut niveau de distraction, vous pouvez nommer l'exercice. Vous dites à votre animal comment se nomme l'exercice qu'il pratique depuis plusieurs fois.

La prochaine fois que votre animal vous regarde, donnez l'ordre (ex : « regarde moi » ou « regarde »), puis pressez le *Clicker* et donnez lui une friandise.

jusqu'à ce que votre animal fasse le lien parfait entre l'ordre et l'exercice. A passer par toutes les phases de l'exercice en tournant sa tête au début jusqu'à vous regarder directement à la fin, votre animal connaît vraiment l'exercice maintenant et le fera finalement sur ordre.



Cet exercice sera possible plus tard sans nourriture.

Après avoir utilisé suffisamment cet ordre, vous n'avez plus besoin du *Clicker* pour cet exercice. Vous utilisez l'ordre seul pour obtenir le comportement désiré de votre animal – sans click et sans nourriture. Si, par mégarde, vous cliquez à nouveau pendant cet exercice, n'oubliez pas qu'une friandise doit toujours suivre le click.

2. « Au Talon ! »

Si votre chien tire fort durant les promenades, apprenez-lui à marcher avec une laisse relâchée. Cet exercice peut être divisé en plusieurs.

Si votre chien tire, arrêtez et attendez. Votre chien se retourne et vous regarde avec surprise, il reçoit un « click » et une friandise. Il vient de comprendre qu'il n'est pas seul sur la laisse. A chaque fois que la laisse tire, arrêtez vous. Il n'est pas suffisant alors que votre chien tourne la tête. C'est une autre étape. Le Click suivant viendra quand votre chien se retourne complètement. Votre chien doit passer une étape de plus avant un nouveau « click » et une friandise.

Après quelques entraînements, votre chien marchera avec une laisse souple. Dès lors, cliquez et ne donnez de friandise que lorsque que votre chien marche à vos cotés. Le « marcher au talon » est parfait quand votre chien vous regarde dans l'expectative en marchant.



3. « Couché ! »

Un autre ordre important est « Couché ». Cachez quelques friandises sous votre main à plat par terre. Votre chien va surement trouver cela intéressant, et regarder votre main lui apporte une premier « click ». Vous levez alors votre main et votre chien mange les friandises en guise de récompense. Continuez avec de nouvelles friandises sous votre main. Cette fois, laissez le chien chercher un peu plus sur votre main pour avoir le « click ». La phase suivante est que votre chien s'assoie et creuse pour trouver des friandises. Ce sont deux étapes importantes pour arriver au « couché ». Quand votre chien essaie d'attraper ses friandises avec ses pattes, rapprochez un peu votre main de vous. Les pattes de votre chien vont suivre le mouvement et il est ainsi presque couché : « click » et friandise à suivre. Quand aucun « click » ne vient, votre chien doit essayer autre chose de nouveau. Il va se coucher. Parfait !



Après quelques actions vous n'avez plus besoin de friandises sous votre main. Votre main à plat sur le sol signale à votre chien de se coucher. A chaque nouvel entraînement, remontez votre main progressivement en rajoutant l'ordre « couché ».



4. « Approche ! »

Pour l'entraînement à « Approche » vous avez besoin d'une laisse de 8 à 10 mètres. Vous devez faire cet exercice au début avec des distractions. Dès que votre chien se retourne et vous regarde, vous donnez un premier « click » et une friandise. De même que pour la marche avec une laisse souple, vous demandez à votre chien de se retourner.



Après, le « click » intervient uniquement si votre chien revient vers vous. Dans les étapes suivantes, il doit s'approcher de vous jusqu'à s'asseoir devant vous, plein d'attention. La meilleure récompense jackpot pour cet exercice est d'enlever la laisse et de le laisser courir.



5. Récupération: « rapporte ! »

Un bon truc pour votre chien, qui peut être bien utile, est de rapporter des objets. Si vous le souhaitez, vous pouvez entraîner votre chien à rapporter le téléphone ou vos chaussons sur ordre. Au début « cliquez » pour l'intérêt qu'il a sur la laisse. Puis votre chien devra attraper la laisse pour avoir une récompense. Dans l'étape suivante, votre chien doit marcher à vos côtés en gardant la laisse dans sa gueule. Rapporter est parfait une fois que le chien vous apporte sa laisse.





Les principes essentiels

Voici un résumé des étapes individuelles pour travailler le comportement de votre animal à l'aide du *Clicker*.

1. Pensez à ce que vous voulez apprendre à votre animal.
2. Séquencez les exercices en phases séparées.
3. Ne travaillez qu'une phase individuelle par entraînement.
4. N'oubliez pas d'introduire un jackpot de temps en temps.
5. L'entraînement doit toujours être amusant.
6. Travaillez avec plus de distractions à chaque fois.
7. Renforcez le niveau des exercices.
8. Introduisez l'ordre d'action.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir et de succès dans les différents exercices avec votre animal. Souvenez vous de bien procéder par étapes pour atteindre votre objectif final. Cela entraîne votre animal en jouant et renforce la relation entre tous.



Clicker



(EN) Clicker

(NL) Clicker

(ES) Clicker

(CS) Klikr

(FR) Clicker

(SV) Clicker

(PT) Clicker

(RU) Кликер

(IT) Clicker

(DA) Clicker

(PL) Kliker



Informazioni generali sul *Clicker*

Il *Clicker* è uno strumento eccellente nell'addestramento e nell'educazione del vostro animale.

È adatto sia per i cuccioli che per gli animali adulti, e il vostro animale può iniziare ad usarlo a qualsiasi età. Per avere un ottimo risultato è essenziale precisare il tempo quando usare il *Clicker*.

Come imparano gli animali

Gli animali imparano per tentativi ed errori e tramite ricompense o divieti immediati a seguito delle loro azioni. Un animale non capisce le misure educative che avverano anche solo dopo pochi secondi, ovvero anche se passa solo un breve lasso di tempo tra la loro azione e la reazione del loro proprietario.

Si deve tenere a mente che per esempio quando il vostro cane scappa, la possibilità di giocare con un altro cane rappresenta un premio per lui. Pertanto è fondamentale prevenire comportamenti scorretti o indesiderati. Invece, insegnate al vostro animale un comportamento alternativo passo dopo passo. Esempio: Se compare un altro cane, il vostro cane deve guardarvi per capire quando gli date il permesso di giocare – o quando continuate a camminare. Anche un cane a cui è stato permesso per anni di prendere le sue decisioni riguardo quando correre da un altro cane e giocare, può cambiare questo comportamento con una formazione adeguata. Il punto essenziale nella formazione è premiare il comportamento corretto al momento giusto, e per questo ora avete il *Clicker*.



Il principio della formazione con il *Clicker*

Immaginate la seguente situazione: qualcuno sventola una banconota da 50 € sotto il vostro naso e vi dice 'Seguimi fino a Piazza del Mercato e non staccare lo sguardo dalla banconota da 50 €. Una volta che arrivi lì, il denaro è tuo voi fate come vi è stato detto ed ottenete il denaro come ricompensa'. Ora immaginate di essere di nuovo alla partenza. Sapete la strada per Piazza del Mercato? No, perché avete tenuto gli occhi sulla banconota da 50 € per tutto il tempo, e non avete guardato la strada. Se qualcuno vi avesse detto prima di questa possibilità, che avreste potuto ottenere 50 € arrivando a Piazza del Mercato, avreste iniziato altrettanto motivati come nel primo caso. Forse avreste sbagliato strada qualche volta, ma alla fine sareste arrivati a Piazza del Mercato – e soprattutto sareste in grado di trovare di nuovo la strada. L'addestramento con il *Clicker* segue questo principio. Il vostro animale domestico apprende, passo dopo passo, come fare un esercizio. In questo modo è facile per lui capirlo e ripeterlo.

Il Jackpot

Clicker è come giocare alla lotteria. L'animale non sa se il tentativo successivo sarà il suo jackpot o no. Il jackpot potrebbe essere una grande porzione di leccornie, o la possibilità di giocare per più tempo, o carezze extra - di sicuro qualcosa che al vostro animale domestico piace molto. Il jackpot è molto importante per mantenere alto l'interesse dell'animale sul click. Si dovrebbe usare con parsimonia, cioè ogni trenta "click".



Come funziona

Il vostro animale domestico capisce che un 'click' indica 'mi piace quello che stai facendo in questo momento'. Così l'esercizio termina e il vostro animale ottiene una leccornia.

In un primo momento, naturalmente, il vostro pet ha bisogno di imparare ciò che il "click" significa per lui. Per questo vi servono delle piccole leccornie (non più grandi rispetto alle dimensioni di un pisello), *Clicker* e il vostro animale. Per il primo allenamento, scegliete un posto tranquillo, preferibilmente in casa.

All'inizio, usate il *Clicker* solo all'interno di una tasca, o avvolgete uno strofinaccio attorno alla mano con cui lo usate, in modo che il vostro animale domestico non si spaventi al primo suono del *Clicker*.

Esercizio nr.1: Premere il *Clicker* una volta, prendere una leccornia e darla al vostro pet. Ripetere questa procedura 15 - 20 volte. Non parlare durante l'esercizio. Se il vostro cane abbaia o salta su di voi, ignoratelo. Se il cane tenta di rubare la leccornia, impeditegli di farlo. Questo esercizio deve essere ripetuto il giorno successivo. A questo punto il vostro animale domestico dovrebbe capire che a ogni "click" riceve una ricompensa. Il suono del *Clicker* passa da rumore senza senso a promessa di leccornia.

Questa sequenza è sempre applicabile: "click", raggiunge leccornia, leccornia al pet. Non premere mai il *Clicker* per ottenere l'attenzione del vostro animale domestico o per chiamarlo. Ora il vostro pet ha bisogno di imparare che può produrre il "click" lui stesso, con il suo comportamento. Imparerà a prestare attenzione ai comportamenti che vi piacciono.

Addestramento ha inizio

Come primi esercizi 'Guardami!' o 'Guarda!' sono particolarmente adatti. Il vostro pet impara a darvi tutta la sua attenzione guardando il vostro viso. In seguito è possibile attrarre l'attenzione del vostro pet in ogni situazione. Tuttavia, questo funzionerà solo se il pet può fare questo esercizio davvero bene. Agganciare il cane al guinzaglio per evitare di perderlo. Tenete il guinzaglio liberamente in mano o mettete un piede sull'impugnatura. Mettete delle leccornie in tasca o in un altro luogo dietro di voi fuori dalla portata del cane.

1. Guardami!

Ora dovete essere davvero pazienti. Il vostro cane imparerà a guardarvi in faccia senza che vi rivolgete a lui. All'inizio il vostro cane vorrà probabilmente distogliere lo sguardo da voi. Anche al più piccolo movimento della testa sua nella vostra direzione dovete mostrare con il *Clicker* che lui è sulla strada giusta: il cane muove la testa, 'click', la leccornia. Optati per piccoli traguardi, in questo modo voi e il vostro cane avrete più momenti di successo. Più facile è per il vostro cane raggiungere le tappe, tanto più divertente sarà per lui l'addestramento.





Non aspettatevi troppo. Fate solo un passo del programma in ogni unità di formazione che significa: nella prima unità il vostro obiettivo è che il cane muove la sua testa. Ripetete questo 10-15 volte. Poi mettete un obiettivo più alto: il cane deve guardavi per il 'click' e la leccornia che segue. Una volta che avete ripetuto questo diversi volte, aumentate il livello di difficoltà ancora una volta: Il vostro cane fa un passo verso di voi e vi guarda in faccia. Questo porta a 'click' e una leccornia.

Non esercitatevi per più di tre minuti alla volta, o solo una volta al giorno; se possibile non subito dopo i pasti. Un'intera ciotola di cibo invece di una singola leccornia può essere il jackpot dopo l'ultimo click della fase di allenamento.

Il comando

Il vostro pet deve aver imparato bene un esercizio prima che voi gli diate un nome. Fino ad ora, il vostro animale domestico ha imparato a guardarvi, non appena inizia l'addestramento. Una volta che siete sicuri che il vostro pet ha capito che si tratta di guardarvi e lo farà ripetutamente, aumentate il livello di distrazione. Provate a praticarlo nel giardino anziché in casa, poi mentre siete fuori per una passeggiata e, infine, quando sono presenti gli altri cani. Importante: se le distrazioni diventano troppe e il vostro cane non vi guarda più, fate un passo indietro ed esercitatevi con meno distrazioni. Quando l'esercizio viene eseguito facilmente anche con un alto livello di distrazioni, procedete alla fase successiva. Non fate click dopo ogni sguardo, ma dopo ogni secondo, poi dopo ogni terzo, poi di nuovo dopo ogni sguardo che il cane vi dà. Quando il vostro animale è in grado di ripetere il comportamento desiderato con un alto livello di distrazioni e con rinforzi variabili, potete dare un nome all'esercizio. State dicendo al vostro pet come si chiama quello che ha fatto per tutto il tempo. La prossima volta che il vostro animale vi guarda, dite il comando (es. "Guardami" o "Guarda") poi premete il *Clicker* e dategli una leccornia.

Inutile dire che anche questa fase deve essere ripetuta più volte finché il vostro pet collega il comando all'esercizio. Se il pet lavora in ogni fase di esercizio, dal girare la testa al guardarvi direttamente in faccia, ha imparato veramente l'esercizio e finalmente può farlo su comando.



Successivamente è possibile anche senza cibo

Dopo una lunga esperienza con il comando, non è più necessario utilizzare il *Clicker* - per questo esercizio. Ora è possibile richiedere il comportamento desiderato semplicemente con il comando senza "click" e senza leccornie. Se successivamente si presenta ancora la necessità di fare click nel corso di questo esercizio ricordatevi che ogni "click" deve essere seguito da una leccornia.

2. Tacco!

Se il vostro cane vi tira avanti mentre passeggiate, insegnategli a camminare al guinzaglio allentato. Questo esercizio può essere diviso in più tappe. Se il vostro cane tira, basta fermarsi e attendere. Il vostro cane vi guarderà sorpreso, per questo otterrà un 'click' e la leccornia. Ora il vostro cane ha capito che non è solo al guinzaglio. Ogni volta che il guinzaglio il cane tira il guinzaglio, fermati. Dopo un po' non è più sufficiente per il vostro cane di guardare indietro, questa è un'altra tappa. Il prossimo click seguirà solo se il vostro cane gira il suo corpo. In seguito il vostro cane effettivamente dovrà fare un passo verso di voi prima che ci sia un "click" e la leccornia. Dopo un paio di fasi di addestramento il vostro cane camminerà al guinzaglio allentato. Da ora in poi solo 'click' e dare una leccornia solo quando il cane camminerà al vostro fianco. Mentre sta 'Camminando a tacco' è perfetto se il vostro cane vi guarda in alto speranzoso.



3. 'Giù!'

Un altro comando importante è 'Giù'. Nascondete alcune leccornie sotto la mano tenendola a terra. Sicuramente il vostro cane troverà questo interessante, e guardando la mano gli fornite un primo 'click!'. Poi sollevate la mano in modo che il cane possa mangiare le leccornie come ricompensa. Continuate con le nuove leccornie sotto la mano. Questa volta il vostro cane ha di indagare la vostra mano più da vicino per ottenere un 'click'. Nella fase successiva il vostro cane si siede e cerca la leccornia. Questi sono le due importanti tappe che portano al 'Giù'. Quando il cane cerca di ottenere la leccornia con la zampa, tirate un po' la mano verso di voi. La zampa del vostro cane seguirà ed il cane è quasi sdraiato ormai: 'Click!' e la leccornia in seguito. Quando non seguirà nessun 'click', il vostro cane dovrà provare qualcosa di nuovo. Egli si sdraierà. Perfetto!



Dopo un paio di volte non avrete più bisogno di tenere le leccornie sotto la mano. La vostra mano stesa a terra segnerà al vostro cane a sdraiarsi giù. In ogni nuova fase di formazione tenete la mano un po' di più in alto e potete inoltre presentare il comando 'Giù!'.



4. Vieni!

Per insegnare il comando 'Vieni' è necessario un cavo da otto a dieci metri. Dovete praticare questo esercizio con distrazioni dall'inizio. Non appena il cane si gira a guardarvi, fate il primo 'click' e date una leccornia. Come per camminare al guinzaglio allentato, in seguito chiedete al vostro cane di girare per il passo successivo.



In seguito il 'click' segue solo se il vostro cane fa un passo verso di voi. In ogni fase successiva si avvicinerà di più finché non si trova di fronte a voi pieno di attenzione. Come una ricompensa da jackpot per questo esercizio "via il guinzaglio" e "corri" sono i migliori.



5. Recupero: "Riporta"

Un bel trucco per il vostro cane, che può essere molto utile, è il portare delle cose. Se desiderate, è possibile addestrare il vostro cane per andare a prendere il telefono o le pantofole per voi su comando. Innanzitutto un 'click' per qualsiasi interesse mostrato per il guinzaglio. In seguito il vostro cane dovrà andare a prendere il guinzaglio per ottenere una ricompensa. Nella fase successiva il cane deve camminare verso di voi con il guinzaglio in bocca. Il riporto è perfetto una volta che il vostro cane vi porta il guinzaglio.





I principi che disciplinano

Ecco un riassunto dei passi individuali, in base ai quali si può praticare qualsiasi comportamento desiderato con il vostro animale domestico e con il *Clicker*.

1. Pensare a che cosa volete che il vostro animale domestico impari.
2. Dividere l'esercizio in piccole tappe separate.
3. Svolgere il massimo una tappa individuale per unità di addestramento.
4. Non dimenticare di includere un premio "jackpot" di tanto in tanto. L'allenamento dovrebbe essere sempre divertente.
5. Esercitare con sempre più distrazioni.
6. Procedere con delle ricompense diverse.
7. Introdurre un comando.

Auguriamo a voi e al vostro pet molto divertimento e successo con i vari esercizi. Ricordatevi di organizzare piccoli obiettivi intermedi per raggiungere l'obiettivo principale. In questo modo l'allenamento con il vostro animale si svolge in un modo divertente e il vostro legame si rafforza.



Clicker



(EN) Clicker

(NL) Clicker

(ES) Clicker

(CS) Klikr

(FR) Clicker

(SV) Clicker

(PT) Clicker

(RU) Кликер

(IT) Clicker

(DA) Clicker

(PL) Kliker



Algemene *clicker* informatie

De *clicker* is een uitstekend hulpmiddel bij de opvoeding en training van uw dier. De training met de *clicker* is niet leeftijdgebonden, het werkt zowel bij puppy's als bij volwassen dieren. Om de clickertraining succesvol te laten verlopen, is het van groot belang, om op het juiste moment te clicken.

Hoe leren dieren

Dieren leren door dingen uit te proberen en door directe beloning van gewenst en negeren van ongewenst gedrag. Als er op een actie van het dier met bijvoorbeeld enkele seconden vertraging een reactie van het baasje volgt, begrijpt het dier het niet meer, ook al zitten hier maar een paar seconden tussen.

Ook moet duidelijk zijn, dat – ook als uw hond van u vandaan loopt – het spel met een andere hond een beloning betekent. Vandaar dat het heel belangrijk is, om ervoor te zorgen, dat ongewenst gedrag zoveel mogelijk wordt voorkomen. In plaats daarvan leert u hem stap voor stap alternatief gedrag aan.

Voorbeeld: als een andere hond in beeld komt, moet uw hond heel even oogcontact met u maken, voordat u hem toestaat, om te gaan spelen – of zelfs, om bij u vandaan te gaan. Ook bij een hond, die jarenlang zelf mocht bepalen, of hij naar een andere hond toe liep, om te spelen, kan dit gedrag – met de juiste training – nog worden omgebogen. Cruciaal bij de opvoeding is, dat u clickt, op het moment, dat de hond gewenst gedrag vertoont en daarvoor heeft u nu een handig hulpmiddel, de *clicker*.



Het basisprincipe van de *clicker*-training

Beeldt u zich de volgende situatie eens in: iemand wappert met een briefje van € 50,00 voor uw neus en zegt: "Volg mij naar de markt en verlies het briefje niet uit het oog. Als we daar aankomen, is het geld van u." U doet eraan mee en op de markt ontvangt u het briefje als beloning.

Stelt u zich nu voor, dat u zich weer op de plaats van vertrek bevindt. Zou u de weg naar de markt nog weten? Nee. U heeft de hele tijd alleen maar op het briefje gelet en heeft geen idee, hoe u op de markt terecht bent gekomen.

Zou iemand echter vóór uw eerste poging tegen u op de plaats van vertrek hebben gezegd, dat u op de markt een briefje van € 50,00 op kunt halen, als u de weg erheen weet te vinden, zou u net zo gemotiveerd van start zijn gegaan. Misschien dat u een paar keer verkeerd zou zijn gelopen, maar uiteindelijk zou u toch bij de markt zijn aangekomen – en zou u de weg erheen steeds weer weten.

Volgens dit principe werkt de *clicker*-training. Uw dier doorloopt de oefeningen stap voor stap. Daardoor leert hij, wat precies de bedoeling is en kan hij het herhalen.

De jackpot

Een *clicker* is net zoals lotto spelen. Het dier weet nooit, of hij bij de volgende poging de hoofdprijs eruit haalt, de jackpot zagezegd. Dat kan een megaportie superlekkers of de gevulde voerbak zijn, uitbundig spelen of een extra aai over zijn bol – de jackpot is datgeen, waar uw dier het dolst op is. De jackpot is belangrijk, zodat het clicken voor uw dier interessant blijft. Gebruik hem dan ook met mate, d.w.z. bij ongeveer elke dertigste "click!".



Zo werkt het

„Click!“ betekent voor uw dier: „Dat, wat je nu doet, bevalt mij. Je mag stoppen en krijgt een beloning.“

Eerst moet uw dier natuurlijk leren, wat de “click!” voor hem betekent. Men neme klein gesneden superlekkernijen (ter grootte van een erwt), een *clicker* en de hond.

Voor het eerste trainingsuurtje kiest u een ruimte met zo min mogelijk prikkels, dus liever binnen dan buiten. Om te voorkomen dat het dier van het geluid van de *clicker* schrikt, clickt u in het begin alleen, als de *clicker* in uw broekzak zit of als u hem in uw hand houdt met een handdoek om uw hand gewikkeld.

1ste oefening: druk eenmaal op de *clicker*, pak een beloningssnoepje en geef hem aan uw dier. Herhaal dit 15 tot 20 keer. Zeg helemaal niets. Wanneer uw hond bijv. blaft of tegen u opspringt, negeert u dat. Probeert hij het voer te pikken, laat u dat niet toe. De oefening dient de volgende dag te worden herhaald. Uw dier zou het nu begrepen moeten hebben: na elke “click!” volgt een beloning. Het tot dusver betekenisloze geluid van de *clicker* wordt nu voor uw dier de voorspeller van een beloning.

Deze volgorde is te allen tijde van toepassing: “click!”, hand naar het voer, voer naar het dier. Click nimmer, om de aandacht van het dier te krijgen of hem bij u te roepen.

Nu moet uw dier leren, dat hij de “click!” met zijn gedrag zelf kan sturen. **Hij leert, zich te richten op hetgeen u van hem verwacht.**

Basistraining

Als eerste oefening is de „watch me!“- of „kijk!“-oefening uitermate geschikt. Daarbij leert uw dier, om zijn volle aandacht op u te vestigen door oogcontact te maken. Later kunt u met deze oefening in elke situatie de aandacht van uw hond op u vestigen. Het lukt alleen, als uw dier de „watch me!“-oefening volledig onder de knie heeft. Lijn uw hond aan, om te voorkomen, dat hij afdwaalt. Houd de lijn losjes in de hand of ga met één voet op het handvat staan. Doe het voer in uw zak of leg het buiten bereik van uw hond achter u neer.

1. „Watch me“

U zult nu veel geduld op moeten brengen. Zonder dat u iets tegen hem zegt, leert uw hond, om oogcontact met u te maken. In het begin zal uw hond best wel eens weggijken. Bij elke nog zo kleine beweging die de hond met zijn kop in uw richting maakt, geeft u m.b.v. de *clicker* aan, dat hij op de juiste weg is: hond beweegt zijn kop, „click!“, voer. Stel kleine tussendoelen, dat zorgt ervoor, dat u en uw hond meer successen behalen. Hoe eenvoudiger het voor de hond is, om de tussendoelen te behalen, des te enthousiaster hij tijdens de oefening zal zijn.





Verwacht niet teveel van uw hond. Oefen per sessie steeds maar één stap tegelijk. Dat houdt in: in de eerste oefensessie is de doelstelling, dat uw hond zijn kop beweegt. Deze sessie dient 10 tot 15 keer te worden herhaald. Daarna wordt het wat moeilijker gemaakt: uw hond moet oogcontact met u maken, om een "click!" plus beloning te krijgen. Nadat deze oefening meerdere keren is herhaald, kan het nog wat moeilijker worden gemaakt: de hond zet een stap in uw richting en maakt oogcontact met u. Er volgt een "click!" en een beloning.

Oefen niet langer dan drie minuten achterelkaar en telkens maar een keer per dag: bij voorkeur niet gelijk na de maaltijd. De gevulde voerbak kan na de laatste "click!" van een sessie – in plaats van één enkel beloningssnoepje – de jackpot zijn.

Het commando

Eerst moet de hond een oefening helemaal onder de knie hebben, voordat er een naam aan wordt gegeven. Tot dusver heeft uw hond geleerd, heel even oogcontact met u te maken, nadat u met de trainingssessie bent begonnen. Als u zeker weet, dat uw hond heeft begrepen, dat het om het aankijken gaat en hij dat daarom ook steeds weer herhaalt, gaat u een stapje verder en maakt u de afleiding groter. Oefen in de tuin in plaats van in de woning, vervolgens tijdens het uitlaten en uiteindelijk ook met andere honden erbij. Belangrijk: als de afleiding toch een keer te groot is, uw hond u dus niet meer aankijkt, gaat u terug naar de vorige stap en oefent u met minder afleiding. Zodra uw hond een oefening ondanks heel veel prikkels graag doet en steeds weer uitvoert, kan de volgende stap worden gezet. Click niet meer na elk oogcontact, maar na elk tweede oogcontact, vervolgens na elk derde en dan weer elke keer. Wissel dit af. Zodra uw hond het gewenste gedrag ook met heel veel prikkels en afwisselende bekrachtiging van de *clicker* keer op keer laat zien, kunt u de oefening een naam geven. U zegt daarmee dus tegen uw hond, hoe hetgeen heet, wat hij de hele tijd doet.

Als uw hond u nu weer aankijkt, geeft u het commando (bijv. "watch!" of "kijk!"), dan clickt u en er volgt wat lekkers.

Natuurlijk moet ook deze stap verscheidene keren worden herhaald, voordat u er vanuit kunt gaan, dat uw hond de oefening met het commando heeft geassocieerd. Omdat hij helemaal zelf naar het eindresultaat van de oefening heeft toegewerkt, door eerst enkel en alleen zijn kop te draaien en tot slot oogcontact met u te maken, weet hij exact, hoe de vork in de steel zit en zal hij de oefening uiteindelijk op commando uitvoeren.



In een later stadium gaat het ook zonder voer.

Nadat u het commando vlijtig heeft geoefend, heeft u de *clicker* niet meer nodig – voor deze oefening. Nu kunt u de hond met alleen het commando het gewenste gedrag laten vertonen – zonder "click!" en zonder voer. Mocht u later bij de training toch nog een keer *clickeren*, bedenk dan wel, dat op elke "click!" een beloning volgt.

2. „Volgen“

Als uw hond u tijdens het uitlaten achter zich aantrekt, leert u hem, mee te lopen aan een slappe lijn. Ook deze oefening kan opgesplitst worden in verschillende tussendoelen.

Als uw hond trekt, blijft u gewoon staan en wacht u. Uw hond zal verbaasd omkijken en daarvoor krijgt hij een "click!" en voer. Uw hond heeft nu gemerkt, dat er nog iemand aan de andere kant van de lijn hangt.

Elke keer, als de lijn strak komt te staan, blijft u staan. Op een gegeven moment is het niet meer afdoende, dat de hond zich alleen maar omdraait, om het tussendoel te behalen. De volgende "click!" volgt pas, als uw hond niet alleen zijn kop, maar ook zijn lichaam draait. Daarna wordt van uw hond verwacht, dat hij zelf een stap in uw richting zet, voordat er een "click!" en wat lekkers volgt.

Na verschillende oefensessies loopt uw hond naast u aan een slappe lijn. Vanaf nu volgt er alleen nog een "click!" en voer, als uw hond naast u loopt. Helemaal perfect is het "volgen", als uw hond daarbij ook aandachtig naar u kijkt.



3. „Af“

Ook het leren liggen op commando is een belangrijke oefening. Verstop een paar beloningssnoepjes onder uw vlakke hand. Dat zal uw hond zeker interessant vinden en krijgt voor zijn blik naar uw hand de eerste "click!". Daarna tilt u uw hand op, zodat hij bij zijn beloning kan. Vervolgens gaat het weer verder met nieuwe beloningssnoepjes onder de hand. Nu moet uw hond zich intensiever met uw hand bezig gaan houden, om de volgende "click!" te krijgen. In de volgende stap gaat uw hond zitten en hengelt met zijn poot naar het voer. Dat zijn twee belangrijke tussendoelen op weg naar "af!". Terwijl uw hond probeert, om met zijn poot bij het voer te komen, trekt u uw hand een stukje terug. Uw hond volgt met zijn poot en ligt nu bijna: „click!" en beloningssnoepje volgen. Als er geen „click!" meer komt, moet uw hond iets nieuws proberen. Hij zal gaan liggen. Perfect!



Na een paar keer hoeft u geen voer meer onder uw hand te leggen. Uw vlakke hand is het teken voor uw hond, dat hij moet gaan liggen. Bij elke nieuwe oefensessie houdt u uw vlakke hand een beetje hoger en u kunt het commando „af!“ er dan ook aan koppelen.



4. „Hier“

Voor de oefening “hier” heeft u een ca. acht tot tien meter lange lijn nodig. De oefening kan het beste met de nodige afleiding eromheen worden uitgevoerd. Zodra uw hond naar u kijkt, volgt reeds een “click!” inclusief beloning. Net zoals bij het meelopen aan een slappe lijn, verwacht u bij de volgende stap, dat uw hond zich omdraait.



Later volgt dan pas een "click!", als uw hond een stap in uw richting zet. In elke volgende oefensessie moet hij een stuk dichterbij u komen totdat hij uiteindelijk vol verwachting voor u zit. De meest geschikte belonings-jackpot bij deze oefening is het commando "vrij!".



5. "Apport"

Een leuk trucje, dat tevens heel nuttig kan zijn, is het brengen van voorwerpen. Als u wilt, kunt u uw hond aanleren, om uw telefoon of sloffen op commando te brengen. In eerste instantie volgt een "click!" voor het tonen van belangstelling voor bijv. de lijn. Later moet uw hond de lijn oppakken, als hij het volgende beloningssnoepje wil verdienen. In een volgende oefensessie dient uw hond met de lijn in zijn bek een stukje naar u toe te lopen. Het apporteren is perfect, als uw hond de lijn helemaal bij u brengt.





De hoofdlijnen

De verschillende stappen, waarin u het gewenste gedrag van uw dier m.b.v. de *clicker* kunt oefenen, hebben wij nog een keer in hoofdlijnen samengevat:

1. Bedenk, wat uw dier moet leren.
2. Splits de oefening op in kleine tussendoelen.
3. Doorloop met uw dier per trainingssessie maximaal één tussendoel.
4. Vergeet niet, om af en toe een jackpot in te zetten.
De training moet interessant blijven.
5. Bouw de oefeningen met steeds meer prikkels uit.
6. Ga over tot variabele bekrachtiging.
7. Koppel er een commando aan.

Wij wensen u en uw dier bij de verschillende oefeningen veel plezier en succes. Let op, dat u kleine tussendoelen stelt, om het gewenste hoofddoel te bereiken. Op die manier voedt u uw dier spelenderwijs op en wordt de band tussen u beiden versterkt.



Clicker



(EN) Clicker

(NL) Clicker

(ES) Clicker

(CS) Klikr

(FR) Clicker

(SV) Clicker

(PT) Clicker

(RU) Кликер

(IT) Clicker

(DA) Clicker

(PL) Kliker



(SV) Allmän information om *klicker*

Klicker är ett utmärkt verktyg för utbildning och träning av ditt djur. Att träna med *Klicker* är oberoende av ålder; det fungerar för valpar så väl som för fullvuxna djur.

För att få optimala resultat när *Klicker* används är exakt timing viktigt.

Djurens inläring

Djur lär sig genom "trial and error" och genom omedelbar respons – beröm/belöning eller straff – på deras handlingar. Ett djur förstår inte pedagogiska åtgärder som kommer bara några sekunder senare, även om det bara är så kort tid mellan handlingen och dess ägares reaktion.

Du bör också komma ihåg att - även om din hund sprang iväg - är lek med en annan hund en belöning. Det är därför viktigt att förhindra dåligt uppförande, dvs. beteenden du inte önskar. Lär istället in alternativa uppföranden steg för steg. **Exempel:** Om en annan hund dyker upp så måste din hund titta på dig tills du tillåter den att leka - ibland så fortsätter du bara att gå. Även en hund som fått fatta sina egna beslut i flera år, när den ska springa upp till en annan hund och leka, kan ändra detta beteende med lämplig träning. Den väsentliga faktorn i träningen är att belöna till och med början på rätt beteende vid exakt rätt ögonblick, och för det har du nu *Klicker*.



Klickerträningens principer

Föreställ dig följande situation: någon viftar en 500-kronorssedel framför dina ögon och säger 'Följ med mig till torget och ta inte ögonen från 500-kronorssedeln. När vi kommit dit är pengarna dina.' Då gör du som du blir tillsagd och får pengarna som belöning.

Föreställ dig nu att du är tillbaka vid starten. Skulle du veta vägen till torget? Nej, för du höll ögonen på 500-kronorssedeln hela tiden utan att märka vilken väg du gick.

Om någon hade sagt till dig innan ditt första försök att du kan inkassera 500 kronor på torget om du hittar vägen dit, skulle du ha börjat lika motiverat som i första situationen. Kanske skulle du ha gjort några felaktiga vägval, men i slutändan skulle du ha kommit till torget - och kunnat hitta vägen igen.

Det här är principen med Klickerträning. Ditt djur lär sig, steg för steg, att räkna ut hur man gör en övning. Det här gör övningen lätt att förstå för djuret, och den kan upprepa den.

Jackpotten

Klicker är som ett lotteri. Djuren vet inte ifall nästa försök blir jackpotten eller inte. Jackpotten kan vara en stor portion godis, omfattande lek eller extra kel och beröm – men den kommer att vara något som ditt djur älskar. Jackpotten är väldigt viktig för att ditt djur ska behålla intresset för *Klickern*. Du bör använda det sparsamt, ungefär vart trettionde 'klick'.



Hur den fungerar

Ditt djur förstår att ett 'klick' betyder 'jag gillar vad du gör just nu'. Övningen är nu klar och ditt djur får en belöning.

Till att börja med måste ditt få lära sig vad 'klicket' betyder. För detta behöver du små godbitar (inte större än en ärtä), *Klickern* och ditt djur.

Välj en lugn plats för ert första träningstillfälle, helst inomhus. Klicka till att börja med enbart från insidan av din ficka, eller linda en handduk runt handen som du håller din *Klicker* med, så att ditt djur inte får en chock av det första ljudet från *Klickern*.

Första övningen: Tryck ner *Klickern* en gång, ta en godis och ge den till ditt djur. Upprepa detta 15 - 20 gånger. Prata inte.

Ignorera ifall din hund skäller eller hoppar. Om ditt djur försöker stjäla godisen, förhindra den från att göra detta. Denna övning bör upprepas nästa dag. Från och med nu bör ditt djur ha förstått att varje 'klick' betyder godis. *Klickerns* ljud ändrar betydelse från meningslöst ljud till löfte om godis.

Denna sekvens är alltid gångbar: "klick", sträcka sig efter godis, godis till djur. Trycka aldrig på *Klickern* för att få djurets uppmärksamhet eller som inkallning.

Nu måste ditt djur lära sig att den själv, genom sitt beteende, kan framkalla 'klicket'. **Den kommer att lära sig att uppmärksamma handlingar som glädjer dig.**

Börja träningen

Som första övning är 'Se på mig!' eller 'Titta!' särskilt lämplig. Ditt djur lär sig att ge dig sin fulla uppmärksamhet genom att titta på ditt ansikte. Senare kan du få ditt djurs uppmärksamhet i alla situationer. Detta kommer dock bara att fungera om ditt djur kan göra denna övning riktigt bra. Ha din hund kopplad för att förhindra att den smiter. Håll kopplet slakt i din hand eller trampa fast handtaget med foten. Sätt godisarna i fickan eller bakom dig, utanför hundens räckvidd.

1. 'Se på mig!'

Nu måste du vara riktigt tålmodig. Din hund lär sig att titta på ditt ansikte utan att du ber om det. I början kommer din hund troligtvis att titta bort. Vid minsta antydning till att hundens huvud vrids mot dig, visa med hjälp av *Klickern* att den är på rätt spår: Hunden rör huvudet, 'klick', godis. Sikta på små delmål så att du och din hund får fler tillfällen av framgång. Ju lättare det är för din hund att nå delmålen, ju roligare kommer den tycka att träningen är.





Ha inte för höga förväntningar. Gör endast ett steg av programmet vid varje träningstillfälle. Det betyder: Det första delmålet är att din hund vrider sitt huvud. Upprepa detta 10 – 15 gånger. Sätt sedan upp ett högre mål: din hund måste titta på dig för att det ska komma ett 'klick' och en efterföljande godis. När ni upprepat detta flera gånger, höj svårighetsgraden ytterligare: Din hund tar ett steg emot dig och tittar mot ditt ansikte. Detta leder till 'klick' och en godis.

Träna aldrig mer än tre minuter åt gången och endast en gång per dag; om möjligt inte precis efter en måltid. En full matskål kan vara jackpotten istället för bara en enda godis efter det sista klicket av träningstillfället.

Kommandot

Ditt djur måste kunna utföra en uppgift innan den får ett namn. Fram till nu har din hund lärt sig att titta på dig så snart träningen börjar. När du är säker på att ditt djur har förstått att detta handlar om att titta på dig, och den gör det gång på gång, öka distraktionsnivån. Försök träna i trädgården istället för inomhus, sen under en promenad, och till sist, när det är andra hundar i närheten. Viktigt: Om distraktionen blir för mycket och din hund inte vill titta på dig, ta ett steg tillbaka och träna med mindre distraktion. Så fort allt går smidigt med hög nivå av distraktion kan du gå vidare till nästa fas. Klicka inte efter varje blick, utan efter var annan, sedan efter varje tredje, sedan igen efter varje blick ger din hund dig. När ditt djur kan upprepa det önskade beteendet med en hög nivå av distraktion samt varierande förstärkning kan du ge övningen ett namn. Du talar om för ditt djur vad det den gjort hela tiden heter. Nästa gång din hund ser på dig, säg kommandot (t.ex. 'Se mig' eller 'Titta'), tryck sedan på *Klickern* och ge en godis.

Naturligtvis måste denna fas också upprepas flera gånger tills ditt husdjur har kopplat kommandot med övningen. Medan hunden jobbar sig igenom övningens steg, från att till en början vrida på huvudet och sedan avsluta med att se på dig, har den verkligen lärt sig övningen och kommer till slut att göra den på kommando.



Senare kan den även göras utan godis.

Efter att du noggrant har övat in kommandot behöver du inte längre *Klickern* - till den här övningen. Nu kan du använda enbart kommandot för att framkalla det önskade beteendet – utan ett 'klick' och utan godis. Om du senare klickar under denna övning, kom ihåg att en belöning måste följa varje klick.

2. 'Fot!'

Om din hund drar runt med dig på promenader, lär den att istället gå i slakt koppel. Denna övning kan delas upp i flera olika delmål.

Om din hund drar, stanna och vänta. Din hund kommer förvånat att titta tillbaka på dig, den får ett 'klick' och godis. Nu förstår din hund att den inte är ensam i kopplet. Varje gång kopplet stramar, stanna. Efter ett tag räcker det inte att din hund tittar tillbaka på dig, det är ett nytt delmål. Nästa klick följer enbart efter att hunden vridit sin kropp. Nästa gång måste din hund ta ett steg emot dig innan det kommer ett 'klick' och en godis.

Efter några träningstillfällen kommer hunden att gå med slakt koppel. Från och med nu ska du endast ge ett 'klick' och en godis när den går bredvid dig. 'Gå fot' är perfekt om din hund också ser upp på dig förväntansfullt medan den går bredvid dig.



3. 'Ligg!'

Ett annat viktigt kommando är 'Ligg'. Göm några godisar under din hand som ligger platt mot marken. Din hund tycker säkert att det här är intressant, och när den tittar på din hand får den ett första 'klick!'. Sedan lyfter du handen så att din hund kan äta upp godisarna som belöning. Fortsätt med nya godisar under din hand. Den här gången måste din hund undersöka din hand närmare för att få ett 'klick!'. I nästa fas sitter din hund och gräver efter godisarna. Detta är två viktiga delmål som leder till 'Ligg'. När din hund försöker få tag i godisarna med sin tass drar du åt dig handen lite. Din hunds tass kommer att följa med och nu ligger den nästan ner: 'Klick!' och godis. När inget 'klick' följer måste din hund testa något nytt. Den kommer att lägga sig ner. Perfekt!



Efter några försök behövs inte längre några godisar under din hand. Din hand platt mot marken kommer att signalera att din hund ska lägga sig ner. Håll din platta hand lite högre upp för varje ny träningsfas och inför till slut kommandot "Ligg!".



4. 'Hit!'

För att lära in 'Hit' måste du ha en åtta till tio meter lång spårlina. Du bör träna på denna övning med distraktion redan från början. Så snart din hund vänder sig och tittar på dig ger du ett första 'klick' och en godis. Som vid promenader med slakt koppel blir nästa steg att hunden ska vända sig om.



Sedan följer 'klick' endast då din hund tar ett steg emot dig. I varje följande fas måste den närma sig dig mer tills den sitter framför dig full av uppmärksamhet. Som en belöningsjackpott för denna övning fungerar 'Hopp och lek' och 'Spring' bäst.



5. Apportera: 'Hämta!'

Ett roligt trick för din hund, som kan vara ganska användningsbart, är att hämta saker. Om du vill kan du lära din hund att hämta din telefon, kopplet eller dina tofflor till dig på kommando. Klicka vid minsta lilla intresse av t.ex. kopplet. Sedan måste din hund plocka upp kopplet för att få en belöning. I nästa fas måste din hund gå mot dig med kopplet i sin mun. Apporteringen är perfekt då hunden ger dig kopplet.





De grundläggande principerna

Här följer en summering av de individuella stegen enligt vilka du kan öva vilket önskat beteende du vill med ditt djur och med *Klicker*.

1. Tänk på vad du vill att ditt djur ska lära sig.
2. Dela upp övningen i separata, små delmål.
3. Gå endast igenom ett individuellt delmål per träningstillfälle.
4. Glöm inte att använda en jackpott då och då. Träningen ska alltid vara rolig.
5. Träna med mer och mer distraktion.
6. Fortsätt till varierande förstärkning.
7. Inför ett kommando.

Vi önskar dig och ditt djur mycket nöje och framgång med de olika övningarna. Kom ihåg att det är nödvändigt att sätta upp små delmål för att nå sitt slutgiltiga mål. Detta tränar ditt djur på ett lekfullt sätt och stärker er relation.



Clicker



(EN) Clicker

(NL) Clicker

(ES) Clicker

(CS) Klikr

(FR) Clicker

(SV) Clicker

(PT) Clicker

(RU) Кликер

(IT) Clicker

(DA) Clicker

(PL) Kliker



(DA) Generelle Informationer omkring Klikker

Klikkeren er et godt hjælpemiddel, til opdragelsen og uddannelsen af dit dyr. Træningen med *klikkeren* kan gennemføres uanset dyrets alder; det fungerer i hvalpe alderen, som også ved udvoksede dyr.

For at opnå optimale resultater ved træningen med *klikkeren*, er det essentielt at klikke på det rette tidspunkt.

Hvordan lærer dyr

Dyr lærer ved at afprøve og gennem **øjeblikkelig** belønning eller forbud, som følger deres adfærd. Belønninger eller forbud med få sekunders forskel, kan dyret ikke forstå, selvom der kun er en kort tidsinterval mellem dyrets aktion og dyreholderens reaktion. Du burde også være bevidst omkring, at - også hvis hunden er løbet væk - den opfatter legen med en anden hund som belønning. Derfor er det vigtigt at du undgår uønsket adfærd, det vil sige adfærd som du ikke ønsker. Hunden lærer i stedet for trinvist et alternativ adfærd af dig. **Eksempel:** Hvis en anden hund nærmer sig, skal hunden kigge på dig, inden du tillader legen - eller også går videre. En hund som i flere år selv måtte træffe beslutninger omkring, hvornår den løber til en anden hund for at lege, kan - med tilsvarende træning - lære en anden opførsel. Vigtigt ved opdragelsen er, at starten af den ønskede opførsel belønnes i det rigtige øjeblik og til dette formål har du nu en *klikker*.



Klikkertræningens princip

Forstil dig, at du er i følgende situation: En person viser dig en 500 kr. seddel og siger: "Gå med mig til markedspladsen og du må ikke lade sedlen komme ud af syne. Hvis vi er ankommet til markedspladsen, tilhører pengene dig." Du beslutter at deltage og får pengene som belønning ved markedspladsen.

Forstil dig nu, at du igen står ved udgangspunktet. Ville du kunne finde vejen til markedspladsen igen? Nej. Du kiggede hele tiden på sedlen og lod ikke mærke til, hvordan du nåede frem til markedspladsen.

Hvis derimod en person havde sagt, at du ville få 500 kr. ved markedspladsen så snart du er nået frem, inden det første forsøg, ville du have været lige så motiveret til at gå afsted. Måske ville du fare vild et par gange, men i slutningen ville du stadig være ankommet til markedspladsen – og ville være i stand til at finde vejen igen.

Det er klikkertræningens princip. Dyret lærer at arbejde sig frem til en øvelse. Herigennem bliver øvelsen forståeligt og dyret kan gentage den.

Jackpot

Klikker er som at spille Lotto. Dyret ved ikke, om det har Jackpot, næste gang. Det kan være en meget stor portion af yndlingsgodbidderne eller en fyldt foderskål, en god leg eller en ekstra kæleenhed – Jackpot er det som dyret holder allermest af. Jackpot er vigtigt, for at *klikkeren* bliver ved med at være interessant for dyret. Vælg den omhyggeligt, det vil sige ca. ved hvert tredivte "klik!".



Sådan fungerer det

„klik!“ betyder følgende for dit dyr: ”Det som du gør lige nu, syntes jeg godt om. Du må stoppe nu og få en godbid.“. Først skal dyret lære, hvad ”klik!“ betyder. Det eneste du behøver, er yndlingsgodbidder der er skåret i små (ærttestore) stykker, en *klikker* og din hund.

Vælg en rolig omgivelse for den første enhed, dvs. hellere indenfor i forhold til udenfor. For at sikre, at dyret ikke bliver forskrækket af *klikkeren*, bør du i starten udelukkende klikke i bukselommen eller vikle et håndklæde omkring hånden som du holder *klikkeren* i.

1. Øvelse: Tryk en gang *klikkeren*, tag en godbid og giv den til dyret. Gentag denne procedure 10 – 20 gange. Udlad at sige noget imens. Hvis din hund f.eks. gøer eller springer op ad dig, ignoreres dette. Prøver hunden på at stjæle foderet, skal du forhindre dette. Øvelsen bør gentages dagen efter. Nu bør dyret have forstået, at ethvert ”klik!“ udløser foder. Den indtil videre betydningsløse lyd fra *klikkeren*, får nu en ny betydning, med et løfte om foder, for dit dyr.

Denne rækkefølge skal altid overholdes: „klik!“, hånd til foderet, foder til dyret. Tryk aldrig på *klikkeren*, for at fange dyrets opmærksomhed eller for at kalde på det.

Nu skal dyret lære, at den selv kan udløse et ”klik!“ vha. dets adfærd. Det lærer at være opmærksom på, hvad der behager dig.

Starten af træningen

Særdeles egnet som første øvelse er „Watch me!“ eller ”kig!“. Dyret lærer at give dig den fulde opmærksomhed, ved at kigge dig i ansigtet. Senere kan du fange dyrets opmærksomhed vha. denne øvelse til enhver en tid.

Dette fungerer udelukkende, hvis „Watch me!“ øvelsen virkelig sidder på dyrets rygmarv. Tag din hund i snor, for at forhindre, at den går tabt. Hold linen løst i hånden eller stil en fod på enden af den. Put foderet i lommen eller placer det udenfor hundens rækkevidde bag ved dig.

1. „Watch me“

Nu gælder det om at være toldmodig. Din hund vil nu komme til at lære, at kigge dig i ansigtet uden at du snakker til den. I starten vil hunden med sikkerhed kigge væk fra dig. Ved enhver bevægelse af hundens hoved mod dig, signaliserer du vha. kilikkeren at hunden er på den rigtige vej: Hund bevæger hovedet, ”klik!”, foder. Afgræns mindre delmål, så har dig og din hund flere succesoplevelser. Jo nemmere det er for hunden at opnå delmålene, jo sjovere vil hunden synes at træningen er.





Du må ikke forvente for meget af hunden. Derfor bør du til hver træning kun øve et enkelt led fra hele øvelseskæden. Det vil sige: Ved første træning er det målet, at hunden bevæger hovedet. Denne Enhed bør gentages 10 – 15 gange. Herefter er målet lidt sværere: Hunden skal se på dig, før der kommer et "klik!" og en godbid. Hvis denne øvelse blev gentaget flere gange, kan du igen øge sværhedsgraden: Din hund kommer et skridt i din retning og kigger dig i øjnene. Der følger et "klik!" og en godbid.

Træningsenheden bør ikke være længere end 3 minutter og kun en gang dagligt; hvis det er muligt ikke umiddelbart efter et måltid. Den fyldte madskål efter det sidste "klik!" fra en træningsenhed – i stedet for en enkelt godbid – kan være en Jackpot.

Kommando

I første omgang er hunden nødt til at beherske øvelsen, inden den får en betegnelse. Indtil videre har hunden lært at kigge på dig, så snart du har startet træningsenheden. Hvis du er sikker på, at hunden har forstået, at den skal kigge på dig og derfor gør det gentagende gange, øger du distraherende faktorer. Gentag øvelsen i haven, på en gåtur og til sidst også når andre hunde er tilstede. OBS: Hvis din hund skulle blive distraheret for meget og ikke længere kigge på dig, går du et skridt tilbage og træner med mindre distraherende faktorer. Så snart din hund også mestrer øvelsen i en meget distraherende omgivelser, kan du fortsætte med at bygge ovenpå. Du trykker ikke *klikkeren* længere for hver gang hunden kigger på dig, men efter hver anden gang, som det næste efter hver tredje gang, efter hver fjerde og herefter igen efter hver gang. Varier hyppigheden. Først efter hunden kan gennemføre med forskellige forstyrrelser og med variabel forstærkning, kan du tilføje et navn til øvelsen. Du fortæller hunden, hvad det som den hele tiden udfører egentlig heder. Hvis hunden kigger på dig igen, siger du kommandoen (f.eks. "Watch me!" eller "kig!"), så trykker du på *klikkeren* og giver en godbid.

Selvfølgelig skal dette gentages mange gange, inden du kan gå ud fra at hunden har koblet øvelsen med kommandoen. Fordi hunden selv er kommet frem til øvelsens indhold, i det den først blev bekræftet i at dreje hovedet, for derefter at kigge dig i ansigtet, er øvelsen godt etableret og vil kunne udføre den på kommando.



Senere vil øvelsen også fungere uden foder

Efter du har øvet kommandoen, behøver du ikke *klikkeren* længere – for denne øvelse. Nu kan du fremkalde den ønskede adfærd vha. kommandoen – uden "klik!" og uden godbid. Hvis du senere skulle bruge *klikkeren* til denne øvelse, husk at der følger en godbid efter hvert "klik!".

2. „Gå-ved-fod“

Hvis din hund trækker i linen på gåturen, kan du lære den at gå i slap line. Også denne øvelse inddeles i mindre delmål.

Hvis din hund begynder at trække, bliver du bare stående og venter. Din hund vil kigge forundret på dig, i det øjeblik følger "klik!" og en godbid. Din hund har nu lagt mærke til, at der er en person i den anden ende af linen. Hver gang linen bliver stram igen, bliver du stående. Når det er gentaget nogle gange, er det ikke længere nok at hunden kigger på dig og et delmål er opnået. Det næste "klik!" får hunden først, hvis hunden drejer kroppen. Efter dette delmål, skal hunden lave et skridt i din retning, før den får et "klik!" og en godbid.

Efter nogle øvelsesenheder går din hund i løs line. Fra nu af, får hunden udelukkende når den går ved siden af dig. Helt perfekt er "Gå-ved-fod" øvelsen, så snart din hund kigger opmærksomt op på dig.



3. „Dæk“

En anden vigtig øvelse er, at lægge sig ned på kommando. Gem et par godbidder under din flade hånd. Din hund vil sikkert syntes, at det er interessant. For at kigge på hånden får hunden det første "klik!". Herefter løfter du hånden, således at hunden kan få øje på og spise foderet. Du forstætter med nye godbidder under din hånd. Nu er hunden nød til at beskæftige sig nærmere med din hånd, for at der følger et "klik!" og foder. I den næste øvelsesenhed sætter hunden sig og graver med poten efter foderet. Det er to vigtige delmål på vejen til „dæk!“. Mens hunden prøver at få fat i foderet med poten, trækker du hånden et stykke hen i mod dig. Din hund vil følge hånden med poten og ligger næsten: "klik!" og godbid følger. Hvis der ikke følger flere "klik!", er din hund nød til at afprøve noget nyt. Den vil lægge sig ned. Perfekt!



Efter nogle gentagelser er det ikke længere nødvendigt at have foder under hånden. Din flad hånd signaliserer hunden, at den skal lægge sig ned. I enhver ny enhed holder du hånden lidt længere fra jorden og du kan introducere kommandoen "dæk!".



4. „Her“

For øvelsen "her!" har du brug for en line der er 8 – 10 meter lang. Det ville være godt, hvis denne øvelse foregik i distraherende omgivelser. Så snart din hund kigger på dig, følger et "klik!" og en godbid.



Senere vil der først komme et "klik!" så snart hunden laver et skridt i din retning. I hver følgende øvelsesenhed skal hunden komme tættere og tættere imod dig indtil hunden sidder opmærksom foran dig. Ved denne øvelse er et "løb!" den Jackpot, som er bedst egnet.



5. „Apport!“

Et godt trick, som også kan være gavnlig, er at hunden kan bringe forskellige genstande. Hunden kan lære at apportere telefonen eller dine sutsko på kommando. Man starter med at klikke ethvert interesse i f.eks. linen. Senere skal hunden tage linen op, hvis den vil arbejde sig frem til godbitten. I en senere øvelsesenhed, bør hunden komme et stykke imod dig, med linen i snuden. Apporteringen er perfekt, så snart hunden kommer helt hen til dig med linen.





Trænings principper

Herunder finder du de enkelte skridt, på vejen med *klikkeren*, for at træne hunden i den adfærd du ønsker.

1. Overvej hvad hunden skal lære.
2. Øvelsen deles op i små delmål.
3. I en øvelsesenhed, bør man maksimalt arbejde sig frem til et delmål.
4. Glem ikke, at give en Jackpot i ny og næ. Træningen skal være sjovt.
5. Sørg for at muligheden for at blive distraheret bliver større med tiden.
6. Gå over til variabel bekræftelse.
7. Introducer et kommando.

Vi ønsker dig en effektiv træning med masser af glæde og succes. Vær opmærksom på, at lave mindre delmål for at opnå det ønskede endelige mål. På den måde opdrager du dyret legende og forholdet bliver dybere.



Clicker



(EN) Clicker

(NL) Clicker

(ES) Clicker

(CS) Klikr

(FR) Clicker

(SV) Clicker

(PT) Clicker

(RU) Кликер

(IT) Clicker

(DA) Clicker

(PL) Kliker



(ES) Información general sobre el *Clicker*

El *Clicker* es una excelente herramienta para la educación y entrenamiento de su mascota. El entrenamiento con *Clicker* es independiente de la edad, funciona tanto para cachorros como para animales adultos.

Para obtener resultados óptimos, el momento preciso en que se debe utilizar el *Clicker* es esencial.

Cómo aprenden los animales

Los animales aprenden por ensayo y error y por respuestas inmediatas (elogios/recompensas o castigos) tras sus acciones.

Un animal no comprenderá medidas educativas que llegan incluso unos segundos más tarde, aunque sólo haya un lapso de tiempo tan corto entre su acción y la reacción de su dueño.

También debe tener en cuenta que, aunque su perro salga corriendo, jugar con otro perro representa una recompensa para él. Por lo tanto, es vital prevenir el mal comportamiento, es decir, el comportamiento que usted no desea. En su lugar, enséñele a su mascota un comportamiento alternativo paso a paso.

Ejemplo: Si aparece otro perro, su perro tiene que mirarlo hasta que usted le permita jugar - o a veces usted simplemente pasa de largo. Incluso un perro al que se le permitió tomar sus propias decisiones durante años sobre cuándo correr hacia otro perro y jugar, puede alterar este comportamiento con un entrenamiento adecuado. El factor esencial en el entrenamiento es recompensar incluso el inicio de un comportamiento correcto en el momento preciso, y para ello ahora tiene el *Clicker*.



El Procedimiento del Entrenamiento con *Clicker*

Imagínese la siguiente situación: alguien le agita un billete de 50 € y le dice: "Sígueme a la plaza del mercado y no quite la vista del billete de 50 €". Una vez estemos allí, el dinero es suyo. Hace lo que se le ordena y obtiene el dinero como recompensa. Ahora imagine que está de vuelta al principio. ¿Conoce el camino a la plaza del mercado? No, porque ha mantenido los ojos en el billete de 50 € todo el tiempo, y no se ha dado cuenta de qué camino tomaba.

Si alguien le hubiera dicho antes del primer intento que podía cobrar 50 € en la plaza del mercado si encontraba el camino, habría empezado tan motivado como en la primera situación. Tal vez se hubiera equivocado en unos cuantos giros, pero al final habría llegado, y sería capaz de encontrar el camino de nuevo. Este es el procedimiento del entrenamiento con *Clicker*. Su mascota aprende, paso a paso, cómo hacer un ejercicio. De esta manera, le resulta fácil de entender y es capaz de repetirlo.

El Premio Gordo

El *Clicker* es como jugar a la lotería. El animal no sabe si en el próximo intento conseguirá el premio gordo o no. El premio gordo podría ser una gran ración de snacks, o un juego largo, o extra de caricias y palmadas, pero será algo que a su mascota le encante. El premio es muy importante para que a su mascota le resulte interesante el click. Debe utilizarlo con moderación, aproximadamente cada treinta clicks.



Cómo funciona

Su mascota entiende que un click significa "Me gusta lo que estás haciendo ahora mismo". El ejercicio ha terminado y su mascota recibe un premio.

Al principio, por supuesto, su mascota necesita aprender lo que el click significa. Para ello necesita pequeños snacks (no más grandes que el tamaño de un guisante), el *Clicker* y su mascota. Para su primera sesión de entrenamiento elija un lugar tranquilo, preferiblemente en el interior. Al principio, sólo haga click desde el interior de su bolsillo o cubra la mano en la que lleva el *Clicker* con un paño de cocina, para que tu mascota no se asuste con el primer sonido del *Clicker*.

Primer ejercicio: Presione el *Clicker* una vez, coja un snack y dáselo a su mascota. Repita este procedimiento de 15 a 20 veces. No hable. Si su perro ladra o salta hacia usted, ignórelo. Si su mascota trata de robarle los snacks, evite que lo haga. Este ejercicio debe repetirse al día siguiente. A estas alturas, su mascota debería haber comprendido que por cada click hay comida. El sonido del *Clicker* pasa de ser un ruido sin sentido a una promesa de comida.

Esta secuencia se aplicará siempre así: click, coge la comida, se la da a su mascota. Nunca presione el Clicker para llamar la atención de su mascota o para llamarle.

Ahora su perro necesita aprender que puede provocar el click por sí mismo, según su comportamiento. **Aprenderá a prestar atención a las acciones que a usted le agradan.**



Comenzando el Entrenamiento

Como primer ejercicio los comandos "Mírame" o "Mira" son especialmente adecuados. Su mascota aprende a prestarle toda su atención mirándole a la cara. Más tarde usted podrá atraer la atención de su mascota en cualquier situación. Sin embargo, esto sólo funcionará si su mascota puede hacer este ejercicio realmente bien. Ate a su perro con una correa para evitar perderlo. Sostenga la correa suelta en la mano o ponga un pie en el asa. Ponga los snacks en su bolsillo o colóquelos detrás de usted fuera del alcance del perro.

1. "¡Mírame!"

Ahora tiene que ser muy paciente. Su perro aprenderá a mirarle a la cara sin que usted se dirija a él. Al principio, es probable que su perro mire hacia otro lado. Con el más mínimo movimiento de su cabeza en su dirección, demuéstrole con el *Clicker* que está en el camino correcto: el perro mueve la cabeza, click, comida. Propóngale pequeñas victorias, de esta manera usted y su perro tendrán más momentos de éxito. Cuanto más fácil sea para su perro acertar, más se divertirá con el entrenamiento.





No espere demasiado. Haga sólo un paso del programa en cada unidad de formación. Esto significa: en la primera unidad su objetivo es que el perro mueva la cabeza. Repita esto de 10 a 15 veces. A continuación, ponga el objetivo más alto: su perro tiene que mirarle a usted para conseguir el click y el consecuente snack. Una vez haya repetido esto varias veces, aumente el nivel de dificultad de nuevo: su perro da un paso hacia usted y le mira a la cara. Esto provoca un click y una recompensa.

Nunca practique más de tres minutos seguidos y sólo una vez al día; al ser posible no justo después de la hora de comer. Un tazón de comida lleno puede ser el premio gordo en lugar de un único premio después del último click de la fase de entrenamiento.

El Comando

Su mascota debe dominar un ejercicio antes de que usted le dé un nombre. Hasta ahora, su mascota ha aprendido a mirarlo tan pronto como usted comienza el entrenamiento. Una vez esté seguro de que su mascota ha comprendido que se trata de mirarle y que lo hará una y otra vez, aumente el nivel de distracción. Trate de practicar en el jardín en lugar de en casa, luego mientras sale a caminar y, finalmente, cuando otros perros estén alrededor. Importante: si la distracción es excesiva en cualquier momento y su mascota no le mira, dé un paso atrás y practique con menos distracción. Tan pronto como todo funcione sin problemas con un alto nivel de distracción, podrá pasar a la siguiente fase. No haga click después de cada mirada, sino después de cada dos, después de cada tres y luego de nuevo después de cada mirada que su perro le haga. Una vez que su mascota pueda repetir el comportamiento deseado con altos niveles de distracción y un refuerzo variable, puede darle un nombre al ejercicio. Usted le está diciendo a su mascota cómo se llama aquello que ha estado haciendo todo el tiempo. La próxima vez que tu mascota le mire, diga el comando (por ejemplo, "Mírame" o "Mira"), luego presione el *Clicker* y dele un snack.

No hace falta decir que esta fase también debe repetirse varias veces, hasta que su mascota haya conectado el comando con el ejercicio. Como ha trabajado en cada etapa del ejercicio, desde girar la cabeza al principio hasta mirarle directamente a la cara al final, ahora conoce realmente el ejercicio y lo hará cuando se le ordene.



Más tarde también será posible sin comida.

Después de haber practicado con esmero el comando, ya no necesita el *Clicker* (para este ejercicio). Ahora puede usar únicamente el comando para activar el comportamiento deseado de tu mascota - sin un click y sin comida. Si más tarde hace click durante este ejercicio, recuerde que cada click debe ir seguido de un snack.

2. "¡Junto!"

Si su perro le arrastra durante las caminatas, enséñele a caminar con la correa suelta. Este ejercicio puede dividirse en varios objetivos.

Si su perro tira, deténgase y espere. Su perro le mirará con sorpresa, recibirá un click y comida. Ahora su perro ha comprendido que no está solo con la correa. Cada vez que la correa se tense, deténgase. Después de un tiempo no será suficiente que su perro mire hacia atrás, ese es otro objetivo. El siguiente click sólo se hará una vez que el perro gire su cuerpo. A continuación, su perro tiene que dar un paso hacia usted antes de que haya un click y un snack.

Después de unas cuantas fases de entrenamiento, su perro caminará con la correa suelta. A partir de ahora, sólo haga click y dele una recompensa cuando su perro esté paseando a su lado. Caminar juntos es perfecto si su perro también le mira expectante mientras lo hace.



3. "¡Tumba!"

Otro comando importante es "Tumba". Esconda algunos snacks debajo de su mano sosteniéndola plana en el suelo. Seguramente su perro encontrará esto interesante. Mirar su mano le proporciona el primer click. Luego levante la mano para que el perro pueda comerse los snacks como recompensa. Continúe con nuevos snacks bajo su mano. Esta vez su perro tiene que investigar su mano más de cerca para obtener un click. En la siguiente fase, su perro se sienta y excava en busca de los snacks. Estos son dos objetivos importantes para que el comando llegue a funcionar. Cuando su perro trate de conseguir los snacks con su pata, mueva su mano hacia usted un poco. La pata de su perro le seguirá y ya casi estará tumbado: Haz click y dele un snack. Cuando no consiga un click, su perro tendrá que probar algo nuevo. Se acostará. ¡Perfecto!



Después de unas cuantas veces ya no necesita más snacks bajo la mano. Su mano plana en el suelo le indica a su perro que se debe tumbar. En cada nueva fase de entrenamiento, mantenga la mano plana un poco más alta y, además, puede introducir el comando "Tumba".



4. "¡Aquí!"

Para entrenar "Aquí" necesitará una ventaja de ocho a diez metros. Debe practicar este ejercicio con distracciones desde el principio. Tan pronto como su perro se dé la vuelta para mirarle, usted hace el primer click y le da un snack. Al igual que cuando caminaba con la correa suelta, usted le pedirá a su perro que se dé la vuelta en el siguiente paso.



Más tarde, el click sólo se producirá si su perro da un paso hacia usted. En cada fase siguiente tiene que acercarse más a usted hasta que se siente en frente prestándole atención. Como premio gordo para este ejercicio "Ve" o "Corre" funcionan mejor.



5. Recuperar: "¡Trae!"

Un buen truco para su perro, que puede ser muy útil, es traer cosas. Si lo desea, puede entrenar a su perro para que le traiga el teléfono o las zapatillas cuando se lo pida. Al principio haga click cuando vea cualquier interés mostrado en la correa. A continuación, su perro tendrá que recoger la correa para obtener una recompensa. En la siguiente fase su perro tiene que caminar hacia usted con la correa en la boca. La recuperación será perfecta una vez que el perro le haya traído la correa.





Los principios rectores

Encuentra un resumen de los pasos individuales, según los cuales usted puede practicar cualquier comportamiento que desee con su mascota y con el *Clicker*.

1. Piense en lo que quiere que su mascota aprenda.
2. Divida el ejercicio en pequeños objetivos individuales.
3. Cubra un máximo de un objetivo individual por unidad de formación.
4. No olvide incluir un premio gordo ocasionalmente.
5. El entrenamiento debe ser siempre divertido.
6. Practique con más y más distracciones.
7. Avance hacia un refuerzo de la actividad variable.
8. Introduzca un comando.

Vi önskar dig och ditt djur mycket nöje och framgång med de olika övningarna. Kom ihåg att det är nödvändigt att sätta upp små delmål för att nå sitt slutgiltiga mål. Detta tränar ditt djur på ett lekfullt sätt och stärker er relation.



Clicker



(EN) Clicker

(NL) Clicker

(ES) Clicker

(CS) Klikr

(FR) Clicker

(SV) Clicker

(PT) Clicker

(RU) Кликер

(IT) Clicker

(DA) Clicker

(PL) Klikr



(PT) Informação geral sobre o *Clicker*

O *Clicker* é uma ferramenta essencial para o treino e educação do seu animal. O treino com o *Clicker* é indicado tanto para cachorros como para animais adultos e pode ser introduzido a animais de qualquer idade.

De forma a obter os melhores resultados no treino, a utilização precisa do *Clicker* é de extrema importância.

Como os animais aprendem

Os animais aprendem por tentativa e erro e através de recompensas **imediatas** ou castigos a seguir ao seu comportamento. O animal não entende medidas disciplinares quando aplicadas com atraso mesmo que seja de alguns segundos, mesmo quando este curtíssimo intervalo situa-se entre a ação do animal e a reação do dono. Deve estar ciente do facto de por exemplo, quando o seu cão foge de si, a oportunidade de brincar com outro cão é visto pelo seu animal como uma recompensa. Por esta razão, é muito importante evitar comportamentos impróprios ou indesejados sempre que possível. Passo a passo, ensine ao seu cão comportamentos alternativos.

Por exemplo: quando aparecer outro cão, o seu cão deve primeiro olhar para si para saber se você permite que ele brinque, ou se tem de continuar o seu passeio. É ainda possível, com o treino adequado, para um animal que foi capaz de tomar as suas próprias decisões durante anos, aprender a descartar este comportamento. O fator crucial no treino é simplesmente recompensar o início de bom comportamento no momento certo e para fazer isto agora tem o *Clicker*.



O Princípio do treino com *Clicker*

Imagine o seguinte cenário: alguém coloca uma nota de 50 € debaixo do seu nariz e diz "siga-me até à Praça Central e não tire os olhos da nota de 50 €. Quando lá chegarmos, o dinheiro é seu." Irá seguir as instruções e obter o dinheiro como recompensa.

Agora imagine que está novamente no ponto de partida. Iria saber o caminho até à Praça Central? Não, porque manteve os olhos na nota de 50 € o tempo todo e não reparou no caminho que estava a seguir.

Se alguém lhe tivesse dito antes da primeira tentativa, que iria poder obter 50 € na Praça Central se conseguisse encontrar o caminho até lá, teria iniciado com a mesma motivação como na primeira situação. Talvez tivesse virado erradamente algumas vezes, mas no final teria chegado à Praça Central – e ser capaz de encontrar novamente o caminho.

Este é o princípio do treino com *Clicker*. O seu animal aprende, passo a passo, para executar um exercício. O exercício é fácil para

O Jackpot

O *Clicker* é como jogar na lotaria. O animal nunca sabe se a próxima tentativa será o jackpot ou não. O jackpot pode ser uma grande porção de prémios (snacks), brincadeira prolongada ou carícias e mimos extras – mas será algo que o seu animal adora. O jackpot é muito importante para manter os cliques interessantes para o seu animal. Deve utilizá-lo com moderação, aproximadamente a cada trigésimo clique.



Como funciona

O seu animal entende que um clique quer dizer "Eu gosto do que estás a fazer agora". O exercício está assim terminado e o animal obtém o seu prémio.

De início, é claro que o animal tem de aprender o significado do clique para ele. Para isto, precisa de pequenos prémios (nunca maiores do que o tamanho de uma ervilha), o *Clicker* e o seu animal.

Para a sua primeira sessão de treino, escolha um local sossegado, preferencialmente no interior da casa. De início, só deve acionar o *Clicker* dentro do bolso, ou enrolar uma pequena toalha à volta da mão que contém o *Clicker*, para que o cão não apanhe um susto com o primeiro som do *Clicker*.

1º Exercício: Pressionar o *Clicker* uma vez, pegue num prémio e ofereça ao seu animal. Repetir este procedimento 15 a 20 vezes. Não fale. Se o seu cão ladrar ou saltar para si, deve ignorá-lo. Se o animal tentar roubar os prémios, evite que ele o faça. Este exercício deve ser repetido no dia seguinte. O animal já deve ter percebido que por cada clique há alimento. O som do *Clicker* transforma-se de um barulho sem significado para uma promessa de alimento.

Esta sequência é sempre aplicável: "clique", retirar o alimento, dar o alimento ao animal. Nunca pressionar o *Clicker* para atrair a atenção ou chamar o animal.

Agora o cão tem de aprender que pode produzir ele mesmo o "clique" através do seu comportamento. **Ele irá aprender a ter atenção às ações que agradam ao dono.**

Começo do treino

O primeiro exercício "Olha" é especialmente importante. O seu animal irá aprender a dar-lhe a sua total atenção, olhando para a sua cara. Mais tarde poderá atrair a atenção do seu animal em qualquer situação. Porém, isto só funcionará se o animal for capaz de executar este exercício muito bem. Coloque uma trela no cão para evitar que ele se perca. Segurar a trela solta na sua mão ou colocar um pé sobre a pega. Colocar os prémios dentro do seu bolso ou atrás de si, fora do alcance do cão.

1. "Olha"

Agora terá de ser muito paciente. O seu cão irá aprender a olhar para a sua cara sem ter de falar com ele. De início o seu cão irá provavelmente desviar o seu olhar de si. Mesmo perante o movimento mais ligeiro da sua cabeça na sua direção, deve mostrar-lhe utilizando o *Clicker* que ele está no bom caminho. O cão move a sua cabeça, "clique", alimento. Estabeleça objetivos pequenos, assim você e o seu cão terão mais momentos de sucesso. Quanto mais fácil for para o seu cão atingir os objetivos, mais diversão ele terá com o treino.





Não espere demasiado. Só treinar um passo do programa em cada unidade de treino. Isto é: na primeira unidade o seu objetivo é que o cão movimente a sua cabeça. Repetir esta tarefa 10 a 15 vezes. Agora aumente a dificuldade do objetivo: o seu cão terá de olhar para si para obter o "clique" e o prémio que se segue. Quando tiver repetido esta tarefa várias vezes, deve aumentar novamente o nível de dificuldade: O seu cão dá um passo na sua direção e olha para a sua cara. Isto resulta num "clique" e um prémio.

Não praticar por mais de três minutos de cada vez, e apenas uma vez por dia; se possível não logo a seguir a uma refeição. Um comedouro cheio em vez de um snack pode ser um jackpot após o "clique" final de uma sessão de treino.

O comando

O seu animal deve dominar um exercício antes de lhe atribuir um nome. Até agora, o animal aprendeu a olhar para si assim que começa o treino. Assim que tiver a certeza que o animal percebeu isto e consegue repetir a tarefa com sucesso, deve aumentar o nível de distração. Tente praticar no jardim em vez de no interior da casa, depois quando em passeio no exterior e finalmente na presença de outros cães. Importante: se a distração for demasiada a qualquer momento e o seu animal já não olhar mais para si, dê um passo atrás e pratique com menos distração. Assim que tudo começar a correr suavemente com um elevado grau de distração, pode avançar para a fase seguinte. Agora, não clicar cada vez que o animal olha para si, mas sim a cada segundo ou terceiro olhar. Assim que o animal for capaz de repetir o comportamento desejado com elevados níveis de distração e reforços variáveis, pode atribuir um nome ao exercício. Está a dizer ao seu animal qual é o nome daquilo que ele tem estado a fazer este tempo todo. Da próxima vez que o seu animal olhar para si, deve dar o comando (por exemplo "Olha!"), de seguida pressionar o *Clicker* e dar o prémio ao animal.

Não é necessário dizer que esta fase deve também ser repetida várias vezes, até que o animal tenha feito a ligação entre o comando e o exercício. Visto que o animal trabalhou todos os passos do exercício, desde virar a cabeça de início até olhar diretamente para a sua cara no fim, ele conhece bem o exercício e pode executá-lo sob comando.



Mais tarde também é possível executar o exercício sem a

Depois de ter praticado o comando com diligência, não irá precisar mais do *Clicker* para este exercício. Agora poderá utilizar apenas o comando para acionar o comportamento desejado do seu animal – sem um “clique” e sem alimento. Se mais tarde decidir utilizar um “clique” durante este exercício, lembre-se que um prémio deve ser dado a cada “clique”.

2. "Junto"

Se o seu cão o puxar quando vão passear, deve ensiná-lo a caminhar com a trela solta. Este exercício pode ser dividido em vários objetivos.

Se o seu cão puxar, pare de imediato e espere. O cão irá olhar para si surpreso, obtendo assim um "clique" e o prémio. Agora o seu cão percebeu que ele não está sozinho na trela. Cada vez que o cão puxar a trela deve parar. Após algum tempo já não é suficiente o cão olhar para trás, isto é outro objetivo. O próximo "clique" só será dado quando o cão virar o corpo. A seguir o cão terá de dar um passo na sua direção antes de ouvir o "clique" e receber o prémio.

Após algumas sessões de treino o cão conseguirá caminhar com uma trela solta. De agora em diante só dê um "clique" e um prémio, quando o cão caminhar ao seu lado. Caminhar "junto" é perfeito quando o cão olha para si expectante enquanto caminha ao seu lado.



3. "Deita"

Outro comando importante é "Deita". Esconder alguns prêmios debaixo da sua mão aberta deitada sobre o chão. De certeza que o seu cão achará isto muito interessante e olhando para a sua mão irá proporcionar-lhe o seu primeiro "clique!". De seguida levantar a mão de forma a que o cão possa comer os prêmios como recompensa. Continuar com novos prêmios debaixo da mão. Desta vez o seu cão terá de investigar a sua mão mais de perto para obter o "clique". Na fase seguinte, o cão irá sentar-se e procurar os prêmios com as patas. Estes são dois objetivos importantes que levam ao "Deita". Quando o seu cão tentar obter os prêmios com a pata, puxe a sua mão um pouco na sua direção. A pata do seu cão irá seguir a sua mão e ele ficará quase deitado neste momento, deve agora dar um "clique" e o respetivo prémio. Quando não houver o "clique" o seu cão terá de tentar algo novo. Ele irá deitar-se. Perfeito!



Após algumas repetições, não será necessário colocar prêmios debaixo da sua mão. A sua mão aberta deitada no chão sinaliza ao seu cão para este se deitar. A cada nova fase de treino, segure a sua mão aberta cada vez um pouco mais alta e pode também introduzir o comando "Deita".



4. "Anda"

Para treinar o comando "Anda" irá precisar de uma trela de 8 a 10 metros. Deve praticar este exercício de início com distrações. Assim que o cão se virar para olhar para si, deve dar o primeiro "clique" e um prémio. Tal como no exercício de caminhar com uma trela solta, no próximo passo irá pedir ao seu cão para se voltar na sua direção.



Mais tarde só irá dar o "clique" quando o cão der um passo na sua direção. A cada nova fase de treino o cão terá de aproximar-se cada vez mais de si, até se sentar à sua frente prestando-lhe atenção. Como recompensa "jackpot" para este exercício, deve permitir ao cão correr livremente, com o comando "Corre!".



5. "Busca"

Um belo truque para o seu cão, que pode ser bastante útil na busca de variados artigos. Se desejar, pode treinar o seu cão para ir buscar o seu telefone ou as suas pantufas, sob comando. De início dar um "clique" para qualquer interesse demonstrado pela trela. De seguida o seu cão terá de pegar na trela para obter a sua recompensa. Na fase seguinte o seu cão terá de caminhar na sua direção com a trela na boca. A busca é perfeita quando o cão lhe trazer a trela.





Os Princípios Básicos

Aqui fica um resumo dos passos individuais, de acordo com os quais poderá praticar qualquer comportamento desejado com o seu animal e o *Clicker*.

1. Pense no que quer que o seu animal aprenda.
2. Divida o exercício em pequenos objetivos separados.
3. Atinja no máximo um objetivo individual por cada unidade de treino.
4. Não se esqueça de incluir um jackpot ocasionalmente.
5. O treino deve ser sempre divertido.
6. Praticar com mais e mais distrações.
7. Passe para o reforço variável.
8. Introduzir o comando.

Desejamos a si e ao seu animal muita diversão e sucesso com os vários exercícios. Por favor ter sempre em atenção que é necessário colocar pequenos objetivos de forma a poder atingir o objetivo final. Isto irá treinar o seu animal de uma forma divertida e irá fortalecer a vossa relação.



Clicker



(EN) Clicker

(NL) Clicker

(ES) Clicker

(CS) Klikr

(FR) Clicker

(SV) Clicker

(PT) Clicker

(RU) Кликер

(IT) Clicker

(DA) Clicker

(PL) Kliker



Ogólne informacje o produkcie

Kliker to doskonałe narzędzie do edukacji i treningu Twojego zwierzęcia. Trening z *klikerem* jest idealny niezależnie od wieku; działa zarówno u szczeniąt, jak i u dorosłych zwierząt.

Aby uzyskać optymalne wyniki, konieczne jest dobry "timing" – wyczuwanie czasu i świadomość kiedy należy użyć *klikera*.

Jak uczą się zwierzęta

Zwierzęta uczą się metodą prób i błędów oraz na podstawie reakcji - pochwały/nagrody lub kary – na ich działania. Zwierzę nie zrozumie działań edukacyjnych wykonanych z opóźnieniem, nawet jeśli czas między działaniem zwierzęcia, a reakcją właściciela wyniesie zaledwie kilka sekund.

Należy również pamiętać o tym, że - nawet jeśli pies uciekł – zabawa z innym psem stanowi dla niego nagrodę. Dlatego ważne jest, aby zapobiec niewłaściwemu zachowaniu, tj. zachowaniu, które nie jest przez właściciela pożądane. Zamiast tego należy nauczyć swojego zwierzęcia właściwego zachowania krok po kroku. **Przykład:** jeśli pojawi się inne zwierzę, pies musi najpierw spojrzeć na właściciela i sprawdzić, czy otrzyma pozwolenie na zabawę. Nawet pies, któremu pozwolono przez lata podejmować własne decyzje, może zmienić to zachowanie przy pomocy odpowiedniego treningu. Istotnym czynnikiem w szkoleniu jest nagradzanie prawidłowego zachowania w odpowiednim momencie, do czego *Kliker* jest idealnym wyborem.



Zasada szkolenia *Klikerem*

Wyobraź sobie następującą sytuację: ktoś macha Ci przed nosem banknotem 50 € i mówi „Idź za mną na rynek i nie spuszczaaj wzroku z banknotu. Gdy już tam dotrzemy, gotówka jest Twoja.” Wykonujesz instrukcje i dostajesz pieniądze w nagrodę.

Teraz wyobraź sobie, że znów jesteś w początkowym punkcie. Czy znasz drogę na Rynek? Nie, ponieważ cały czas Twoja uwaga była skupiona na banknocie, a nie na przebytej trasie.

Gdyby ktoś powiedział Ci przed pierwszą próbą, że otrzymasz 50 € na rynku jeśli znajdziesz tam drogę, motywacja byłaby taka sama jak w pierwszej sytuacji. Może zgubiłbyś drogę kilka razy, ale w końcu dotarłbyś na rynek - i trafiłbyś tam ponownie w przyszłości.

To jest właśnie zasada treningu *Klikerem*. Twój zwierzak sam uczy się krok po kroku jak wykonać ćwiczenie. W ten sposób ćwiczenie jest dla niego łatwe do zrozumienia i jest w stanie je powtórzyć.

Główna wygrana

Kliker jest jak gra na loterii. Zwierzę nie wie, czy kolejna próba będzie wygraną, czy nie. Główną wygraną może być ogromną porcją smakołyków, długa zabawa lub dodatkowe głaskanie i klepanie - ale będzie to coś, co zwierzak lubi najbardziej. "Główna wygrana" jest bardzo ważna, aby zwierzak pozostał zainteresowany treningiem. Należy stosować ją oszczędnie, mniej więcej na co trzydzieste "kliknięcie".



Jak to działa

Twoje zwierzę rozumie „kliknięcie”, jako „podoba mi się to, co robisz teraz”. Ćwiczenie jest teraz zakończone, a Twój zwierzak otrzymuje smakołyk.

Najpierw oczywiście zwierzak musi dowiedzieć się, co oznacza dla niego „kliknięcie”. Do tego potrzebujesz małych przysmaków (nie większych niż ziarno grochu), *klikera* i Twojego zwierzaka.

Do pierwszego treningu wybierz spokojną i cichą lokalizację, najlepiej w pomieszczeniu. Na początku klikaj tylko z wnętrza kieszeni lub owiń ręcznik wokół dłoni z *klikerem* tak, aby zwierzę nie doznało wstrząsu po usłyszeniu dźwięku *klikera* po raz pierwszy.

Pierwsze ćwiczenie: naciśnij *kliker* raz, weź smakołyk i daj go swojemu zwierzakowi. Powtórz tę procedurę od 15 do 20 razy. Nic nie mów. Jeśli twój pies szczeka lub podskakuje, zignoruj go. Jeśli Twoje zwierzę próbuje podkraść smakołyki, nie pozwól mu tego zrobić. To ćwiczenie należy powtórzyć następnego dnia. Teraz twoje zwierzę powinno zrozumieć, że każde „kliknięcie” oznacza jedzenie. Dźwięk *klikera* zmienia się z nieistotnego hałasu w obietnicę jedzenia.

Należy zawsze używać sekwencji: „kliknij”, sięgnij po jedzenie, daj jedzenie zwierzakowi. Nigdy nie naciskaj Klikera, aby zwrócić uwagę zwierzęcia lub przywołać go.

Teraz Twój pies musi nauczyć się, że może sam powodować „kliknięcie” dzięki swojemu zachowaniu. **Naucz się zwracać uwagę na działania, które ci się podobają.**

Rozpoczęcie treningu

Jako pierwsze ćwiczenie „Obserwuj mnie!” lub „Patrz!” są szczególnie odpowiednie. Twój zwierzak uczy się, aby poświęcić Ci całą swoją uwagę, patrząc na swoją twarz. Później możesz przyciągnąć uwagę swojego zwierzaka w każdej sytuacji. Będzie to jednak działać tylko wtedy, gdy zwierzę będzie umiało wykonać to ćwiczenie naprawdę dobrze. Załóż psu smycz, aby się nie oddał. Przytrzymaj smycz delikatnie w dłoni lub postaw na niej jedną stopę. Umieść smakołyki w kieszeni, umieść je za plecami lub gdziekolwiek poza zasięgiem psa.

1. „Obserwuj mnie!”

Teraz musisz być naprawdę cierpliwy. Twój pies nauczy się patrzeć na twoją twarz Twojej komendy. Na początku pies prawdopodobnie odwróci od Ciebie wzrok. Przy nawet najmniejszym ruchu jego głowy w Twoim kierunku zasygnalizuj mu kliknięciem, że jest na właściwej drodze: pies porusza głową, „klik”, jedzenie. Stawiaj przed sobą małe cele. W ten sposób Ty i Twój pies odniesiecie więcej sukcesów. Im łatwiej jest Twojemu psu wykonać zadanie, tym więcej zabawy będzie miał z treningiem. Nie oczekuj zbyt wiele.





Wykonuj tylko jeden krok programu w każdej jednostce treningowej. Oznacza to, że w jednostce pierwszej Twoim celem jest to, aby pies poruszał głową. Powtórz ćwiczenie 10-15 razy. Następnie obierz trudniejszy cel: Twój pies musi patrzeć na Ciebie po usłyszeniu „kliknięcia”. Pamiętaj o smakołyku w nagrodę. Gdy powtórzysz to kilka razy, podnieś poziom trudności ponownie: Twój pies robi krok w twoim kierunku i patrzy na Twoją twarz. Prowadzi to do „kliknięcia” i smakołyku.

Nigdy nie ćwicz więcej niż trzy minuty za jednym razem i tylko raz dziennie; nie należy również ćwiczyć bezpośrednio po karmieniu, jeśli to możliwe. Miseczka pełna jedzenia może stać się "główną nagrodą" zamiast pojedynczego smakołyku po ostatnim kliknięciu fazy treningowej.

Komenda

Twoje zwierzę musi opanować ćwiczenie, zanim nadasz mu nazwę. Do tej pory Twoje zwierzę nauczyło się patrzeć na ciebie zaraz po rozpoczęciu treningu. Po upewnieniu się, że zwierzę zrozumiało, że chodzi o patrzeć na ciebie, robi to ponownie i ponownie, możesz zwiększyć poziom rozproszenia uwagi. Spróbuj ćwiczyć w ogrodzie, a nie w domu, a potem wyjść na spacer i wreszcie, kiedy w pobliżu są inne psy. Ważne: jeśli rozproszenie staje się zbyt duże w dowolnym momencie, a zwierzę nie patrzy na Ciebie, cofnij się z ćwiczeniem o krok i ćwicz z mniejszym rozproszeniem uwagi. Gdy wszystko będzie przebiegało sprawnie z wysokim poziomem rozproszenia, możesz przejść do następnej fazy. Nie klikaj po każdym spojrzeniu, ale po każdej sekundzie, potem co trzecią, a następnie po każdym spojrzeniu Twojego psa. Gdy zwierzę będzie w stanie powtórzyć pożądane zachowanie przy wysokim poziomie rozproszenia, możesz nadać ćwiczeniu nazwę. Mówisz swojemu zwierzakowi, jak nazywa się to, co robił przez cały czas. Następnym razem, gdy Twój zwierzak spojrzy na ciebie, wypowiedz komendę (np. „Tutaj” lub „Patrz”), a następnie naciśnij przycisk *klikera* i daj mu smakołyk.

Nie trzeba dodawać, że ta faza musi być również powtarzana kilka razy, dopóki zwierzę nie połączy polecenia z ćwiczeniem. Ponieważ pracował nad każdym etapem ćwiczenia, od odwrócenia głowy na początku do patrzenia bezpośrednio na twoją twarz, naprawdę zna teraz ćwiczenie i wreszcie robi to na polecenie.



Później wykonywanie ćwiczenia jest również możliwe bez jedzenia.

Po dokładnym przećwiczeniu polecenia nie będzie już nawet potrzebny *kliker*. Teraz możesz użyć samego polecenia, aby wywołać pożądane zachowanie zwierzaka - bez „kliknięcia” i bez jedzenia. Jeśli później klikniesz podczas tego ćwiczenia, pamiętaj, że każde kliknięcie musi być nagrodzone smakołykiem.

2. „Do nogi!”

Jeśli twój pies ciągnie i szarpie na spacerach, naucz go chodzić na luźno trzymanej smyczy. To ćwiczenie można podzielić na kilka etapów.

Jeśli twój pies ciągnie, zatrzymaj się i zaczekaj. Twój pies spojrzy na ciebie ze zdziwieniem, usłyszy „kliknięcie” i otrzyma smakołyk. Teraz Twój pies zrozumiał, że nie on prowadzi. Za każdym razem, gdy smycz się napina, zatrzymaj się. Po jakimś czasie nie wystarczy, aby Twój pies się obejrzał, to kolejny etap. Następne kliknięcie nastąpi dopiero, gdy pies odwróci ciało. Następnie twój pies musi zrobić krok w twoim kierunku, zanim pojawi się „kliknięcie” i smakołyk.

Po kilku fazach treningu pies będzie chodził na luźnej smyczy. Od teraz klikaj i częstuj przysmakiem tylko, gdy pies idzie u Twojego boku. „Chodzenie przy nodze” jest wykonane perfekcyjnie, jeśli pies patrzy na Ciebie wyczekująco podczas wykonywania tego zadania.



3. „Leżeć!”

Innym ważnym poleceniem jest "leżeć". Ukryj pod ręką kilka smakołyków, trzymając je płasko na ziemi. Z pewnością twój pies uzna to za interesujące, a spojrzenie na twoją rękę zapewni mu pierwsze „kliknięcie”. Następnie podnosisz rękę, aby pies mógł jeść smakołyki w nagrodę. Kontynuuj z nowymi smakołykami pod ręką. Tym razem pies musi dokładniej zbadać twoją rękę, aby otrzymać „kliknięcie”. W następnej fazie pies siada i "kopie" w poszukiwaniu smakołyków. To dwa ważne kamienie milowe prowadzące do wykonywania polecenia „Leżeć”. Kiedy twój pies próbuje zdobyć smakołyki łapą, pociągnij lekko swoją rękę do siebie. Łapa Twojego psa podąży za nią, a on prawie się położy: „kliknięcie” i smakołyk w nagrodę. Gdy nie następuje „kliknięcie”, pies musi spróbować czegoś nowego. Połóż się. Perfekcyjnie!



Po kilku próbach nie potrzebujesz już żadnych smakołyków pod ręką. Ręka położona płasko na ziemi sygnalizuje Twojemu psu, żeby się położył. W każdej nowej fazie treningowej trzymaj płasko rękę nieco wyżej i możesz dodatkowo wprowadzić polecenie „W dół!”.



4. „Chodź!”

Do treningu „Chodź” będziesz potrzebować smyczy o długości od ośmiu do dziesięciu metrów. Należy wykonywać to ćwiczenie od samego początku w środowisku odwracającym uwagę. Gdy tylko pies odwróci się i spojrzy na Ciebie, dostaje pierwsze „kliknięcie” i smakołyk. Podobnie jak w przypadku chodzenia na luźnej smyczy, każ psu odwrócić się w następnym kroku.



Później „kliknięcie” następuje tylko wtedy, gdy pies robi krok w Twoją stronę. W każdej kolejnej fazie musi podejść do ciebie coraz bliżej, dopóki nie usiądzie przed Tobą w skupieniu. Jako główną nagrodę za to ćwiczenie najlepiej pozwolić zwierzakowi pobiegać "luzem".



5. „Aport!”

Dobłą sztuczką dla twojego psa, która może być całkiem przydatna, jest przynoszenie rzeczy. Jeśli chcesz, możesz przeszkolić psa, aby przyniósł ci telefon lub kapcie na polecenie. Najpierw „kliknij”, gdy pies wykaże zainteresowanie smyczą. Następnie twój pies będzie musiał podnieść smycz, aby otrzymać nagrodę. W następnej fazie pies musi podejść do Ciebie ze smyczą w pyszczku. Aportowanie jest wykonane perfekcyjnie, gdy pies przyniesie ci smycz.





Główne zasady

Oto podsumowanie poszczególnych kroków, zgodnie z którymi możesz ćwiczyć dowolne pożądane zachowanie ze swoim zwierzakiem i *klikerem*.

1. Zastanów się, czego chcesz nauczyć swojego zwierzaka.
2. Podziel ćwiczenie na osobne, małe cele.
3. Skup się na nie więcej niż jednym celu na jedną jednostkę szkoleniową.
4. Nie zapomnij od czasu do czasu dołączyć „głównej nagrody”. Trening zawsze powinien stanowić rozrywkę.
5. Ćwicz z coraz większą ilością „odwracaczy uwagi”.
6. Zwiększaj poziom trudności.
7. Wprowadź komendę.

Życzymy Tobie i Twojemu pupilowi dobrej zabawy i sukcesów w różnych ćwiczeniach. Pamiętaj, że konieczne jest postawienie małych celów, aby osiągnąć ostateczny, duży cel. To uczy twojego zwierzaka w ciekawy dla niego sposób i wzmacnia waszą więź.



Clicker



(EN) Clicker

(NL) Clicker

(ES) Clicker

(CS) Klikr

(FR) Clicker

(SV) Clicker

(PT) Clicker

(RU) Кликер

(IT) Clicker

(DA) Clicker

(PL) Kliker



CS Obecné informace o zařízení *Clicker*

Clicker je vynikající nástroj pro vzdělávání a školení vašeho domácího mazlíčka. Trénink s *Clickerem* je nezávislý na věku; funguje pro štěňata i pro dospělá zvířata.

Pro dosažení optimálních výsledků je nezbytné přesné načasování použití *Clickeru*.

Jak se zvířata učí

Zvířata se učí pokusem a omylem a okamžitou odezvou - chválou / odměnou nebo trestem. Zvíře nepochopí výchovná opatření, která přijdou se zpožděním několika vteřin, i když mezi jejich činností a reakcí jejich majitele je krátké časové rozpětí. Měli byste také mít na paměti, že když váš pes utekl hrát si s jiným psem, bere to jako odměnu. Je nezbytné zabránit špatnému chování, tj. chování, které si nepřejete. Místo toho naučte své zvířecí alternativní chování krok za krokem. Příklad: Pokud se objeví jiný pes, váš pes se na vás musí dívat, dokud mu nedovolíte si začít hrát. Dokonce i u psa, kterému bylo dovoleno, aby se sám rozhodl celé roky o tom, kdy utéct k jinému psovi si hrát, můžete toto chování změnit vhodným tréninkem. Základním faktorem tréninku je odměnit i počátek správného chování přesně ve správný okamžik, a proto máte nyní *Clicker*.



Princip cvičení s *Clickerem*

Představte si následující situaci: někdo vám ukáže 50 € bankovku a řekne: „Sledujte mě na náměstí a sledujte 50 € bankovku. Jakmile budeme na místě, peníze jsou vaše. “Děláte to tak, jak zněl pokyn a peníze dostanete jako odměnu.

Představte si, že jste na začátku bude situace jiná. Znáte cestu na náměstí? Ne, protože jste celou dobu měli oči na 50 € bankovce a nevšimli jste si, kudy jste šli.

Pokud vám někdo před prvním pokusem řekl, že na náměstí můžete vyzvednout 50 €, pokud budete schopni najít cestu, měli byste být stejně motivovaní jako v první situaci. Možná byste udělali pár špatných zatáček, ale nakonec byste našli cestu na náměstí – a byli byste schopni najít cestu znovu.

To je princip cvičení s *Clickerem*. Vaše domácí zvíře se naučí krok za krokem pracovat na tom, jak cvičit. Tímto způsobem je pro něj snadné cvičení pochopit a je schopen to opakovat.

Jackpot

Clicker funguje na principu loterie. Zvíře neví, zda s dalším pokusem přijde jackpot nebo ne. Jackpot by mohl být obrovskou pochvalou nebo rozsáhlým hraním, nebo extra mazlením a podrbáním - ale bude to něco, co má váš mazlíček nejraději. Jackpot je velmi důležitý pro udržení pozornosti vašeho domácího mazlíčka. Měli byste ho používat šetrně, zhruba každý třicátý „Click“.



Jak to funguje

Váš mazlíček chápe „kliknutí“, což znamená „Mám rád to, co právě děláš“. Cvičení je nyní dokončeno a váš mazlíček dostane odměnu.

Zpočátku se musí váš mazlíček nejprve naučit, co pro něj znamená „kliknutí“. K tomu potřebujete malé pamlsky (ne větší než velikost hrachu), *Clicker* a vašeho domácího mazlíčka.

Pro první trénink si vyberte klidné místo, nejlépe uvnitř. Zpočátku stačí kliknout zevnitř kapsy nebo zabalit ručník kolem ruky s *Clickerem*, takže váš mazlíček nedostane šok z prvního zvuku *Clickeru*.

První cvičení: Jedním stisknutím tlačítka *Clickeru* si vezměte pamlsek a dejte ho svému mazlíčkovi. Tento postup opakujte 15 až 20 krát. Nemluvte, pokud váš pes štěká nebo na vás vyskočí, ignorujte to. Pokud se váš mazlíček snaží ukrást pamlsky, zabraňte mu v tom. Toto cvičení by mělo být opakováno následující den. Teď by měl váš mazlíček pochopit, že za každým „kliknutím“ následuje. Zvuk *Clickeru* se mění z bezvýznamného hluku na příslib pamlsku.

Tato poslušnost je vždy použitelná: „cvaknutí“ – pamlsek pro domácího mazlíčka. Nikdy nemůžete stisknout *Clicker*, abyste dosáhli pozornosti vašeho domácího mazlíčka nebo na něj zavolali.

Teď se váš pes musí naučit, že může svým chováním ovlivňovat sám sebe. **Naučí se věnovat pozornost činnostem, které vás potěší.**

Zahájení tréninku:

Jako první zahajte cvičení povelu "Sleduj!" nebo 'Podívej!'. Váš mazlíček se naučí, věnovat vám pozornost tím, že se podívá na vaši tvář. Později můžete přitáhnout pozornost vašeho domácího mazlíčka v jakékoli situaci. Nicméně, to bude fungovat pouze v případě, že váš domácí mazlíček může dělat toto cvičení opravdu dobře. Dejte svého psa na vodítko, abyste ho neztratili. Držte vodítko volně v ruce nebo položte jednu nohu na smyčku. Vložte pamlsek do kapsy nebo jej umístěte z dosahu psa.

1. „Sleduj mě!“

Teď musíte být opravdu trpěliví. Váš pes se naučí dívat na vaši tvář, aniž byste ho oslovili. I ten nejmenší pohyb jeho hlavy ve vašem směru mu ukáže s *Clickerem*, že je na správné cestě: Pes pohne hlavou, 'klik', pamlsek. Zaměřte se na malé milníky, takže vy a váš pes budete mít více úspěchů. Čím jednodušší je, aby váš pes dosáhl milníků, tím více zábavy bude mít s výcvikem.





Nečekejte příliš mnoho. Proveďte pouze jeden krok programu v každé tréninkové jednotce. To znamená: nejprve je váš milník tím, že pes pohne hlavou. Tento postup opakujte 10 -15 krát. Pak dejte vyšší cíl: váš pes se na vás musí podívat na „kliknutí“ a na pamlsek, který následuje. Jakmile to několikrát zopakujete, zvýšte úroveň obtížnosti znovu: Váš pes udělá krok směrem k vám a podívá se na vaši tvář. To vede ke „kliknutí“ a podání pamlsku.

Nikdy neprovádějte cvičení více než tři minuty najednou a pouze jednou denně; a ne přímo po době krmení, pokud je to možné. Plná miska krmiva může být jackpotem namísto jediného pamlsku po posledním kliknutí tréninkové fáze.

Příkaz

Váš mazlíček musí zvládnout cvičení dříve, než mu dáte název. Až do teď se váš mazlíček naučil podívat se na vás, jakmile začne cvičení. Jakmile jste si jisti, že váš mazlíček pochopil, že se jedná o to, že se na vás dívá a že to bude dělat znovu a znovu, zvýšte úroveň rozptylování. Vyzkoušejte si cvičení na zahradě místo v domě, pak na procházce a konečně, když jsou kolem ostatní psi. Důležité: pokud je rozptýlení příliš mnoho a váš mazlíček se na vás nebude dívat, udělejte krok zpět a procvičte si ho v momentě, kdy je méně rozptylován. Jakmile jde vše hladce s vysokou mírou rozptýlení, můžete postupovat do další fáze. Neklikejte po každém pohledu, ale po každé vteřině, pak po každé třetině, pak opět po každém pohledu který vám váš pes věnuje. Jakmile je vaše zvíře schopno opakovat požadované chování s vysokou mírou rozptýlení, můžete dát cvičení název. Říkáte svému domácímu mazlíčkovi, co je to, co dělal celou dobu. Příště, když se na vás váš mazlíček podívá, řekněte příkaz (např. „Sleduj mě“ nebo „Podívej se“), stiskněte tlačítko *Clickeru* a dejte mu pamlsek.

Samozřejmě, že tato fáze musí být také několikrát opakována, dokud váš mazlíček nespojí povel se cvičením. Když váš mazlíček pracoval ve všech fázích cvičení, od začátku otáčel hlavu a díval se vám přímo do tváře, opravdu ví, co teď dělá, a nakonec to zvládne.



Později je to možné i bez pamlsku.

Poté, co jste pilně cvičil příkaz, už nebudete potřebovat *Clicker* - pro toto cvičení. Nyní můžete použít příkaz samotný ke spuštění požadovaného chování svého domácího mazlíčka - bez „kliknutí“ a bez pamlsku. Pokud později kliknete během tohoto cvičení, nezapomeňte, že každé kliknutí musí následovat.

2. „Heel!“

Pokud vás váš pes táhne na procházkách na vodítku, naučte ho chodit na volně vedeném vodítku. Toto cvičení může být rozděleno do několika milníků.

Pokud váš pes táhne, jen se zastavte a počkejte. Váš pes se na vás překvapeně podívá, následuje „cvaknutí“ a pamlsek. Teď váš pes pochopil, že není v čele. Pokaždé, když se vodítko napne, zastavte. Po chvíli nestačí, aby se váš pes ohlédl, to je další milník. Další kliknutí bude následovat až poté, co pes otočí své tělo. Další, váš pes vlastně musí udělat krok směrem k vám, než bude 'click' a pamlsek.

Po několika tréninkových fázích bude váš pes chodit s volným vodítkem. Od této chvíle použijte „cvaknutí“ a dávejte pozor, když váš pes chodí po vaší straně.



3. „Dolů!“

Další důležitý příkaz je 'Down'. Skrýt několik pamlsků do ruky a držte ji na zemi. Vašeho psa to jistě zaujme a při pohledu na vaši ruku udělejte první 'Click!'. Pak zvedněte ruku, aby pes mohl dostat odměnu. Pokračujte s novými lahůdkami v ruce. Tentokrát musí váš pes podrobněji prozkoumat vaši ruku, aby přišlo „kliknutí“. V další fázi se pes posadí. To jsou dva důležité milníky vedoucí k 'Down'. Když se váš pes snaží dostat pamlsky tlapou, vytáhněte ruku směrem k vám. Psí tlapka bude následovat a už téměř leží a následuje: 'Click!'. Když nenásleduje žádné kliknutí, musí váš pes zkusit něco nového. Lehne si. Perfektní!



Poté už nepotřebujete žádné další pamlsky. Vaše natažená ruka na zemi signalizuje vašemu psovi, aby si lehnul. V každé nové tréninkové fázi držte nataženou ruku o něco výš a můžete navíc zavést příkaz 'Down!'.



4. „Pojd!“

Pro cvičení „JDEME“ budete potřebovat osmi až desetimetrové vodítko. Měli byste toto cvičení praktikovat od začátku s rozptýlením. Jakmile se váš pes otočí a podívá se na vás, zahájíte první „kliknutí“ a pamlsek. Stejně jako při chůzi na volném vodítku, budete dále požádat od svého psa, aby se otočil v dalším kroku.



Později následuje „kliknutí“ pouze tehdy, když váš pes udělá krok směrem k vám. V každé následující fázi se k vám musí více přiblížit, dokud nebude sedět před vámi plný pozornosti.



5. 'přines!'

Pěkný trik pro vašeho psa, který může být docela užitečný je to, že přináší věci. Pokud chcete, můžete svého psa vycvičit, aby vám na povel přinesl telefon nebo pantofle. Nejprve klikněte na *clicker*; Váš pes bude muset zvednout vodítko a získat odměnu. V další fázi musí pes jít k vám s vodítkem v ústech.





Principy vládnutí

Zde je shrnutí jednotlivých kroků, podle kterých můžete s vaším domácím mazlíčkem a s *Clickerem* provádět jakékoli požadované chování.

1. Přemýšlejte o tom, co chcete, aby se váš mazlíček naučil.
2. Rozdělte cvičení na samostatné, malé milníky.
3. Pokryvejte maximálně jeden jednotlivý milník na jednu tréninkovou jednotku.
4. Nezapomeňte příležitostně zahrnout jackpot. Školení by mělo být vždy zábavné.
5. Praxe s více a více rozptylováním.
6. Průběh posilování cvičení.
7. Zaveďte příkaz.

Přejeme Vám i vašemu domácímu mazlíčkovi hodně zábavy a úspěchů s různými cvičeními. Mějte prosím na paměti, že pro dosažení konečného cíle je nutné nastavit malé milníky. Tím se váš domácí mazlíček hravě zabaví a posílí se váš vzájemný vztah.



Clicker



(EN) Clicker

(NL) Clicker

(ES) Clicker

(CS) Klikr

(FR) Clicker

(SV) Clicker

(PT) Clicker

(RU) Кликер

(IT) Clicker

(DA) Clicker

(PL) Kliker



Общая информация о Clicker

Clicker – идеальный инструмент для воспитания вашего четвероногого друга. С помощью кликера можно дрессировать питомцев любого возраста – и щенков, и взрослых собак. Для достижения максимальных результатов всегда щёлкайте кликером в нужные моменты.

Как учатся животные

Животные учатся методом проб и ошибок и должны незамедлительно получать вознаграждение или наказание, если они выполнили или не выполнили то, что вы просите. Любое промедление негативно скажется на обучении.

Запомните: собака, убегая от вас, воспринимает возможность поиграть с другой собакой как награду, поэтому важно сразу предотвращать нежелательное поведение. Шаг за шагом приучайте собаку к альтернативному поведению. Например, если ваш питомец видит другую собаку, сначала он должен посмотреть на вас, чтобы получить разрешение поиграть или отказ. Проявив настойчивость и терпение, вы сможете переучить даже того питомца, который привык всегда принимать решения самостоятельно. Важный момент в обучении: с самых первых шагов вознаграждайте питомца в правильный момент, и *Clicker* этом вам поможет.



Принцип обучения с помощью кликера

Представьте ситуацию: кто-то держит перед вами купюру в 50 евро и предлагает: «Иди за мной на рынок, не сводя глаз с банкноты. Когда мы будем на месте, я отдам тебе деньги». Вы делаете, как вам сказали, и получаете свою награду, добравшись до рынка.

А теперь представьте, что вы вернулись на старт. Сможете ли вы самостоятельно найти дорогу до рынка? Нет, ведь всё это время вы следили только за банкнотой. Если бы кто-то изначально сказал вам, что вы получите 50 евро, добравшись до рынка самостоятельно, то мотивация у вас была бы точно такая же. Возможно, вы бы пару раз заблудились, но в итоге добрались до рынка. При этом в любой момент вы смогли бы повторить своё путешествие.

С кликером ситуация аналогичная: ваши питомцы учатся делать упражнения шаг за шагом. Так они смогут понять упражнение и при необходимости его повторить.

Джекпот

Дрессировка с кликером похожа на участие в лотерее. Ваш питомец никогда заранее не знает, получит ли он большую награду, т.е. джекпот, при следующей попытке. В качестве джекпота вы можете дать питомцу большую порцию лакомства, дольше поиграть с ним или приласкать его – т.е. всё то, что ваш питомец любит больше всего. Джекпот нужен, чтобы питомец не потерял интерес к кликеру. Пользуйтесь им разумно: 1 джекпот на каждые 30 щелчков.



Вот как это работает

Что понимает щенок, когда слышит звук кликера? «Мне нравится то, что ты делаешь». Это означает, что он успешно справился с заданием и получит награду.

На первом этапе необходимо научить питомца понимать, что такое щелчок. Для этого вам понадобятся кусочки лакомства размером с горошину, кликер и питомец. Для первой тренировки выберите тихое место, желательно, расположенное в помещении. Щёлкните кликером, не вынимая его из кармана, или оберните полотенце вокруг руки, чтобы ваш питомец не испугался незнакомых громких звуков.

Упражнение 1. Щёлкните кликером один раз, достаньте лакомство и дайте его питомцу. Молча повторите эту процедуру 15-20 раз. Если собака начнёт прыгать на вас или лаять, игнорируйте её. Если питомец попытается украсть лакомство, помешайте ему. Повторите это упражнение на следующий день. К этому времени ваш питомец должен понимать: за каждый щелчок он получает награду! Всегда давайте лакомство в том положении, в котором хотите работать: например, в положении лёжа, если вы пытаетесь научить собаку ползать. Звук кликера из бессмысленного шума должен превратиться в обещание лакомства.

Последовательность всегда одинаковая: щелчок, достать лакомство, дать лакомство питомцу. Никогда не щёлкайте кликером только для того, чтобы привлечь внимание питомца или подзвать его.

Начало дрессировки

Начинать обучение хорошо с упражнения «Смотри!». Питомцу нужно научиться сосредоточиваться на вашем лице. Позже вы сможете привлечь его внимание в любой ситуации. Однако это произойдёт только в том случае, если ваш питомец научится выполнять данное упражнение. Возьмите собаку на поводок, чтобы она не убежала. Держите поводок свободно в одной руке или придавите его к земле ногой. Положите лакомство в карман или держите его за спиной, чтобы собака не могла до него добраться.

1. «Смотри!»

Вам понадобится очень много терпения: нужно научить собаку смотреть вам в лицо без команды. Первое время собака вряд ли будет это делать. Даже при малейшем движении головы в вашу сторону сразу используйте кликер, чтобы показать питомцу: он на правильном пути. Собака поворачивает голову – щелчок – лакомство. Двигайтесь вперёд маленькими шагами. Так и вы, и ваш питомец сможете испытать больше мгновений успеха. Чем легче собаке добиться цели, тем интереснее для неё будет тренировка.





Не ждите слишком многого. За каждый этап выполняйте только один шаг программы. В первом этапе ваша цель – научить собаку поворачивать голову. Повторите упражнение 10-15 раз. Затем повысьте планку: собака должна посмотреть на вас, чтобы получить щелчок и лакомство. После того, как и эта высота взята, снова повысьте уровень сложности: собака должна сделать шаг к вам и посмотреть вам в лицо, тогда она получит щелчок и лакомство.

Начинайте с одной тренировки в день длительностью не более 3 минут. Не тренируйтесь сразу после кормления. Полная чашка еды вместо одного кусочка лакомства будет джекпотом в конце тренировки.

Команды

После того, как ваш питомец успешно освоил упражнение, придумайте ему название. Собака уже смотрит на вас. Убедитесь, что она понимает, что от неё требуется, и вводите отвлекающие факторы (раздражители). Начните тренировку не дома, а в саду, продолжите во время прогулки и, наконец, тренируйтесь в месте, где присутствуют другие собаки. Важно: если собака слишком сильно отвлекается и больше не реагирует на указку, вернитесь на шаг назад и потренируйтесь там, где отвлекающих факторов будет меньше. Как только ваш питомец научится выполнять упражнение в присутствии большого числа раздражителей, двигайтесь дальше. Щёлкайте не каждый раз, когда собака смотрит на вас – сначала через раз, потом через два, затем снова начните поощрять собаку при каждом успешном выполнении упражнения. В следующий раз, когда собака посмотрит на вас, произнесите команду (например, «Смотри» или «Внимание»), щёлкните кликером и дайте лакомство.

Это действие необходимо повторять до тех пор, пока собака не научится уверенно ассоциировать команду с нужным упражнением. Пройдя все стадии упражнения – от простого поворота головы до внимательного взгляда вам в лицо, она научится делать упражнение и выучит соответствующую команду.



Далее можно продолжать дрессировку без лакомства.

После того, как вы достаточно потренировались, используя команду, уберите кликер из данного упражнения. Теперь достаточно произнести команду, чтобы вызвать необходимое поведение – без щелчка и вознаграждения в виде лакомства. Если вы всё-таки щёлкнете кликером во время упражнения, помните: после каждого щелчка обязательно поощрите собаку.

2. «К ноге!»

Если собака постоянно тянет поводок во время прогулок, научите её ходить на свободном поводке. Это упражнение можно разделить на несколько промежуточных этапов.

Если собака тянет поводок, просто остановитесь и подождите. Когда собака оглянется на вас, щёлкните кликером и дайте лакомство. Собака должна понять, что она на поводке не одна. Останавливайтесь каждый раз, когда поводок натягивается. Через некоторое время переходите к новой цели – теперь недостаточно, чтобы собака просто оглянулась. Щёлкните кликером только после того, как собака повернётся к вам всем телом, и угостите её. Затем дождитесь, пока собака сделает шаг в вашу сторону, снова щёлкните кликером и дайте ей лакомство.

После нескольких этапов дрессировки собака научится не тянуть поводок. Теперь щёлкайте и давайте лакомство только тогда, когда она идёт рядом с вами. Вы достигли идеального результата, если собака постоянно идёт рядом и смотрит на вас с ожиданием.



3. «Лежать!»

Ещё одна важная команда – «Лежать». Положите лакомство на землю и накройте ладонью. Собака обязательно заинтересуется. Когда она посмотрит на вашу руку, щёлкните в первый раз. Поднимите ладонь, чтобы собака могла съесть лакомство. Повторяйте это упражнение снова и снова. На следующем этапе питомцу нужно подобраться к руке поближе, чтобы услышать заветный щелчок. Затем собака должна сесть и попытаться достать съестное. Это два важных шага на пути к обучению команде «лежать». Если собака попытается достать лакомство лапой, придвиньте руку к себе. Собака последует передними лапами и практически ляжет. Щелчок и лакомство. Когда в очередной раз щелчка не последует, собака поймёт, что она должна попробовать что-то новое, и ляжет. Отлично!



После нескольких повторов лакомство можно убрать. Ваша ладонь на полу будет сигналом собаке лечь. Каждый следующий раз поднимайте руку чуть выше. Дополнительно можете начать давать команду «Лежать!».



4. «Ко мне!»

Для обучения команде «Ко мне» вам потребуется поводок длиной 6-8 метров. Сразу начинайте тренироваться в присутствии различных раздражителей. Как только собака обернётся и посмотрит на вас, щёлкните кликером и дайте ей лакомство. Как и на прогулке на свободном поводке, потребуйте, чтобы собака повернулась к вам.



Следующий шаг: щёлкайте только в том случае, если собака сделает шаг в вашу сторону. На каждой следующей стадии ждите, пока собака будет подходить всё ближе и ближе и, наконец, не сядет перед вами, внимательно глядя на вас. В качестве награды за успешное выполнение данного упражнения отпустите собаку с поводка и дайте ей свободно побегать.



5. «Апорт!»

Эта команда будет весьма полезной, когда вам нужно что-то принести. Например, вы можете обучить собаку по команде приносить телефон или тапочки. Щёлкните кликером, когда собака проявит интерес к поводку. Наградите её, когда она его поднимет. После собака должна подойти к вам с поводком в зубах. Если собака научится приносить поводок, она с удовольствием будет приносить и другие предметы.





Основные правила

Обучая своего питомца с помощью кликера, будьте всегда последовательны:

1. Решите, чему вы хотите научить питомца.
2. Разделите упражнение на отдельные небольшие этапы.
3. За одно занятие прорабатывайте один промежуточный этап.
4. Время от времени обязательно давайте джекпот – сочетайте приятное с полезным.
5. Обучение всегда должно заканчиваться на позитивной ноте.
6. Постепенно вводите в тренировку раздражители.
7. Переходите к переменным наградам.
8. Вводите голосовые команды.

Мы надеемся, что вам с питомцем будет весело выполнять упражнения. Пожалуйста, помните, что для достижения главной цели необходимо задавать маленькие промежуточные цели. Такой метод тренировки позволяет обучать питомца в игровой форме и укрепляет вашу связь с питомцем.