

E-Collar Technologies FC-100 Premium Finger Clicker dla psów

Instrukcja użytkownika





Informacje o produkcie: E-Collar Technologies Premium Finger Clicker Trainer

Witamy w świecie E-Collar Technologies, Inc. Premium Finger Clicker Trainer! Ten produkt został zaprojektowany, aby pomóc Ci wyszkolić psa, aby był bardziej zaangażowany i reagował na Twoje polecenia. Dzięki Finger Clicker możesz stworzyć pewność siebie, pozytywne skojarzenia i wykorzystać naukę o zachowaniu, aby skutecznie szkolić swojego psa. Ten kliker zapewnia u psa reakcję równą lub silniejszą niż reprezentacja jedzenia, co skutkuje dobrze wychowanym i szczęśliwym psem.

Badania przeprowadzone przez Pawłowa w dziedzinie warunkowania klasycznego i znaczników nagrody zainspirowały rozwój tego Finger Clicker Trainer. Kojarząc dźwięk kliknięcia z prezentacją jedzenia, możesz wytrenować psa, aby reagował na kliknięcie tak, jakby otrzymywał nagrodę. Ten kliker jest potężnym narzędziem w szkoleniu psa.

Instrukcje dotyczące stosowania produktu:

1. Krok 1: KLIKNIJ

Podczas korzystania z Finger Clicker wystarczy nacisnąć przycisk klikera, aby uzyskać dźwięk klikania. Ważne jest, aby pozostać nieruchomo i nie ruszać rękami podczas klikania.

2. Krok 2: NAGRODA

Zaraz po kliknięciu, daj psu kawałek jedzenia w ułamku sekundy. To pomoże psu zrozumieć, że kliknięcie oznacza nadejście nagrody.

3. Krok 3: Ćwiczenia treningowe

Wykonuj od sześciu do ośmiu pięciominutowych ćwiczeń treningowych przez dwa dni. Jeśli chcesz, możesz wydłużyć czas trwania treningu. Celem jest ćwiczenie kilkuset powtórzeń, aby wywołać mimowolną reakcję odruchową u psa po usłyszeniu kliknięcia.

4. Krok 4: Trening entuzjazmu

Zawsze kończ sesje treningowe, gdy Twój pies jest nadal entuzjastyczny i zmotywowany. Dzięki temu Twój pies będzie kojarzył sesje treningowe z zabawą, szczęściem i rozrywką.

Faza pierwsza: KLIKNIĘCIE = NAGRODA

W tej fazie skup się na tym, aby pies zrozumiał, że dźwięk kliknięcia jest równoznaczny z nagrodą. Unikaj proszenia o konkretne zachowania i utrzymuj prostotę treningu. Trzymaj się blisko psa, trzymaj go na smyczy i powstrzymaj się od mówienia do niego w tej fazie. Powtarzaj kliknięcia, a następnie nagrodę przez 40–60 powtórzeń.

Faza druga: KLIKNIECIE = NAGRODA + Pożądane zachowanie/polecenie

W tej fazie kontynuuj używanie klikera tak jak w fazie pierwszej, ale teraz włącz pożądane zachowanie lub polecenie. Naucz psa, aby zrozumiał, że kliknięcie oznacza zarówno nagrodę, jak i wykonanieżądanego zachowania/polecenia.

E-Collar Technologies Premium Finger Clicker Trainer

Trening E-Collar Technologies Premium Finger Clicker to metoda szkolenia zwierząt z pozytywnym wzmocnieniem[1]. System wykorzystuje warunkowe wzmocnienia, które trener może podawać szybciej i precyzyjniej niż podstawowe wzmocnienia, takie jak jedzenie. Termin „klikacz” pierwotnie powstał od małego metalowego świerszcza, który został zaadaptowany z dziecięcej zabawki, której trener używa do precyzyjnego oznaczaniażądanego zachowania. Podczas szkolenia nowego zachowania kliker pomaga zwierzęciu szybko zidentyfikować dokładne zachowanie, które skutkuje smakołykiem.

Aby pomóc Ci rozpocząć korzystanie z Finger Clicker w najbardziej efektywny sposób, dołączamy ten bezpłatny, podstawowy przewodnik szybkiego startu. Chcemy, abyś Ty i Twój pies dobrze się bawili! Chcemy, abyś nauczył się, jak wyszkolić swojego psa, aby był bardziej zaangażowany i reagował na Twoje polecenia. Dowiesz się, jak budować pewność siebie, pozytywne skojarzenia i trochę nauki o zachowaniu. Tylko to, co najlepsze dla Ciebie i Twojego najlepszego przyjaciela!

Historia i nauka: Jak działają znaczniki nagrody - klasyczne warunkowanie Pawłowa

Warunkowanie klasyczne zostało odkryte przez Iwana Pawłowa pod koniec XIX wieku. Pawłow zauważył, że jego pies zaczynał się ślinić za każdym razem, gdy wchodził do laboratorium, a dopiero potem zaczynał się ślinić jeszcze bardziej na widok swojego technika laboratoryjnego. Oczywiście, jego technik laboratoryjny karmił psa Pawłowa w pokoju każdego dnia, powodując, że pies mimowolnie reagował na jego obecność. Pies Pawłowa ślinił się, ponieważ podświadomie przewidywał, że zostanie nakarmiony poprzez zmianę otoczenia i pojawienie się karmnika.

Po tej obserwacji Pawłow zaczął testować swoje odkrycie na wielu zwierzętach, aby sprawdzić, czy może wywołać reakcję warunkową klasyczną. Ustawiał psa za drewnianymi drzwiami, dzwonił dzwonkiem, a następnie wsuwał jedzenie przez drewnianą kłapę, aby pies mógł zjeść. Jego wyniki, jak można się domyślić, były takie, że pies ślinił się na dźwięk dzwonka, zanim otrzymał jedzenie, co stanowiło pierwsze kroki ku przyszłości warunkowania klasycznego i znaczników nagrody.

Mówiąc prościej, jeśli KLIKNIESZ specjalnym klikaczem na ułamek sekundy przed podaniem psu kawałka jedzenia, u psa zacznie się pojawiać reakcja równa, jeśli nie silniejsza, od reakcji samego jedzenia.

Przygotowanie i wprowadzenie do korzystania z urządzenia E-Collar Technologies Premium Finger Clicker Trainer

Na początku kliker nie będzie miał żadnego znaczenia dla Twojego psa, gdy po raz pierwszy usłyszysz KLIK. Hałas może przykuć uwagę psa, ale nie będzie miał żadnej wartości emocjonalnej.

1. KLIKNIJ - Kiedy KLIKNIESZ, upewnij się, że stoisz nieruchomo i nie ruszasz rękami. PO PROSTU KLIKNIJ.
2. NAGRODA - W ułamku sekundy po KLIKNIECIU, daj psu jedzenie.

Chcesz, aby Twój pies zrozumiał, że KLIKNIECIE powoduje pojawienie się jedzenia. Poświęć dwa dni na sześć do ośmiu pięciominutowych ćwiczeń treningowych. Jeśli możesz zrobić więcej, śmiało. Powinno to wystarczyć na używanie i naukę klikania palcami. Celem jest ćwiczenie kilkuset powtórzeń, aby zobaczyć mimowolną reakcję odruchową u psa, gdy KLIKNIESZ.

Uczyn to zabawą dla siebie i swojego psa! Zaczynając od momentu KLIKNIECIA, aż do podania psu jedzenia do pyska, nie potrzebujesz więcej niż dwóch sekund. Chcesz w końcu trafić bardzo wyraźnym, szybkim i spójnym KLIKNIECIEM, A NASTĘPNIE NAGRODĄ, które jest przewidywalne dla psa. Będziesz wiedział, że wykonałeś swoją pracę poprawnie, gdy przypadkowo KLIKNIESZ, gdy pies będzie wykonywał swoje codzienne czynności, a on natychmiast przyjdzie do Ciebie po nagrodę. Aby polecenia stały się odruchowe, potrzeba setek powtórzeń, więc bądź przygotowany na ciężką pracę nad swoim szkoleniem. Wytrwałość, właściwa strategia, czas i technika mogą stworzyć psa, który jest gotowy do działania na najwyższym poziomie. Zawsze chcesz, aby Twój pies kochał szkolenie, więc kończ sesje szkoleniowe, gdy pies jest nadal entuzjastycznie nastawiony i zmotywowany do ćwiczeń. Robiąc to, pozostawiasz skojarzenie, że Twoje sesje są zabawne, szczęśliwe i rozrywkowe.

Przygotuj się na szkolenie

Powinieneś wykonywać te ćwiczenia w dwóch fazach. W fazie pierwszej Twoim celem jest, aby pies zrozumiał KLIKNIĘCIE = NAGRODA. W fazie drugiej pies zrozumie, że KLIKNIĘCIE = NAGRODA, ale kończy się to pożądanym zachowaniem/poleceniem i powrotem do Ciebie.

Faza pierwsza

Nie prosz o zachowanie, gdy zaczynasz używać klikacza: po prostu ćwicz KLIKNIJ, A NASTĘPNIE NAGRODĘ. Nie potrzebujesz, aby pies siedział lub patrzył na ciebie; jednak jeśli tak robi, to w porządku – w rzeczywistości jest to dobra rzecz, ponieważ masz jego uwagę. Celem tego ćwiczenia jest sprawienie, aby pies zrozumiał, że KLIKNIĘCIE = NAGRODA. Trzymaj się blisko psa podczas treningu, trzymaj go na smyczy i zachowaj prostotę. Na wczesnym etapie nie mów do psa, ponieważ chcesz, aby KLIKNIĘCIE się wyróżniało.

KLIKNIJ, A NASTĘPNIE NAGRODZAJ, jak wyjaśniono powyżej. Ta część polega na przyzwyczajeniu psa do KLIKNIJ = NAGRODZ. Jednak aby uczynić szkolenie prostym i łatwiejszym, będziemy używać klikera tak, jak robiliśmy to w fazie drugiej przez resztę naszego szkolenia. Trzymaj się fazy pierwszej przez 40-60 powtórzeń, a następnie przejdź do fazy drugiej.

Bez rozpraszaczy

Ważne jest, aby zawsze przygotować grunt pod sukces. Chcesz najlepszego otoczenia, właściwego nastawienia od swojego psa i musisz czuć się bezpiecznie, pewnie i komfortowo, aby wspólnie trenować. Próba wprowadzenia klikania palcem w zatłoczonym parku pełnym rozproszeń będzie niemal niemożliwa. Wprowadź i używaj klikania w miejscu, w którym łatwo przyciągnąć uwagę psa i utrzymać jego koncentrację. Może to być Twój ogródek, cichy pokój w domu lub dowolne miejsce, w którym będziesz mieć minimalne rozproszenia.

Rodzaj żywności

Wybierz tylko taką karmę, która jest wystarczająco smaczna, aby Twój pies mógł ją szybko zjeść. Chcesz małych, łatwych do zjedzenia smakołyków lub karmy, które sprawią, że Twój trening będzie bardziej płynny i spójny, a Twój pies będzie nią zainteresowany. Żadnych dużych ciasteczek!

Codziennie jedzenie kontra nagrody o wysokiej wartości

Podczas szkolenia psa można stosować jedzenie na dwa sposoby:

1. Wykorzystaj swoją własną dzienną dawkę

Tutaj karmisz swojego psa całą dzienną porcją jedzenia z saszetki smakołyków, upewniając się, że wszystko pochodzi z Twojej ręki. To bardzo pomaga w staniu się silniejszym zasobem w życiu Twojego psa, wzmacniając zaangażowanie i chęć ciężkiej pracy dla Ciebie jako jego trenera. Jeśli trudno Ci przełknąć całą porcję w ciągu dnia, możesz umieścić resztki w misce na jedzenie.

2. Wartościowe nagrody (zastąp część dziennej porcji karmy dla psa wartościowymi nagrodami)

W tym przypadku karmisz psa z miski jak zwykle, ale zmniejszasz ilość podawanej mu karmy w zależności od ilości przysmaków.

Nadal możesz popracować nad uzyskaniem odpowiedniej pozycji „siad”, jej długością i kontaktem wzrokowym, gdy odstawiasz miskę, ponieważ dzięki temu będziesz mieć kontrolę nad jedzeniem dla psa, a on poczuje, że na nie zapracował.

Uwaga: Opóźnij czas karmienia lub pomiń posiłek, zanim zaczniesz używać klikera: chcemy, aby jedzenie miało najwyższą wartość. Głodne psy zawsze będą pracować ciężiej i z większym entuzjazmem.

Uwaga: Zawsze sprawdzaj, czy nie ma alergii, zanim wybierzesz jakąkolwiek karmę do treningu. Jeśli u psa występują jakieś reakcje, skonsultuj się z weterynarzem lub specjalistą od żywienia, aby uzyskać więcej pomocy.

Saszetka na smakołyki

Najlepiej byłoby, gdybyś miał woreczek na smakołyki, który ładnie przyczepia się do paska i otwiera się szeroko, aby zapewnić łatwy dostęp. Trzymaj woreczek pełny, aby łatwiej było ci załadować ręce, gotowe do treningu.

Dostawa i dystrybucja

Często łatwiej jest załadować kilka smakołyków do jednej ręki (zapasy), a następnie rozdać je do ręki, która będzie dawać jedzenie psu (dystrybucja). Umieść kilka kawałków w swojej ręce zapasowej, gotowych do przekazania do ręki dystrybucyjnej, jeden po drugim.

Dłoń płaska

Kiedy podajesz psu jedzenie do pyska, używaj płaskiej dłoni. Chcemy unikać podawania jedzenia czubkami palców, ponieważ często sprzyja to szczypaniu i sprawia, że cel jedzenia (twoja dłoń) jest trudniejszy do trafienia. Płaska dłoń z kawałkiem jedzenia w połowie przykrytym kciukiem sprawia, że przejście jedzenia do pyska jest dużo łatwiejsze.

Jeśli Twój pies nie jest zmotywowany do jedzenia, lepszą opcją może być piłka/zabawka:

1. Miej piłkę w kieszeni
2. KLIKNIJ, mając obie ręce puste
3. Ułamek sekundy później wyjmij piłkę z kieszeni, zrób krok do tyłu i pozwól psu wyrwać piłkę z twojej ręki.
4. Poczekaj, aż pies upuści piłkę, podnieś ją i powtórz czynność.

Bądź bezpieczny

Zanim zaczniesz sesję treningową, upewnij się, że pies ma dostęp do wody, bezpieczną obrozę i smycz/szelki. Upewnij się, że masz odpowiednie obuwie do terenu, po którym będziesz pracować (japonki i śnieg nie wchodzi w grę!). A jeśli to konieczne, miej dużo kremu przeciwsłonecznego.

Wybieraj momenty, w których Twój pies jest entuzjastycznie nastawiony

Jeśli poranki lub wczesne wieczory są dla Twojego psa bardziej ożywionymi godzinami, wykorzystaj ten czas na szkolenie. Chcemy szczęśliwego, energicznego psa, który pomoże nam mieć dobrą, angażującą sesję szkoleniową. Pomiedzy powtórzeniami chwał, spaceruj z psem i upewnij się, że oboje pozostajecie skupieni. Chcesz trenować tylko przez krótkie okresy, więc chcesz jak najwięcej zaangażowania. Szkolenie naturalnie tworzy świetną więź z Twoim psem, skupiając na Tobie uwagę i uwagę, dając Ci silną kontrolę nad konkurującymi motywatorami.

Nie szkol psa, jeśli jesteś sfrustrowany

Jeśli jesteś sfrustrowany podczas treningu, najlepiej jest przerwać i wrócić innym razem. Psy są niesamowicie biegli w odczytywaniu naszej energii i mowy ciała: wiedzą, kiedy jesteśmy sfrustrowani, a to tylko zanieczyści nasz trening i potencjalnie nasz związek.

Uczyń to zabawą dla siebie i swojego psa

Postawa jest tak ważna podczas treningu: trzymaj się ćwiczeń, w których twój pies rozkwita, pomagając mu zawsze wygrywać i ułatwiając ci sesje. Jeśli chcesz wypróbować nowe polecenia, przekraczaj granice, ale pamiętaj, aby dawać dużo pochwał i nagradzać wielokrotnie, jeśli twój pies przekroczy twoje oczekiwania. Śmieję się, baw się i bądź bez troski: energia między wami musi płynąć i mieć dobrą atmosferę.

Na smyczy czy bez

Na wczesnych etapach szkolenia trzymaj psa na smyczy. To pomoże psu zrozumieć, że musi zostać z tobą podczas sesji szkoleniowej. Gdy zaczniesz zyskiwać większe zaangażowanie, będziesz naturalnie wiedział, kiedy zdjąć smycz. Powinieneś jednak zawsze mieć smycz na psie, jeśli nie jest to bezpieczne środowisko, aby pozwolić mu biegać swobodnie.

Faza druga

Szkolenie psa za pomocą obroży elektronicznej Premium Finger Clicker

1. Wyjmij smakołyk z woreczka i włóż go do zamkniętej pięści
2. Trzymaj pięść blisko tułowia, dłoń zaciśniętą

3. KLIKNIJ, ALE NIE STÓJ

4. Ułamek sekundy później zrób krok w tył
5. Przesuń rękę w dół, otwórz ją do pozycji płaskiej dłoni. Gdy pies zbliża się do twojej ręki, zdejmij kciuk z jedzenia i pozwól mu je wziąć.

Zacznij od nauki podstawowych komend, stojąc przed psem, zaopatrz się w ładowane ręcznie i gotowe do klikania palcem. Poczekać, aż pies nawiąże z tobą kontakt wzrokowy, a następnie KLIKNIJ i szybko cofnij się, zanim dasz nagrodę. Zrób to, ponieważ chcesz, aby pies myślał, że ma kontrolę, a jego kontakt wzrokowy aktywuje twoje ruchy. Pamiętaj, KLIKNIJ (zostań w miejscu), a po ułamku sekundy rusz się, a NASTĘPNIE daj nagrodę. Spróbuj zmieniać liczbę nagród, które dajesz swojemu psu po każdym KLIKNIĘCIU, aby zachować nieprzewidywalność. W ten sposób pies pozostanie uważny na grę w angażowanie, ponieważ nie będzie w stanie przewidzieć żadnych wzorców w częstotliwości nagradzania. Spraw, aby ćwiczenia były kreatywne, energiczne i motywujące. Baw się, stwórz własne zasady i wypełnij je mnóstwem pochwał słownych. Kontrast w ruchu to coś, co obudzi popęd pościgu. Bądź ekspresyjny, poruszaj się szybko i baw się dobrze.

Teraz zacznijmy od kilku podstawowych poleceń w fazie drugiej. Sit

Rozpocznij sesję słowami „LET’S GO!”

1. Zacznij od przygotowania smakołyku w dłoni.
 2. Umieść rękę tuż przed nosem psa i unieś ją nad jego głowę, trzymając rękę milimetry od jego nosa. Upewnij się, że kciuk w połowie zakrywa jedzenie, aby było kuszące dla psa i poczekaj, aż usiądzie.
 3. Kiedy pupa twojego psa dotknie podłoża, natychmiast KLIKNIJ, przesuń rękę do tyłu i zacznij karmić płaską dłonią.
- Powtarzaj to ćwiczenie przez 3-5 minut. Zakończ sesję słowami „ALL DONE”.

W dół

Rozpocznij sesję słowami „LET’S GO!”

1. Najlepiej zacząć od pozycji stojącej. Jeśli łatwiej jest psu „siadać”, ćwicz „waruj” z „siadu”, ale ostatecznie dobrym pomysłem jest nauczanie psa „waruj” ze stania.
 2. Rozpocznij od ułożenia ręki trzymającej przynętę w pozycji płaskiej, skierowanej w stronę psa, z palcami skierowanymi w stronę podłogi.
 3. Przesuń rękę w kierunku nosa psa, a następnie powoli wsuń rękę w dół między dwie przednie łapy psa, podczas gdy pies podąża za tobą. Dobrym sposobem na zapamiętanie tego ruchu jest „nos do palców”.
 4. Gdy tylko pies osiągnie pozycję „w dół”, KLIKNIJ, pociągnij rękę do tyłu i nakarm.
- Powtarzaj to ćwiczenie przez 3–5 minut.

„Dół” to nie jest coś, co każdy pies opanuje za pierwszym razem. Bądź cierpliwy i nie spiesz się. Jeśli to nie działa, wróć na kolejną sesję treningową i spróbuj ponownie.

Uwaga: Gdy pies wykona pełne zachowanie, nie nagradzaj żadnych kolejnych przybliżeń, poczekaj na pełne zachowanie („w dół”), KLIKNIJ, A NASTĘPNIE NAGROŻ. Zakończ sesję, pisząc „WSZYSTKO GOTOWE”.

Przypomnienie sobie czegoś

To naprawdę fajne ćwiczenie!

Jak zasugerowano, rozpocznij sesję słowami „ZACZYNAMY!”

Znajdź ładną płaską powierzchnię, taką jak beton, drewniana podłoga, kafelki, laminat lub może dywan. Trawa lub piasek utrudniają to ćwiczenie: ładne płaskie podłogi są o wiele łatwiejsze.

1. Przytrzymaj kawałek jedzenia przy głowie psa, w odległości około 30 cm.
2. Rzucaj jedzenie w miejsce, w którym pies nie będzie widział, jak jedzenie odbija się od podłogi.

To obudzi w psie instynkt pościgu, dzięki czemu będzie on odczuwał potrzebę podążania za zwierzęciem.

3. Kiedy Twój pies będzie gonił i zjadał jedzenie, naturalnie pobiegnie z powrotem w Twoją stronę.

4. KLIKNIJ, aby cofnąć się, a następnie NAGRODA.

To ćwiczenie buduje chęć powrotu do Ciebie i jest super zabawne. Jest znane jako gra w pogoń za jedzeniem.

Gdy pies będzie już wykonywał tę czynność bez problemu i gra nabierze płynności, możesz przejść do następnej fazy.

Poczekaj, aż pies się odwróci i zacznie iść w twoim kierunku. Tutaj używamy komendy przywołania, takiej jak „CHODŹ”, a następnie natychmiast KLIKNIJ, cofnij się, a NASTĘPNIE NAGROŹ ich, gdy dotrą do Ciebie.

Uwaga : Chcesz, aby Twój pies wracał, gdy KLIKNIESZ, dlatego ważne jest, aby używać komendy „CHODŹ” tylko wtedy, gdy Twój pies jest dobry w tym ćwiczeniu i wiesz, że niezawodnie wróci do Ciebie. KLIKNIĘCIE powinno sprawić, że Twój pies będzie wracał z jeszcze większą szybkością i entuzjazmem.

Uwaga: Używasz komendy „COME”, gdy pies wraca do Ciebie. Przy wystarczającej liczbie powtórzeń pies zrozumie, że „COME” oznacza ruch w Twoim kierunku. Z czasem „COME” będzie używane do wywoływania zachowania powrotu do Ciebie.

Tworzenie dobrych skojarzeń - socjalizacja

Gdy włączysz Finger Clicker, aby był tymczasowym uwolnieniem, sprawi, że pies przyjdzie do nas po jedzenie. Jeśli zaznaczymy (KLIKNIEMY) określone zachowanie, pies zrozumie, że zrobił coś dobrze i automatycznie poczuje się dobrze.

Rozpocznij to ćwiczenie, gdy pies jest głodny, pewnie na smyczy i upewnij się, że to, z czym chcesz, aby miał dobre skojarzenie, nie jest zbyt blisko i nie powoduje presji. Na przykład, jeśli chcesz, aby pies miał lepsze skojarzenie z samochodami, spróbuj, aby samochody w oddali przejeżdżały powoli, zamiast wykonywać to ćwiczenie obok ruchliwej drogi. W tym przykładzie użyjemy samochodów jako tematu.

Gdy Twój pies spojrzy na samochód, natychmiast KLIKNIJ, A NASTĘPNIE NAGRODZ. Celem tego jest stworzenie dobrego uczucia emocjonalnego, gdy Twój pies znajduje się w obecności czegoś nieznanego. Jeśli Twój pies jest kilka stóp od Ciebie, na smyczy, powinien wrócić do Ciebie i otrzymać nagrodę. Uczysz swojego psa, w obliczu nieznanego i potencjalnie groźnego obiektu, aby czuł się dobrze i znalazł bezpieczeństwo w Tobie jako trenerze.

Uwaga: Jeśli Twój pies ma złe skojarzenia z przedmiotem, któremu próbujesz pomóc, takim jak samochody lub odkurzacz, a jego reakcja jest bardziej nasilona (szczekanie, skomlenie, rzucanie się), KLIKNIJ, A NASTĘPNIE NAGRODA nie zadziała, ponieważ Twój pies przekroczył swój próg i nie zwróci uwagi na KLIKNIĘCIE. W tym celu zalecamy proces przeciwnastawnego warunkowania wraz z innymi wspierającymi profesjonalnymi szkoleniami.

Wydarzenia z nagrodami

Wydarzenie nagradzające to moment, gdy dajesz psu miłe zakończenie po serii zachowań na koniec sesji treningowej. Możesz to zrobić za pomocą serii smakołyków, okazać mu czułość, pobawić się piłką lub dobrze się bawić, wykonując gry angażujące.

Wydarzenia nagradzające mogą trwać pięć sekund lub kilka minut. Pracuj z popędami psa; jeśli uwielbia piłkę, nagradzaj go piłką. Jeśli uwielbia jedzenie, daj mu garść smakołyków lub zagraj w szybkie gry wabiące lub z jedzeniem.

Urządzenie zostało zatwierdzone do użytku w krajach UE i dlatego posiada oznaczenie **CE**. Cała niezbędna dokumentacja jest dostępna na stronie internetowej: www.obroza-elektryczna.pl Zmiany parametrów technicznych, funkcji i błędy w druku są zastrzeżone.

Serwis i dystrybucja

Reedog s.r.o

Sedmidomky 459/8

101 00 Praga 10

Czechy

Tel: +48 579 061 399

E-mail: info@obroza-elektryczna.pl