Viselkedés-lánc

Játékra invitállak benneteket. A viselkedéslánról már régebben írtam egy cikket, most egy játékot is indítok hozzá.

Pár éve a kutyasulin Rudi kiadott egy klikkeres házi feladatot.
A feladat az volt, hogy tanítsuk meg a kutyát egy viselkedésláncra, méghozzá arra, hogy a kutya megkerüljön egy távolabb lévő bóját, visszafelé menet pedig döntsön fel egy palackot. Úgy emlékszem, a versenykiírásban egy csoki volt a nyeremény. Páran elkezdtük, de senki nem fejezte be a gyakorlatot. Aztán pár hónapra rá nagyon fájt a fogam egy kis csokira, meg hát sajnáltam is, hogy senki nem tanít viselkedésláncot, ezért úgy döntöttem, hogy befejezem a Rudi feladványát és összekötöm egy játékkal. A játékot az iskolán indítottam el, de úgy gondoltam itt az idő, hogy a megnyissam a nagyvilág előtt. Remélem az első megoldó nigeri fennhatóságú lesz. :-)

Na de lássuk a játék leírását:

A játék résztvevői:

Feladó: A következő viselkedéslánc kieszelő ötletgazdája, mindig az a személy, aki az előző játékot megoldotta.
Alany: Állat (nem kell kutyának lennie), akinek a feladott viselkedésláncot megtanítják.
Megoldó (egyben az új játék kiírója): az az egyén, aki elsőként írja meg a fórumra a JÓL megoldott feladat videójához kapcsolódó és egyben működő linket, és amit a bíró megoldottként elfogad.
Bíró: a klikker.hu adminisztrátora, az a személy, aki elbírálja a feladvány nehézségének besorolását, valamint hitelesíti a beküldött videót, videókat.

Feladvány:

Viselkedéslánc, azaz olyan viselkedések sorozata, amelyek nem egyformák (tehát a három jobbrafordulás nem számít annak) és az elvégzésüket 1, azaz egy darab jel váltja ki.
Viselkedésláncot kiváltó jel típusa:
Halló kutya esetében egy darab semleges hangjel: Főváros, virágnév, hegycsúcs neve.
Igazoltan süket kutya esetében egy darab testjel (pl. ellentétes váll megütése, kéz rátétele fejre, térd felhúzása stb.)
Más faj esetében tetszőleges, jól felismerhető, egy darab bármilyen jellegű jel.

A játékszabály:

A feladó (azaz az előző feladvány megoldója) kieszel egy viselkedésláncot, teljes részletességgel leírja és elküldi az adminisztratornak (jatek kukac klikker pont hu cimre), valamint felajánl egy nyereményt. Az adminisztrátor esetleges egyeztetés után közzéteszi a weblapon.

Az adott feladat minden egyes részének megtanításán csak egy ember dolgozhat az alannyal. A megoldó videóra veszi, feltölti az internetre és a és e-mailben értesíti az adminisztrátort a játék megoldásáról.

Tanítás során alkalmazható technikák:

Klikker-tréning, megvezetés, célkövetés, formálás. Nem alkalmazható semmilyen fizikai kényszer. A tréning során az alanyhoz hozzá érni tilos, ez alól kivétel a megerősítés (simogatás, jutalom átadása, játék), valamint amennyiben a feladvány azt megköveteli (pl. ha a feladvány egyik viselkedése, hogy a kutya adjon pacsit a térdünkre, stb.)

A feladvány csak akkor elfogadható, amennyiben a videó felvételen az alany és a tréner egyaránt látható, és hallható, a tréner a jel kiadásakor és a feladat megoldása során mozdulatlan (a tréner testhelyzetét a feladat kiírása határozza meg), a felvétel nincsen megvágva. Jelre a viselkedéssorozatot legalább háromszor el kell ismételni. A hang nélküli felvétel nem elfogadható.

Ha a feladványt senki nem oldja meg 28 napon belül, akkor a Feladó kiírhat még egy feladványt, amitől az előző feladvány nem veszíti érvényét. Természetesen, a Feladónak annyi jutalmat kell felajánlania, ahány feladatot kiírt. Miután a bíró érvényesítette a megfejtést, a megfejtő 3 napon belül köteles új feladványt beküldeni, különben elveszíti nyereményét. A feladónak a jutalmat az új játék kiírása után, de a megfejtést követő 2 héten belül, kötelessége átadni a megoldó részére, különben azt mondjuk: NNi! :-)

Első játék:

A kutya a gazdi mellől indulva borítson fel egy 6 méterre lévő üdítős palackot, majd a gazdához visszafelé vezető úton feküdjön le egy 3 méterre kihelyezett törölközőre (vagy más hasonló jellegű tárgyra). Legalább három másodpercnyi fekvés után a gazdi behívja kutyát, majd a gyakorlatot ugyan arra a jelre újrra kezdi. Most kivételesen a jelet is megadom: MACI (ha ez egyenlő a kutya nevével, akkor TRABANT). :-)
Nyeremény: Egy ROGZ biléta (http://vakkanto.hu/index.php?content=25&termek_csoport_id=138&termek_id=397)

A játékhoz fórum topikot is indítottam, ahol megbeszélhetitek, ki hol tart, mik a nehézségek és persze szívesen segítünk az ügyben. :-)