



## ОТ АВТОРА

---



Обычно игрой называют что-то развлекательное, не очень серьезное. Однако мы нисколько не погрешим против истины, если на протяжении всей этой книги заменим слово «игра» на слово «упражнение».

Но мы не станем этого делать, потому что упражнение — это вроде как серьезно, а игра — легко, беззаботно, непринужденно. Потому что в упражнениях надо трудиться, а в игре — веселиться и получать удовольствие. Упражнения — это про задуманный результат, и мы очень расстраиваемся, если почему-либо не достигаем его. А игра — это наслаждение процессом, и к чему бы мы в ней ни пришли, нас все радует.

В описанных в этой книге играх мозг собаки тренируется, учится думать по-новому и принимать решения в ситуациях, с которыми раньше не сталкивался.

Совместные игры хозяина и собаки вызывают у обоих выброс гормона привязанности окситоцина — именно его присутствие в организме дает нам ощущение единства, сплоченности, дружбы.

Собакам, которых хозяин занимает играми, незачем развлекать себя грызением диванов, переворачиванием цветочных горшков и прочими «шалостями».

Для удобства мы разделили игры на группы, но это деление весьма условно. Чаще всего одна и та же игра выполняет сразу несколько функций и решает несколько задач. Поэтому играйте во все, которые вам нравятся, осваивайте новые и обязательно придумывайте свои. Дайте волю фантазии и творчеству!

## ГЛАВА 1

# ИГРЫ С ИГРУШКОЙ

Некоторые владельцы собак ошибочно полагают, что их питомцы не любят играть с игрушками. На деле же оказывается, что они либо играют неинтересно, скучно — с точки зрения собаки, либо не нашли тот тип игрушки, в который нравится играть именно их собаке.

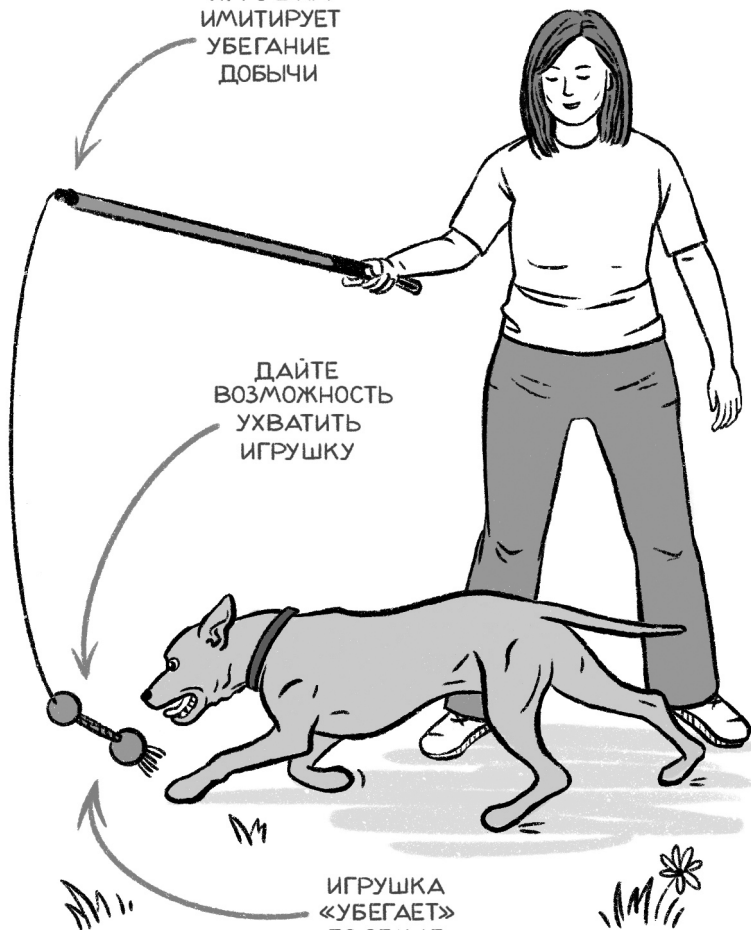
## КАК ИГРАТЬ В ДОГОНЯЛКИ?

- Чтобы вызвать у собаки интерес, игрушка должна имитировать убегание добычи, удаляясь от собаки, а не запрыгивая ей в пасть.
- «Убегать» игрушка должна по земле, не по воздуху. Потеряв голову от азарта, собака может не рассчитать силу толчка и траекторию приземления и серьезно травмироваться.
- Предлагая собаке догнать игрушку, важно не затянуть этап погони, иначе мотивация играть у собаки заметно уменьшится. Постарайтесь дать питомцу возможность ухватить игрушку в момент наивысшего азарта — когда собака вытянулась стрелой, а ее взгляд сконцентрирован на добыче.

ИГРУШКА  
ИМИТИРУЕТ  
УБЕГАНИЕ  
ДОБЫЧИ

ДАЙТЕ  
ВОЗМОЖНОСТЬ  
УХВАТИТЬ  
ИГРУШКУ

ИГРУШКА  
«УБЕГАЕТ»  
ПО ЗЕМЛЕ



## 1. ПРИНЕСИ ИГРУШКУ

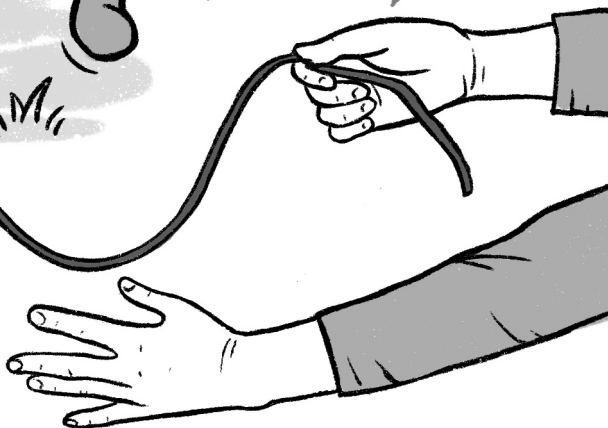
*Учит собаку приносить предметы по команде.*

1. Чтобы не дать собаке возможность, завладев игрушкой, убежать, возьмите ее на поводок, но держите его провисшим.
2. Начните игровую сессию в перетяжки. Сессия должна быть короткой (не более 10 секунд), но интенсивной, веселой и интересной для собаки.
3. В момент, когда собака полноценно включена в игру, отпустите игрушку, оставив ее в пасти собаки.
4. Удерживая в руках поводок, начните пятиться или отбегать от собаки, провоцируя ее бежать за вами.
5. Как только собака подбежит к вам, возьмитесь за игрушку и начните очередную короткую игровую сессию.
6. Закончите игровую сессию, оставив игрушку в пасти собаки.



СЕССИЯ  
НЕ БОЛЕЕ 10 СЕК.  
(ИНТЕНСИВНАЯ,  
ВЕСЕЛАЯ)

СОБАКА  
НА ПРОВИСШЕМ  
ПОВОДКЕ





### 3. ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ

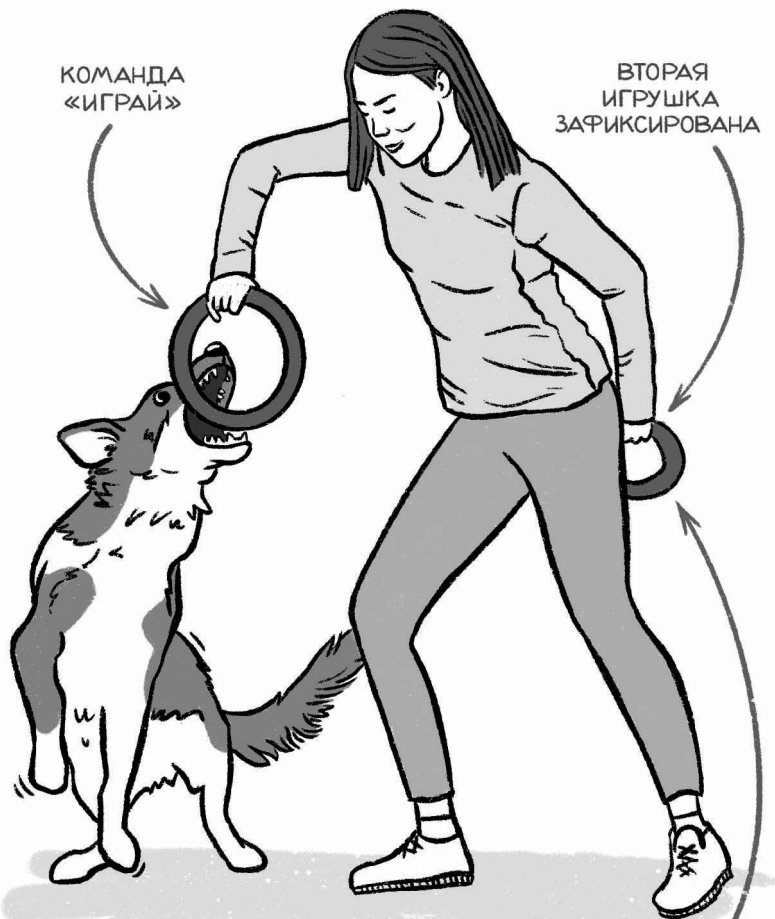
Учит собаку отвлекаться от азартного занятия по команде.

Возьмите две одинаковые игрушки, которые вы можете держать с собакой одновременно.

1. По команде «Играй» пошевелите одной из игрушек и поиграйте в перетяжки не дольше 5 секунд. Зафиксируйте игрушку.
2. «Оживите» вторую игрушку. Когда собака ее заметит, дайте команду «Играй». Когда собака схватит вторую игрушку, поиграйте в перетяжки (не дольше 5 секунд). Зафиксируйте вторую игрушку.
3. Снова оживите первую игрушку.
4. Постепенно увеличивайте время игровой сессии с каждой из игрушек до 10 секунд.

КОМАНДА  
«ИГРАЙ»

ВТОРАЯ  
ИГРУШКА  
ЗАФИКСИРОВАНА



«ОЖИВЛЯЙТЕ»  
И ФИКСИРУЙТЕ  
ИГРУШКИ  
ПО ОЧЕРЕДИ

## 4. ИГРА В ОХОТНИКА

*Учит собаку, что получить желаемое можно, если быть спокойной.*

1. По команде «Играй» поиграйте с собакой в перетяжки 5–7 секунд.
2. По команде «Дай» заберите игрушку и держите ее перед собакой.
3. Пока собака скачет за игрушкой, никак не реагируйте, следите, чтобы собака не схватила игрушку.
4. Дождитесь, чтобы собака встала на все четыре лапы на секунду-другую, и наградите ее продолжением игры по команде «Играй».
5. После короткой игровой сессии снова заберите игрушку. Повторите упражнение.
6. Для усложнения можете «оживить» игрушку: раскачивать ее, раскручивать, вести по земле, имитируя убегание добычи.



ИГРА  
В ПЕРЕТЯЖКИ



ПО КОМАНДЕ «ДАЙ»  
ЗАБЕРИТЕ  
ИГРУШКУ

ДЕРЖИТЕ  
ПЕРЕД  
СОБАКОЙ

# СОДЕРЖАНИЕ

---



<b>ГЛАВА 1. ИГРЫ С ИГРУШКОЙ</b> . . . . .	<b>7</b>
Как выбрать игрушку? . . . . .	8
Как играть в догонялки? . . . . .	12
Как играть в перетяжки? . . . . .	14
1. Принеси игрушку . . . . .	18
2. Ешь — играй . . . . .	20
3. Переключение внимания . . . . .	22
4. Игра в охотника . . . . .	24
5. Правильный выбор . . . . .	26
<b>ГЛАВА 2. ИГРЫ ДЛЯ ПОСЛУШАНИЯ И УЛУЧШЕНИЯ КОНТАКТА</b> . . . . .	<b>29</b>
6. Йо-йо . . . . .	30
7. Пинг-понг . . . . .	32
8. Отворотики . . . . .	34
9. Догони хозяина . . . . .	36
10. Включи хозяина . . . . .	38
11. Раз-два-три-ням . . . . .	40
12. Коридор страстей . . . . .	42
<b>ГЛАВА 3. ИГРЫ, ПОЛЕЗНЫЕ ДЛЯ БЫТА</b> . . . . .	<b>45</b>
13. Мишень носом . . . . .	46
14. Мишень лапами . . . . .	49
15. Обойди . . . . .	52
<b>ГЛАВА 4. ПОИСКОВЫЕ ИГРЫ</b> . . . . .	<b>55</b>
16. Поиск игрушки . . . . .	56
17. Прятки . . . . .	60

<b>ГЛАВА 5. ШАРАДЫ И ГОЛОВОЛОМКИ</b>	<b>63</b>
18. Вкусный кулак	64
19. Коробка счастья	66
20. Винная коробка	68
21. Что скрывают мячики?	70
22. Скатерть-самобранка	72
23. Наперстки	74
24. Конфетки	76
25. Медовые соты	78
26. Яйца с сюрпризом	80
27. Волшебный кулечек	82
28. Хрустящая гирлянда	84
29. Шашлык	86
30. Лес с доставкой на дом	88
31. Рыбалка	90
32. Втулка с начинкой	92
33. Осибори по-собачьи	94
34. Ковровая дорожка	96
35. Послание в бутылке	98
36. Перекати-поле	100
37. Собираем урожай	102
38. Разберем на запчасти	104
39. Ящик Пандоры	106
40. Сезам, откройся	108
<b>ГЛАВА 6. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ</b>	<b>111</b>
41. Время истины	112
42. Следопыт	114
43. Перст указующий	116
44. 101 игра в коробку	118
45. Покажи, что ты хочешь	120
46. Мы сошли с ума!	124