

ROYAL CANIN

ZDROWY PRZYSMAK DLA PSÓW



**(Mniej niż
3 kcal / sztuka)**

Szukasz pomysłu
na zabawę z psem?
Zagraj z nim w Educa!



GRA W EDUCA

JAK ZAPEWNIĆ PSU :

ZDROWY PRYZYMAK DLA PSÓW

- Zdrowy przysmak dla psów EDUC łączy w sobie niską zawartość energii (poniżej 3 kcal/szt.) oraz wysoką smakowitość.
- Zapobiega rozwojowi otyłości u psów.



- Zawiera większą zawartość witamin E i C, które wspomagają funkcjonowanie komórek organizmu.



Opakowania: 50 g (około 60 sztuk)

SKŁADNIKI

Tapioka, gluten pszenny*, mąka pszenna, włókno roślinne, hydrolizat białka zwierzęcego, sole mineralne.
* L.I.P. = białko wyselekcjonowane ze względu na bardzo wysoką przyswajalność.

ROYAL CANIN

I ZDROWIE I AKTYWNOŚĆ?



GRA w EDUCa

Codzienna zabawa z psem jest ważnym elementem prawidłowej relacji między zwierzęciem, a właścicielem.

GRA w EDUCa – to pomysły na wspólną aktywność z wykorzystaniem przysmaku EDUC. Każda gra jest jednocześnie przydatną nauką i sposobem na codzienne sytuacje, w jakich często znajduje się właściciel ze swoim podopiecznym (wizyta u lekarza lub podróż tramwajem).

Nie masz pomysłu na zabawę z psem? Zagraj z nim w EDUCa:

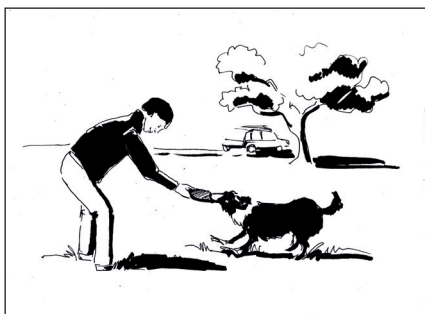
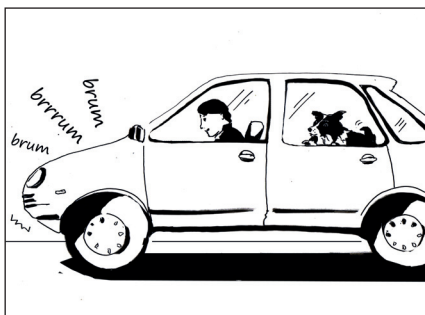
- Jak sprawić, by pies udał się na swoje miejsce?
- Jak pokazać mu, że podróż samochodem to przyjemność?
- Jak sprawić, aby był spokojny u lekarza weterynarii?
- Jak zapewnić mu bezpieczeństwo?

Przygotuj przysmak EDUC i zagraj z psem!

Pamiętaj, że w tej grze nie ma przegranych – Twoja zabawa z psem to wasza wspólna wygrana...



GRA: IDEALNY PASAŻER



Gra w EDUCA została opracowana przy współpracy z instruktorem szkolenia psów ALTERI (www.alteri.pl).

CEL GRY:

Pies, który spokojnie i chętnie podróżuje samochodem lub innymi środkami komunikacji.

REGUŁY GRY:

1. Krok po kroku

Podjedź z psem do stojącego, otwartego samochodu. Pozwól mu się z nim zapoznać i obwąchać. Nie naktaniaj go do niczego; niech sam zdecyduje jak szybko wejdzie do środka. Żeby zapoznać psa z innymi środkami komunikacji, zabierz go na spacer po pętli tramwajowej lub autobusowej, gdzie pojazdy stoją bez ruchu, nie „straszą” psa i gdzie może je spokojnie obwąchać (postaraj się wybrać taką porę dnia, kiedy na przystanku nie ma dużo ludzi).

2. Punktacja*

Runda pierwsza:

Kiedy pies wejdzie do pojazdu daj mu 1 punkt (prysmak) EDUC. Kiedy siedzi spokojnie w środku – kolejne 3 punkty (3 przysmaki) EDUC.

Runda druga:

Rozgrywa się, kiedy pojazd wciąż stoi ale jego silnik pracuje. Jeśli pies zachowuje spokój zdobywa kolejne 3 punkty EDUC. Kiedy pies zdobędzie minimum 15 punktów EDUC (pięć razy wejdzie i zachowa spokój w pojeździe) wygrywa. Jesteście gotowi do pierwszej, niezbyt długiej wspólnej podróży.

Pamiętaj

Przerwij grę jeśli zauważysz, że pies się boi. Wracacie wtedy do poprzedniego etapu i zaczynacie rundę jeszcze raz. Nie zmuszaj psa do niczego!

3. Uwagi dla rozgrywającego

Pierwsze podróże powinny pozostawić miłe wspomnienia. Dlatego jak najczęściej nagradzaj psa pochwałą i przysmakami EDUC za spokojne zachowanie w samochodzie. Krótkie wycieczki kończ wspólnym spacerem, wyjściem do lasu lub zabawą. Podróż nie może psu kojarzyć się jedynie z nieprzyjemnym zdarzeniem (wizyta u lekarza weterynarii lub psiego fryzjera).



Podróżując na siedzeniu samochodu, pies, powinien być zapięty pasem w specjalnie do tego celu przeznaczonych szelkach.

GRA: SYGNALIZACJA ŚWIETLNA



Gra w EDUCA została opracowana przy współpracy z instruktorem szkolenia psów ALTERI (www.alteri.pl).

CEL GRY:

Bezpieczeństwo psa. Pies nauczy się, iż nie można wyjść przez drzwi bez pozwolenia opiekuna.

REGUŁY GRY:

1 Krok po kroku

Powtarzaj grę raz przed każdym wyjściem na spacer, wejściem do windy, innego pomieszczenia bądź samochodu. Pamiętaj o dostosowaniu wymagań do tempa nauki psa. Jeśli nie rozumie czego od niego oczekujesz, wróć do poprzedniej rundy.

2. Punktacja*

Runda pierwsza:

Przed wyjściem na spacer zapnij psa na smycz i stań przy drzwiach, pomiędzy drzwiami, a psem (przodem do psa). Obracając się powoli do drzwi powiedz **CZERWONE** i daj psu 1 punkt (prysmak) EDUC.

Powtórz **CZERWONE** i uchyl drzwi tak, żeby zrobiła się szczelina. Podaj psu kolejny punkt EDUC, powiedz **ZIELONE** i wyjdź z psem na spacer.

Runda druga:

W tej i kolejnych rundach wymagasz, aby pies czekał coraz dłużej na CZERWONYM, zanim powiesz **ZIELONE** i udacie się na spacer.

Nagradzaj psa, kiedy zachowuje się spokojnie i nie próbuje wyjść bez pozwolenia. Nagrodą jest punkt EDUC i możliwość wyjścia.

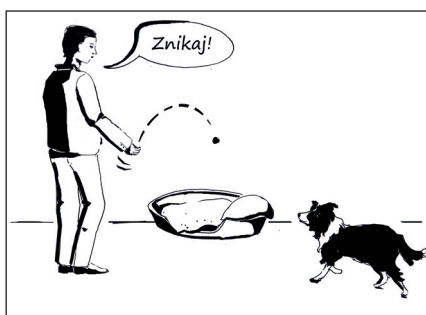
Runda trzecia

Jeśli pies w jakimkolwiek momencie zacznie szturmować drzwi – zastąp mu drogę (nie zamykaj drzwi, ani nie przytrzymuj psa smyczą). Oznacza to, iż musicie powtórzyć jeszcze poprzednią rundę.

3. Uwagi dla rozgrywającego

Zawsze pamiętaj o wychodzeniu przed psem. Jest to ważne ze względu na jego bezpieczeństwo. Przy wyjściu z mieszkania nie zaskocz sasiada i nie wybiegnie z budynku na ruchliwą ulicę. Zawsze też asekuruj psa smyczą!

GRA: ZNIKAJĄCY PIES



Gra w EDUCA została opracowana przy współpracy z instruktorem szkolenia psów ALTERI (www.alteri.pl).

CEL GRY:

W sytuacjach, kiedy jesteś zajęty lub masz gości możesz odesłać psa na jego miejsce (legowisko), gdzie będzie spokojnie spał.

REGUŁY GRY:

1. Krok po kroku

Zanim pies będzie grzecznie kładł się na swoim legowisku po usłyszeniu Twojego polecenia (np. **ZNIKAJ**) musisz go nauczyć co to słowo znaczy. Nie spiesz się i pamiętaj, aby przechodzić do kolejnych rund stopniowo. Jeśli pies na jakimś etapie nie zrozumie czego od niego oczekujesz, rozegraj ponownie poprzednią rundę.

2. Punktacja*

Runda pierwsza:

Wykorzystaj okazję kiedy pies wejdzie na swoje legowisko (bez Twojej zachęty). Przyznaj mu 1 punkt (prysmak) EDUC i pochwal. Po zdobyciu 40 punktów (40 razy został nagrodzony za wejście) jesteście gotowi na drugą rundę.

Runda druga:

Stań w odległości około 1,5 m od legowiska psa, powiedz **ZNIKAJ** i rzuć na legowisko 1 punkt EDUC.

Pies wejdzie na legowisko aby zjeść przysmak, a wtedy Ty rzuć 3 kolejne, aż do 5. Jeśli zejdzie z postania wcześniej, traci możliwość zdobycia pozostałych punktów.

Po 10 pełnych wygranych (10 razy pies zdobył na legowisku 5 punktów EDUC) możecie przejść do trzeciej rundy.

Runda trzecia:

Stań w odległości około 1,5 m od postania i mówisz **ZNIKAJ**. Czekasz 3 sekundy i jeśli pies wejdzie na legowisko dostaje 5 punktów EDUC (podawane powoli, jak w rundzie drugiej).

Jeśli nie wejdzie na postanie po 3 sekundach rzucasz tam tylko 1 punkt EDUC i zakończ grę („Obowiązkowy Punkt Honorowy”).

Dopiero po 5 wygranych przechodzicie dalej (pięć razy pies zdobył 5 punktów).

Runda czwarta:

Przebiega podobnie jak runda poprzednia, ale stopniowo stajesz coraz dalej od legowiska psa. Za wejście po usłyszeniu polecenia pies dostaje 5 punktów, jeśli nie reaguje, nadal dostaje 1 punkt EDUC rzucony na legowisko – „Obowiązkowy Punkt Honorowy” – jako zachętę do dalszej zabawy i nauki.

3. Uwagi dla rozgrywającego

Nawet jeśli pies nie reaguje na słowo ZNIKAJ zawsze otrzymuje „Obowiązkowy Punkt Honorowy” EDUC. Gra w EDUCa to przyjemność, na którą pies czeka ponieważ jest to wspólna zabawa z Tobą, a przy tym zawsze otrzymuje coś smacznego. Twoją wygraną natomiast jest zabawa z psem i satysfakcja ze wspólnych postępów.

*Patrz: **UWAGA** na str. 13

GRA: IDEALNY PACJENT



Gra w EDUCA została opracowana przy współpracy z instruktorem szkolenia psów ALTERI (www.alteri.pl).

CEL GRY:

Pies, który bez obaw idzie do lekarza weterynarii i spokojnie pozwala mu na przeprowadzenie badań.

REGUŁY GRY:

1. Krok po kroku

Uwaga: Wszystkie rundy powinny być dla psa przyjemne i komfortowe. Jeśli pies wykazuje niepokój lub zdenerwowanie postaraj się rozłożyć grę na drobne elementy nagradzając przysmakiem EDUC za spokojne zachowanie. Nie wolno na siłę przytrzymywać wyrwającego się psa! Wykorzystaj chwile uspokojenia i odpoczynku, nie rozpoczynaj gry gdy pies jest rozbawiony, podekscytowany. Twoje ruchy powinny być spokojne i opanowane, możesz mówić do psa spokojnym, łagodnym głosem.

2. Punktacja*

Runda pierwsza:

Gra przebiega w domu.

Aby przygotować psa na badanie lekarskie, wykonaj 6 zadań opisanych poniżej:

- **Unieruchomienie**

Przytrzymaj psa przez kilka sekund tak, żeby nie mógł odejść ani zmienić pozycji. W nagrodę pochwal go i przyznaj mu 5 punktów (prysmaków) EDUC (powoli, jeden po drugim).

- **Wystawienie na stół**

Podnieś psa, postaw na stole i głaszcz przez chwilę. Jeśli stoi spokojnie, przyznaj od 1 do 5 punktów EDUC (powoli, jeden po drugim, dopóki stoi spokojnie), a następnie zdejmij go ze stołu. Nie pozwól aby pies sam zeskoczył.

- **Zęby**

Delikatnie otwórz pysk psa i dotykaj zębów, dziąseł, języka. Jego nagroda to, ponownie, od 1 do 5 punktów EDUC (podawane powoli, jeden po drugim, dopóki pozwala na dotykanie).

- **Uszy**

Masuj uszy, przetrzyj w środku suchym wacikiem. Nagroda to: od 1 do 5 punktów EDUC (podawane powoli, jeden po drugim, dopóki pozwala na dotykanie).

- **Oczy**

Przytrzymując delikatnie głowę psa odchyl dolną i górną powiekę, ewentualnie przemyj okolice oczu. Nagroda: od 1 do 5 punktów EDUC.

- **Łapy**

Podnoś, przytrzymuj i masuj każdą łapę, dotykaj opuszków i skóry między palcami. Nagroda: od 1 do 5 punktów (podawane powoli, dopóki pies pozwala na dotykanie).

Aby przejść do drugiej rundy, za każde zadanie pies powinien otrzymać po 40 punktów (np. 8 razy pozwolić na dotykanie i masowanie łap).

*Patrz: UWAGA na str. 13

Runda druga:

Gra przebiega u znajomych (lub w innym, obcym psu miejscu).

Powtarzasz trening z rundy pierwszej w nieznanym psu miejscu. Aby przejść do trzeciej rundy, za każde zadanie pies powinien otrzymać po 30 punktów EDUC (np. 6 razy pozwolić na dotykanie łap).

Runda trzecia:

Gra przebiega w domu z obcą osobą.

Tym razem znów powtarzasz zadania z pierwszej rundy w Twoim domu, ale wykonuje je nieznaną psu osobą. Za każde zadanie pies musi otrzymać po 20 punktów, aby przejść do kolejnej rundy (np. 4 razy pozwolić obcej osobie na dotykanie łap).

Runda czwarta:

Gra przebiega w poczekalni u lekarza.

Powtarzasz 6 zadań tym razem siedząc w poczekalni u lekarza weterynarii. Zaliczona runda to w sumie 60 punktów EDUC, po 10 za każde zadanie (np. 2 razy pozwolić na dotykanie łap).

3. Uwagi dla rozgrywającego

Przy okazji każdej wizyty w gabinecie weterynaryjnym zabieraj ze sobą saszetkę przysmaków EDUC. Punkty zdobyte podczas rzeczywistego badania przez lekarza przyznawane są podwójnie! Pamiętaj również o grach przypominających raz na miesiąc. Czasem odwiedź z psem lecznicę podczas spaceru i tam przeprowadź grę.



ZDROWY PRYZYMAK DLA PSÓW

**Mniej niż
3 kcal / sztuka**



*UWAGA

Pamiętaj, aby podczas gry nie przekraczać maksymalnej dziennej dawki przysmaku w zależności od wielkości psa.

Każda gra może zostać przeprowadzona w ciągu kilku dni, w etapach.

TABELA DAWKOWANIA

dla szczeniąt powyżej 2 miesiąca życia oraz psów dorosłych

Low calorie		Maksymalna porcja na dzień	
		Mini < 10 kg	10 sztuk
		Medium 11-25 kg	20 sztuk
		Maxi 26-44 kg	30 sztuk
		Giant > 45 kg	40 sztuk

- Podawanie psu „resztek ze stołu” lub przysmaków niskiej jakości może prowadzić do rozwoju otyłości.
- Dodatkowo, produkty takie mogą zawierać szkodliwe dla psa składniki (sztuczne barwniki i aromaty, niektóre przyprawy lub tzw. ulepszacze smaku).

= **MNIEJ NIŻ 3 kcal/sztuka!**

= 33 x	= 40 x	= 54 x
20 g żółtego sera	1 parówka	20 g tłustej szynki




ROYAL CANIN

