



# 0 hrách a učení psů

**Hry zahrnují celou řadu projevů chování z nejrůznějších funkčních okruhů, a proto jsou tyto projevy chování mimořádně variabilní. Ve hře si v přirozeně žijící smečce psovitých trénují mladí jedinci nejen koordinaci pohybů, což je mimořádně důležité k tomu, aby se naučili úspěšným technikám lovu, ale ve hře prozkoumávají také své prostředí, čímž si cvičí smysly, brousí inteligenci, paměť i schopnosti asociace.**

**H**rou se sžívají se skupinou, ve které žijí, aby si v pozdější fázi života dokázali vytvořit a upevnit hierarchickou strukturu smečky. Psi domácí si hrají, což je ve zvířecí říši velmi vzácné, až do vysokého věku. Tuto skutečnost můžeme poměrně snadno vysvětlit jejich celkovou „nedospělostí“. Dospělí psi se v mnoha případech chovají jako mladí vlci. Trumler (1981) vysvětluje naproti tomu hravé chování psů jako náhradní chování namísto lovu jakožto způsobu získávání potravy: „Možné je, že hravé chování psů, které u nich pozorujeme až do vysokého věku, má kořeny jednoduše v tom, že psi nemají možnost odreagovat si jiným způsobem projevy chování spojené se získáváním potravy. I v tomto případě dochází rozhodujícím způsobem ke

hromadění endogenních potřeb vzrušení, které pak potřebují ventil; přetrvávání hravosti z mládí pak může být náhradou skutečného lovu kořisti.“

**„Zdraví psi si musí hrát. Jedině tak se u nich rozvine spolehlivý charakter.“**

## **Ve vlčí smečce si hrají mladá a stará zvířata**

I ve vlčí smečce si hrají starší zvířata (přičemž cíle hry jsou u dospělých členů smečky jiné než u štěňat); při pozorování vlčí smečky je ale zřejmé, že mladá zvířata si hrají intenzivněji a častěji než stará (Trumler, 1981).

U psů je například nápadné, že herní sekvence dokážou opakovat neúnavně (například aportování klacků nebo míčů), třebaže při „normálním chování“ je instinktivní jednání brzy unaví. A to je skutečnost, kterou lze s výhodou využívat při výcviku. Psi se učí lépe a rychleji, probíhá-li výcvik hravou formou - ovšem zdá se, že na většině kynologických cvičišť tuto skutečnost ještě neznají.

## Hra je aktivní proces učení

Hra je formou aktivního učení a díky tomu je orientována na budoucnost. Pudová hravost je založena na zvědavosti: Štěně/mladý pes se díky vlastním průzkumům dostává do nových situací. Protože štěně se většinou musí rozloučit se svými sourozenci a chovatelem ve věku mezi sedmi a osmi týdny, kdy si ho bere budoucí majitel, přichází o velmi důležitou příležitost hrát si ve skupině s jinými psy - a tyto zkušenosti, které by štěně získalo během fáze socializace v nedotčené skupině štěňat, nelze ničím nahradit. Štěňata se v tomto období učí zejména správným sexuálním vztahům. Ve hře se učí odhadovat své síly a jejich nasazení. Učí se také mechanismy, které v pozdějších konfliktních situacích brání tomu, aby v rámci smečky docházelo ke zraněním.

Dobrá skupina štěňat, ve které si štěňata mohou hrát, nahrazuje štěněti sourozence z vrhu.

V nedotčeném rodinném svazku nejsou štěňata nikdy sama, jsou obklopena svými sourozenci a přinejmenším ve společnosti své matky. Hra je podstatným prvkem v programu dne, a pokud tuto možnost přeruší předání štěněte novému majiteli (což znamená, že štěně si již nemůže hrát), může to u něj způsobit těžké psychické škody. Kompromisním řešením jsou hodiny her pro štěňata, ve kterých se štěňata učí vycházet s ostatními psy a ve hře si nacvičují správné chování. Než se rozhodneme k návštěvě takové skupiny, měli bychom se na ni nejdříve kriticky podívat - ne všechny skupiny her pro štěňata, se kterými se setkáme, učí naše štěně s dostatečnou kvalifikací potřebným projevům chování. Velký význam má i kontakt s dospělými psy, ale předem bychom si měli ověřit, že tito psi jsou vůči štěňatům dostatečně snášenliví, zda sami spolehlivě ovládají pravidla vnitřní komunikace mezi psy a zda jsou schopni tolerovat rozpustilost štěňat a napomáhat jejich rozvoji hrou.

## Ve hře musí mít majitel absolutní autoritu

Především to ale bude vždy majitel a jeho rodina, kdo si bude hrát s novým členem rodiny. V této situaci by měl být naším předobrazem otec vrhu, který má absolutní autoritu, a jeho chování bychom si měli osvojit. Otec vrhu nabízí štěňatům každý den nové podněty ke hře. Štěňata imitují své vzory, a pokud jim chybí otec, stává se jeho náhradou člověk, ke kterému si vyvinou nejsilnější vztah. I přes roztomile schematický pohled na věc, kdy ve



štěněti spatřujeme malé děcko, bychom při jednání se štěnětem nikdy neměli zapomínat na potřebnou důslednost. To, co bylo jednou stanoveno jako tabu, musí vždy zůstat tabu. To samozřejmě platí i o hře! Pokud si nenacvičíme tato základní pravidla již během fáze socializace štěněte, bude pozdější úspěšný výcvik téměř nemožný.

## Rozdíl mezi hrou a vážně míněným chováním

Základní rozdíl mezi hrou a vážně míněným chováním spočívá v tom, že oba projevy chování sice vycházejí z vnitřního popudu a spouštěny jsou vnějším podnětem, hra však není zaměřena na koncové jednání, ale je neorientovaná. Ze hry mezi dospělými psy se však může poměrně rychle vyvinout vážná situace - přechody mezi vážnou situací a hrou nejsou navzájem ostře rozděleny, jsou spíše plynulé. Při všech hrách má význam, že partner správně identifikuje uvolněné a častokrát

až přehnaně zdůrazňované pohyby jako jednoznačné signály, že jde v daném okamžiku o hru. Partneři to mohou vyjadřovat mimikou („hravý výraz v obličejí“) anebo držet těla (přední část děla přitisknou psi k zemi a toto gesto často provázejí vyzývavým štěkáním).

## Hry na honěnou a závodění v běhu jsou oblíbené do vysokého věku

Po této výzvě se může partner, který hru vyvolal, rozběhnout, a zahájit tak hru na honěnou. Hry na honěnou a závodění v běhu jsou u dospělých psů příslušných plemen velmi oblíbené až do vysokého věku, psi při nich nejeví žádné známky agresivity. Role psů zúčastněných v této hře - například pronásledovaný a pronásledující - se mohou několikrát vyměnit. Lovecké hry samozřejmě nekončí koncovým jednáním skutečného lovu - k usmrcení „kořisti“ nedochází. V antagonistických hrách dvou a více partnerů však hra obsahuje také signály agresivity - agresivní náladu nadřazeného útočníka lze výzvou ke hře přeorientovat na smířlivější náladu. Při hře opakovaně dochází ke spouštění běžných sledů jednání a jejich opakování. Ve srovnání s vážně míněným jednáním nastupují jednotlivá jednání určitého průběhu chování v nových kombinacích, jednotlivé dílčí projevy jednání se mohou opakovat několikrát po sobě. Zdraví psi si musí hrát. Jedině tak se u nich rozvine spolehlivý charakter. Znalec rozlišuje u psů různé formy her, ve kterých se rozvíjejí různé schopnosti psů. Autor dr. Frank G. Werner umožňuje nahlédnout do psího světa her a učení.

*dr. Frank G. Wörner*

