

Koulutus plän



#TULE MAMMAN MUSSUKKU
ÄLÄ TULE IILIMATO-LOHIKÄÄRME

Hevonen:

Päivä ja aika:

Kouluttaja:

Paikka:

Tavoite. Mitä haluat hevosen tarkalleen ottaen tekevän?

Vahviste ja äänimerkki:

Aloitus-, lopetus- ja taukomerkit:

Kriteerit ja toistomäärät:

Miten meni?

Mieti ennen treeniä:

1

VALITSE TEHTÄVÄ

Valitse tehtävä, jossa hevosen ja sinun on **helppo onnistua**. Jos tehtävä on **ensimmäinen tehtävä**, jonka opetat hevoselle ruokapalkinnolla, valitse tehtävä **tarkkaan**. Ekasta R+-tehtävästä jää hevoselle **syvä muistijälki**. Hevonen tulee **rakastamaan** tätä tehtävää ja tulee tarjoamaan sitä myös oma-aloitteisesti. Minä **en opettaisi** hevoselle ensimmäisenä tehtävänä (jos koskaan) mitään, mikä sisältää etujaloilla huitomista, en pystyyn nousemista, enkä makuulle menoa, istumista, syyliin tulemista... **Ihan parhaita** ekoja tehtäviä ovat erilaiset kohteet.

2

MISSÄ JA MILLOIN HEPPA ON RENTO?

Haluat rennon ja rauhallisen hevosen. Kiihtymys ei ole hyvä juttu, kun hevonen tajuaa, että sinulla on ruokaa taskussa.

Käytä aikaa paikan ja ajankohdan valitsemiseen. Tarkkaile hevosta. Missä hevonen on rento? Milloin hevonen on kylläinen ja tyytyväinen? Huolehdi myös, ettei hevonen joudu kilpailemaan ruuasta - eli ei muita hevosia samaan tilaan.

3

ALOITUS JA LOPETUS

Kun koulutat hevosta ruuan avulla, on kaikille kivempaa, että hevonen tietää, milloin ruokaa on saatavilla ja milloin ei. Pohdi siis, mikä on se merkki tai tapahtuma tai asuste, josta hevonen tietää, että nyt hän voi ansaita ruokapöletteja. Mikä merkki kertoo hevoselle, että harjoitus loppui ja ruokaa ei ole enää saatavilla? Miten kerrot hevoselle, että nyt on tauko?

4

SOPIVA VAHVISTE

Aloita heinällä. Jos vain suinkin mahdollista. Heinä on peruspöperöä. Se ei yleensä aiheuta kiihtymystä. Heinän puputtaminen rentouttaa. Ja kyllä, sinä ihan oikeasti haluat alussa vaalia kaikin keinoin hevosen rauhallisuutta. Ei porkkanaa, ei leipää, ei omenaa, ei hevosnameja. Kivennäinen voi toimia tai heinäpelletit.

5

ÄÄNIMERKKI JA AJOITUS

Tarvitset äänimerkin. Ilman sitä et pysty merkkamaan hevoselle mitä tarkalleen ottaen haluat. Valitse äänimerkki, jota et päästele suustasi vahingossa. "Hyvä" ei ole hyvä sana tähän. Eikä "Jes" jos sitä viljelet muutenkin. Naks, hups, zip, zap, tsup... Äänimerkin ajoituksen täytyy osua kohdalleen sekunnin murto-osan tarkkuudella. Äänimerkki on vähän kuin kameran laukaisin. Kun painat laukaisinta, saat pysäytyskuvan hetkestä. Tuo pysäytyskuva on se, mitä vahvistat. Saat sitä, mitä vahvistat.

6

KRITEERI JA TOISTOT

Jaa tehtävä pienen pieniin askeleisiin, kriteereihin. Etene askel kerrallaan kohti tavoitekäytöstä. Mitä pienemmin askelein etenet, sitä nopeammin pääset perille. Esim. haluat hevosen laskevan pään alas, kun lasket sormet hevosen päälle: kriteeri 1 pää nytkähtää, pää nytkähtää alaspäin, pää laskee alas 5 cm, pää laskee 10 cm... Päästä etukäteen, kuinka monta toistoa teet ja milloin pidät tauon. Lyhyet sarjat ovat hyviä. Vähemmän on enemmän. 20 toistoa on ihan liikaa. 10 on liikaa. Uskalla nuukailla.