

UNIVERZA V LJUBLJANI
BIOTEHNIŠKA FAKULTETA
ODDELEK ZA ZOOTEHNIKO

Sara JURCA

KONJEM NARAVEN NAČIN UČENJA PO METODI PARELLI

DIPLOMSKO DELO
Univerzitetni študij

A NATURAL APPROACH TO TEACHING HORSES BY PARELLI

GRADUATION THESIS
University studies

Ljubljana, 2012

Z diplomskim delom končujem Univerzitetni študij kmetijstvo – zootehnika. Opravljeno je bilo na Katedri znanosti v rejah živali Oddelka za zootehniko Biotehniške fakultete univerze v Ljubljani.

Komisija za dodiplomski študij Oddelka za zootehniko je za mentorja diplomskega dela imenovala prof. dr. Ivana Štuheca.

Recenzent: doc. dr. Klemen Potočnik

Komisija za oceno in zagovor:

Predsednica: prof. dr. Antonija HOLCMAN
Univerza v Ljubljani, Biotehniška fakulteta, Oddelek za zootehniko

Član: prof. dr. Ivan ŠTUHEC
Univerza v Ljubljani, Biotehniška fakulteta, Oddelek za zootehniko

Član: doc. dr. Klemen POTOČNIK
Univerza v Ljubljani, Biotehniška fakulteta, Oddelek za zootehniko

Datum zagovora:

8.10.2012

Naloga je rezultat lastnega raziskovalnega dela. Podpisana se strinjam z objavo svoje naloge v polnem tekstu na spletni strani Digitalne knjižnice Biotehniške fakultete. Izjavljam, da je naloga, ki sem jo oddala v elektronski obliki, identična tiskani verziji.

Sara Jurca

KLJUČNA DOKUMENTACIJSKA INFORMACIJA

ŠD	Dn
DK	UDK 636.1(043.2)=163.6
KG	konji/učenje/metode/metoda Parelli
KK	AGRIS L01/5120
AV	JURCA, Sara
SA	ŠTUHEC, Ivan (mentor)
KZ	SI – 1230 Domžale, Groblje 3
ZA	Univerza v Ljubljani, Biotehniška fakulteta, Oddelek za zootehniko
LI	2012
IN	KONJEM NARAVEN NAČIN UČENJA PO METODI PARELLI
TD	Diplomsko delo (univerzitetni študij)
OP	IX, 57 s., 1 pregl., 26 sl., 16 vir.
IJ	sl
JI	sl/en
AI	Diplomska naloga predstavlja učenje konj po metodi Parelli. Komunikacija med konjem in človekom temelji na sedmih igrach, ki se jih s konjem najprej igramo na tleh s pomočjo vrvi in so nujne za vzpostavitev odnosa s konjem. S pomočjo teh iger, ki so za konja naravne, se človek nauči sporazumevanja s konjem in postati zaupanja vreden vodja svojemu konju brez uporabe sile ali ustrahovanja. S pomočjo sedmih iger in preučevanja konjeve psihologije smo lahko določili osebnostne značilnosti konjev, ki smo jih izbrali pri tej raziskavi. Nato smo prilagodili strategije igranja vsakemu konju posebej. Po določenem obdobju smo opazili, da se je izboljšal odnos konjev do človeka ravno tako pa tudi njihovo obnašanje v posebnih okoliščinah, ki so bile pred tem pristopom problematične. Ta pristop je tako konjem kot človeku omogočil boljše sodelovanje v vseh okoliščinah, na koncu pa smo tudi ugotovili, da so se nezaželene lastnosti pri določenih konjih omilile, pozitivne lastnosti pa so se pri vseh konjih okrepile.

KEY WORDS DOCUMENTATION

DN	Dn
DC	UDK 636.1(043.2)=163.6
CX	horses/teaching/methods/method Parelli
CC	AGRIS L01/5120
AU	JURCA, Sara
AA	ŠTUHEC, Ivan (supervisor)
PP	SI – 1230 Domžale, Groblje 3
PB	University of Ljubljana, Biotechnical Faculty, Department of Animal Science
PY	2012
TI	A NATURAL APPROACH TO TEACHING HORSES BY PARELLI
DT	Graduation Thesis (University studies)
NO	IX, 57 p., 1 tab., 26 fig., 16 ref.
LA	sl
AL	sl/en
AB	The present research presents the On-Line part of Parelli natural horsemanship approach to horses. The communication between a horse and a human is based on seven games which are played with a horse first on the ground on line and are essential for a horse-human relationship. Using these games, which are natural to a horse, a human learns how to communicate like a horse and finally becomes a trustworthy leader for his horse without using force, fear or intimidation. Through playing the Seven games and studying horse psychology, we were able to identify special characteristics of the horses we chose to play with. Then we adapted our playing strategies to each horse. After several play sessions, with our four chosen horses, we saw a few changes in each horse's attitude towards humans and in their behaviour in specific circumstances which were problematic prior to Parelli natural horsemanship approach. It helped horses as well as humans to interact more positively in all situations. At the end we were also able to observe how the most "negative" aspects of certain horses' personalities were tempered and how the positive aspects of each horse's personality were strengthened.

KAZALO VSEBINE

	str.
Ključna dokumentacijska informacija (kdi)	III
Key words documentation (kwd)	IV
Kazalo vsebine	V
Kazalo slik	VIII
1 UVOD	1
2 PREGLED OBJAV	2
2.1 ZGODOVINA NARAVNEGA KONJARSTVA	2
2.1.1 Konji v Ameriki	2
2.1.2 Izvor naravnega konjarstva	3
2.2 PAT IN LINDA PARELLI	3
2.3 PSIHOLOGIJA KONJ	5
2.3.1 Beg	5
2.3.2 Zaznava in odzivnost	5
2.3.3 Učenje in spomin	6
2.3.4 Hierarhija in čredni nagon	6
2.3.5 Konjeve prioritete in potrebe	7
2.3.6 Leva in desna polovica možganov	7
2.3.7 Nasprotni odziv	7
2.4 KOMUNIKACIJA MED ČLOVEKOM IN KONJEM	7
2.4.1 Odnos človek/konj mora temeljiti na sožitju in medsebojnem razumevanju človeka in konja.	8
2.4.2 Stvari ne smemo predpostavljati vnaprej.	8
2.4.3 Komunikacija zajema dva ali več posameznikov, ki si delijo in razumejo isto idejo.	9
2.4.4 Osem odgovornosti človeka in konja	9
2.4.5 Le pravičen pristop je učinkovit pristop.	10
2.4.5.1 Razdelitev konjevega telesa na posamezne cone	10
2.4.5.2 Uporaba pritiska v štirih stopnjah	11
2.4.6 Jezik telesne govorice je univerzalen.	12
2.4.7 Konj se uči od človeka in človek se uči od konja	12
2.4.8 Načela, odnos in čas so osnovne sestavine za učenje in napredek	12
2.5 SEDEM IGER PRI KONJIH	12
2.5.1 Prijateljska igra (1)	13
2.5.2 Igra ježevca (2)	13
2.5.3 Vizualna (driving) igra (3)	14
2.5.4 Yo-yo igra (4)	14
2.5.5 Igra kroženja (5)	14
2.5.6 Igra bočne hoje (6)	15
2.5.7 Igra utesnjevanja (7)	15

2.6	RAZLIČNE OSEBNOSTI KONJEV	16
2.6.1	Možne kombinacije osebnosti in njihov opis	16
2.6.1.1	Desno-možganski ekstrovertirani (DME) konji	16
2.6.1.2	Desno-možganski introvertirani (DMI) konji	17
2.6.1.3	Levo-možganski ekstrovertirani (LME) konji	18
2.6.1.4	Levo-možganski introvertirani (LMI) konji	19
3	MATERIAL IN METODE	21
3.1	MATERIAL	21
3.2	METODE	22
3.2.1	Hierarhična lestvica in obnašanje v izpustu	22
3.2.2	Sedem iger	22
3.2.2.1	Prijateljska igra z že znanim predmetom (podsedelnica)	22
3.2.2.2	Prijateljska igra z neznanim predmetom (žoga)	24
3.2.2.3	Igra ježevca	26
3.2.2.4	Vizualna igra	28
3.2.2.5	Yo-yo igra	30
3.2.2.6	Igra kroženja	31
3.2.2.7	Igra bočne hoje	33
3.2.2.8	Igra utesnjevanja	34
4	REZULTATI	36
4.1	HIERARHIČNA LESTVICA IN OBNAŠANJE V IZPUSTU	36
4.1.1	Tajga	36
4.1.2	Bella	36
4.1.3	Partout	37
4.1.4	Valerija	37
4.2	SEDEM IGER	37
4.2.1	Prijateljska igra	37
4.2.1.1	Tajga	37
4.2.1.2	Bella	38
4.2.1.3	Partout	38
4.2.1.4	Valerija	38
4.2.2	Igra ježevca (2) in vizualna igra (3)	39
4.2.2.1	Tajga	39
4.2.2.2	Bella	39
4.2.2.3	Partout	40
4.2.2.4	Valerija	40
4.2.3	Yo-yo igra (4)	41
4.2.3.1	Tajga	41
4.2.3.2	Bella	41
4.2.3.3	Partout	41
4.2.3.4	Valerija	42
4.2.4	Igra kroženja (5)	42
4.2.4.1	Tajga	42
4.2.4.2	Bella	42
4.2.4.3	Partout	43
4.2.4.4	Valerija	43
4.2.5	Igra bočne hoje (6)	44
4.2.5.1	Tajga	44

4.2.5.2	Bella	44
4.2.5.3	Partout	44
4.2.5.4	Valerija	44
4.2.6	Igra utesnjevanja (7)	45
4.2.6.1	Tajga	45
4.2.6.2	Bella	45
4.2.6.3	Partout	45
4.2.6.4	Valerija	46
4.3	OSEBNOST KONJA	46
4.3.1	Tajga	47
4.3.2	Bella	48
4.3.3	Partout	49
4.3.4	Valerija	50
5	RAZPRAVA IN SKLEPI	51
5.1	RAZPRAVA	52
5.2	SKLEPI	54
6	POVZETEK	56
7	VIRI	57

ZAHVALA

KAZALO SLIK	str.
Slika 1: Delitev konjevega telesa na posamezne cone (Theory guide, 2004)	10
Slika 2: Slika, ki ponazarja desno-možganskega ekstrovertiranega konja (Parelli, 2007)	17
Slika 3: Slika, ki ponazarja desno-možganskega introvertiranega konja (Parelli, 2007)	18
Slika 4: Slika, ki ponazarja levo-možganskega ekstrovertiranega konja (Parelli, 2007)	19
Slika 5: Slika, ki ponazarja levo-možganskega introvertiranega konja (Parelli, 2007)	20
Slika 6: Seznanitev konja s poudarjenico (že poznanim predmetom) v prijateljski igri (foto K. A. Rebek)	23
Slika 7: Namestitve poudarjenice na konjev hrbet v prijateljski igri (foto K. A. Rebek)	24
Slika 8: Seznanitve konja z neznanim predmetom (žogo) v prijateljski igri (foto K. A. Rebek)	24
Slika 9: Kotaljenje žoge v neposredni bližini konja z namenom, da se nanjo navadi (prijateljska igra) (foto K. A. Rebek)	25
Slika 10: Dosežen cilj v prijateljski igri-postavitev žoge na konjev hrbet (foto K. A. Rebek)	26
Slika 11: Postavitev žoge na konjev hrbet (foto K. A. Rebek)	26
Slika 12: Izvajanje stabilnega pritiska s prsti v igri ježevca z namenom premika konja vzvratno (foto K. A. Rebek)	27
Slika 13: Izvajanje stabilnega pritiska s prsti v igri ježevca z namenom premika prednjega dela konja bočno (foto K. A. Rebek)	28
Slika 14: Izvajanje vizualnega povelja, ki je usmerjeno proti glavi konja z namenom premika konja vzvratno (foto K. A. Rebek)	29
Slika 15: Izvajanje vizualnega povelja, ki je usmerjeno proti sprednjemu delu konja z namenom premika konja bočno (foto K. A. Rebek)	30

Slika 16: Izvajanje stabilnega pritiska z valovanjem vrvi v yo-yo igri z namenom premika konja vzvratno (foto K. A. Rebek)	31
Slika 17: Pošiljanje konja v krog v igri kroženja (foto K. A. Rebek)	32
Slika 18: Kroženje konja okoli človeka (človek v nevtralnem položaju) v igri kroženja (foto K. A. Rebek)	32
Slika 19: Priklic konja v igri kroženja do človeka z uporabo vizualnega povelja (foto K. A. Rebek)	33
Slika 20: Igra bočne hoje in hkrati igra utesnjevanja (od spodaj) s pomočjo sodov (foto K. A. Rebek)	34
Slika 21: Igra utesnjevanja med človekom in prikolico (foto K. A. Rebek)	35
Slika 22: Shema za določitev osebnosti konja po metodi Parelli (Parelli, 2007)	47
Slika 23: Parelli shema prikazuje osebnostne značilnosti kobile Tajge na začetku učenja in igranja sedmih iger in trenutno stanje	48
Slika 24: Parelli shema prikazuje osebnostne značilnosti kobile Belle na začetku učenja in igranja sedmih iger in trenutno stanje	49
Slika 25: Parelli shema prikazuje osebnostne značilnosti kastrata Partouta na začetku učenja in igranja sedmih iger in trenutno stanje	50
Slika 26: Parelli shema prikazuje osebnostne značilnosti kobile Valerije na začetku učenja in igranja sedmih iger in trenutno stanje	51

1 UVOD

Srečanje človeka in konja v daljni preteklosti je zgodovini človeštva dodalo neizbrisen pečat in za vedno spremenilo usodo konja. Človek, lovec in nabiralec, si je podredil žival, ki je v več pogledih njegovo čisto nasprotje in v naravi predstavlja plen. Tako se je že v preteklosti pričel graditi odnos med človekom in konjem.

Vse do danes se odnos med človekom in konjem ni le ohranil, ampak tudi okrepil. Lastniki konj so dandanes veliko bolj svobodomiselnje in izobražene narave, ki se kaže tudi v samem zavedanju koliko je človeku še neodkritega in koliko se mora človek še naučiti v zvezi s konji. Takšni ljudje vedno znova iščejo drugačne načine ter pristope v želji, da bi s svojim konjem vzpostavili složen in pristen odnos. S Parelli metodo naravnega konjarstva sta človek in konj v sožitju, sta partnerja, ki se drug od drugega učita in skupaj napredujeta proti še boljšemu odnosu.

Namen diplomske naloge je predstaviti del Parelli naravnega konjarstva, ki zajema delo s konjem na tleh. Na podlagi poznavanja psihologije konja in dela s konjem na tleh je bil cilj sprva določiti njegovo osebnost in zatem prikazati prilagojen način dela glede na določeno osebnost konja.

2 PREGLED OBJAV

2.1 ZGODOVINA NARAVNEGA KONJARSTVA

V zadnjem desetletju dvajsetega stoletja se je v Ameriki spremenil odnos do konj in se razširil po vsem svetu. Uveljavljati se je začela nova oblika mišljenja in pristopa, ki je vplivala na milijone konj in konjarjev po svetu ter drastično spremenila odnos med konjem in človekom (Miller in Lamb, 2005).

Več kot šest tisoč let se je človek trudil premostiti prepad med konjem-ultimativnim plenom in samim seboj-ultimativnim plenilcem. Razlog za to je bil preprost; človek je konja nujno potreboval. Potreboval je njegovo moč, hitrost in vzdržljivost. Ker je narava konja oblikovala tako, da je vse kaj drugega kot človekov služabnik, je človek za podreitev konja posegel po svojem najbolj znanem orožju- surovi fizični moči in prisili. Uporaba prisile je bil krut, neučinkovit ter povsem neprimeren način, vendar je bil omenjeni pristop zastopan s strani človeka celo tisočletje. Revolucija, ki se je pojavila konec dvajsetega stoletja je prinesla povsem nov način mišljenja: konja se da veliko bolj učinkovito nadzorovati brez uporabe prisile. Takšna miselnost se je skozi zgodovino pojavila že večkrat, vendar se iz različnih razlogov ni ohranila. V veljavo je stopila šele, ko konj za večino ljudi ni bil več del vsakdanjega življenja (Miller in Lamb, 2005).

2.1.1 Konji v Ameriki

V začetku dvajsetega stoletja so Američani konje še vedno potrebovali za transport in kmetijstvo, za trgovanje in bitke v vojnah. Sčasoma so parni stroji in druga moderna mehanizacija nadomestili uporabo konj, njihova populacija pa je v nekaj desetletjih upadla za skoraj dvajset milijonov. Konji so počasi izginjali iz mest, tudi na kmetijah je delo konjev nadomestila mehanizacija. Leta 1970 pa se je zgodil preobrat- populacija konj v Ameriki je začela naraščati. Končala se je vojna v Vietnamu, popularna je bila disko glasba. Američani so pričeli veliko časa in denarja vlagati v stvari, ki so jim bile v veselje in ena od teh stvari so bili tudi konji. Ljudje iz podeželja, predmestja in večjih mest so postali lastniki in hkrati ljubitelji konj. Uveljavila se je nova oblika klinik za konje, ki je zahtevala več znanja in stalno izobraževanje. Stare in nenasilne filozofije treniranja konj so spet prišle v ospredje in bile združene z modernimi in ustvarjalnimi tehnikami treniranja konj. Glavna tema je bila obravnava stvari s konjevega vidika. Do leta 1990 je omenjeni

pristop postal čedalje bolj zastopan in se razširil tudi v Kanado, Avstralijo, Novo Zelandijo, Anglijo, Evropo ter drugam (Miller in Lamb, 2005).

2.1.2 Izvor naravnega konjarstva

Kraj, kjer mehanizacija ni mogla nadomestiti delo konja so bili veliki ranči na Zahodu kjer so se ljudje ukvarjali z vzrejo goveda. Nobena mehanizacija ni bila zmožna nadomestiti konjevega dela pri zganjanju in vodenju goveda ter lovljenju posameznih živali iz črede. Tudi ekspanzija nove tehnologije in mehanizacije na področju kmetijstva v dvajsetem stoletju ni odvrnila rejcev goveda v Kaliforniji od uporabe konjev za delo z govedom. Konj jim je pomenil enakovrednega partnerja s katerim so svoje delo opravili učinkoviteje in hitreje. Upoštevali so, da je konj čuteče bitje, ki ima veliko sposobnost učenja in uporabe lastne pameti in volje. Uspešno sodelovanje s konjem so dosegli z vzpostavitev in vzdrževanjem partnerskega odnosa, za podreditev konja pa niso uporabljali fizičnega nasilja in prisile. Namen teh mož ni bil sprožiti revolucijo v odnosu med konjem in človekom, pač pa le čim lažje in hitreje opraviti svoje delo z govedom. Svoje znanje glede poznavanja in dela s konji so bili, na srečo konjev, pripravljeni deliti z redkimi posamezniki, ki so pokazali zanimanje in pripravljenost za učenje (Miller in Lamb, 2005).

Leta 1980 so bile te metode in novi pristopi preko posameznikov, ki so prejeli znanje od svojih mentorjev, predstavljene širši javnosti. Z odprtjem prvih klinik za konje je omenjeni pristop postal dostopen vsem, ki so pokazali zanimanje in so se bili pripravljeni učiti drugačne filozofije in pristopa do konj. Omenjeni način dela s konji ni imel določenega imena, vendar pa se je z lahkoto ločil od preostalih, saj je temeljil na uporabi naravnih tehnik komunikacije brez uporabe prisile in od posameznika zahteval, da je na stvari gledal skozi oči konja. Omenjeni pristop do konjev so poimenovali naravno konjarstvo (Miller in Lamb, 2005).

2.2 PAT IN LINDA PARELLI

Pat Parelli je prišel v stik s konji že v svojem otroštvu. Ko je bil star komaj 13 let je njegovo nadarjenost opazil konjar Freddie Ferrera iz Kalifornije in ga pričel učiti o naravnem pristopu do konjev. V najstniških letih je Pat začel tekmovati na rodeih in pod okriljem svojega trenerja Johnna Hawkinsa že pri svojih 18 letih osvojil naslov prvaka v Bareback Rookie leta 1972. Svoj talent je zatem razvijal ob pomoči Troya Henryja v Kaliforniji, ki ga je učil o pomenu psihologije in komunikacije pri treniranju konj. Patovo

ime se je v javnosti ponovno pojavilo leta 1981, ko je zmagal z jahanjem mule na National Reined Cow Horse Association's prestigious Snaffle Bit Futurity. Leta 1982 je Pat pričel z demonstriranjem svojega pridobljenega znanja, njegova vizija je bila naučiti ljudi uporabljati učinkovite, nenasilne tehnike komuniciranja s konji namesto uporabe fizične moči, ustrahovanja in prisile. Njegov pristop je bil v javnosti odlično sprejet in Pat je bil opažen tudi s strani drugih vplivnih konjarjev Toma Dorrancea, Raya Hunta in Ronniea Willisa, ki so v naslednjih letih postali njegovi mentorji. Med novembrom 1983 in januarjem 1984 je izšla serija člankov v reviji Western Horseman Magazines, ki predstavljajo Pata vesteren jahačem. Njegova knjiga Natural horse-man-ship, izdana leta 1993, je postala prodajna uspešnica in je le še pripomogla k večji prepoznavnosti in vzponu Parelli naravnega konjarstva. Največji prispevek Pata Parellija h naravnem konjarstvu predstavlja sedem iger. Teh sedem iger temelji na telesni govorici konjev, ki jo uporabljajo med seboj za komunikacijo in vzpostavljanje hierarhije. Z uporabo sedmih iger v treniranju konj ustvarimo partnerski odnos med človekom in konjem, omogočamo komunikacijo na način, ki je konju prvinski in razumljiv (Miller in Lamb, 2005).

Sredi devetdesetih let se je Pat Parelli poročil z eno svojih najboljših študentk, avstralko Lindo Paterson, uspešno jahačico v dresurnem jahanju. V iskanju načina, da bi Linda izboljšala svoj odnos in napredek s svojimi konji, je po naključju odkrila Parelli naravno konjarstvo. Zdi se, da je prispevala pomemben del h Parelli izobraževalnemu sistemu (Miller in Lamb, 2005). Prav Linda je zaslužna za večino gradiva Parelli multimedijskega samoizobraževalnega sistema, ki vključuje tri pomembne segmente; partnerstvo, harmonijo in izboljšave. Razvila je tudi originalen koncept programa »fluidity«-način poistovetenja s konjevimi gibi, ki jahaču omogoči boljši kontakt s konjem med jahanjem. Leta 2007 je predstavila revolucionarni sistem »Horsenalities« (karakterna prepoznavna konja, ki omogoča za določen karakter prilagojen način učenja in dela), nekaj let kasneje pa še »Humanality« (karakterna prepoznavna človeka, ki človeku omogoča, da na podlagi primerjave svoje in konjeve osebnosti izboljša komunikacijo in odnos s konjem).

Linda in Pat Parelli sta spremenila pogled na odnos konj- človek in ljudem omogočila, da se naučijo o konjih toliko, da lahko sami brez stalne pomoči trenerjev oziroma učiteljev, prepoznavajo težave, vedo kako jih rešiti ter napredujejo v odnosu s konjem (Parelli Natural Horsemanship, 2012a).

2.3 PSIHOLOGIJA KONJ

Konji ne razmišljajo kot ljudje in posledično iz tega izhaja velika večina problemov v odnosu človek-konj. Če želimo s konjem doseči pristen, kakovosten in napredujoč odnos, se moramo naučiti razmišljati kot konj (Theory guide, 2004).

2.3.1 Beg

Konji v naravi predstavljajo plen. Imajo odlično razvit voh, sluh in vid, kar jim omogoča, da so neprestano pripravljeni na beg pred potencialnimi plenilci. So tudi vrhunski atleti, njihovo telo je prilagojeno za hiter tek, saj jim njihov primarni nagon po preživetju narekuje beg, trenutek oklevanja za njih lahko pomeni smrt. Po naravi so konji klavstrofobični, zelo redko se pustijo ujeti v ozke, omejene prostore z omejenim številom izhodov, saj jim je v tem primeru beg onemogočen. Konj bo za ohranitev svojega preživetja vedno izbral beg, boj bo izbral le v skrajnem primeru (Miller, 1999).

2.3.2 Zaznava in odzivnost

Konjevi naravni sovražniki so plenilci, večinoma iz družine mačk in psov, kot sta npr. lev in volk. Živali, ki v naravi predstavljajo plen, morajo imeti boljše zaznavanje in dojetje, saj le tako ostanejo v prednosti pred plenilci in si zagotovijo obstanek. Konji imajo neverjetno sposobnost zaznavanja dražljajev iz okolice, ljudje si njihovo opreznost pogostokrat napačno interpretiramo in jo razumemo kot pretirano vznemirjenost ali neumnost. Vendar jim le-ta sposobnost omogoča najhitrejši odzivni čas med vsemi vrstami domačih živali. Odzivni čas oz. reakcijski čas definiramo kot čas, ki je potreben, da žival sprejme dražljaj iz okolja in nanj reagira. Ravno ta najhitrejši odzivni čas drži živali, ki v naravi predstavljajo plen, v prednosti pred plenilci ter jim omogoči ohranitev vrste (Miller, 1999).

V naravnem okolju se konji hitro naučijo ločevati dražljaje in ignorirati neškodljive dražljaje iz okolice kot so npr. prisotnost drugih rastlinojedih vrst (bizonov, antilop, srn...) in ostalih neškodljivih dražljajev (npr. veter, grmenje). V primeru, da konji ne bi bili sposobni zaznati razlike, bi ves svoj čas posvetili begu ter ne bi imeli časa za prehranjevanje, počitek in razmnoževanje, sledilo bi njihovo izumrtje (Miller, 1999).

Plenilci so ob rojstvu nebogljeni, povsem so odvisni od matere. Živali, ki v naravi predstavljajo plen (konji), pa so že ob rojstvu popolnoma razviti, pripravljeni na

prepoznavanje nevarnosti in na beg. Oblikovanje (imprinting) se pri vrstah, ki predstavljajo plen, prične že takoj po rojstvu, ko si zapomnijo in prevzamejo za vrsto določene in značilne oblike obnašanja ter reakcije. Pri plenilskih vrstah pa oblikovanje nastopi mnogo pozneje po rojstvu, če kot primer vzamemo kučke; pri njih nastopi šele šest do sedem tednov po rojstvu. Konji so že takoj po rojstvu pripravljeni na življenje na prostem (Miller, 1999).

2.3.3 Učenje in spomin

Konji si v svoj spomin vedno shranijo prve zaznave (udobje, neudobje, stres...), ki so jih občutili ob učenju novih stvari, kot so npr. prvo kovanje, prvo nalaganje na prikolico, prvo sedlanje in podobno. Če so se ob učenju nove stvari počutili prijetno, bodo v prihodnje dovzetnejši za učenje podobnih novih stvari. V primeru, da so določeno izkušnjo doživeli z neprijetnimi občutki (strah, stres) bodo prihodnjič ob isti ali podobni izkušnji prišli iz podzavesti ti občutki. Spomin konjev je skorajda nezmotljiv, nikoli ničesar ne pozabijo. Če med seboj primerjamo spomin konja, mule in osla, ugotovimo, da obstaja razlika, ki je za nas bistvenega pomena. Konji sicer ne pozabijo, vendar odpuščajo. Iz tega razloga je treniranje oslov in mul mnogo večji in zahtevnejši izziv. Star pregovor pravi, da morajo biti mule trenirane tako kot bi morali biti trenirani konji. Vsak dober trener mul lahko trenira konja, obratno pa ne velja (Miller, 1999).

2.3.4 Hierarhija in čredni nagon

Konji v naravnem okolju živijo v čredah. Znotraj vsake črede se oblikuje hierarhična lestvica, saj so konji »leteče živali«, potrebujejo vodjo, le-ta bo odločila kdaj in kam teči. Lestvico ustvarijo na podlagi kontroliranega premikanja ostalih članov črede; tisti, ki se drugemu umika, je v podrejenem položaju, pri tem igra ključno vlogo govorica telesa, v tem primeru znaki podrejenosti. Kontrolirano premikanje konja je osnova vsakega treniranja konj, tako v dresuri kot tudi v drugih disciplinah (Miller, 1999).

Čreda konju zagotavlja varnost, zato se bo ob vsaki negotovosti ali nevarnosti želel čim hitreje vrniti h svojim sovrstnikom. Precej podoben pomen kot čreda, imata za konja hlev in izpust, saj se je naučil, da je tam na varnem. Tako lahko pojasnimo konjevo obnašanje ob begu, saj bo konj v primeru bega vedno tekel nazaj-v smer svoje črede oz. hleva. Bolj ko konj človeka spoštuje in v njem vidi vodjo, manj bo težil h vračanju v varno zavetje črede oz. hleva. Če konj človeka ne prizna za vodjo, se z njim ne počuti varno, mu ne

zaupa in ga ne spoštuje. Šele ko človek pridobi konjevo zaupanje in spoštovanje postane voditelj svojemu konju (Theory guide, 2004).

2.3.5 Konjeve prioritete in potrebe

Če hočemo razumeti psihologijo konj, moramo vedeti, da skoraj vsaka konjeva reakcija izhaja iz težnje po preživetju. Za konja so bistvenega pomena štiri stvari v točno določenem zaporedju: varnost, udobje, igra in hrana. Šele ko se konj počuti varno in udobno, bo pripravljen na igro. Hrana je na zadnjem-četrtem mestu. Konji v nasprotju z ljudmi obožujejo blato in veliko prostora za gibanje, čistoča jim ne pomeni veliko. S tem ko se povaljajo v blatu se obvarujejo pred piki insektov. Konjem je pomembna varnost, udobje in igra z drugimi člani črede, brce in grizenje so zanje sestavni del socializacije in življenja v čredi (Theory guide, 2004).

2.3.6 Leva in desna polovica možganov

Obnašanje konjev bi najlažje opisali z izrazoma »levo-možganski« in »desno-možganski«. Ko konj uporablja levo stran možganov, je miren, preudaren in razmišlja, kako se odzvati, medtem, ko konj, ki uporablja desno stran možganov, ne razmišlja in reagira instinktivno, naredi kar mu v tistem trenutku narekuje nagon. Če povzamemo, lahko desno polovico konjevih možganov opišemo kot nerazumsko polovico, ki je zadolžena za preživetje, leva polovica pa je razumska polovica (Theory guide, 2004).

2.3.7 Nasprotni odziv

Nasprotni odziv pojasnjujemo kot konjev instinkt, da naredi ravno nasprotno kar od njega želimo, je reakcija samoobrambe. Do tega pride, ko ga je strah, ga pesti bolečina, jeza, zmeda, nerazumevanje in pomanjkanje spoštovanja do človeka. Primeri nasprotnega odziva so: grizenje, brcanje, plašljivost brez vzroka, vlečenje nazaj, mahanje z repom, uhlji v ležečem položaju, vlečenje na desno ko človek želi, da gre konj levo... Večina ljudi omenjeno obnašanje dojame kot znak konjeve nepokorščine, vendar je to obnašanje v večini v povezavi z odnosom plenilec – plen (Theory guide, 2004).

2.4 KOMUNIKACIJA MED ČLOVEKOM IN KONJEM

Za vzpostavitev in vzdrževanje kakovostnega odnosa med človekom in konjem moramo razumeti in upoštevati osem načel Parelli naravnega konjarstva:

2.4.1 Odnos človek/konj mora temeljiti na sožitju in medsebojnem razumevanju človeka in konja.

Dober konjar bo v sodelovanju s konjem izkoriščal njegove naravne, prirojene reakcije in sposobnosti, kar bo konja samodejno motiviralo, ter spodbudilo razvoj njegovega naravnega potenciala. Komunikacija med človekom in konjem bo torej temeljila na osnovi timskega dela, ki vključuje ljubezen, jezik in vodenje (Parelli natural horse-man-ship, 2000a).

2.4.2 Stvari ne smemo predpostavljati vnaprej.

Ljudje stalno domnevamo in predpostavljamo stvari vnaprej. Poglejmo si nekaj najpogostejših predpostavk (domnev) ljudi v zvezi s konji: konji so varne in enostavne živali narejene za jahanje; ista tehnika treniranja konj deluje na vseh konjih; konjeva krivda je, če gre nekaj narobe; če je konj nekaj odlično naredil včeraj, bo to enako ali še boljše naredil tudi danes itd. Ena od najbolj napačnih domnev pa je naslednja: konj misli enako kot človek in ima enako lestvico prioritet kot človek. Druga posledična napaka pa je, da tudi ljudje konja naučijo narediti svoje domneve v zvezi s človekom-slabe in dobre. Kot primer lahko vzamemo krmljenje konja vsak dan ob isti uri; konj se bo naučil in predpostavljal, da bo vsak dan nakrmljen ob isti uri. Če bo človek zamujal, bo konju s tem povzročil mentalni, čustveni in psihični stres. Iz zgoraj napisanega sklenemo, da nikoli ne domnevajmo stvari vnaprej in ne učimo konja domnevati stvari vnaprej (Parelli natural horse-man-ship, 2000b).

Rečeno dosežemo z uporabo obratne psihologije. Kot primer za pojasnitev obratne psihologije vzemimo človeka, ki je prišel v izpust, da bi ujel in odpeljal svojega konja. Človek bo vedno uporabil direkten pristop, do svojega konja (cilja) se bo vedno namenil direktno, brez ovinkov v ravni liniji, ter tako hotel ujeti svojega konja. Konj (plen) bo tako brez težav vnaprej predvidel namen človeka (plenilca) in naredil ravno nasprotno kar bi človek od njega želel in pričakoval. Konj bo tako vedno korak pred človekom, na ta način si konji v naravi zagotovijo preživetje, saj vedno naredijo ravno nasprotno kar plenilec od njih pričakuje. Če bo človek, ko bo prišel v izpust ubral pot do svojega konja po ovinkih in se vmes ustavil še pri kakšnem drugem konju, ga pobožal, bo s tem povzročil povsem drugačen odziv svojega konja. Uporaba obratne psihologije bo konja presenetila, vzbudila mu bo zanimanje in radovednost, človek pa bo še vedno dosegel svoj cilj, vendar na drugačen, konju naraven način. Prav lahko se bo zgodilo, da bo konj v izpustu sam iz

radovednosti prišel do svojega človeka. Uporaba obratne psihologije in in-direktnega razmišljanja je tako obvezna sestavina za sožitje med konjem in človekom (Parelli natural horse-man-ship, 2000b).

2.4.3 Komunikacija zajema dva ali več posameznikov, ki si delijo in razumejo isto idejo.

V primeru da človek konju le deli ukaze brez da bi ga tudi poslušal, to ni komunikacija. Da bo človek konja slišal in razumel, mora najprej konju pustiti izražati svoje naravne-prirojene oblike obnašanja ter se jih naučiti razumeti in izkoristiti za obojestransko učinkovito komunikacijo (sedem iger). Da pa bo konj človeka upošteval, si mora le ta primarno pridobiti njegovo spoštovanje in postati njegov vodja, kar človek doseže z igranjem sedmih iger (Parelli natural horse-man-ship, 2000a).

2.4.4 Osem odgovornosti človeka in konja

Vsak partnerski odnos temelji na obojestranskih odgovornostih - tako s strani človeka kot s strani konja. Človek ne more pričakovati, da bo konj prvi sprejel svoj del odgovornosti, saj je v tem partnerskem odnosu vodja človek in ne konj. Tako morata oba sprejeti svoj del odgovornosti. Štiri odgovornosti konja so (Parelli, 2004):

- Ne obnašaj se kot plen, dosezi mentalno, čustveno in psihično ravnovesje.
- Ne spreminjaj hodov.
- Ne spreminjaj smeri.
- Glej kam greš.

Štiri odgovornosti človeka so (Parelli, 2004):

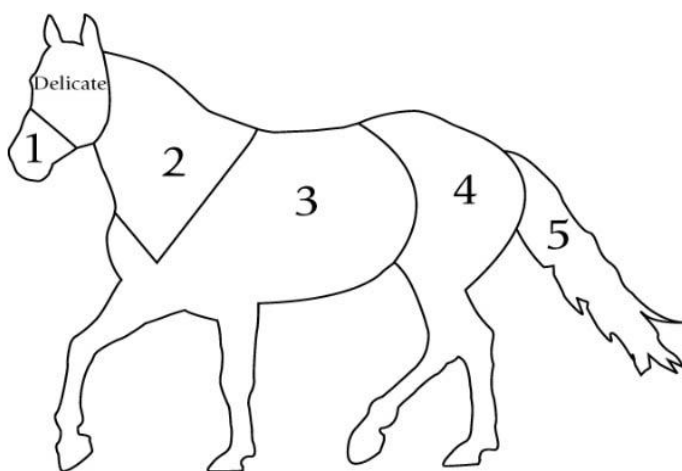
- Ne obnašaj se kot plenilec, dosezi mentalno, čustveno in psihično ravnovesje.
- Imej neodvisen sedež.
- Misli kot konj.
- Bodi osredotočen na to kar delaš.

2.4.5 Le pravičen pristop je učinkovit pristop.

Uporaba delitve konjevega telesa na posamezne cone in uporaba pritiska v štirih stopnjah nam omogočata učinkovit pristop (Parelli, 2004).

2.4.5.1 Razdelitev konjevega telesa na posamezne cone

Sistem razdelitve konjevega telesa na posamezne cone je v veliko pomoč pri učenju posameznih iger in ugotavljanju konjevih obrambnih reakcij ob dotiku specifične cone (Slika 1).



Slika 1: Delitev konjevega telesa na posamezne cone (Theory guide, 2004)

Cono 1 predstavlja konjev gobec-usta in nos. Oči, lica in uhlji spadajo v delikatno cono, cona 2 se začne za konjevimi uhlji in poteka preko vratu do prednjih nog, cono 3 predstavljajo prednje noge in konjev trebuh. V cono 4 spadajo zadnje noge in zadek, rep pa predstavlja cono 5.

Med cono 2 in 3 poteka t.i. »drive line«, nevidna meja, ki ločuje konjevo telo na dva dela. Ko izvajamo pritisk v sprednjem delu (pred »drive line«) bi konj moral upočasniti hitrost premikanja oz. se ustaviti ali spremeniti smer, izvajanje pritiska kjerkoli za »drive line« pa bi moralo konja spodbuditi da pospeši svojo hitrost oz. od nas umakne zadnji del. Beseda »morati« je uporabljena iz razloga, ker se predhodni dve trditvi nanašata na konje, ki so že naučeni pravilnega odziva na pritisk (Theory guide, 2004).

2.4.5.2 Uporaba pritiska v štirih stopnjah

Če zelo pozorno opazujemo konje v naravnem okolju, lahko vidimo, da se sporazumevajo v štirih stopnjah. Ko nadrejeni konj želi, da se mu podrejeni konj umakne ga najprej grozeče pogleda (stopnja 1), da uhlje nazaj in zamahne z repom po zraku (stopnja 2), v stopnji 3 se konj premakne proti drugemu konju z namenom, da ga ugrizne ali brcne. Če se podrejeni konj še vedno ne umakne sledi stopnja 4, ko drugega konja dejansko brcne ali ugrizne. Tako tudi ljudem uporaba pritiska v štirih stopnjah omogoča učinkovito komuniciranje s konjem. Ljudem, ki so manj samozavestni, stopnje pomagajo, da postanejo odločnejši in samozavestnejši, preveč agresivnim ljudem pa pomagajo doseči zahtevano brez jeze oz. agresije. Poudariti velja, da med izvajanjem stopenj ne smejo biti prisotna nobena negativna čustva kot so jeza, agresija, strah, čustva človeka morajo biti nevtralna. Konji imajo neverjetno sposobnost zaznavanja človekovega razpoloženja-občutenj, z izražanjem negativnih čustev v človeku vidijo plenilca (Parelli natural horse-man-ship, 2000d).

Z uporabo pritiska v stopnjah, zagotovi človek konju, da ima zadosti časa za razmislek (med posameznimi stopnjami) in da na koncu reagira že na stopnjo 1 ali 2. Stopnja 1 (muha) predstavlja minimalni dotik na konjevo dlako. Stopnja 2 (komar) je dvakratni pritisk 1. stopnje na konjevo kožo, stopnja 3 (ptica) je dvakratni pritisk 2. stopnje. Stopnja 4 (igla) je dvakratni pritisk 3. stopnje. Naprej se ne stopnjuje in traja dokler ne dobimo pravilnega odziva. Najpomembnejše je, da se z izvajanjem pritiska preneha takoj, ko konj naredi želeno stvar, saj bo konj le tako razumel, kaj smo od njega želeli in se začel odzivati že na stopnjo 1 ali 2. Konju je ponovno udobno, v miru mora premisliti, kaj se je pravkar zgodilo. Ne smemo pa prenehati s pritiskom ko konj naredi napačno stvar, saj bi tako mislil, da je reagiral pravilno. Trajanje stopenj od 1 do 3 naj bo do pet sekund, stopnja 4 pa naj traja, dokler ne pride do pravilnega odziva (Parelli natural horse-man-ship, 2000d).

Konji ne razumejo kazni, saj ne razumejo oz. ne povežejo ničesar, kar se ne zgodi v istem trenutku oz. sosledju. Za lažjo ponazoritev povedanega vzemimo reakcijo konja na stopnjevanje pritiska. S stopnjevanjem pritiska je počutje konja slabše. V trenutku, ko konj stori želeno dejanje ali pa se odmakne, pritisk preneha in konj se bolje počuti. Kadar uporabljamo kazen, konj le-to dojame kot agresivno dejanje plenilca (človeka), ki pogosto vključuje negativna čustva kot je npr. jeza. Namesto kazni naj se torej človek poslužuje

stopnjevanja pritiska, brez prisotnih čustev. Tako bo konj človekovo dejanje dojemal kot da lahko naredi uslugo sebi, če stori tisto, kar od njega zahteva človek (Parelli natural horse-man-ship, 2000c).

2.4.6 Jezik telesne govorice je univerzalen.

Konji komunicirajo s telesno govorico. Za medsebojno komunikacijo uporabljajo zelo malo glasov. Človek za komunikacijo v večji meri uporablja govor, pri tem njegova telesna govorica ne pride do izraza. Za učinkovito komunikacijo s konjem se mora človek naučiti uporabljati telesno govorico (Parelli natural horse-man-ship, 2000a).

2.4.7 Konj se uči od človeka in človek se uči od konja

Izkušen konj lahko človeka veliko nauči, prav tako velja obratno. Ko človek osvoji varen in učinkovit pristop do konja, lahko konju ponudi izkušeno in zanesljivo vodstvo. Omeniti velja pregovor, ki pravi naj neizkušen jezdec ne kupuje neizkušenega konja (Parelli natural horse-man-ship, 2000a).

2.4.8 Načela, odnos in čas so osnovne sestavine za učenje in napredek

Šele ko človek določi, kakšne so njegove prioritete v odnosu s konjem je sposoben spremeniti način mišljenja, sprejeti drugačna načela in si zastaviti drugačne cilje. Ljudje se večinoma ne zavedajo, da je jahanje konja le ena izmed stvari, ki se je človek lahko nauči v zvezi s konjem in predstavlja manj kot polovico vsega osvojenega znanja. Veliko večji pomen ima, da se človek sprva nauči kako konji mislijo, kako se najlažje učijo, kaj je za njih pomembno, kako z njimi komunicirati in izkoristiti njihov potencial. Obvezna sestavina vsakega napredka je seveda čas, le ta človeku prinese potrebno znanje in izkušnje, ki še poglobijo in izboljšajo človekov odnos s konjem (Parelli natural horse-man-ship, 2000a).

2.5 SEDEM IGER PRI KONJIH

Pojem sedem iger zajema igre, ki se jih konji igrajo med seboj ter z njimi vzpostavljajo prijateljstvo in hierarhično lestvico. Konj, ki zmaga v vseh sedmih igrah, postane alfa žival. Teh sedem iger predstavlja bistvo komunikacije med samimi konji ter človekom in konjem, človek se z učenjem in igranjem sedmih iger nauči kako postati konjev vodja na način, ki je konju naraven, brez prisile, agresije in ustrahovanja. Ljudje za komunikacijo uporabljajo govor in se manj osredotočajo na govorico telesa, konji pa v nasprotju s

človekom uporabljajo predvsem govorico telesa. Za človeka je zato izrecnega pomena, da se nauči telesne govorice, ki jo bo konj razumel. Igranje sedmih iger na tleh človeku omogoča, da konja spozna in z njim vzpostavi pristen odnos že na tleh in ne šele v sedlu – ko ga zajaha. Z jezikom sedmih iger, bo konj postal mirnejši, pametnejši, pogumnejši ter s človekom vzpostavil partnerski odnos, ki bo temeljil na zaupanju in razumevanju. Vse stvari, ki jih bo človek počel s konjem, bodo postale kombinacija sedmih iger, boljši ko bo človek v igranju sedmih iger, boljši bo odnos s konjem in manj bo omejitev s strani komunikacije (Theory guide, 2004). Vsaka igra ima svojo številko, saj je ob začetnem učenju zelo pomembno, da se jih nauči v določenem vrstnem redu. Prve tri igre so glavne in predstavljajo »konjsko abecedo«, četrta, peta šesta in sedma igra pa so kombinacije prvih treh in so igre z namenom.

2.5.1 Prijateljska igra (1)

Prijateljska igra je najpomembnejša izmed vseh, saj z njo človek prepriča konja, da ga ne ogroža, da je njegov prijatelj. S tem ko človek osvoji to igro, konj človeka preneha dojemati kot plenilca, vzpostavi se obojestransko zaupanje, konj si pridobi potrebno samozavest. Konj bo v znak zaupanja in odobravanja sprejel človeške dotike in božanje po celotnem telesu, med dotikanjem bo stal pri miru in bo s pogledom osredotočen na človeka in ne na dogajanje v okolici. Sklonil bo glavo, ne bo strmel ampak bo mežikal, mogoče si bo celo začel oblizovati ustnice in glasno izdihnil zrak v znak sprostitve. S prijateljsko igro se človek nevede srečuje ob vsaki interakciji s konjem: božanje konja, nadevanje oglavke, nega konja itd. Namen prijateljske igre je torej privaditi konja, da postane manj občutljiv na dražljaje iz okolja in na določene dražljaje, ki jih povzroča človek npr.: sedlanje, uzdanje, zajahanje, dvigovanje nog, kovanje, veterinarski posegi itd. (Pocket guide 2, 2004).

2.5.2 Igra ježevca (2)

V konjevi naravi je, da se od pritiska ne umakne, ampak se mu zoperstavi. V naravnem okolju se konj ob napadu odzove tako, da ob ugrizu plenilca instinktivno reagira z brco. Brca v tem primeru predstavlja neke vrste nasprotni pritisk. Ob takšnem instinktivnem odzivu na pritisk je med delom s konjem ogrožena varnost človeka in konja. Namen igre ježevca je torej, da se konj postopoma odvadi reakcije, ki bi bila v naravi pomembna za njegovo preživetje. Človek konja nauči primernega odziva na pritisk-umika od pritiska.

Pritisk lahko izvajamo na več načinov: z oglavko, s prsti, z nogami med jahanjem (listi), pritisk ograje itd. Konj naučen primerno reagirati na pritisk je posledično dobro vodljiv tako med jahanjem, kot tudi med delom na tleh (Pocket guide 2, 2004).

2.5.3 Vizualna (driving) igra (3)

Pri izvajanju vizualne igre se mora človek zavedati svoje telesne govorice ter jo znati uporabiti na konju jasen in učinkovit način. Namen vizualne igre je naučiti konja premikanja z uporabo povelij, ki jih človek izvaja z rokami ali korenčkovo palico (carrot stick), brez fizičnega kontakta. Konj se nauči prepoznati usmerjenost določenih gibov proti določenemu delu njegovega telesa. Konj sprevidi razliko med sproščeno telesno govorico (gibanjem) človeka, ki je le del prijazne igre in gibom, ki od njega zahtevajo, da premakne določen del telesa v določeno smer. Z določenimi gibi dosežemo, da se konj le ob uporabi telesne govorice (sugestije) premika naprej in nazaj ter dela obrate samo na prednjih (premikanje prednjega dela konja) ali zadnjih nogah (premikanje zadnjega dela konja). Prav tako si z gibi lahko pomagamo tudi med jahanjem, če ima konj težave z odmikanjem od noge ali z odstopanjem (v obeh primerih igra ježevca), pospeševanjem itd. (Pocket guide 3, 2004).

2.5.4 Yo-yo igra (4)

To je prva od štirih iger z namenom, ime yo-yo pa je dobila, ker jo sestavljata dve vrsti gibanja; v ravni liniji gibanje naprej in po isti poti gibanje nazaj. Igra je kombinacija igre vizualnega povelja, ko gre konj vzvratno (se odmika od človeka) in igre ježevca-ko konj pride nazaj do človeka. Namen yo-yo igre je naučiti konja, da se samostojno giba ritensko v ravni črti-torej brez pomoči (usmerjanja) tako pri delu na tleh kot med jahanjem. Pri impulzivnih konjih se z yo-yo igro izboljša ustavljanje in odstopanje konja med jahanjem. Pri dominantnejših konjih, ki silijo v človekov osebni prostor, igro uporabimo za umik konja iz osebnega prostora, s tem se poveča konjevo spoštovanje do človeka (Pocket guide 3, 2004).

2.5.5 Igra kroženja (5)

Gibanje konja v krogu neskončno dolgo zelo malo pripomore h boljši mentalni in čustveni razvitosti konja, krepi le njegovo fizično kondicijo in psihično vzdržljivost. Igra kroženja na prvi pogled spominja na lonžiranje, vendar je veliko več kot le gnanje konja v krogu.

Namen igre kroženja je, da konj sprejme odgovornost za vzdrževanje smeri in gibanja (hod, kas, galop), ki mu ga je določil človek, brez človekovega stalnega nadzora in spodbude. Človek v igri kroženja torej stoji na istem mestu (na sredini kroga) in konja ne spremlja s pogledom, gleda v eno smer. S tem se krepi konjeva koncentracija ter spoštovanje do človeka. Ko se konj nauči krožiti okoli človeka brez stalnega nadzora s pogledom in gnanja z bičem, posledično tudi med jahanjem sam od sebe vzdržuje določen hod in določeno smer. Oboje bo spremenil šele, ko se bo za to odločil človek in mu posredoval nov ukaz (Pocket guide 3, 2004).

2.5.6 Igra bočne hoje (6)

Boljše ko naš konj hodi vstran, boljši je v vseh drugih igrah. Hoja vstran ni nekaj, kar bi konji pogosto počeli sami od sebe, za njih je to sicer naravno gibanje, ki pa ni pomembno za njihovo preživetje, kot hiter beg. Namen igre je, da se konj nauči gibati bočno glede na našo sugestijo (telesno govorico). Med bočno hojo mora konj istočasno križati prednje in zadnje noge, kar od njega zahteva veliko koncentracije in umsko zbranost. Hkrati pa se med bočno hojo krepijo mišice, ki se ob premikanju naprej ne aktivirajo. Če je konj tudi med jahanjem sposoben hoditi povsem bočno, brez da bi se sočasno premaknil še naprej, to pomeni, da je umsko in telesno povsem uravnotežen. Hoja vstran je tudi priprava za učenje zahtevnejših elementov ko so leteče menjave, vrtenje in obrati, je pa tudi zelo uporabna v praktične namene, če želimo, da se konj h nečemu primakne ali od nečesa umakne in podobno (Pocket guide 5, 2004).

2.5.7 Igra utesnjevanja (7)

Ker je konjevo življenje v divjini odvisno od bega, se konji vedno zadržujejo na odprtem, kjer imajo pregled nad celotno okolico in možnost pobega v vse smeri. Iz tega razloga se konji v zaprtih prostorih, kot sta npr. prikolica in boks (igra utesnjevanja z vseh smeri) počutijo klavstrofobično, saj so v tem primeru njihove možnosti za pobeg močno omejene. Namen igre utesnjevanja je v čim večji meri zmanjšati nagnjenost konja h klavstrofobčnosti ter skrajšati razdaljo bega, ko se konj ustraši. Komponente, ki jih vključuje igra utesnjevanja »obrne se«, »soočí se« in »počakaj« predstavljajo konjevo naravno reakcijo takoj zatem, ko se nečesa ustraši. V naravi se konji ob nevarnosti poženejo v beg, po določeni razdalji se obrnejo in soočijo z objektom pred katerim so bežali ter ponovno ocenijo nevarnost. Nato se odločijo ali so varni ali morajo nadaljevati z

begom. Dober primer igre utesnjevanja je že samo jahanje konja. Jahač med jahanjem z nogami objema konja, kar je za občutljivejše konje že zadostna motivacija za beg (Pocket guide 5, 2004).

2.6 RAZLIČNE OSEBNOSTI KONJEV

Tako kot ljudje, so si tudi konji različni, vsak ima svojo osebnost. Sistem karakternih (osebnostnih) delitev konjev v različne kategorije človeku omogoči, da sprva s pomočjo vnaprej določenih kriterijev ugotovi osebnost konja, ter zatem način dela in učenja prilagodi določeni osebnosti konja. Pri konjih v določenih situacijah lahko pride do velikih odstopanj v za osebnost značilnih predpostavkah. Lahko se tudi zgodi, da je konj bipolaren- prevladujeta dve osebnosti. Vsemu navkljub pa določitev osebnosti konja človeku predstavlja nenadomestljivo prednost v komunikaciji s konjem (Parelli natural horse-man-ship, 2012b).

Konj delimo v štiri različne kategorije (Parelli natural horse-man-ship, 2012b):

- ekstrovertirane: za njih je značilno, da imajo visok nivo energije, imajo močno izraženo tendenco premikanja naprej-bežanja, posledično so zelo hitri,
- introvertirane: za njih je značilno, da imajo nizek nivo energije, imajo močno izraženo tendenco ustavljanja, posledično so zelo počasni,
- desno-možganske: podrejeni, prestrašeni, nesamozavestni, živčni z ekstremnimi reakcijami,
- levo-možganske: dominantni, pogumni, samozavestni, mirni in tolerantni.

2.6.1 Možne kombinacije osebnosti in njihov opis

2.6.1.1 Desno-možganski ekstrovertirani (DME) konji

Na prvi pogled ti konji delujejo zelo napeto kar odraža njihova telesna govorica: napeto telo, razširjene oči, trdi uhlji, napete mišice, glava je visoko. So zelo impulzivni in ne morejo stati pri miru (Slika 2), so v nenehni pripravljenosti na beg. Na stvari okoli sebe pretirano in panično reagirajo. Ker so nagnjeni k bežanju so v primeru, da jim človek stoji na njihovi poti bega pripravljeni iti preko njega. V naravi se takšni konji izven črede

počutijo ogrožene, zato se vedno pomaknejo čim bolj v notranjost črede, kjer so obkroženi z ostalimi konji in se počutijo varno. Iz tega razloga ti konji želijo stati čim bliže ob človeku, kar je seveda za človeka v večini primerov nevarno. Potrebna je doslednost, če je konj vznemirjen ali paničen, človek konja ne sme »držati nazaj«, saj bo to le še povečalo njegov strah. V primeru, da konj teži h premikanju naprej v igri kroženja postopoma zmanjšujemo obseg kroga in menjavamo hode ter na ta način poizkušamo preusmeriti konjevo osredotočenjo in ga umiriti. Posamezne lekcije naj bodo kratke in enostavne, zelo uporabna je tudi tehnika pristopa in umika do določenih točk (objekti, predmeti...) ob katerih se konj ustavi in noče naprej. Sprva je potrebno delati predvsem na tem, da se konj sprosti, pridobi samozavest in zaupanje. Ko razreši ta problem pa lahko z mirnim, sproščenim in razumevajočim pristopom človek zagotovi pestro sodelovanje s konjem (Parelli natural horse-man-ship, 2012b).

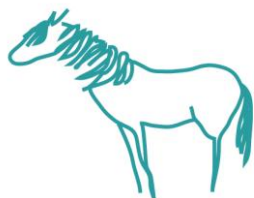


Slika 2: Slika, ki ponazarja desno-možganskega ekstrovertiranega konja (Parelli, 2007)

2.6.1.2 Desno-možganski introvertirani (DMI) konji

Glede ocene na prvi pogled, se ti konji ne razlikujejo dosti od DME konjev. Ti konji so sramežljivi, prestrašeni, nezaupljivi in nesamozavestni, od ekstrovertiranih konjev se razlikujejo tako, da se v situacijah, ki jih plašijo, ne pobegnejo ampak, se zaprejo sami vase in otrpnejo (Slika 3). V določeni situaciji lahko pride do tega, da sprva otrpnejo, v primeru stopnjevanja pritiska, ki jih plaši, pa lahko nato »eksplodirajo«, zbežijo, nemogoče jih je zadržati zaradi silovitosti njihove reakcije. Ob takšnih nepredvidljivih reakcijah lahko ogrozijo sebe ali človeka. Zelo so osredotočeni na dogajanje v okolici ter so nagnjeni k brcanju iz strahu. Do njih mora človek ubrati zelo počasen, miren in dosleden pristop. V primeru, da se konj na človekov predlog ne odziva, je razlog strah oz. nezmožnost razmišljanja zaradi strahu in ne zdlgočasenost ali dominanca. Kazen ali prisila celotno situacijo le poslabšata. Pri tem tipu konjev je potrebno največ delati na zaupanju in samozavesti, saj bo z vzpostavitvijo zaupanja do človeka in pridobitvijo samozavesti prišla tudi motivacija in pripravljenost na učenje. Ljudje takšne konje pogostokrat opredelijo kot

konje, ki se počasi in težko učijo novih stvari, vendar je takšno mišljenje napačno, saj se ti konji zelo dobro in hitro učijo, takoj ko je rešen problem zaupanja in samozavesti (Parelli natural horse-man-ship, 2012b).



Slika 3: Slika, ki ponazarja desno-možganskega introvertiranega konja (Parelli, 2007)

2.6.1.3 Levo-možganski ekstrovertirani (LME) konji

Ob oceni LME konjev na prvi pogled človek najde kar nekaj podobnosti z LMI konji. Razlika je v tem, da so ti konji izredno igrivi in voljni sodelovati, zelo hitro se naučijo novih stvari. Potrebujemo torej veliko raznolikosti in konstantno učenje novih stvari, saj se lahko hitro začnejo dolgočasiti. Odgovarja jim nekoliko večja mera fizične kot tudi miselne aktivnosti, z uporabo različnih ovir in novih predmetov se poveča njihov tempo in hitrost učenja. So zelo navihani (Slika 4) in nagnjeni h prijemanju stvari z usti, kar lahko človek izkoristi za učenje različnih trikov. Ob neskončnem in nesmiselnem ponavljanju istih stvari bodo postali zdolgočaseni. V primeru prisile ali kaznovanja bo na plano prišla njihova dominantna narava ter agresivno obnašanje. Ob zatiranju in strašenju se bodo ti konji zaprli sami vase in tako ohranili svoje dostojanstvo ali pa postali zelo agresivni (grizenje, udarci s prednjimi nogami). Motivira jih predvsem igra. Z obilo raznolikosti, občutkom neomejenosti (velike razsežnosti prostora za gibanje) in uporabo daljših vrvi (omogočajo več gibanja) bo človek v tem tipu konja prebudil njegovo najboljšo plat in si zagotovil uspešno sodelovanje (Parelli natural horse-man-ship, 2012b).



Slika 4: Slika, ki ponazarja levo-možganskega ekstrovertiranega konja (Parelli, 2007)

2.6.1.4 Levo-možganski introvertirani (LMI) konji

Na prvi pogled ti konji delujejo zelo pasivno in umirjeno; stojijo pri miru, njihova telesna drža je sproščena in samozavestna, ne premikajo se več kot je nujno potrebno. Ljudje njihovo pasivnost večinoma enačijo z lenobo, vendar gre pri teh konjih za pomanjkanje motivacije. Ti konji so izredno bistri in hitro učljivi ter miselno aktivni-nenehno razmišljajo. So zelo prijazni, vendar ne tako voljni kot ekstrovertirani. Ljudi preberejo kot odprto knjigo, svojo pozornost in porabo energije pa namenijo le stvarem, ki v njih prebudijo zadostno zanimanje. To je največkrat krma, udobje in počitek. V primeru, da v postavljeni nalogi ne vidijo koristi zase, lahko kaj hitro izgubijo motivacijo in celo spoštovanje do človeka (Slika 5). Postanejo zdolgočaseni, še manj aktivni in pasivno uporniški, na primer, nočejo se premakniti z mesta. Na dan pride njihova nagnjenost po dominiranju in nadvladi človeka, še posebej, če človek poseže po prisili ali kazni. V tem primeru poleg ustrahovanja s strani konja (uhlja nazaj, grozeč pogled, vdiranje v osebni prostor človeka, ritanje) lahko pride tudi do samega fizičnega napada na človeka. Največjo motivacijo tem konjem predstavlja krma, počitek in izkazovanje nežnosti (božanje, praskanje...). Z uporabo načina »manj je več«, bo ta konj sam od sebe pričel ponujati več v smislu zahtevnosti in intenzivnosti dela. Kombinacija raznolikih in zanimivih izzivov, zadostna motivacija ter brez odvečnega ponavljanja enih in istih stvari bo v tem tipu konja prebudila njegovo najboljšo plat in uspešno sodelovanje s človekom (Parelli natural horsemanship, 2012b).



Slika 5: Slika, ki ponazarja levo-možganskega introvertiranega konja (Parelli, 2007)

3 MATERIAL IN METODE

3.1 MATERIAL

V obdobju treh mesecev (od marca do maja 2012) smo izvedli poizkus, v katerega smo vključili štiri konje različnih pasem, starosti in različnih osebnosti. Z opazovanjem večjega števila konjev med pašo smo že lahko dokaj natančno predvideli konjevo karakterno opredelitev. Izbrali smo štiri konje, od katerih je imel vsak drugačno osebnostno opredelitev. Igranje in učenje sedmih iger smo z različnimi konji prakticirali različno dolgo, posamezni konji so tako bili na različnih stopnjah znanja. Vsi štirje konji so bili uhlevljeni na isti lokaciji, v enakih pogojih in so bili del iste črede. Poleg štirih izbranih konjev sta bila v čredi še dva konja, ki nista bila vključena v poskus. Vsi konji so bili čez noč nameščeni v boksih, velikosti 3*3m, ki so bili nastlani z žaganjem. V jutranjih urah so šli konji v skupni izpust (pašnik), kjer so preživeli večji del dneva. Preko dneva so konji dobivali seno (po potrebi) in oves. Igranje sedmih iger smo izvajali v maneži (ograjen prostor s peščeno podlago) ali v izpustu (ograjen travnik).

Osnovni podatki o izbranih konjih so navedeni v Preglednica 1.

Preglednica 1: Konji vključeni v poskus

Ime	Spol	Pasma	Starost	Oprelitev osebnosti
Tajga	Kobila	Lipicanski konj	10 let	LMI
Bella	Kobila	Slovenski toplokrvni konj	5 let	LME
Partout	Kastrat	Vestfalski konj	20 let	DME
Valerija	Kobila	Slovenski toplokrvni konj	20 let	DMI

LMI-Levo-možganski introvert, LME-Levo možganski ekstrovert, DME-Desno-možganski ekstrovert, DMI-Desno-možganski introvert

3.2 METODE

3.2.1 Hierarhična lestvica in obnašanje v izpustu

Z opazovanjem konjev v čredi med pašo smo oblikovali hierarhično lestvico. Ker konji lestvico ustvarijo na podlagi kontroliranega premikanja ostalih članov črede, smo pri vsakem konju posebej beležili umike in agresije. Iz premikanja ter telesne govorice posameznega konja (dominanca ali podrejenost) smo določili njegov položaj v čredi.

3.2.2 Sedem iger

Med izvajanjem iger smo ocenjevali odzivnost konjev, njihove reakcije ter občutljivost na posamezne stopnje izvajanja pritiska. Hkrati smo določene reakcije v odzivu konja povezovali z za osebnosti značilnimi in že vnaprej poznanimi dejstvi. Obvezna oprema pri izvajanju iger je bila posebna Parelli oglavka, vrv dolžine štiri metre in korenčkova palica. Pri izvajanju prijateljske igre smo uporabili podsedelnico in žogo ter druge predmete, pri igri bočne hoje smo uporabili ograjo, za igro utesnjevanja smo kot objekt utesnjevanja uporabili prikolico ter druge pripomočke. Igre smo se z dvema konjema igrali sami, pri drugih dveh pa smo opazovali lastnike pri izvajanju posameznih iger. Trajanje izvajanja sedmih iger je bilo različno. Sistematično je opazovanje izvajanje sedmih iger trajalo tri mesece. Lastniki konj so izvajali sedem iger že pred začetkom poskusa, vendar podatkov o začetku izvajanja nismo mogli dobiti.

3.2.2.1 Prijateljska igra z že znanim predmetom (podsedelnica)

Cilj igre: Konj sprejme podsedelnico (predmet, ki je vsem konjem že znan) na svojem hrbtu ter je ob tem sproščen in stoji pri miru.



Slika 6: Seznanitev konja s podsedelnico (že poznanim predmetom) v prijateljski igri (foto K. A. Rebek)

Potek igre: Podsedelnico smo konju najprej pokazali, nato smo jo v njegovi bližini večkrat zavihteli sem in tja. Ko je konj izgubil strah pred njo, smo mu jo dali na hrbet. V primeru, da se je konj podsedelnice bal, smo uporabili tehniko približevanja in umika in vztrajali dokler konj podsedelnice ni mirno sprejel (Slika 6 in Slika 7).



Slika 7: Namestitvev podsedelnice na konjev hrbet v prijateljski igri (foto K. A. Rebek)

3.2.2.2 Prijateljska igra z neznanim predmetom (žoga)

Cilj igre: Seznanitev konja z novim predmetom npr. z žogo (Slika 8), ter doseči, da jo sprejme ter dovoli, da mu jo postavimo na hrbet.



Slika 8: Seznanitve konja z neznanim predmetom (žogo) v prijateljski igri (foto K. A. Rebek)

Potek igre: Žogo smo prikotalili do konja, jo dvignili od tal ter zatem pustili na tla. Pustili smo, da si konj žogo ogleda in jo povoha (Slika 8).



Slika 9: Kotaljenje žoge v neposredni bližini konja z namenom, da se nanjo navadi (prijateljska igra) (foto K. A. Rebek)

Zatem smo žogo položili in pričeli kotaliti po tleh v neposredni bližini konja (Slika 9). Če se je konj žoge bal in se pričel umikati smo uporabili tehniko umikanja in ponovnega pristopa. Vztrajali smo toliko časa, dokler se konj ni umiril in sproščeno stal zraven žoge.



Slika 10: Dosežen cilj v prijateljski igri-postavitev žoge na konjev hrbet (foto K. A. Rebek)

Ko smo iz telesne govorice konja razbrali, da je konj sprejel žogo in da se žoge ne boji smo mu jo postavili na hrbet (Slika 10 in Slika 11).



Slika 11: Postavitev žoge na konjev hrbet (foto K. A. Rebek)

3.2.2.3 Igra ježevca

Cilj igre: Odmik določenega dela telesa konja od stabilnega pritiska, ki smo ga izvajali s konicami prstov na različnih conah telesa.



Slika 12: Izvajanje stabilnega pritiska s prsti v igri ježevca z namenom premika konja vzvratno (foto K. A. Rebek)

Potek igre:

Premik vzvratno

Z izvajanjem pritiska na glavi (cona 1) smo želeli, da se konj premakne vzvratno (Slika 12). Na vseh mestih, kjer smo izvajali pritisk, smo konja vedno najprej pobožali (prijateljska igra). Pritisk smo izvajali s konicami prstov na delu glave, kjer vzporedno potekata dva živca.

Premik bočno-prednji del

Z izvajanjem pritiska (konice prstov) v coni 2 in 3 smo želeli, da se konj odmakne od stabilnega pritiska in s tem odmakne svoj prednji del telesa vstran (Slika 13). Med premikom vstran je konj prekrižal svoji prednji nogi, zadnje noge se niso premaknile.



Slika 13: Izvajanje stabilnega pritiska s prsti v igri ježevca z namenom premika prednjega dela konja bočno (foto K. A. Rebek)

Premik bočno-zadnji del

Z izvajanjem pritiska v coni 4, smo želeli, da konj odmakne svoj zadnji del (zadnje noge) od stabilnega pritiska. Med premikanjem zadnjega dela konja v stran je konj križal zadnje noge, prednje noge se niso premikale.

3.2.2.4 Vizualna igra

Cilj igre: Odmik določenega dela telesa konja z uporabo vizualnih povelj, ki smo jih izvajali s korenčkovo palico, brez fizičnega kontakta.

Premik vzvratno

Potek igre: Z izvajanjem pritiska brez fizičnega kontakta v coni 1 smo želeli, da se konj premakne vzvratno (Slika 14). V vseh treh primerih (premik vzvratno ter premik prvega in zadnjega dela konja bočno) smo uporabili faze stopnjevanja pritiska. V prvi fazi smo uporabili strog pogled, ter s svojo držo telesa in energijo konju oddajali jasno sporočilo naj se premakne. Komaj opazno smo ritmično premikali palico ter se počasi približevali coni 1. V primeru, da se konj ni premaknil, smo stopnjevali ritmično premikanje palice in se

čedalje bolj približevali coni 1 (stopnja 2). Če se konj še vedno ni premaknil smo ga s palico pričeli ritmično udarjati po prsih in vztrajali dokler se ni premaknil (stopnji 3 in 4).

Premik bočno sprednji del

Z izvajanjem vizualnega povelja v coni 2, smo želeli, da se konj premakne bočno s sprednjim delom telesa vstran (Slika 15).



Slika 14: Izvajanje vizualnega povelja, ki je usmerjeno proti glavi konja z namenom premika konja vzvratno (foto K. A. Rebek)

Premik bočno zadnji del

Z izvajanjem vizualnega povelja v coni 2, smo želeli, da se konj premakne bočno z zadnjim delom telesa vstran.



Slika 15: Izvajanje vizualnega povelja, ki je usmerjeno proti sprednjemu delu konja z namenom premika konja bočno (foto K. A. Rebek)

3.2.2.5 Yo-yo igra

Cilj igre: Premik konja vzvratno z valovanjem vrvi in »priklic« konja nazaj po isti poti.

Potek igre: Postavili smo se pred konja in pričeli z izvajanjem pritiska z različnimi stopnjami. Stopnja 1-grd pogled in premikanje kazalca levo in desno, pri tem vrv ni bila aktivna. V stopnji 2 smo aktivirali zapestje-premikali smo ga levo in desno, konj je videl valovanje vrvi, vendar ga ni občutil. Z aktivacijo komolca-premikanje roke v komolcu levo in desno (stopnja 3) je konj že občutil nihanje vrvi na oglavki (Slika 16). S premikom cele roke levo in desno (stopnja 4) je bilo nihanje vrvi zelo intenzivno in konj ga je dobro občutil na oglavki. Ko se je premaknil nazaj smo prenehali z izvajanjem pritiska. Konj je šel ritensko, dokler ga nismo ustavili. Po krajšem mirovanju je sledil še priklic po isti poti nazaj. Ko smo konja poklicali nazaj k sebi, smo bili sproščeni, z nasmehom na obrazu in si pomagali z vrvjo. V prvi stopnji priklica smo se nagnili naprej proti konju, z dlanmi smo »vlekli po vrvi«, da je konj skozi vrv začutil vibracije, v stopnji 2 narahlo povlekli za vrv ter nadaljevali v istem ritmu kot prej. V stopnji 3 smo več energije usmerili v vlečenje vrvi, tako da je konj občutil vztrajen pritisk na oglavki. V zadnji stopnji (4) smo se postavili v »položaj moči«, vrv smo močno prijeli, hitro in enakomerno vlekli. Takoj, ko se je konj premaknil, smo prenehali z izvajanjem pritiska in počakali, da je prišel nazaj do nas.



Slika 16: Izvajanje stabilnega pritiska z valovanjem vrvi v yo-yo igri z namenom premika konja vzvratno (foto K. A. Rebek)

3.2.2.6 Igra kroženja

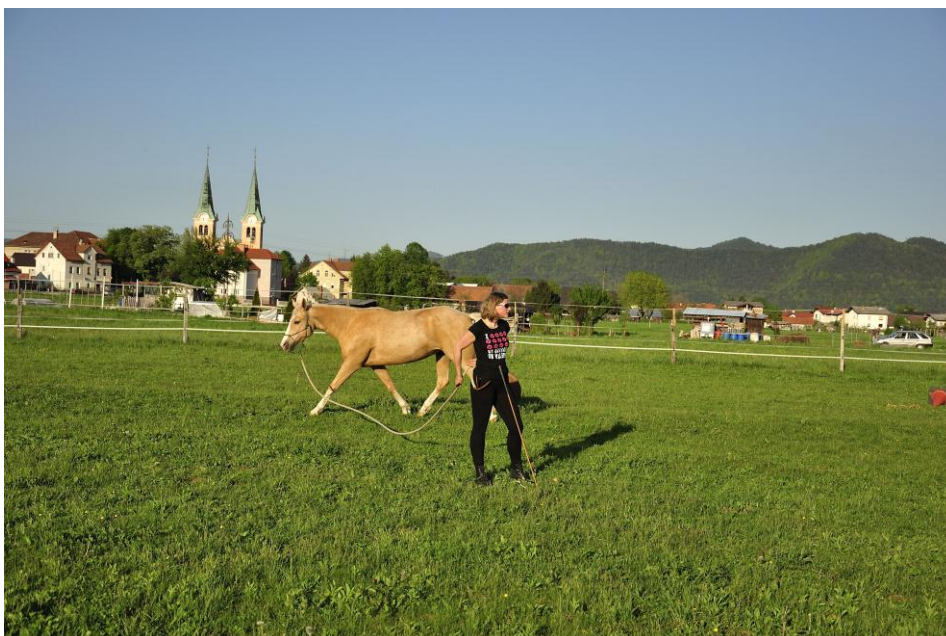
Cilj igre: Poslati konja v krog, kroženje konja v hođu okoli nas (dva kroga) ne, da bi se vmes ustavil ter priklic konja nazaj.

Potek igre: Igra je bila sestavljena iz treh delov; konja smo poslali v krog, da nas je dvakrat obkrožil in poklicali smo ga nazaj k sebi. Pri igri kroženja smo pri pošiljanju konja najprej začeli z yo-yo igro za določeno dolžino vrvi in s tem določili obseg kroga. Nato smo z roko, v kateri smo držali vrv, pokazali v smer kroženja (Slika 17). To je bil pritisk, izveden v stopnji 1, v stopnji 2 smo še vedno izvajali stopnjo 1 in dvignili korenčkovo palico, ki smo jo držali v drugi roki. V primeru, da se konj še vedno ni odzval, smo zamahnili s korenčkovo palico proti konjevemu vratu, to je bila stopnja 3. V stopnji 4 smo se z vrvico na korenčkovi palici dotaknili konjevega vratu oz. cone, ki se našemu dosegu še ni umaknila. Stopnjo 4 smo izvajali toliko časa, dokler se konj ni umaknil našemu dosegu, ob umiku smo nemudoma prenehali z izvajanjem pritiska.



Slika 17: Pošiljanje konja v krog v igri kroženja (foto K. A. Rebek)

Medtem, ko je konj krožil okoli nas smo stali na mestu v sredini kroga (v nevtralnem položaju), konju nismo sledili s pogledom, vrv smo si za hrbtom podajali iz ene roke v drugo, korenčkovo palico pa smo imeli naslonjeno ob telo (Slika 18).



Slika 18: Kroženje konja okoli človeka (človek v nevtralnem položaju) v igri kroženja (foto K. A. Rebek)

Za priklic konja nazaj smo vrv nekoliko skrajšali, se sklonili naprej in usmerili vizualno povelje v cono 4 (Slika 19). Takoj, ko se je konj obrnil proti nam, smo se zravnali, nasmehnili in počakali, da je konj prišel do nas.



Slika 19: Priklic konja v igri kroženja do človeka z uporabo vizualnega povelja (foto K. A. Rebek)

3.2.2.7 Igra bočne hoje

Cilj igre: Bočna hoja konja ob ograji.

Potek igre: Konja smo postavili pred ograjo in mu tako preprečili, da bi se premikal naprej namesto bočno. Konj je stal pred ograjo (pravokotno na ograjo), sami smo stali ob ograji, roke smo iztegnili predse v obliki črke L in počasi pričeli hoditi naprej. V primeru, da se konj ob našem približevanju ni sam od sebe pričel premikati bočno, smo za njegov premik dali vizualno povelje. Če je v premikanju zaostajal prednji del smo z vizualnim poveljem na coni 1 najprej premaknili prednji del konja in obratno. Vedno smo nadaljevali s premikanjem dela konja, ki je zaostajal oziroma nam je bil bliže (Slika 20). V primeru, da se je konj obrnil vzporedno z ograjo, smo nadaljevali s hojo ob ograji in konja s pomočjo korenčkove palice ponovno usmerili pred nas v pravokotni položaj glede na ograjo.



Slika 20: Igra bočne hoje in hkrati igra utesnjevanja (od spodaj) s pomočjo sodov (foto K. A. Rebek)

3.2.2.8 Igra utesnjevanja

Cilj igre: Poslati konja v hodu med nami in prikolico ter ga obrniti in ustaviti, da nekoliko počaka na mestu ter ga zatem ponovno poslati še z druge strani.

Potek igre: Igro utesnjevanja smo izvedli s pomočjo prikolice. Stali smo približno štiri metre pred prikolico. Konja smo s pomočjo vrvi (stabilni pritisk) in korenčkove palice usmerili v prehod med nami in prikolico ter pri izvajanju pritiska uporabili enake stopnje kot v igri kroženja. Takoj, ko se je konj premaknil, smo prenehali z izvajanjem pritiska in ga pustili, da se je premaknil skozi prehod (Slika 21). Med premikanjem konja skozi prehod smo stali na mestu (nevtralni položaj) in odprli dlan ter s tem popustili vrv, da konj na oglavki ni čutil nikakršnega pritiska. Ko je konj prišel skozi prehod, smo ga z yo-yo igro ustavili in ga z vizualnim poveljem obrnili proti prikolici, da je ponovno stal v začetnem položaju. Enako smo ponovili še z druge strani. Igro utesnjevanja smo ponavljali toliko časa, dokler konj ni mirno in samozavestno v hodu šel skozi prehod med nami in prikolico.



Slika 21: Igra utesnjevanja med človekom in prikolico (foto K. A. Rebek)

4 REZULTATI

4.1 HIERARHIČNA LESTVICA IN OBNAŠANJE V IZPUSTU

Opazovanja črede konjev med pašo so nam omogočila, da smo jih razvrstili v hierarhično lestvico. Hierarhično lestvico smo določili v skupini štirih izbranih konj.

4.1.1 Tajga

Tajga je bila na hierarhični lestvici na prvem mestu, z Bello sta bili nekako izenačeni. To smo razbrali iz dejstva, da se je Tajga lahko pasla z Bello, Vaterijo in Partoutom, nobeden je ni odganjal, pa tudi ona ni nobenega odganjala. Če sta se z Bello pasli skupaj in jo je Bella odgnala stran, se je Tajga počasi brez vznemirjenja nekoliko umaknila. Ob opazovanju Tajge smo dobili občutek, da je ona v čredi najbolj miroljuben osebek, ki svoje dominance ni demonstriral s preganjanjem Partouta in Valerije, ki sta ji bila podrejena. Ves čas v izpustu je bila Tajga močno osredotočena na pašo, glavo je le redko dvignila v zrak, se minimalno premikala in ni reagirala na dražljaje iz okolice. Po telesni konstituciji je Tajga od vseh štirih konjev najmočnejša. Vsa dejstva zbrana na podlagi opazovanja v izpustu se skladajo s Tajgino opredelitvijo osebnosti (Preglednica 1).

4.1.2 Bella

Kot smo že omenili, je bila Bella v čredi nekako izenačena s Tajgo-na prvem mestu. V primeru, da sta ji na pot prišla Valerija ali Partout je oba vedno pregnala večinoma že z grdim pogledom in uhlji nazaj. V redkih primerih podrejenosti se je umaknila šele ob ugrizu ali brci, njen umik je bil večinoma vihrav in hiter, pri tem je glavo vrgla vstran (znak nestrinjanja, upora in dominiranja) ter se sama zapodila proti njej podrejenemu konju in ga odgnala. Velikokrat je tako s svojim obnašanjem v tek pognala celotno čredo. Večino časa v izpustu je bila Bella osredotočena na pašo in se ni kaj dosti premikala. Dražljajem iz okolja je posvečala nekoliko več pozornosti kot Tajga. Če se je v izpustu pojavil kakšen nov objekt, je pokazala izredno radovednost in zanimanje. V večini primerov si je objekt pobliže ogledala, ga povohala in nazadnje ugriznila. Bila je eden redkih konjev v čredi, ki nikoli ni kazala vidnih znakov prestrašenosti (dvignjena glava in široko razprte oči, napeto telo, pihanje skozi nos). Po telesni konstituciji smo Bello uvrstili takoj za Tajgo. Večina dejstev zbranih na podlagi opazovanja v izpustu se skladajo z Bellino opredelitvijo osebnosti (Preglednica 1).

4.1.3 Partout

Partout je bil na hierarhični lestvici (opazovanje konjev v izpustu) na predzadnjem mestu, podrejen je bil vsem konjem, razen Valeriji. Med pašo se je stalno umikal nadrejenim konjem. V večini primerov se je Partout umaknil že, ko ga je drugi konj pogledal in postavil uhlja nazaj. Ta ugotovitev je v skladu z njegovo osebnostjo, saj desno-možganski konji niso nikoli vodje v čredi, vedno so v podrejenem položaju. Med pašo je bil Partout pogosto na preži, njegova glava je bila pogosto dvignjena, saj si je tako lahko pogosto ogledoval okolico. Veliko se je gibal, saj ga je zmotila večina sprememb v okolici in se je zato večino časa premikal ter se posledično pasel krajši čas in zaužil manj trave od nadrejenih konj. Zelo verjetno je, da je to eden izmed možnih razlogov, da je bil po telesni zgradbi bolj suh v primerjavi z drugimi konji. Opazovanja v izpustu se skladajo s Partoutovo opredelitvijo osebnosti (Preglednica 1).

4.1.4 Valerija

Valerija je bila na hierarhični lestvici na zadnjem mestu. Med pašo se je pogosto premikala, se nekaj časa pasla v bližini posameznega konja, zatem pa se spet premaknila do naslednjega, saj jo je po določenem času vsak konj pregnal. Valerija se je v večini primerov premaknila že, ko jo je drugi konj strogo pogledal z uhlji nazaj. Na spremembe in dražljaje iz okolice se je večinoma odzvala s strahom kar je pokazala s strmenjem, napetim telesom, pihanjem skozi nos, velikokrat je tudi odskočila in se pognala v beg. Ona je največ pozornost posvečala okolici, v primerjavi z drugimi konji se je najmanj pasla. Po telesni konstituciji smo jo uvrstili za Tajgo in Bello. Vsa dejstva zbrana na podlagi opazovanja v izpustu se skladajo z Valerijino opredelitvijo osebnosti (Preglednica 1).

4.2 SEDEM IGER

4.2.1 Prijateljska igra

4.2.1.1 Tajga

Tajga se je na žogo odzvala zelo nezainteresirano in se še naprej pasla. Dokler je bila žoga na tleh in v mirovanju ni kazala nobenih znakov strahu. Tudi ob kotaljenju žoge okrog nje se je pasla naprej, nezaupanje je pokazala le, ko smo žogo zakotalili proti njenim zadnjim nogam, vendar ni delovala pretirano prestrašeno. Po nekaj zaporednih ponovitvah kotaljenja žoge proti zadnjim nogam ni več reagirala in se je pasla naprej. Pri prijateljski

igri s podsedelnico se je Tajga še naprej pasla in ni kazala nobenega zanimanja. Še največji problem je Tajgi predstavljalo prečkanje vode. Uporabili smo pristop približevanja in umika ter pasivno vztrajali, dokler se ni mirno in brez oklevanja sprehodila čez vodo.

4.2.1.2 Bella

Bella je bila med prijateljsko igro z različnimi že znanimi in neznanimi predmeti (podsedelnica, žoga...) zelo radovedna in dovzetna, predmet si je vedno ogledala, povohala in ga nazadnje tudi ugriznila. Tako žogo kot podsedelnico na hrbtu je mirno sprejela. Med igranjem prijateljske igre je bila v večini primerov tako sproščena, da se je pričela pasti.

4.2.1.3 Partout

Partout je bil med prijateljsko igro z neznanimi predmeti (žoga) na začetku zelo previden, predmet si je vedno pazljivo ogledal in ga čez nekaj časa tudi povohal. Do žoge je bil bolj nezaupljiv, ob kotaljenju žoge okoli njega je pričel umikati zadnji del telesa. Podsedelnico na hrbtu je mirno in samozavestno sprejel že v prvem poskusu (že vaje sedlanja). Za rešitev problema smo uporabili dva različna pristopa. Sprva smo hodili naprej in kotalili žogo pred seboj, Partout pa nam je sledil. S tem smo dosegli, da se Partout žoge ni več bal, saj se je žoga odmikala stran od njega. Ker je on sledil žogi in ne obratno, mu žoga ni več predstavljala potencialne nevarnosti. Zatem smo izvajali tehniko umika in ponovnega pristopa; žogo smo v več ponovitvah sprva približevali zadnjim nogam in jo takoj zatem, ko smo se nogam približali, pričeli umikati stran od nog. Po nekaj ponovitvah je Partout pridobil samozavest ter občutek varnosti tako, da smo se z žogo lahko dotaknili njegovih zadnjih nog. Ko smo nato žogo v več zaporednih poskusih dvignili in mu jo postavili na hrbet je sproščeno stal na mestu. Med igranjem prijateljske igre se nikoli ni pričel pasti.

4.2.1.4 Valerija

Kot na večino neznanih stvari se je tudi na žogo in večino neznanih predmetov Valerija odzvala s strahom. Njeno telo je bilo napeto, stala je pri miru, glavo je dvignila visoko v zrak, strmela v žogo in pihala skozi nos. Ko smo žogo premaknili v njeno smer je odskočila. V bližini žoge je bila nezaupljiva in nesproščena. Tudi v primeru igranja prijateljske igre z vrvjo se je Valerija odzvala enako kot Partout; pričela je umikati zadnji del telesa. Za rešitev problema z žogo (tudi vrvjo) smo z Valerijo uporabili enaka dva

pristopa kot pri Partoutu. Z veliko ponovitvami in skozi več lekcij je Valerija sprejela žogo (tudi vrv) v svoji bližini, vendar je bila v bližini žoge še vedno nekoliko nezaupljiva in nesproščena, tako da je trajalo zelo dolgo, preden smo ji žogo lahko postavili na hrbet. Podsedelnico je Valerija dobro sprejela.

4.2.2 Igra ježevca (2) in vizualna igra (3)

4.2.2.1 Tajga

Pri igri ježevca se je pokazala Tajgina pasivna dominanca. Pritisku se ni hotela umakniti v nobeno smer in je tudi ni motil na nobenem delu telesa, velikokrat je celo prišlo do nasprotnega odziva na pritisk, ko se je naslonila nazaj. Iz tega smo sklepali, da ji pritisk s prsti ne predstavlja zadostne motivacije in smo si zato bili primorani pomagati s korenčkovo palico. Vedno smo najprej pričeli z izvajanjem konstantnega pritiska s prsti (igra ježevca), nato pa dodali potrkavanje s palico. Potrkavanje smo počasi stopnjevali, dokler Tajga ni odmaknila del telesa, na katerega smo izvajali pritisk. Največ težav smo imeli pri premikanju sprednjega dela bočno, ob tem je Tajga uhlja polagala nazaj in se ni želela premakniti z mesta. Po večkratnih enakih ponovitvah se je njeno spoštovanje do človeka povečalo, prenehala je s polaganjem uhljev nazaj in se pričela umikati hitrejš ob uporabi minimalnega pritiska (stopnja 1 ali 2) s prsti. Tudi pri premikanju vzvratno je sprva Tajga uhlja polagala nazaj in se zelo počasi premikala. Pri vizualni igri smo naleteli na podobne težave, vendar smo jih lažje rešili, saj se konji načeloma hitreje odmaknejo na vizualno povelje kot na kontaktni pritisk.

4.2.2.2 Bella

Največ težav smo imeli pri učenju in osvojitvi premikanja z igro ježevca in vizualno igro. Večkrat se je pojavil neustrezen odziv na pritisk. Pri premiku sprednjega dela bočno je bila prisotna velika tendenca premikanja naprej namesto bočno. Problem smo rešili tako, da smo jo vsakič, ko se je premaknila naprej, s pomočjo vrvi poslali za dva koraka nazaj. Tako je sčasoma sama ugotovila, da se bo ob vsakem premiku naprej takoj zatem morala premakniti tudi nazaj in je prenehala s premikanjem naprej. Pri premikanju vzvratno (pritisk na prsi) se je Bella odzivala šele na stopnjo 3 ali 4, premikanje je bilo počasno. Ob izvajanju pritiska na glavi je izmikala glavo in se tako poskušala izogniti pritisku. Tako smo sprva od nje sprva želeli le, da mirno sprejme našo roko na glavi (prijateljska igra), v tem primeru smo roko z njene glave umaknili. Ko je sprejela našo roko na glavi tudi ni bilo

več umikanja in ne-odzivanja na pritisk. Roko smo takoj zatem odmaknili z njene glave. Z večkratnimi ponovitvami se je premikanje vzvratno v obeh primerih postopoma izboljševalo. Premikanje zadnjega dela v obeh igrah ni bilo problematično.

4.2.2.3 Partout

Kar nekaj težav smo imeli pri učenju in osvojitvi premika sprednjega dela telesa bočno z igro ježevca in vizualno igro. Partout se na začetku na pritisk sploh ni odzival, pozneje (ko je dojel kaj od njega želimo) pa smo morali biti zelo pazljivi pri stopnjevanju faz, saj je bil izredno občutljiv. Pritisku se je umikal zelo pospešeno že ob najmanjšem dotiku (igra ježevca). Tako smo morali na mestih, kjer smo izvajali pritisk, uporabiti veliko prijateljske igre (božanje), saj nismo želeli, da prične z umikanjem vsakič, ko se ga dotaknemo. Poleg tega se je sprva namesto bočno premikal vzvratno. Pri premikanju vzvratno s pritiskom na prsih ali glavi se je Partout odzival šele na stopnjo 3 ali 4, premikanje pa je bilo hitro. Premikanje zadnjega dela (igra ježevca in vizualna igra) je bilo neproblematično in hitro že ob uporabi stopnje 1 ali 2.

4.2.2.4 Valerija

Pri premiku vzvratno (igra ježevca in vizualna igra) se je vedno, kadar je bil za njo naključno postavljen kakršenkoli predmet (sod, stožec, vrv na tleh...), ustavila. Ko smo od nje želeli, da nadaljuje s hojo vzvratno, je pričela umikati zadnji del v levo ali desno stran, tako da se je posledično sama od sebe postavila vzporedno s predmetom. V primeru, da se je z zadnjimi nogami predmetu preveč približala ali se ga dotaknila, je odskočila. Ker se je Valerija ob premikanju vzvratno (igra ježevca, vizualna igra in yo-yo) stalno ustavljala in umikala zadnji del, smo kot rešitev problema uporabili kombinacijo prijateljske igre in tehnike umika in pristopa. Sprva smo ji zadnji del z vizualno igro premaknili v bližino določenega predmeta, zatem pa ji zadnji del umaknili stran od predmeta. Po več ponovitvah Valerija ob hoji vzvratno ni več umikala zadnjega dela in se ni ustavila kljub predmetu za sabo. Skozi več lekcij je predmet (npr. vrv) med hojo vzvratno tudi prestopila in se ga ob tem dotaknila z zadnjimi nogami. Pri bočnem premikanju sprednjega dela (igra ježevca in vizualna igra) je bila zelo občutljiva na izvajanje faz, premikanje je bilo tekoče in neproblematično. Premikanje zadnjega dela (igra ježevca in vizualna igra) se je odzivala počasneje, ob izvajanju pritiska s prsti na zadnjem delu telesa nas je večkrat po roki oplazila z repom.

4.2.3 Yo-yo igra (4)

4.2.3.1 Tajga

Pri igri yo-yo se je Tajga na začetku ritensko pričela umikati šele ob uporabi tretje ali četrte stopnje. Da bi izboljšali njeno premikanje, smo igro poizkušali narediti čim bolj zanimivo. Prvo in drugo stopnjo izvajanja pritiska smo tako začeli izvajati zelo neopazno in dalj časa ter ji tako dali več časa za razmislek. Med stopnjo 3 in 4 nismo naredili večje razlike. Zaradi skoraj neopaznega izvajanja prvih dveh stopenj je Tajga postala izredno pozorna na človeka in se posledično pričela umikati že na prvi dve stopnji. Motivacijo za premikanje nazaj pa smo povečali tudi tako, da smo ji občasno, ko se je od nas ritensko oddaljila in počakala potem, ko smo sami prišli do nje, ponudili priboljšek. Tako je kobila dobila pozitiven občutek in občutila zadovoljstvo v zvezi s premikanjem vzvratno, posledično se je zmanjšala tudi njena želja po dominiranju človeka. Pri priklicu nazaj nismo imeli nobenih težav.

4.2.3.2 Bella

Pri yo-yo igri je bil problem umik vzvratno, ob priklicu je nemudoma prišla nazaj. Vzvrtno se je premikala zelo počasi, včasih je med hojo zadnji del pričela premikati levo ali desno in tako ni hodila v ravni liniji. Zato smo sprva yo-yo igro delali ob ograji, s tem smo preprečili premikanje zadnjega dela v stran. Kasneje je pričela hoditi vzvratno v ravni liniji, tudi hitrost hoje se je izboljšala, saj se je povečalo spoštovanje do človeka. Igro smo tako kmalu razširili; vzvratno smo jo pošiljali med dvema predmetoma ali pa smo na tla položili kavaletke, tako da jih je med vzvratno hojo morala prestopati...

4.2.3.3 Partout

Pri yo-yo igri se je Partout na začetku vzvratno začel premikati šele ob stopnji 3 ali 4, glavo je dvignil visoko v zrak, njegova hoja je bila hitra v ravni črti. Ob priklicu nazaj k človeku je bil Partout zelo skeptičen in se je velikokrat ustavil. Tako smo delali predvsem na izboljšanju prihoda nazaj. Ob priklicu konja nazaj je bila naša telesna govorica in mimika obraza sproščena, ko je Partout prišel do nas, smo mu dovolili, da je prišel v našo neposredno bližino in ga pobožali in popraskali (prijateljska igra). Vendar pa smo yo-yo igro uporabili tudi za umik Partouta iz človekovega osebnega prostora, saj se je še posebno na začetku dogajalo, da je Partout sam od sebe brez povabila vdrl v človekov osebni

prostor, stal preblizu in rinil z glavo v človeka. S povečanjem spoštovanja do človeka in pridobitvijo samozavesti se ta problem ni več pojavljal.

4.2.3.4 Valerija

Yo -yo igro je Valerija hitro osvojila, kmalu je reagirala že na stopnjo 2. Problem s premikanjem vzvratno se je ponovno pojavil v primeru, da je bil za njo kakršenkoli predmet, reakcija je bila enaka kot pri premiku vzvratno z igro ježevca in vizualno igro. Za rešitev smo tako uporabili enak pristop.

4.2.4 Igra kroženja (5)

4.2.4.1 Tajga

Pri igri kroženja se je Tajga še posebno na začetku, če smo bili na travi, ustavljala in pričela pasti travo. To smo rešili tako, da smo jo ustavili na krogu še preden se je tega domislila sama in ji pustili nekaj trenutkov za pašo. Nato smo jo zopet poslali v kroženje za krog ali dva. Skozi proces učenja smo njeno nezainteresiranost za premikanje naprej postopoma zmanjševali in nazadnje odpravili tako, da smo igro kroženja razširili. Tajgo smo naučili menjavati smeri in hode (hod, kas, galop) ter ustavljanja in hoje ritensko. Dodali smo različne ovire za preskakovanje ali pa smo ji izbrali točke počitka, do katerih je kobila zelo rada tekla. Postopoma se je tudi pri igri kroženja izboljšalo njeno spoštovanje do človekovih sugestij, tako da ni bilo več težav s prehajanjem v višje hode, le redkokdaj se je še ustavljala sama od sebe. Zelo pomembno je bilo tudi, da smo jo v kroženje poslali s pravo energijo in točnimi kretnjami, saj se kobila drugače sploh ni nikamor premaknila. S tem, ko se je človekova telesna govorica izboljšala in so človekove stopnje intenzivnosti bile kobili predstavljene bolj provokativno, je postala bolj pozorna, njen začetek kroženja pa je postal hitrejši in bolj energičen. Ko je ob uporabi kombinacij vseh naštetih pristopov in načinov motiviranja spoznala, da vse to predstavlja le igro, od katere ima tudi ona korist ter prijeten občutek, je začela sodelovati bolj voljno in celo ponujati prehode v višje hode ali skoke čez ovire sama od sebe.

4.2.4.2 Bella

V igri kroženja je problem predstavljalo pošiljanje v krog (povelje za začetek hoje v krogu) in samo kroženje. Pri pošiljanju je velikokrat naredila krožen zamah z glavo in uhlja postavila v ležeči položaj; oboje znak dominance. Med kroženjem se je navadno po treh

krogih sama od sebe vrnila nazaj brez priklica. Ko smo jo vedno znova poslali v krog je na plano prišla njena dominanca (samodejna menjava hodov, zamahovanje z glavo vstran med tekom, vlečenje...) S tem ko smo igro kroženja nekoliko nadgradili, jo naredili bolj zanimivo (uporabili daljšo vrv in ovire, menjavali hode in smeri...), se Bella ni več vračala brez priklica, postala je bolj osredotočena in manj dominantna.

4.2.4.3 Partout

V igri kroženja se je Partout, še preden je prehodil cel krog brez priklica vrnil nazaj v sredino kroga do nas. Tudi po večkratnem ponovnem pošiljanju se je vedno znova sam vrnil nazaj do nas brez priklica. Ko smo v več zaporednih lekcijah rešili problem vračanja nazaj brez priklica se je pojavila nova težava. Vsakič, ko smo ga hoteli priklicati nazaj, je trajalo, preden se je odzval na priklic in se vrnil do nas. V igri kroženja je večinoma sam od sebe prešel iz hoda v kas. Za stalno prihajanje nazaj v igri kroženja smo našli povsem logično razlago. V preteklosti je bil Partout v treningu, ki je vključeval tudi lonžiranje. Pri lonžiranju ga je človek stalno nadzoroval, spremljal s pogledom ter gnal s pomočjo biča. Tako posledično Partout ni znal prevzeti odgovornosti za ohranjanje smeri in hoda v igri kroženja. Za neodzivanje na priklic nazaj se je verjetni razlog prav tako skrival v lonžiranju, saj je konj med lonžiranjem prevzel vzorec neskončnega teka v krogih in tako posledično ni razumel, da od njega želimo le dva kroga hoje. Igra kroženja se je pri Partoutu postopoma izboljšala sama od sebe, saj se je z igranjem ostalih iger okrepilo njegovo zaupanje in samozavest, tako da se je posledično izboljšalo tudi kroženje. Med kroženjem ni bil več prestrašen, opustil je tudi stare vzorce v zvezi z premikanjem v krogu, ki jih je imel še od lonžiranja.

4.2.4.4 Valerija

Valerija se je v igri kroženja pri pošiljanju odzivala šele na stopnjo 4. Pri pošiljanju je sprva otrpnila, zatem pa se pognala naprej. Med kroženjem je sama od sebe menjavala hode in smeri. Ko smo s priklicem želeli, da pride do nas, se večinoma ni odzivala in je še naprej pospešeno nadaljevala kroženje, tudi za priklic smo morali biti zelo vztrajni in uporabiti stopnjo 4. Prav tako kot pri Partoutu, se je igra kroženja tudi pri Valeriji postopoma izboljšala sama od sebe. Z igranjem ostalih iger se je okrepilo njeno zaupanje in samozavest, tako da se je posledično izboljšalo tudi kroženje.

4.2.5 Igra bočne hoje (6)

4.2.5.1 Tajga

Tajga se je sprva ob naši sugestiji, naj se premika bočno, odreagirala prestrašeno, vendar le zaradi nerazumevanja. Očitno ni vedela kaj od nje želimo. Takoj ko je ugotovila, da želimo bočni premik, je ponovno na dan prišla že znana dominanca, ki jo je kasneje zamenjala lenobnost. Tako smo kot rešitev uporabili pristop z zadostno motivacijo; dovolili smo ji veliko počitka in razdaljo bočne hoje postopoma povečevali in izboljševali.

4.2.5.2 Bella

Pri igri bočne hoje je bila prisotna velika tendenca premikanja naprej namesto bočno. Premikanje sprednjega dela je šlo težje, s premikanjem zadnjega dela ni bilo težav. Večkrat se je zgodilo, da se je Bella med hojo bočno nenadoma obrnila naravnost naprej (s tem je pridobila moč in nadzor) ter pobegnila z vrvjo vred. Ker je igra bočne hoje v bistvu razširjena oz. nadgrajena vizualna igra je bilo pričakovano, da bo premikanje sprednjega dela bočno bolj problematično. Z izboljšanjem vizualne igre sprednjega dela, se je izboljšala tudi Bellina igra bočne hoje. Premikanje naprej namesto bočno smo preprečili tako, da smo igro bočne hoje v začetni fazi učenja izvajali pred ograjo.

4.2.5.3 Partout

Pri igri bočne hoje je Partout ob izvajanju naše sugestije, s katero smo želeli, da se prične premikati bočno, reagiral panično in prestrašeno. Očitno je bil problem tudi v ograji ki je bila pred njim, saj ga je le-ta omejevala pri njegovem begu oz. premiku naprej. Tako se je s sprednjim delom obrnil naprej in se pri tem postavil vzporedno z ograjo in na ta način želel pobegniti in se izogniti pritisku. Zato smo se premikanja bočno lotili postopoma, izmenično smo z vizualno igro sprva premikali najprej prvi in zatem še zadnji del. Po več zaporednih lekcijah je bil Partout počasi sposoben hoditi bočno ob ograji.

4.2.5.4 Valerija

V igri bočne hoje je bila Valerija zelo dobra, bočno je odlično hodila večjo razdaljo brez premikanja naprej tudi ko pred njo ni bilo ograje.

4.2.6 Igra utesnjevanja (7)

4.2.6.1 Tajga

Tajga z igro utesnjevanja ni imela težav, zelo hitro se je povsem mirno sprehodila med nami in prikolico in se brez problema tudi ustavila v prehodu med nami in prikolico. Tako smo igro utesnjevanja razširili oz. ji povečali zahtevnost na ta način, da smo Tajgo učili nalaganja na prikolico. Pri nalaganju smo uporabili tehniko približevanja in umika na ta način, da smo kobilu pripravili do tega, da je večkrat zaporedoma stopala in sestopala s prikolice, dovolili smo ji sestopiti tudi kadar je to sama želela. Ko je spoznala, da ji sestopa ne preprečujemo in je ne želimo na vsak način zadržati na prikolici, se je povečalo njeno zaupanje, strah pa je izginil. Prikolica je tako kobilu predstavljala prostor počitka na katerem se je lahko tudi dobro počutila. Kobilu smo tako brez problema naložili na prikolico, pri tem je bila mirna in samozavestna. Nalaganje na prikolico smo nato popestrili tako, da smo kobilu na prikolico nalagali direktno iz igre kroženja, ter jo pustili, da je na prikolici nekaj minut počivala. Ravno tako smo jo lahko na prikolico nalagali ritensko, kar je zahtevalo obilo koncentracije in veliko zaupanja. Zdelo se nam je, da je kobilu na koncu, ko se je ritensko povzpela na prikolico prav uživala v razgledu.

4.2.6.2 Bella

Igra utesnjevanja ni predstavljala večjih težav, Bella se je povsem mirno sprehodila med nami in prikolico in se brez problema tudi ustavila v prehodu med nami in prikolico. Igro smo tako kmalu razširili z uporabo ovir, sodov in drugih predmetov s pomočjo katerih smo izvajali utesnjevanje. Kobilu smo tudi pričeli učiti nalaganja na prikolico, pri tem smo uporabili yo-yo igro in tehniko pristopa in umika ter na ta način počasi postopoma napredovali z nalaganjem. Dosegli smo, da je kobilu s prednjima nogama (prva polovica telesa) mirno in samozavestno stala v prikolici.

4.2.6.3 Partout

Pri pošiljanju v igri utesnjevanja se je Partout odzival enako, kot v igri kroženja, v prehodu (med nami in prikolico) pa se je ustrašil in pospešil iz hoda v galop. Igro utesnjevanja smo izboljšali postopoma z veliko ponovitvami v obe smeri in dosegli, da se je Partout mirno v hodu sprehodil med nami in prikolico. Dosegli smo celo, da se je ustavil med nami in prikolico, kar predstavlja velik napredek. Problem se je pojavljal pri ustavljanju in

obračanju, saj je želel iz igre utesnjevanja preiti v igro kroženja. Iz tega razloga smo bili za ustavljanje primorani uporabiti yo-yo igro.

4.2.6.4 Valerija

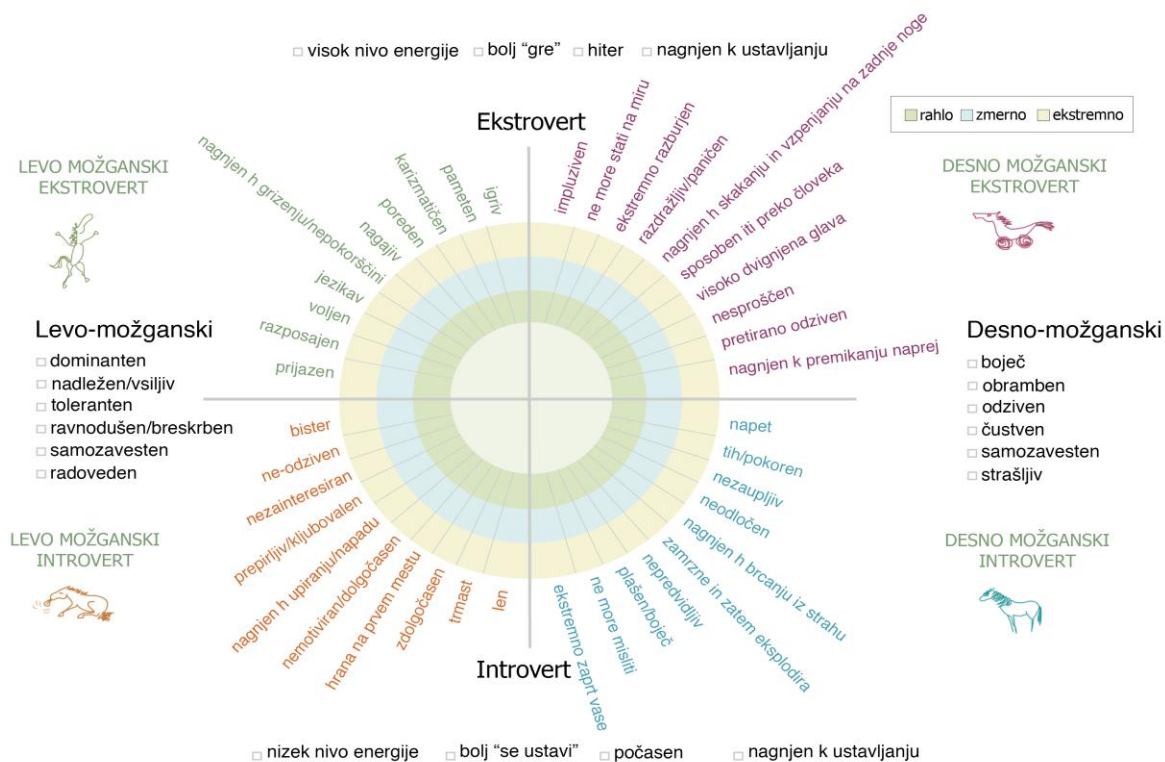
V igri utesnjevanja je Valerija pri pošiljanju odzivala enako kot v igri kroženja, v prehodu med nami in prikolico pa se je ustrašila in pospešila iz hoda v kas ali galop. Poleg tega je igro utesnjevanja pogostokrat želela nadaljevati v kroženje. Igro utesnjevanja smo izboljšali skozi več lekcij z ustavljanjem, ter pošiljanjem naprej in nazaj med nami in prikolico. Ko smo Valerijo ustavili med nami in prikolico, tako da je bil utesnjen le njen sprednji del, je mirno obstala na mestu. Če pa smo jo poizkusili ustaviti tako, da je bil stisnjen njen zadnji del, je nadaljevala s premikanjem. Tako smo ugotovili, da so problem ponovno zadnje noge. S tehniko umika in pristopa z yo-yo igro smo postopoma dosegli, da je obstala na mestu tudi ko je bil utesnjen njen zadnji del. S tem smo dosegli, da se je vedno znova mirno in samozavestno v hodu sprehodila med nami in prikolico.

4.3 OSEBNOST KONJA

S pomočjo slike 22 lahko dokaj natančno določimo osebnost našega konja in z njo povezane značilnosti. Na sliki 22 je krog z dvema črtama (vodoravna in navpična) razdeljen na štiri četrtine. Vsaka od četrtin predstavlja drugačno osebnost konja. Zgornja leva četrtina predstavlja levo-možgansko ekstrovertirano osebnost konja. Zgornja desna četrtina predstavlja desno-možgansko ekstrovertirano osebnost konja. Spodnja leva četrtina predstavlja levo-možgansko introvertirano osebnost konja. Spodnja desna četrtina pa predstavlja desno-možgansko introvertirano osebnost konja.

Shemo (Slika 22) izpolnimo tako, da za vsako lastnost (napisane so okoli kroga), ki smo jo opazili pri našem konju, v krogu naredimo pikico. Krog je sestavljen iz treh pasov. Preden s pikico označimo določeno lastnost, ki velja za našega konja moramo določiti kako močno se ta dotična lastnost izraža pri našem konju. V prvi pas kroga (rjava barva) naredimo pikico le, v primeru, da je ta lastnost ekstremno izražena. V drugi pas (modra barva) naredimo pikico v primeru, če je ta lastnost zmerno izražena. V tretji pas (zelena barva) naredimo pikico v primeru, da je ta lastnost komaj opazna. Tako na podlagi največjega števila pikic v določeni četrtini razberemo osebnost našega konja. Seveda lahko pride do tega, da je v dveh četrtinah približno enako število pikic, kar pomeni da je konj bipolaren- prevladujeta dve osebnosti. V redkih primerih se lahko tudi zgodi, da pikice

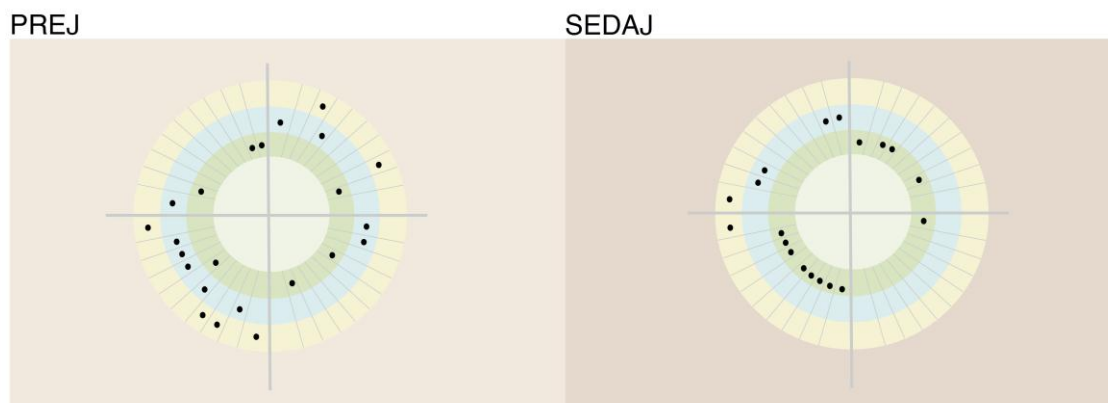
prevladujejo v treh ali v vseh štirih četrtinah. Vsemu navkljub pa je človeku izpolnitev spodnjega Parelli profila v veliko pomoč pri komunikaciji in razumevanju konja.



Slika 22: Shema za določitev osebnosti konja po metodi Parelli (Parelli, 2007)

4.3.1 Tajga

Slika 23 prikazuje spremembe določenih osebnostnih lastnosti kobile Tajge, ki so nastale po določenem obdobju igranja sedmih iger.



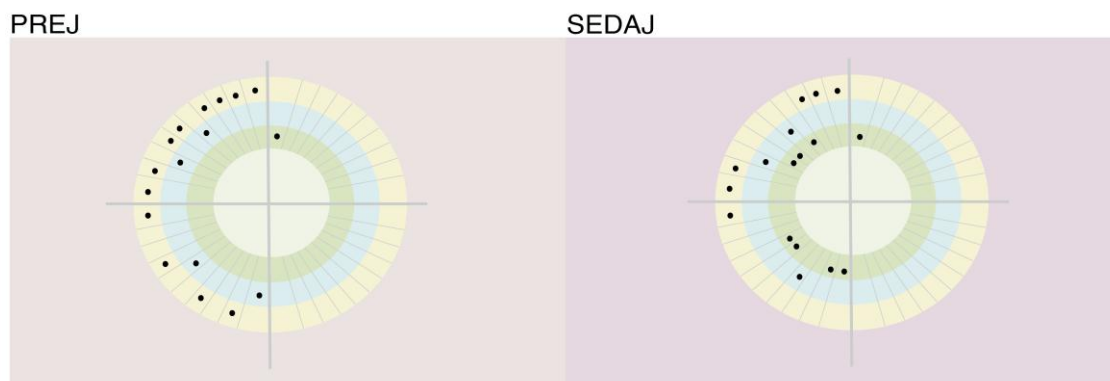
Slika 23: Parelli shema prikazuje osebnostne značilnosti kobile Tajge na začetku učenja in igranja sedmih iger in trenutno stanje

Tajga je bila na začetku do ljudi dokaj nezaupljiva. Prav tako se je v neznanem okolju obnašala prestrašeno in bila stalno na preži. Tako se je pri vodenju do maneže in v sami maneži pogostokrat ustrašila, se splašila ter pobegnila nazaj v smeri proti hlevu. Ker se je izredno bala za svoje zadnje noge, je bilo dvigovanje nog in držanje nog med nego kopit precej težavno. Pri dvigovanju prednjih nog in čiščenjem kopit je uhlja pogosto polagala nazaj in lastnico poskušala ugrizniti.

Z igranjem sedmih iger so vsi ti problemi postopoma izginili. Tajga je postala bolj samozavestna in zaupljiva do ljudi. S povečano samozavestjo je na dan prišla tudi njena dokaj dominantna narava in občasna lenoba ter nemotiviranost. Vendar smo z vnaprej premišljenim pristopom in poznavanjem psihologije konj rešili tudi problem nemotiviranosti in lenobe. Na dogajanje in dražljaje v nepoznanem okolju se skorajda ne odziva več, le občasno se še vedno pojavi trenutni strah, ki pa ob primernem človekovem odzivu hitro izgine. Z dvigovanjem in držanjem nog nima več težav. Postala je izredno pozorna in odzivna na telesno govorico človeka in mimiko obraza ter na izvajanje pritiska.

4.3.2 Bella

Slika 24 prikazuje spremembe določenih osebnostnih lastnosti kobile Belle, ki so nastale po določenem obdobju igranja sedmih iger.



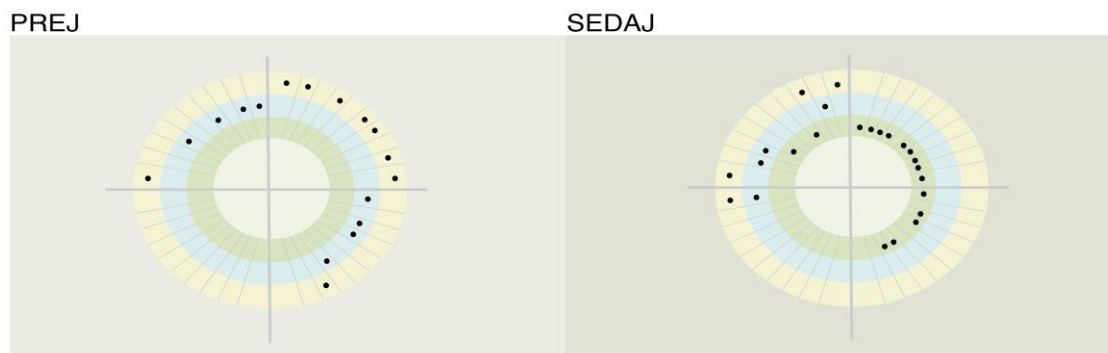
Slika 24: Parelli shema prikazuje osebnostne značilnosti kobile Belle na začetku učenja in igranja sedmih iger in trenutno stanje

Pri Belli je bilo na začetku prisotno stalno nespoštovanje in hkrati ignoriranje človeka, kar se je kazalo v ekstremni nagnjenosti h nepokorščini in kljubovalnosti (oblike obnašanja, s katerimi konj poskuša dominirati nad človekom). Nagnjena je bila k upiranju in se ni hotela voljno premikati, največ svoje pozornosti je namenjala krmii (paši). Okolici ni posvečala posebne pozornosti. Bila je zelo obrambna in se ni pustila dotikati po določenih območjih telesa (uhlja, spodnji del trebuha, vime). Problemi so bili tudi pri dvigovanju zadnjih nog med negovanjem kopit.

Z igranjem sedmih iger smo dosegli, da je Bella postala bolj vodljiva, saj se je povečalo njeno spoštovanje do človeka; postala je manj uporniška (kljubovalnost, trma, lenoba) in manj zainteresirana za krmo. Izginili so problemi z dvigovanjem zadnjih nog, tudi dotikanje uhljev, spodnjega dela trebuha in vimen ne predstavlja več problema. Ohranila in okrepila pa je svoje pozitivne attribute: prijaznost, razposajenost, igrivost, karizmatičnost in bistrost.

4.3.3 Partout

Slika 25 prikazuje spremembe določenih osebnostnih lastnosti kastrata Partouta, ki so nastale po določenem obdobju igranja sedmih iger.



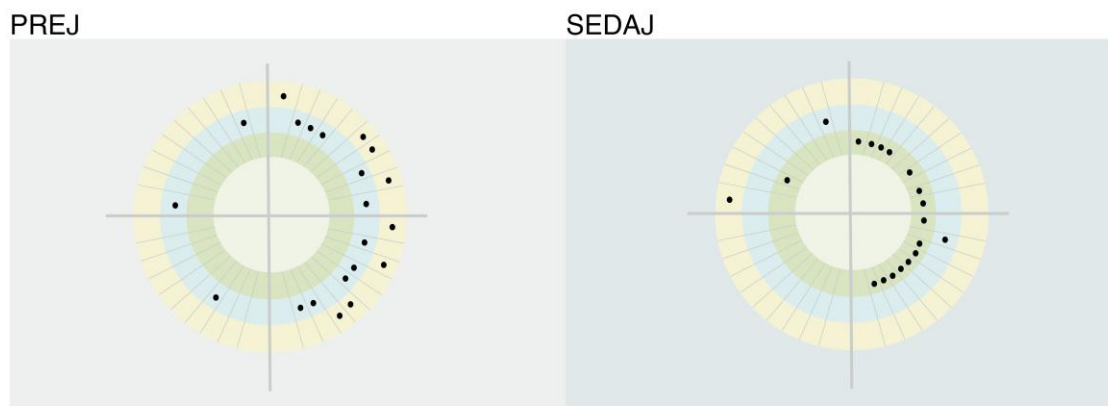
Slika 25: Parelli shema prikazuje osebnostne značilnosti kastrata Partouta na začetku učenja in igranja sedmih iger in trenutno stanje

Pri Partoutu je bila v odnosu do človeka že na začetku prisotna podrejenost in ustrežljivost vendar pa je bil zelo nagnjen h premikanju naprej (beg) in nezmožen stati na mestu. Zaradi tega ga ni bilo možno jahati na terenu, saj je s svojimi ekstremnimi reakcijami in obnašanjem ogrožal človekovo in svojo varnost. Stalno je bil osredotočen na okolico (stalno opazovanje z visoko dvignjeno glavo), posledično je bil napet in pretirano odziven na dražljaje iz okolice kot človeka. Na pritisk je bil zelo občutljiv in odziven. Težil je h nenehnemu vdiranju v človekov osebni prostor zaradi želje po bližini in zaščiti.

Z igranjem sedmih iger smo sprva jasno določili mejo človekovega osebnega prostora, saj smo Partouta ob vdoru v naš osebni prostor z yo-yo igro umaknili nazaj. Tako se je izboljšala stopnja varnosti in Partoutovo spoštovanje do človeka. Partout je sčasoma postal manj nagnjen h premikanju naprej in bolj sproščen ter pozoren na človeka, tudi manj nagnjen h ekstremnim reakcijam in pretirani odzivnosti. Ohranil, okreпил in pridobil pa je tudi attribute h katerim težimo: prijaznost, karizmatičnost, igrivost, razposajenost ter izjemno voljnost in bistrost pri sodelovanju s človekom.

4.3.4 Valerija

Slika 26 prikazuje spremembe določenih osebnostnih lastnosti kobile Valerije, ki so nastale po določenem obdobju igranja sedmih iger.



Slika 26: Parelli shema prikazuje osebnostne značilnosti kobile Valerije na začetku učenja in igranja sedmih iger in trenutno stanje

Bila je ekstremno nezaupljiva do ljudi in okolice, pozornost je v veliki meri posvečala okolici in bila stalno na preži (napeta telesna drža, visoko dvignjena glava), njeni odzivi so bili impulzivni in nepredvidljivi. Velikokrat se je na že znano okolico (predmete v okolici) in spremembe v okolici odzvala s strmenjem (široko odprte oči) in nezmožnostjo premikanja (»zamrznitev na mestu«), zatem pa pretirano in panično reakcijo (beg), ki jo največkrat imenujejo »eksplozija«. Zgodilo se je tudi, da je s svojo nepredvidljivo reakcijo ogrozila varnost človeka. Največji problem je predstavljalo nalaganje na prikolico, med katerim se je dvakrat tudi resno poškodovala. Prav tako je bila problematična med kovanjem, ravno zaradi nezaupanja do ljudi, predmetov in novih situacij.

Z igranjem sedmih iger smo dosegli, da je Valerija postala bolj samozavestna in zaupljiva ter s tem izgubila strah do ljudi in okolice (predmetov). Posledično je med igranjem postala bolj ustrezljiva, sproščena in osredotočena na človeka in naloge, zmanjšala se je njena impulzivnost in nepredvidljivost. S tem se je izboljšala tudi varnost človeka in nje same. Ohranila in okrepila pa je tudi svoje pozitivne attribute: prijaznost in voljnost.

5 RAZPRAVA IN SKLEPI

5.1 RAZPRAVA

Izkazalo se je, da smo z opazovanjem konj v izpustu, na podlagi katerega smo naredili tudi hierarhično lestvico, pravilno vnaprej predvidevali osebnost vsakega od štirih konjev, ki so bili vključeni v naš poizkus. Kot zanimivost bi lahko izpostavili ugotovitev, da sta bila oba konja (Valerija in Partout), ki smo ju opredelili kot desno možganska najnižje na hierarhični lestvici. S to ugotovitvijo lahko potrdimo logično predvidevanje, da desno-možganski konj nikakor ne more prevzeti vloge alfa živali v čredi (Parelli, 2012). Valerija in Partout sta se podredila levo-možganskim konjem, v našem primeru Belli in Tajgi.

Med igranjem prijateljske igre z različnimi neznanimi predmeti so bile reakcije vseh štirih konjev v skladu z odzivi, ki so bili predvideni glede na določeno osebnost konja. Za levo možganske konje (Bella in Tajga) v literaturi nismo zasledili nobene predpostavke, ki bi govorila o tem, da ti konji niso zelo radovedni in dovzetni za sprejemanje novih predmetov in objektov (Parelli, 2012) ter tudi, da so levo-možganski ekstrovertirani konji ob prijateljski igri z različnimi predmeti nagnjeni h grizenju le-teh, kar je potrdila Bellina reakcija ob srečanju z žogo. Za desno-možganske konje (Partout in Valerija) je bila negativna reakcija na neznan objekt (žoga) povsem pričakovana, saj se ti konji zelo hitro prestrašijo in so zelo nezaupljivi, sploh do stvari, ki jih vidijo prvič (Parelli, 2012). Tako lahko odmikanje zadnjih nog od žoge pri Partoutu ter od vrvi pri Valeriji pojasnimo kot obrambno reakcijo, ki je bila posledica strahu in nezaupanja.

Rezultati v igri ježevca so bili v Bellinem in Tajginem primeru v skladu s pričakovanimi. Bellina in Tajgina reakcija na pritisk v igri ježevca in igri gnanja je bila v skladu z njunima karakternima umestitvama, saj je za levo-možganske konje osvojitev igre ježevca ena izmed težjih stvari (Parelli, 2012). Pri levo-možganskih konjih se pogosto pojavi problem pri premikanju sprednjega dela telesa bočno ter problem pri premikanju vzvratno (igra ježevca in vizualna igra). Konj s svojim premikom vzvratno prizna podrejenost človeku. To je za levo-možganske konje izredno zahtevno, saj so v večini primerov sami vodje (Parelli, 2012) in se ne pokorijo zlahka. S ponavljanjem sedmih iger se je tako izboljšalo tudi premikanje obeh kobil vzvratno. Tudi pri Partoutu in Valeriji je bilo dobljene rezultate v igri ježevca in vizualni igri glede na njuno opredelitev osebnosti mogoče predvideti vnaprej. Kot razlog oteženega premikanja vzvratno bi lahko navedli

trditev (Parelli, 2012), da so desno-možganski konji nagnjeni h premikanju naprej in se zato posledično težje premikajo vzvratno. Zanimivo in ne v skladu s pričakovanji pa je, da se je Partout (v igri ježevca in vizualni igri prednjega dela) namesto bočno sprva premikal vzvratno. To lahko poizkusimo pojasniti s tem, da je Partout na podlagi preteklih izkušenj logično sklepal, da od njega nismo želeli premika naprej in je poskušal s tistim, kar smo ga že predhodno naučili hojo vzvratno. Poleg tega je verjetno je želel na vsak način ustreči človeku.

V yo-yo igri sta Bella in Tajga reagirali v skladu s pričakovanim glede na njuno osebnost, saj je se sestavni del yo-yo igre tudi premikanje vzvratno. Vzrok bi lahko bil enak kot pri premikanju vzvratno v igri ježevca in vizualni igri. Da krma levo-možganskim introvertiranim konjem predstavlja izredno motivacijo (Parelli, 2012) je potrdila Tajga, saj smo z občasnim nagrajevanjem s krmo njeno premikanje vzvratno precej izboljšali. Tudi Partout in Valerija sta s svojim odzivom v yo-yo igri potrdila predpostavke glede na njuno opredelitev osebnosti.

V igri kroženja so se pri Belli in Tajgi ponovno pojavile težave, ki smo jih lahko predpostavili glede na njuno opredelitev osebnosti. Levo-možganski konji se hitro naveličajo kroženja (Bella), začnejo se dolgočasiti, posledično se pričnejo upirati; menjujejo smer, se ustavljajo ali pa človeka poskušajo ustrahovati s skakanjem, dominirati z vlečenjem ven iz kroga in si izmišljati in uresničevati svoje ideje. Poleg tega se problem pojavi pri samem pošiljanju (Bella in Tajga), problem predstavlja tudi samodejno prihajanje nazaj (Bella). Za desno-možganske ekstrovertirane konje problem predstavlja priklic nazaj (Parelli, 2012), kar se je na začetku dogajalo pri Partoutu. Vendar pa v njegovem primeru ne smemo pozabiti na dejstvo, da je bil konj v preteklosti v treningu, ki je vključeval tudi lonžiranje in je zaradi tega že bil naučen določenih vzorcev, ki jih je nato v začetku povezoval z igro kroženja. Za desno-možganske introvertirane konje pa problem predstavlja samo kroženje (Parelli, 2012) kar se je zgodilo v Valerijinem primeru.

Ker je igra bočne hoje v bistvu razširjena oz. nadgrajena vizualna igra je bilo pričakovano, da se bodo pri posameznem konju po vsej verjetnosti pojavile težave s premikom tistega dela telesa, s katerim je imel problem tudi v vizualni igri. To pričakovanje potrdilo pri Belli in Partoutu. Učenje igre bočne hoje za vse konje, predvsem pa za desno-možganske,

predstavlja velik izziv (Parelli, 2012), ki navadno traja dalj časa. Za Valerijino odlično hojo bočno po vsej verjetnosti obstaja logično pojasnilo. Po pogovoru z njeno lastnico smo izvedeli, da jo je že sama dalj časa učila hoje bočno ter jo pri tem nagrajevala s krmo. To pojasni tudi Valerijino nagnjenost h premikanju bočno, saj je pogostokrat, ko ni želela izvesti določene stvari oz. ni vedela kaj od nje želimo, pričela hoditi bočno.

V igri utesnjevanja sta Valerija in Partout pokazala veliko nagnjenost h klavstrofobičnosti. Za desno-možganske konje bi bila uporaba TTouch metode še posebej primerna za pomirjanje pred nalaganjem konja na prikolico, kar je ugotovila Žilavec (2007). V Valerijinem primeru smo po pogovoru z lastnico izvedeli, da je imela kobila v preteklosti zelo slabe izkušnje s prikolico, saj se je enkrat ob nalaganju na prikolico celo poškodovala. Negativne občutke v zvezi s prikolico si je zapomnila in v skladu s tem v igri utesnjevanja tudi reagirala. Za Bello in Tajgo igra utesnjevanja ni predstavljala posebnega izziva, zato smo igro utesnjevanja razširili kar z nalaganjem na prikolico. Tako smo jima postavili nov, težji izziv, saj prikolica konja utesnjuje od spodaj, s strani, od zgoraj in spredaj ter tudi od zadaj.

Z vsemi štirimi konji smo med igranjem sedmih iger vzpostavili kakovosten odnos z jasno obojestransko komunikacijo, ki je temeljila na poznavanju psihologije konj. Vsakemu konju posebej smo glede na njihovo osebnost namenili drugačen-prilagojen pristop. Neželene lastnosti, ki so bile pri posameznih konjih ekstremno izražene smo omilili vsaj za eno stopnjo ter ohranili in izboljšali njihove pozitivne attribute ter spodbudili razvoj novih.

5.2 SKLEPI

- Že samo z opazovanjem konjev v ograjenem prostoru, kjer se konji prosto gibajo in imajo možnost medsebojne interakcije, smo pravilno predvideli osebnost konjev po metodi Parelli.
- S poznavanjem in učenjem psihologije konj smo svet videli s konjeve perspektive; dojeli konjeve prioritete in razumeli vzroke njegovih odzivov in reakcij ter bili sposobni poiskati logično rešitev vsakega problema.

- S poznavanjem in igranjem sedmih iger smo dosegli učinkovito obojestransko komunikacijo, ki je temeljila na razumevanju in vzpostavitvi partnerskega odnosa ter zagotovila optimalni napredek v odnosu človek-konj.
- S prilagojenim načinom dela glede na konjevo osebnost smo vse ekstremno izražene neželene lastnosti pri vsakemu konju omilili vsaj za eno stopnjo.

6 POVZETEK

Namen diplomske naloge je bil predstaviti del Parelli naravnega konjarstva, ki zajema delo s konjem (na vrvi) na tleh. Na podlagi poznavanja psihologije konja in dela s konjem je bil cilj najprej določiti osebnost posameznega konja ter zatem prikazati prilagojen način dela glede na določeno osebnost konja.

V obdobju treh mesecev (od marca do maja 2012) smo izvedli poizkus, v katerega smo vključili štiri konje različnih pasem, starosti in različnih osebnosti. Z opazovanjem konjev med pašo smo določili konjevo osebnost in izbrali štiri konje z različnimi osebnostmi. Igranje in učenje sedmih iger smo z izbranimi konji prakticirali različno dolgo, posamezni konji so tako bili na različnih stopnjah znanja. Med igranjem sedmih iger po metodi Parelli smo še dodatno potrdili določeno osebnostno opredelitev, ter njihove reakcije in odzive poskušali pojasniti tudi na podlagi njihovih osebnosti.

Izkazalo se je, da smo z opazovanjem konj v izpustu pravilno predvideli osebnost vsakega od štirih konjev, ki so bili vključeni v naš poizkus. S poznavanjem in učenjem psihologije konj smo svet videli s konjeve perspektive; dojeli konjeve prioritete in razumeli vzroke njegovih odzivov in reakcij ter bili sposobni poiskati logično rešitev vsakega problema.

Z igranjem sedmih iger smo dosegli učinkovito obojestransko komunikacijo, ki je temeljila na razumevanju in vzpostavitvi partnerskega odnosa ter zagotovila optimalni napredek v odnosu človek-konj. Prav tako smo s prilagojenim načinom dela na tleh glede na konjevo osebnost vse ekstremno izražene neželene lastnosti pri vsakemu konju omilili vsaj za eno stopnjo.

7 VIRI

- Miller R. M. 1999. Understanding the ancient secrets of the horse's mind. Neenah, The Russell Meerdink Co., Ltd: 138 str
- Miller R. M., Lamb R., 2005. The revolution in horsemanship and what it means to mankind. Connecticut, The Lyons press: 354 str.
- Parelli L. 2004. The mutual responsibilities of the horse & human. Savvy times, 2: 4-8, 2: 23-25
<http://www.parellisavvyclub.com/Download?id=2&type=B> (5.apr.2012)
- Parelli L. 2007. Parelli Horsenality profile. Savvy Times, 16: 26-32
<http://www.parellisavvyclub.com/Download?id=51&type=B> (28.jun.2012)
- Parelli L. 2012. What horsenality teaches us. Savvy Times, 36: 66-68
<http://www.parellisavvyclub.com/PageManager?page=Savvy%20Times&id=163> (28.avg.2012)
- Parelli natural horse-man-ship. The Eight Principles....2000a. Parelli Natural Horse-man-ship
<http://www.parellisavvyclub.com/Download?id=418&type=D> (11.apr.2012)
- Parelli natural horse-man-ship. Reverse psychology & lateral thinking...2000b. Parelli Natural Horse-man-ship
<http://www.parellisavvyclub.com/Download?id=422&type=D> (11.apr.2012)
- Parelli natural horse-man-ship. Aggressive vs. Assertive....2000c. Parelli Natural Horse-man-ship
<http://www.parellisavvyclub.com/Download?id=420&type=D> (10.apr.2012)
- Parelli natural horse-man-ship. Understanding Equine psychology....2000d. Parelli Natural Horse-man-ship
<http://www.parellisavvyclub.com/Download?id=426&type=D> (11.apr.2012)
- Parelli Natural Horsemanship. 2012a. Pat and Linda Parelli
<http://www.parellinaturalhorsetraining.com/pat-and-linda-parelli-natural-horse-trainers/> (2.apr.2012)
- Parelli natural horse-man-ship. Horsenality-Personality of Horses. 2012b. Parelli Natural Horse-man-ship
<http://www.parellinaturalhorsetraining.com/horsenality-horses/> (28.jun.2012)
- Pocket guide 2. 2004. Parelli Natural Horse-man-ship
<http://www.parelliconnect.com/lessons/content/4> (5.apr.2012)
- Pocket guide 3. 2004. Parelli Natural Horse-man-ship
<http://www.parelliconnect.com/lessons/content/5> (6.apr.2012)

<http://www.parelliconnect.com/lessons/content/6> (7.apr.2012)

Pocket guide 5. 2004. Parelli Natural Horse-man-ship

<http://www.parelliconnect.com/lessons/content/7> (13.apr.2012)

<http://www.parelliconnect.com/lessons/start/8> (13.apr.2012)

<http://www.parelliconnect.com/lessons/content/9> (14.apr.2012)

Theory guide. 2004. Parelli Natural Horse-man-ship

<http://www.parellisavvyclub.com/Download?id=426&type=D> (10.apr.2012)

Žilavec R. 2007. Diplomsko delo. Vpliv človekovega ravnanja na obnašanje konjev. Ljubljana, Biotehniška fakulteta, Oddelek za zootehniko: 28str.

ZAHVALA

Največja zahvala gre prijateljici Tjaši Ježek, ki je ogromno pripomogla k nastanku te diplomske naloge. Zahvaljujem se ji za vso pomoč, trud in koristne nasvete, ki sem jih prejela v času izdelave diplomskega dela.

Zahvaljujem se mentorju prof. dr. Ivanu Štuhec, doc. Klemnu Potočniku in prof. dr. Antoniji Holcman.

Iskrena hvala prijateljem Tini Medvešček, Konstantinu A. Rebeku in Jaku Cerarju, ki so prav tako prispevali pomemben del v tej diplomski nalogi.

Zahvaljujem se prijateljici Sanji Milošević-Grujović, vsem ostalim prijateljem ter svoji družini za podporo in spodbudo.

Zahvaljujem se ga. Sabini Knehtl za vso pomoč in razumevanje v času študija.

UNIVERZA V LJUBLJANI
BIOTEHNIŠKA FAKULTETA
ODDELEK ZA ZOOTEHNIKO

Sara JURCA

**KONJEM NARAVEN NAČIN UČENJA PO METODI
PARELLI**

DIPLOMSKO DELO

Univerzitetni študij

Ljubljana, 2012