Oorspronkelijke titel:
Brain Games for Cats

Oorspronkelijk uitgegeven in Groot-Brittannië in 2016 door Interpet Publishing
© Interpet Publishing Ltd. 2016
Redactie: Philip de Ste. Croix
Ontwerp: Philip Clucas
Fotografie: Roddy Paine
Kattentrainer: Sue Ottmann
Productiemanagement: Consortium, Suffolk

Nederlandstalige uitgave:
© 2017 Veltman Uitgevers, Utrecht
Vertaling: Ellen Hosmar/Vitataal
Redactie en productie: Vitataal, Feerwerd
Opmaak: De ZrIJ, Maarssen
Omslagontwerp: Fenatic, Oostwold

ISBN 978 90 483 1423 2

Alle rechten voorbehouden

Voor meer informatie:
www.veltman-uitgevers.nl

Deze uitgave is met de grootst mogelijke zorgvuldigheid samengesteld. Noch de maker noch de uitgever stelt zich aansprakelijk voor eventuele schade als gevolg van eventuele onjuistheden en/of onvolledigheden in deze uitgave.

Hoofdstuk **EEN**

begrijp uw kat

Vroeger en nu 8
Zintuigen 10
Het nut van 'spelen' 12
Belangrijke ervaringen 13
Hoe leert uw kat? 14



INHOUD

DEEL 1: VOORBEREIDEN OP SPELLETJES **6**

Hoofdstuk **TWEE**

voorbereiding op spelletjes

Wanneer kan een kitten beginnen? 16

Welke spelletjes kunnen katten doen? 16

Soorten spel 17

Zijn spelletjes veilig? 18

Oorzaken voor desinteresse 19

Spelen alleen kittens? 20

Individuele voorkeuren 20

Spelletjes horen leuk te zijn 23

Vinden jullie het allebei leuk? 25

Hoofdstuk **DRIE**

wat heeft u nodig voor spelletjes?

Het belang van beloningen 26

Een beloning kiezen 26

Opties 27

Reageren op fouten 29

Speelgedrag stimuleren 30

Benodigdheden 32

Clickertraining 33

Targettraining 34

Wat kan een target zijn? 34

Beginnen 35

Target veranderen 35

Problemen tijdens het spelen 36

Angst 36

Sproeien op voorwerpen 36

Bijten 37

Nagels gebruiken 37

Spelaanwijzingen 39



VERVOLG OP BLZ. 4-5 ▶

DEEL 2: TIJD VOOR DE SPELLETJES 40

Hoofdstuk **VIER**

spellen voor passieve katten

Zit poes 42

Platte kat! 44

Sta op 46

Kom! 46

Poot geven 48

Zwaaien! 50

Rechtop staan 50

Omrollen 52



Hoofdstuk **VIJF**

spellen voor actieve katten

Rondje! 54

Spring! 56

Hindernis 58

Door de hoepel 60

Pingpongspel 61

Behendigheid 62

Achtje maken 64

Relaxed achtje 65

Hoofdstuk **ZES**

Creatieve spellen

Kat in 't bakkie 66

Kattenkasteel 68

Grabbelton 70

Surprisedoos 70

Smulrol 72

Voerdispenser 74

Hoofdstuk **ZEVEN**

Spellen voor de tuin of kattenren

Verstoppertje 76

Hapjes zoeken 78

Kattenbelletjes 78

Klimrek 80

Piñatapret 82

Over de brug 84



Hoofdstuk **ACHT**

Spellen voor extraverte katten

Aantikken 86

In de reismand 88

Roomservice! 90

Recht voor je neus 92

Leg je erbij neer 94



Opmerking van de auteur

Spelletjes zijn bedoeld voor alle katten, maar voor het gemak heb ik besloten om de katten in de spelbeschrijvingen als mannelijk aan te duiden. Dit betekent niet dat de spelletjes niet geschikt zouden zijn voor vrouwelijke katten.

HOOFDSTUK 2

VOORBEREIDING OP SPELLETJES

WANNEER KAN EEN KITTEN BEGINNEN?

Zodra een kitten wakker is, denkt hij vrijwel alleen maar aan spelen. Deze behoefte aan spelen is de eerste vier maanden heel groot en stabiliseert zich daarna tot een bepaald niveau. Vanaf dat moment verschilt de behoefte aan spelen per kat, al blijven de meeste katten hun hele leven in meer of mindere mate spelen. Hoelang uw kat gefocust wil blijven op het spelen hangt af van zijn leeftijd en van zijn ervaring met het spelen en trainen met u. Begin al vroeg met het spelen met uw kitten, zodat er een dagelijkse routine ontstaat en hij genoeg zelfvertrouwen krijgt om nieuwe dingen uit te proberen. U kunt hem waarschijnlijk niet meteen ingewikkelde dingen laten doen, maar als u al vroeg begint, heeft u een geweldige gelegenheid om spelletjes een vast onderdeel van zijn dagelijks leven te maken.



BOVEN Maak gebruik van de natuurlijke speelbehoefte van uw kitten, zodat hij eraan gewend raakt om met u te spelen.

Het spelletje begint pas echt wanneer de bal beweegt.



BOVEN Een spel met een bewegend speeltje wordt vaak een jacht waarbij het speeltje wordt besprongen en 'gedood'.

WELKE SPELLETJES KUNNEN KATTEN DOEN?

Bij speeltjes voor katten denken we vaak aan een muisje van vilt of een bolletje wol. Veel katten krijgen alleen deze opties aangeboden, vooral als ze al iets ouder zijn. Deze situatie is in de afgelopen jaren echter veranderd en het gevarieerde aanbod aan

Rassenverschillen Hoewel onze huiskatten bij lange na niet zo'n grote variatie vertonen als honden, zijn er wel degelijk verschillen tussen kattenrassen en dat kan invloed hebben op welke soorten spelletjes uw kat leuk vindt. Beoordeel een kat echter nooit alleen op het ras, want binnen elk ras bestaat er een sterke variatie aan persoonlijkheden en vaardigheden. Toch zijn sommige rassen in het algemeen wel geschikter voor bepaalde activiteiten dan andere.





BOVEN Bengalen zijn atletisch en elegant, en houden van snelle spelletjes met veel interactie.



Perzen staan bekend om hun serene temperament.

BOVEN Perzen zijn van nature niet heel energiek, zoals Bengalen. Kies dus de wat rustigere spelletjes om ze bezig te houden.

De energieke, sociaal veeleisende en atletische Bengalen zijn waarschijnlijk goed in de meeste spelletjes die in dit boek staan. Voor veel eigenaren is het essentieel dat ze de energie en levenslust van hun Bengaal in goede banen leiden met een reeks geschikte spelletjes. Het andere uiterste zijn de rustigere Perzen. U hoeft actieve spelletjes niet volledig uit te sluiten (het zijn tenslotte nog steeds katten), maar dit ras, dat erg sociaal is, houdt vaak meer van spelletjes die gerichte aandacht vereisen, in plaats van bijvoorbeeld klimmen. Rassen als de Bengaal en Turkse Van zijn doorgaans gek op water. Ze rennen bijvoorbeeld naar de gootsteen als de kraan wordt opengezet, spelen met bakjes

HOOFDSTUK 5

BEHENDIGHEID

Als uw kat op commando op een stoel en door een hoepel kan springen, kunt u hem gemakkelijk op en over andere objecten laten springen. Door verschillende hindernissen op verschillende hoogten te plaatsen, kunt u een klein behendigheidsparcours maken voor uw kat. Katten zijn van nature goed in deze activiteit en zolang uw kat veilig is en zijn lichamelijke en geestelijke capaciteiten niet overschrijdt, kunt u allerlei voorwerpen die u al in uw huis heeft gebruiken voor dit leuke spel. Hoe graag hij mee wil doen, hangt af van zijn humeur en karakter, maar actieve katten zijn er doorgaans gek op!



LINKS Laat uw kat aan onbekende voorwerpen wennen, voordat u ze voor dit spel gebruikt.



INTERACTIEF SPEL

Kat en eigenaar

LOCATIE	Katten hebben geen lange aanloop nodig om te springen, dus is vrijwel elke ruimte met een niet-gladde ondergrond geschikt
NIVEAU	☆☆☆ **Goede breintraining**
NODIG	Allerlei voorwerpen zijn geschikt voor dit parcours



1 Begin met lage, eenvoudige hindernissen en ga pas verder met complexe en gecombineerde hindernissen als uw kat voldoende zelfvertrouwen heeft.



2 Volg de aanwijzingen op blz. 58-61 om uw kat te laten wennen aan het springen over voorwerpen.

3 Om twee of meer hindernissen te combineren gaat u na de eerste hindernis meteen verder met de volgende. Beloon hem royaal als hij over de tweede hindernis springt, zodat hij het de moeite waard vindt om extra moeite te doen.

4 Probeer dit spel uit te breiden met andere fysieke uitdagingen. Laat hem bijvoorbeeld op een hoge krabpaal klimmen, door een kattentunnel rennen of tussen de poten van een stoel of krukje door slalommen. Na verloop van tijd kunt u een heel leuk, stimulerend en opwindend spel creëren. Sommige katten zijn zo goed in deze activiteit dat hun eigenaren ze laten meedoen aan behendigheidswedstrijden. Mensen die denken dat behendigheidsspelletjes alleen voor honden zijn, hebben het mis!

Blijf uw kat prijzen en belonen als u een tweede hindernis introduceert. Hij moet heel gemotiveerd zijn om door te gaan.



Missie geslaagd – tijd voor een beloning.





