

---

## Flytta framdelen - arrangera miljö

Här får du se ett exempel på hur vi kan arrangera och tillrättalägga miljön för att få fram ett beteende. När vi väl har beteendet på plats kan vi sätta en signal på den. Det är viktigt att förstå att det inte är signalen som framkallar beteendet, beteendet finns redan i sin miljöarrangemang, men vi kopplar den till en signal så att beteendet även kan fungera utan miljöarrangemanget senare.

På filmen ser vi Hanne och hennes häst Reifur. Detta är inte första gången de tränar detta, men i filmen ser vi hur övningen byggs upp på ett jättefint sätt!

- Häst äter på tre olika tunnor och kan självständigt röra sig emellan när godis finns på plats
- Tunnorna flyttas så att en framdelsflyttning är det lättaste sättet att komma till nästa tunna
- Människa klickar när hästen flyttar framhovarna, belöning finns redan på nästa tunna
- Människa är i position vid sidan om hästen
- Människa börjar tillägga signalen samtidigt som hästen flyttar sig (finger pekar mot bog)
- Tunnorna är nu "tomma", häst rör sig mot tunna, klick och godis läggs på tunna
- Som ovan + signal

Nästa steg blir att byta ut tunnorna mot en annan pryl och se om signalen kan börja fungera för att få framdelsflyttningar i en annan miljösetting. Vi kan då flytta om prylarna lite allt eftersom så vi fortfarande får rätt beteende (framdelsflyttning) men utan tunnorna.

<https://youtu.be/vLQJI7F5OSg>