

**Mentalbeskrivelse for**  
**Fujiyama´s Flüéla**  
**BERLIN JGSG-2003, AK**



**Dato:** 12-10-2003

**Sted:** BK - Gruppe Slangerup

[Grafik](#)

Testmodel			Beskrivelse
1a Kontakt	4	4	Tager selvstændigt kontakt eller når føreren tager kontakt. Balanceret.
1b Håndtering	4	4	Følger med uden besvær
1c Håndtering	4	5	Lader sig villigt håndtere
2a Leg - engagement	4	3	Leger - starter langsomt. Bliver aktiv
2b Leg - greb	4	2	Griber ikke straks. Snuser først til objektet
2c Leg - træk	4	2	Holder forsigtigt fast. Slipper og/eller trækker ikke
3a Jagt - fart 1. gennemløb	4	2	Starter, men afbryder. Fuldfører ikke
3a Jagt - fart 2. gennemløb	4	3	Når frem. Starter langsomt. Farten øges under forløbet
3b Jagt - fangst 1. Gennemløb	5	1	Overser bevidst. Når ikke frem til byttet
3b Jagt - fangst 2. Gennemløb	5	2	Tager ikke byttet. Snuser ikke til byttet
4 Aktivitetsniveau	3	3	Går rundt. Evt. snuser, spiser græs eller bider i pinde under forløbet
5a Overraskelse - skræk	2	2	Stopper og dukker sig
5b Overraskelse - trusler/angreb	2	3	Mere end to trusselhandlinger eller vedvarende trusler
5c Overraskelse - nysgerrighed	4	1	Går frem til dukken, når dukken er lagt ned. Går ikke frem
5d Overraskelse - afreaktion	1	1	Ingen undvigemanøvre
6a Lyd - skræk	2	1	Stopper - kort stop. Ingen undvigelser
6b Lyd - nysgerrighed	5	1	Går frem til pladen, når føreren rører ved pladen. Går ikke frem
6c Lyd - afreaktion	1	1	Ingen undvigemanøvre
7a Spøgelser - skræk	1	2	En eller to flugthandlinger
7b Spøgelser - trusler/aggressivitet	3	3	Mere end to eller vedvarende trusler i en del af forløbet
7c Spøgelse 1 afreaktion	5	1	Går frem til figuranten, når figuranten er demaskeret. Kommer ikke frem
7c Spøgelse 2 afreaktion	5	5	Går frem til figuranten uden hjælp, evt. med lav kropsholdning
8 Skarp lyd	1	2	Reaktionen forsvinder efter de første skud. Afbryder, men genoptager tidligere aktivitet