

Mentalbeskrivelse for Kulsvierkrogen's Artemis



Dato: **22.10.2011**

Sted: **BK Gr. Slangerup**

[Grafik](#)

Testmodel		Beskrivelse
1a Kontakt	4 5	Påtrængende kontakt - anledning mangler - kan evt. hoppe og gø
1b Håndtering	4 5	Følger villigt med
1c Håndtering	4 4	Lader sig håndtere
2a Leg - engagement	4 4	Leger aktivt. Starter hurtigt
2b Leg - greb	4 3	Griber forsigtigt eller nipper i objektet
2c Leg - træk	4 3	Holder fast. Trækker en del. Slipper evt. og tager fat igen
3a Jagt - fart 1. gennemløb	4 1	Starter ikke
3a Jagt - fart 2. gennemløb	4 2	Starter, men afbryder. Fuldfører ikke
3b Jagt - fangst 1. Gennemløb	5 1	Overser bevidst. Når ikke frem til byttet
3b Jagt - fangst 2. Gennemløb	5 1	Overser bevidst. Når ikke frem til byttet
4 Aktivitetsniveau	2 4	Skifter hurtigt aktivitet, graver, bider i pinde, springer op
5a Overraskelse - skræk	2 3	Undvigemanøvre (uden at vende sig bort)
5b Overraskelse - trusler/angreb	2 2	En eller to trusselhandlinger
5c Overraskelse - nysgerrighed	4 4	Går frem til dukken, når føreren er gået halvt frem
5d Overraskelse - afreaktion	1 1	Ingen undvigemanøvre
6a Lyd - skræk	2 1	Stopper - kort stop. Ingen undvigelser
6b Lyd - nysgerrighed	5 5	Går frem uden hjælp, evt. med lav kropsholdning
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 3	Går frem til figuranten, når fører står ved figuranten
7c Spøgelse 2 afreaktion	5 5	Går frem til figuranten uden hjælp, evt. med lav kropsholdning
8 Skarp lyd	1 1	Viser sig ikke berørt. Hurtig kontrol siden uberørt