

Игры для кошки в квартире: охота, паузы и простые предметы



Домашние животные:
уход, поведение и жизнь с питомцем



ОХОТА:
игровые
последовательности



ПАУЗЫ:
восстановление
и спокойствие



**ПРОСТЫЕ
ПРЕДМЕТЫ:**
игрушки
из дома



Ротация:
чередование
интереса



БЕЗОПАСНОСТЬ:
проверка дома
и комфорт

Анна Бережина

Игры для кошки в квартире: охота, паузы и простые предметы

<https://litres.ru/74191898>

SelfPub; 2026

Аннотация

В небольшой квартире кошке часто предлагают либо бесконечную погоню, либо очередную новую игрушку. Эта книга показывает другой подход: короткую охотничью последовательность с обнаружением, преследованием, захватом, паузой и понятным окончанием.

Внутри 26 практических модулей для коридора, дверного проёма, коробок, бумаги, картона, ткани, окна и ротации предметов. Каждый модуль содержит наблюдаемый сигнал, подготовку, ход игры, точку паузы, завершение, правила безопасности, варианты адаптации и признаки остановки. Есть решения для вечерней активности, малого пространства, осторожной и пожилой кошки, двух животных, гостей и дней восстановления.

Дополнительно даны семидневный старт, четыре недельных режима, журнал наблюдений, конструктор собственной игры и

протокол после перевозбуждения. Книга адресована владельцам, которым важны выбор кошки, безопасные простые предметы и возможность открыть нужный сценарий по конкретной домашней ситуации.

Содержание

Введение. Домашняя игра как короткая завершённая охота	5
Четыре фазы полезной игровой сессии	7
Сигналы готовности и перегрузки	8
Общая проверка безопасности	9
Общий протокол запуска, паузы и завершения	10
Как выбирать модуль	11
Практический навигатор по ситуациям	12
Кошка требует активности вечером	13
Кошка мало играет	14
В квартире почти нет свободного места	15
Кошка остаётся одна	16
В доме две кошки	17
Кошка боится нового	18
Часть I. Охота в малом пространствеМодуль 1.	19
Коридорная дорожка с исчезающей добычей	
Модуль 2. Засада у дверного проёма	22
Конец ознакомительного фрагмента.	23

Анна Бережина

Игры для кошки в квартире: охота, паузы и простые предметы

Введение. Домашняя игра как короткая завершённая охота

Кошке в квартире не нужен бесконечный поток новых игрушек. Гораздо важнее возможность заметить «добычу», подкрасться, выбрать момент, сделать короткий рывок, поймать предмет и затем успокоиться. Хорошая игра не требует постоянной скорости и попыток утомить кошку любой ценой. Важнее последовательность, паузы, безопасная поимка и понятное окончание.

В этой книге собраны двадцать шесть практических модулей, которые подходят в том числе для совсем небольшой квартиры. Они рассчитаны на разные ситуации: вечерний всплеск энергии, тесное пространство, осторожность, одиночество, интерес к окну, игры с коробками, бумагой и тканью, ротацию предметов, совместную жизнь двух кошек и дни, когда стимуляцию лучше снизить. Каждый модуль мож-

но использовать отдельно. Для начала выберите один вариант и меняйте только один параметр за раз: место, скорость, поверхность, время суток или предмет.

Игра не заменяет ветеринарную помощь, подходящую среду, сон, питание, воду, чистый лоток, укрытия и спокойные отношения с людьми и животными. Если кошка внезапно перестала играть, отказывается от еды, хромот, болезненно реагирует на прикосновения, тяжело дышит после небольшой нагрузки, проявляет непривычную агрессию или сильный страх, сначала обратитесь к ветеринарному специалисту. Игра не должна маскировать боль, болезнь или серьёзный конфликт.

Четыре фазы полезной игровой сессии

1. **Обнаружение.** Игрушка появляется у края коробки, за ножкой стула, под складкой ткани или в дверном проёме. Она не движется прямо в морду кошке.

2. **Преследование.** Добыча перемещается короткими отрезками и регулярно замирает. У кошки остаётся время наблюдать, красться и выбирать момент.

3. **Захват.** Кошке дают физически поймать предмет, прижать его лапами, удержать или коротко покусать безопасную крупную часть.

4. **Завершение.** Движения становятся короче и медленнее. После последней поимки игрушка «сдаётся», затем убирается, если она не предназначена для самостоятельного использования.

Пауза не означает, что игра не удалась. Кошка может отвернуться, умыться, присесть или несколько секунд смотреть на край укрытия. Это нормальная часть саморегуляции. Не заполняйте движением каждую секунду.

Сигналы готовности и перегрузки

Готовность к игре заметна по тому, как кошка следит за предметом, переносит вес на задние лапы, выглядывает из-за угла, делает короткий выпад, касается игрушки и возвращается. У спокойной или пожилой кошки интерес иногда выражается только взглядом, поворотом ушей и одним точным движением лапы.

Темп лучше снизить, если хвост начинает резко хлестать, уши разворачиваются в стороны или назад, движения становятся беспорядочными, кошка переключается на руки и ноги, не отпускает предмет, тяжело дышит или бросается на другую кошку. В такой момент добыча должна замереть и стать доступной для последнего захвата. Затем не шумите и оставьте свободный путь к месту отдыха.

Общая проверка безопасности

Перед каждой сессией проверьте пол и предметы. Рядом не должно быть иголок, скоб, резинок для волос, ниток, лески, проволоки, мелких пластиковых деталей, осколков и липкой ленты. Бумажный пакет используют только без ручек. Коробка должна быть сухой, устойчивой, без скоб и острых краёв.

Удочки, верёвки, ленты, пряжу и игрушки с перьями используйте только под присмотром и сразу убирайте. Игрушку не раскручивают над головой кошки и не направляют в глаза. Лазер не должен быть единственной игрой. Если вы всё же его используете, завершите сессию безопасным предметом, который кошка сможет поймать. Нельзя светить в глаза и провоцировать прыжки на опасную высоту.

Самостоятельная игрушка должна быть достаточно крупной, прочной, без шнуров, щелей для застревания и легко отделяемых частей. Даже знакомый предмет убирают, если он потрескался, распустился, стал липким, намок или начал разрушаться.

Общий протокол запуска, паузы и завершения

Перед любым модулем освободите маршрут, закрепите двери и оставьте кошке хотя бы один свободный путь отхода. Не будите её ради игры, не переносите на площадку и не подносите предмет к морде. Покажите начальный сигнал один раз, затем ждите. Если кошка не включается, закончите сессию без уговоров и повторных проверок.

Во время совместной охоты чередуйте короткие движения и неподвижность. Не выдёргивайте уже пойманную игрушку: ослабьте натяжение и дайте кошке удержать безопасную крупную часть. В каждом модуле указано, где сделать паузу и как закончить. Эти указания важнее желания выполнить все шаги. Если кошка отвернулась, ушла, начала умываться или выбрала отдых, это может быть естественным окончанием.

В модулях поиска, наблюдения и ротации погоня не обязательна. Результатом может быть спокойное исследование, выбор одного предмета, смена точки отдыха или отсутствие интереса. Не превращайте такие модули в активную охоту только ради заметной реакции.

Как выбирать модуль

Для малой площади подходят модули 1–6. Для вечерней энергии — 7–10. Для бумаги, картона и ткани — 11–16. Для одиночества, окон и ротации — 17–21. Для осторожной кошки, двух животных, гостей и восстановительных дней — 22–26.

Оценивайте не количество прыжков, а качество всей последовательности. Хороший результат — кошка замечает предмет, делает осмысленную паузу, может поймать добычу и после игры переключается на умывание, еду по режиму, спокойный обход территории или сон.

Практический навигатор по ситуациям

Один и тот же предмет может выполнять разные функции. Коробка бывает убежищем, засадой, ориентиром маршрута или спокойным местом сна. Бумага даёт шорох, обозначает границу на полу или служит плоской добычей. Поэтому выбирать стоит не «лучшую игрушку», а текущую задачу.

Кошка требует активности вечером

Начните с модулей 7–9. Проведите сессию до того, как люди начнут готовиться ко сну. Смотрите, насколько легко кошка после игры успокаивается, а не считайте прыжки. Если после игры кошка становится ещё более возбуждённой, уменьшите прямой бег, увеличьте скрытые движения и закончите раньше.

Постоянная ночная вокализация и резкие изменения активности, аппетита или сна не обязательно означают скуку. Сначала проверьте здоровье, режим, доступ к ресурсам и изменения в доме.

Кошка мало играет

Подойдут модули 2, 6, 10, 19, 22 и 26. Проверьте время суток, поверхность, шум и наличие укрытия. Не повышайте громкость и скорость ради реакции. У некоторых кошек охота выражается долгим взглядом, поворотом ушей и одним точным движением.

Резкая потеря интереса вместе с изменениями аппетита, движения, сна или общения — повод проверить состояние кошки, а не настойчивее предлагать игрушки.

В квартире почти нет свободного места

Используйте границы, а не длину: дверной проём, коробку с двумя выходами, бумажные острова, низкую панель, полотенечный холм. Метровая траектория с исчезновением, паузой и поимкой часто содержательнее длинной гонки.

Кошка остаётся одна

Главное — безопасная среда, обзор, укрытия, вода, чистый лоток и предсказуемый режим. Модули 17–21 добавляют выбор, но не требуют постоянной активности. То, что кошка спит значительную часть спокойного дня, нормально.

Предметы со шнурами, перьями, мелкими частями и неизвестной прочностью не оставляют без присмотра. Первые несколько использований любого нового объекта проходят рядом с человеком.

В доме две кошки

Не оценивайте интерес группы по самой активной кошке. У каждой должны быть собственная дистанция, путь отхода и возможность закончить игру. Если одна блокирует другую, разделите пространство или время. Игрушка не должна быть единственным ценным ресурсом в узком проходе.

Кошка боится нового

Не начинайте с новой сложной конструкции. Используйте знакомую игрушку, дальнюю траекторию и одно изменение за раз. Не пытайтесь ускорить привыкание, приближая предмет к кошке. Отказ — допустимый ответ.

Часть I. Охота в малом пространстве

Модуль 1.

Коридорная дорожка с исчезающей добычей

Ситуация и сигнал

В квартире мало свободного пола, но есть прямой коридор или проход между комнатами. Кошка сама использует его для коротких забегов, а обычное махание игрушкой быстро превращается в беспорядочную гонку.

Наблюдаемый сигнал. Кошка выглядывает из проёма, садится вдоль стены, следит за ногами или делает короткий пробег и возвращается в исходную точку.

Цель и подготовка

Цель. Чередовать наблюдение, прямой рывок и захват на безопасной горизонтальной дистанции, не провоцируя прыжки на мебель.

Нужно. Крупная мягкая приманка на прочной удочке без легко отрываемых перьев и нитей. Шнур всё время остаётся в руке человека.

Начало. Положите приманку у стены в нескольких шагах от кошки, один раз медленно проведите вдоль плинтуса и спрячьте за косяком.

Охота: обнаружение, преследование, захват

1. Покажите край игрушки на секунду и снова скройте. Если кошка пригнулась, выдержите паузу: она сама выбирает момент старта.

2. Проведите добычу вдоль стены на короткий отрезок и остановите у ножки устойчивой мебели, чтобы кошка могла подкрасться.

3. Сделайте один более быстрый уход по прямой, затем резко сократите скорость и дайте кошке догнать.

4. После захвата ослабьте натяжение. Позвольте прижать и удержать игрушку, затем проведите только один дополнительный короткий цикл.

Пауза, завершение и восстановление

Точка паузы. Первая пауза возникает перед рывком, вторая — сразу после захвата. Если кошка легла поперёк коридора или начала умываться, не запускайте её снова.

Завершение. Последний проход короче предыдущих. Игрушка появляется в пределах одного шага, остаётся пойманной и больше не оживает. Удочку уберите после того, как кошка разжала лапы.

После игры. Оставьте коридор свободным и дайте кошке самой выбрать место. Небольшая порция обычного корма уместна только при совпадении с плановым кормлением; её учитывают в рационе.

Локальная безопасность

Закрепите двери, уберите обувь с торчащими шнурками и

проверьте пол. На скользком ламинате уменьшите скорость или используйте устойчивую ковровую дорожку.

Без присмотра. Можно оставить один прочный крупный мяч или мягкую игрушку без лент, если она не закатывается в опасную щель.

Что убрать сразу. Удочку, верёвку, приманку с повреждённым швом и любой предмет, который кошка пытается разбирать зубами.

Наблюдение, адаптация и остановка

Что считать прогрессом. Более спокойное ожидание, точный рывок и лёгкое отпускание важнее количества пробежек. Отметьте, где кошка чаще устраивает засаду.

Как упростить или изменить. Пожилрой кошке достаточно двух-трёх метров. Молодой активной лучше дать два коротких подхода с минутой тишины, а не один длинный забег.

Типичная ошибка. Непрерывно тянуть игрушку из конца в конец. Без исчезновения и поимки получается только ускорение.

Когда остановиться и когда нужна помощь. Если после игры кошка долго носится без цели или нападает на ноги, сократите разгон и увеличьте скрытые участки. Хромота, одышка или внезапное снижение активности требуют оценки специалистом.

Модуль 2. Засада у дверного проёма

Ситуация и сигнал

В комнате нет места для длинного маршрута, но дверной проём создаёт естественную границу видимости. Кошка любит прятаться за углом и делать короткие выпады.

Наблюдаемый сигнал. Из-за косяка видны уши или один глаз, лапа тянется к проходящему предмету, кошка отступает и снова выглядывает.

Цель и подготовка

Ц

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.