

Akzeptanzuntersuchung Porky`s Cooltoy und Porky`s Funbox

Prof. Dr. M. Ziron und B. Sc. Christof Schlensker

FH-SWF, Agrarwirtschaft Soest

Versuchsablauf

In Zusammenarbeit mit dem Unternehmen Meier Brakenberg aus dem Extertal hat die FH-SWF Soest mit Prof. Dr. Ziron Untersuchungen durchgeführt, die das Akzeptanzverhalten von Beschäftigungsobjekten erfassen sollten. Hierzu wurde eine Kamera im betriebseigenen Maststall von Meier Brakenberg installiert und 24 Stundenvideos über zwei Wochen hinweg aufgezeichnet. Von diesem Zeitraum wurden fünf nicht zusammenhängende Tage ausgewertet.

Die beobachteten Beschäftigungsobjekte waren in einer 25er Mastbucht in einem 100er Abteil montiert. Beide „Spielzeuge“ befanden sich vor Beobachtungsbeginn bereits mehrere Tage in der Bucht bevor die Videobeobachtung startete.

Die beiden Objekte waren einander gegenüber in der Bucht angebracht. Es wurde differenziert ob sich ein, zwei, drei oder vier Tiere gleichzeitig mit der Funbox beschäftigten. Beim Cooltoy fand keine weitere Unterscheidung statt. Als Beschäftigung wurde nur gesehen, wenn ein Tier direkten Kontakt mit dem Objekt suchte. Bei der Funbox beschäftigten sich auch immer wieder Tiere mit der Suche nach Stroh, welches auf den Spaltenboden gefallen war. Dieses Verhalten wurde hier nicht mit hinzugezählt, wird aber bei weiteren Untersuchungen mit erfasst werden.

Beschreibung Beschäftigungsobjekte

In der Bucht waren Porky`s Cooltoy und Porky`s Funbox angebracht. Das Porky`s Cooltoy zeichnet sich durch eine Kombination aus Spielball und Wassersprüher aus. Das Gerät ist an eine Wasserleitung angeschlossen und sprüht den Tieren bei Berührung des Balles einen Wasserdampf auf Kopf und Nase. Die Porky`s Funbox ist freibeweglich und kann an der Trennwand der Bucht befestigt werden. Durch die Befestigung mit Ketten ist es möglich, die Funbox in der Höhe zu variieren. Gefüllt wird das Beschäftigungsobjekt mit Stroh, das einfach vom Kontrollgang aus nachzufüllen ist. Angeboten wird die Porky`s Funbox in Edelstahl. Durch Verstellen der Dosieröffnungen wird bestimmt, welche Mengen die Tiere herausarbeiten können und es ist

möglich, auf unterschiedliche Strohlängen zu reagieren. Eine Kugelmechanik in der Funbox sorgt dafür, dass das Stroh in der Box nachgeführt wird. Hauptaugenmerk der Auswertung lag auf der Funbox.

Ergebnisse

Durch die Auswertung am Computer konnte eine Vielzahl von Kontakten der Tiere mit den Beschäftigungsobjekten beobachtet werden, die Auskunft über Beschäftigungsdauer und Intensität geben. Exemplarisch wird am Beispiel eines Masttages die Nutzungshäufigkeit der Funbox über den Tagesverlauf in Abb. 1 dargestellt. Erwartungsgemäß finden während der Ruhephase nur wenige Aktivitäten durch Einzeltiere statt. Mit Beginn des Lichtprogramms beginnen die Schweine Ihre Aktivitätsphase. Ein zusätzlicher Einfluss ist dabei die sensorgesteuerte Flüssigfütterung. Zum Zeitpunkt der Fütterung beschäftigen sich vermehrt Tiere mit dem Beschäftigungsmaterial. Im Zeitraum von 8:00 Uhr bis 19:45 Uhr wurde die „Funbox“ von bis zu vier Einzeltieren gleichzeitig phasenweise sehr intensiv genutzt.

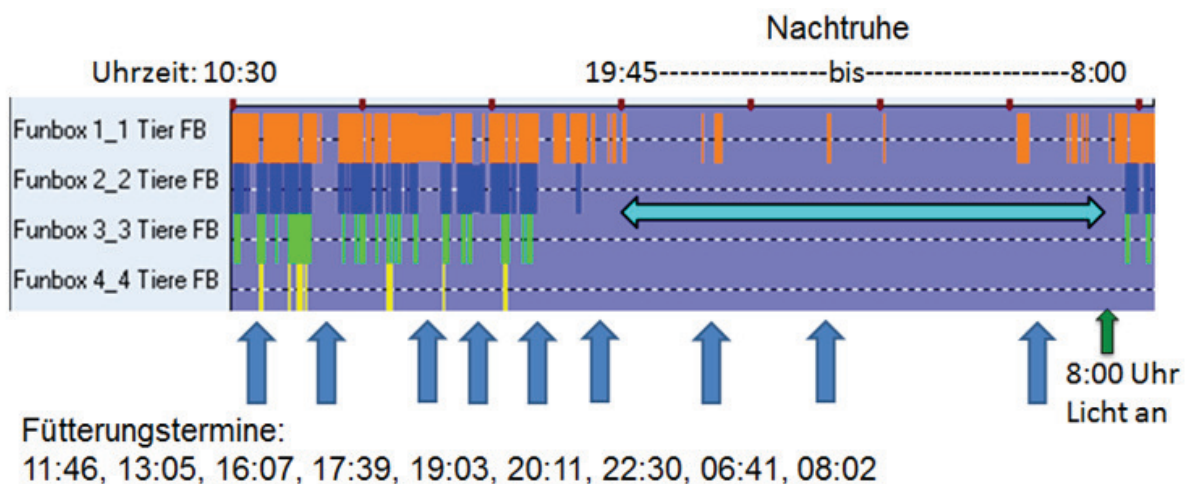


Abb. 1: Nutzungshäufigkeit der FunBox über 24 Stunden durch ein bis vier Tiere gleichzeitig

Sehr häufig konnten einzelne Tiere an der Funbox beobachtet werden, die Spanne liegt hier bei den fünf beobachteten Tagen zwischen 271 und 453 Kontakten pro Tag. Gleichzeitig zwei Tiere konnten zwischen 116 und 195 mal am Spielzeug Funbox erfasst werden. Die erfassten Kontakte bei drei Tagen parallel lagen zwischen 39 und 90 Beobachtungen und vier Tiere konnten zwischen 6 und 21 mal beobachtet

werden. Fasst man die Anzahl der Tiere zusammen, so ergeben sich Häufigkeiten von bis zu 1133 Tierkontakten mit der Funbox pro 24 Stunden in der 25er Mastbucht. Dies zeigt deutlich, welch hohes Interesse die Tiere an der Funbox hatten (Abb. 2).

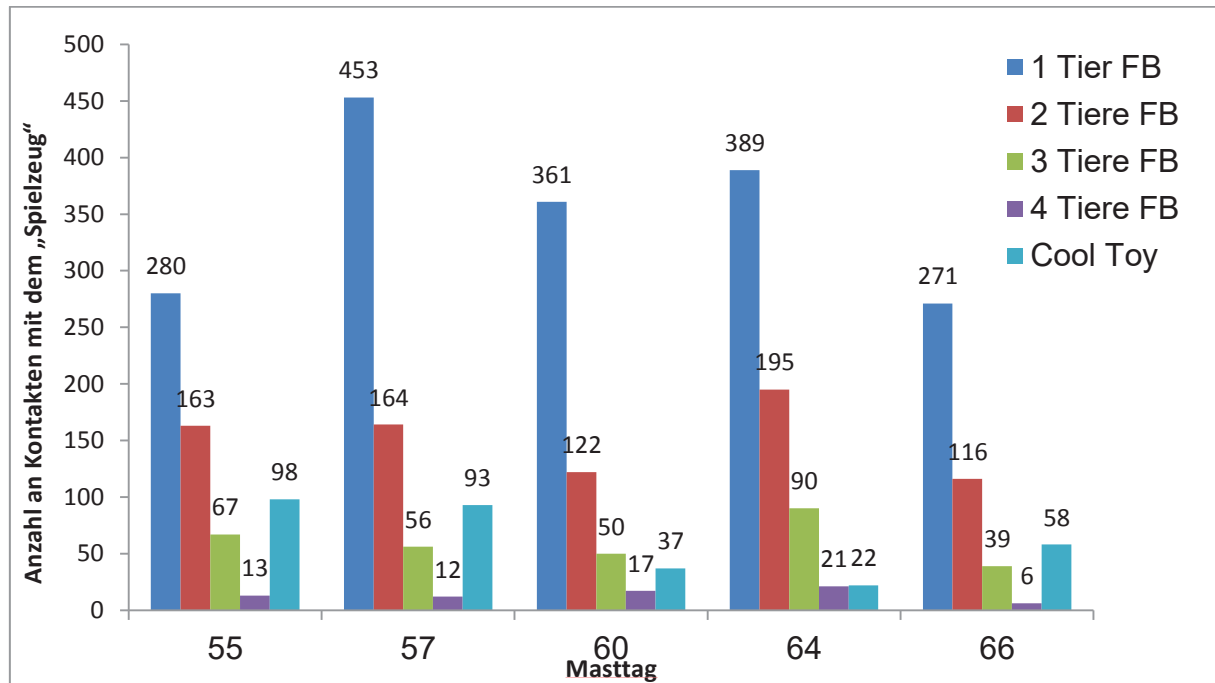


Abb. 2: Nutzungshäufigkeit Funbox und Cool Toy an verschiedenen Masttagen

Die Beschäftigung mit dem Cooltoy wurde mit zwischen 22 und 98 Aktionen erfasst. Dass sich vier Tiere oder auch mehr mit der Funbox beschäftigten, fand vor allem in den Phasen hoher Aktivität statt.

Ein weiteres Ergebnis der Auswertung war, die Gesamtdauer in Minuten der einzelnen Ereignisse über den Tag hinweg auftraten. Hierbei zeigte sich, dass der Parameter „1 Tier/Funbox“ das Verhalten mit der höchsten Intensität, für einen Auswertungstag, mit 173,5 Minuten Dauer war. Am selben Tag befassten sich die Tiere insgesamt 5 Stunden und 42 Minuten lang mit der Funbox. Diese Werte zeigen, wie interessant diese Beschäftigungsvarianten in Verbindung mit Stroh für die Schweine war.

Zusätzliche Erkenntnisse lieferten die Mittelwerte der unterschiedlichen Parameter. Über den Beobachtungszeitraum hinweg zeigte sich, dass die Mittelwerte der selben Kategorie an den unterschiedlichen Tagen deutlich schwankten. In Bezug auf die Funbox, wurde der höchste Mittelwert beim Parameter „zwei Tiere beschäftigen sich

mit der Funbox“ erfasst. Dieser Wert lag bei 45,5 Sekunden. Es befassten sich die einzelnen Tiere relativ kurz mit dem Beschäftigungsobjekt.

Die Untersuchung hat gezeigt, dass die Tiere hohes Interesse an dem Gerät haben und dieses auch nach mehreren Tagen nicht nachlässt. Die Funbox ist somit ein sehr gutes Beschäftigungsobjekt, mit dem sich die Tiere intensiv befassen und durch das herausgearbeitet Stroh steht den Tieren zusätzlich Beschäftigungsmaterial zur Verfügung, dass sie fressen können.

Ausführliche Ergebnisse der Untersuchung können beim Autor angefordert werden.

Prof. Dr. agr. habil. Martin Ziron
Fachhochschule Südwestfalen
Fachbereich Agrarwirtschaft
Fachgebiet Tierproduktion
Lübecker Ring 2
59494 Soest

E-Mail: Ziron@FH-SWF.de
Telefon: 02921/378 213
Fax: 02921/378 200
<http://www3.fh-swf.de>