

HANDOUTS

Motivation & Spaß für Spielmuffel



*Liebe Hundebesitzerin,
lieber Hundebesitzer,*

Spielen mit dem Hund ist wunderbar!

Es hellt die Stimmung auf, stärkt die Bindung und kann als sehr emotionale und damit wirksame Belohnung eingesetzt werden - vorausgesetzt der Hund tut es gerne!

Ob er es gerne tut oder nicht hängt aber auch maßgeblich an dem Spielpartner Mensch.

In diesen Handouts findest du die praktischen Anleitungen zum Motivation- und Spiel-Kurs für Spielmuffel, sowie zwei Handouts zum selber Ausfüllen!

*Auf dass dein Hund und du sehr bald
schon zu den Spielprofis zählen!*

Deine Pia Gröning

Übersicht aller HANDOUTS

01. Wertigkeit- & Erregungsskala von Futter & Spielzeug
02. Belohnungsskala
03. Das Premack-Prinzip
04. Lerntheorie zum Aufbau einer Übung
05. Clicker
06. Aufbau des Apportierens mit Hilfe des Futterbeutels
07. Fixierspiel / Lauerspiel / Mäuschenspiel
08. Aufbau eines Zerrspiels
09. Ausgeben
10. Fehler-Feedback Hand zu



WERTIGKEIT- & ERREGUNGSSKALA von Futter & Spielzeug

➔ Schreibe alle Sorten von Leckerchen auf, die dein Hund gerne frisst



HOCHWERTIG

z.B. Katzennassfutter, Leberwurst, Harzer Rolle, getrocknete Fische, Räucher-Tofu



MITTELWERTIG

z.B. gekochte Nudeln, Pizza-Brötchen



WENIG ATTRAKTIV

z.B. Trocken-Leckerlie „xy“

Leckerchen

HOCHWERTIG	MITTELWERTIG	WENIG ATTRAKTIV

➔ Schreibe alle Spielzeuge auf, mit denen dein Hund gerne spielt



HOCHWERTIG

z.B. Rehfell, Stofftier an einer Schnur, Quietscheball



MITTELWERTIG

z.B. langes Fleece-Zergel, Futter-Dummy, Tennis-Ball



WENIG ATTRAKTIV

z.B. Latex-Spielzeug

Spielzeuge

HOCHWERTIG	MITTELWERTIG	WENIG ATTRAKTIV

➔ Schreibe alle Formen der Animationsarten bzw. Darreichungsformen auf



HOCHWERTIG

z.B. geworfen, an einer Schnur gezogen, gesucht, größere Menge auf einmal überreicht, mehrere hintereinander gegeben, an der Tube schleckend



MITTELWERTIG

z.B. gefangen, fixiert, gezerrt



WENIG ATTRAKTIV

z.B. aus der Hand gegeben

Animationsarten bzw. Darreichungsformen

HOCHWERTIG	MITTELWERTIG	WENIG ATTRAKTIV

Mache dir hinter jedem Punkt auf deiner Liste Kreuzchen:

xxx für besonders aufregend, xx mittleres Maß an Aufregung, x für ruhige Belohnung.

FAZIT ➔

- Nur durch unterschiedliche Belohnungen bekommt dein Hund ein Feedback, ob sein Verhalten besonders gut, mittelmaß oder gerade so belohnenswert war.
Ruhige Übungen, wie z.B. das Bleiben unter hoher Ablenkung, sollen zwar hochwertig, aber eher ruhig belohnt werden. Der Rückruf hingegen soll meistens hochwertig und sehr emotional = aufregend belohnt werden. Eine Übung, die dein Hund gut kennt und von ihm unerwünscht langsam ausgeführt wurde, wird im Vergleich nicht so hochwertig belohnt, wie dieselbe Übung mit schneller Ausführung. Usw.

➔ Je differenzierter du belohnst, desto höher dein Trainingserfolg!



PIA C. GRÖNING | PFOTENAKADEMIE NL BV

+31 6 429 299 35 info@pia-groening.com www.pia-groening.com

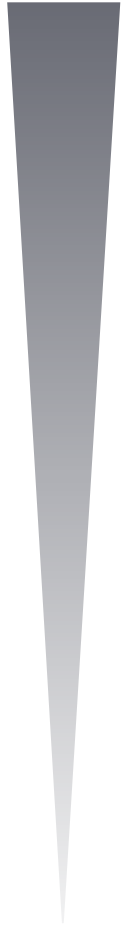
Beltweg 7 | 5853 EM Siebengewald | Nederland

Urheberrecht PIA C. GRÖNING / Nur für die eigene Nutzung, Weitergabe und Vervielfältigung verboten.

TOP 15 DEINES HUNDES UNTERWEGS

Erstelle eine Skala für deinen Hund mit Tätigkeiten, die er gerne mag (z. B. Hetzen, Buddeln, Schwimmen, mit anderen Hunden spielen, Zerrspiele, Leberwurst aus der Tube schlecken, geworfene Leckerchen, Futtersuchspiele, Bürsten, usw.).

Liste mindestens 15 Dinge auf und bringe sie in eine Beliebtheitsskala beginnend mit der „tollsten Sache“ bis hin zu „Ok“. Es soll alles auf die Liste, auch wenn du diese Dinge nicht magst, wie z. B. in Fuchskacke wälzen, Menschenkot fressen, läufigen Hündinnen nachstellen etc..



Platz 1

Platz 2

Platz 3

Platz 4

Platz 5

Platz 6

Platz 7

Platz 8

Platz 9

Platz 10

Platz 11

Platz 12

Platz 13

Platz 14

Platz 15

Aufgabe: Markiere alle Plätze, bei denen du als Person involviert bist.
Wie kannst du dich in die Plätze ohne Kreuz involvieren?



DAS PREMACK-PRINZIP

„Die Gelegenheit zu wahrscheinlicherem Verhalten kann weniger wahrscheinliches Verhalten verstärken“

(David Premack, 1962) (Stangl, 2021)

Diese simple Tatsache führt dazu, dass wir unseren Hund mit „Belohnungen aus der Umwelt“ trainieren können. Vieles, was dein Hund gerne tut, kannst du also als Belohnung für ein von dir gewünschtes Verhalten einsetzen. Die Anwendung des Premack-Prinzips sorgt dafür, dass dein Hund sehr zuverlässig gehorcht.

ABLAUF ➡

Dein Hund hat eine Sache im Fokus, die er gerne tun möchte → du gibst ein Signal → dein Hund führt es aus → du gibst deine Freigabe (kein Markersignal oder Clicker nutzen!) → Hund tut, was er gerne mag

Das Premack-Prinzip lässt sich am besten an Beispielen näher erläutern:

- ➡ Dein Hund zieht an der Leine, du bleibst stehen. Wenn die Leine sich lockert, sagst du ihm, dass es weitergeht.
- ➡ Dein Hund möchte in den See, um zu schwimmen. Du fragst erst das Sitz ab, dann bekommt er die Freigabe und darf schwimmen gehen.
- ➡ Dein Hund möchte in den Garten. Du öffnest die Tür erst, wenn er dich anguckt, dann bekommt er die Freigabe und darf rausgehen.
- ➡ Dein Hund möchte mit dem Ball spielen. Du legst den Ball auf den Boden, forderst deinen Hund auf Bei Fuß zu gehen. Er darf zum Ball rennen, wenn du seine Freigabe gibst.
- ➡ Dein Hund liebt die Übung Hand berühren. Du lässt deinen Hund zuerst eine unbeliebte Übung machen und direkt im Anschluss den Hand-Touch.
- ➡ Dein Hund sieht ein Eichhörnchen im Baum. Du verlangst Sitz und rennst dann mit ihm gemeinsam zum Baum.

Das Premack-Prinzip funktioniert - ob du willst oder nicht!

Deswegen solltest du den Fokus darauf haben, ob dein Hund sich gut benimmt, wenn er direkt im Anschluss etwas tun wird, was ihm Freude bereitet.

Das Premack-Prinzip bietet zudem die Möglichkeit, einen Hund zu trainieren, der Futter- und Spielzeug als Belohnung nicht annimmt. Auch wenn du kein Futter bei dir trägst, kann mit dem Hund geübt werden.



Video-Tipp:

Beispiele zur Anwendung des Premack-Prinzips im Alltag: <https://www.pfotenakademie.de/premack/>



PIA C. GRÖNING | PFOTENAKADEMIE NL BV

+31 6 429 299 35 info@pia-groening.com www.pia-groening.com

Beltweg 7 | 5853 EM Siebengewald | Nederland

Urheberrecht PIA C. GRÖNING / Nur für die eigene Nutzung, Weitergabe und Vervielfältigung verboten.

LERNTHEORIE ZUM AUFBAU EINER ÜBUNG

ZIEL Bei korrektem Aufbau empfindet der Hund bereits beim Erklingen des Clickers oder Markerworts Vorfreude auf die Belohnung.

Einsatzmöglichkeiten des Clickers/Markerwortes ➡

1. Einfangen - Beispiel: Blickkontakt einfangen
2. Freies Formen
 - a. Zerlege die Übung vor Beginn jeder Übung in kleinste Teile.
Beispiel: Der Hund soll auf seine Decke gehen!
 - Blick zur Decke
 - Schritt zur Decke
 - Mehrere Schritte zur Decke
 - Betreten der Decke mit einer Pfote
 - Betreten der Decke mit zwei Pfoten
 - Komplettes Betreten der Decke
 - Platz machen auf der Decke
 - b. Formen der Übung
 - Überlege dir den ersten Trainingsschritt, den du clickern/markern willst.
 - Überlege dir den Ort („Belohnungspunkt“), an dem du nach dem Click den Hund belohnen willst, damit die Übung optimal klappt.
 - Nimm die Nullposition ein (Position, die du einhältst, während du auf Verhalten deines Hundes wartest und nach dem Füttern sofort erneut einnimmst. Aus dieser Position kann man für die Übung am schnellsten füttern).
 - Warte darauf, dass dir dein Hund etwas anbietet.
 - Clicke den ersten Schritt der Übung und gebe nach jedem Click eine Belohnung.
 - Der Click ist ein Versprechen. → 30 Sekunden bis 1 Minute üben und dann Pause! Clicke so lange den ersten Schritt, bis dein Hund zum Beispiel zuverlässig zur Decke guckt.
 - Denke ans Timing! Der Click fängt das erwünschte Verhalten ein (Vgl. „Foto schießen“).
 - Beginne erst nach einer Pause mit dem nächsten Schritt (allerdings belohnst du zu Beginn noch einmal den vorigen Schritt).
 - Danach: Statt wieder den ersten Schritt zu klicken, warte einen Moment, was dein Hund dir noch anbietet. Wenn er z. B. einen Schritt auf die Decke zu macht, dann clicke das.
 - Clicke den Schritt zur Decke, bis dein Hund das sichtlich verstanden hat, und gehe dann zum nächsten Schritt über, bis du dein Endziel erreicht hast.

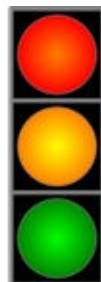
Anmerkung

Zeigt dein Hund Anzeichen von Frust (Lautäußerungen, Hektik, hinlegen oder weggehen) und du kommst nicht weiter, dann gehe einen Trainingsschritt zurück bzw. überlege dir noch kleinere Zwischenschritte.

Orientiere dich als Hilfe am Ampelsystem!

Das Ampelsystem

Maximal 3-4 Mal am Tag für maximal 5-10 Minuten!
Pro Trainingsstufe 5 Durchläufe



1 oder 2 erfolgreiche Versuche
→ Geh eine Trainingsstufe zurück!

3 oder 4 erfolgreiche Versuche
→ Diese Trainingsstufe wiederholen!

5 Versuche erfolgreich
→ Eine Trainingsstufe weitergehen!



PIA C. GRÖNING | PFOTENAKADEMIE NL BV

+31 6 429 299 35 info@pia-groening.com www.pia-groening.com

Beltweg 7 | 5853 EM Siebengewald | Nederland

Urheberrecht PIA C. GRÖNING / Nur für die eigene Nutzung, Weitergabe und Vervielfältigung verboten.

LERNTHEORIE ZUM AUFBAU EINER ÜBUNG

Einführung des Hör- und/oder Sichtzeichens ➡

Die Kommandos (auch Signale oder Hör- und Sichtzeichen genannt) für eine Übung werden eingeführt, wenn der Hund wirklich die Übung verstanden hat. Also beginne deine Signaleinführung erst, wenn dein Hund sofort auf seine Decke marschiert, ohne vorher etwas anderes auszuprobieren.

Es gibt 2 Phasen für die Einführung eines Signals:

➡ Die Verknüpfungsphase

Dein Hund muss erst mal lernen, dass das Signal „Decke“ für ihn bedeuten soll, zur Decke zu gehen und sich drauf zu legen. Er muss eine Verknüpfung herstellen.

- Gebe in dem Augenblick oder bis zu 2 Sekunden vorher das Hör- und ggf. DANACH ein Sichtzeichen, mit welchem der Hund das erwünschte Verhalten ausführt. Beim Beispiel der Decke gibst du die Signale, wenn der Hund beginnt Richtung Decke zu gehen.
- Es gilt immer die Reihenfolge Signal-gewünschtes Verhalten-Click/Marker-Belohnung.

➡ Die Festigungsphase

- Probiere in ablenkungsarmer Umgebung, ob dein Hund auf das Hör- und/oder Sichtzeichen reagiert.
- → Falls ja, dann beginne mit der Generalisierung
- Ab jetzt wird der Hund nur noch für diese Übung belohnt, wenn er vorher ein entsprechendes Hör- und/oder Sichtzeichen bekommen hat.
- Du kannst zur Festigung der Signale Unterscheidungsübungen machen. Z. B. erst Sitz sagen und dann Decke sagen. Richtig ausgeführte Signale werden belohnt, falsch ausgeführte Signale werden ignoriert.
- Ein weiterer Schwierigkeitsgrad wäre, dass der Hund lernt, ähnliche Übungen zu unterscheiden. Ein klassisches Beispiel ist das Platz und das Down (Platzposition mit Kopf auf dem Boden).

➡ Generalisierung

Hunde lernen ortsgebunden und situationsgebunden. In der Praxis bedeutet das, dass dein Hund erst lernen muss, unter diverser Ablenkung und an wechselnden Orten die Signale auszuführen.

- Erstelle eine individuelle Generalisierungs-Skala (siehe Unterlagen): Wo ist dein Hund am wenigsten abgelenkt? Wo etwas mehr? Wo am meisten?
- Z. B. zuerst Haus, dann Garten, dann Parkwiese, dann spielende Hunde in großer Entfernung, dann spielende Hunde etwas näher, dann Wild etc.. Führe die Generalisierung gewissenhaft nach der Skala durch.
- Erst wenn dein Hund auf der ersten Stufe der Skala das Signal sicher befolgt, gehe zur nächsten Stufe über. Also erst wenn dein Hund beispielsweise im Haus sitzen bleibt, dann probiere es im Garten. Erst wenn es im Garten gut klappt, probiere es auf einer öffentlichen Wiese usw. .

➡ Verstärker abbauen

Beginne parallel zur Generalisierung mit der variablen Verstärkung. Du clickst nur noch gute Ausführungen, z. B. wenn dein Hund sich besonders flott auf die Decke gelegt hat. So lernt dein Hund, auf welche Kriterien (schnelle Ausführung, spezielle Körperhaltung, direkte Ausführung usw.) es ankommt. Außerdem hältst du eine gewisse Spannung aufrecht. Denn dein Hund weiß nicht genau, ob er für diese Ausführung eine Belohnung bekommt oder für die nächste oder erst für die übernächste.

Er soll allerdings für jede Ausführung verbal gelobt werden, wenn er keine „handfeste“ Belohnung bekommt.

TIPPS

📺 Video-Tipp: <https://www.pfotenakademie.de/effektives-hundetraining-tipps-tricks/>

Literatur/Internet: www.spass-mit-hund.de; Laurence, Kay: „Lernspiele für Hunde“ (Anfänger und Fortgeschrittene); Pietralla, Martin: „Clickertraining für Hunde“ (Grundlagen); Theby, Viviane: „Clickertraining leicht gemacht“ (Anfänger) und „Die Hundeuni“ (Fortgeschrittene); Winkler, Sabine: „So lernt mein Hund“ (allgemein Thema Lernen)



PIA C. GRÖNING | PFOTENAKADEMIE NL BV

+31 6 429 299 35 info@pia-groening.com www.pia-groening.com

Beltweg 7 | 5853 EM Siebengewald | Nederland

Urheberrecht PIA C. GRÖNING / Nur für die eigene Nutzung, Weitergabe und Vervielfältigung verboten.

CLICKER

Clickern/Markern ist eine Trainingsmethode und ein Kommunikationsmittel in der Arbeit mit dem Tier, welche aus der Arbeit mit Zootieren stammt.

Warum Clickern wir mit unseren Hunden? ➡

Training auf Belohnungsbasis, ermöglicht perfektes Timing, auch Überbrücken von Zeit möglich, macht Hunde zu aktiven Trainingspartnern, Locken hat seine Grenzen, Mensch wird wichtig

Clicker oder Markerwort? Vor- und Nachteile ➡

Clicker	Markerwort
+ Präziseres Timing	+ Immer zur „Hand“
+ Überträgt keine Emotionen (=emotionsneutral)	- Wird vom Hund vergleichsweise schlechter wahrgenommen als das Clicker-Geräusch
+ Eindeutige Kommunikation	
- Manchmal hat man keine Hand frei	



Aufbau des Clickers/ Markerwortes ➡

Zubehör

- Clicker: Boxclicker, Buttonclicker, Softclicker, Doppelclicker
- Was mache ich, wenn mein Hund Angst vor dem Clickergeräusch hat?
→ Vakuumdeckelchen, Kugelschreiber

Exkurs: Futterbelohnungen

- variabel, verfügbar, dosierbar, schnell zu überreichen, wiederholbar, Indikator für Stress
- wird abgebaut

Bedingungen

- Umgebung ablenkungsfrei, vertraut
- Kleinschrittigkeit
- Frust gering halten durch Minischritte
- Kurze Übungseinheiten

Nebenwirkungen

- Keine!
- Erregung siehe oben
- Futterintensiv siehe oben
- „falsch“ (zu spät, zu früh, aus Versehen) geclickert

Regeln

1. Auf jeden Click (auch aus Versehen) folgt IMMER eine Futterbelohnung!
2. Während der Konditionierung ruhig sein, also nicht reden!
3. Position des Hundes sollte variieren!
4. Position des Menschen sollte variieren!
5. Der Ort des Konditionierens sollte variieren!



PIA C. GRÖNING | PFOTENAKADEMIE NL BV

+31 6 429 299 35 info@pia-groening.com www.pia-groening.com

Beltweg 7 | 5853 EM Siebengewald | Nederland

Urheberrecht PIA C. GRÖNING / Nur für die eigene Nutzung, Weitergabe und Vervielfältigung verboten.

AUFBAU DES APPORTIERENS MIT FUTTERBEUTEL

ZIEL Der Hund läuft auf Signal hin schnellstmöglich zum Futterbeutel, nimmt ihn ins Maul, trägt ihn ohne Umwege schnellstmöglich zu seinem Menschen und gibt ihn auf das Aussignal hin in dessen Hand ab.

ÜBUNGS-AUFBAU ➡

➡ Phase 1 - Aufbau

- Befülle den Futterbeutel mit einem besonders guten Leckerchen (z.B. Frikadelle, Brotstück mit Leberwurst, Käse, etc.). Lasse deinen Hund aus dem geöffneten Beutel das Leckerchen fressen.
- Befülle den Beutel erneut mit einem Leckerchen, lasse deinen Hund bleiben und lege den Beutel einige Meter entfernt geöffnet auf den Boden. Gehe zum Hund zurück und gib ihn frei. Sobald er am Beutel angekommen ist, markerst du, die Belohnung findet er im Beutel. Wiederhole diesen Schritt mindestens 10 Mal auf zwei Tage verteilt.
- Befülle den Beutel mit mehreren Leckerchen. Lege ihn wie gewohnt auf den Boden, aber diesmal fast komplett geschlossen. Wenn dein Hund beim Beutel angekommen ist, wird er versuchen das Leckerchen im Beutel zu bekommen und dafür am Beutel knabbern. Belohne das Knabbern, weil er das Maul öffnet und öffne ihm dann den Beutel, um sich daraus zu bedienen. Wiederhole diesen Schritt mindestens 3 Mal, ggf. öfter. Dein Hund wird zum einen lernen, den Beutel ins Maul zu nehmen und zum anderen, dass du derjenige bist, der den Beutel öffnet und er den Beutel möglichst schnell in deinen Besitz bringen sollte.
- Lege den Beutel fast geschlossen wie gewohnt aus. Wenn dein Hund an dem Beutel zu knabbern beginnt, rufe ihn zu dir und bewege dich rückwärts von ihm weg. Sobald er sich mit dem Beutel in der Schnauze auf dich zubewegt, belohne ihn mit einem Jackpot.
- Lasse deinen Hund immer näher zu dir kommen, bevor du markerst und belohnst.
- Belohne nur noch, wenn der Hund den Beutel bis zu dir gebracht hat.
- Belohne nur noch, wenn dein Hund den Beutel in deine Hand gelegt hat.

Anmerkungen

- Sichere den Hund ggf. mit Brustgeschirr und Leine ab, wenn die Möglichkeit besteht, dass dein Hund mit samt den Beutel wegrennt und versucht ihn außer Reichweite zu zerstören oder er sich weigert zu kommen.
- Falls dein Hund das Handtarget beherrscht, kannst du dieses zusätzlich abfragen, sobald dein Hund sich mit dem Beutel im Maul auf dich zu bewegt.

➡ Phase 2 - Signaleinführung

- Erst wenn dein Hund den Beutel zuverlässig in deine Hand legt, führst du ein Wortsignal wie z.B. „Apport!“, „Brings!“, oder „Hols!“ ein. Lasse deinen Hund bleiben, wirf den Beutel weg. Gib das neue Wortsignal und deute danach mit der Hand in Richtung Beutel.

➡ Phase 3 - Ausbau

- Starte das Training im Haus oder Garten. Erst wenn es hier sicher klappt, übe an Orten mit wenig Ablenkung wie z.B. ein leerer Parkplatz. Steigere nach und nach die Ablenkung.
- Befülle den Futterbeutel erst mit langweiligen Leckerchen und später auch mal gar nicht mehr.
- Verstecke den Beutel auch mal, während dein Hund zuschaut und lasse ihn ihn suchen.
- Nimm statt dem Futterbeutel andere Formen und Materialien zum Apportieren - ggf. vorerst mit Leckerchen befüllbare Gegenstände wie z.B. einen Handschuh, ein Lederetui etc..



Video-Tipp: Beratung zu den verschiedenen Futterbeuteln:

<https://www.pfotenakademie.de/hilfreiche-trainingsvideos/>



PIA C. GRÖNING | PFOTENAKADEMIE NL BV

+31 6 429 299 35 info@pia-groening.com www.pia-groening.com

Beltweg 7 | 5853 EM Siebengewald | Nederland

Urheberrecht PIA C. GRÖNING / Nur für die eigene Nutzung, Weitergabe und Vervielfältigung verboten.

FIXIERSPIEL / LAUERSPIEL / MÄUSCHENSPIEL

ZIEL Der Hund fixiert das Objekt in deiner Hand und lässt es nicht aus den Augen. Optimalerweise unterbricht er dafür das Hecheln = Zeichen für Anspannung und höchste Konzentration. Er folgt deiner sich bewegenden Hand nur mit den Augen, kommt aber nicht näher. Erst auf die Freigabe hin, stürzt er zum dann geworfenen Objekt und darf es haben.

Positive Übungseffekte

- ➔ Aufwertung von Futter oder Spielzeug
- ➔ Beschäftigung
- ➔ Impulskontrolle fördern
- ➔ Fokus bei dir behalten
- ➔ Ersatzbefriedigung der Jagdverhaltenskettenelemente Fixieren und Hetzen

ÜBUNGSAUFBAU ➔

➔ Phase 1 - Grundaufbau

- Halte ein Leckerchen oder Spielzeug hinter deinem Rücken bereit. Dein Hund sitzt direkt vor dir.
- Hole das Objekt übertrieben begeistert und mit einer schnellen Bewegung zwischen deinen Hund und dich auf seine Kopfhöhe.
Falls er versucht dran zu kommen, ziehst du es wieder zurück zu dir und probierst es neu.
- Bewege nun im ZEITLUPENTEMPO die Hand mit dem Objekt vor dem Hund auf und ab und seitwärts, quasi als wenn du ihn damit hypnotisieren möchtest. Zu Beginn gibst du bereits nach einer Sekunde deine Freigabe und wirfst das Objekt weg - er darf es sich sofort holen.
- Verlängere nun nach und nach die Zeitspanne, bis du die Freigabe gibst (Steigerung auf etwa 10 Sekunden)
 - wichtig: dein Hund muss die ganze Zeit bis zur Freigabe das Objekt fixieren, also soll nicht weggucken, denn sonst verschwindet das Objekt wieder hinter dem Rücken.

Übungswiederholung: maximal 10 Mal, dann eine kurze Pause.

Optional: ➔ Phase 2 - Signaleinführung

- Füge ein verbales Signal wie „Lauern!“, „Mäuschen“, einen Zischlaut oder Ähnliches ein, bevor du die Hand hinter dem Rücken hervorholst.

➔ Phase 3 - Ausbau

- Nimm statt Futter eine mit Leckerchen befüllte ausrangierte Socke.
- Nimm eine leere Socke.
- Übe das Spiel an verschiedenen Orten.
- Übe das Spiel auch in aufregenden Situationen und teste, ob dein Hund seine Konzentration bei dir behält.
- Nutze das Spiel, wenn du deinen Hund besonders gut für ein Verhalten belohnen möchtest.



AUFBAU EINES ZERRSPIELS

ZIEL Dein Hund startet erst auf ein Wortsignal hin, das dargebotene Zerrobjekt zu packen und dann so lange daran zu zerren, bis du dein Aus-Signal gibst.

ÜBUNGS-AUFBAU ➡

➡ Phase 1 - Aufbau des Zerrspiels über Shaping/Formen

- Halte in der einen Hand das Spielzeug hinter deinem Rücken und in der anderen Hand Leckerchen. Dein Hund steht/sitzt vor dir. Hole das Spielzeug hervor, so dass es etwa 2 cm vor seiner Nase baumelt. Markere und belohne, dass dein Hund das Spielzeug anschaut, falls er es berührt, mache sofort bei Schritt 2 weiter. Das Leckerchen gibst es direkt am Spielzeug. Wiederhole diesen Schritt 3 Mal.
- Dieselbe Übung. Diesmal wartest du ab, ob dein Hund das Spielzeug mit der Schnauze berührt. Markere diesen Moment und gib das Leckerchen wieder direkt am Spielzeug. Wiederhole diesen Schritt mindestens 3 Mal und maximal 10 Mal.
- Das Setting bleibt gleich. Warte kurz ab, ob dein Hund auf die Idee kommt sein Maul zu öffnen, wenn du ihm das Spielzeug hinhältst. Falls ja, dann bekommt er einen Jackpot. Falls er auch nach 20 sekündigem Warten nicht auf die Idee kommt oder sogar weggeht, dann wechsele den Gegenstand. Nimm z.B. eine Socke mit einem Leckerchen drin. Optimalerweise kennt er dieses bereits aus dem Fixierspiel. Wiederhole diesen Schritt bis zu 10 Mal und mache eine kurze Pause. Wiederhole diesen Schritt noch mehrfach bis dein Hund sofort ohne zu zögern in das dargebotene Spielzeug beißt. Falls du auf die Socke gewechselt hattest, probiere den Schritt erneut mit der leeren Socke und wenn das gut klappt, nochmal mit dem Spielzeug.
- Präsentiere deinem Hund wie gewohnt das Spielzeug oder die Socke. Bevor er hineinbeißen kann, drehst du dich ein Bisschen mit der Socke weg, so dass dein Hund es/sie festhalten will. Markere in dem Moment, in dem dein Hund gegen hält und gib ihm einen Jackpot. Wiederhole diesen Schritt bis zu 10 Mal.
- Drehe dich immer mehr ein/lass deinen Hund immer fester ziehen, bevor der Marker und die Belohnung kommt.
- Baue die Drehung ab und initiiere so ein Zerrspiel. Statt dem Marker kannst du dein Aussignal in dem Moment einsetzen, wo dein Hund besonders Fest zerrt und ihn danach belohnen.
-

Übungswiederholung: Ca. 5 Wiederholungen, dann eine kurze Pause, insgesamt mehrere 5er-Blöcke täglich.

➡ Phase 2 - Signaleinführung

- Wenn dein Hund bereitwillig mit dir zerrt, um ein Leckerchen zu bekommen, dann gewöhne dir an, zuerst ein Wortsignal wie z.B. „Action!“ oder „Zerren!“ zu sagen und dann erst das Spielzeug zu bewegen und mit ihm zu zerren.

➡ Phase 3 - Ausbau

- Übe an wechselnden Orten das Zerren.
- Kombiniere das Zerren mit der Übung „Fehlerfeedback Hand zu“.
- Setze das Zerren als Belohnung für den Rückruf und generell beim Training ein.
- Übe in ablenkenden Situationen das Zerren.

Anmerkung

Irgendwann steht der Spaß am Zerren im Vordergrund und der Hund benötigt keine Futterbelohnung mehr dafür.



PIA C. GRÖNING | PFOTENAKADEMIE NL BV

+31 6 429 299 35 info@pia-groening.com www.pia-groening.com

Beltweg 7 | 5853 EM Siebengewald | Nederland

Urheberrecht PIA C. GRÖNING / Nur für die eigene Nutzung, Weitergabe und Vervielfältigung verboten.

AUFBAU EINES ZERRSPIELS

Die Regeln für ein Zerrspiel im Überblick

- ➞ Start mit Spielsignal (nicht automatisch bei Anblick des Spielzeugs)
- ➞ kurzes Ende bei Aussignal
- ➞ endgültiges Ende bei Pausen/Ende/Schlussignal
- ➞ bei Zahnkontakt wird Spiel sofort abgebrochen mit Negativmarker und nach Pause fortgesetzt (ggf. Entspannung einbauen)
- ➞ bei leicht grobem Verhalten friert der Mensch kurz ein, wenn der Hund aufdreht und spielt erst weiter, wenn der Hund wieder ruhig ist
- ➞ bei sehr grobem Verhalten (Anspringen, Rempeln usw.) Abbruch durch Negativmarker - Pause, vorerst mit Impulskontrollübungen weiter machen
- ➞ bei Anzeichen von Ressourcenverteidigung (steif werden, zur Hand hocharbeiten, direkter Blick in die Augen, Körper frontal ausrichten) freundliches Beenden des Spiels (z.B. Aussignal mit Futtersuchspiel) und längere Pause
- ➞ jeder darf das Spiel initiieren (also wenn der Hund mit Zerrtau angelaufen kommt, ggf. drauf eingehen)
- ➞ jeder darf gewinnen und jeder sollte mal gewinnen



Video-Tipp

Zum Thema Körpersprache beim Spiel: <https://www.pfotenakademie.de/spiel/>



PIA C. GRÖNING | PFOTENAKADEMIE NL BV

+31 6 429 299 35 info@pia-groening.com www.pia-groening.com

Beltweg 7 | 5853 EM Siebengewald | Nederland

Urheberrecht PIA C. GRÖNING / Nur für die eigene Nutzung, Weitergabe und Vervielfältigung verboten.

AUSGEBEN

ZIEL Der Hund spuckt auf das Wort hin ALLES aus, was er gerade im Maul hat. Das Ziel ist NICHT, dass er pauschal etwas unterlässt!

Achtung!

Wenn dein Hund zur Ressourcenverteidigung gegen dich neigt, sollte das Aussignal besser über klassische Konditionierung trainiert werden ggf. unter Aufsicht eines Hundetrainers.



Video-Tipp:

Ressourcenverteidigung: <https://tiertraining.tv/podcast/beitrag/news////leben-mit-einem-hund-der-ressourcen-gegen-dich-verteidigt-mit-pia-groening> Klassische Konditionierung, Beispielvideo: <https://youtu.be/ndTiVOCNY4M>

ÜBUNGSAUFBAU ➔



Phase 1 - Aufbau über Tauschen

- Du hältst deinem Hund ein langweiliges Objekt hin (Möhre, getrocknetes Baguette, unattraktives Spielzeug, in Küchenpapier eingewickelter Ochsenziemer etc.) und lässt es NICHT los. Hinter deinem Rücken hältst du mit der anderen Hand attraktives Futter (feuchte Leckerchen, Käse, Tube mit Leberwurst & Co.) bereit. Sobald dein Hund das langweilige Objekt ins Maul nimmt, hältst du die Hand mit dem attraktiven Futter direkt neben seine Nase.

Übungswiederholung: Übe das so lange bis dein Hund sofort das langweilige Objekt los lässt (ca. 3 Mal).



Phase 2 - Signaleinführung

- BEVOR du die Hand nach vorne holst zum Tauschen, sagst du dein neues Wort-Signal (Aus, Gib her, Drop, ...). Optimalerweise sagst du dein Markerwort/Clicker(ersatz) in dem Moment, wo der Hund sein Maul öffnet. Dann bekommt der Hund das Tauschobjekt.

Übungswiederholung: Eine Trainingseinheit 5-8 Mal, dann eine kurze Pause und maximal 2 weitere Trainingseinheiten, dann eine große Pause, bis zu 3 Mal am Tag.



Phase 2 - Ausbau

- Wechsel auf ein mittelmäßig attraktives Objekt und tausche nach wie vor gegen Attraktiveres.
- Sage nur das Wortsignal und warte ab, ob dein Hund ausspuckt, ohne dass du tauschst. Sobald er ausspuckt, sagst du dein Markerwort und holst die Belohnung erst dann hinter deinem Rücken hervor!

- Übe so weiter:

Objekt, das der Hund hat	Langweilig	Langweilig	Attraktiv	Attraktiv
Objekt, mit dem du tauschst	Attraktiv	Langweilig	Attraktiv	Langweilig
Wie oft diese Variante wählen?	am meisten	häufig	häufig	selten



Phase 3 - Generalisierung

- Übe an allen Orten, wo du das Ausgeben benötigst. Z. B. drinnen und draußen.
- Übe in allen Situationen, wo du das Ausgeben benötigst. Z. B. in der Gegenwart von anderen Hunden, wenn dein Hund sehr aufgeregt ist, wenn du dich schnell bewegst etc..
- Übe mit allen möglichen Spielzeugen und Fressbarem das Ausgeben.

Anmerkungen

Übe gerne, wenn du dem Hund ohnehin einen Kauartikel geben möchtest und überlasse es ihm einfach nach 1 - 3 Wiederholungen.



Video-Tipp: <https://www.pfotenakademie.de/effektives-hundetraining-tipps-tricks/#Futterbelohnungen>



PIA C. GRÖNING | PFOTENAKADEMIE NL BV

+31 6 429 299 35 info@pia-groening.com www.pia-groening.com

Beltweg 7 | 5853 EM Siebengewald | Nederland

Urheberrecht PIA C. GRÖNING / Nur für die eigene Nutzung, Weitergabe und Vervielfältigung verboten.

FEHLER-FEEDBACK „HAND ZU“

ZIEL Dein Hund lernt die offene und geschlossene Hand mit Leckerchen drin als Feedback-System kennen. Offen = richtig; geschlossen = falsch.
Das Signal ermöglicht dem Hund eine andauernde Info zu bekommen, statt nur ein Feedback für einen Moment wie beim Markersignal.

ÜBUNGSAUFBAU ➡

➡ Phase 1 - Grundaufbau

- Nimm ein Leckerchen in die Hand. Halte die geschlossene Hand etwas unterhalb des Hundekopfes ca. 15 cm entfernt hin.
- Sobald dein Hund die Hand nur anschaut, öffnet sie sich. Falls dein Hund wegschaut oder sich der Leckerchenhand nähert, schließt sie sich. Beginne nach einer Sekunde Hinschauen zu belohnen, indem du markerst und dein Hund sich das Leckerchen von der offenen Hand nehmen darf.
- Steigere nur SEKUNDENWEISE die Dauer, die dein Hund unentwegt auf das Futter schauen soll - vor allem, wenn dein Hund in anderen Übungen gelernt hat, vom Futter weg zu dir hin zu schauen.
Wenn dein Hund 10 Sekunden schafft, das Leckerchen anzuschauen, ohne wegzugucken, beginne mit dem Ausbau der Übung!

Übungswiederholung: Ca. 5 Wiederholungen, dann eine kurze Pause, insgesamt mehrere 5er-Blöcke täglich.

➡ Phase 2 - Ausbau

- Wenn dein Hund schafft, das Leckerchen 10 Sekunden anzuschauen, ohne wegzugucken, beginne deine Hand langsam auf und ab oder im Kreis zu bewegen. Belohne nach wie vor nur das ununterbrochene Hinschauen.
- Verlange eine Übung wie „Gib Pfote“, während dein Hund weiterhin ununterbrochen die offene Hand anschaut.
- Baue diese Art des Feedbacks in andere Übungen ein, wie z.B. beim Zerrspiel fuer das Weiterspielen trotz Futterablenkung oder die Übergabe des Spielzeugs in die Hand (statt es auf den Boden fallen zu lassen) oder beim Medical Training, wenn der Hund bei einer Massnahme ruhig halten soll usw....

Anmerkung

Die ursprüngliche Idee zu dieser Übung ist unter dem Namen „It's yer choice“ von Susan Garret zu finden und wiederum von Simone Fasel und Nadine Hehli im deutschsprachigen Raum bekannt geworden.



PIA C. GRÖNING | PFOTENAKADEMIE NL BV

+31 6 429 299 35 info@pia-groening.com www.pia-groening.com

Beltweg 7 | 5853 EM Siebengewald | Nederland

Urheberrecht PIA C. GRÖNING / Nur für die eigene Nutzung, Weitergabe und Vervielfältigung verboten.