



Version für F

Anstatt Ihren Hund
len zu lassen, ver
senen Frischhalte
nur lose darauf un
Sie Ihren Hund h
der Pfote kratzen
geben ihm das L
Deckel, was es fü
macht, den Geruch
Dosen hinzu, die
Futter enthält. Fal
Futter darin in et
hälter mit Papier,

Lassen Sie Ihren Hund
in welchen Behälter S
damit er die Idee hinter dem Spiel be
greift. Später verstecken Sie es, ohne
dass er es sehen kann.

d durch die Aussicht au
es motiviert sein.

slung halber können Sie
auch mit Hundespielsa
mit Leckerchen spielen
ihrem Hund zuerst das
und lassen ihn daran

DER HUND Club bedankt sich sehr herzlich beim **KYNOS VERLAG**
für die Bereitstellung nachfolgender PDFs.

Alle Spiele und Fotos sind Auszüge aus dem Buch:
„Brain Games. Intelligenz- und Aktionsspiele“ von Claire Arrowsmith,
168 Seiten, Fkexcover, durchgehend farbig, mit vielen Fotos, ISBN 978-3-95464-088-1, EUR (D) 19,95,
erschienen im **KYNOS VERLAG** Dr. Dieter Fleig GmbH, Nerdlen/Daum, zu bestellen unter:

www.kynos-verlag.de

Trotz verschlossenen Deckels hat er die
richtige Dose erschüffelt.

Achten Sie darauf, dass Sie die Behälter mit den Fingern an
fassen, die nach dem Futter riechen. Wenn Sie den Geruch auf einen
leeren Behälter übertragen, können Sie Ihren Hund verwirren.



Interaktives Spiel

Hund und Besitzer

Wo: Beliebiger Ort, an dem Ihr Welpen entspannt ist

Schwierigkeitsgrad: ☆☆ Mittel

Benötigt: Spielsachen und Leckerchen.

»Nimms« und »Gib aus«

Alle Hunde sollten auf ein Kommando reagieren, das ihnen sagt: Hör auf mit dem, was du gerade zu. Meistens ist das »Aus!« oder »Gib aus!« und man kann es zu einem Kontrollspiel machen. Bestärken Sie dieses Kommando am besten in kurzen Trainingssitzungen, denn dann haben Sie mehr Erfolgsaussichten in Situationen, in denen es vielleicht lebenswichtig ist, dass Ihr Hund gehorcht. Außerdem wird es mit diesem Kommando leichter, einige der schwierigeren Brain Games in diesem Buch zu spielen.

»Gib's aus« üben

Beginnen Sie mit einem Spielzeug, das Ihr Hund zwar gerne mag, das aber nicht ausgerechnet sein Lieblingsspielzeug ist. Wackeln Sie etwas damit herum, um sein Interesse zu wecken.

Falls er es Ihnen abzunehmen versucht, halten Sie das Spielzeug still und sagen »Aus!«.

Warten Sie, bis er loslässt oder sich leicht nach hinten bewegt und belohnen ihn sofort mit einem Leckerchen oder Spielzeug aus Ihrer anderen Hand, während Sie gleichzeitig »Nimm's« sagen.

Achten Sie darauf, dass er Sie nicht mit der Pfote anstößt, bevor Sie die Belohnung geben. Im Lauf des Übens sollte er sich immer besser zurückhalten oder mit dem »Bepföteln« aufhören, wenn Sie »Aus!« sagen.



Tipp
In dieser Lektion können Sie das Wortsignal schon früh einführen. Welpen lernen es so schnell, dass es kaum etwas zu ändern scheint, wenn Sie mit Ihrem »Aus«-Signal warten, bis er zurückweicht. Achten Sie aber darauf, dass Sie ihn nur für die richtige Reaktion belohnen.

Wenn Sie Ihrem Welpen das »Aus!« auf die nachfolgend beschriebene positive Art beibringen, bleibt er später gut gelaunt, falls Sie es ihm in einer Notsituation zurufen müssen, anstatt Angst zu bekommen. Seine Reaktion wird dadurch verlässlicher. Üben Sie jeden Tag in kurzen Sitzungen, bis er es sicher beherrscht.

Beim »Nimms-Teil« sind gute Manieren gefragt. Ihr Welpen lernt, auf Anweisung zu warten, bevor er etwas aus Ihrer Hand nimmt. Das kann sehr nützlich sein, wenn Kinder im Haus sind oder ein Hund etwas zu stürmisch dabei ist, nach Leckerchen oder Spielsachen zu schnappen.

Mit der Zeit sollte Ihr Welpen »Aus!« als ein Signal verallgemeinern lernen, dass ihm sagt, mit der derzeitigen Aktivität aufzuhören und zurückzuweichen, weil er dafür belohnt wird.

Sobald er aufhört, an Ihrer Hand herumzustupsen, können Sie ihn aus der anderen Hand belohnen.

Die meisten Hunde verstehen die Lektion »Aus!« sehr schnell. Üben Sie auch mit Futter oder Kaustangen.



Slalom durch die Beine

Der Slalom zwischen Ihren Beinen durch ist eine Spaßübung, die anfangs durchaus für etwas Verwicklung sorgen kann. Ziel dieses Spiels ist, dass Ihr Hund in einer Acht zwischen Ihren Beinen hindurchläuft. Anfangs fallen Ihnen die richtigen Handbewegungen eventuell noch schwer, aber schon bald wird Ihr Hund sich geschickt durch Ihre Beine schlängeln.

Stellen Sie sich mit gespreizten Beinen hin. Nehmen Sie in jede Hand ein Leckerchen. Locken Sie den Hund damit von vorn nach hinten durch Ihre Beine. Wenn er der Hand durch Ihre Beine folgt, locken Sie ihm außen um Ihr rechtes Bein herum nach vorn. Jetzt geben Sie ihm das Leckerchen. Vervollständigen Sie den Slalom, indem Sie Ihre linke Hand hinter Ihr linkes Bein nehmen und Ihren Hund zurück durch Ihre Beine und außen herum wieder nach vorn locken, sodass die Acht komplett wird. Geben Sie am Ende der Acht das Leckerchen.



Führen Sie ein Hörzeichen wie »Durch« oder »Slalom« ein, sobald sich Ihr Hund problemlos durch Ihre Beine schlängeln kann. Vergessen Sie das Loben nicht, damit das Spiel auch weiter Spaß macht. Mit etwas Übung reichen bald Zeigen und Hörzeichen allein, damit Ihr Hund sich auch ohne Locken mit dem Leckerchen in der Hand durch Ihre Beine schlängelt. Wiederholen Sie aber anfangs nicht zu viele Achten hintereinander, ohne Ihren Hund zu belohnen, weil er sonst der Sache überdrüssig werden könnte.

Erweiterter Slalom

Wenn Sie den einfachen Slalom beherrschen, können Sie ihn erweitern, indem Sie einen Besenstiel oder auch eine andere Person mit einbeziehen. Das ist schwieriger, weil Sie jetzt nicht mehr beide Hände frei haben, um Ihrem Hund den Weg zu zeigen (es sei denn, sie haben einen feststehenden Gegenstand wie eine Pylone, um den der Hund herumlaufen soll). Falls Sie einen Helfer gefunden haben, bitten Sie ihn, sich mit gespreizten Beinen neben Sie zu stellen. Dieses Spiel erfordert Teamarbeit und gutes Timing von beiden Trainern.



Der Slalom kann beliebig verlängert werden, sodass niemand in Ihrer Familie zusehen muss!



Interaktives Spiel Hund und Besitzer

Wo:	Beliebiger Ort, an dem Ihr Hund Platz hat, um im Stehen um Sie herumzulaufen.
Schwierigkeitsgrad:	★ Einfach
Benötigt:	Leckerchen. Für den erweiterten Slalom zusätzlich Stab oder Hilfsperson.



Interaktives Spiel Hund und Besitzer

Wo:	Beliebiger bequemer Ort.
Schwierigkeitsgrad:	☆☆☆ Hoch Üben Sie zuerst ein zuverlässiges »Sitz«.
Benötigt:	Leckerchen – mit großen, flachen Hundekekse geht es am besten.

Beim nächsten Versuch lassen Sie den Keks ein bisschen länger liegen, bevor Sie ihn Ihrem Hund anbieten. (Stabilisieren Sie in dieser Phase immer noch sanft den Fang mit Ihrer anderen Hand). Kündigen Sie die Pause mit erhobenem Zeigefinger an, wie Sie es bei »Warte« oder »Bleib« machen. Halten Sie dazu anfangs die Hand dicht vor seine Nase.

Keks auf der Nase balancieren

Dieses Spaßspiel setzt keine körperliche Aktivität von Ihrem Hund voraus, nur Kontrolle und Konzentration auf Ihre Kommandos. Ihr Hund balanciert einen Keks so lange auf seiner Nase, bis Sie »Nimms« sagen.

Der große Balanceakt

Lassen Sie Ihren Hund frontal vor sich sitzen. Je nach Größe Ihres Hundes sitzen oder stehen Sie vor ihm. Halten Sie mit einer Hand sanft seinen Fang und legen mit der anderen den Keks auf seinen Nasenrücken. Der beste Balancepunkt kann je nach Nasenform und -länge Ihres Hundes ein anderer sein. Sobald er zulässt, dass der Keks seine Nase berührt, nehmen Sie ihn wieder fort und sagen »Nimms«.



Steigern Sie ganz langsam die Zeitdauer, die der Keks balanciert werden muss und gehen Sie allmählich immer weiter von Ihrem Hund zurück. Beenden Sie jede Pause mit »Nimms«. Manche Hunde werden die Nase senken, um das Leckerchen herunterfallen zu lassen, andere werden den Kopf hochwerfen. Beides ist in Ordnung. Üben Sie, bis Ihr Hund den Keks bis zum Kommando »Nimms« balancieren kann, auch, wenn Sie weiter weg stehen.





Interaktives Spiel Hund und Besitzer

Wo: Beliebiger Ort ohne Ablenkungen.

Schwierigkeitsgrad: ☆☆☆☆
Anspruchsvoll
Bringen Sie Ihrem Hund beim Spielen oder Apportieren die Namen der jeweiligen Spielzeuge bei.

Benötigt: Leckerchen, verschiedene Spielzeuge, Holzplatte mit Ösenhaken, starke Schnur.

Spielzeuge am Namen identifizieren

In diesem Spiel lernt Ihr Hund, aus mehreren Spielzeugen aufs Wort hin das richtige auszusuchen. Wenn Sie Ihrem Hund zu neuen Spielzeugen ohnehin schon dessen Namen beigebracht haben, können Sie direkt mit diesem Spiel weitermachen. Falls Sie aber damit bislang noch nicht viel Zeit verbracht haben, müssen Sie einen Schritt zurückgehen und erst einmal damit beginnen. Sagen Sie den Namen eines Spielzeugs, während Ihr Hund damit spielt, zum Beispiel »Ball«. Wenn Sie das konsequent tun, wird Ihr Hund schon bald damit beginnen, das Wort mit dem Spielzeug zu verknüpfen.

Damit Ihr Hund lernt, jedes Spielzeug korrekt zu identifizieren, müssen Sie seine Fähigkeit testen, es von anderen unterscheiden zu können. Dabei ist aber wichtig, dass er die anderen Spielzeuge nicht aufheben kann, weil er es sonst spannender finden könnte, damit zu spielen, was Sie nicht weiterkommen lässt. Eine gute Möglichkeit, dieses Problem zu umgehen, ist ein großes Leimholzbrett, auf dem Sie an verschiedenen Stellen Ösenhaken anschrauben. Achten Sie aber darauf, dass Ihr Hund sich auf keinen Fall daran verletzen kann. Binden Sie dann mit der Schnur einige Spielzeuge daran fest. Das Spielzeug, das Sie jeweils gerade trainieren, wird nicht befestigt, sondern liegt lose auf dem Brett. Ihr Hund kann also kein anderes Spielzeug aufheben und mitnehmen als das, was Sie ihm gesagt haben. So bringen Sie ihn auf die Erfolgsspur.

Beginnen Sie einfach

Das Spiel baut darauf auf, dass Ihr Hund die Namen einzelner Spielzeuge erkennt. Beginnen Sie mit einem einfachen Beispiel wie etwa einem Ball.



Bitten Sie Hund, das Spielzeug zu holen und sagen Sie dessen Namen – »Ball« – als Teil des Kommandos. Üben Sie das mehrmals, um die Lektion gut sacken zu lassen.



Kenntnisse erweitern

Mischen Sie nach und nach mehrere Spielzeuge dazu und legen diese an unterschiedliche Stellen, bis Ihr Hund weiß, welches Sie meinen, wenn Sie es beim Namen (»Ball«) nennen.



Wenn Ihr Hund zuverlässig das genannte Spielzeug (Ball) aufhebt, können Sie das Spiel etwas komplexer gestalten. Befestigen Sie alle Spielzeuge außer dem ausgesuchten mit Schnur an den Haken.



Nur der Ball lässt sich immer noch aufheben.

Die Auswahl wird noch größer

Jetzt ist der Ball eine von sechs Auswahlmöglichkeiten auf dem Brett. Legen Sie ihn auf seine Position und bitten Ihren Hund, Ihnen den »Ball« zu bringen. Er soll unterscheiden lernen, was das Kommandowort bedeutet.



Wenn er den Ball aufhebt, können Sie sich zu gut gemachter Arbeit beglückwünschen! Wenn er »Ball« gelernt hat, können Sie mit einem anderen Spielzeug weitermachen. Lassen Sie sich Zeit und übereilen Sie nichts, um Ihren Hund nicht zu verwirren.



Tip

Denken Sie sich Namen für die einzelnen Spielzeuge aus, die nicht zu ähnlich klingen, damit Ihr Hund die Worte leichter unterscheiden kann.



Interaktives Spiel Hund und Besitzer

Wo:	Beliebiger Ort, an dem Ihr Hund genug Platz zum Umdrehen hat.
Schwierigkeitsgrad:	☆☆ Mittel
Benötigt:	Leckerchen

Tipp

Achten Sie auf Ihre eigene Armposition: Halten Sie Ihren Arm so weit weg gebeugt, dass Ihr Hund beim Herumrollen nicht mit den Beinen daran stößt.

Rolle

Die Rolle kann schön aus dem »Platz« entwickelt werden und ist für Hunde jeden Alters geeignet, solange diese gesund sind. Sehr großen Hunden fällt es schwerer, sich auf die andere Seite zu wuchten. Beurteilen Sie die körperlichen Fähigkeiten Ihres Hundes realistisch.

Rollen einüben

Als Ausgangsposition liegt Ihr Hund vor Ihnen. Entscheiden Sie, in welche Richtung Ihr Hund sich rollen soll. Hunde haben unterschiedliche Vorlieben, auf welcher Hüftseite sie lieber liegen. Nutzen Sie die Lieblingsseite, denn von ihr aus kann der Hund sich leichter herumrollen.



Halten Sie das Leckerchen vor seine Nase und lassen ihn daran schnüffeln. Bewegen Sie Ihre Hand langsam in Richtung seiner Schulter, sodass er seinen Kopf dreht, um ihm zu folgen. Wenn Sie das langsam genug machen, wird er sein Gewicht ganz von sich aus auf seine Schulter verlagern. Geben Sie ihm in diesem Stadium das Leckerchen, sobald er diese Position erreicht hat.



Wiederholen Sie auf diesem Niveau, bis der Hund seinen Schwerpunkt willig auf eine Seite verlagert. Erst im nächsten Schritt locken Sie ihn mit dem Leckerchen weiter herum, sodass er sich ganz auf den Rücken rollt. Belohnen Sie ihn dafür.

Manche Hunde rollen sich aus dieser Position direkt ganz herum, während man andere weiter locken muss, bis sie sich ganz auf die andere Seite rollen. Brechen Sie den Bewegungsablauf in so viele Einzelteile herunter, wie es für Ihren Hund nötig ist.



Kommando einführen

Sobald Ihr Hund die Rolle auf Locken mit Futter hin gut beherrscht, können Sie Ihr Hörzeichen einführen, z. B. »Rolle« oder »Rum«. Sagen Sie es in dem Moment, in dem Ihr Hund herumrollt.



Wiederholen Sie dies jedes Mal, wenn er die Rolle macht und er wird schon bald die Verknüpfung zwischen Hörzeichen und Verhalten bilden. Irgendwann reicht dann Ihr Hörzeichen allein als Auslöser dafür, dass Ihr Hund sich willig über den Rücken rollt.

Das Anbieten eines Leckerlis hilft immer. Die Handbewegung für dieses Kommando beschreibt einen Bogen, der Ihren Hund herumlockt. Anfangs muss diese Geste groß und deutlich mit dem ganzen Arm sein, aber mit der Zeit können Sie sie bis auf eine kleine Handbewegung reduzieren.

Mehrfachrolle

Mit etwas Übung wird Ihr Hund in der Lage sein, auch mehrere Rollen hintereinander zu machen. Belohnen Sie anfangs jede Rolle, später gibt es nur noch eine extra tolle Belohnung am Ende der Serie.





Mit dem Kauf dieses Buches unterstützen Sie
die Kynos Stiftung Hunde helfen Menschen
www.kynos-stiftung.de

DER
HUND Club

www.kynos-verlag.de

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne schriftliche
Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen,
Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen
Systemen.

Bildnachweis: Titelbild www.Tierfotografie-Winter.de
Alle Fotos Inntenteil Roddy Paine außer siehe Bildnachweis.

Bildnachweis

Jane Burton, Warren Photographic: S. 56 o. re., 110 & 111 Italienisches Windspiel;

Creckstock.com: Yuri Arcurs S. 17 u.; godfer S. 17 o.;

Kruse UK Ltd: S. 73 o. li. & mi. li.;

Dreamstime.com: Anke Van Wyk S. 24 u.; Ljupco S. 38 o.; Arekddadjei S. 52 mi; Col-
leen Crowley S. 46 o.; Erik Lam S. 46 mi; Simone van Berg S. 46 u.; Kessu 1 S. 47 u.;
Marzanna Syncerz S. 26 o.; Damian Stoszko S. 40 u.; Nivi S. 43 o.; EastWest Imaging
S. 49 u.; Raycan S. 49 o.;

fotolia.com

Yuri Arcurs S. 14 o.; Valeriy Kirsanov S. 13 u.; Sandra Zuerlein S. 13 re. mi.; Callaloo-
Alexis S. 15 u.; Ivonne Wierink S. 15 o. li; Erik Isselée S. 16 u.; Shevs S. 16 mi.; Carvino-
re S. 20 u.; Jesse Kunert S. 21 o.; Sima S. 21 u.; Bertis30 S. 22 o.; Harvey Hudson S. 22
u.; Monkey Business S. 23 u.; Alexey Stiop S. 26 u.; Mikko Pitkänen S. 32 u.; Joe Pitz
S. 32 o.; EastWest Imaging S. 41 u.; Biglama S. 48 o.; Dngood S. 48 re. mi. o.; Racerun-
ner S. 48 re. mi u.; Dagele S. 51 u.; Antonio Vitale S. 50 u.; Clearviewstock S. 163; Crim-
son S. 161 u.; Pontus Edenberg S. 162 o.; Lee O'Dell S. 109;

iStockphoto.com:

Lisa Svava S. 14 u.; Joris Louwes S. 47 o.; Stephanie Horrocks S. 13 o.; Adam Edwards
S. 12 u.; Erik Lam S. 15 o. re. & S. 39 o.; Sirko Hartmann S. 19 u.; Kirk Geisler 19 o.; Henk
Jelsma S. 20 o.; Boris Shapiro S. 20 mi.; Sparkmom S. 24 o.; Peter Kim S. 27 o.; Drew
Hadley S. 28 o.; Brian Asmussen S. 28 u.; Nemanija Glumac S. 29 o.; Donald Erickson
S. 30 u., 31 mi.; Carrie Bottomley S. 31 u.; Li Kim Goh S. 31 o.; Thomas Bedenk S. 37 o.;
Patty Colabuono S. 38 u.; Danial Bobrowsky S. 50 o.; Fenne Kustermans S. 53 u.; Yulia
Saponova S. 53 o.; Eric Isselée S. 54 o.; iofoto S. 55 u.; Jamie Duplass S. 105 mi.; Benoit
Rousseau S. 162 o.; Rui Saraiva S. 143; Eric Hull S. 161 o.; Dan Brandenburg S. 146 o.;

Shutterstock.com:

Vladislav Lebendinski S. 18; Simone van Berg S. 33 u.; Hagit Berkovich S. 48 u.; Elliot
Westacott S. 52 o.; Iztok Nok S. 108; JoLin S. 160.

Haftungsausschluss: Die Benutzung dieses Buches und die Umsetzung der darin enthaltenen Informationen erfolgt ausdrücklich auf eigenes Risiko. Der Verlag und auch der Autor können für etwaige Unfälle und Schäden jeder Art, die sich bei der Umsetzung von im Buch beschriebenen Vorgehensweisen ergeben, aus keinem Rechtsgrund eine Haftung übernehmen. Rechts- und Schadenersatzansprüche sind ausgeschlossen. Das Werk inklusive aller Inhalte wurde unter größter Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Druckfehler und Falschinformationen nicht vollständig ausgeschlossen werden. Der Verlag und auch der Autor übernehmen keine Haftung für die Aktualität, Richtigkeit und Vollständigkeit der Inhalte des Buches, ebenso nicht für Druckfehler. Es kann keine juristische Verantwortung sowie Haftung in irgendeiner Form für fehlerhafte Angaben und daraus entstandene Folgen vom Verlag bzw. Autor übernommen werden. Für die Inhalte von den in diesem Buch abgedruckten Internetseiten sind ausschließlich die Betreiber der jeweiligen Internetseiten verantwortlich.