



Pia Gröning

**Spaß & Motivation für
Spielemuffel**

Funktionen von Spiel allgemein

Eine wesentliche Funktion
des Spielens ist die Entwicklung
verschiedener Fähigkeiten!

- ★ Bewegungen, die überlebenswichtig sind
- ★ Verfeinerung der Kommunikation
- ★ Kennenlernen verschiedener Individuen
- ★ Grenzen einschätzen (eigene und des Gegenübers)
- ★ Beißhemmung erlernen und abstimmen
- ★ Sozialisation mit Artgenossen
- ★ Stressende Situationen auflösen



Körpersprache des Hundeführers

Welche körpersprachlichen
Elemente hast du bei Hundespiel
beobachtet?

- ★ parallel oder leicht schräg zum Hund stehen
- ★ etwas in die Knie gehen
- ★ ganz kurz zum Hund gucken, weggucken
- ★ Hände auf die Oberschenkel klatschen
- ★ Kurze Bewegungslosigkeit
- ★ vom Hund weglaufen
- ★ zum Hund hinschleichen und dann plötzlich auf ihn zurennen/ hinterherrennen



Vorzüge von Objektspielen

- ★ Bindung
- ★ Impulskontrolle und Übung in Erregungswechsel
- ★ langsame Übungen bewusst puschen und Gegenteil vermeiden
- ★ allgemeines Wohlbefinden und Beschäftigung
- ★ bewusste Stimmungsaufhellung
- ★ Einsatz als Belohnung
- ★ Schnuller-Funktion (Beruhigung)
- ★ Tragen = Alternative zu Lautäußerungen

Podcastfolge
zum Thema Bindung: [https://
tiertraining.tv/podcast/beitrag/news/!!!
wie-entsteht-bindung-zwischen](https://tiertraining.tv/podcast/beitrag/news/!!!wie-entsteht-bindung-zwischen)



Bild: Christina Förster



Ursachen für mangelndes (Objekt-)Spiel-Interesse

- ★ im Welpen- und Junghundealter nicht kennen gelernt
- ★ Angst ...
 - vor Menschen
 - unpassender Körpersprache
 - durch Lernerfahrung als Junghund, wenn in Interaktion mit Objekten gestraft wurde
- ★ genetisch keine Präferenz zum Apportieren
- ★ Ressourcenverteidigung
- ★ physische Schmerzen (Zähne, Bewegungsapparat, ...)
- ★ Umwelt ist spannender
- ★ Aus als Verstärker für Desinteresse



Bild: Sandra Hanke

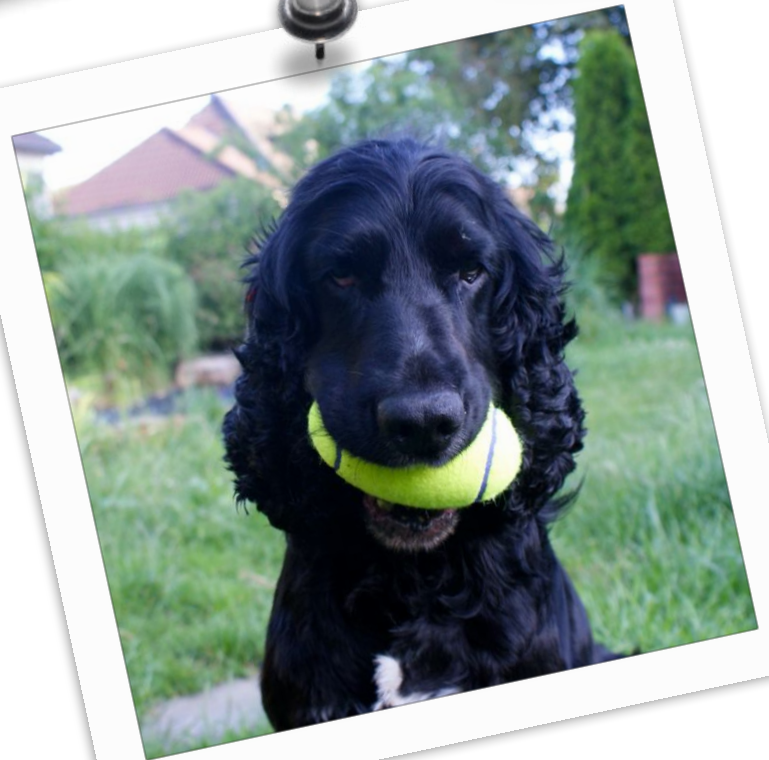


Was für Objektspielarten gibt es?

- ★ Wurfspiel
- ★ Zerrspiel
- ★ Hetzspiel
- ★ Suchspiel
- ★ Fixierspiel

➔ alles Elemente aus dem Jagdverhalten

Video
zum Training mit der Hetzangel:
<https://www.pfotenakademie.de/infos-rund-um-das-jagdverhalten-ihres-hundes>



Regeln rund ums Zerrspiel



- ✓ Start mit Spielsignal (nicht automatisch bei Anblick des Spielzeugs)
- ✓ kurzes Ende bei Aussignal
- ✓ endgültiges Ende bei Aussignal und Pausen/Ende/Schlussignal
- ✓ bei Zahnkontakt wird Spiel sofort abgebrochen mit Negativmarker und nach Pause fortgesetzt (ggf. Entspannung einbauen)
- ✓ bei sehr grobem Verhalten (anspringen, rempeln usw.) Abbruch durch Negativmarker, Pause, mit Impulskontrollübungen vorerst 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 Hund mit Zerrtau angelaufen kommt ggf. drauf eingehen)
- ✓ jeder darf gewinnen und jeder sollte mal gewinnen



Das Premack-Prinzip

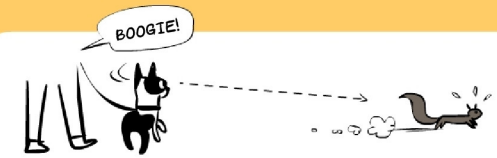
**selbstbelohnende
Interessen des Hundes
für Gehorsamsübungen
einsetzen**

Video
zum Thema Freigabe: [https://
www.pfotenakademie.de/klare-
kommunikation-freigabe-
markerwort-lob/](https://www.pfotenakademie.de/klare-kommunikation-freigabe-markerwort-lob/)



DAS PREMACK PRINZIP

Anstatt zu versuchen, unsere Hunde dazu zu bringen, etwas, dass sie erregt oder ablenkt, zu ignorieren, können wir diese Erregung oder Ablenkung als Belohnung nutzen.



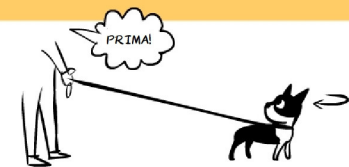
Wenn es zu spät ist, ihn abzurufen...



Wenn er in der Leine hängt, das Eichhörnchen fixiert und nicht mehr ansprechbar ist...



Bleibe stehen und WARTEN



Wenn er sich umdreht und Kontakt aufnimmt
- MARKERN



BELOHNUNG: Eichhörnchen jagen

Tipps zum Aufbau von Objektspielen

- ★ Fixierspiel mit Futter —> Fixierspiel mit Socke, die Futter enthält —> Fixierspiel mit leerer Socke
- ★ Zerrspiel shapen (formen)
 1. Blick zu Objekt
 2. Maul öffnen
 3. kurz im Maul halten
 4. bevor Hund Objekt ins Maul nehmen kann, sich leicht drehen —> Hund versucht Objekt festzuhalten —> Jackpot
 5. Festhalten ausbauen durch Belohnung/Drehen abbauen
 6. Signaleinführung für Zerren

evtl. mal Katzenspielzeug ausprobieren



Allgemeines zum Thema Futterbelohnungen

- ★ zu viel belohnen bzw. immer gleich belohnen entwertet die einzelne Belohnung
- ★ Futter immer nur einsetzen, wenn Unliebsames ansteht = Entwertung des Futters
- ★ Belohnungspunkt wichtig —> z.B. dem Hund Belohnung zuwerfen für Übungen auf Distanz
- ★ Belohnungen sehr bald nur noch für gute Ausführungen der Übung geben (z.B. unter höherer Ablenkung oder für die Reaktion auf das 1. Signal usw.)
- ★ Messgrat für Erregung: kann mein Hund noch Leckerchen nehmen?
- ★ einen Leckerchen-Mix aus verschiedenen Sorten nutzen, so dass der Hund nie weiß, wie attraktiv die jeweilige Belohnung sein wird



Animation von Futter

ggf. für jede Art
eine eigene
Ankündigung

★ aus der Hand

★ geworfen
(Lassogeste)

★ fixiert &
gehetzt

★ gesucht

★ geschnappt

Optik der Leckerchen je nach
Animation wichtig (Größe & Farbe
& ggf. Form)

Anibio Knuppies
(Honig)



Yarrah
Hundesnack
Bio-Mini-Bites



Yarrah Bio
Hundesnack
Vegan



Anibio Knuppies
(Dinkel)



Yarrah
Chewsticks
Kaustangen



Clickerfutter
Käse



Lakse Kronch
Fischleckerlie
POCKET



Lakse Kronch
Fischleckerlie
ORIGINAL



Clickerfutter
Classic



Versteckte Verstärker / Problem des Timings

Beispiele:

- ★ Griff in Tasche
 - ★ Tüte Rascheln/Spielzeug-
Quietsche
 - ★ Lieblingsübungen
 - ★ ...
-
- ★ unerwünschte Verhaltensketten
durch versteckte Verstärker (z.B.
Rückruf, wenn der Hund in den
Wald rennt, irgendwas fressen
möchte usw.)
 - ★ Aufmerksamkeit bei
unerwünschtem Verhalten wie
z.B. Lautäußerungen



Jackpots, Futtermenge

- ★ Festfüttern zur Festigung von Positionen
- ★ größere Menge einer Sorte (einzeln geben)
- ★ oder hohe Beliebtheit kombiniert mit seltenem Bekommen
- ★ aus der Tasche/überraschend oder für den Hund wahrnehmbar ausliegend (Freigabe durch Jackpotsignal)



Liste aller praktischen Übungen

- ★ Spiegel-Spiele mit dem Hund
- ★ Aussignal aufbauen und verfeinern
- ★ Futterbeutel apportieren
- ★ Fixierspiel
- ★ Zerrspiele (aufbauen und die Zerrspiel-Regeln anwenden)
- ★ Fehlerfeedback Hand zu (Aufbau und Einsatz beim Zerrspiel)
- ★ Wechsel zwischen 2 Spielzeugen
- ★ das Premack-Prinzip & die Freigabe
- ★ verschiedene Futter-Animation (mit Signal, Einsatz nach dem Rückruf)
- ★ Lieblingsübungen als Belohnung einsetzen
- ★ eine ungeliebte/langsam ausgeführte Übung durch ein Objektspiel beschleunigen (Erregung übertragen)
- ★ Jackpot liegt am Rande der Übungsfläche, Hund absolviert eine oder mehrere Übungen und bekommt dann das Jackpotsignal und darf zum Jackpot hinrennen und ihn fressen/holen



Links & Co

- ★ Körpersprache zur Animation von Futterbelohnungen: <https://www.pfotenakademie.de/animation-von-futterbelohnungen/>
- ★ lockende Körpersprache beim Rückruf: <https://www.pfotenakademie.de/effektives-hundetraining-tipps-tricks/#Rueckruf> Diverse Videos & weitere Infos z.B. zum Befüllen einer Futtertube: <https://www.pfotenakademie.de/effektives-hundetraining-tipps-tricks/>
- ★ Video Futterbeutel im Vergleich: <https://www.pfotenakademie.de/hilfreiche-trainingsvideos/>
- ★ weitere Ideen im Buch Spiele & Action für Jagdhunde - von Pia Gröning <https://amzn.to/2NimMVH>
- ★ „Deo-Roller für Jackpot“: www.schleckerchen.com
- ★ Infos rund um das Clickertraining: www.spass-mit-hund.de



Vielen Dank für eure Teilnahme!

