



GIB MIR DEN BALL, scheint dieser Hund artig zu fragen. Reißt der Mensch die Hand mit dem Spielzeug hoch, verhalten sich nicht alle Vierbeiner so gesittet, sondern springen ungestüm in die Höhe und versuchen es zu fassen. Dies gilt es zu vermeiden.

APPORT!

Damit der Spaß am Spiel mit dem Bringsel langfristig erhalten bleibt, gilt es, schnödes Ballwerfen zu verhindern. Raffinierter ist es dagegen, mit zwei gleichen Dummies zu arbeiten, die der Hund im Tausch bespielt

TEXT: ASTRID NESTLER

Wer bewegt wen? Beim Apportieren und auch sonst, eigentlich der Mensch den Hund. Ist letzterer im Besitz der Beute, sieht das oft ganz anders aus. Viele Hunde wollen die Beißwurst oder den Ball für sich behalten, das Spielzeug nicht abgeben, sondern schütteln, darauf kauen, damit angeben. Manche versuchen sogar, es zu vergraben. Aus dem souveränen Zweibeiner wird dann ganz schnell ein hilfloses Menschlein, viel zu langsam, um dem Hund seinen Schatz wieder abzujagen. Und ein scharfes „Aus!“, selbst wenn es hilft, verdirbt beiden schnell die Stimmung. Was also tun, damit der Mensch beim Spiel die Zügel in der Hand behält und der Hund lernt, dass ihm nichts weggenommen wird?

Für Trainerin Edith Blechschmidt, die soziale Diensthunde ausbildet, spielt das Bringen von Dingen eine große Rolle. Schließlich muss es zuverlässig klappen, wenn der Hund wirklich helfen soll. Daher stammt auch von ihr ein Training, das überzeugt:

DER TRICK MIT DEN ZWEI DUMMYS Übungseinheiten mit genau gleichen Dummies aufbauen!

„Zuerst wird damit der Beutetausch geübt“, erklärt Edith Blechschmidt. „Dabei lernt der Hund, dass kein Nachteil entsteht, wenn er ein Spielzeug abgibt, denn ihm wird sofort ein gleichwertiger Ersatz angeboten. Zudem lernt er, dass es sogar sinnvoll ist, das eine

zurückzubringen und gleich loszulassen, weil nur so das Spiel mit dem nächsten Dummy beginnt.“ Und der Hund erkennt: Das Spielzeug in der Hand des Menschen „lebt“, es bewegt sich und macht Geräusche, während das erbeutete Stück reglos und wie tot ist.

LERNZIEL: Bringen wollen statt bringen müssen.

Da das Dummy in der Hand des Menschen immer das interessanteste ist, fokussiert der Hund sich nicht auf einen Gegenstand, sondern auf das gemeinsame Tun. Die Folge: Er möchte seinem Menschen das Spielzeug gerne überreichen, da dies der Schlüssel zu einem neuen Spiel ist.

GEEIGNETES SPIELZEUG: Der Hund muss das Material mögen.

„Weichbeißer“ wie Retriever bevorzugen Baumwollknoten oder Plüschtiere. „Beutegeier“ wie Malinois lieben harten Gummi. Entscheidend ist, mindestens zwei gleiche Spielzeuge zu haben. Unterschiedliche Farben spielen keine Rolle, unterschiedliches Material dagegen schon. Wer z.B. die Beißwurst aus Jute verwendet und eine aus Leder kann damit rechnen, dass der Hund Leder bevorzugt und nicht mehr mitspielt, sobald er die Lieblingswurst erobert hat.

TAUSCHEN LERNEN

Interessant machen durch Vorenthalten. Der Mensch beginnt das Spiel mit einem der beiden Dummies, indem er sich selbst damit beschäftigt, Spannung aufbaut, allerdings ohne den Hund zu beachten. Erst wenn dieser mitmachen und den Gegenstand unbedingt haben möchte, bezieht er ihn mit ein. Dummy 2 ist noch für den Hund unsichtbar, aber so, dass man es schnell zur Hand hat.

Den richtigen Moment bestätigen. Spielt der Hund mit, wird er gelobt, wenn er das Spielzeug im Maul hält und der Mensch es gleichzeitig in der Hand hat. Dabei wird ein wenig gezerrt und anschließend dem Hund das Spielzeug überlassen. Er darf also ruhig gewinnen. Dann wendet der Mensch sich vom Hund weg, zieht Spielzeug 2 heraus und beginnt wieder, sich damit zu beschäftigen, bis der Hund darauf anspringt und Spielzeug 1 fallen lässt, um Spielzeug 2 zu schnappen. Ist der Hund hier gut bei der Sache, lässt ihn der Mensch Spielzeug 2 gewinnen, nimmt sich Spielzeug 1 und beginnt wieder, dieses interessant zu machen usw. Beim Wechsel auf das jeweils andere Spielzeug bewegt sich der Mensch immer tendenziell vom Hund weg, möglichst nie auf ihn zu. Das animiert Hunde zum Ausweichen und Beute sichern. Generell ist wichtig, sich anfangs nicht anmerken zu lassen, welche Absicht man verfolgt, sondern möglichst unbefangen mit dem Hund zu spielen.

Aufhören, wenns am schönsten ist. Der einfachste Weg das Spiel zu beenden ist es das Dummy wegzupacken und es gegen ein Futterstück zu tauschen. Spielbegeisterte Hunde sind oft nicht bereit, das Beutestück gegen Futter herzugeben. Hier ist Geschicklichkeit

gefragt: Im Moment, wo der Hund das eine Spielzeug loslässt um das andere zu greifen, nimmt der Mensch beide Dummies an sich.

BRINGEN LERNEN

SCHRITT 1: Spielzeug aufnehmen und bringen. Sobald der Hund ein Spielzeug „gewonnen“ hat, läuft der Mensch erst ein paar Meter weg, bevor mit Dummy 2 weiter gespielt wird. Dabei passiert es oft, dass der Hund Spielzeug 1 von sich aus mitbringt. Zu Anfang kann auch es sein, dass der Hund sein Spielzeug fallen lässt bevor er nachkommt, doch das ist egal. Die Erfahrung zeigt, dass die Hunde mit der Zeit das Spielzeug automatisch mitbringen.

SCHRITT 2: Das Spielzeug nach oben anbieten. Hier hat sich das Spielen mit „kurzen Armen“ bewährt, damit der Hund lernt, den Gegenstand nach oben zu halten und anzubieten. Dasselbe erreicht man, wenn der Mensch beim Spielen sitzt.

SCHRITT 3: Das Spielzeug halten. Dem Hund wird das zweite Spielzeug zeitverzögert angeboten. Erst lässt man ihn Spielzeug 1 ein paar Sekunden halten, bevor das Spiel mit dem zweiten Beutestück weitergeht. Diese Zeitspanne wird nach und nach ausgebaut.

VORTEILE DIESES TRAINING

Beziehungsfördernd. Der Hund erfährt Spaß durch gemeinsames Tun nahe beim Menschen. Durch die zwei Dummies lernt er, dass ihm nichts abgenommen wird, sondern dass das Spiel zu zweit schön ist. Ganz anders, wenn ein Dummy bloß geworfen wird: Dann ist das Spiel weit weg vom Menschen lustig und befriedigend.

Gelenkschonend. Beim Werfen degradieren sich manche Menschen zur schnöden Ballwurfmaschine und überdies ist diese Art der Bewegung auf Dauer schädlich. Die schnellen Sprints und Stopps, vor allem ohne vorheriges Aufwärmen, schädigen über die Jahre Muskeln und Gelenke. Beim Dummytausch entfernt sich der Mensch nachdem Dummy 1 gegeben wurde. Der Hund muss dem Menschen folgen, damit das Spiel mit Dummy 2 weitergeht, was in der Regel sanfter, ohne extreme Sprints und Stopps abläuft.

Flexibel Man kann diese Art des Beutetauschs spielen, ohne dass der Hund bereits perfekt apportiert. Sequenzen, die der Vierbeiner noch nicht kann, zum Beispiel das gezielte Aufnehmen und Halten der Beute, werden vorerst ausgeklammert. Je nach Ausbildungsstand des Hundes kann man mehr oder weniger Spielanteile einfließen lassen. Ist die Ablenkung ringsherum groß, beginnt man mit einem lustvollen Beutetausch, bevor man eine Apportierleistung des Hundes verlangt. Die Wahrscheinlichkeit, dass er dann konzentriert bei der Sache ist, ist einfach größer. In einer ruhigen Umgebung reicht es beim selben Hund vielleicht schon, ihn ohne Anspiel nur mit etwas Spannungsaufbau zum Apportieren zu schicken. 🐾