

BASISWERKZEUGE... Das Markersignal & seine Funktion

➔ Markieren - Punktgenaues „Einfangen“ von Verhalten in dem Moment, in dem es der Hund

zeigt ➔ Brücke

- Wir schlagen eine Brücke vom Verhalten bis zur tatsächlichen Belohnung
- Diese darf NICHT zu lang dauern
- Regel: innerhalb von 3 Sekunden nach dem Markersignal MUSS die Belohnungssequenz beginnen
- Stimme nicht vergessen!

➔ Stimmung

- Durch die Verknüpfung mit positiven Konsequenzen löst bereits das Markersignal eine positive Erwartungshaltung/Stimmung aus
- Das Gehirn schüttet Dopamin („Glückshormon“) aus und sorgt so für gute Stimmung
- Der Hund ist in freudiger Erwartung von Belohnung

➔ Der Mensch wird wichtig

- Er gibt das Markersignal
- Durch passende Belohnungen kann der Mensch aktuelle Bedürfnisse befriedigen
- Die Aufmerksamkeit des Hundes wächst
- Durch die Verwaltung wertvoller Ressourcen verdient sich der Mensch Respekt

➔ Kooperationssignal - Das Markersignal ist ein Signal für Arbeit/Interaktion mit dem Menschen

Aufbau des Markersignals

- ➔ ·Futter/Spielzeug stehen bereit
- ➔ ·Hund befindet sich bei uns
- ➔ ·Markersignal produzieren und dem Hund DANACH (3-Sekunden-Regel!) einen Brocken Futter geben, mit ihm spielen, ihn streicheln, so wie er es mag, einen Lobessingsang anstimmen, mit ihm rennen...
- ➔ ·ein paar Mal wiederholen (Danach kann das Markersignal gleich benutzt werden – Klassische Konditionierung funktioniert schnell!)
- ➔ ·Über den Tag verteilt 3 Mal ein paar Wiederholungen für 2-3 Tage – zum Festigen...
- ➔ ·Wichtig: Wir geben keine weiteren Kommandos! Wir sagen nicht den Namen des Hundes oder machen ihn auf andere Art und Weise auf uns aufmerksam!
- ➔ ·Wir bewegen uns dabei
- ➔ ·Wir üben an verschiedenen Orten in der Wohnung, im Garten und draußen auf den Spaziergängen
- ➔ ·Test: Wir fragen ein Verhalten von unserem Hund ab. Zeigt er die korrekte Reaktion, dann markieren wir dieses Verhalten mit unserem Markersignal. Schaut uns der Hund darauf hin erwartungsvoll an, haben wir es geschafft - aus einem

vormals neutralen Geräusch oder Wort ist durch die Verknüpfung mit Futter, Spiel oder anderen Belohnungen ein Marker für lohnenswertes Verhalten geworden!

TIPP: Idealerweise bauen wir zum Clicker zusätzlich ein Markersignal auf, welches wir mit dem Mund erzeugen können (Zungenschmalzen oder Wort), damit wir IMMER auf das Verhalten des Hundes reagieren können.

Bei den Belohnungsmöglichkeiten nach dem Markersignal an die Belohnungshitliste (Top-10/ Top-20) & die Bedürfnisbefriedigung denken!

„Jagd nach gutem Verhalten“

- ➔ ·Simpel aber EFFEKTIV!
- ➔ ·Der Mensch überlegt sich, welches Verhalten NICHT erwünscht ist (z.B. Tiere hetzen, Unrat mampfen, an der Leine pöbeln...)
- ➔ ·ALLES, was NICHT in diese Kategorie fällt, kann von uns markiert & belohnt werden:
 - Tier anschauen, ohne zu hetzen
 - Unerwünschte Dinge nicht/noch nicht aufklauben
 - Noch nicht pöbeln
 - An Geländeübergängen warten
 - An Wegkreuzungen warten
 - Im Radius bleiben
 - Selbständige Rückblicke
 - Selbständige Kontaktaufnahme
 - Nicht Hals über Kopf zu Artgenossen stürzen
 - Selbständiges Abwenden von Ablenkungen aller Art
 - Ruhiges Verhalten an der Leine
 - Lockere Leine -...
- ➔ ·So stecken wir einen von uns erwünschten Verhaltensrahmen ab, in dem der Hund sich zukünftig bewegen soll. Der Hund wird mehr und mehr von sich aus gutes Verhalten zeigen, ohne dass wir ihn permanent dazu anhalten müssen.
- ➔ ·MERKE: BEVOR der Hund unerwünschtes Verhalten zeigt, haben wir IMMER die Möglichkeit, GUTES/ERWÜNSCHTES Verhalten zu markieren.

Das Warmsignal (oder die intermediäre Brücke) ➤

Den Aufbau der IB schafft Ihr sicher auch ohne mich ☺... sagt dem Hund "Du bist auf dem richtigen Weg". Wir können es einsetzen, um Verhalten neu zu formen oder bereits gelerntes Verhalten in schwierigen Situationen zu unterstützen. Es setzt ein, wenn der Hund beginnt, erwünschtes Verhalten im Ansatz zu zeigen (z.B. Sitz in Entfernung -> Hund stoppt, der Po geht nur leicht nach unten -> das

Warmsignal setzt ein, bis der Po den Boden berührt -> Marker & Belohnung. Das Warmsignal begleitet den Hund vom Ansatzverhalten in das gewünschte Endverhalten und mündet in den Marker & die passende Belohnung. Je näher der Hund dem erwünschten Verhalten kommt, desto schneller wird das Warmsignal. Bricht der Hund seinen richtigen Weg ab (beim Sitzen geht der Po nicht weiter Richtung Boden, sondern der Hund geht weg), dann bricht auch das Warmsignal ab.

Das Warmsignal wird ZUM MENSCHEN HIN & VOM MENSCHEN WEG aufgebaut, damit wir es in verschiedenen Situationen nutzen können.

weg:

Hund absetzen oder festhalten Futter vom Hund wegwerfen bzw. – legen Hund freigeben Setzt der Hund sich in Bewegung, beginnt unser Silbenstrom -> Tik Tik Tik... Kommt der Hund (am Futter) an, endet der Silbenstrom & mündet in den Marker, und das Futter am Boden ist die Belohnung. Bricht der Hund das Verhalten unterwegs ab, verstummt die IB & setzt wieder ein, wenn der Hund das alte Verhalten wieder aufnimmt.

hin:

Wir haben Futter in der Hand und zeigen es dem Hund. Hand schließen & langsam vom Hund wegziehen Beginnt der Hund, der Hand zu folgen, beginnt unser Silbenstrom. Der Marker beendet den Silbenstrom, wenn der Hund die Hand erreicht. Die Belohnung NACH dem Marker ist das Futter in der Hand.

➔ Der Aufbau des Warmsignals lässt sich wunderbar mit dem Touchen der Hand/Finger kombinieren.

- Variante 1: Das Warmsignal setzt ein, sobald der Hund beginnt, sich ihr zu nähern. Berührt er die Hand, gibt es den Click & Belohnung.
- Variante 2: Wenn der Hund das Touchen schon kennt, dann können wir versuchen, ihn mit der Hand über eine gewisse Strecke zu lotsen, d.h. wir bewegen die Hand vom Hund weg (z.B. über ein Hindernis, oder an einem Auslöser vorbei). Folgt der Hund, setzt das Warmsignal ein. Erreicht er schließlich die Hand, gibt es C&B. → TIPP: Geht es um statisches Verhalten oder das Halten von Positionen/Verhalten, dann empfiehlt es sich, das Warmsignal langsam und dämpfend auszusprechen. Wollen wir den Hund aktivieren bzw. Verhalten verändern, dann sprechen wir sie schneller werdend und aktivierend aus.

→ Oder wir bauen ein aktivierendes & ein dämpfendes Warmsignal auf. Das dämpfende sollte bereits im Aufbau mit dem Halten einer Position/eines Verhaltens verknüpft werden.

Das Umorientieren oder der Aufmerksamkeitswechsel...

...ist die Grundlage für einen ansprechbaren Hund. Orientiert der Hund sich weg von der Umwelt, hin zu uns, so wechselt er von seiner Hundewelt in unsere - die Menschenwelt. Die Aufmerksamkeit des Hundes wird geteilt, und er ist nicht mehr so sehr von seiner Umwelt „gefangen“. Der Hund wird von uns immer markiert und belohnt, wenn er ein FREIWILLIGES Abwenden von der Umwelt zeigt. In allen Situationen, die für den Hund eine Ablenkung darstellen, halten wir ihn solange an der Leine, bis er freiwillig ein Abwenden anbietet. Für den Anfang ist der Einsatz einer etwas kürzeren Leine (3-5 m) sinnvoll, damit der Hund nicht zu weit in die Umwelt abschweifen kann. Optimal ist dabei, wenn das Abwenden/Umorientieren an lockerer Leine angeboten wird, da ansonsten die straffe Leine mit zum Signal wird. Freiwilliges Umorientieren wird von uns bevorzugt an lockerer Leine markiert und belohnt, damit es auch an schleppender Leine oder im Freilauf funktioniert.

→ Auf der „Jagd nach gutem Verhalten“ markieren & belohnen wir auch im Freilauf oder an der langen Leine jene Aufmerksamkeitswechsel, die der Hund uns von selbst anbietet. Schenkt der Hund uns einen Moment seiner Aufmerksamkeit, dann ist er in diesem Moment nicht in seiner Hundewelt, sondern in UNSERER. Im Verlauf des Trainings passen wir das Verstärken der Umorientierungen den Reizen/Ablenkungen in der Umwelt an, d.h. je

schwieriger das Umfeld, desto mehr Aufmerksamkeitswechsel werden eingefangen.

Aufmerksamkeitswechsel an Ablenkungen

– Impulskontrolle durch Abwenden von Ablenkungen, oftmals verknüpft mit Stehenbleiben

- ➔ ·Voraussetzung: der Hund reagiert unter geringer Ablenkung schnell mit Umorientierung weg von der Umwelt/Ablenkung
- ➔ ·Nun können wir gezielt mögliche Ablenkungen aufsuchen
- ➔ ·Den Hund in angemessener Entfernung an der Leine halten
- ➔ ·Abwenden von der Ablenkung bzw. Umorientierung hin zum Menschen abwarten
- ➔ ·Markieren & Belohnen
- ➔ ·Entfernung langsam verringern
- ➔ ·Reiz der Ablenkungen langsam steigern
- ➔ ·Wenn es die Ablenkung zulässt, können wir auch mal die Ablenkung zur Belohnung machen
- ➔ ·Wichtig: Wendet der Hund sich außerhalb des Trainings selbständig von möglichen Ablenkungen ab, dann müssen wir darauf unbedingt mit Marker & Belohnung reagieren.
- ➔ ·Eine schöne Idee für die Impulskontrolle an Ablenkungen ist das Aufsuchen von Targets weg von der Ablenkung – Hand- und Bodentarget. 10-Leckerchen-Übung Diese simple Übung ist eine schöne Kombination aus Verbesserung des Timings für das Geben von Markersignalen (für den Menschen) & Verbesserung der Frustrationstoleranz (für den Hund). Später gibt uns diese Übung die Möglichkeit, unseren Hund auch in

schwierigen, erregenden Situationen auf UNS zu fokussieren, z.B. an Türen, Durchgängen & beim Ableinen, um das Tempo und die Erregung zu drosseln.

Aufbau:

- ·Hund ist an der Leine gesichert
- ·Er bekommt KEIN Signal fürs Warten oder Bleiben
- ·Mensch greift in seine Leckerchentasche &
- ·Beginnt – betont deutlich & langsam – 10 EINZELNE Leckerchen in eine Hand abzuzählen
- ·Wird der Hund beim Zuschauen ungeduldig und beginnt zu bellen, hochzuspringen, zu quietschen..., dann gibt der Mensch einen Negativmarker (für Futterressource/Belohnungsmöglichkeit verspielt), z.B. „Schade“, und packt die Bröckchen ZURÜCK in die Tasche
- ·Nach kurzer Pause beginnt der Mensch von vorne
- ·Bleibt der Hund ruhig, wirft der Mensch nach dem Abzählen das 1. Bröckchen kommentarlos auf den Boden & der Hund darf es haben!
- ·Blickt der Hund nach dem Aufessen des Bröckchens weg vom Boden/in Richtung Mensch (Das Wegorientieren vom Boden ist erst einmal völlig ausreichend!), gibt dieser das (positive) Markersignal & wirft das nächste Bröckchen auf den Boden
- ·Diesen Vorgang solange wiederholen, bis die Bröckchen aufgebraucht sind
- ·Ziel: Auch in ablenkenden Situationen kann der Mensch diese Übung nutzen, um den Hund wieder in die Menschenwelt zu holen

Zeigen & Benennen von Auslösern aller Art

- ·stressarm &
- ·wenig frustrierend
- ·Impulskontrolle durch Hinschauen lassen & Stehenbleiben, um unerwünschtes Verhalten früh zu unterbrechen & parallel ein passendes Alternativverhalten aufzubauen
- ·Bei Begegnungsproblemen mit Menschen und/oder Hunden arbeiten wir mit dem Zeigen & Benennen auf der emotionalen Ebene des Hundes, d.h. der Auslöser „Hund“/„Mensch“ bekommt

im Laufe des Trainings eine neue, positive Bedeutung für den Hund. Er erhält dadurch:

- Informationen über seine Umwelt
- Information über gemeinsames Handeln
- Information über Stimmung

➔ ·Wenn es um Begegnungen mit Wild oder anderen Tieren (Katzen, Pferden & Co.) geht, die beim Hund jagdliche Erregung auslösen dann bewirkt das Zeigen & Benennen eine bessere Ansprechbarkeit beim Hund, die eine bessere Kooperation möglich macht. Die Aufmerksamkeit des Hundes wird geteilt, und der Mensch bringt sich ins Spiel.

➔ Mögliche Auslöser für Jagdverhalten & ihre Namen:

- Haarwild bzw. Alles, was klein ist & Haare hat = „Haaaaase“
- Schalenwild bzw. Alles, was groß ist & Haare hat = „Reeeeh“
- Federwild bzw. Alles, was Federn hat = „Vooooogel“ ➤ Katze = „Katze“ ➤ usw.

Im Bereich Hund-Hund- und Hund-Mensch-Begegnungen ist es sinnvoll, an das Zeigen & Benennen recht zügig ein Alternativverhalten anzuschließen, damit der Hund eine Alternative zum unerwünschten Verhalten (z.B. Pöbeln an der Leine oder Menschen verbellen) lernen kann. Mögliche alternative Verhaltensweisen, die über positive Verstärkung aufgebaut worden sind und de-eskalierend und entspannend wirken, wären:

Stufe 1

- einen Bogen laufen
- Sitzen & Warten (NICHT frontal zum Auslöser)
- Sitzen & Abschirmen (NICHT frontal zum Auslöser)
- Etwas Tragen
- Hand-Touch
- auf die andere Seite des Menschen wechseln

- Suchaufgabe praktizieren
 - Hund schaut den Auslöser „Hund“, „Mensch“ oder „Wild“ an
 - Markersignal
 - Hund orientiert sich in Erwartung der Belohnung um
 - & wird von seinem Menschen bedürfnisgerecht belohnt
- ➔ •Kann der Hund sich nach dem Markersignal nicht von selbst umorientieren, dann orientiert ihn der Mensch mit der Belohnung um.
- ➔ •Bei Wild können wir das Markieren ruhig mehrmals (3-5 Mal) hintereinander praktizieren, i.d.R. orientieren sich die Hunde dann von selbst um. Wir loben den Hund nach dem Markersignal MIT DER STIMME, damit die Regel: nach dem Marker MUSS innerhalb von 3 Sekunden eine positive Konsequenz folgen, eingehalten werden kann. Orientiert sich der Hund nach 3-5 Wiederholungen von: Hund schaut Wild an -> Marker -> verbales Lob, nicht um, dann helfen wir mit der Belohnung nach.
- ➔ •Auch den Geschirrgriff, das Entspannungssignal oder das Umorientierungssignal können wir hier nutzen, um den Hund umzuorientieren.

Stufe 2

- Hund schaut den Auslöser (Wild, Hund, Mensch etc.) an
 - Markersignal
 - Hund orientiert sich in Erwartung der Belohnung um
 - Wir fragen ein Alternativverhalten z.B. "Sitzen" ab, oder führen den Hund mit der Belohnung ins Sitz,
 - & dann darf er sie natürlich essen
- ➔ Bei Wildbegegnungen überlegen wir uns ein Alternativverhalten, welches in die Situation passt (z.B. das Wild weiter beobachten, eine Suchaufgabe...), oder wir belohnen den Hund nach dem Marker und schicken ihn dann wieder weg.

Stufe 3

- Hund schaut den Auslöser an
- die Benennung für den Auslöser "XYZ" etc. deutlich sagen

➤ Achtung!!! Benannt wird erst dann, wenn der Hund dazu in der Lage ist, sich den Auslöser recht entspannt anzuschauen & beim Anblick des Auslösers beginnt, unser Markersignal zu erwarten, er also eine kleine Tendenz nach hinten zeigt!

- Markersignal
- Hund orientiert sich in Erwartung der Belohnung um
- & wird beim Menschen belohnt

➔ •Wichtig: Das Benennen & das Markersignal sollten gegeben werden, wenn der Hund zum Auslöser schaut.

➔ •Die Anmerkungen zur Arbeit an Wild als Auslöser gelten auch hier.

➔ •Je nach Entfernung zum anderen Hund oder im Freilauf, kann auch bei Hundebegegnungen das Benennen wiederholt werden. Bitte auf die Körpersprache achten und den Hund gegebenenfalls ansprechen, abrufen... Zeigt der Hund de- eskalierende Körpersprache (Kopf wegdrehen, Bogen gehen, Schnüffeln...), dann kann auch diese markiert & verbal gelobt werden. Stufe 4 Wenn der Mensch den Auslöser vor dem Hund entdeckt, dann kann er diesen ankündigen und dem Hund so die Schrecksekunde (im Fall von Hunden & Menschen) nehmen.

- Mensch hat den Auslöser vor dem Hund gesehen
- & sagt seine Ankündigung „Name des Hundes, wo ist der XYZ“
- Hund sucht die Gegend nach dem Auslöser ab
- dieses Abscannen ist durch die Vorarbeit bereits positiv eingefärbt
- Hund entdeckt den Auslöser
- Markersignal & Belohnung oder Markersignal -> Alternativverhalten & Belohnung ➔

Arbeit mit/an Geländeübergängen & optischen Barrieren

➔ Mögliche optische Barrieren können sein:

- ·Geländeübergänge
- ·Zäune
- ·Unterholz
- ·hochgewachsene Wiesen & Feldfrucht
- ·Kreuzungen
- ·Wildwechsel ➔ Ziel:

Variante 1:

Stufe 1:

- ·optische Barriere bzw. das Gelände sollen zum Signal für WARTEN werden
- ·Verhalten formen
- ➔ ·Optische Barriere/Übergang auswählen
- ➔ ·Wichtig: anfangs NUR an 1-2 Geländemarkierungen arbeiten
- ➔ ·Der Hund läuft frei oder an der langen Leine (je nach Ablenkungsgrad, Attraktivität des Bereiches hinter der Barriere & Reaktion auf das Markersignal)
- ➔ ·Hund bewegt sich auf die Geländemarkierung zu
- ➔ ·Markieren
- ➔ ·Der Hund reagiert auf unser Markersignal mit Umorientierung
- ➔ ·Und erhält seine Belohnung ZWISCHEN sich & uns, NICHT hinter sich bzw. der Geländemarkierung

- ·Wiederholen
- ·Reagiert der Hund (noch) nicht auf das Markersignal, dann loben wir nach dem Marker mit ruhiger Stimme und/oder werfen die Belohnung in das Sichtfeld des Hundes, und wiederholen dieses Prozedere, bis der Hund sich zur Belohnung orientieren kann.
- ·Gegebenenfalls Schleppeleine festhalten, um das Überschreiten der Geländemarkierung zu verhindern Stufe 2:
- ·Der Hund beginnt damit, von selbst an Geländeübergängen zu verharren und Markersignal & Belohnung zu erwarten
- ·Dieses Warten wird von uns MARKIERT
- ·Und zwischen uns und dem Hund BELOHNT →... Stufe 3: → Der Hund (er)wartet am Geländeübergang/ an der Barriere Marker & Belohnung immer zuverlässiger, das Verhalten WARTEN wird also zur Gewohnheit

→ Wir zögern das Markersignal sukzessive heraus & verlängern so das WARTEN → MARKIEREN & → BELOHNEN →...

Variante 2:

- Geländemarkierung mit einem Signal verknüpfen
 - ·Voraussetzung: Stoppen und/oder Warten sollten zuverlässig auf Signal auslösbar sein
 - ·Hund bewegt sich auf die Geländemarkierung zu
 - ·Signal für Stoppen & Co. geben
 - ·Hund stoppt an der Geländemarkierung
 - ·Marker & Belohnung (NICHT hinter der Geländemarkierung)
 - ·Wiederholen
 - ·Wenn wir sehen, dass der Hund ohne unser Signal beginnt, an der von uns ausgewählten Geländemarkierung zu warten, dann ist die Geländemarkierung zum Signal für das Verhalten WARTEN

➔ ·WARTEN ausdehnen IMPULSKONTROLLE DES BEENDENS... „Go Back“ Im Gegensatz zum normalen Rückruf soll der Hund auf unseren Pfiff (Tüt) oder unser Wortsignal (Go back, Kehr um, Zurück...) nur einen Richtungswechsel vornehmen, d.h. der Hund muss NICHT bis zum Menschen herankommen. Es kündigt dem Hund einen Richtungs- oder Wegwechsel an. Aufbau:

➔ ·Möglichst in einem waldigen Gebiet mit vielen Wegkreuzungen und/oder Trampelpfaden

➔ ·Wir warten, bis der Hund vor uns her trottet

➔ ·Wir geben unser Umkehrsignal (z.B. ein kurzes „Tüt“ auf der Pfeife) und schlagen dann eine andere Richtung ein

➔ ·Reagiert der Hund innerhalb von max. 3 Sekunden mit einem Richtungswechsel, dann gibt es den Click & eine Belohnung (diese kann auch sein, dass der Hund einfach an seinem Menschen vorbeidüst)

➔ ·Arbeiten wir auf einer offenen Fläche (Wiese oder Feld), dann bewegen wir uns in einem weiträumigen Zick-Zack-Kurs über diese Fläche und kündigen jeden Kurswechsel mit einem kurzen Pfiff an

➔ ·Reagiert der Hund, gibt es Click & Belohnung

➔ ·Später kann das Weiterschicken bzw. das Weiterlaufen in die andere Richtung die Belohnung sein

➔ ·Auch der Click kann später entfallen, d.h. der Hund reagiert auf den Pfiff und wird dann körpersprachlich weiterdirigiert

➔ In Situationen mit starker Ablenkung wird der Richtungswechsel natürlich mit Click & einer passenden Belohnung honoriert

Umorientierungssignal

Umorientierung bedeutet, dass der Hund sich von seiner Ablenkung wendet, dies muss nicht zwangsläufig in unsere Richtung oder mit einem Blickkontakt verbunden sein.

➔ ·Im ersten Schritt beginnen wir mit einer direkten,

klassischen Verknüpfung (ähnlich dem Aufbau des Markers) des Umorientierungssignals mit einer hochwertigen Belohnung, d.h.:

- ➔ ·PRRRRRT & dann
 - ➔ ·Besonders tolles Futter oder besonders ausgelassenes, langes Spiel
 - ➔ ·Davon circa 5 Wiederholungen
 - ➔ ·TIPP: Diese klassische Verknüpfung können wir auch bei fortgeschrittenem Training vor jedem Spaziergang auffrischen und das Umorientierungssignal "aufladen" und den Hund einstimmen. Auch in schweren Situationen, in denen wir uns einer Reaktion des Hundes (noch) nicht sicher sein können, praktizieren wir das „Aufladen“...
 - ➔ ·Der nächste Schritt ist, dass wir warten bis der Hund wegschaut
 - ➔ ·In dem Moment geben wir das PRRRRRT
 - ➔ ·Der Hund reagiert mit Umorientierung bzw. Abwenden von der Ablenkung
 - ➔ ·Marker &
 - ➔ ·Es folgt eine hochwertige Belohnung Der Ablauf in der Praxis (IMMER & ÜBERALL) sieht also so aus: ➔ Umorientierungssignal „PRRRRRT“ ➔ Hund dreht sich von der Ablenkung weg – MEHR NICHT! ➔ Marker & ➔ Belohnung Im Verlauf des Trainings sollte das Umorientierungssignal an allen möglichen Ablenkungen (mit steigendem Schwierigkeitsgrad) für den Hund geübt werden, und die Belohnungen sollten zu Ablenkung passen, d.h.:
- Hinlaufen lassen
 - Schnüffeln lassen
 - Fressen lassen
 - Überraschend und unvorhersehbar
 - 30 Sekunden Super-Futter- oder Spielparty

- Wechselnde Superleckerchen
 - Futterspiele (z.B. Mäuschenspiel)
 - Suchspiele
 - Interaktive Spiele mit dem Menschen
- ➔ ·Wiederholungsrate (täglich): 25 - 50 Wiederholungen im Haus, im Garten und draußen)
- ➔ ·Wir bestücken also ein Lostrommel, aus der der Hund immer wieder eine neue Überraschung zieht, aber niemals eine Niete!
- ➔ ·Um gezielt an möglichen Ablenkungen arbeiten zu können, ziehen wir unbedingt unsere Listen zu Motivation & Generalisierung zu Rate. Merke: Alles, was unseren Hund motiviert, stellt gleichzeitig eine Ablenkung dar, & oftmals sind Ablenkungen die effektivsten Verstärker, also sollten wir, wenn dies gefahrlos möglich ist, die Ablenkung zur Belohnung machen!

Ankersignal

Das Anker- oder Kontaktsignal geben wir dem Hund immer dann, wenn er auf uns zu läuft. Es ertönt solange, bis der Hund bei uns eingetroffen ist, dann gibt es unser Markersignal und eine angemessene Belohnung. Die Töne des Ankersignals sollten:

- ➔ ·eine hohe Tonlage haben
- ➔ ·kurz sein
- ➔ ·und schnell hintereinander wiederholt werden und optimalerweise auf dem Weg zu uns immer schneller werden Durch das Anker- oder Kontaktsignal wird der Hund immer wieder an seine Mission "lauf auf mich zu" erinnert und kann so Umweltreizen besser widerstehen. In der Praxis gehen wir wie folgt vor: Variante 1 ➔ Eine Person hält den Hund ➔ Mensch entfernt sich ➔ Den Hund körpersprachlich zum Kommen ermutigen ➔ SOBALD sich der Hund zu uns in Bewegung setzt, ➔ Startet unser Ankersignal & ➔ Begleitet

den Hund BIS zu uns → Marker & → Belohnung Variante 2 → Hund absetzen (Sitz-Bleib) → Mensch entfernt sich → Den Hund körpersprachlich zum Kommen ermutigen → SOBALD sich der Hund zu uns in Bewegung setzt, → Startet unser Ankersignal & → Begleitet den Hund BIS zu uns → Marker & → Belohnung

Variante 3

→ Hund befindet sich in Entfernung & → SOBALD sich der Hund VON SICH AUS zu uns in Bewegung setzt, → Startet unser Ankersignal & → Begleitet den Hund BIS zu uns → Marker & → Belohnung

Variante 4

→ Hund trägt uns ein Apportel zu (z.B. nach der Verlorensuche auf der Rückspur) → unsere Ankerpflöcke untermalen das Zutragen → Hund trifft ein → Marker &

→ Belohnung Nach einer ausreichenden Verstärkungsgeschichte werden beide Signale zu unserem

DOPPELTEN Rückruf zusammengefügt.

→ ·Wichtig: Auch wenn der Hund augenscheinlich (noch) nicht auf das Umorientierungssignal reagiert hat oder er außer Sicht ist, beginnen wir nach dem Umorientierungssignal mit den Ankerpflöcken – erst einmal in größeren Intervallen, sehen wir eine Reaktion oder ist der Hund wieder sichtbar, werden die Intervalle kürzer.

→ ·So geben wir dem Hund eine Hilfestellung, um sich besser aus der Situation lösen zu können. Wichtig: Beim Rückruf sollten wir generell eine für den Hund wenig bedrohliche Körpersprache zeigen, d.h.:

- Den Körperschwerpunkt nach hinten verlagern
- uns zeitlich stellen oder hinhocken
- Den Hund nicht mit der Leine in der Hand empfangen
- Nicht nach dem Hund grabtschen, um ihn einzufangen
- Nicht schimpfen Gratis- und sichere Verknüpfung des

Umorientierungssignals und des DRR ➤ TIPP: Verschiedenwertige Belohnungen abzählen, auch mal Spielis und/oder`nen Jackpot einbauen & ➤ die Übungen an und in Richtung von Problemzonen praktizieren! Gratis-Verknüpfung: ➔ Unabhängig von diesem Übungsaufbau, können wir ab und an natürlich auch einfach während des Spaziergangs eine erfolgte Umorientierung mit dem Signal einfangen:

- Hund orientiert sich in unsere Richtung ➤ Umorientierungssignal (Trillerpfeiff) geben ➤ Marker ➤ passend zum Bedürfnis belohnen
 - ➔ ·10 Belohnungsbrocken (gut sichtbar, rollbar) analog der 10-Leckerchen-Übung weiter oben abzählen
 - ➔ ·erster Brocken wird vom Menschen weg geworfen
 - ➔ ·Hund klaubt ihn auf
 - ➔ ·Hund orientiert sich weg vom Boden/hin zum Menschen
 - ➔ ·Mensch gibt das Umorientierungssignal
 - ➔ ·markiert & belohnt mit dem nächsten geworfenen Brocken
 - ➔ ·wiederholen, bis die Hand leer ist Sichere Verknüpfung:
 - ➔ ·Unabhängig von diesem Übungsaufbau, können wir ab und an natürlich auch einfach während des Spaziergangs eine Situation mit dem Signal einfangen, in der wir uns SICHER sind, dass sich der Hund gleich in unsere Richtung orientiert: ➤ Hund ist kurz davor, sich in unsere Richtung zu orientieren
 - Umorientierungssignal (Trillerpfeiff) geben ➤ Hund orientiert sich um ➤ Marker ➤ passend zum Bedürfnis belohnen
 - ➔ ·10 Belohnungsbrocken (gut sichtbar, rollbar) analog der 10-Leckerchen-Übung weiter oben abzählen
 - ➔ ·erster Brocken wird vom Menschen weg geworfen
 - ➔ ·Hund klaubt ihn auf
 - ➔ ·Kurz BEVOR der Hund sich weg vom Boden/hin zum Menschen orientiert
 - ➔ ·gibt der Mensch das Umorientierungssignal (Mensch ist sich

der Reaktion des Hundes sicher!)

- ➔ ·Hund orientiert sich weg vom Boden/hin zum Menschen
- ➔ ·Der Mensch markiert die richtige, sichere Reaktion & belohnt mit dem nächsten weggeworfenen Brocken
- ➔ ·wiederholen, bis die Hand leer ist
- ➔ ·Tipp: Werfen wir die Futterbrocken weit genug von uns weg, so können wir in diese Übung/en auch noch unser Ankersignal einfügen, d.h.:
 - ·erster Brocken wird WEIT vom Menschen weg geworfen oder der Mensch entfernt sich von der Aufprallstelle
 - ·Hund klaubt ihn auf
 - ·Kurz BEVOR der Hund sich weg vom Boden/hin zum Menschen orientiert
 - ·gibt der Mensch das Umorientierungssignal (Mensch ist sich der Reaktion des Hundes sicher!)
 - ·Ankersignal/Ankerpfeife beginnen

Geschirrgriff mit Ankündigung

- ➔ nett & ➔ ohne den Hund zu ängstigen ➔ stressarm

Der Geschirrgriff ist eine Kommunikationshilfe, die die Bewegung des Hundes nach vorne sofort stoppt und das Erregungsniveau gleichermaßen senkt. Die Bewegungs- einschränkung, die der Hund mit dem Griff erfährt, muss unbedingt sorgfältig und positiv aufgebaut werden. Damit der Hund sich auf das Greifen einstellen kann und unsere Verhaltensunterbrechung bzw. das Stoppen auch in Entfernung funktioniert, arbeiten wir mit einer Ankündigung.

- ➔ ·Wenn wir möchten, dass sich der Hund auf den Griff bzw. auf die Ankündigung hinsetzt, dann füttern wir den Hund mit der Belohnung nach dem Markersignal ins Sitz.
- ➔ ·Oder wir orientieren den Hund nach dem Markersignal mit der Belohnung um – im Verlauf des Training wird der Hund diese

Verhaltensalternativen immer sicherer von selbst zeigen können... Stufe 1

- ·Der Mensch steht parallel zum Hund
- ·Wir sagen unsere Ankündigung oder geben alternativ einen Pfiff
- ·Zeitlich versetzt erfolgt der Griff in das Geschirr, und es wird ein leichter Zug aufgebaut. Der zeitliche Versatz (Ankündigung -> Greifen) ist besonders wichtig, denn ansonsten werden Pfiff oder Wort nicht zur Ankündigung.
- ·Wir geben unser Markersignal und geben dem Hund das Leckerchen. (orientieren ihn um oder führen ihn damit ins Sitz)
- ·Der Hund kaut das Leckerchen auf, und erst dann lassen wir den Zug nach.
- ·Die tägliche Wiederholungsrate sollte bei mindestens 25-50 Wiederholungen liegen - in abwechselnden Umgebungen.
- ·Wichtig: den Geschirrgriff NICHT nur in erregenden Situationen praktizieren, da er so zum Signal für Erregung wird. Stufe 2 (in relativ reizarmer Umgebung):
- ·Ob der Hund „reif“ ist für Stufe 2, erkennen wir daran, dass er nach dem Greifen eine Rückwärtstendenz zeigt bzw. sich danach setzt, BEVOR wir markieren können
- ·Ankündigung sagen/Pfiff produzieren
- ·Greifen & Zug aufbauen
- ·Warten, bis der Hund eine Rückwärtstendenz zeigt (z.B. Umdrehen, Hinsetzen, ein paar Schritte zurück...) (Möchten wir das Sitzen als Rückwärtstendenz, dann kommt der Click erst, wenn der Hund sitzt)
- ·Click
- ·Belohnung (aufessen lassen)
- ·Loslassen Stufe 3 (im Freilauf, OHNE Greifen)

- ➔ ·Ob der Hund „reif“ ist für Stufe 3, erkennen wir daran, dass er bereits nach der Ankündigung eine Rückwärtstendenz zeigt, BEVOR wir greifen können
- ➔ ·Hund läuft ein paar Meter voraus
- ➔ ·Ankündigung sagen/Pfiff produzieren
- ➔ ·Zeigt der Hund eine Rückwärtstendenz, also alles, was NICHT mehr vorwärts ist (z.B. Stoppen, Umdrehen, Tempo deutlich verlangsamen, Hinsetzen, Zurückkommen...)
- ➔ ·Click & Belohnung (hinwerfen) Wenn wir die Ankündigung des Geschirrgriffs im Freilauf praktiziert haben, dann MUSS das Akku wieder aufgeladen werden, d.h. wenn wir eine Zuverlässigkeit erreichen wollen, MÜSSEN wir den Griff in Stufe 1 oder 2 immer mal wieder auffrischen. Die Verteilung der Geschirrgriffe in den verschiedenen Stufen sieht so aus: ➔ Stufe 1 für 75 % der Wiederholungen ➔ Stufe 2 & 3 teilen sich die restlichen 25 % Wichtig! Wenn wir den Geschirrgriff im Alltag nutzen, um unerwünschtes Verhalten zu unterbrechen, benötigt der Hund eine Zusatzinformation über alternatives Verhalten, damit er nicht wieder in das Unerwünschte zurückfällt! Sitzen/Stoppen in Entfernung/aus der Bewegung Vorarbeit: ➤ Futterwerfen

- Variante 1: Mensch bleibt stationär & bewegt den Hund über das Werfen von Futterbröckchen in verschiedene Richtungen.
- Variante 2: Mensch bewegt sich & versucht den Hund über das Werfen von Futterbrocken auf eine Stelle dort stationär zu halten.

Da unsere Hunde das Sitzen meist mit dem Bereich um den Menschen herum verknüpfen,

- Sitzen wird überwiegend in der Nähe des Menschen abgefragt
- Belohnung für dieses Verhalten gibt es ebenfalls BEIM Menschen macht es Sinn, den Bewegungsablauf für das Sitzen in Entfernung bzw. aus der Bewegung neu aufzubauen. Aufbau Stufe 1:

Stufe 2:

- Mensch hat Futter oder Spielzeug in der Hand
- Hund schaut zum Menschen (anfangs in circa 3 Meter Entfernung)
- Mensch streckt den Arm in Form einer Wurfbewegung deutlich nach oben
- 1 Sekunde warten
- Futter oder Spielzeug fliegt HINTER den Hund
- Futter oder Spielzeug in der Hand & später in der Tasche
- Hund schaut zum Menschen (anfangs in circa 3 Meter Entfernung)
- Mensch streckt den Arm in Form einer Wurfbewegung deutlich nach oben
- Hund verharrt
- Click
- Futter oder Spielzeug wird aus der Tasche geholt & fliegt HINTER den Hund

➔ Der nächste Schritt ist dann entweder das Vorschalten des Pfiffes oder das Formen des Sitz` - wenn wir sehen, dass der Hund von selbst recht schnell Tendenzen zum Sitzen zeigt, dann Formen wir erst das Sitz & schalten später den Pfiff vor.

Stufe 3:

- Wenn wir möchten, dass der Hund sich in Entfernung setzt, dann formen wir ein Sitz, indem wir das Zeitfenster für den Click etwas ausdehnen, d.h.:

➔ Hund schaut zum Menschen ➔ Geste ➔ Hund verharrt ➔ Mensch wartet

➔ Hund setzt sich

➔ Click ➔ Belohnung fliegt hinter den Hund

- Alternativ geben wir dem Hund ein verbales „Sitz“ als Hilfestellung & schleichen es später wieder aus

→ Hund schaut → Geste → „Sitz“ → Hund setzt sich → Click

→ Belohnung fliegt hinter den Hund Stufe 4:

- Reagiert der Hund zuverlässig auf die Geste, dann können wir einen Pfiff o.ä. vorschalten, d.h.:

→ Pfiff → Geste → Hund setzt sich → Click → Belohnung fliegt hinter den Hund

Stufe 5

→ ·Nach einigen Wiederholungen dieser Abfolge wird der Hund die Geste vorweg nehmen und sich bereits auf dem Pfiff setzen -> C&B.

→ ·Test: Pfiff -> warten, ob Hund sich setzt -> Hund sitzt -> C&B

→ ·In schwierigen Situationen können wir unsere Geste natürlich als Hilfestellung hinterher schicken.

→ ·Sollte sich der Hund im Ernstfall (Wildsichtung, Hatz & Co.) „nur“ stoppen lassen, ohne sich gleich zu setzen, bitte trotzdem markieren & belohnen!!!

→ ·Ziel ist es, dass der Hund sowohl auf den Pfiff als auch auf die Geste das Verhalten „Sitz“ in Entfernung/aus der Bewegung SICHER zeigt

→ ·Ist das der Fall, können wir die Dauer des Sitzens erhöhen,

→ ·die Entfernung & die Ablenkungen steigern,

→ ·die Belohnungsmöglichkeiten variieren: ➤ geben ➤ werfen ➤ weiterlaufen lassen ➤ Suchverhalten abfragen ➤...

→ ·es in den Alltag & die Arbeit (Dummy & Co.) integrieren.

Selbstbelohnendes Jagdverhalten einfangen & benennen

akzeptable Puzzleteile vergrößern ➤ Belohnungspotpourri erweitern ➤ Ansprechbarkeit verbessern → Mögliche Elemente: Mäuschen buddeln, Spuren ausarbeiten (mit tiefer

Nase), Stöbern (mit hoher Nase), Vorstehen, Auslöser beobachten, die Umwelt nach Auslösern abschnüffeln... Beispiel „Schnüffeln“/„Stöbern“:

- Wenn der Hund den Boden nach interessanten Gerüchen abschnüffelt, wird dieses Verhalten markiert & belohnt
- Die Belohnung kann das Schnüffeln selbst sein, Futter oder ein Suchspiel (mit Futter oder Spielzeug)
- Dreht sich der Hund nach dem Markersignal nicht um, wird er verbal gelobt -> Regel: innerhalb von 3 Sekunden nach dem Markersignal MUSS etwas Gutes kommen - und das Ganze beginnt von vorne
- Im zweiten Schritt wird das Verhalten „Schnüffeln“ nicht nur markiert sondern auch benannt, d.h. der Hund zeigt das Verhalten am Boden schnüffeln -> Signal „SCHNÜFFELN“ deutlich sagen (1 Sek. Pause) -> markieren -> belohnen (Verhalten selbst, Futter, Spiel)
- Dreht sich der Hund nach dem Markersignal nicht um, wird der verbal gelobt, und das Ganze beginnt von vorne
- Wichtig: das Signal „SCHNÜFFELN“ & der Marker sollten WÄHREND des Verhaltens gegeben werden
- Endprodukt: Signal „SCHNÜFFELN“ -> Hund zeigt das Verhalten (Nase auf den Boden) -> Marker & Belohnung
- Auf diesem Stand können wir das SCHNÜFFELN nach dem Rückruf, dem Geschirrgriff, der Umorientierung etc. als Belohnung einsetzen, d.h. der Hund konnte erfolgreich von einer interessanten Schnüffelstelle abgerufen werden -> Marker -> als Belohnung wird der Hund mit „SCHNÜFFELN“ zur Schnüffelstelle geschickt Hinweis zum Benennen von Jagdverhalten z.B. „Schnüffeln“ Wenn der Hund das Schnüffeln/Stöbern praktiziert und beispielweise gerade einen Bewuchs abstöbert, so können wir das Signal „Schnüffeln“ als Aufmerksamkeitsteiler nutzen, um uns wieder ins Spiel zu bringen und eine Kooperation möglich zu machen, d.h.
 - der Hund schnüffelt einen Bereich intensiv ab

- der Mensch sagt sein Signal „Schüffeln“
- markiert & und lobt erst einmal verbal, wenn der Hund sich durch das Markersignal noch nicht umorientieren kann
- dann kommt wieder das Signal „Schnüffeln“
- Marker & verbales Lob
- i.d.R. dreht sich der Hund nach 3-5 Wiederholungen um und holt sich seine Belohnung beim Menschen ab
- ist der Hund so stark in sein Stöbern versunken, dass er auch nach einigen Wiederholungen nicht reagiert, dann wird er abgerufen, der Geschirrrgriff praktiziert, das Entspannungssignal (& ein Alternativverhalten abgefragt, z.B. Sitz, Komm etc.) gegeben, der Hund angeleint o.ä. Beispiel Vorstehen (Belauern):
- Wenn der Hund an Witterung, sichtigem oder nicht sichtigem Wild verharret, wird dieses Verhalten markiert & belohnt
- Die Belohnung kann das Verharren/Vorstehen selbst sein, Futter oder ein Lauer- /Suchspiel (mit Futter oder Spielzeug)
- Dreht sich der Hund nach dem Markersignal nicht um, wird er verbal gelobt -> Regel: innerhalb von 3 Sekunden nach dem Markersignal MUSS etwas Gutes kommen - und das Ganze beginnt von vorne
- Im zweiten Schritt wird das Verhalten Verharren/Vorstehen nicht nur markiert sondern auch benannt, d.h. der Hund zeigt das Verhalten -> Signal „Sloooooow“ deutlich sagen (1 Sek. Pause) -> markieren -> belohnen (Verhalten selbst, Futter, Spiel)
- Dreht sich der Hund nach dem Markersignal nicht um, wird er verbal gelobt, und das Ganze beginnt von vorne
- Wichtig: das Signal „Sloooooow“ & der Marker sollten WÄHREND des Verhaltens gegeben werden
- Endprodukt: (geruchlicher/sichtiger) Reiz taucht auf -> Signal „Sloooooow“ -> Hund zeigt das Verhalten (eventuell mit

Warmsignal s.o. verlängern) -> Marker & Belohnung

➔ Analog zum „Schnüffeln“ kann natürlich auch das Vorstehen nach dem Markieren einer anderen Verhaltensreaktion als Belohnung angekündigt werden, z.B. für eine schöne Impulskontrolle beim Zeigen & Benennen...

Arbeitspfeiff

Der Arbeitspfeiff ist ein positives Markersignal, das eine spezielle Aktivitätsbelohnung aus dem Bereich der Sucharbeit ankündigt. Die Konsequenz des Pfeiffes ist BEDÜRFNISBEFRIEDIGUNG aus dem Kontext Jagdverhalten!

Aufbau & Voraussetzungen:

- ➔ ·mindestens 2 Suchaufgaben (mit verschiedenen Signalen, um das jeweilige Suchverhalten auszulösen!), die:
 - ➔ ·der Hund sicher ausführt,
 - ➔ ·positiv aufgebaut sind,
 - ➔ ·im Umfeld Wald, Wiese & Feld angesiedelt sind &
 - ➔ ·viel Bewegungsfreiheit ermöglichen
 - ➔ ·Suchaufgaben: ➤ Verlorensuche auf der Rückspur ➤ Gegenwindsuche (Geruch, Dummy & Co.) ➤ Schleppe ➤ Menschensuche ➤ Trail ➤ Sprüh-/Tupffährte ➤ Geruchsunterscheidung ➤...
 - ➔ ·Wann immer wir mit dem Hund eine dieser Aufgaben praktizieren möchten, geben wir zunächst unseren Pfeiff & danach die Info/das Signal, welche Aufgabe ansteht. Einsatz:
1. als Ankündigung einer bedürfnisbefriedigenden Belohnung nach dem Marker für eine erwünschte Verhaltensreaktion
 2. als Marker für eine erwünschte Verhaltensreaktion
 3. als Verhaltensunterbrecher

JAGDLICHE ERREGUNG ABBAUEN...

Entspannung

ist ein ganz wichtiger Faktor im Training mit jagdlich motivierten, impulsiven, reaktiven Hunden, denn ein Hund in Erregung ist schwer oder gar nicht empfänglich für das, was wir von ihm wollen. Die Entspannung des Hundes in kritischen Situationen kann unerwünschtes Verhalten verringern. Welche Möglichkeiten der Entspannung gibt es?

Direkte Entspannung

Hierbei versuchen wir durch langsame Massagen und Bürsten den Hund in einen entspannteren Zustand zu versetzen. Es ist sinnvoll ein wenig zu experimentieren, ob und wie der Hund auf Berührungen reagiert. Ein Hund, der nicht angefasst werden mag, für den sind diese Berührungen erst einmal nicht geeignet. Gezieltes Training kann aber auch hier Abhilfe schaffen, so dass der Hund Berührungen irgendwann toleriert und mag. Wann immer der Hund also in Erregung gerät, empfiehlt es sich, ihn vor Ort zu entspannen und erst dann den Spaziergang fortzusetzen.

➔ Nach getaner Arbeit oder nach dem Spiel macht es durchaus Sinn, den Hund z.B. an Dummys, Wild oder an Spielzeugen direkt zu entspannen, d.h. das Dummy/Wild/Spielzeug liegt in Sichtweite (Entfernung langsam reduzieren) und der Hund wird durch Massagen/Berührungen entspannt – haben wir zusätzlich einen Entspannungsduft oder –decke aufgebaut, so können wir ihm das Runterfahren damit erleichtern.

➔ Aber Achtung, unsere Entspannungsmaßnahmen sollten den Hund NICHT frustrieren!

Isometrische Übungen:

- ·Mix aus direkter & aktiver Entspannung
- ·Überall dort praktizieren, wo Stehenbleiben schwerfällt!
- ·Für viele Hunde ist es oftmals schwierig, sich draußen bzw. in höherer Erregung auf Berührungen einzulassen, hier kommen die isometrischen Übungen ins Spiel.
- ·Bei berührungsempfindlichen Hunden arbeiten wir mit einer Ankündigung & formen uns langsam zum Oppositionsreflex (Gegendruck)

- ·Wir können beide Schulter- und Beckenseiten nutzen.
- ·Hand auflegen & Druck aufbauen
- ·Gegendruck des Hundes sofort markieren & (in der Position) belohnen
- ·die Dauer des Gegendrucks sukzessive steigern & ggf. mit dem Warmsignal (IB) unterstützen
- ·Zeigt der Hund den Gegendruck sicher für einige Sekunden, dann können wir ein Signal, z.B. PUSH, vorschalten
- ·Effekte: Erregungsabbau durch Anspannung/Entspannung & Ausschüttung* von Oxytocin (*bei länger andauerndem Gegendruck) UND Aufmerksamkeitsteilung! Konditionierte Entspannung VERKNÜPFUNG FÜR ALLE FÄ/ELLE: Hier werden ein Wortsignal (Ruhe, Easy, Schlafen, langsam, Relax, Cool,...) und bei Bedarf auch ein spezielle Decke oder Dufte mit dem bereits entspannten Hund verknüpft, so dass später durch das Aussprechen des Entspannungssignals das Erregungsniveau des Hundes absinkt und er wieder auf uns reagieren kann. Das Wort wird in Gegenwart des ENTSPANNTEN Hundes über circa 1-2 Wochen ausgesprochen (dunkel, langsam und gerne mehrmals hintereinander). Das kann sein, wenn wir den Hund durch direkte Entspannung in einen entspannteren Zustand gebracht haben oder er sich von selbst wohlig ausstreckt. Die Decke (und/oder ein beduftetes Tuch) können ebenfalls zum

entspannten Hund gelegt werden, um später in erregten Situationen den Hund beim Entspannen zu unterstützen. Nach einer intensiven Verknüpfung des Wortsignals mit dem entspannten Hund, können wir damit beginnen, es in erregten Situationen anzuwenden, d.h. wir merken, dass der Hund aufgrund zu großer Erregung nicht mehr auf uns reagiert -> wir sagen das Wort Eeeeeasyyyy -> das Erregungsniveau sinkt, und der Hund ist nun wieder (besser) ansprechbar -> und reagiert wieder auf unsere Signale. Das konditionierte Entspannungswort ist wie ein Akku, dass nach Benutzung immer wieder aufgeladen werden muss. Die Verknüpfungen des Wortes mit dem entspannten Hund sollten gegenüber der Nutzung des Wortes in erregenden Situationen DEUTLICH überwiegen.

➤ Klassische Konditionierung in Idealform! Ansonsten berieseln wir den Hund wie oben beschrieben...

➔ ·Wenn wir wissen, dass wir den Hund durch direkte Entspannung (Massage, Streicheln, Bürsten...) in kurzer Zeit in einen entspannten Zustand versetzen können, dann geben wir unser Entspannungssignal und beginnen den Hund direkt zu entspannen. Auch hier reagiert der Hund nach ausreichender Verknüpfung später bereits auf das Entspannungswort hin mit besserer Ansprechbarkeit, sinkender Erregung, entspannterer Körperhaltung...

➔ ·Stufe 1: Eeeeeasyyyy -> Massage, Berührung, Bürsten... -> Entspannung

➔ ·Stufe 2: Eeeeeasyyyy -> Entspannung WICHTIG: Die entspannende Wirkung des Entspannungswortes ist nur KURZFRISTIG, d.h. es macht den Hund kurzfristig ansprechbar, & wir müssen die Information über ein erwünschtes Alternativverhalten geben, ansonsten steigt das Erregungsniveau wieder an, und unerwünschtes Verhalten wird wieder wahrscheinlicher. Eine längere Entspannungswirkung erreichen wir mit Decke, Duft & Halstuch, wenn wir z.B. an Auslösern von unerwünschtem Verhalten arbeiten möchten. Decke & Duft Für die Verknüpfung eines Entspannungsduftes eignen sich die ätherischen Öle der Firma Primavera (erhältlich in der Apotheke, gut sortierten Reformhäusern und Bioläden) sehr gut. Geeignete Düfte:

- Lavendel, fein – wirkt schon von sich aus entspannend

- Zitrone – angstlösend - Orange

- Kamille, blau – wirkt schon von sich aus entspannend

Begonnen wird mit einer Verdünnung des Öls, d.h. 1 Tropfen ätherisches Öl auf 10 Tropfen normales, neutrales Öl (Sonnenblume o.ä.), welches auf ein Tuch oder ein Halsband getropft wird. Später werden bis zu 5 Tropfen des unverdünnten ätherischen

Öls auf das Tuch aufgebracht und zum entspannten Hund gelegt. Alternativ einfach mit einem unverdünnten Tropfen testen, ob der Hund damit klar kommt, und die Tropfenanzahl langsam erhöhen.

Als Entspannungsdecke eignet sich am besten ein/e blaue/s Decke/Handtuch, denn die Farbe Blau können Hunde im Gegensatz zu anderen Farben sehr gut erkennen. Auch die Decke muss zunächst mit dem Kontext Entspannung verknüpft werden, d.h. wann immer sich der Hund in einem entspannten Zustand befindet, legen wir die Decke dazu. Der Hund muss sich nicht drauf legen, er soll diese nur im entspannten Zustand wahrnehmen. Wird der Hund wieder aktiv, verschwindet die Decke wieder.

TIPP: Der Duft lässt sich natürlich wunderbar auf die Decke aufbringen, so entfällt das Gefummel, um dem Hund im entspannten Zustand das Tuch umzulegen. Für unterwegs kann der Duft dann auf das Halstuch oder die Decke aufgebracht werden, je nach Situation.

- ➔ ·Nach ausreichender Verknüpfung können wir nun damit beginnen, das Dufttuchlein und/oder die Decke an Orte mitzunehmen, die für den Hund mit Erregung/Unwohlsein verknüpft sind (Tierarzt, Restaurant...), und mit Hilfe dieser Entspannungsrequisiten seine Stimmung verbessern.
- ➔ ·Wichtig: Ebenso wie das Entspannungswort MÜSSEN auch unsere Entspannungsrequisiten wieder AUFGELADEN werden. Aktive Entspannung Darunter verstehen wir Dehnübungen bzw. entspannende Körperhaltungen, die wir vom Hund abfragen können, wenn dieser für unsere Signale noch empfänglich ist. Geeignete Übungen sind das Jäger-Down (Platz mit Kopf zwischen den Vorderpfoten), die Seitenlage oder die Verbeugung. Diese sollten im Vorfeld mit dem Clicker oder einem anderen Markersignal aufgebaut werden - optimal ist das Formen dieser Verhaltensweisen, d.h. wir formen Stück für Stück, vom Ansatz des Verhaltens bis hin zur fertigen Übung, indem das Verhalten in seine Bestandteile zerlegen und uns näher und näher an das Zielverhalten heranklicken. Eine gute Hilfe kann es sein, wenn wir unsere Hand oder zwei Finger als Target (Ziel zur Berührung mit der Nase) etablieren und den Hund so beim gewünschten Bewegungsablauf unterstützen. Komfortverhalten „Strecken“, „Wälzen“ & „Schütteln“ als Möglichkeit Anspannung & Erregung zu senken Aufbau 1. Schritt
- ➔ ·Hund zeigt das Verhalten von sich aus
- ➔ ·Markersignal & Belohnung
- ➔ ·Zeigt der Hund das Verhalten, z.B. Wälzen, nach dem Markersignal weiter, loben wir & wiederholen das Markersignal

(in dem Fall ist das Weiterwälzen die Belohnung nach dem Marker)

→ ·wiederholen

2. Schritt

→ ·Hund zeigt das Verhalten oder einen Ansatz des Verhaltens, z.B. wenn er aus dem Wasser kommt und ansetzt, sich zu schütteln

→ ·Verhalten benennen: „SCHÜTTELN“ oder „WÄLZEN“

→ ·Markersignal & Belohnung 3. Schritt

→ ·Wir können das Verhalten selbst auslösen

→ ·Signal: „SCHÜTTELN“ oder „WÄLZEN“

→ ·Hund zeigt das Verhalten

→ ·Marker & Belohnung

→ ·Ablenkung langsam steigern, so dass das Verhalten später angespannte Situationen etwas auflockern kann