

5. Woche

Wippe



ZIEL

Die Übung startet, wenn Sie das Kommando für die Wippe geben. Der Hund läuft zielstrebig auf die Wippe zu. Wenn er sich schräg annähert, korrigiert er sich so, dass er genug Anlauf hat. Er berührt die Zone der aufsteigenden Seite und läuft zügig über den Mittelpunkt. Dabei variiert er die Wippe mit seiner Körperhaltung aus. Etwa auf Höhe des Kipppunktes erfolgt das Kommando für die Kontaktzone. Der Hund nimmt das Tempo selbstständig so weit zurück, dass er am unteren Ende des Bretts zum Halten kommt. Wenn sich das Brett bewegt, ist der Hund nicht unser, sondern läuft unbeeindruckt zu seiner Endposition. Dabei stehen seine Vorderpfoten im Gras und seine Hinterbeine noch auf dem Gerät. Für kleine Hunde kann die Endposition so variiert werden, dass der Hund noch komplett auf dem äußersten Ende des Bretts steht. Er verlässt erst nach dem Freigabekommando diese Position.

MÖGLICHE HÖRZEICHEN

- Für das Gerät: Wippe, Rüber, Hoch, Seesaw
- Zonenkommandos und Ablauf: siehe A-Wand

INFORMATIONEN AUS DEM REGLEMENT

Als Verweigerung wird bezeichnet, wenn der

- Hund an der gedachten Linie des Geräts vorbei läuft
- Hund vom Gerät springt, bevor er die Mitte überquert hat
- Er über den Ausgang springt oder darunter durch kriecht

Fehler sind, wenn der

- Hundeführer den Hund oder die Wippe berührt
- Der Hund eine der Zonen nicht berührt
- Die Wippe nicht den Boden berührt, bevor der Hund sie verlässt

Disqualifiziert wird das Team, wenn der

- Hund sich dreimal nicht über das Gerät wagt.

Weitsprung – Abrufen und Schicken



ZIEL

Am Weitsprung ist der Hundeführer bis jetzt immer seitlich mitgelaufen. In dieser Woche soll er den Hund über das Gerät .schicken und abrufen.

Der Hund wartet, der Hundeführer baut Spannung auf (das war die Hausaufgabe der letzten Woche), er gibt das Kommando, unterstützt mit körpersprachlich: fließende Bewegung der Hand am Hund. Der Hund sollte das Gerät schnell überwinden

Tunnel – Vorschicken, Abrufen, Mitlaufen



ZIEL

Ähnlich wie bei der Hürde, wird der Hund nun durch die Tunnel geschickt. Die Übung wird variiert, sodass der Hund zunächst frei einen Moment warten muss, bevor er das Kommando Tunnel erhält und in den Tunnel läuft. Der Hundebesitzer steht dabei mal links und mal rechts vom Hund.

Der Ablauf beim Vorausschicken: Der Hund sitzt frei vor dem Tunnel. Der Hundeführer steht auf der Höhe zwischen Tunnel und Hund seitlich versetzt. Er gibt mit dem Arm, dem Ausfallschritt und dem Kommando das Signal, woraufhin der Hund durch den Tunnel läuft.

Der Ablauf beim Abrufen: Der Hund sitzt vor dem Tunnel, der Hundeführer geht hinter den Tunnel und ruft den Hund mit dem Kommando „Tunnel“ ab. Wichtig: als Erstes muss das Kommando „Tunnel“ kommen. Nicht der Name, nicht das Abrufkommando!

Der Ablauf beim Mitlaufen: Der Hund sitzt vor dem Tunnel. Der Hundeführer steht zwischen Hund und Tunnel. Der Hundeführer zeigt mit der Hand auf der Hundeseite und macht den Ausfallschritt. Beim Kommando „Tunnel“ läuft er aber selbst mit los und am Tunnel vorbei. Hinter dem Tunnel ist es wichtig, noch mindestens fünf Meter mitzulaufen, bevor der Hund aus der Hand bestätigt wird. So wird er nicht versehentlich darauf konditioniert, am Ende des Tunnels eine Belohnung zu erwarten, sondern mit schneller Geschwindigkeit herauszukommen und sich nach seinem Menschen zu orientieren.

HAUSAUFGABE 5. WOCHE

Erste Führübungen

In dieser Aufgabe wird der Grundstein für eine ganze Sequenz verschiedener Führübungen an Hütchen gelegt! Zu Hause könnt ihr auch gerne 1,5 Liter Flaschen dafür nehmen.

1. Teil der Hausaufgabe:

Zunächst soll der Hund lernen, den Hundeführer am ausgestreckten Arm in einem Bogen zu umrunden. Der Hundeführer läuft dabei einen kleinen Kreis, etwa im Durchmesser von 3 bis 4 Metern, der Hund läuft außen einen größeren Kreis mit einem Durchmesser von etwa 5 bis 6 Meter. Dabei soll alles zügig und dynamisch vonstattengehen.

Die Aufgabe klappt besser, wenn der Hundeführer zügig läuft. Bei einem gemütlichen Gang käme der Hund nur schwer auf die äußere Kreisbahn.

Folgende Probleme können auftreten:

- Der Hund läuft nicht mit. Dann ist die Belohnung in der Hand nicht aufregend genug. Mache ihn wild auf das Spielzeug. Spielzeug eignet sich in diesem Fall besser als Futter. Denn wenn der Hund gerade in hoher Geschwindigkeit kreisförmig läuft, bietet es sich an, die Vorwärtsbewegung zu festigen, indem man die Belohnung in dieselbe Richtung weit vor den Hund wirft. Falls der Hund ungern spielt, kann ein Futterbeutel helfen.
- Der Hund überdreht, bellt, hüpf, nach der Belohnung schnappt. Diese Hunde kann man besser mit Futter und Ruhe belohnen. Wann immer sie zu aktiv werden, sollte die Übung unterbrochen werden.

2. Teil der Hausaufgabe:

Sie benötigen einen Wassereimer, Pylonen oder Wasserflaschen. Der Hund befindet sich an der Seite des Hundeführers und wird mithilfe eines Leckerchens aus einem kleinen Bogen heraus um das Hütchen gelotst. Anfangs wandert die Futterhand noch komplett mit um das Hindernis aber nach einigen Wiederholungen kann die Hilfe nach und nach abgebaut werden. Im Lauf der Woche sollte der Hund lernen, aus zwei Meter Entfernung alleine um ein Hütchen zu laufen.

Für die sehr aktiven Hunde werden drei Hütchen im Dreieck aufgestellt. So kann eine konkrete Aufgabe daraus gestaltet werden. Je mehr diese Übung das Hirn des Hundes fordert, umso besser hilft das gegen übersteigerte Wildheit.

HAUSAUFGABE 5. WOCHE

Erste Führübungen

Wochentag	Anzahl der Wiederholungen	Dauer der Übungseinheiten	Mein Hund beherrscht die Übung			Bei den nächsten Übungen achte ich besonders auf
			noch nicht	manchmal	perfekt	
						

Fazit der ersten zwei Tage der Woche (Bedenken, Stimmung, Wetter, verwendete Kommandos...):
