

sitz platz fuss

Das Bookazin
für anspruchsvolle
Hundefreunde



DOGGI-GOLF
EIN NEUER HUNDESORT

GESUNDHEIT IM FOKUS
WIE RETTEN WIR MOPS & CO.?

SCHWERPUNKT SPIELEN

WIE NETTES SPIEL GELINGT, FREISPIEL & GESUNDHEIT
TRAINERSPIELE, SPIELE FÜR SORGENHUNDE



(Foto: C. Lenz)

TRAINER SPIELE

Bei Trainerspielen trainiert man nicht mit einem Hund oder einem anderen Tier, sondern mit einem Menschen. Einer schlüpft dabei in die Rolle des Trainers und einer in die Rolle des Tiers bzw. spielt den Trainingspartner. Der Trainer versucht, seinem Trainingspartner ohne zu sprechen ein Verhalten beizubringen. Man könnte Trainerspiele mit einer erwachsenen Alternative zum Topfschlagen vergleichen: Mithilfe eines Clickers (beim Topfschlagen sind es die Worte „heiß“ und „kalt“) kann man als Trainer dem Trainingspartner den Hinweis geben, ob er sich auf dem richtigen Weg zum gewünschten Verhalten befindet.

VON CORINNA LENZ UND WIBKE DEUTSCH

Das Training mit einem menschlichen Trainingspartner hat einige Vorteile: Die Trainingsspiele geben dem Trainer die Möglichkeit, sein Training zu verbessern, z. B. das Timing, das Austesten und Experimentieren mit verschiedenen Trainingsmethoden wie z. B. Targettraining, freies Formen und Locken, die Schulung des Beobachtungsvermögens, die richtige Einführung von Signalen sowie den Aufbau von Verhaltensketten. Trainingspläne können anhand von Trainerspielen geübt werden; so kann der Trainer einen Trainingsplan entwickeln und testen, ohne ein Tier zu frustrieren. Trainingsspiele können als Generalprobe für den Echtlauf am Tier genutzt werden und das wertvolle Feedback des menschlichen Trainingspartners in die Optimierung des Plans mit einfließen.

Dies geht von einfachen Übungen wie „Berühre auf Signal einen Gegenstand“ zu „Wirf so lange rote Perlen in den Topf, wie ich dir das Signal dafür gebe, und ändere ich das Signal, wirf nur noch die grünen Perlen in den Topf“ usw. Wenn der Schüler etwas nicht

versteht, kann im Nachhinein darüber gesprochen und an einer individuellen Lösung gearbeitet werden. Das fördert die Kreativität im Entwickeln von Trainingsschritten und regt die Ideenfindung an.

Der Schüler kann erfahren, wie sich eine Trainingssituation anfühlt, z. B. wie es sich anfühlt, „geclickt“ zu werden, und entwickelt dadurch ein tieferes Verständnis zum Hund. Er empfindet beispielsweise Freude, wenn er weiß, was zu tun ist. Oder er fühlt sich unwohl, weil er keine Ahnung hat, was der Trainer von ihm möchte.

Nach jeder Trainingseinheit können sich Lehrer und Schüler gegenseitiges Feedback geben: Hier erhält der Trainer eine Rückmeldung darüber, was der Schüler wirklich gelernt bzw. verknüpft hat oder ab wann das Training für den Schüler nicht mehr verständlich war. Der Schüler kann sich dazu äußern, wie sich das Training angefühlt hat, was er am Training gut gefunden hat und was er sich eventuell gewünscht hätte, um

schneller das Verhalten zu lernen. Mit diesen wichtigen Informationen kann der Trainer seinen nächsten Durchgang besser planen und versuchen, auf die Bedürfnisse seines Schülers einzugehen.

Corinna Lenz: „Ich durfte einige Erkenntnisse als Schüler sammeln. Eine bezog sich auf das Mitverknüpfen von Dingen. So bin ich bei einer Aufgabe als Schüler davon ausgegangen, dass das Kratzen am Ohr meines Lehrers ein Signal für mich darstellen sollte, während sich mein Lehrer an das Verhalten (Kratzen am Ohr) gar nicht erinnern konnte und es unterbewusst gemacht hat. Diese Erfahrung führte für mich zum wichtigen Schluss, ein Signal im Hundetraining künftig noch deutlicher zu zeigen und mich selbst auch besser zu „beobachten“. Zeigt mein Hund auf ein gegebenes Signal keine Reaktion, hinterfrage ich nun zunächst mein eigenes Verhalten: Habe ich mich klar genug ausgedrückt? Konnte der Hund mein Signal wahrnehmen? Was könnte er fälschlicherweise verknüpft haben?“



Die Trainingsmethode kann frei gewählt werden, auch Targets können zum Einsatz kommen. (Foto: C. Lenz)

Was braucht man, um Trainerspiele zu spielen?

Außer Zeit und Lust braucht man für Trainingsspiele nichts. Bei der Durchführung sind keine Grenzen gesetzt. Trainerspiele kann man ohne Fachwissen und aufwendiges Material spielen. Ein Clicker oder Markerwort, ein paar Alltagsgegenstände und ein paar spannende Aufgaben reichen völlig aus.

Wie macht man das?

Der Trainer überlegt sich eine Aufgabe, schreibt diese auf einen Zettel und steckt ihn in die Hosentasche. Dann überlegt er sich, wie er die Aufgabe dem Schüler beibringen möchte, und startet sein Training. Dabei darf er nur den Clicker und Belohnungen (z. B. Spielgeld, Schokostücke) und eventuell ein Target zu Hilfe nehmen. Immer wenn der Trainer clickt, weiß der Schüler, dass er ein erwünschtes Verhalten zeigt, und so nähern sie sich Schritt für Schritt dem Trainingsziel.

Nach dem Training können sich Trainer und Schüler ein gegenseitiges Feedback geben. Z. B. könnte der Trainer fragen: Warum hast du dieses Objekt und nicht ein anderes angefasst? Wie hast du dich während des Trainings gefühlt? Hat dir das Training Spaß gemacht? Hier können wir die Fragen stellen, die wir schon immer mal unseren Tieren stellen wollten, und bekommen Antworten.

Los geht's!

Aufgabe: Der Trainingspartner steht für drei Sekunden auf einem Bein. Jetzt dürfen Trainer und Schüler frei agieren. Der Trainingspartner kann verschiedene Verhalten anbieten. Er kann den Arm anheben, in die Hände klatschen, sich am Kopf kratzen, mit dem Fuß wackeln oder mit den Augen zwinkern. Der Trainer kann abwarten und nur dann klicken, wenn der Trainingspartner das gewünschte Körperteil von selbst anhebt. Bei einem Trainerspiel kann der Trainer austesten, ob er das Verhalten

seinem Schüler mit einem Target beibringen möchte, über freies Formen, Formen oder Locken. Vormachen darf der Trainer das Verhalten nicht, dies wäre dann zu einfach. Es bietet sich bei Trainerspielen immer an, mehrere Varianten mit unterschiedlichen Schülern auszuprobieren und durch das Feedback des „Tiers“ besser in seinen Abläufen zu werden.

Experimente für die richtige Methodenwahl

Wie bringe ich meinem Tier ein Verhalten so bei, dass Mensch und Tier das Training Spaß macht und beide zu dem gewünschten Erfolg gelangen?

Ist es sinnvoll, dem Tier ein Verhalten mit einem Target, durch freies Formen oder durch Locken beizubringen? Inwieweit macht es Sinn, diese Methoden zu mischen?

Targettraining

Beim Targettraining (Target = englisch: Ziel) lernt der Schüler zunächst, mit einem Körperteil einen Gegenstand zu berühren. Welches Körperteil dabei das Target berühren soll, entscheidet der Trainer. Es können die Nase, das Knie, der Fuß etc. gewählt werden. Beispiel: Der Schüler soll mit einem Knie ein Target berühren. Im nächsten Schritt kann dem Schüler mit dem Target eine neue Aufgabe beigebracht werden. Beispiel: Das Target wird ein Stück vom Knie entfernt hingehalten. Der Schüler bewegt sein Knie, da er wieder das Target berühren möchte, denn dafür wird er ja noch zuvor geclickt. So kann der Trainer dem Schüler leicht mithilfe eines Targets beibringen, auf einem Bein zu stehen. Ein Vorteil beim Targettraining ist der schnelle und einfache Aufbau. Ein

Nachteil ist jedoch, dass das Target häufig wiederabgebaut werden muss und das nicht immer ganz einfach ist. Es wird schwierig, das Target wieder abzubauen, wenn das Tier das Target mit dem Verhalten verknüpft.

Formen

Beim Formen nähert sich der Schüler in vielen kleinen Schritten dem Zielverhalten an. Der Trainer verstärkt alles, was dem Zielverhalten nahekommt. Das Verhalten wird schrittweise eingeübt. Man kann sich das gewünschte Verhalten wie einen Zeitlupenfilm vorstellen, um die einzelnen Schritte genauer wahrzunehmen.

Die Umgebung darf als Hilfsmittel angepasst werden. Wenn das Endverhalten beispielsweise sein soll, eine Wäscheklammer in der Hand zu halten und diese auf und zu zu machen, kann der Trainer seinem Schüler die Klammer überreichen, sodass dieser wahrscheinlich die Hand öffnet, um die Wäscheklammer festzuhalten. Wenn er die Wäscheklammer in der Hand hält, kann man ihm ein Blatt Papier hinhalten. Man bietet ihm so die Möglichkeit, die Wäscheklammer aufzumachen, um diese am Papier zu befestigen. Das Aufmachen der Wäscheklammer belohnt der Trainer und nimmt das Papier wieder weg. So vermeidet er, dass das Aufmachen der Klammer mit dem Befestigen am Papier verbunden ist.

Freies Formen

Beim Freien Formen belohnt der Trainer die Zwischenschritte zum Ziel. Hierbei gibt der Trainer keine Hilfen. Der Schüler testet selbst durch Ausprobieren aus, welches Verhalten vom Trainer verstärkt wird bzw. welches

Verhalten sich für ihn lohnt. Der Trainer darf sich dabei nur bewegen, wenn er dem Schüler eine Belohnung gibt.

Persönliche Erkenntnisse

Corinna Lenz: „Ich habe immer gern durch Freies Formen meinen Hunden Dinge beigebracht. Mit einem Clicker und Leckerli ausgestattet, habe ich das Verhalten des Tiers beobachtet und das gewünschte Verhalten belohnt. Dies habe ich so lange gemacht, bis ich bei einem Trainer-spiel als Schüler ein Verhalten über Freies Formen beigebracht bekommen habe. Mein Trainer wollte mir einen Handkuss beibringen. Ich sollte dabei in meine Handinnenfläche küssen. Als ich meine Hand bewegte, clickte mein Trainer. Ich versuchte es wieder – kein Click. Ich probierte immer wieder neue Dinge aus, kam aber nicht auf einen Handkuss. Wie sollte ich auch? Ich fühlte mich unwohl, denn ich hatte mein Bestes gegeben, hatte alles Mögliche ausgetestet und bekam kein positives Feedback. Nach dieser Erfah-

rung wusste ich, warum meine Pudelhündin während des Trainings öfter mal ausgestiegen ist und lieber auf dem Sofa Platz genommen hat.

Mithilfe von Trainerspielen teste ich mittlerweile unterschiedliche Methoden aus und lerne dadurch, diese miteinander zu verbinden. So kann ich mich auf den Schüler einstellen, ihn herausfordern, aber nicht überfordern.

Mögliche Lösung zur Aufgabe Handkuss: Hätte mir mein Trainer ein Target in Form von einem Mund (oder aufgemalten Mund auf ein Blatt Papier) vor meinen Mund gehalten, hätte ich es mit einer hohen Wahrscheinlichkeit geküsst. Im zweiten Schritt hätte er mir dieses Target dann in meine Handinnenfläche halten können, sodass ich es dort küsse. Im nächsten Schritt hätte er das Target wegnehmen können und mich einfach mal ausprobieren lassen (Freies Formen). Denn durch das vorige Targettraining hätte ich schon eine Idee davon gehabt, welches Verhalten von mir gewünscht war, und hätte die



Mit Trainerspielen lassen sich die eigenen Trainingsfähigkeiten verbessern.
(Foto: C. Lenz)



Als „Belohnung“ kann bspw. Spielgeld dienen. (Foto: C. Lenz)

beiden Schritte miteinander verknüpft. Vielleicht hätte ich dann in meine Handinnenfläche geküsst.“

Mögliche Auswirkungen von nur einem falschen Click

Trainingsspiele geben uns die Möglichkeit, mit Trainingssituationen zu experimentieren und gezielt Situationen zu stellen. Mary Hunter, eine amerikanische Tiertrainerin, wollte herausfinden, welche Auswirkungen ein einziger Fehlclick bzw. eine einzige Falschbestätigung haben kann. Sie beschreibt in ihrer Arbeit („The power of one reinforcer“, Master of Science, 2013, bei Prof. Rosales Ruiz) eine typische Trainingssituation: Der Tiertrainer bringt seinem Tier ein Verhalten bei und steigert dabei schrittweise seine Kriterien bzw. seine Lernschritte. Das Tier macht einen Fehler und bekommt eine Weile

keine Bestätigung mehr. Dies führt sowohl beim Trainer als auch beim Tier zur Frustration. Dann passiert evtl., was Bob Bailey als „desperation driven click“ beschreibt. Es wird ein ungenaues bzw. falsches Verhalten bestätigt.

„The trainer perhaps feeling desperate or frustrated, reinforces a behavior that should not be counted as correct for a

new approximation.“ (Bob Bailey, 2013, What did Bailey do and why: A training potpourri: Animal Training Conference, Denton TX)

Durch diesen einen Fehlclick zeigt das Tier ein komplett neues Verhalten, das häufig nicht ganz schnell gelöscht werden kann. Mary Hunter hat diese „desperation click situation“ mit dem Spiel PORTL nachgestellt. Sie hat dabei verschiedene Versuchspersonen in die Situation gebracht. Zunächst hat der Trainer den Schüler eine Weile für das Berühren eines Gegenstands bestärkt. Dann längere Zeit nicht. Dann haben die Versuchspersonen einen neuen Gegenstand berührt, und dies wurde vom Trainer einmal bestätigt. Danach hat sich der Schüler längere Zeit mit dem neuen Gegenstand beschäftigt als mit dem alten Gegenstand, und das, obwohl der zuvor öfter bestätigt wurde und somit eine längere Belohnungsgeschichte hatte. Nach Auswertung der Dokumentationsbögen stellte sie fest, dass ein einziger Fehlclick bzw. eine einzige falsche Bestätigung massive Auswirkungen haben kann. Die Testpersonen haben angegeben, dass sie verunsichert waren und sich schlecht gefühlt haben. Dies



Richtiges Verhalten? Click und Belohnung. (Foto: C. Lenz)

leitet zu dem Ergebnis, dass falsche bzw. ungenaue Bestätigungen bzw. „Mitleidclicks“, wie man sie auch nennen kann, zu vermeiden sind. Es sollten vielmehr klare Kriterien belohnt werden und ein genauer Trainingsplan existieren. Läuft das Training also nicht wie geplant, so Mary Hunter, ist es sinnvoll, das Training sofort zu beenden und sich Gedanken über einen neuen Trainingsweg zu machen. Denn clickt man falsches Verhalten nur, um den Schüler im Spiel zu halten und zu motivieren (Mitleidclick), ist der Schaden und die Frustration am Ende höher, als das Training abzubrechen und den Plan zu ändern.

Trainingsblockaden mithilfe von Trainer-spielen lösen

Es besteht also die Möglichkeit, offene Fragen in gestellten Situationen zu beantworten. Wir haben mithilfe der Spiele die Möglichkeit, selbst Situationen zu stellen, die uns im Training noch nicht klar sind: Wenn wir an einem Punkt nicht weiterkommen, Trainingsblockaden haben oder einfach nur herausfinden möchten, welche Trainingsweise am schnellsten funktioniert – viele Situationen lassen sich mit Trainerspielen nachstellen und unterstützen ein gutes Training. Diese offenen Fragen könnte man nun

mit einem menschlichen Trainingspartner zunächst testen.

Um ein tieferes Verständnis zum Tier zu bekommen, sind Trainerspiele sehr geeignet.

Mögliche Aufgaben aus unserem Spiel „Train the Trainer“

Auf das Signal „Hops“ fasst sich der Schüler mit beiden Händen an die Ohren. Trainingsmethode: Freies Formen.

Auf das Signal „Sitz“ wirft der Schüler gleichzeitig zwei Gegenstände hoch, jeweils einen Gegenstand in der rechten und einen in der linken Hand. Trainingsmethode: Alles erlaubt.

Auf das Signal „Lauf“ öffnet der Schüler seine Hand und schließt sie danach wieder. Fünf Wiederholungen.

CORINNA LENZ ...



... ist Hundeerzeherin & Verhaltensberaterin IHK/BHV, hat die Ausbildung zum Trainingsspezialisten für Hundetrainer (Katja Frey) absolviert und war bis 2018 T.O.P. Trainerin der Tierakademie Scheuerhof. Sie ist Autorin verschiedener Hundebücher und lebt mit ihrem Mann, zwei Kindern und drei Hunden bei Bonn. In Onlinekursen vermittelt sie theoretisches Wissen, das direkt in der Praxis erprobt wird. In ihrer Facebookgruppe „Trickdogging - jede Woche ein neuer Trick“ trainieren mittlerweile über 16.000 Trickdogger.

Weitere Infos:

www.corinnalenz.de
www.dogityourself.com

WIBKE DEUTSCH ...



... ist gelernte Erzieherin, Diplomkauffrau (FH), Pferdepsychologin (ATN) und ausgebildete TOP Trainerin. Sie ist überzeugt davon, dass nachhaltiges Trainieren vom Miteinander beim Lernen kommt. Deshalb arbeitet sie als Tiertrainerin mit Schwerpunkt Pferd über positive Verstärkung. Weiterentwicklung mit Spaß und Kommunikation auf Augenhöhe – diese Grundsätze verbindet sie seit über 15 Jahren bei der Arbeit mit Mensch und Tier.

Weitere Infos:

www.wibkedeutsch-training.de

Train the Trainer – Das Spiel



Von Corinna Lenz und Wibke Deutsch
 ISBN: 978-3-95464-153-3
 Kynos Verlag, Preis: 69,95 €

Für 2-6 Spieler ab 12 Jahren,
 Spieldauer circa 90 min,
 Kurzvariante circa 30 min
 Spielfeld 40x25cm, Anleitungsheft,
 Spielfiguren, Würfel, Clicker,
 Spielgeldscheine, Sanduhr,
 ca. 100 Aufgaben-, Aktions- und
 Signalkarten, diverses Trainingsmaterial
 wie verschiedenfarbige Stäbchen,
 Bälle, Hütchen, Klammern, Auto etc.