



EXTRABLATT TREIBBALL + EXTRABLATT TREIBBALL + EXTRABLATT TRE

Die CreDo-Extrablätter sollen euch einen entspannten Einstieg in schon öfter behandelte Themen ermöglichen. Sie bestehen aus einer Zusammenfassung von bereits länger zurückliegenden Trainingstipps, sodass es hier und da auch schon einmal eine etwas holprige Überleitung geben kann.

Aller Anfang ...

Beim Treibball geht es im Prinzip darum, dass euer kleiner Liebling einen Ball auf euch zutreibt. Es gibt zwar auch die Kommandos RECHTS und LINKS beim Einweisen, aber da seid Ihr noch Meilenweit von entfernt, denke ich. Absolut wichtig ist, dass Ihr eurem kleinen Racker sämtliche Pfotenaktivität am Ball untersagt. Und da Ihr, wie Ihr ja hoffentlich wisst, einem Hund immer besser sagt, was er tun soll, als das was er nicht tun soll, solltet Ihr ihn zur Schnauzenaktivität am Ball anhalten und die anfangs auch ausgiebig belohnen.

Schnauzenaktivität am Ball

Bei den Übungen im Unterricht benutzen wir (zumindest auch) große Gymnastikbälle. Zu Hause könnt Ihr auch einen Wasserball nehmen, den habt Ihr bestimmt noch im Keller liegen. Zur Not tut es aber auch ein Ball von der Größe eines Fußballs. Bei den folgenden Beschreibungen meine ich aber einen großen Gymnastik- oder Wasserball. Von Anfang an solltet Ihr darauf achten, dass die Hundenase die Mitte des Balles berührt und das er beim Touchen / Schieben des Balles mit der Nase unterhalb des Äquators (in Richtung gedachter Südpol) bleibt. Sämtliche Pfotenaktivität müsst Ihr mittels „Schade“ unmittelbar unterbinden!

Mit dem Handtouch

Stellt euren Hund vor den Ball und hockt euch seitlich neben den Ball. Haltet eure beiden Finger zum Touchen auf die Mitte des Äquators des Balles und lasst drei bis fünfmal für jeweils Click und Lecker touchen. Beim nächsten Touch zieht Ihr eure Finger kurz vor der Berührung gerade am Ball entlang nach UNTEN weg. Im Idealfall wird die Nase eures treuen Freundes jetzt schon auf dem Ball landen. Clickt das sofort und belohnt mit Jackpot. Achtung1: Der Ball könnte schon beim ersten Mal rollen und euer kleiner Junkie könnte den rollenden Ball äußerst interessant finden. Achtung2: Clickt nur die Berührung des Balles mit der Nase! Ist der Fang des Hundes geöffnet, dürft Ihr das auf keinen Fall klicken, sonst müsst Ihr uns vielleicht schon im nächsten Versuch einen neuen Ball kaufen!!!!

Kommando dazu

Nun könnt Ihr bei gleichem Aufbau und Ablauf schon das Kommando „Touch“ kurz vor der Berührung und dem anschließenden Click dazu säuseln. Ihr nutzt aber immer noch den Handtouch mit nach unten wegziehen. Nach ca. 50 Wiederholungen macht Ihr euren ersten operanten Versuch: Stellt das Kommando voran und lasst eure Hand weg. Schaut dabei aber unbedingt auf den Ball und nicht auf euren Hund! Klappt das auch stellt euch bitte schon im nächsten Schritt dicht hinter den Ball und lasst ihn euch vor die Beine schieben. ACHTUNG: Füttert euren Hund über den Ball hinweg, während er noch auf der

anderen Seite des Balles steht! Denn dort soll er nicht nur den nächsten Touch machen, sondern er soll auch lernen, dass er den Ball immer auf der von euch abgewandten Seite schieben soll. Nur so könnt Ihr gewährleisten, dass er den Ball in eine von euch gewünschte Richtung schiebt. Verlängert den Weg nach und nach immer ein WENIG(!), indem Ihr rückwärts vom Ball wegtretet, während euer Hund diesen schiebt.

Mit dem Leckerchen (nur wenn Ihr nicht clickt und euer Hund keinen Handtouch kennt!)

Legt den Ball auf einen Teppich und stellt euren Hund davor. Legt ein recht großes Leckerchen ca. 10cm gerade vor den Ball lasst es euren Hund fressen. Legt das Lecker wieder auf die gleiche Stelle und rollt den Ball etwas näher an das Lecker heran. Das macht Ihr immer wieder, bis der Ball auf dem Leckerchen liegt. Schiebt euer kleiner Naseweis den Ball mit der Nase weg, um an das Leckerchen zu kommen, sagt Ihr dazu „Touch“ und es gibt nicht nur das Lecker sondern auch einen Jackpot. Im weiteren Verlauf legt Ihr noch vier oder fünfmal ein Lecker unter den Ball, steht aber selbst schon hinter dem Ball. Achtet darauf, dass Ihr euren Schieber über den Ball hinweg mit Jackpot belohnt, ohne dass er diesen umrundet, um zu euch zu kommen. Denn dort soll er nicht nur den nächsten Touch machen, sondern er soll auch lernen, dass er den Ball immer auf der von euch abgewandten Seite schieben soll. Nur so könnt Ihr gewährleisten, dass er den Ball in eine von euch gewünschte Richtung schiebt. Verlängert den Weg nach und nach immer ein WENIG(!), indem Ihr rückwärts vom Ball wegtretet, während euer Hund diesen schiebt.

Viele von euch haben den Treibball ja schon kennen und lieben gelernt. Ach, was hat der kleine Racker doch für einen Spaß daran, diesen Tennisball für Giganten über die Wiese zu jagen! Ja, ja. Mmh. Wie soll ich euch das jetzt behutsam, aber auch eindringlich erklären. Was? Oh, ähem, ich fall einfach mal mit der Tür ins Tor:

Wir müssen es irgendwie schaffen, dass euer Hund seinen Spaß an der Treibarbeit entdeckt und so sein Spaß an dem Ball selber in den Hintergrund rückt.

Wenn Ihr jetzt meint, dass das doch dasselbe ist, oder sich zumindest nicht ausschließt, dann muss ich wohl ein bisschen weiter ausholen.

Die Crux mit dem Trieb

Wie bei jedem „Sport“ den Ihr mit eurem Hund betreibt, gilt es auch beim Treibball, den bei uns vorhandenen Trieb in die richtigen Bahnen zu lenken:

- Ein Jagdhund sollte nur dann jagen, wenn der Jäger es ihm erlaubt, bzw. nur das jagen, was der Jäger ihm erlaubt.
- Euer Hund sollte beim Agi nur die Hindernisse angehen, die Ihr auswählt.
- Ein Schutzhund sollte nur die Menschen attackieren, die es auch wirklich verdient haben.
- Ein Hütehund sollte nur die Herde hüten und nicht seine Familie oder deren Besucher.
- Ein Apporthund sollte nur das Apportieren, was sein Mensch dafür ausgewählt hat.

Ja, ja – das Wörtchen „sollte“ steht für euch Menschen nicht gerade wie ein Denkmal auf einer Säule. Ich wollte ja viel lieber das „darf“ verwenden, aber ich möchte euch auch nicht gleich schockieren.

Was das alles mit dem Treibball zu tun hat? Na, das will ich euch gerne verraten!

Einfache Treibballregeln

Beim Treibball sollen wir Hunde bis zu 8 Bälle nacheinander in ein und dasselbe Tor befördern, ohne dass Ihr uns dabei helfen dürft – außer natürlich durch eure Kommandos. Dazu müssen wir zunächst einmal

lernen (und akzeptieren), dass Ihr für uns die Auswahl des als nächstes zu treibenden Balles übernehmt. Ha! Das allein würde schon reichen, dass Ihr unseren Trieb auf die Arbeit, also das Treiben selbst, lenken müsst! Aber ich will euch ja nicht den Spaß an diesem schönen Sport nehmen, also bleibe ich erstmal bei dem einen Ball, den wir für euch treiben sollen. Wenn ich jetzt sage „für euch“, dann meine ich das eben genau so: Wir sollen den Ball, ...

- den Ihr für uns ausgesucht habt ...
- in eine ganz bestimmte Richtung ...
- und (auch nur) so lange ...

... treiben, bis dieser dort gelandet ist, wo **Ihr** ihn haben wollt oder wo es die Regeln des Spiels (viel) später einmal vorgeben.

Dazu müsst Ihr uns als aller, allererstes einmal beibringen ...

- zu einem ganz bestimmten Ball zu laufen
 - o das könnt Ihr später angehen, denn das nächste ist viel wichtiger ...
- zu einem bestimmten Punkt (am Ball) zu laufen
 - o vor, hinter, links / rechts neben den Ball

... damit wir dann diesen Ball, mehr oder weniger genau, in die Richtung treiben können, die Ihr denn gerne hättet und die schlussendlich zu dem gewünschten Punkt führt. Anders gesagt ...

Wir dürfen den Ball erst dann treiben, wenn wir eine bestimmte Position an diesem Ball eingenommen haben, sonst macht das Treiben ja keinen Sinn!

Unterschiedliche Ansichten

Unser (Jagd!)Trieb sorgt dafür, dass wir den Ball selbst toll finden. Es macht uns einen Heidenspaß ihn durch die Gegend zu hetzen und ihn immer wieder erneut anzutreiben, damit wir ihn weiter jagen können. Das ist tatsächlich auch die Voraussetzung dafür, dass wir mit euch zusammen Treibball spielen können. Würde uns der Ball einen Scheiß interessieren, hättet Ihr es unglaublich schwer, uns dazu zu bringen, überhaupt irgendetwas mit diesem Ball anzustellen. Ihr hättet aber gerne, dass wir mit dem Ball ganz bestimmte Sachen anstellen, oder um es mit euren Worten zu sagen, eben ganz bestimmte andere Sachen **nicht** anstellen:

- Reinbeißen wäre irgendwie blöd
 - o ... für uns aber ein probates Verhalten die Beute zu erlegen
- Draufspringen wäre nicht unbedingt toll
 - o ... für uns gehört das aber zum finalen Fangschlag
- (Un-)kontrolliert hetzen bringt euch nicht weiter
 - o ... uns aber schon, denn das „un-“ sieht vielleicht für euch so aus, während wir uns alle erdenkliche Mühe geben diese Beute „Ball“ so zu hetzen, dass wir sie endlich stellen und erlegen können

Das Treiben eines Balles ist für uns eben nix anderes, als ein sogenanntes „Beuteverhalten“. Wir treiben um zu stellen und letztendlich auch zu töten. Das ist unser Ziel. Hallo? Wir sind schließlich Beutegreifer und keine Stofftiere auf einem Sofa! Wer unseren Trieb weckt, der sollte sich auch immer über die Konsequenzen im Klaren sein, aber das genauer zu erklären würde hier und jetzt wohl ein wenig zu weit führen.

Nutzen und Kontrolle unseres Jagdtriebs

Als ich gerade von „euren Worten“ gesprochen habe, meinte ich damit, dass Ihr euch durchaus bewusst seid, was wir mit dem Ball möglichst **nicht** anstellen sollten. Das ist ja auch erstmal gar nicht schlecht. Uns Hunde interessiert aber IMMER und ÜBERALL viel mehr, was wir tun sollen und nicht das, was wir nicht tun sollen. Im Fall des Balles steht das für uns erstmal fest, denn es wird uns durch unseren Jagdtrieb vorgegeben:

Hetzen – Stellen - Töten

Wir zeigen also, wenn auch spielerisch, zunächst einmal die unserem Trieb entsprechenden und zum vermeintlichen Erfolg führenden Verhalten. Eure Aufgabe ist es, uns eben diesen Erfolg neu zu erklären und uns entsprechend zu lenken. Eigentlich eine sehr einfache, wenn auch in keiner Weise leichte Aufgabe. Natürlich könnt Ihr versuchen uns die Verhalten „am Ball“, die Ihr nicht haben wollt, zu verbieten. Aber was wird euch das bringen? Wie sollen wir schlussendlich darauf kommen, was wir mit dem Ball anstellen sollen? Und wie sollen wir den Ball denn weiter toll finden, wenn es an ihm dauernd Strafen hagelt? Na, ich denke, jetzt seid Ihr langsam aber sicher auf dem richtigen Weg.

Ihr müsst also versuchen, unseren Jagdtrieb in die richtigen Bahnen zu lenken. Und, da ich ja weiß, dass Ihr damit oft genug eure geregelten Schwierigkeiten habt, will ich euch gern dabei behilflich sein.

Das Training

Also gut. Wir haben einen Trieb, den Ihr super nutzen könnt, uns bestimmte Dinge an und mit dem Objekt unserer Begierde beibringen zu können. Als erstes schauen wir mal, nach den möglichen Verstärkern. Einen haben wir schon mal auf jeden Fall, nämlich den Ball selbst. Oh! Da wärt Ihr jetzt wahrscheinlich nicht als erstes drauf gekommen, das habe ich mir schon fast gedacht. O.K. Was könnte denn noch ein Verstärker sein? Oder besser, was könnte denn besser sein, als der Ball? Das probiert Ihr am besten selbst aus: Nehmt einen Ball, den euer Hund **nicht** besonders toll findet und testet den erstmal gegen mehrere, verschiedene Leckerchen ...

- Setzt euren Hund vor euch hin
 - o Auf einer Seite haltet Ihr den Ball in der Hand
 - o Auf der anderen ein Leckerchen
- Gebt euren Hund frei (Auflösekommando)

Wo läuft er hin?

Startet dabei mit nicht ganz so attraktiven Leckereien und steigert die Qualität eurer Leckerei so lange, bis euer Hund sich eindeutig gegen den Ball entscheidet. Dann testet Ihr, ob dieses Lecker auch den Treibball schlagen kann. Ist das so, dann könnt Ihr mit dem eigentlichen Training beginnen.

Falls Ihr euch eure Leckerchen allesamt dorthin schieben könnt, wo sie normalerweise eigentlich wieder rauskommen, dann müsst Ihr eine andere Belohnung finden, die in der Lage ist, einen Treibball als Verstärker zu schlagen. Das kann dann in der Regel nur ein Superspieler sein, den Ihr euch auch „züchten“ könnt (Eine Anleitung findet Ihr bei mir auf der Seite). So ein Superspieler kann ein Bällchen, ein Stofftier oder auch ein Preydummy® sein. Auf jeden Fall braucht Ihr aber einen Verstärker, der toller ist, als dieser super, duper, tolle Treibball!

Was soll er lernen?

(Nur) mittels einer tolleren Belohnung, als der Treibball sie für euren Hund selbst darstellt, kann er lernen, dass der Ball letztendlich lediglich ein Mittel zum Zweck ist. Und genau das soll und muss er lernen, damit

der Ball irgendwann eine bestimmte, von euch gewollte Richtung bekommen kann und Ihr euren Hund am Ball und um den Ball herum kontrollieren könnt.

Die gewünschten Verhalten und die entsprechenden Kommandos

Um den Ball in die gewünschte Richtung zu treiben, müsst Ihr eurem Hund eben diese Richtungen auch beibringen ...

Voraus / Voran

Laufe gerade(aus) in die von mir gewünschte Richtung

Rechts und Links

Laufe nach links, laufe nach rechts. Das machen wir später in Verbindung mit der Distanzarbeit.

Rückwärts

Gehe rückwärts (z.B. um hinter den Ball zu kommen, oder um den Hund um einen nicht gewünschten Ball herum zu lenken). Auch das kommt später; wir legen das aber jetzt schon im Training zur Distanzarbeit an.

Anker

Sitz mittig, hinter dem Ball.

Touch

Schups den Ball mit der Nase.

Treib, Push, Schieb, ...

Treibe den Ball vor dir her. Also quasi ein andauerndes, sich ständig wiederholendes „Touch“. Vorsicht: „Treib“ hört sich für mich fast genauso an, wie „bleib“!

Stopp

Stelle das Treiben ein. Z.B. weil die Richtung nicht mehr die Richtige ist.

Vorarbeiten

Um einen guten Start ins Treibballtraining zu finden, solltet Ihr eurem Hund im Vorfeld schon einige Verhalten aufkonditionieren.

Ein Bodentarget aufsuchen

Ausnahmsweise fange ich hier mal damit an, was euer Hund auf keinen Fall lernen darf und was Ihr somit nicht ein einziges Mal belohnen dürft: Das Berühren des Targets mit der Schnauze! Euer kleiner Racker soll lediglich seine Pfoten auf das Target stellen und es niemals in den Fang nehmen. Gerade bei Hunden, die gerne Frisbee® spielen, müsst Ihr darauf unbedingt großen Wert legen, weil das Target einer Scheibe leider sehr ähnlich sieht (Formengedächtnis, objektbezogenes Lernen).

- Legt das Target auf den Boden zwischen euch und euren Hund
- Schaut nur das Target an, niemals euren Hund
- Bewegt euch anfangs evtl. vom Hund weg
 - o Das könnt Ihr auch über das Target hinweg tun
- Clickt jede Berührung des Targets mit der Pfote
 - o Auch wenn diese nur kurz und rein zufällig geschieht
- Werft das Lecker nach dem Click vom Target weg
 - o Und positioniert euch immer wieder so, dass der Weg zu euch über das Target führt
- Berührt euer Hund das Target bewusst, dann belohnt das unbedingt mit Jackpot

Für das Bodentarget würde ich kein Kommando aufkonditionieren, sondern das Objekt selbst sollte das Verhalten („Da muss ich hin“) schon auslösen. Schließlich soll euer Hund mittels des Targets und den damit verbundener Verhalten die dazugehörigen Kommandos erlernen („Anker“ auf jeden Fall; evtl. auch „Vorán“, „Rechts“, „Links“). Dabei wäre ein Kommando „Geh zum Target“ nur verwirrend und somit hinderlich.

Touch - Dinge(den Treibball) mit der Nase berühren

Beim echten Treibball sind sowohl Berührungen des Balles mit der Nase, als auch das stupsen mit den Pfoten erlaubt. Auf Letzteres kommt euer kleiner Racker aber in aller Regel von ganz allein. Hier müsst Ihr ihn lediglich einbremsen, falls er auf den Ball steigt. Das Schieben des Balles mit der Nase – ohne in den Ball zu beißen (!) – hat er von allein aber meist nicht auf dem Zettel. Deshalb solltet Ihr die Arbeit am Treibball genau damit beginnen.

Übungen

Vorher aber, müsst Ihr ihm zunächst einmal klarmachen, dass der Ball nicht der Mittelpunkt des Trainings ist. Mit der Konditionierung eures Azubis auf das Bodentarget legt Ihr den Grundstein dafür. Ist das geschehen, legt Ihr den Ball einfach (aber nicht leicht, hihi) dazu.

„Da ist ein Ball, ja ..., aber dahinter liegt Dein tolles Target, das soooooo viele tolle Belohnungen verspricht! Entscheide Dich für das Richtige und ich werde Dich großzügig für Dein Handeln entlohnen!“

- Arbeitet mit dem Target und belohnt euren Hund großzügig (Jackpot), wenn er sich mit beiden Pfoten darauf stellt.
- Arbeitet die gleiche Übung weiter, indem Ihr einen Treibball (ca. 1m) vor das Target legt (Tipp: Ein Napf unter dem Treibball verhindert das Wegrollen und Ihr könnt damit später prima das „Touch“ aufkonditionieren)
 - o Erhöht die Belohnung nochmals deutlich, wenn euer Hund weiterhin brav das Target aufsucht!
- Verlängert die „Stehzeit“ auf dem Target, indem Ihr mit dem Click einfach ein wenig wartet.
- Baut das „Sitz“ mit ein ...
 - o Es kann gut sein, dass euer Hund das, innerhalb der Wartezeit auf den Click, von selbst zeigt. Korrigiert ihn dann nicht, sondern drückt ihm dafür eine halbe Tube Leberwurst rein! Einfacher kann er es euch nicht machen ...
 - o Zeigt es nicht von allein, dann gebt ihm halt einfach das Kommando und belohnt dann mit Jackpot.
 - Gebt ihm in den nächsten Versuchen aber immer wieder ein wenig Zeit, evtl. von selbst auf das „Sitz“ zu kommen.

So schlägt Ihr zwei Fliegen mit einer Klappe. Denn durch die vielen, großzügigen Belohnungen am Target, wird der Ball als Verstärker mehr und mehr geschwächt und ganz nebenbei legt Ihr so den Grundstein für euer Ankerkommando.

Der Anker

Welches Kommando Ihr für das „Sitz hinter dem Ball“ nehmt, bleibt natürlich euch überlassen. Aber warum sollte das nicht „Anker“ heißen? Ich wüsste jedenfalls nichts, was dagegen spricht. Gut, dann hätten wir das auch geklärt, aber ich muss euch ja noch verraten, was der „Anker“ genau bedeutet:

Nehmen wir mal an, Ihr steht mit eurem Hund in einer ordentlichen Grundstellung vor dem Ball und gebt ihm das Kommando „Anker“. Dann heißt das für euren Hund ...

Laufe (um den Ball herum) hinter den Ball, sodass dieser zwischen uns liegt und setze Dich hin!

Das bedeutet für euer Training, dass Ihr das Kommando „Anker“ erst dann ins Spiel bringen dürft, wenn genau diese Situation (Ihr steht **gerade** vor dem Ball und euer Hund sitzt **gerade** dahinter) gegeben ist.

Und das könnt Ihr ganz einfach in eure Targetübung einbauen: Wenn euer Hund das „Sitz auf dem Target“ (bei in der Nähe liegendem Ball) gelernt hat und zum x-ten Mal sicher ausführt, dann ...

- Stellt euch eurem Hund gegenüber und rollt den Ball zwischen euch
 - o Sprecht das Zauberwort „Anker“ und belohnt ihn mit einem normalen Leckerchen
- Nach ein paar Wiederholungen stellt Ihr euch beim nächsten Versuch ein wenig seitlich von der Blickrichtung eures Hundes und rollt den Ball wieder zwischen euch.
 - o Nun wartet Ihr ab, dass euer Hund sich von selbst gerade ausrichtet
 - Tut er das, dann sprecht Ihr wieder euer Zauberwort „Anker“ und er erhält für diese Glanztat einen Jackpot!
- In der Folge lasst Ihr ihn sich immer weiter drehen, indem Ihr den Winkel mehr und mehr erweitert und belohnt das Ausrichten weiter großzügig.
- Erkennt Ihr deutlich, dass euer Hund sich umgehend neu ausrichtet, stellt Ihr den „Anker“ nach vorn, indem Ihr das Kommando nicht mehr dazu sagt, sondern **bevor** er sich neu ausrichtet
 - o Das könnt Ihr ruhig mehrmals hintereinander abfragen, ohne ihn jedesmal erneut auf das Target zu setzen ...
 - Lauft einfach ein Stück zur Seite, nehmt den Ball dabei mit, sagt „Anker“ und wartet bis er sich neu ausgerichtet hat ... Click!

Jetzt könnt Ihr damit beginnen, dass euer Hund sich aus größerer Entfernung und aus verschiedenen Winkeln in den Anker begibt:

- Setzt euren Hund (irgendwo) hin
- Stellt euch hinter den in einiger Entfernung liegenden Ball
 - o Am Anfang sollte der Weg zu euch und dem Ball möglichst eine gerade Linie bilden.
- Gebt euer Ankersignal und wartet auf die korrekte Ausführung
- In der Folge arbeitet Ihr dann in verschiedenen Winkeln, bis Ihr tatsächlich euren, hinter euch sitzenden Hund vor euch und den Ball in den Anker rufen könnt.

Dazu hilft eine weitere Übung ...

Umrunden des Balls

Das „Rum“ kennt euer Hund ja schon aus dem CD-Training. Also kann er auch lernen um einen Ball herum zu laufen. Wie Ihr das anstellt, wisst Ihr ja hoffentlich noch.

Touch (den Ball)

So, jetzt habt Ihr den Ball als selbstbelohnenden Verstärker soweit geschwächt, dass Ihr relativ gefahrlos mit diesem Objekt der Begierde arbeiten könnt. Es spricht also nichts mehr dagegen, ein wenig Bewegung in die Sache zu bringen. Ich setze jetzt mal voraus, dass euer Hund das „Touch“ schon kennt und an den unterschiedlichsten Objekten ausgeführt hat. Sollte das nicht der Fall sein, dann wendet euch bitte an Meine, die werden euch erklären, was Ihr in diesem Fall zu tun habt.

- Setzt euren Hund in den Anker und gebt das „Touch“
 - o Führt er es aus, dann belohnt sofort, aber (!) ...
 - Haltet den Ball dabei fest und lauft um diesen herum

- Händigt die Belohnung unbedingt (!) hinter dem Ball im unteren Bereich des Balles!
- Falls Ihr mit dem Spieler belohnt, dann werft es bitte hinter den Hund

Oh, da sehe ich ein kleines Fragezeichen auf eurer Stirn, das da unbedingt weg muss. Also will ich das lieber nochmal in ausführlicheren Worten erklären.

Damit der Ball von eurem Hund kräftig genug und in die richtige Richtung (immer wieder auf euch zu) getoucht wird, muss er das „Touch“ möglichst weit unten am Ball und mittig ausführen und dabei seine Nase am besten nach oben führen. Ganz so, also wolltet Ihr den Ball mit eurem Fuß schießen; dann würdet Ihr ja auch versuchen ihn möglichst weit unten und mittig zu treffen. Eben! Toucht euer Hund den Ball (weit) unterhalb des Äquators und zieht seine Nase dabei nach oben, dann rollt der Ball – bei gleichem Kraftaufwand) sehr viel weiter, als wenn er das am Äquator selbst oder gar noch weiter oben tun würde.

Damit euer Hund eine Idee davon bekommt, dass er den Ball immer genau zu euch treiben soll, stellt Ihr euch von jetzt an bitte immer breitbeinig auf und clickt immer erst dann, wenn der Ball durch eure Beine rollt.

Das Treibsignal

In der Folge könnt Ihr euren Abstand zum Ball und euren im Anker sitzenden Hund mehr und mehr erweitern. Irgendwann, wird dann ein einziges Touch nicht mehr ausreichen, den Ball bis zu euch zu rollen. Ab welcher Entfernung das der Fall ist hängt von eurem Hund und der erlernten Technik ab. Auf ebenem Gelände kann ein guter Touch den Ball gut und gerne 5m weit rollen.

Muss euer kleiner Ballartist den Touch wiederholen, um den Ball zwischen eure Beine zu bekommen, dann feuert Ihr ihn dabei mit einem (neuen) weiteren Signal an. Dieses Signal soll ihm sagen:

Treib den Ball weiter und weiter, denn du bist auf dem richtigen Weg!

Aber „treib“ hört sich dummerweise so an wie „bleib“ und deshalb solltet Ihr ein anderes Wort dafür finden. Das könnte z.B. „Push“, „drück“ oder „schieb“ sein. Auf jeden Fall braucht solltet Ihr euch aber ein einsilbiges Wort dafür aussuchen, denn Ihr werdet es sehr oft hintereinander verwenden.

Stopp

Oh, das hätte ich jetzt fast vergessen! Natürlich braucht Ihr auch ein Signal, das eurem Hund mitteilt, dass er das Treiben kurz einstellen soll, damit Ihr ihn mittels eines neuen Ankers wieder auf Kurs bringen könnt. Denn ab und an wird er eure Beine nicht treffen und den Ball an euch vorbei schieben. Die dann anschließende Kurve wird ihn jedoch in der Regel nicht zum Erfolg führen, vor allen Dingen dann nicht, wenn er euch dabei aus dem Blick verliert. Obacht: Fangt mit dem Stopp nicht zu früh an!

Sobald das Treibsignal konditioniert ist, könnt Ihr die folgende Übung für das „Stopp“ machen:

- Lasst euren Hund den Ball auf euch zu treiben
- Geht ihm auf den letzten Metern ein Stück entgegen und schließt eure Beine
- Sobald der Ball bei euch angekommen ist, haltet Ihr diesen mit einer Hand fest und sagt euer Stoppsignal
 - Stellt der Hund das Treiben ein, weil er euch z.B. verdutzt anschaut, dann belohnt ihn dafür
- Wechselt eure Position ein wenig um den Ball herum und gebt eurem Hund einen neuen Anker
- Lasst ihn das Treiben durch eure Beine zu Ende führen und belohnt ihn für den Treffer

Auf den Geschmack gekommen?

Falls Ihr noch mehr über Treibball wissen wollt, dann empfehle ich euch gern das Buch „Treibball – vom Spiel zum Turniersport“ von Anja Jakob aus dem Kynos Verlag.

Ich wünsche euch viel Spaß bei den CreativeDoggers und natürlich beim Üben ...

Euer Bertie

Zugabe

Dieses tolle Thema haben sich die allermeisten von euch gewünscht und da lass ich mich natürlich nicht lange bitten. Wie war das noch? Was braucht Ihr noch alles, damit euer kleiner Balljongleur den dicken, fetten Ball kontrolliert treiben kann? Wer hat da jetzt „einen Ball“ gesagt? Na, gut. Einen Ball. Tss. Noch was? Na?! Leckerchen? Oh, Mann. Von mir aus. Aber fehlt da nicht noch was? Nein?! Oh, ich merk schon, da muss ich nochmal ein bisschen ausholen – Was hatte ich noch gerade über die erfahrenen CreativeDoggers gesagt? Egal, ich fang einfach nochmal ganz vorne – ich fass es ja nicht ... Kontrolle – schon mal gehört? Ah, ja. Wie war das noch, was soll euer kleiner Racker mit dem Riesenball machen? Richtig! Er soll ihn kontrolliert auf euch zutreiben. Na, dann hätten wir das ja schon mal geklärt. Auf euch zu heißt, dass er zu allererst mal lernen muss, um den tollen Ball herum zu laufen, denn sonst wird das ja nix, mit dem „auf euch zu“. Und wie nennt man das noch gleich? Was? „Bremse“? Nicht ganz? Ich geb euch gern eine kleine Hilfe: Wasser ... Wind ... Boot ... parken ... „Anker“! Na geht doch! Der „Anker“ war es, na das war aber auch schwer. Soweit ich mich erinnern kann, hatten den alle Ligen schon ganz gut drauf, also wollen wir ihn hier und jetzt, also in diesem Monat noch ein wenig ausbauen oder eben erstmal neu anlegen ...

- | | |
|----------|--|
| Beginner | Euer Hund soll lernen, sich hinter den Riesenball zu setzen und auf eure Genehmigung warten, diesen ausschließlich mit seiner Nase berühren zu dürfen. |
| 3. Liga | Ihr solltet euren Hund aus zwei Metern Abstand in den Anker setzen können. |
| 2. Liga | Ihr solltet so auf gute 4 Meter kommen. |
| 1. Liga | Bei euch sollten es gut 6 Meter werden. |

Außerdem haben wir in einige Aufgaben ein Tor eingebaut, denn ist nun wirklich an der Zeit, dass eure kleinen Mittelstürmer so langsam aber sicher eine Idee vom Sinn des Spiels bekommen. Schließlich sollen sie irgendwann einmal alle auf dem Spielfeld vorhandenen Bälle im Tor versenken und dabei auch noch Spaß haben – und Ihr natürlich auch. Deshalb wird es mit Sicherheit auch eine Aufgabe geben, bei der es um mehrere Bälle geht. Da liegt es nahe, dass Ihr schon mal trainiert, euren kleinen Racker in eine bestimmte Richtung zu schicken. Am besten Ihr fangt da mal klein an und bringt eurem Hund bei, was ein gerader Weg (von euch weg) ist. In meinem Geheimtipp für diesen Monat erfahrt Ihr mehr. Jetzt bleiben wir erstmal noch beim Treibball und somit beim „treiben“ oder besser gesagt beim „Schieb“, wie wir CreativeDogger das nennen. Das soll euer Hund in einigen Aufgaben nicht nur weitere Strecken gerade, sondern nun endlich auch mal hübsch zackig und flink um die Ecke auf die Kette kriegen. Einige von euch werden aber ihr „Touch“ (berühr den Ball, bzw. berühr den Ball nochmal, mit der Nase) noch in ein Treibsignal wandeln müssen. Wie das geht, erklären euch Meine bestimmt gerne – ich bin schließlich nur ein kleiner Terrier und kann mich nun wirklich nicht um alles kümmern.