

Spaß beim Lernen, fit fürs Leben: Spiele in der Hundestunde	10	Orts erkundung und Kennenlernen	31
Spielend lernt sich's deutlich besser	11	Der Schnupperspaziergang	31
Was Sie hier erwartet	12	Kleine Abenteuer: Gegenstände erkunden	31
So können Sie dieses Buch benutzen	14	Kennenlernen mal anders	32
Gutes Training – gute Hunde: Worauf Sie achten sollten	15	Gemeinsames Entdecken der Welt	32
Klar, präzise, Schritt für Schritt: das notwendige Handwerkszeug	16	Immer der Nase nach: Futtersuchspiele	33
Perfektes Timing mit Markersignal	16	Das große Futterschnüffeln	33
Kleine Schritte, große Wirkung	17	Gemeinsam auf der Suche	35
Weniger Stress – mehr Erfolg	18	Die dritte Dimension	35
Erkennen von Überforderung	19	Die Schatzdose	36
Typische Stressquellen im Training und ihre Vermeidung	19	Der Schnüffelparcours	36
Hundetraining und Sozialverhalten	21	Knabbereien	37
Wo liegt das Problem?	21	Wundertüten und Lunchpakete	37
Was können Sie tun?	24	Kong® & Co: Kauspielzeuge testen	37
Tipps für den Stundenaufbau	26	Körperarbeit: Die Entdeckung der Langsamkeit	38
Ruhe macht schlau: Übungen für ein gutes Lernklima	28	Parcours im Schneckentempo	39
Das Training fängt im Auto an	29	Agility Slow Motion	40
Gelassen aus dem Auto steigen	29	Dogdancing in Zeitlupe	40
Der ruhige Weg zum Hundepplatz	30	Über Stock und Stein	41
		Streicheleinheiten und Massage	41
		Zoom Groom®	42
		Einfach genießen	42
		Tellington-TTouch®	44
		„Kontaktliegen“ als Hausaufgabe	44
		Ruhe lohnt sich!	44
		Das Baumspiel	44
		Guck mal, wer da bellt!	45
		Und noch mehr Ruhe	45



Pssst ... leise: Weckersuchspiel	45
Für zu Hause: Liste „Aufregung und Entspannung“	46
Und was noch?	46

Schau mal her: Aufmerksamkeit als Schlüssel zum Erfolg . . . 47

Spontaner Blickkontakt	48
Blickfang	48
Das Faustspiel	50
Das Fußspiel	51
Ablenkung mit Assistenz	51
Versuchungs-Mix	53

Ansprechbarkeit:

„Guck-mal“-Spiele	53
Das Signal „laden“	53
Der richtige Moment	54
Spannende Umgebung	55
Schau her – auch wenn der Trainer kommt!	56
Das Spiel mit dem Napf	56
Ablenkung – ganz fortgeschritten	57
Was hat dein Hund denn auf der Nase?	57

Führungsqualitäten: Die Hand als Magnet . . . 58

Die anziehende Technik	59
Der Hund verfolgt die Futterhand	59

Vom Futterlocken zur leeren Hand	60
---	----

Transportspiele	61
Drüber, drum herum und durch!	61
Chefsessel	62
Elefant im Porzellanladen	62
Gullivers Reisen	62
Godzilla	63
Bäumchen wechsele dich!	64

Platzierungsspiele	65
Rette sich, wer kann!	65
Jogger kommt!	66
Einsteigen!	67
Auf zur Hand!	67

Vorsicht, Tiefflieger: Wer kommt, gewinnt! . . 69

Von Anfang an richtig	70
Von der Schlaftablette zum geölten Blitz: das neue Herbeikommen	70
Wenn ich ein Hund wär: Trockenübung für Zweibeiner	72
Schnelligkeit ist Trumpf	73
Der fliegende Hund	73
Im Wettlauf gegen die Zeit: das Vorher-Nachher-Abrufspiel	74
Auf Antrieb erfolgreich	75
Jedes Mal ein Ass: Herbeikomm-Golf	76
Chance!	77
Vorsicht, Katze!	78
Hund kommt – Spaß beginnt!	78
Überraschung!	78

Komm – und geh spielen!	79	Zielpunkte	96
Das Greifarmspiel	79	Nummern laufen	96
Erschwerte Bedingungen	80	Schreibarbeit	96
Keine Bewegung!	81	Seiltänzer	97
Abrufen mit Hindernissen	82	In den Straßen von Dog-City	97
Ganz schön verlockend	82	Bäumchen wechsle dich –	
Fleißige Handwerker	83	leinenführig	97
		Unterwegs im Parcours	98
Immer schön locker:		Leinenführig im Schilderwald	98
Leinenführigkeit in		Leinenführigkeit mit vollen Händen . . .	99
allen Lebenslagen	84	Eierlaufen	99
Leinenführigkeits-Grundschule	86	Balanceakt	100
Rollenspiel:		Wasser marsch!	100
Der Mensch an der Leine	86	Wie im richtigen Leben	100
I-Männchen, Teil 1:		Leinenführigkeit als Teamwork	101
Der Klügere gibt nach	87	Spaziergang zu zweit	101
I-Männchen, Teil 2:		Im Doppelpack	
Seite an Seite	89	und doppelt schwer	102
Variation Tempomat	89	Geheime Botschaften	103
Locker trotz Verlockung	90	Leinenführigkeit mit	
Da steht ein Napf:		gemischten Aufgaben	103
für Grundschüler	90	Ring frei!	103
Vorbei am Napf:		Stangenwald	103
die mittlere Reife	90	Nichts wie weg!	104
Auf zum Napf: das Abitur	92	Geflügelter Hund	105
Wie im Alltag:		Knochenarbeit	105
Ablenkungen unterwegs	92	Kalt erwischt	106
Jetzt wird's schwierig	94	Leine mal anders	106
Ganz schön kurvig	94	Hands off!	106
Tempo, Tempo!	95	Am seidenen Faden	107
Lange Leine, kurze Leine	95	Verkehrte Welt	107
Setz dir Ziele	96	Tapetenwechsel	107
Das Sieben-drei-Spiel	96	Leinenführigkeit im Begegnungsfall . . .	108



Der höfliche Bogen	109	Auf und davon!	129
Hundetreff	110	Bei-Fuß-Transport	130
Beobachtungsposten	112	Transport für Profis	131
		Unterwegs und querfeldein	132
		Belohnung versteckt	132
Harmonie zu zweit:		Bei-Fuß-Cocktail	133
Bei-Fuß-Gehen		Wie beim Militär	133
macht Spaß	113	Ein Spielplatz für die „Großen“	133
Trockenübungen:		Schauspielerei	134
So fühlt sich der Hund	114	Und weiter geht's	134
Konzentration –			
gar nicht so einfach	115		
Schau mich an!	115		
Beinarbeit: Technik ist alles!	116		
Der Anfang von allem: das Einnehmen			
der Bei-Fuß-Position	116		
Probieren, probieren, probieren! ...	116		
Belohnungswechsel	118		
Pfostenlauf	119		
Pommes-Alarm!	119		
Rund um die Uhr	120		
Jetzt kommt Bewegung in die Sache ...	120		
Bei Fuß ist lecker!	120		
Oh schade, schon vorbei!	122		
Erst Schönheit, dann Strecke	122		
Kurventechniker	123		
Anhalten und Hinsetzen	124		
Beobachtungsspiel			
Konfliktpotenzial	125		
Immer weiter, immer besser	125		
Vorsicht, Test: Schrittzähler	125		
Ausdauertraining			
mit Bestärkungsschema	126		
Zu zweit: Clickern wie die Profis ...	128		
		Vom Pflichtprogramm	
		zum Zeitvertreib:	
		Sitz – Platz – Bleib	135
		Sitz und Platz –	
		Üben und Verallgemeinern	136
		Der Unterschied im Untergrund ...	136
		Von Ort zu Ort	137
		Kreuz und quer	137
		Das Zifferblatt	139
		Märchenstunde	139
		Ochs am Berg	139
		Und jetzt wird's lang!	141
		Ich will aber nicht aufstehen!	141
		Glücksspiel	
		mit Bestärkungsschema	142
		Wie im richtigen Leben!	143
		Der Hampelmann	144
		Das Jo-Jo-Spiel	144
		Mensch, vergiss deinen Hund nicht! ...	145
		Lesezirkel	145
		Zugucken	146
		Caféspiele	146

Quiz und Bleib	147	Folge mir unauffällig	165
Bleib – auch wenn’s bewegt wird	148	Und jetzt mit Signal!	166
Tu dies – tu das	148	Folgespiele für den Einstieg	166
Vorturnen	148	Leinen los!	166
Pantomime-Team	149	Zickzack	167
Trophäenjagd	149	Zickzack-Marsch	168
Brückenbau	150	Folgesignal im Realeinsatz	168
Bleib (ruhig), wenn jemand kommt . . .	151	Echte Herausforderungen	169
Begrüßungsrunde	151	Kleine Gemeinheiten	169
Begrüßungsrituale	152	Plauderstündchen	170
Partyservice	152	Begrüßung für Minis	170
Wer errät es?	152	Begegnungsspiele	172
Verirrter Wanderer	153	Der „U-Turn“	172
Pizzamann	153	Spiel ohne Grenzen:	
Mein Hund kann lesen:		Übungen querbeet	174
Die „Sitz-Dose“	154	Rallye-Zeit!	175
Bleib – richtig schwierig!	155	Motto- und Themenspiele	177
Gummibärchen-Lieferservice	155	Weihnachten, Ostern	
Nachrichtendienst	155	und andere Feste	177
Wasserträgerspiel	156	Hitzefrei	178
Surfen	157	Deutschlandreise	179
Lotterie	158	Leckerchen-Olympiade	180
Spezialfall Impulskontrolle	159	Showtime!	180
Mein Hund lernt „Bitte“ sagen	160	Alltagsleben	181
Ballspiele	161	Für gute Riecher:	
Futter fliegt – Hund bleibt	161	Suchspiele als Hundehobby	182
Leckerchen- oder Ball-Zielwerfen	162	Auf ins Leben: Trainingsspaziergänge	
Impulskontrolle – um die Wette	163	simulieren den Alltag	185
Hier geht’s lang:		Und sonst?	188
Alltagstauglichkeit		Die Trainerbibliothek	189
mit dem Folgesignal	164		
Das Fundament	165		