

www.hundespiele.ch – Martin Sailer präsentiert spannende Denkspiele für den Hund im Ausbildungszentrum Triple-S in Eptingen SU

Ein Blick durch die «Hundebrille»

«Ist Ihr Hund manchmal unterfordert? Gehen Sie bei jedem Wetter gerne nach draussen oder wären Sie froh, den Hund auch drinnen müde und zufrieden zu bekommen? Wollen Sie den Hund auch einmal in der Wohnung sinnvoll beschäftigen? Wie werden Sie Ihrem Hund gerecht, wenn Sie selbst krank sind? Und was ist zu tun, wenn der Hund verletzt ist und durch den Tierarzt eine mehrwöchige Leinenpflicht auferlegt bekommt?» Martin Sailer präsentiert in einem dreistündigen Workshop im Ausbildungszentrum Triple-S im schweizerischen Eptingen eine Vielzahl abwechslungsreicher Spiel-

varianten, die den Hund fordern und gleichzeitig seine Intelligenz und seine Selbständigkeit fördern. Mit alltäglichen Gegenständen, die in jedem Haushalt zu finden sind, kreiert er die unterschiedlichsten Ideen, die sowohl dem Hund, als auch dem Hundehalter viel Spass und Spannung versprechen. Spiele, die wenig oder gar kein Geld kosten und den Hund schon nach kurzen Sequenzen zufrieden schlafen lassen. Ideen, die besondere Fähigkeiten und Fertigkeiten des Hundes ansprechen und nicht selten lernt der Mensch seinen Hund in dieser Art der Beschäftigung von einer neuen Seite kennen.

stern vermag. Seiner erfrischenden Art kann sich kein Zuhörer entziehen. Er lehrt die Menschen, die Welt mit den Augen eines Hundes zu sehen. Wenn das gelingt, dem öffnen sich ganz neue Perspektiven. Scheinbar Wertloses erfüllt plötzlich einen Zweck und steht im Mittelpunkt des Interesses. Ein ausgedientes Badetuch, Petflaschen, Kartonschachteln oder eine alte Jeans werden nicht mehr einfach nur fortgeworfen, sondern werden mit etwas Kreativität zum Lieblingsspielzeug von Hund und Mensch. Für den phantasievollen Hundehalter gibt es nichts Aufregenderes, als mit der «Hundebrille» durch einen Baumarkt zu schlendern. Plötzlich werden der Blumentopf, das Seil oder die Werkzeugkiste zum Spiegelgegenstand.

KITTY SIMIONE

Martin Sailer wirkt wie ein grosser Junge – im positivsten Sinne. Er ist begeisterungsfähig und kreativ und er

steckt voller Ideen, die er mit viel Freude in die Tat umsetzt. Aus der Not hat er eine Tugend gemacht und eine Geschäftsidee entwickelt, mit welcher er immer mehr Hundehalter zu begei-



Wenn das Futter in eine Kiste voller Korken gelehrt wird, kann der Hund es nicht hastig hinunter schlingen. Er muss jedes einzelne Stückchen suchen und ist damit lange beschäftigt.

Martin Sailer – Hundespiele.ch

Martin Sailer erfindet Hundespiele und nutzt dazu die alltäglichsten Gegenstände, die in jedem Haushalt zu finden sind. Entstanden ist diese Idee ursprünglich aus einer Notsituation, denn sein Border Collie Warik, der ihn seit August 2006 begleitet, war eindeutig unterfordert. Schnell war klar, dass dieser Hund dringend eine sinnvolle Beschäftigung braucht. Zwar macht ihm das wöchentliche Agility-Training grossen Spass, doch es füllt ihn nicht aus. Er braucht mehr. Seine unbändige Energie und Lebensfreude muss ausreichend gestillt werden, damit er sich ruhig und ausgeglichen verhalten kann. Doch auch Pflume, die italienische Strassenhündin, die auf vielen Umwegen zu Martin Sailer gestossen ist, braucht ausreichend Beschäftigung. Sie ist eine besondere Herausforderung für den Hundehalter, denn in ihren ersten Jahren auf der Strasse hat sie ein hohes Mass an Selbständigkeit und Geschick erworben, das sie die schwierigsten Aufgaben problemlos meistern lässt. Sie lieferte ihm auch den Denkanstoss zu einem seiner ersten Spiele, denn als er sie bei sich aufnahm, schlang sie ihr Futter viel zu schnell hinunter. Fressen war für sie ein Stress und kein Genuss. Also kam die Idee, dass sie sich das Futter erarbeiten sollte. Der Futternapf verschwand sofort und wurde für beide Hunde durch je eine grosse Kiste voller Korkzapfen ersetzt. Ihre Futterration wurde ebenfalls in die Kiste gestreut und von einem Tag auf den anderen waren die beiden nicht mehr nur dreissig Sekunden mit Fressen beschäftigt, sondern suchten sich eine Viertelstunde lang jedes einzelne Stückchen aus der Kiste heraus. Die ersten Male stand Martin Sailer aufmerksam daneben, um sicherzustellen, dass seine Hunde nicht plötzlich an den Korkzapfen knabbern. Doch es war kaum eine Korrektur nötig und sie wussten, was erlaubt ist und was nicht. Noch heute fressen seine beiden Hunde aus dem ungewöhnlichen Napf und mittlerweile kann er sie dabei bedenkenlos alleine lassen. Bei allen Spielen ist es ratsam, den Hund die ersten Male zu beobachten, um allfällige Gefahren ausschliessen zu können. Kleine Teile, die der Hund schlucken könnte, sind zu vermeiden, scharfe Kanten abzuschleifen. Auch soll er kein Papier und keinen Karton fressen.



Martin Sailer kreiert Spielideen und Beschäftigungsformen für den Hund und verwendet dabei die verschiedensten Alltagsgegenstände. Sein Einfallsreichtum ist verblüffend und seine Begeisterung wirkt ansteckend. Seit zwei Jahren ist er nun auch viel unterwegs und gibt seine Ideen im Rahmen eines Kurses an interessierte Hundehalter weiter. Dabei ist er stets in Begleitung seiner beiden Hunde Warik und Pflume. Seinen ursprünglichen Beruf als Primarschullehrer übt er nicht mehr aus, sondern führt neben seiner Arbeit mit den Hunden auch ein Kleintheater, arbeitet zeitweise auf einem Tennisplatz und ist als Mitorganisator von diversen Musik- und Theaterveranstaltungen tätig.

Nähere Informationen sind erhältlich unter:
info@hundespiele.ch
www.hundespiele.ch
 oder per Telefon unter: 0041 (0)79 337 66 61

Weitere Kursdaten bei Evelyn Streiff im Ausbildungszentrum Triple-S in Eptingen:
29. März 2010 und 28. Oktober 2010. An beiden Daten findet der Kurs zwei Mal statt:
 Kurs 1: 13.00 – 16.30 Uhr, Kurs 2: 17.00 – 21.00 Uhr
 Zudem ist im Sommer eine Intensivwoche «Hundespiele und Wandern» geplant, das Datum ist allerdings noch offen.

Der Hund wird erst alleine gelassen, wenn er die Aufgabe richtig verstanden hat.

Erste eigene Spiele

Anlässlich eines Seminarbesuches in Deutschland wurden Martin Sailer einige wenige Denkspiele für den Hund präsentiert und da ist es passiert. Seine Begeisterung war geweckt. Er las Bücher, recherchierte im Internet und begann, seine Ideen in die Tat umzusetzen. Erste eigene Spiele entstanden, die seine eigenen Hunde weiter forderten. Scharren, drehen, stossen, heben, schieben – die Hunde mussten allerlei Fertigkeiten entwickeln, um an ihr Futter heranzukommen. Und da bei der Lösung der Aufgaben ihre grossartigen

Fähigkeiten und ihr Geschick zum Vorschein kamen, musste sich ihr Besitzer wieder etwas einfallen lassen und den Schwierigkeitsgrad eines Spieles stufenweise erhöhen. Jedes seiner Spiele lässt sich heute in verschiedene Stufen einteilen. Der erste Schritt sollte für den Hund immer ganz einfach und sofort lösbar sein, erst dann wird die Aufgabe erschwert. Wer seinen Erfinderblick schärft und selbst Freude an der Gestaltung eines Spieles entwickelt, wird sich schon bald Gedanken darüber machen, wie denn die Schwierigkeitsstufe zehn, fünfzig oder hundert aussehen könnte.

Habe ich heute meinen Hund genügend ausgelastet? Diese Frage stellt sich der Referent jeden Abend. Nicht immer kann er sie bejahen, denn auch



Spiele mit Alltagsgegenständen eignen sich auch hervorragend für die Auslastung von Welpen.



Wenn sie allerdings müde werden, sei ihnen auch eine Pause gegönnt.

sein Alltag ist vollgepackt mit Terminen. Doch er gehört zu den Hundehaltern, die ganz bewusst die Zeit, die sie ihrem Hund widmen können, sinnvoll nutzen. Meist genügen schon wenige Minuten, in welchen der Hund vor allem seine Nase und seine Geschicklichkeit richtig einsetzen muss, um ihm eine willkommene Abwechslung zu bieten. Es ist nicht nötig, dass sich der Mensch stundenlang mit ihm beschäf-

tigt. Gerade bei schwierigen Aufgaben ist es sogar ratsam, die Spielzeit anfänglich auf wenige Minuten zu beschränken. Dies vor allem auch dann, wenn der Hund neue Lösungen suchen muss. Sobald er alles probiert hat und noch nicht zu einer Lösung gekommen ist, beginnt er, Unsicherheiten zu zeigen. Er kratzt sich, beginnt zu bellen oder gähnt. Dann ist es Zeit, das Spiel mit einer Aufgabe zu beenden, die er

lösen kann und bei der er schnell zum Erfolg kommt. Der Hund gibt die Dauer des Spiels vor. Seit Martin Sailer den Alltag seiner Hunde mit unterschiedlichsten Spielen auflockert, sind sie ruhiger, ausgeglichener und selbstbewusster geworden. Sie sind viel stärker auf ihn fixiert und nicht selten schlafen sie auch während des Tages tief und fest. Zu einem guten Hundetag gehören für ihn sowohl die Bewegung



Beim Spiel mit der Flasche muss der Hund den Behälter mit seiner Pfote in eine Rotation bringen, damit das Futterstück herausfällt und er es vom Boden aufnehmen kann.



Diverse Holzspielsachen lässt Martin Sailer kostengünstig und professionell in einer Behindertenwerkstatt herstellen.



Border Collie Warik ist für einen Spieleerfinder eine Herausforderung. Er öffnet sogar diese Plastikbox problemlos.

auf dem Spaziergang, als auch Denksportaufgaben, die er seinen Hunden stellt und die sie mit grosser Begeisterung lösen.

Ein Beispiel

Der Kurs zum Thema «Denkspiele für den Hund» dauert drei Stunden und ist hauptsächlich für den Hundehalter gedacht. Er soll so viele Spielideen wie möglich mit nach Hause nehmen, die er dann daheim mit seinem Hund umsetzen kann. Selbstverständlich besteht die Möglichkeit alle Varianten mit dem Hund während des Seminars auszuprobieren, doch die Hunde werden meist schnell müde und dann macht es wenig Sinn, sie zum Mitmachen zu drängen. Alle gezeigten Beschäftigungsvarianten sollen dem Hund zu jeder Zeit Spass machen. Dazu ein Beispiel: Mit einer Bohrmaschine wird eine leere Petflasche in der Mitte mit zwei Löchern versehen. Durch diese Löcher wird ein Stecken geschoben. In der Flasche liegt ein einzelnes Futterstück. Die Aufgabe des Hundes besteht nun darin, dass er mit der Pfote die Flasche zur Rotation bringt, so dass das Futter heraus fällt und er es vom Boden aufnehmen kann. Das ist nicht einfach! Es gibt Hunde, die das sehr schnell verstehen und andere, die bis zu drei Wochen brauchen, um zur Lösung zu kommen. Die Zeit spielt jedoch gar keine Rolle, wichtig ist die gemeinsame Beschäftigung, die den Hund fordert und auch fördert. Für sehr geschickte Hunde werden näher beim Flaschenhals zwei weitere

Löcher in die Petflasche gebohrt und nun dreht sich der Behälter nicht mehr rund, sondern exzentrisch um die eingesteckte Achse.

Um an das Futterstück zu kommen, muss der Hund mit seiner Pfote auf die Flasche schlagen, um sie drehen zu können. Am einfachsten kann dies dem Hund beigebracht werden, wenn er den Bedeutungsinhalt des Hörzeichens «Gib Pfötchen» bereits kennt. Eine andere Variante wäre, ein Futterstück in die Hand zu nehmen, die Hand zu schliessen und sie dem Hund zu präsentieren. Er wird schnüffeln, die Hand mit der Nase anstupsen, sie ablecken oder bellen. Die Hand öffnet sich aber erst, sobald er erstmals die Pfote einsetzt. Er muss am Anfang weder die Hand noch die Flasche richtig treffen. Es genügt, wenn er erste Anzeichen macht, dass er zur Lösung eine Pfote benutzt. Diese Aktion kann dann mit einem Hörzeichen verknüpft werden. Natürlich ist der Mensch seinem Hund am Anfang behilflich und jeder kleinste Ansatz in die richtige Richtung wird belohnt.

Hunde lösen die Aufgaben auf ihre ganz eigene Art und das ist auch gut so. Was der eine sofort versteht und umsetzt, macht dem anderen vielleicht etwas mehr Mühe. «Freut Euch darüber, wenn der Hund eine Aufgabe nicht sofort lösen kann», rät Martin Sailer, «denn aus der Sicht des Spieleerfinders gibt es kaum eine grössere Herausforderung als eine Strassenhündin wie Pflume, die sofort alles kann. Spannend an den Aufgaben ist ja vor allem auch der Weg hin zur Lösung. Der Hundebesitzer soll sich Gedanken machen, wie er seinem Hund etwas beibringen kann und sich dann mit ihm über die kleinsten Erfolge freuen.»

sitzer soll sich Gedanken machen, wie er seinem Hund etwas beibringen kann und sich dann mit ihm über die kleinsten Erfolge freuen.»

Spaziergang ideenreich gestalten

Der tägliche Spaziergang kann mit etwas Kreativität sehr abwechslungsreich gestaltet werden. «Nehmt Eure ‚Spielbrille‘ und erlebt die Natur mit den Augen des Hundes», rät der Referent. «Mit allem, was die Natur Euch bietet, könnt Ihr ein Spiel erfinden. Jeder Baumstamm kann zur Slalomstange werden, gefällte Stämme werden für Balance-Übungen genutzt und auf dem Waldboden kann Futter verstreut werden. Mit etwas Phantasie entstehen aus einer einzigen Ausgangssituation zehn verschiedene Spiele.»

Holzspiele

Mit handwerklichem Geschick entwickelte Martin Sailer gerne auch diverse Spiele aus Holz, die er zu Beginn selber herstellte. Um die Spiele aber auch verkaufen zu können, suchte er eine Schreinerei, welche seine Ideen professionell umsetzt. Heute arbeitet er mit der Behindertenwerkstatt «im Rosengarten» im schweizerischen Ebnet-Kappel zusammen, die seine Wünsche gekonnt umsetzt und die Spiele preiswert produziert. Zur Herstellung wird ein unlackiertes Holz verwendet. Die Spiele sind so konstruiert, dass sie für den Hund ungefährlich und sehr robust sind und sich im Schwierigkeitsgrad variieren lassen.