



Spiel- verhalten

Üben für den Ernstfall

Was gibt es Schöneres, als spielenden Hunden zuzuschauen? Herumtobende Vierbeiner erfreuen die Herzen vieler Hundehalter. Was dabei oft unterschätzt wird: Spielen ist Vorbereitung fürs Leben und manchmal muss man etwas genauer hinschauen. Nicht jeder Hund muss oder will mit Artgenossen spielen.

TEXT: DANIELA RETTICH

Bild: SAJ / stock.adobe.com



Das Spielverhalten unserer Vierbeiner ist etwas Besonderes, sowohl bei Jungtieren wie auch bei erwachsenen Hunden. Damit wird der Bewegungs- und Betätigungsdrang gesättigt. Man unterscheidet drei Spielverhalten: das Sozialspiel, bei dem immer mehrere beteiligt sind, das Solitärspiel, das allein gespielt wird und das Beutefangspiel.

Im Spiel werden die sozialen Regeln und Normen gezielt ausgesetzt. Spielen ist Trainieren für eine unerwartete Situation und ist eine andere Form der Realität (spielen, träumen und reales Leben). Durch spielerische Auseinandersetzung mit Artgenossen oder durch Spielen mit Objekten lernt der Junghund, seine körperlichen und geistigen Fähigkeiten und Kräfte zu gebrauchen und zu beherrschen. So bereitet er sich spielerisch auf den «Ernst des Lebens» vor. Beim Spielen werden alle wichtigen, ursprünglich im Spiel wurzelnden, später ernsthaft zum Einsatz kommenden Verhaltensweisen geübt. Dabei werden Elemente aus verschiedenen Funktionskreisen gezeigt – jedoch ohne die entsprechende Endhandlung. So gibt es zum Beispiel kämpferische Züge, die in einem friedlichen Kontext ablaufen. Es fehlt der nötige Ernst, dient jedoch dem Übungszweck.

Das Spielen zwischen Mensch und Hund ist eine «Auszeit auf Augenhöhe» und darf keinen erzieherischen Hintergrund haben. Kommunikation muss dennoch stattfinden. Wir müssen darauf achten, dass wir mit unseren Hunden korrekt spielen und sich beim Spiel keine Verhaltensunarten einschleichen. Ein Spiel hat beim Junghund immer einen Ernstbezug, den man nicht unterschätzen darf. Hunde müssen deshalb auch im Spiel die Grenzen erkennen und wenn es zu ruppig wird, muss das Spiel sofort unterbrochen werden.

Unterbrechen Sie auch einmal ein anständig verlaufendes Spiel. So lernt der Vierbeiner, mit Frustration umzugehen. Nach einem «Alternativprogramm» wie sozialer Zuwendung, einem kurzen Spaziergang oder ein paar Minuten Ruhe kann das Spiel wieder aufgenommen werden. Der Hund versteht dadurch, dass ein unterbrochenes Spiel nicht das Ende der Welt



Auch Hunde unterschiedlicher Grössen sollen zusammen spielen können. Kleine Hunde werden von ihren grossen Artgenossen nicht immer als Hunde, sondern als ein Konkurrenztier wahrgenommen. Das gemeinsame Spielen kann das Verständnis und die Akzeptanz fördern. Bild: ksuksa/stock.adobe.com

bedeutet und es nachher lustig weitergeht. Ein Spiel sollte allerdings nie abgebrochen, sondern korrekt beendet werden. Ein Handzeichen als klares Signal ist dabei sehr hilfreich und kann auch bei anderen Situationen angewendet werden.

Es gibt keinen Zusammenhang zwischen dem Initiator oder Sieger des Spiels und einer eventuellen Verhaltensveränderung nach dem Spiel. Auch Zerrspiele ziehen keine negativen Folgen für den Hund nach sich. Lassen Sie den Vierbeiner ruhig auch mal gewinnen. Das stärkt das Selbstbewusstsein des Hundes und man kann den Erfolg gemeinsam feiern. Die Energie eines Spiels (gute Laune oder verkrampt) wird von unserem Vierbeiner wahrgenommen und ein Hund möchte natürlich im «Gute-Laune-Team» mitspielen. Auch beim Spielen findet ein Beobachtungslernen statt.

Gemeinsames Spielen zwischen dem Hundehalter und einem Welpen fördert die Kommunikation untereinander, zeigt dem Welpen spielerisch Grenzen auf, unterstreicht die formale Dominanz des Menschen und macht beiden Spass.

FORMALE DOMINANZ

Bei der **formalen Dominanz** handelt es sich um eine Beziehungsform, die auf natürlicher Autorität basiert. Es ist eine höfliche, aber bestimmte Umgangsform, die für Sicherheit und Geborgenheit sorgt. Eine formale Dominanz zwischen Mensch und Hund wird nie vom Vierbeiner aus gezeigt.

Was passiert beim Spielen?

Für Vierbeiner in der Pubertät ist es sehr wichtig zu raufen, zu balgen und zu toben. Diese Aktivitäten setzen im Hirnstoffwechsel den Botenstoff Dopamin und den Nervenwachstumsfaktor IGF3 frei. Diese werden für die Exekutivfunktionen, also die kognitiven Fähigkeiten, welche für die Kontrolle und Selbstregulierung des eigenen Verhaltens erforderlich sind, benötigt.

Für ein gutes Spiel ist ein entspanntes Umfeld die Voraussetzung. Es darf nicht zu Stresssituationen oder sozialen Spannungen kommen. Wundern Sie sich also nicht, wenn Ihr Hund die Spielauforderung ausschlägt, wenn zu Hause «dicke Luft» herrscht. Denken Sie unbedingt daran, dass sich vor allem halbstarke, pubertierende Rüden anfangen zu messen. Auch mit Ihnen, übrigens. Wird dabei die Individualdistanz gegenüber erwachsenen Hunden unterschritten, gibt es schon mal eins auf die Mütze. Auch die Distanz zum Menschen muss gewahrt und vom Halter notfalls eingefordert werden.

In Junghundestunden sollte das Spielen weiterhin Platz haben, um das Spiel auch wirklich richtig zu lernen. Dies ist auch für die korrekte sexuelle Prägung von Bedeutung. Im Abstand von maximal zweieinhalb Tagen sollte überschäumendes, temperamentvolles Spiel stattfinden. Die Befürchtung, dass der Hund keine Lust mehr hat mit einem Menschen zu spielen, wenn er vorher mit einem Hund gespielt hat, ist unnötig, sofern sich der Mensch auch richtig «reinhängt».

Vorsicht vor Mobbing

In ungeordneter Reihenfolge werden beim Spiel Kampfverhalten wie Balgen, Beutefangverhalten wie Anschleichen oder Sexualverhalten wie Aufreiten kombiniert. Ein ganz wichtiger Faktor beim Spielen ist der Rollentausch. Der Jäger wird zum Gejagten und umgekehrt. Derjenige, der bei der Balgerei oben ist, findet sich plötzlich unten wieder. Der Stärkere wird auch mal zum Schwächeren. Ein echtes Spiel ist zwischen den Teilnehmern immer ausgewogen und mit fehlender Endhandlung. Spielende Hunde zeigen einen häufigen Rollenwechsel, Freiwilligkeit, lockere, entspannte und übertriebene Bewegungsabläufe und ein «lachendes Spielgesicht».



Beobachten Sie, dass diese Balance nicht vorhanden ist, so handelt es sich nicht mehr um ein Spiel, sondern um Mobbing und es muss dringend eingegriffen werden. Das Risiko, dass einzelne Hunde beim Spielen unter die Räder geraten, ist beim Spiel mit mehreren Hunden durch die Gruppendynamik sehr hoch. Rufen Sie Ihren Hund zurück oder beschützen Sie Ihren Vierbeiner. «Die Hunde regeln es schon selbst» ist dabei ein denkbar unglücklicher Ansatz, der zu ernsthaften Problemen führen kann. Wir als Hundehalter haben die Verantwortung für unseren Vierbeiner und eine Fürsorgepflicht. Dazu gehört, den Hund vor Übergriffen anderer Hunde zu schützen, auch im Spiel.

Förderung von mehreren Entwicklungsebenen

Spielen wirkt sich auf verschiedenen Ebenen positiv auf den Hund aus. Es hat eine Trainings- und Entwicklungsfunktion. Das Skelett- und Muskelrückkopplungssystem wird gestärkt. Die Schaltkreise, die im Kleinhirn endgültig die Lage, Orientierung und andere Balancefähigkeiten steuern, müssen über die unerwarteten dreidimensionalen Bewegungen gefestigt werden. Deshalb ist Spielen in der Welpenzeit enorm wichtig.



Das allseits beliebte Stöckchen Werfen birgt ein grosses Risiko für Verletzungen. Benutzen Sie stattdessen besser ein Spielzeug fürs Beutespiel – der Gesundheit Ihres Vierbeiners zuliebe.

Bild: alexei_tm/stock.adobe.com

In der zweiten sensiblen Phase wird durch das Spielen die Fähigkeit für die Exekutivfunktionen gesteigert. Das führt dazu, dass die übergeordneten Zentren des Gehirns (Grosshirnrinde) in der Lage sind, über hemmende Phasen in tiefergelegenen, untergeordneten Regionen des Gehirns ein ruhigeres Signal weiterzuleiten. Daraus entsteht ein bedachtes und auch zurücknehmendes Verhalten wie Bauchgefühl, Pflichtgefühl, Aggressionskontrolle, Taktgefühl oder Panikkontrolle. Dabei sollte sich überschäumendes, temperamentvolles Spiel mit genügend Ruhephasen abwechseln, um ein Ausarten in eine Art Suchtverhalten zu verhindern. Diese beiden Phasen sind sowohl im innerartlichen wie auch zwischenartlichen Bereich möglich.

Auf der kognitiven Ebene (Kommunikation, Verständnis etc.) werden die sozialen Spielkompetenzen gefördert. Der Vierbeiner lernt, wie man entschärft, wie man entschuldigt oder eine Situation entspannt. Fairness und korrektes Anwenden von Signalen werden im Spiel ebenfalls trainiert. Auch sich zurückzunehmen oder einen Kumpel zum Spiel aufzufordern gehören zu den kognitiven Fähigkeiten.

Persönlichkeit berücksichtigen

Natürlich gilt es, auch im Spiel die Persönlichkeitseigenschaften unseres Vierbeiners zu berücksichtigen (siehe SHM 9/23). Je nach Lernstrategie des Hundes kann es in einer gefühlten Bedrohungslage im Alltag oder einer vergleichsweise harmlosen Situation im Spiel zu einer lebensbedrohenden Gefühlslage im Gehirn kommen. Die chemischen Vorgänge der verschiedenen Hundetypen führen auch zu einem unterschiedlichen Lern- und Spielverhalten. Der A-Typ kommt dabei schnell in eine Frustrationsproblematik und speichert jede gefundene Lösung sofort ab. Dabei wirkt Dopamin lernverstärkend. Beim B-Typ passiert das Steuerungsverhalten über das Cortisolsystem. Dies wird vor allem dann aktiviert, wenn er sich in einer Bedrohungslage sieht, was zu einer unkontrollierten Überreaktion oder einer unangemessenen Handlung führen kann. In beiden Fällen braucht es eine Ruhephase.

Spielen, lernen, schlafen

Es besteht ein Zusammenhang sowohl zwischen Lernen und Schlafen als auch zwischen Lernen und Spielen: Beim Übergang ins deklarative Langzeitgedächtnis (Hippocampus) werden die Erlebnisse und Erfahrungen des vorangegangenen

Tages nochmals «gesichtet». So wird das Langzeitgedächtnis, das die Erfahrungen des vergangenen Tages archiviert, gebildet. Aus dem limbischen System kommt dann noch ein emotionaler Kommentar dazu. Was im Langzeitgedächtnis abgelegt ist, wird nicht mehr vergessen, der Zugriff auf diese Informationen kann allerdings gestört sein, beispielsweise durch Cortisol oder den MDR1-Gendefekt.



Durch spielerisches Kräfteressen unter Artgenossen lernen Junghunde ihre körperlichen und geistigen Fähigkeiten und Kräfte zu gebrauchen und zu beherrschen. Bild: Mariusz Blach/stock.adobe.com



Ist der Mensch ins Spiel integriert, darf er seinen Vierbeiner ruhig auch mal gewinnen lassen. Das stärkt das Selbstbewusstsein des Hundes und sorgt für ein gutes Gefühl. Bild: Milan/stock.adobe.com

Wenn der Hund nach einer langweiligen Lernaufgabe spielen darf, so kann er diese Aufgabe tags darauf besser und mit einer höheren Trefferquote wiederholen. Hat der Vierbeiner allerdings auf eigenen Lösungswegen eine Aufgabe lösen können, ist eine Runde Tiefschlaf durchaus hilfreich und es sollte auf ein Spiel verzichtet werden. Nur im Tiefschlaf wird im Hippocampus das Wiederholen der Hirnströme sichtbar. Der Hund macht in 20 bis 25 Minuten einen ganzen Schlafzyklus durch, der Mensch braucht 50 bis 80 Minuten. Je schneller der Hund nach einer Aufgabenlösung schlafen kann, desto mehr kann er lernen und verarbeiten.

Der Mensch als Spielkamerad

Unser Vierbeiner muss lernen, «zweisprachig» zu spielen, wenn er mit dem Menschen herumtobt. Das muss mit Hund und Mensch geübt werden und sollte auch mal bis zur Grenze zugelassen werden. Man muss also wissen, was man laufen lassen kann und wann man eingreifen muss. Probieren Sie doch mal ein Rennspiel aus, rangeln Sie um ein Zerrobjekt oder balgen Sie sich mit Ihrem Hund. Vor allem beim körperbetonten Spielen wird Oxytocin ausgeschüttet, auch bekannt als sozialer Klebstoff. Es kommt auf beiden Seiten zu einer «Wohlfühlstimmung».

Der Spass steht beim Spielen immer im Vordergrund. Seien Sie kreativ und finden Sie heraus, was Ihr Vierbeiner mag. Denken Sie daran, dass es beim Spielen keine Rangordnung gibt. Sie müssen also nicht als Sieger aus der Nummer herausgehen. Es gibt so viele Möglichkeiten für eine grosse Portion Quality Time mit Ihrem Hund. Gemeinsames Spielen hat einen hohen Stellenwert und fördert die Beziehung zum Vierbeiner. Geniessen Sie es. 🐾

DANIELA RETTICH ist BLV*-anerkannte Hundetrainerin und Sachbuchautorin, www.silentdogs.com.

* Bundesamt für Lebensmittelsicherheit und Veterinärwesen