

Stoppen auf Distanz

Der Hund soll lernen, auf ein Signal auf Distanz zu stoppen und stehen zu bleiben. Das kann vor allem in Situationen hilfreich sein, wenn der Hund dort stehen bleiben soll, wo er sich gerade befindet, weil ein Rückruf in diesem Moment evtl. zu gefährlich wäre (z.B. befindet sich eine Straße zwischen dir und deinem Hund, annähernde Fahrradfahrer, etc.).

Schritt 1 - Bewegung erzeugen

Da du ein Stoppen auf Distanz aus der Bewegung heraus üben möchtest, erzeugst du erstmal beides: Laufen und Sitzen.

- Du nimmst dir zwei Leckerchen in die Hand
- Ein Leckerchen wirfst du mit einer Wurfbewegung (Arm von unten) ca. 2-3m entfernt vor dir auf den Boden. Der Hund darf hinterher. Hierdurch bekommst du deinen Hund erstmal ein wenig auf Distanz.
- Wenn dein Hund das erste Leckerchen gefressen hat, wartest du bis dein Hund dich anschaut, dann fliegt das zweite Leckerchen – allerdings über den Hund hinweg (deine Wurfbewegung mit dem Arm sollte ersichtlich sein/ Wurf- bzw. Armbewegung von oben, also den Arm schön weit hoch strecken.)
- Wiederhole dies mehrmals hintereinander (ein Leckerchen ca. 2-3m vor dich, das Nächste fliegt wieder über den Hund hinweg), bis dein Hund im Laufmodus ist und die Erwartungshaltung von zwei geworfenen Leckerchen hat – von dir weg, zu dir hin.

Schritt 2- Stehen bleiben verstärken

- Du wiederholst das Leckerchenwerfen aus dem 1. Schritt
- Nun beobachte das Verhalten deines Hundes:
 - Dein Hund bewegt sich in deine Richtung, nachdem er das Leckerchen gefressen hat, welches du über ihn hinweg geworfen hast, in Erwartung, dass das nächste Leckerchen vor seine Nase fliegt? Super!
 - Test: Dein Hund bewegt sich in deine Richtung nachdem er das Leckerchen gefressen hat, welches du über ihn hinweg geworfen hast? Sobald du zu einer neuen Wurfbewegung von oben (über den Hund hinweg) mit dem Arm ansetzt, stoppt der Hund ab? Super! Marker/lobe das Stoppen und schmeiße das Leckerchen wieder über den Hund hinweg
- Deine Wurfbewegung von oben wird zum Signal für das Abstoppen



Schritt 3 - Wortsignal einführen

- Das erste Leckerchen (Wurfbewegung von unten) wird mehr und mehr ausgeschlichen. In der Regel wirft man nun nur noch das Leckerchen mit der Wurfbewegung von oben über den Hund hinweg, als Belohnung für das Abstoppen beim Heben deines Arms, da dein Hund sich wieder auf dich zu bewegen wird
- Wenn dein Hund zuverlässig abstoppt und einen Moment stehen bleibt, sobald du deinen Arm hebst, fängst du an ein Wortsignal zu etablieren
- Nun gibst du dein gewünschtes Wortsignal (z.B. „Stopp“), **bevor** du zu deiner Wurfbewegung von oben ausholst.

Schritt 4 – Ablenkungen einführen/ Verhalten absichern

- Lass dein Stoppsignal z.B. in die „Dreieck-Übung“ mit einfließen.
- Nutze deine erstellte Ablenkungsliste für den Rückruf und fang mit leichten Ablenkungen an
- Belohne deinen Hund gerne dort, wo er stehen geblieben ist. So lernt dein Hund, dass die Belohnung beim „Stopp“ in der Regel zu ihm kommt und es sich nicht lohnt, aufzustehen.

Schritt 5 – Dauer des Stehenbleibens erhöhen

- Wenn du das Abstoppen und Stehenbleiben bereits mit Ablenkungen trainiert hast, wird es deinem Hund bereits leichter fallen mehrere Sekunden still auszuharren.
- Steiger die Zeit, die dein Hund Stehenbleiben soll nicht gradlinig (1sek, 2sek, 3sek, 4sek, etc.), sondern steigere die Zeit leicht variabel und nehme die längste Dauer als Spitze. Beispiel für 5sek Stehenbleiben: 3sek, 5sek, 3sek, 4sek, 4sek.

Schritt 6 – Generalisieren das Verhalten

- Trainiere an unterschiedlichen Orte, zu unterschiedlichen Zeiten, etc.
- Denke hier auch wieder an die vielen Variationen der „Dreieck-Übung“.

Schritt 7 – Distanz erhöhen

- Erhöhe die Distanz zwischen dir und deinem Hund.



Wähle für den Trainingsanfang harten Boden und Leckerchen, die sich ggf. sogar farblich gut absetzen (dunkler Boden = helle Leckerchen). So kann der Hund hören und/oder sehen, wo das Leckerchen hingefallen ist. Das erspart euch das lange Suchen nach dem Leckerchen. Du darfst das Stoppen auch sehr gerne im Spiel mit einem Spielzeug trainieren.