



**Frank Berges
2005**

Gedanken zum Spiel zwischen Mensch und Hund

Die Fähigkeit zu spielen ist nur den höher entwickelten Lebewesen gegeben. Dazu gehören insbesondere die sozial lebenden Arten wie Menschen und Hunde. Vor allem in der Kinder- und Jugendzeit ist das Spielen für die Entwicklung mit Blick auf das spätere Leben von höchster verhaltensbiologischer Bedeutung. Menschen und Hunde können allein oder mit ihresgleichen spielen. Sie sind jedoch auch in der Lage, miteinander zu spielen.

Im Gegensatz zu den Menschen können Hunde nur in den Bereichen spielen, in denen sie auch ernsthaft tätig werden können, d. h. in denen sie auch "arbeiten". Kein Hund kann "Vogelflug" spielen, wie es menschliche Kinder können. Hunde spielen aber "Raufen", "Jagen", "Verstecken", "Anschleichen" usw.

Spiel oder Ernst?

Wodurch unterscheiden sich nun Ernsthandlungen (Arbeit) von Spielhandlungen?

In der Literatur findet man u. a. zwei Definitionen – eine, die den Unterschied am Handlungsansatz, der Ausgangsstimmung, festmacht und eine, die das Fehlen bzw. Eintreffen einer Handlungsfolge als Unterscheidungsmerkmal heranzieht.

Nach *F. Schiller* resultiert Arbeit (eine Ernsthandlung) aus einem Defizit oder Mangel: Bsp. Hunger, Bedrohung, Angst, Revieransprüche usw. Motor für das Spiel ist hingegen ein Überschuss, nämlich ein Überschuss an (Lebens-)Energie. (*I. Eibl-Eibesfeldt: "Grundriss der vergleichenden Verhaltensforschung"*)

"Die Spielhandlungen werden zwar aus einem inneren Antrieb ausgeführt, doch ist dieser Antrieb offenbar nicht mit jenem identisch, der den Verhaltensweisen im Ernstfalle zugrunde liegt." (*I. Eibl-Eibesfeldt*)

Spielforscher gehen von einem weiteren Unterscheidungsmerkmal zwischen Spiel- und Ernsthandlungen aus: der Zweckfreiheit des Spiels. Angelehnt an das Handlungsmodell von *Heckhausen* stellt *R. Oerter* in seinem Buch *"Psychologie des Spiels"* die unterschiedliche Handlungsstruktur von Ernst- und Spielhandlungen, wie folgt, dar:

Ernsthandlungen:

Ziel >>> Handlung >>> Ergebnis >>> Folge

(Bsp. Beutejagd: Ziel/Hase >>> Handlung/Jagen >>> Ergebnis/Beute ergreifen und überwältigen oder Fehlschlag >>> Folge/Sättigung oder Versorgung der Welpen bzw. beim Fehlschlagen der Handlung hungern)

Spielhandlungen:

Ziel >>> Handlung >>> Ergebnis

(Bsp. Beutespiel: Ziel/Spielpartner >>> Handlung/Jagen >>> Ergebnis/Beute ergreifen und überwältigen oder Fehlschlag – eine Folge fehlt, da Sättigung oder Hunger nicht vom Erfolg des Spieles abhängen)

Das Fehlen von "Folgen" wird insbesondere bei spielerischen Sexualhandlungen von Welpen deutlich.

Spiel ist - gleich aus welchem Blickwinkel betrachtet – auf jeden Fall nicht Ernst! Aufgrund seiner großen Bedeutung müssen wir das Spielen aber sehr ernst nehmen!

Ein eigener Spieltrieb wird von *I. Eibl-Eibesfeldt* nicht angenommen. *B. Hassenstein* und andere nehmen hingegen ein speziell auf das Spielen ausgerichtetes Appetenzverhalten an.

Bedeutung des Spieles für den Hund

Man kann/muss davon ausgehen, dass die Natur dem Spiel vor allem eine Aufgabe beigemessen hat: das **Lernen** in gefahrloser Umgebung. Wohl nicht von ungefähr spielen junge Lebewesen mehr, als es erwachsene tun.

Lernen ist die Ausbildung individueller Verhaltensweisen auf Grund erworbener Informationen (Erfahrung). Lernen bedeutet demnach das Erwerben von Fähigkeiten, Gefühlen, (Er-)Kenntnissen. Das Spiel ermöglicht durch seine je nach Spielart unterschiedlichen Spannungsfelder die für die einzelnen Lernbereiche notwendigen "Spannungsgrundlagen": spannungsärmere Spiele für das Erlernen von feinmotorischen Fähigkeiten (Bsp. Knabbern an einem Zweig), spannungsgeladene Spiele für das Erlernen komplexerer Handlungsketten (Bsp. Überfall). Auch ermöglicht das Spiel die für das Erlernen notwendigen Wiederholungen in lustbetonter Grundstimmung. Im Spiel der Welpen werden auch die "Regeln" und die sprachlichen Ausdrucksmöglichkeiten gelernt, die ein Hund für das Leben in einer Gemeinschaft benötigt. Nebenbei stellt sich schon im Spiel eine Rangordnung zwischen den Spielpartnern heraus, ohne dass es zu einem echten Rangordnungskampf kommt.

Durch das Ausüben triebgesteuerter Spiele wird die jeweilige Verhaltensanlage gefördert (Bsp. Beuteverhalten). Finden diese Spiele nicht statt, "schläft" ein Verhalten nach und nach ein.

Mit den beim Spielen errungenen Erfolgen, sogar durch das Spielen an sich, entstehen positive Gefühle, die die weitere Entwicklung des Hundes und seiner Verhaltensweisen wesentlich beeinflussen. Schon durch die Welpenspiele kann sich beim Hund der Optimismus einstellen, den er für die Bewältigung von Konflikten benötigt. Er erwirbt durch geeignete Spielerfahrungen insbesondere Selbstvertrauen, Freude am Kampf und an der Bewegung. Die Gewinnung von positiven Gefühlen ist für das ganze weitere Leben von großer Bedeutung, da durch die jeweilige gefühlsmäßige Bewertung von Reizen die darauf folgende Reaktion beeinflusst wird.

Bei den sozial lebenden Wesen, wie es die Hunde nun einmal sind, hat das Spiel noch eine weitere sehr wichtige Funktion: die Schaffung von **Bindung**.

Bindungspartnerschaft entsteht insbesondere dort, wo Entspannung gemeinsam erlebt wird. Bindungspartner sind für sozial lebende Wesen von großer Bedeutung. Ohne Bindungspartner können die Kontaktbedürfnisse, die von Natur aus vorhanden sind, nicht ausgelebt werden. Dies kann zu schwerwiegenden Schädigungen führen. Viele Konflikte, die unseren Hunden insbesondere in der heutigen Zeit begegnen, können diese nicht ohne (menschliche) Bindungspartner lösen. Wo in der Natur notfalls eine Flucht oder ein Angriff die Möglichkeit zur Beendigung eines Konfliktes darstellen, ist dies heute in unserer städtischen Umgebung meistens nicht mehr möglich. Damit schwere Konflikte aber von unseren Hunden ohne Schaden überstanden werden können, benötigen sie (menschliche) Bindungspartner. Bindungspartner sind allein durch ihre Anwesenheit in der Lage, Konfliktspannung zu reduzieren oder erst gar nicht zu groß werden zu lassen. Konfliktspannung darf nicht zu lange anhalten oder auch nicht zu hoch werden, wenn der hundliche Organismus keinen Schaden nehmen soll.

Durch geeignete Spiele zwischen Mensch und Welpen in dessen Prägezeit wird die positive Prägung auf den Menschen intensiviert.

Das Spielen dient auch dem **Abbau von Spannung**. Insbesondere Kampf- und Laufspiele führen durch die Muskeltätigkeit zu einer schnellen Reduzierung von Spannung. Mit Hilfe geeigneter Spiele ist der Mensch in der Lage, seinen Hund bei Bedarf schnell auf ein gesundes Spannungsmaß zu bringen (z. B. nach einem Konflikt).

Der Abbau von Spannung durch das Spiel ist in der heutigen Zeit für einen lebhaften Hund von großer Bedeutung. Ein auf Aktivität gezüchteter Hund benötigt regelmäßig Möglichkeiten, Spannung abzubauen, die sich durch Untätigkeit aufgebaut hat. Da der Hund in der heutigen Zeit normalerweise nicht die Gelegenheit hat, täglich arbeiten zu können, bedarf er eines anderen Ventils zur Spannungsabfuhr: das Spiel.

In verschiedenen Spielen wird von den Hunden **Spannung aufgebaut**. Dies erfolgt z. B. in Versteck- und Anschleichspielen. Durch diese spielerische Spannungssteigerung werden die Hunde auch gegen Spannung abgehärtet. Sie werden dadurch umweltresistenter.

Auch wenn das Spielen, wie geschildert, für die weitere Entwicklung eines Hundes von größter Bedeutung ist, so wird dennoch kein Hund spielen, um zu lernen oder um Bindungspartner zu finden oder um spannungsresistenter zu werden. Welpen spielen, weil es ihnen Spaß macht. Das Spiel hat somit nicht zuletzt die Bedeutung, **Spaß zu bereiten**. Spielen darf auch von Hundehaltern nicht auf ein Motivations- und Ausbildungsmittel reduziert werden. Der Verzicht auf ein Spielen um der Freude willen macht nicht nur ein Hundeleben ärmer!

Voraussetzungen für ein gutes Spiel

Spiele hat eine wesentliche Voraussetzung: Es muss eine ausreichende **Spielappetenz** vorhanden sein. Wie einleitend als eine mögliche "Definition" dargestellt, resultiert das Spielen aus einem Überschuss an Energie. Es muss also ausreichend Energie vorhanden sein, damit ein Hund spielen will. Körperliche Schwäche, Müdigkeit oder gar Krankheit können das Spielen verhindern. Die grundsätzliche Bereitschaft zu spielen ist angeboren. Wie bei anderen Verhaltensanlagen auch kann die Anlage zum Spielen durch geeignete (Spiel-) Maßnahmen gefestigt und ausgebaut werden.

Damit ein Spiel zwischen Mensch und Hund "erfolgreich" stattfinden kann, muss die Spielappetenz nicht nur beim Hund gegeben sein. Wenn der menschliche Spielpartner nicht zum Spielen aufgelegt ist, wird das Spiel auch für den Hund nicht den richtigen "Erfolg" haben.

Spiele kann sich nur in einem **Freien oder Entspannten Feld**, d. h. in einem belastungsfreien Umfeld ergeben. Wird die Energie für die Beseitigung eines ernstesten Defizits bzw. Mangels benötigt, ist dieses Freie oder Entspannte Feld nicht gegeben. Das Freie oder Entspannte Feld ist gegeben, wenn u. a.

- genügend Raum vorhanden ist. (Je nach Spielart benötigt man unterschiedlich viel Platz – Laufspiele ./.. Leckerchenspiele im Sitzen.)
- genügend Zeit vorhanden ist. Zeitnot bringt hemmende Anspannung mit sich und führt zu Frust, wenn das Spiel zu früh beendet ist.
- genügend Vertrauen zwischen den Spielpartnern vorhanden ist. Fehlendes Vertrauen führt dazu, dass die Spielpartner reserviert bleiben und kann sogar ein gemeinsames Spiel verhindern.
- die Rangordnung geklärt ist. Eine ungeklärte Rangordnung führt zu Vorbehalten, Misstrauen und damit zu Spannungen, die ein Freies Feld nicht zulassen.
- sonstige körperliche Bedürfnisse nicht im Vordergrund stehen. Übermäßiger Hunger oder intensive Sexualreize (läufige Hündin in der Nähe) können das für das Spiel notwendige Freie Feld verhindern.
- keine Feinde in der Nähe sind. Gefahr und Rivalen verhindern das Gefühl von Unbeschwertheit, das für das Freie Feld notwendig ist.
- der menschliche Spielpartner nicht unter Druck/Stress steht. Derartige Belastungen schaffen negative Spannung, die der Hund spürt.
- der Mensch die richtige Kleidung trägt. Zurückhaltung der Kleidung wegen führt zu Spannung und Vorbehalten bei den Spielpartnern.

H. Weidt und D. Berlowitz weisen zu recht darauf hin, dass das Nichteingehen eines Hundes auf Spielaufforderungen seines Sozialpartners trotz vordergründig vorliegenden freien Feldes ein Zeichen von Belastung des Hundes durch "Rest"-Spannung (Konfliktspannung) sein kann.

Die Fähigkeit zur Bewältigung/Bearbeitung von Belastungen ist nicht nur erlernt. Die Anlagen hierzu sind durchaus angeboren und damit ererbt. Härte aber auch Angst sind vererbte Eigenschaften wie die Bereitschaft bzw. Fähigkeit zu spielen. Aus diesem Grund testet der Rassezuchtverein für Hovawart-Hunde e. V. auch die Bereitschaft zum Spielen im Rahmen der Zuchttauglichkeitsüberprüfungen ab.

Damit ein Spiel geeignet ist, Bindung zu schaffen, bedarf es der **Offenheit** der Spielpartner zueinander. Die Spielpartner dürfen keine Vorbehalte gegeneinander haben. Sie müssen einander vertrauen, damit das Vertrauen vertieft werden kann. So wie der Hund bereit ist, den menschlichen Spielpartner mit all seinen Sinnen auf sich wirken zu lassen, muss auch der Mensch bereit sein, seinen Hund "in sich aufzunehmen".

Spielregeln

Damit Spiele richtig verlaufen und die gewünschte Wirkung mit sich bringen können, müssen ein paar Spielregeln eingehalten werden.

Spiel ist kein Ernst (und somit u. a. auch kein Schutzdienst). Damit der Spielpartner erkennen kann, dass es sich nicht um eine ernste Situation handelt, müssen entsprechende Signale gesetzt werden. Der Hund wedelt z. B. mit dem Schwanz oder gibt über seine Körperhaltung die notwendigen Zeichen. Der Mensch kann mit Hilfe seines lachenden Gesichtes oder bestimmter Klangfärbung seiner Sprache zeigen, dass er eine Spielaufforderung gibt oder sich im Spiel befindet. Auch ein Mensch kann seine Körperhaltung als Ausdrucksform benutzen.

Im Spiel gibt es keine Rangordnung. Die Rangordnung muss schon vor dem Spiel geklärt sein, damit überhaupt ein vertrauensvolles Spiel möglich ist. Der Mensch verliert seine Rangordnung nicht, wenn er im Spiel einmal die gejagte Beute ist oder auf dem Boden unter dem Hund liegt. Genauso ist es unnötig, jedes Mal die Beute zu gewinnen, um seine Vorrangstellung zu beweisen. Wenn wir einen selbstbewussten Hund wollen, muss dieser auch die Beute gewinnen dürfen, um Stärke erleben zu können. Der Mensch darf auch nicht zum Ende einer Kampfsequenz die Beute mit autoritärem Gehabe erzwingen. So wird nur das Spiel an sich belastet und verliert seine Bindung schaffende Wirkung. "Kampf" und "Beute an sich nehmen (Aus)" sind zwei getrennte Handlungen.

In Büchern zur Thematik der Hundehaltung und Erziehung findet man auch heute immer wieder die Aussage, dass die Spielaufforderung und die Beendigung des Spieles unbedingt vom Menschen ausgehen müssen. Dies ist in dieser absoluten Form nicht zu akzeptieren. Wenn man den Hund als Partner erleben möchte, der sich aktiv in die Gemeinschaft einbringt oder einen Hund will, der als Rettungshund oder Sporthund auch selbständig Entscheidungen trifft, benötigt man einen Hund, der sich auch traut, zu "sagen", dass er spielen möchte. In keinem dieser Bücher steht, dass man seine Autorität verliert, wenn man seinen Hund Gassi führt, weil er ein dringendes Bedürfnis angezeigt hat oder wenn man seinen Hund streichelt, wenn dieser darum bittet. Selbstverständlich soll man sich nicht zum Sklaven der Spielfreude seines Hundes machen. Das normale Leben verhindert aber bereits so viele vom Hund gewünschte Spiele, dass der Mensch Gelegenheiten genug hat, durch Ablehnung einer Spielaufforderung seine Stellung zu beweisen.

Der Mensch sollte nach Möglichkeit ein Spiel beenden, bevor der Hund des Spieles überdrüssig ist. Sollte der Moment jedoch einmal verpasst sein, dann darf der Hund nicht gezwungen werden, weiter zu spielen. Von dem Moment an ist das Spiel für den Hund kein Spiel mehr, sondern Arbeit.

Menschen, die Rangordnungsprobleme mit ihrem Hund haben, müssen selbstverständlich auch im Zusammenhang mit dem Spielen darauf achten, Konsequenz und Vorrangstellung zu beweisen. Sie können bzw. müssen stärker darauf achten, dass das Spiel nach den von ihnen vorgegebenen Regeln verläuft und nicht in Überschwang ausufert. Körperbetonte Spiele (z. B. Beutekampfspiele) verbieten sich in diesen Fällen manchmal.

Auch im Spiel gibt es körperliche Strafen im Sinne von "**Rache**" **verboten!** Überschreitet der Hund während eines Spieles oder schon bei der Spielaufforderung gesteckte Grenzen, kann das Spiel unter "Schimpfen" beendet werden. Dies reicht in der Regel als wirksame Reaktion und führt zu entsprechenden Lernerfolgen. Bei intensiven Kampfspielen sollte auch der Mensch bereit sein, etwas "weg zu stecken". Wer keine Kratzer durch Krallen oder Zähne verträgt, sollte keine Kampfspiele spielen oder sich entsprechend wappnen. Ein Hund, der keine Kampfspiele spielen darf, wird keinen "Kampftrieb" entwickeln können. Er wird aber über andere Spielbereiche durchaus ein glücklicher Hund werden können.

Alle Spiele mit dem Hund müssen **richtig gespielt** werden, wenn sie die oben geschilderten Ziele erreichen sollen. Richtig Spielen heißt in diesem Zusammenhang u. a.:

- hundgerecht spielen, d. h. Verhaltensanlagen und Fähigkeiten des Hundes berücksichtigen.
- dem Alter des Hundes angepasst spielen. Ein Welpen spielt nicht nur auf Grund seiner körperlichen Gegebenheiten anders als ein erwachsener Hund. Ein erwachsener, insbesondere ein alter Hund hat auch eine andere Sicht von sich und will diese berücksichtigt wissen.

- Freude/Wohlbefinden aufkommen lassen und Unwohlsein vermeiden. Eine Beute, die den Hundekopf auf und ab schüttelt, echte Bedrohung, Schmerzen, Unterordnung zerstören ein schönes Spiel.
- dem Spiel angepasst die richtigen Reize setzen. Eine Beute greift nicht an und springt dem Hund nicht in den Fang, sondern sie flieht, d. h. sie bewegt sich vom Hundefang weg.
- dem Spiel angepasst die richtige Stimmung (= Spannung) schaffen. Ein Kampfspiel oder eine Beutejagd erfordern eine andere Ausgangsspannung als ein körpernahes Leckerchenspiel im Sitzen.
- von Spielgegenständen (Beuteobjekten) darf keine Gefahr ausgehen. Dünne oder spitze Stöcke können zu tödlichen Verletzungen der Speiseröhre führen. Man sollte bereits dem Welpen das richtige Fassen und Tragen von Beutegegenständen beibringen (quer im Maul und nicht an einem Ende von Stock oder Lunte). Bälle, Kongs und sonstige "Bringsel" dürfen dem Hund nicht entgegen geworfen werden, damit sie nicht verschluckt werden können. Aus demselben Grund müssen derartige Spielzeuge groß genug sein. Spielzeuge dürfen natürlich nicht giftig oder scharfkantig sein.

Spielarten

Mit dem Hund kann man nicht nur Beutespiele spielen. Es gibt daneben noch viele verschiedene Möglichkeiten, mit dem Hund zu spielen. Versteckspiele, bei denen man sich selbst verbirgt und vom Hund suchen lässt, Verstecken und Suchen von Leckerchen oder Spielzeug, Fangen-Spielen, Reaktionsspiele, Toben, Ringkämpfe usw. sind auch geeignete Spiele, wenn sie von den richtigen Spielpartnern richtig gespielt werden. Erlaubt ist alles, was Spaß macht und niemandem schadet. Aus Ausbildungsgründen können sich natürlich auch einzelne Spielarten verbieten. Ein Fangen-Spielen, bei dem der Mensch den Hund jagt, kann z. B. zumindest vorübergehend dem Herankommen auf Kommando schaden.

Fazit

Neben dem innerartlichen Spiel der Hunde ist das Spiel zwischen Mensch und Hund unabdingbar erforderlich, damit ein Hund in der heutigen Zeit artgerecht (über-)leben kann. Ein partnerschaftliches Verhältnis zwischen Hund und Mensch ist nur durch geeignetes Spielen zu erreichen.

Literatur:

Heinz Weidt: "Der Hund mit dem wir leben: Verhalten und Wesen" – 1989 -
Verlag Paul Parey

Heinz Weidt/Dina Berlowitz: "Spielend vom Welpen zum Hund" – 1996 -
Naturbuch Verlag

Heinz Weidt/Dina Berlowitz: "Das Wesen des Hundes" – 1998 -
Naturbuch Verlag

Prof. Dr. Klaus Immelmann/Prof. Dr. Ekkehard Pröve/Prof. Dr. Roland Sossinka: "Einführung
in die Verhaltensforschung" – 4. Auflage 1996 –
Blackwell Wissenschafts-Verlag

Prof. Dr. Bernhard Hassenstein: "Verhaltensbiologie des Kindes"
5. Auflage 2001
Spektrum Akademischer Verlag

Prof. Dr. Irenäus Eibl-Eibesfeldt: "Grundriss der vergleichenden Verhaltensforschung"
7. Auflage 1987
Piper Verlag

Peter Meyer: "Taschenlexikon der Verhaltenskunde"
2. Auflage 1984
UTB Schöningh

Prof. Dr. Rolf Oerter: "Psychologie des Spiels"
2. Auflage 1997
Psychologie Verlags Union

Dr. Ursula Berges: "Zur Neurophysiologie von Lernen und Konflikt beim Hund" – 1999
Referat

Dr. Ursula und Frank Berges: "Entwicklung von Welpen und Junghunden unter besonderer
Berücksichtigung der Physiologie und Psychologie von Stressbewältigung" – 2001
Referat

Frank Berges: "Hund und Konflikt" - 2003
Zuchtbuch des Rassezuchtvereins für Hovawart-Hunde e. V.