**Dag van de hond 2019**

**Praktijk oefeningen**

Bij de oefeningen hebben we gekeken naar de talenten van honden. Zo zijn er honden die goed en graag met hun neus werken, honden die graag dingen najagen, honden die willen drijven en rennen en honden die vooral in zijn voor wat gezelligheid en lol. Ook is er een spel voor mensen die geen hond mee hebben.

**Clickeren van mensen**

*Dit spel wordt gedaan zonder hond.*

**Benodigdheden:**

* clickers
* snoep (mensen)
* spullen om mee te werken

(vb krukje, kleedje, pion, enz)

Stap 1: bepaal wie clickerd en wie wordt geclickerd.

Stap 2: Degene die clickerd bedenkt wat hij de ander wil laten doen. Bv een rondje om de pion lopen, een pollepel oppakken, op een krukje staan of juist iets onverwachts, zoals om de pollepel heen lopen, op het krukje gaan liggen of voor de pion gaan zitten.

Stap 3: Clicker de andere persoon op zo’n manier dat deze steeds een stapje dichtbij komt bij hetgeen wat jij graag wilt dat diegene doet. Doe het in kleine stapjes. Kijken naar het voorwerp super! Click. Naar het voorwerp toelopen, click. Net zolang totdat de ander doet wat je bedacht hebt. Dan mag diegene wat lekkers pakken.

Stap 4: wissel van rol.

**Geurdoekje/speeltje**

**Benodigdheden:**

* doekjes

(bv handdoek/fleece kleedje in stukjes, hydrofiel doekjes of zakdoekjes)

* eventueel dakjes/bakken/krukjes
* eventueel stoelen, bosjes, struiken

Stap 1: houd het geurdoekje even vast , zodat de geur van jezelf er goed aankomt.

Stap 2: maak het geur doekje voor de hond interessant (hij mag het nog niet vastpakken wel aan ruiken). Kijk naar het doekje, zwaai ermee, laat het even vallen en pak snel weer op enz.

Stap 3: loop en stukje en laat het doekje vallen. Loop 2 meter door draai je om en geef vrolijk het commando “zoek!” de hond hoeft het doekje niet te apporteren, maar dit mag wel. Als de hond naar het doekje toe loopt, super!! En belonen. Maak dit steeds een beetje moeilijker door bv verder weg te lopen of het in het hogere gras te verstoppen.

Meer uitdaging:

* Verstop het doekje onder dakjes/ in bakken/ tussen andere spullen (pionen, stokken, enz).
* Verstop het doekje in de bosjes
* Verstop het doekje met andere doekjes waar niet de geur van de handler aanzit. Vindt de hond het juiste doekje?
* Verstop het doekje ergens onder of juist wat hoger. Bv boven op een pion, stoel, in de boom enz.

**Boter/kaas/eieren**

**Benodigdheden:**

* 12 stokken
* eventueel 2 kleuren pionnen (bij minder dan 6 deelnemers)

Dit spel wordt gedaan met 6 honden. Verdeel de groep in tweeën. Een groep is de “zit” groep en een de “af” groep.

Stap 1: Leg de stokken in een raam werk (zie afbeelding)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Stap 2: Team 1 start en kiest een plekje tussen de stokken uit. Team 1 laat de hond zitten. Dan mag team 2 een plekje zoeken en laat de hond liggen. Om de beurt gaan de cursisten in een vak staan om daar de hond in de juiste positie te laten blijven. Gaat de hond in een andere positie oeps dan help je de tegen partij.

Stap 3: Welk team het eerste 3 honden op rij in de zelfde positie heeft, is de winnaar!

**Treibball variatie**

**Benodigdheden:**

* Voor elke deelnemer een Treibball of voetbal of grote dobbelsteen
* Voertjes en eventueel een clicker.

Stap 1: laat de hond kennis maken met de bal. Hij mag er niet in bijten, er tegen aan springen of met zijn poten de bal klemmen. (anders voertjes voor de bal strooien, eerst omheen lopen enz.)

Stap 2: Aanleren van ‘push’. Laat de hond zien dat je een voertje hebt en leg deze onder de bal. Laat dan de hond het voertje pakken. Als hij met zijn neus de bal aanraakt geef je het commando “push!”. Doe dit een aantal keren zodat de hond steeds zelfverzekerder wordt in het wegduwen van de bal. Leg daarna het voertje net achter de bal. De hond moet nu de bal iets verder wegrollen voordat hij bij het voertje komt. Begint de hond het commando push te begrijpen dan kan het iets eerder gezegd worden (vlak voordat hij de bal aanraakt).

Meer uitdaging:

* Bij de push naar achteren lopen en steeds een nieuw brokje op de grond leggen, zodat de hond de bal naar je toe duwt.
* Kan de hond de bal tussen een straatje van stokken door duwen?

**Najagen speeltje**

**Benodigdheden:**

* Voor elke deelnemer een speeltje

stap 1: Maak de hond enthousiast op het speeltje.

stap 2: Gooi het speeltje weg en wacht tot deze stilligt.

stap 3: Ren samen met de hond naar het speeltje, wie is het snelste?

Stap 4: Als de hond het speeltje vast heeft, loop vrolijk achteruit en kijk of de hond het speeltje mee terug wil nemen.

Stap 5: Kan de hond het speeltje in je hand leggen? Hoeft niet mag wel.

Meer uitdaging:

* Laat de hond heen en weer over een sprong gaan bij het najagen.
* Kan de hond netjes blijven wachten als het speeltje gegooid wordt zonder dat hij wordt vastgehouden, super dit wordt beloond met een voertje!
* Kan de hond ook onthouden als je twee speeltjes gooit dat hij na de eerste speeltje afgeven nog weet waar de tweede ligt?