



Ab dem dritten Lebensmonat liefern sich Hunde richtige Verfolgungsjagden

Zauber des Spiels

Herumtollen, hinter Stöckchen herlaufen, miteinander balgen, wilde Verfolgungsjagden liefern: Hunde können mit Hingabe spielen und man sieht ihnen auf den ersten Blick an, wie viel Freude es ihnen macht. Spielen kann tolle positive Effekte in der Beziehung untereinander und zwischen Mensch und Tier haben. Dem Hund beim Toben mit Artgenossen zuzusehen oder selbst ein kleines Spielchen mit dem Vierbeiner zu starten, genießen die meisten Hundehalter. Doch was ist Spielen eigentlich genau und warum spielen Hunde überhaupt?

Text: Dr. Christine Kary

Wer eine wissenschaftliche Definition zum Thema Spielen erwartet, hat leider Pech – denn eine solche gibt es nicht. Am ehesten kann man es noch als eine Aktivität beschreiben, die freiwillig und ohne direkte Notwendigkeit durchgeführt wird, in entspannter Atmosphäre abläuft, also quasi

Selbstzweck ist. Zunächst ein wichtiger Hinweis: Spiel ist definitiv nicht das Gegenteil von Ernst. Spiel hat für Hunde eine durchaus ernstzunehmende und immer noch unterschätzte Bedeutung. Tatsächlich ist es für die Beteiligten eine wichtige Angelegenheit, die manchmal auch in bitteren „Ernst“ umschlagen kann.

Rollentausch – mal Jäger, mal Gejagter

Das Spiel von Hunden setzt sich aus „Teilstücken“ des Jagd-, Aggressions- und Sexualverhaltens zusammen, unterscheidet sich aber von den echten Verhaltensweisen und hat auch nicht die selben Motive. Beim Jagdspiel etwa gibt es kein Beutetier, sondern ein Spielpartner übernimmt diese Rolle. Er läuft vor den anderen davon, die ihm wie bei einer echten Beutejagd hinterherhetzen. Ist die „Beute“ gestellt, gibt es ein Gerangel und oft sogar so etwas wie einen angedeuteten Tötungsbiss. Danach laufen „Jäger“ und „Beute“ vergnügt weiter – meist mit vertauschten Rollen, ähnlich wie Kinder, die Fangen spielen. Der Rollenwechsel kann auch fliegend erfolgen, indem der „Jäger“ die „Beute“ überholt oder plötzlich die Richtung ändert. Neben dem Jagdspiel gibt es auch

Beiß- und Kampfspiele, Objekt- und Gruppenspiele und vieles mehr. Fast immer wechseln die einzelnen Spieler dabei die Rollen – einmal ist man Jäger, einmal Gejagter, einmal Gewinner, dann wieder Verlierer. Dominante Rudelmitglieder geben bei einer spielerischen Rangelei auch einmal nach, und Schwächere dürfen sich als Sieger fühlen, was ihnen sichtlich gut tut. Auch wenn Mensch und Hund miteinander spielen, darf durchaus einmal der Vierbeiner gewinnen und ein Spielzeug als „Beute“ erobern. Wichtig ist nur, dass der Mensch die Kontrolle behält und jederzeit in der Lage ist, das Spiel zu beenden.

Beißen, raufen, jagen – Lernprozess bei Welpen

Wenn Welpen spielen, üben sie zugleich wichtige Verhaltensmuster, die sie im späteren Leben brauchen. Für Welpen ist Spielen ohnehin die Hauptbeschäftigung, wenn sie nicht gerade fressen oder schlafen. Kaum haben sie die Augen offen, fangen sie auch schon mit Beißspielen an. Dabei versuchen sie, einander mit weit geöffnetem Maul zu fassen, woraus in weiterer Folge ein „Maulrangeln“ wird. Irgendwann geht das dann meist in herzhaftes Gähnen über, bis der Welpen – womöglich mitten im Spiel – umfällt und einschläft.

Im Zuge der Entwicklung werden aus den Beißspielen richtige Spielkämpfe, bei denen der ganze Körper eingesetzt wird. Den Geschwistern wird dabei eine Pfote auf den Rücken gelegt, es wird geschubst und geschoben. Bald beginnen die Welpen auch, sich mit Objekten zu beschäftigen: Gegenstände werden berochen, beleckt, beknabbert und benagt. Die Verfolgungsspiele beginnen, je nach Rasse und individu-

eller Entwicklung der Welpen, etwa in der dritten Woche. Zunächst sind es nur tapsige, unbeholfene Versuche über kurze Strecken.

In der fünften bis siebenten Lebenswoche funktioniert das schon besser, und ab dem dritten Lebensmonat liefert man sich endlich richtige Verfolgungsjagden. Einfach weil man jetzt seine vier Beine schon gut genug beherrscht. Etwa zur gleichen Zeit beginnen die Welpen auch mit den sogenannten Festungsspielen. Dabei wird ein erhöhter Platz oder eine kleine „Höhle“, zum Beispiel eine Hundehütte, gegen „Angreifer“ verteidigt. Das kann man als Training für das künftige Verteidigen eines eigenen Territoriums deuten. Aus den Verfolgungsspielen werden nach und nach Gruppenspiele – und damit Ansätze für ein Rudelverhalten. Oft kommt es dabei bereits zu koordinierten „Angriffen“ der Gruppe auf einen einzelnen Welpen; meist nur vorübergehend und spielerisch, mitunter aber auch dauerhaft und

zunehmend ernst gemeint. Die Neigung dazu ist bei bestimmten Rassen besonders stark ausgeprägt, etwa bei Foxterriern. Im Extremfall muss man den Verlierer sogar von der Gruppe trennen – was deutlich macht, dass es auch bei Hunden Mobbing gibt.

Vorsicht Dominanz – Konflikte vermeiden

Und noch etwas anderes wird damit klar: Hundespiele haben durchaus ihre ernstesten Seiten. Umso mehr gilt das bei erwachsenen Hunden: Bei ihnen kann ein Spiel rasch in eine Rauferei umschlagen, speziell dann, wenn sich die beiden Spielpartner nicht auf neutralem Boden, sondern im „Revier“ von einem der beiden befinden. Oft reicht dafür ein kleines Missverständnis – etwa, dass einer der Hunde im Zuge des Herumtollens über den Schlafplatz des anderen läuft oder dessen Lieblingsspielzeug oder Futterplatz zu nahe kommt. Auch ein starker Größenunterschied

ist nicht ganz risikolos: Bei Verfolgungsspielen kann der kleinere Hund beim größeren ein echtes Jagd- und Beuteverhalten auslösen. Deshalb ist es wichtig, Hunde nicht unbeaufsichtigt spielen zu lassen – völlig verkehrt wäre es aber, ihnen den Spaß nicht zu vergönnen. Tatsächlich sind solche Missverständnisse selten. Im Normalfall geben Hunde einander mit sehr klaren Signalen zu verstehen, dass sie eben wirklich nur spielen wollen. Sie „verbeugen“ sich voreinander, heben eine Pfote und machen das typische Spielgesicht. Diese Gesten werden nicht nur eingesetzt, um ein Spiel in Gang zu bringen, sondern auch im weiteren Verlauf die vergnügte Stimmung aufrecht zu erhalten und um Ärger zu vermeiden, wenn man im Übereifer doch einmal etwas zu wild und zu grob war. ■



Neben dem Jagdspiel gibt es Beiß-, Kampf-, Objekt- und Gruppenspiele

