

14. Eromheen: een spel van alle kanten leren benaderen:

Soms is het gewoon handig dat de hond ook echt om een spel heen kan lopen. Vaak gaan ze reikhalzend naar de andere kant of wringen ze zichzelf in allerlei rare bochten om de voertjes "aan de overkant" te kunnen bemachtigen.

Stap 1. Plaats een spel dat aan 4 kanten benaderd kan worden op een verhoging. (Is het voor de hond niet mogelijk op een (kleine) verhoging te werken, dan alleen het grondwerk oefenen)

Stap 2. Plaats een voertje in het spel recht voor de hond

Stap 3. Plaats een voertje op de grond! Rechts naast de hond

Stap 4. Plaats een voertje op de grond, recht tegenover waar de hond begon

Stap 5. Plaats een voertje op de grond links van het spel

Stap 6. Plaats een voertje op de grond precies daar waar de hond begon

Stap 7 oefen dit herhaalde malen en wijs de hond eventueel met de hand waar hij heen moet

Stap 8. Gaat dit goed dan kiezen we daar een cue mee als "eromheen" of "deze kant" wat je denkt dat handig is straks als de hond een spel vanaf de andere kant moet benaderen. Oefen dit veelvuldig

Stap 9. Begrijpt de hond het principe van eromheen lopen, dan plaatsen we idem als de stappen 1 t/m 6 de voertjes maar dan op de verhoging

Stap 10. Gaat dit ook goed dan de cue er weer bij nemen

Stap 11. Als dit ook goed gaat, dan plaatsen we idem als de stappen 1 t/m 6 de voertjes, maar dan nu op het betreffende spel en nu nemen we ook gelijk de cue mee

Stap 12. Nu worden er voertjes in alle hoeken van het spel geplaatst en kijken we of de hond eruit zichzelf om heen loopt zo niet dan sturen we de hond met de cue "naar de nadere kant"