

### Drehen und Ziehen

#### Bisher hatten wir die Aufgaben:

- Das Rad drehen
- Ein Band abwickeln—ziehen

Mit dieser Aufgabe werden die gelernten Schritte miteinander verbunden. Das Spiel soll ja auf Dauer nicht langweilig werden. Doch vorher ist Kopfarbeit für Zweibeiner angesagt!!

#### Material:

3 Streifen Fleece, je 4 cm breit und 1 m lang, zu einem Zopf flechten und an einem Ende verknoten. Den Zopf mit einem Draht, langem Stiehl (Suppenkelle) etc. durch beide Öffnungen des Turn-Around fädeln und dann noch 1-2 Mal verknoten. Die Knoten sollen möglichst nicht wieder herausrutschen. Zum entfernen werden die zusätzlichen Knoten an einer Seite wieder geöffnet.

Dann werden Leckerchen eingefüllt. Sie lassen sich unter dem Zopf durchschieben und sollten in eine Vertiefung des Turn-Around fallen.

Probieren Sie verschiedene Sorten aus, der Effekt kann sehr unterschiedlich ausfallen.

#### Nun die Aufgabe:

Der Hund sollte Anweisungen wie: aus, zieh, touch und drehen verstehen, das erleichtert die Sache.

- Das Rad einmal drehen, damit sich Leckerchen im Zopf verfangen
- Der Hund zieht am kurzen Ende des Zopfes, Leckerchen fallen heraus
- Die Grundplatte kann bei stürmischen Hunden mit einem Fuß gesichert werden
- Damit sich wieder neue Leckerchen im Zopf verfangen, muss das Rad wieder gedreht werden
- Damit der Hund lernt, immer am kurzen Ende zu ziehen, kann dies bei ersten Versuchen auch vom Besitzer durchgeführt werden
- **Ziel ist:** der Hund zieht, Leckerchen fallen heraus  
Nun muss erst gedreht werden und dann am kurzen Ende gezogen werden um wieder Erfolg zu haben



**Leckerchen auf dem Zopf**



**Ziehen**



**Leckerchen suchen, lecker!!**



**Drehen**



**Ziehen**



**Lecker!!**