

## Der Spielcheck - Quickie



Fast keine Frage taucht so häufig beim Thema Körpersprache auf wie die, ob das, was man bei zwei oder mehr Hunden gerade während des Spaziergangs beobachten kann, wirklich Spiel ist. Tatsächlich ist wirkliches Spiel nicht ganz einfach zu erkennen und ganz viel von dem, was wir draußen beobachten können wenn sich zwei Hunde treffen, ist in der Regel etwas anderes, auch dann, wenn die Hunde dabei rennen oder raufen.

Daher habe ich nachfolgend eine kurze Liste zusammengestellt, woran du wirkliches Spiel erkennen kannst (es müssen nicht zwingend alle Anzeichen gezeigt werden):

### **Weiche Bewegungen:**

Beim Spielen sind Hunde entspannt, ihre Muskulatur ist nicht sehr angespannt. Bewegungen wirken fließend und kurvig, beim Laufen sieht man häufig vertikal gesprungene Bögen und überflüssige Bewegungen.

### **Spielgesicht:**

Aufgrund der lockeren Muskulatur ist das Gesicht auch nicht angespannt, während des Spiels wirkt es daher so, als ob dem Hund die Gesichtszüge manchmal regelrecht entgleisen und der Hund Grimassen schneidet.

### **Vorderkörpertiefstellung:**

Wird häufig im Spiel gezeigt, hier findest Du dazu weitere [Infos](#).

### **Pausen:**

Um zu schauen, ob die Spielpartner noch in Spiellaune sind, werden regelmäßig kurze Pausen eingelegt. Diese dienen auch dazu, die Aufregung in Grenzen zu halten.

### **Rollenwechsel:**

Bei Renn- oder Raufspielen wechseln sich die Rollen ab. Mal ist der eine der Verfolger, mal der andere. Mal liegt der eine Hund oben, dann wieder der andere.

## Self-handicapping:

Der größere, stärkere oder schnellere Spielpartner nimmt sich selber zurück, um auf den Anderen Rücksicht zu nehmen. Bei Größenunterschieden sieht man häufig, dass einer der Hunde sich sogar hinlegt.

Denkt immer daran: Ein Spiel ist etwas, an dem beide Parteien Spaß haben sollen und an dem beide auch freiwillig teilnehmen. Niemand sollte sich auf Kosten des anderen vergnügen.



Foto: Sylvia Lübke – [Hunde aufs Herz](#)

Sooo... nun hast du erkannt, dass eure Hunde spielen und dabei anscheinend beide Spaß haben. Trotzdem sollte man das Spiel weiter beobachten, denn je länger ein Spiel andauert, umso mehr steigt die Aufregung bei den Hunden an. Zu viel Aufregung kann dazu führen, dass das Spiel "kippt", das heißt, dass doch einer der beiden Hunde (oder auch beide) auf einmal überreagieren oder in aggressives Verhalten abrutschen. Vorsicht ist geboten, wenn aus dem Spiel heraus folgende Verhaltensweisen immer häufiger auftreten:

- Eine oder beide Pfoten auf den Rücken legen beim Gegenüber
- über den Nacken beißen bei Rennspielen
- Hochkampfstellung bei Raufspielen
- wegschleppen oder abschirmen eines Spielzeugs bei Zerrspielen
- fehlende Pausen oder
- immer mehr Pausen in immer kürzeren Abständen
- höher werdendes Tempo
- ein Hund liegt auf einmal nur noch unten, wird hier vom anderen regelrecht festgehalten
- es wird ausschließlich ein Hund verfolgt
- ein Hund zeigt Zeichen von [Angst](#) oder [Stress](#)



Gerade, wenn mehr als zwei Hunde gemeinsam spielen, ist die Gefahr groß, dass sich die Gruppe ein Opfer aussucht und dieser Hund gejagt und regelrecht gemobbt wird. Hier bist du als Halter gefragt, frühzeitig einzuschreiten und gegebenenfalls auch deinen Hund zu schützen. "Die regeln das unter sich." ist nach wie vor eine oft zu hörende Aussage auf Hundewiesen. Die Krux daran ist nur, die Hunde regeln das schon irgendwie. Aber nicht unbedingt in unserem Sinne und es kann schlimmstenfalls vorkommen, dass Hunde dabei zu Schaden kommen.

Also: Pass auf deinen Hund auf. Wenn du ein blödes Bauchgefühl hast, greife lieber einmal zu viel ein. Dein Hund wird es dir danken.

Autor: Nadine Schiffer - <https://sprichhund.de/nadine-schiffer/>

Den Original-Beitrag findest du hier: <https://sprichhund.de/der-spielcheck-quickie/>

Ganz viel Input bekommst du hier: <https://sprichhund.de/>

Komm gerne auch in unsere Facebook-Gruppe: [SPRICH HUND – LERNE HÜNDISCH](#)

Und wenn du nichts mehr verpassen möchtest, dann lass ein Like auf unserer

Facebook-Seite: [SPRICH HUND - FACEBOOK](#)