

TERRY RYAN

SPIELE FÜR DIE

Unterricht mit Spaßfaktor

HUNDESCHULE

© 2022 für die deutsche Ausgabe: KYNOS VERLAG Dr. Dieter Fleig GmbH
Konrad-Zuse-Straße 3 • D-54552 Nerdlen/Daun
Telefon: 06592 957389-0
www.kynos-verlag.de

Aus dem Englischen übersetzt von Anja Ballwieser und Anita Ziegler
Titel der amerikanischen Originalausgabe: Gamify Your Dog Training. Training Games for Group Instruction.

© Terry Ryan, 2017

Erschienen bei Dogwise Publishing, Wenatchee, Washington, USA

Gedruckt in Lettland

ISBN 978-3-95464-270-0

Illustrationen von Jackie McCowen-Rose

Bildnachweis Cover: Mirjam Michels Miripix Fotografie



Mit dem Kauf dieses Buches unterstützen Sie die Kynos Stiftung
Hunde helfen Menschen. www.kynos-stiftung.de

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Haftungsausschluss: Die Benutzung dieses Buches und die Umsetzung der darin enthaltenen Informationen erfolgt ausdrücklich auf eigenes Risiko. Der Verlag und auch der Autor können für etwaige Unfälle und Schäden jeder Art, die sich bei der Umsetzung von im Buch beschriebenen Vorgehensweisen ergeben, aus keinem Rechtsgrund eine Haftung übernehmen. Rechts- und Schadenersatzansprüche sind ausgeschlossen. Das Werk inklusive aller Inhalte wurde unter größter Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Druckfehler und Falschinformationen nicht vollständig ausgeschlossen werden. Der Verlag und auch der Autor übernehmen keine Haftung für die Aktualität, Richtigkeit und Vollständigkeit der Inhalte des Buches, ebenso nicht für Druckfehler. Es kann keine juristische Verantwortung sowie Haftung in irgendeiner Form für fehlerhafte Angaben und die daraus entstandenen Folgen vom Verlag bzw. Autor übernommen werden. Für die Inhalte von den in diesem Buch abgedruckten Internetseiten sind ausschließlich die Betreiber der jeweiligen Internetseiten verantwortlich.

INHALTSVERZEICHNIS

Das meinen Experten zu diesem Buch	8
Einleitung.....	10
Dem Erfolg den Weg bereiten.....	13
Die Spiele!	36
Ich sehe was, was Du nicht siehst.....	37
Drei-Sekunden-Party	39
Würfelspiel.....	41
Drei gewinnt	43
Die Stadionwelle	45
Buchstaben laufen	47
Flussüberquerung.....	49
Ziehe eine Karte	51
Grünes Licht	53
Ich ziehe den Hut vor Dir.....	55
Hauchdünne Leine	57
Komm in Form!.....	59
Drei gewinnt – Fortgeschritten.....	61
DIY-Brettspiel für Familie und Freunde	65
Mensch in der Mitte	67
Gute Idee	69
Olympische Ringe	70
Löffel-Staffellauf.....	73
Hindernisparcours	75
Hundeführerschein-Puzzle	77
Glücksrad.....	82
Hockey-Hattrick.....	84
Vier am Boden.....	86

Waltzing Matilda.....	88
Durchs Nadelöhr	90
Halstuch-Staffellauf.....	92
Kleider machen Leute-Staffel	95
Blinde Kuh	97
Monte Carlo	99
Reich mir die Spaghetti	101
Wie eine Statue	103
Hunde-Hula	105
Greif zu	107
Zielgenau.....	109
Baseball	111
Safari.....	114
Pizza-Lieferung	116
Duellierende Hunde	118
Hunde-Geschenkverpackung	120
Londoner Nebel	122
Verbindendes Dreieck	123
Identitätswechsel.....	126
Strandparty Limbo.....	128
Hundecafé	129
Moji Moji Kun	130
Meins oder Deins?.....	132
Ich höre eine Symphonie.....	134
Surfin' USA	136
(Nicht) aufpassen, wo man hintritt.....	138
Komm ganz nah	140
Goldtausch	142
Sockenpaare	144
Volkstanz.....	145
Geldübergabe	148
Hunde-Feuerwehr	149
Kettensprengen.....	151

Reise nach Jerusalem	153
Ins Schwarze treffen.....	156
Bring das Baguette.....	158
Golf spielen	160
Dogzilla schlägt wieder zu!.....	162
Hütchenspiel	165
Scrabble	167
Flaschendrehe	168
Zehn Chancen	170
Tunnel der Liebe.....	172
Suchkreis	174
Nikolausstrumpf-Staffel	175
Komm zurück, mein Bumerang!	177
Den Weihnachtsbaum schmücken	178
Basketball	180
Müllsammlung	182
Puzzle-Apport.....	184
Was für ein Truthahn!.....	186
Apfeltauchen	188
Was ist wohl in der Kiste?.....	190
Zehnkampf.....	192
Spiele nur für Menschen	196
Untersetzer	197
Gegen die Schwerkraft.....	200
Clicker-Perlen-Anhänger (auch TAGulator genannt)	202
Bop It!.....	205
Rundenturnier.....	207
Ungerade oder gerade?.....	209
Sich schnell ändernde Kriterien.....	211
Schnelles Ziehen.....	213
Schweigen ist Gold: Shaping-Übung am Tisch	215
Über die Autorin	220



Wm. H. Stimp 1866

Für Brody, den Hund, der uns zum Lachen brachte.



DAS MEINEN EXPERTEN ZU DIESEM BUCH

Wenn ich an Hunde und Spiele denke und daran, dass das Training den Hunden, Besitzern und Zuschauern Spaß macht, denke ich immer an Terry Ryan. Spiele mit Ihrem Hund zu spielen ist der beste Weg, die Aufmerksamkeit Ihres Hundes zu fesseln und somit der schnellste und sicherlich auch unterhaltsamste Weg, zu trainieren. Hunde lernen schnell, dass Training Spaß macht und dass Spaß Regeln hat. Meine Favoriten unter Terrys Spielen waren schon immer *Dogzilla* für schiere Ausgelassenheit, *Duellierende Hunde* für blitzschnelle Kontrolle und *Reise nach Jerusalem* für felsenfestes Liegenbleiben. Lesen Sie Terry Ryans „Spiele für die Hundeschule – Unterricht mit Spaßfaktor“ und Ihr Hund wird Ihnen für immer dankbar sein. Lasst die Spiele beginnen!

Dr. Ian Dunbar, Gründer des Verbands der professionellen Hundetrainer (USA)

Terry Ryan enttäuscht nie, und dies ist die klassische Terry Ryan in Bestform! Ich bewundere (und beneide!) ihre Kreativität und ihre Fähigkeit, Freude und Spaß ins Training zu bringen. Wenn Sie in diesem Buch nicht Dutzende von wunderbaren Spielen finden, um Ihre Trainingsstunden zu beleben, haben Sie sich nicht bemüht!

Pat Miller, Autorin von *Beware of the Dog* und *Play With Your Dog*

Ein hervorragender Leitfaden für kreative Spiele, die es Teilnehmern und Hunden ermöglichen, ihre Fähigkeiten sicher gemeinsam zu verbessern. Die Strategien und unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade ermöglichen es jedem, Spiele zu entwickeln, die sicher, erfolgreich und lustig sind!

Nicole Wilde, Autorin von *Menschentraining für Hundetrainer*, *Der ängstliche Hund* und *Lass mich nicht allein*



Was für eine fantastische Sammlung von Spielen, um lustige und unvergessliche Hundetrainingseinheiten zu gestalten! Dieses Buch ist vollgestopft mit großartigen Ideen, um das Training für Menschen jeden Alters zu beleben ... und Hunde genießen es mehr, wenn ihre Menschen auch Spaß haben! Terrys Abschnitte über die Umsetzung sind wichtig, um Menschen und Hunde auf den Erfolg vorzubereiten. Wenn Sie glauben, dass Lernen Spaß machen sollte, dann ist dieses Buch genau das Richtige für Sie!

Risë VanFleet, Autorin von *The Human Half of Dog Training* und *Play Therapy with Kids & Canines*

Ich habe persönlich an Terrys Kursen teilgenommen, und es ist eine ihrer Stärken als Ausbilderin, dass die Dinge Spaß machen. Diese Spiele sind nicht nur unterhaltsam und nützlich für die Menschen; ich liebe es, dass Terry auf Dinge hinweist, auf die man achten muss, damit auch die Hunde ihren Spaß haben!

Grisha Stewart, Autorin von *Behavior Adjustment Training 2.0*

Terry Ryan, die einzigartige Patin der Spiele für Hunde und ihre Menschen, hat es wieder getan. *Gamify Your Dog Training* bietet eine innovative Quelle für klar beschriebene und unglaublich lustige Trainingsspiele für Hundebesitzer und jeden Hundetrainer.

Mary R. Burch, AKC Therapy Dog Director und Autorin von *AKC S.T.A.R. Puppy*



EINLEITUNG

Seit den 1960er-Jahren bin ich ununterbrochen in der sich wandelnden Welt der Hundebildung aktiv. Einen großen Teil dieser Zeit habe ich in der Rolle der Ausbilderin in Gruppenkursen verbracht. Manchmal frage ich mich, warum ich über so viele Jahre dabeigebieben bin. Zum großen Teil liegt es daran, dass es mir sehr viel Spaß gemacht hat. Ich probiere sehr gerne neue Ideen in der Lehrplanentwicklung aus, und prüfe mit den Experten, also den Hunden selbst, wie es funktioniert. Neue Forschungsergebnisse haben auf mich ebenso Einfluss wie der Erfolg anderer Praktiker, die ich respektiere. Mein Weg wurde von meiner eigenen Erfahrung in der Arbeit mit Hunden und ihren Menschen auf der ganzen Welt geprägt.

In diesem Buch geht es um Beziehung, Kommunikation und Spaß bei der erfolgreichen und effizienten Ausbildung von Hunden. Mein Schwerpunkt in diesem Buch liegt auf Spielen in Gruppen. Andere haben bereits sehr gute Spiele und Übungen für das Hundetraining zuhause, Eins-zu-eins-Interaktionen und Spiele für speziellere Ziele vorgestellt. In meinem Buch *Coaching People to Train their Dogs* habe ich bereits weitere Spiele mit etwas anderen Zielen veröffentlicht.

Games People Play... To Train Their Dogs war ein Büchlein, das ich 1996 über einige Übungen aus meinen Familienhundekursen geschrieben habe. Es ist schon seit geraumer Zeit vergriffen. Schnell folgte die Fortsetzung *Life Beyond Block Heeling*. Dieses Buch, *Spiele für die Hundeschule*, enthält einige der Übungen aus diesen früheren Büchern. Über 60 Prozent der Spiele in diesem Buch habe ich vorher noch nicht veröffentlicht. Einige der ursprünglich veröffentlichten Spiele sind nicht enthalten, da ich bessere Spiele entwickelt habe, um sie zu ersetzen. Ich habe jede Übung, die in diesem Buch aufgeführt ist, persönlich in unseren Kursen und in Seminaren und Workshops auf der ganzen Welt wie Australien, Brasilien, Kanada, China, England, Deutschland, Italien, Japan, Mexiko, den Niederlanden, Neuseeland, Norwegen, Südkorea, Spanien, Taiwan und anderen gespielt oder durchgeführt. Es scheint mir, dass Spielen mit Hunden der gemeinsame Nenner sein kann, damit Menschen verstehen, dass wir uns alle sehr ähnlich sind.

Wie dieses Buch aufgebaut ist

Ich bin mir nicht sicher, ob ich die Herausforderung, die Spiele in diesem Buch zu kategorisieren, angemessen gemeistert habe. Die Spiele sollen Verhaltensfähigkeiten wie Selbstvertrauen in alltäglichen Umgebungen verbessern. Einige der Situationen werden für die Teilnehmer ganz neu, aber nicht bedrohlich sein. Die Spiele sind nicht dazu gedacht, Themen wie Reaktivität zu behandeln. Vielmehr sollen sie dazu dienen, die bereits vorhandenen Verhaltens- und Trainingsfähigkeiten, die auf Anfängerniveau bereits vorhanden sind, zu fördern und zu verbessern. Die Hunde sollten zumindest ein gewisses Maß an Erfahrung mit Verhaltensweisen wie „Aufmerksamkeit“, „Sitz“, „Platz“, „Komm“ und „an lockerer Leine gehen“ haben. Die meisten Spiele können auf viele verschiedene Arten miteinander verknüpft werden. Ein Blick auf die Beschreibungen der einzelnen Spiele gibt Ihnen einen schnellen Hinweis darauf, worum es bei dem Spiel geht.

Der erste Abschnitt des Buches mit dem Titel „Dem Erfolg den Weg bereiten“ ist meiner Meinung nach der Grundstein für alles, was folgt. Lesen Sie ihn bitte gründlich durch, dann werden Sie besser verstehen, was die Spiele bewirken sollen und wie man sie effizient leitet. Schauen Sie sich als nächstes die Anleitung unter jedem Spiel an, um festzustellen, ob es für Ihre jeweiligen Spieler geeignet ist. Die Anleitungen für jedes Spiel können variieren, enthalten aber einige oder alle der folgenden Punkte:

Voraussetzungen und Vorteile: Hier wird darauf hingewiesen, dass eine gewisse Verhaltens- und Trainingserfahrung empfohlen wird. Es wird erklärt, was die Hunde und Menschen in diesem Spiel lernen können.

Aufbau: Die Planung vor der Veranstaltung und die Ausrüstung, die für die Durchführung des Spiels benötigt wird, werden vorgestellt. Falls erforderlich, wird hier erklärt, wie der Spielbereich zu organisieren ist (z.B. Platzierung der Start- und Ziellinie).

Beschreibung: Hier wird ein Überblick darüber gegeben, wie das Spiel gespielt wird. Dieser Abschnitt kann bei der Entscheidung, ob das Spiel für Ihre Zwecke geeignet ist, am hilfreichsten sein.



Spielvarianten: Bei manchen Spielen wird hier gezeigt, wie man das Spiel abwandeln kann, insbesondere, um es schwieriger oder leichter zu machen.

Eine Coaching-Gelegenheit: Mehrwert – in diesem Abschnitt werden Möglichkeiten für ergänzende Diskussionen oder eine kurze Zusatzlektion vorgeschlagen, die die Lernerfahrung unterstützt.

DIE SPIELE!

Reihenfolge im Buch



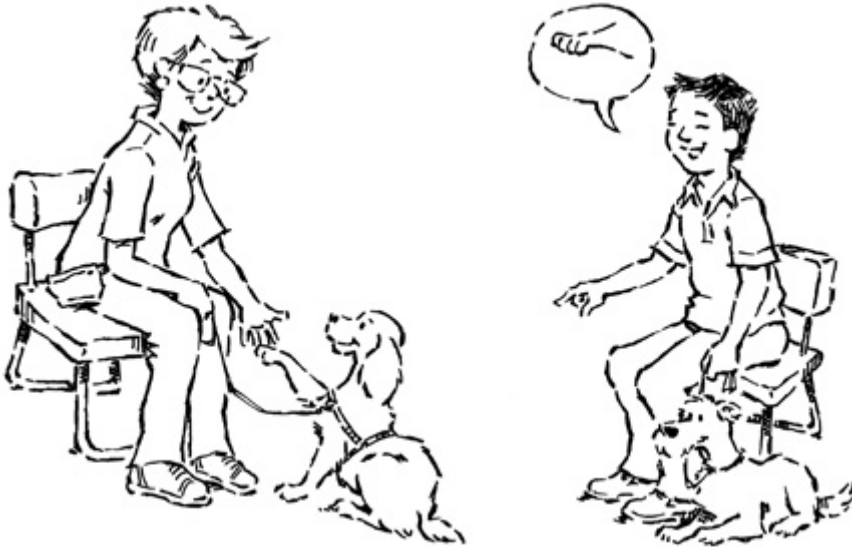
Die ersten sechs Spiele eignen sich besonders gut dazu, dass der Spielleiter die Fähigkeiten der teilnehmenden Hunde und Menschen einschätzen kann. Die nächsten Spiele konzentrieren sich auf grundlegende gute Verhaltensweisen. Anschließend folgen Spiele mit mehr Ablenkung oder Signale auf Distanz. In dieser Gruppe finden sich auch einige Apportier- und Suchspiele. Gegen

Ende des Buches gibt es einige Spiele, die sich leicht für besondere Anlässe anpassen lassen. Um beiden Seiten der Leine gerecht zu werden, sind im letzten Abschnitt einige Spiele nur für Menschen aufgeführt.

Spiele für eine Mottoparty

Geeignete Musik, Dekoration, die richtigen Getränke, Snacks und Preise verwandeln Spiele in eine Mottoparty! Feiertage, der Jahreszeitenwechsel, aktuelle Ereignisse – all diese Anlässe können die Gestaltung einer besonderen Feier inspirieren. Planen Sie im Voraus – wenn Geschäfte ihre saisonalen Waren zu Rabattpreisen anbieten, decken Sie sich mit Vorräten für das nächste Jahr ein. Kaufen Sie thematisch passenden Stoff und schneiden Sie 50x50cm Quadrate, die Hunde (und Menschen?) als Halstücher tragen können. Wenn Sie eine Zickzackschere verwenden, brauchen Sie den Stoff nicht zu säumen. Wie wäre es mit „Hundetraining rund um die Welt“? Eine Strandparty? Eine Sport-Olympiade? Blättern Sie durch dieses Buch und Sie werden passende Spiele finden. Mithilfe Ihrer Suchmaschine finden Sie Lehrmittelgeschäfte, Werbeartikelfirmen und Partyshops, die interessante Requisiten und Preise anbieten.

ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST



Voraussetzungen und Vorteile

Wir spielen dieses Spiel bei jedem ersten Treffen unserer Erziehungskurse, um zu sehen, wie die Leute mit ihren Hunden umgehen und wie die Hunde sich dabei verhalten. Die persönliche Ansprache mit dem jeweiligen Hundennamen fördert zudem das Gemeinschaftsgefühl unter den Teilnehmern. Geeignet zur Evaluierung.

Aufbau

Die Personen sitzen auf Stühlen, mit ihren Hunden an der Leine. Halten Sie genügend Abstand zwischen den Spielern. Bestimmen Sie für jedes Paar ein „Nachbar“-Paar.



Beschreibung

Die beiden benachbarten Paare stellen sich gegenseitig vor. Die Menschen bleiben sitzen und benennen abwechselnd verschiedene Körperteile des jeweils anderen Hundes. Der Partner dieses Hundes berührt seinen eigenen Hund an dem ausgerufenen Körperteil.

Beispiel: Bettina mit Fluffy und Johanna mit Luna

Bettina: Ich sehe was, was Du nicht siehst und das sind Lunas Pfoten. Johanna berührt Lunas Pfote.

Johanna: Ich sehe was, was Du nicht siehst und das ist Fluffys Rute. Bettina berührt Fluffys Rute.

Bettina: Ich sehe Lunas Zähne. Johanna berührt Lunas Zähne.

Johanna: Ich sehe Fluffys Ohr. Bettina berührt eines von Fluffys Ohren.

Die SL und SLA können dieses Spiel mit zwei Spielzeughunden vorführen. Spezifizieren Sie nicht mit links oder rechts, vorne oder hinten, da dies nur eine weitere Schwierigkeitsstufe mit sich bringt, die nicht wirklich wichtig ist. Demonstrieren Sie sanfte, langsame Berührungen.

Eine Coaching-Gelegenheit

Wenn die SL bemerkt, dass sich ein Hund mit der Berührung unwohl fühlt, beenden Sie das Spiel an dieser Stelle und seien Sie bereit, zur nächsten Übung überzugehen. Später kann die SL die betreffende Person beiseite nehmen und kurz darauf hinweisen, dass es so aussah, als ob es Fluffy unangenehm war, an der Pfote berührt zu werden. Gehen Sie später gegebenenfalls näher darauf ein. Verhindern Sie, dass die Spieler die Regeln ändern und gegenseitig den jeweils fremden Hund anfassen.

DREI-SEKUNDEN-PARTY



Voraussetzungen und Vorteile

Die Hunde üben, sich auch bei Ablenkung auf ihren Partner zu konzentrieren. Dies ist eine gute Basisübung, um später weitere Verhaltensweisen zu kombinieren, z. B. begeisterte Belohnungs-Party für den erfolgreichen Rückruf. Geeignet für die Evaluierung.

Aufbau

Sorgen Sie für ausreichend Abstand zwischen den Hunden, da sie in Erregung kommen könnten. Jedes Paar benötigt eine Leine, Futter und/oder Spielzeug.



Beschreibung

Wenn die SL „Los“ sagt, sollte jede Person versuchen, für drei Sekunden die volle Aufmerksamkeit von ihrem Hund zu bekommen. Der Hund sollte sich innerhalb einer Körperlänge von seinem Partner aufhalten, an der Leine, aber sonst ist alles erlaubt, Futter, Streicheln, Spielzeug. Jede Person muss die Aufmerksamkeit ihres eigenen Hundes bei sich behalten. Wenn sie nicht interessant genug ist, könnte er sich einer spannenderen Person zuwenden. Die SL zählt laut mit: „21“, „22“, „23“ – dann ist die Party vorbei!

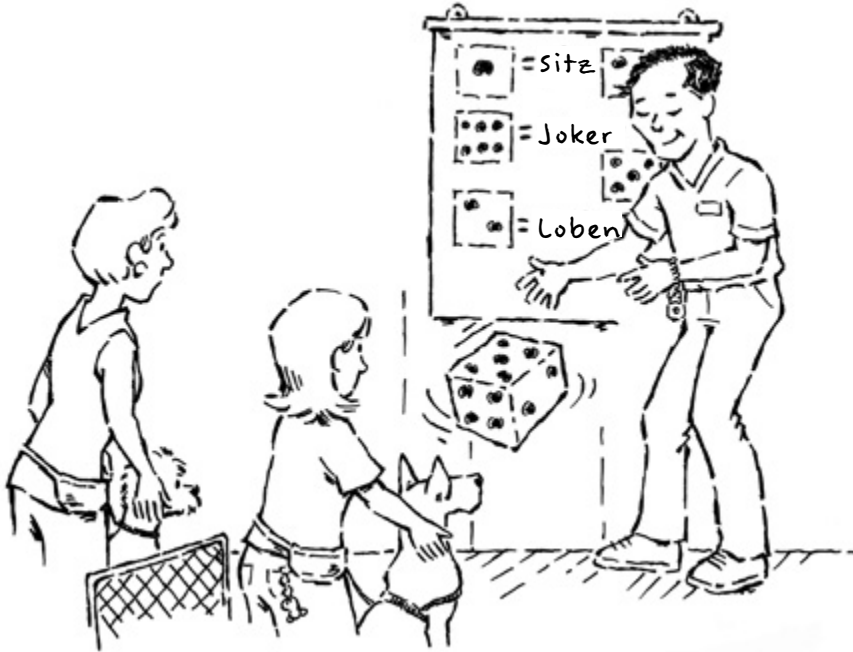
Spielvarianten

Optionale Regel: Nach dem Startsignal sagt der Mensch den Namen des Hundes und startet dann die Party. Auf diese Weise wird der Name des Hundes sehr positiv belegt. Die Position des Hundes ist nicht ausschlaggebend, aber er sollte sich ganz offensichtlich mit seinem Menschen beschäftigen. Achten Sie auf den Erregungslevel. Sie könnten dies zu einer „Ohne-Futter“-Übung machen, dann muss der menschliche Partner sich allein auf seinen Charme verlassen.

Eine Coaching-Gelegenheit

Da manche Menschen nicht so gut spontan loben können, bitten Sie jeden Teilnehmer, Ihnen zu erzählen, was er in den drei Sekunden tun möchte. Die SL entscheidet, ob es andere in der Nähe zu sehr ablenken könnte. Empfehlung: keine Bälle, es sei denn es ist ein Seil daran befestigt, damit sie nicht in den Bereich eines anderen Hundes rollen können. Quietsch-Spielzeuge könnten andere Hunde zu stark erregen. Haben Sie Hunde im Auge, die Futter verteidigen. Herumspringen und lautes, ungestümes Loben kann andere Hunde in Alarmbereitschaft versetzen. Ein Hund interessiert sich nicht für seinen Menschen? Eine SLA nimmt das Paar beiseite und gibt eine kurze Hilfestellung, wie der Mensch spannender sein kann und/oder sie sorgt für weniger Ablenkung für das Paar. Dies ist kein „Schau mir drei Sekunden lang in die Augen“-Spiel. Es ist ein generalisierter, stark verstärkter Fokus.

WÜRFELSPIEL



Voraussetzungen und Vorteile

Die Hunde sollten Erfahrung mit den Verhaltensweisen haben, die Sie auf den Würfel schreiben (z. B. „Sitz“, „Platz“). Dieses Spiel arbeitet an der Signalkontrolle. Geeignet für die Evaluierung.

Aufbau

Fertigen Sie aus einem quadratischen Karton einen großen Würfel; zwischen 30 und 45 cm ist eine gute Größe. Sie können ihn mit weißem Papier bekleben. Malen Sie die schwarzen Würfelpunkte auf den Karton. Auf die Seite mit den sechs Punkten schreiben Sie „JOKER“, auf zwei weitere Seiten schreiben Sie „Sitz“, auf weitere zwei Seiten „Platz“ und auf die letzte Seite „Loben“.



Beschreibung

Das Spiel wird in kleinen Gruppen von zwei oder drei Paaren gespielt. Die Paare bilden eine Reihe mit dem Blick zur SL oder SLA, die den großen Würfel rollt. Alle Paare führen gemeinsam die Übung aus, die oben auf dem Würfel steht, und zwar so viele Sekunden lang, wie Punkte auf der oberen Seite sind. Beispiel: Der erste Wurf zeigt drei Punkte und das Wort „Sitz“. Die Spieler lassen ihre Hunde drei Sekunden lang sitzen. Wird der JOKER gewürfelt, darf das Paar seine Lieblingsübung ausführen, während die SL bis sechs zählt.

Spielvarianten

Wenn es sich um ziemlich Anfänger handelt, können Sie den Würfel für jedes Paar einzeln würfeln. Das erhöht zwar die Wartezeit für die anderen, kann aber den Druck verringern, das Paar zu sein, das den nächsten Würfelwurf aufhält.

Zu Beginn verlangen Sie vielleicht noch nicht, dass die Hunde in der gewürfelten Position für die Dauer der Punkte verharren. Die Hunde führen das Verhalten einfach aus und werden sofort belohnt.

Eine Coaching-Gelegenheit

Das Spiel ist Training und kein Wesenstest. Wenn Sie es für angebracht halten, können Sie einen kurzen Einblick in das Prinzip der Gegenkonditionierung geben: Das Geräusch des fallenden Würfels verspricht ein Leckerli. Es ist wichtig, dabei die richtige Reihenfolge zu beachten: Erst nimmt der Hund das Geräusch des Würfels wahr, dann wird ein Leckerli gegeben. Nicht gleichzeitig und nicht in umgekehrter Reihenfolge. Wenn die Teilnehmer einen Clicker verwenden, achten Sie auch auf das richtige Timing des Markers. Vorsicht, das Klappern des Würfels auf einer harten Oberfläche kann einige Hunde beunruhigen. Erwähnen Sie die systematische Desensibilisierung und erklären Sie, dass Sie in größerer Entfernung beginnen und darauf achten, dass die Hunde keine Stresszeichen zeigen (siehe Seiten 25 bis 28 zum Ausdrucksverhalten). Erklären Sie, dass Sie beim nächsten Mal etwas näherkommen werden, solange sich die Hunde wohlfühlen. Hören Sie auf, wenn es gut klappt und warten Sie nicht erst, bis die Hunde negativ reagieren.



ÜBER DIE AUTORIN

Terry Ryan und ihr Mann Bill leben auf der Olympic-Halbinsel im US-Bundesstaat Washington. Sie haben ihre Tochter und ihren Sohn mit vielen Tieren, darunter natürlich auch Hunden, aufgezogen. Terry war mehrere Jahre lang Hausfrau und Mutter. Sie studierte Psychologie an der Washington State University und war dort von 1981 bis 1994 Programmkoordinatorin für den Dekan des Colleges für Veterinärmedizin. Die Programme beinhalteten das Studium der Mensch-Tier-Bindung und die Einführung von tiergestützten Aktivitäts-/Therapieprogrammen.

Terry ist seit den späten 1960er-Jahren kontinuierlich als Hundetrainerin und/oder Ausbilderin tätig. Schon früh gründete sie *Legacy Canine Behavior & Training, Inc.* eine Organisation, die sich auf gewaltfreie Trainingsmethoden für Menschen und ihre Hunde spezialisiert hat.

Terry trainierte ihre eigenen Hunde für verschiedene Leistungswettbewerbe, darunter Fährtenarbeit und Obedience. Sie war jahrelang AKC-Obedience-Richterin. Vom Sommer 1997 bis 2002 unterrichtete sie im Team mehrtägige Verhaltenskurse mit Wölfen bei der American Wildlife Foundation. Terry hatte in mehreren Ländern langjährige Verträge, um Lehrpläne zu erstellen und nationale Hundetrainings- und Trainerschulungsprogramme zu unterrichten.

Viele Jahre lang betrieben die Ryans ein großes Trainingszentrum und beschäftigten Mitarbeiter, die eine Vielzahl von Trainingsspezialitäten unterrichteten. Welpenkurse wurden zweimal pro Woche rund ums Jahr abgehalten. Die Anlage wurde speziell für das Training entworfen und gebaut und umfasste Einrichtungen wie einen privaten Hundepark für ihre Kunden, eine umfangreiche Bibliothek, Büros für Verhaltensberatung und verschiedene Trainings- und Agilityplätze. Um einer von Terrys Leidenschaften gerecht zu werden, diente der Campus gleichzeitig als hochmoderne Trainingsanlage für Hühner.

Mehrmals im Jahr unterrichtet Terry für die Karen Pryor Academy in den USA und im Ausland. Durch Legacy unterhält sie einen regen nationalen und internationalen Workshop- und Seminarplan. Zu ihren beliebtesten Workshops gehören die Legacy Hühner-Trainings-Workshops, ihr Ausbilderkurs „Menschen lehren, ihre Hunde zu trainieren“, ihre Workshops für Trainingsspiele und Verhaltensmodifikation.



Terry ist Mitglied von und hat verschiedene Ämter inne in lokalen, nationalen und internationalen Organisationen. Sie saß in verschiedenen Beiräten und hat mehrere Bücher und Broschüren über Training und Ausbildung geschrieben, die in verschiedenen Sprachen veröffentlicht wurden, darunter das Lehrbuch „Coaching People to Train Their Dogs“ und „The Toolbox for Building a Great Family Dog“. Bleiben Sie auf dem Laufenden über Terrys Aktivitäten unter www.legacy.com.