



„Alltags-Tauglichkeit“

1. Begegnung/Kreuzung

Einfache Variante: 2 Kids mit angeleiteten Hunden gehen auf einem Weg aufeinander zu und aneinander vorbei. Der Hund wird auf der Aussen-Seite geführt. Die Hunde konzentrieren sich auf ihre Besitzer und beachten den anderen Hund nicht (kein Ziehen, Kläffen etc.). Einsatz von Gutzis erlaubt.

Total 4 Punkte

Schwierige Variante: 2 Kids mit Hunden gehen auf einem Weg aufeinander zu. Der Hund wird auf der Aussen-Seite geführt. Wenn sie auf gleicher Höhe sind, halten sie an, kommandieren den Hund ins „Sitz“, begrüßen sich, geben sich die Hand und gehen dann weiter. Der Hund sollte ruhig sitzen (kein Ziehen, Kläffen etc.) Keine Gutzis erlaubt.

Total 6 Punkte

2. In und aus Auto steigen

Einfache Variante: Hund wird in Box im Auto versorgt (springt rein oder wird hochgehoben), Kind schliesst Boxentüre, wartet 10 Sekunden, öffnet Boxentüre, wartet 3 Sekunden und gibt dem Hund das Kommando zum Aussteigen. Hund verlässt Box erst auf Kommando des Kindes. **Total 3 Punkte**

Schwierige Variante: Hund wird in Box im Auto versorgt (springt rein oder wird hochgehoben), Kind schliesst Boxentüre und Kofferraumdeckel und entfernt sich ausser Sicht. Nach 10 Sekunden kommt Kind zurück, öffnet Deckel und Boxentüre, wartet 3 Sekunden und gibt dem Hund das Kommando zum Aussteigen. Hund verlässt Box erst auf Kommando des Kindes.

Total 5 Punkte

3. Selbstkontrolle

Einfache Variante: Kind gibt dem Hund das Kommando „Sitz“, erhält vom Leiter einen Hundenapf, legt ein Guddi rein und stellt den Napf ca. 50 cm vor den Hund. Nach 3 Sekunden darf der Hund (auf das Signal des Kindes) das Guddi fressen. Beliebige viele Kommandos erlaubt. **Total 3 Punkte**

Schwierige Variante: Kind gibt dem Hund das Kommando „Sitz“, erhält vom Leiter einen Hundenapf, legt ein Guddi rein und stellt den Napf ca. 30 cm vor den Hund. Danach geht Kind hinter das Versteck in 2 Meter Entfernung, wartet 3 Sekunden und kommt wieder zurück. Auf das Signal des Kindes darf der Hund das Guddi fressen. Beliebige viele Kommandos erlaubt. **Total 5 Punkte**

4. Alltag-Hindernis-Parcours

Einfache Variante: Kind nimmt den Hund in die Grundstellung („Fuss“), leint den Hund ab, hängt die Leine über die Schulter, wartet 3 Sekunden, leint den Hund wieder an und absolviert danach den Hindernis-Parcours. Am Schluss zeigt es ein selbstgewähltes Kunststück. Keine Gutzis, Hund darf aber nach Belieben motiviert werden. **Total 4 Punkte**

Schwierige Variante: Kind Kind nimmt den Hund in die Grundstellung („Fuss“), leint den Hund ab, hängt die Leine über die Schulter, wartet 3 Sekunden, leint den Hund wieder an und absolviert danach den Hindernis-Parcours. Am Schluss zeigt es ein selbstgewähltes Kunststück. Keine Gutzis, Hund darf aber nach Belieben motiviert werden. **Total 6 Punkte**

„Agility“



5. Agility-Slalom

Einfache Variante: Sprung- Slalom mit Bögen - Tunnel gerade

Total 4 Punkte

Schwierige Variante: Sprung- Slalom mit Bögen - Tunnel gebogen - Slalom mit Bögen

Total 7 Punkte

6. Agility-Parcours

Einfache Variante: Ca. 8 - 10 Hindernisse (ohne Slalom und Wippe)

Total 5 Punkte

Keine Gutzis / Punkte-Abzug bei Fehler / 1 Punkt Abzug, wenn Hund an Leine / Zeitbeschränkung

Schwierige Variante: Ca. 12 - 15 Hindernisse (ohne Slalom und Wippe)

Total 8 Punkte

Keine Gutzis / Punkte-Abzug bei Fehler / 1 Punkt Abzug, wenn Hund an Leine / Zeitbeschränkung

„Gehorsam“



7. Freifolge

Einfache Variante: Das Kind gibt dem Hund das Kommando „Sitz“ und steht vor ihn. Auf das Kommando „Luege“ sollte der Hund ca. 2 Sekunden hochschauen (Hände des Kindes bleiben unten, keine Gutzis). Danach marschiert das Kind mit dem angeleiteten Hund (auf der linken Seite) 2x eine markierte Strecke von rund 10 Metern, der Hund sollte dabei immer schön ufeluege und nicht ziehen oder schnüffeln. Einsatz von Gutzis erlaubt.

Total 4 Punkte

Schwierige Variante: Das Kind gibt dem Hund das Kommando „Sitz“ und steht vor ihn. Auf das Kommando „Luege“ sollte der Hund ca. 2 Sekunden hochschauen (Hände des Kindes bleiben unten, keine Gutzis). Danach marschiert das Kind mit dem angeleiteten Hund (auf der linken Seite) 1x rund um ein markiertes Viereck der Hund sollte dabei immer schön ufeluege und nicht ziehen oder schnüffeln. Einsatz von Gutzis erlaubt.

Total 6 Punkte

8. Positionen

Einfache Variante: 4 verschiedene Untergründe (Tisch, Mätteli, Plastik etc.), das Kind wählt selber aus, auf welchen der Hund „Sitz“ und „Platz“ macht (1 Position pro Untergrund). Keine Gutzis erlaubt.

Total 4 Punkte

Schwierige Variante: 2x Setzen-Legen auf Agility-Tisch, Kind steht vor Hund. Keine Gutzis erlaubt.

Total 6 Punkte

9. Abrufen

Einfache Variante: Leiter hält Hund; Kind springt nach vorne hinter 1 der 3 Wändli und ruft den Hund ab. Dieser geht auf direktem Weg zum Kind. Kind leint Hund an, springt mit ihm zurück und motiviert ihn dabei, sein Spielzeug ein paar Meter weit zu tragen.

Total 3 Punkte

Schwierige Variante: Hund wartet im Sitz, Steh oder Platz, Kind geht 10 Meter nach vorne und ruft den Hund durch Ablenkungs-Gasse in die Fuss-Position ab. Danach leint es den Hund an, springt zurück und motiviert den Hund, sein Spielzeug zu tragen.

Total 5 Punkte

10. Voran

Einfache Variante: Leiter hält Hund, Kind springt zu Töggel/Voranteller (20 Meter) und legt Guddi darauf. Zurück beim Hund, leint es ihn ab, hält ihn am Halsband fest und schickt ihn nach vorne und ruft ihn danach zurück ins „Hier.“

Total 4 Punkte

Schwierige Variante: Leiter hält Hund, Kind geh nach vorne zu Töggel/Voranteller (20 Meter) und legt Guddi darauf, kommt zurück und nimmt den Hund ins „Fuss“, leint ihn ab und der Hund darf erst auf das Kommando des Kindes nach vorne. Abrufen ins „Hier“.

Total 6 Punkte