

Dorit Feddersen-Petersen

Ausdrucksverhalten beim Hund

Leseprobe

[Ausdrucksverhalten beim Hund](#)

von [Dorit Feddersen-Petersen](#)

Herausgeber: Kosmos Verlag



<http://www.unimedica.de/b16185>

Sie finden bei [Unimedica](#) Bücher der innovativen Autoren [Brendan Brazier](#) und [Joel Fuhrmann](#) und [alles für gesunde Ernährung](#), [vegane Produkte](#) und [Superfoods](#).

Das Kopieren der Leseproben ist nicht gestattet.

Unimedica im Narayana Verlag GmbH, Blumenplatz 2, D-79400 Kandern

Tel. +49 7626 9749 700

Email info@unimedica.de

<http://www.unimedica.de>



Bellen sind moduliert und melodisch; Sequenzen: Aktionen aus verschiedenem Kontext werden immer wieder neu „gemixt“: z.B. Beißen, Jagen, Kämpfen, Körper-Rempeln, Kämpfen, Maulringen, Jagen, Sich-auf-jemanden-Stürzen, Beißen und Angreifen, Beißen, Sich-Kleinmachen, Hoch-Hopsen.

Warum ist es so schwierig, Daten zum Spiel zu gewinnen? Spiel ist ein „Misch-Masch“ aus so vielen Aktivitäten - und es ist sehr zeitraubend, detaillierte Erkenntnisse zum Spiel „sauber“ deuten und belegen zu können.

Was ist Spielen? Luxus oder biologische Funktion?

Es subsumiert Verhaltensformen von Mensch und Tier, die einen anderen Realitätscharakter als das „Ernsthandeln“ besitzen und denen allgemein eine entwicklungsfördernde Wirkung zugeschrieben wird (deskriptiv, proximat/ultimat). Ein hoher Energieaufwand und eine gesteigerte Gefährdung sind Nachteile. Diese übertreffende Vorteile gibt es: Soziale Spezies spielen deshalb ausgeprägt und lange im sozialen Bezug! Spiel dient der Entwicklungsförderung bei Welpen insbesondere im Bereich des Sozialverhaltens. Bedeutungsbereiche: unmittelbare Wirkung für den heranwachsenden Organismus und längerfristige Bedeutung für das adulte Tier sowie motorische, kognitive, soziale Funktionen (Kommunikation, Kontrolle, Bindungen, soziale Rollen).

Kleines Fazit der Funktionen für Caniden

Spiel ist unabdingbar für eine ungestörte Entwicklung von Jungtieren, die zudem den spezifischen Erfordernissen des Gruppenlebens von Wölfen bzw. Haushunden gerecht wird. Im Spiel der Jungen werden die *ausreifenden Verhaltensweisen* erprobt, im unterschiedlichen Signalkontext, so auch in ihren unterschiedlichen Wirkungen kennen-



gelernt, dieses mit immer wieder unterschiedlichen Partnern und im unterschiedlichen Verhaltenskontext. Nach Marc Bekoff ist die wichtigste Spielfunktion in einem „Training for the unexpected“ (Üben für das Unerwartete) zu sehen, eine sehr klare und überzeugende Aussage. Marc Bekoff leitet diese ab vom „Bewegungsluxus“ der Spielenden einerseits, andererseits von den „mishaps“ (Missgeschicken), durch die der Spielende selbst unerwartete, immer neue Situationen vorfindet. Spielen macht Wölfe und Hunde also kommunikativ flexibel und anpassungsfähig, weil sie so viele Situationen mit etlichen Möglichkeiten für diesen oder jenen Typus oder diese oder jene Situation kennengelernt haben. Sie können darauf zurückgreifen, irgendwann. Spielen hat somit sowohl sofortigen Nutzen für das Jungtier, beispielsweise in einer Verbesserung seiner Bewegungskoordination, der guten Durchblutung seiner Muskulatur und ihrem geförderten Wachstum, als auch Langzeitnutzen, wie das höchst differenzierte Umgehen mit unerwarteten Ereignissen oder die große Plastizität im Sozialverhalten. Stereotypes Verhalten setzt schnell Grenzen, individuelles Eingehen auf Sozialpartner und deren

Entspannter Spielkampf unter Retrievern: der Angreifer zeigt Nasenrückenzunzeln und reißt sein Maul auf, sein Kopf liegt der Brust des Attackierten auf. Dieser reagiert gleichfalls mit Maulaufreißen und extremem Zähneblecken bei entspanntem „Restgesichtsausdruck“ und entspannter Körperhaltung. Beide Kampfspieler zeigen „Grooming“-Elemente (Umfassen des „Kontrahenten“ etwa) und sind relativ bewegungsarm, lassen ihre motivationale Nähe zum Komfortverhalten erkennen.

Befindlichkeiten (deren „Tagesform“) verschafft Vorteile.

Lernen erfolgt vorzugsweise im Spiel, im entspannten Feld. Wo etwas Freude macht, wird so gerne wie schnell und erfolgreich gelernt. Unter Druck und in Stresssituationen wird schlecht oder gar nicht gelernt. Das kennt jeder aus eigener Erfahrung. Für Hunde gilt Entsprechendes. Dennoch setzt Spielverhalten dort Grenzen, wo sie unter Sozialpartnern unumgänglich sind. Wer zubeißt, wird seinerseits gebissen und muss erfahren, dass ein lustbetontes

Spiel zuende ist bzw. ihn ausschließt. Gehemmtes Beißen und das Einhalten bestimmter Regeln und Rituale im Umgang miteinander sind obligatorische Lernergebnisse. Wer früh auch einmal frustriert wird, weil Spielpartner ihn nicht so beachten wie erwartet, weil nicht alles klappt und funktioniert, kennt diese Situationen, vermag sie einzuschätzen, damit angstfrei umzugehen und wird zunehmend sicher im Umgang mit der belebten und unbelebten Umwelt. Mit der eigenen Aggression wird effizienter verfahren, das permanente Beobachten und Abschätzen des Verhaltens anderer Wölfe oder Hunde erhöht die Kenntnisse um das Mögliche und stellt entsprechend darauf ein.

Gespielt wird überwiegend der aggressive Kontext (zusammen mit dem Beutefangverhalten, dem Ernährungsverhalten, deren Elemente in bunter Mixtur auftreten). Gelernt werden Rituale, die für das Streiten wie die Kooperation so bitter notwendig sind. Leider beherrschen Haushunde sie deshalb oft spärlich, weil sie keine (ausreichenden) Möglichkeiten hatten, diese Rituale kennenzulernen. Gerade für das Aggressionsverhalten sind eine Vielzahl von Ritualen entstanden, ist somit eine große Palette der Kommunikation selektiv gefördert worden, um Verletzungen, um der Eskalation entgegenzuwirken. Der große Nutzen dieser Entwicklung einer aggressiven Kommunikation, die nicht zum Ernstkampf eskaliert, liegt auf der Hand: für gruppenlebende Tiere gibt es ständig und stets Probleme und Konflikte, die zu lösen sind, Rivalitäten, denen zu begegnen ist. Wölfe/Hunde mit dem größten Repertoire der besten Strategien/Taktiken sind erfolgreicher - und bleiben unverletzt. Für Hunde bedeutet dieses, zusammen mit dem entsprechenden Training, dass sie sozial und umweltsi-

(1) Hochkampfelemente, die mit „sozialer Fellpflege“ gemischt vorkommen (Lecken im Bereich des Kopfes, Knabbern am Ohr) sind bewegungsarm – und werden von Bindungspartnern gespielt.

(2) Die aufgerissenen Schnauzen wirken, zusammen mit den (umfassenden) Körperbewegungen, wie ein Zeremoniell, ein hochritualisierter Auftritt – und das ist diese ästhetische Sequenz sicherlich auch.

(3) Die Bewegungen der Hunde sind aufeinander eingestellt, stark formalisiert, ein Spiel dieser Ausprägung (unter vertrauten Hunden) wirkt wechselseitig emotional, wie ein Tanz etwa. Für mich sind diese Bilder wie ein Geschenk, stellen sie doch dar, was Hunde sind und vermögen: sensible Lebewesen, die differenziert kooperieren. Natürlich und gerade auch im Spiel.



bezuges (Wechsel des Realitätsbezuges) ist spieltypisch.

Spiel ist zweckfrei (im Moment des Spielens).

Insbesondere während der Jugendentwicklung hat das Spiel, allem voran das Sozialspiel, eine herausragende Bedeutung für die Ausdifferenzierung des Verhaltens. Je komplexer die Organismen und ihre entsprechenden Fähigkeiten sind, desto länger ist die Zeitspanne der Jugendentwicklung und desto deutlicher gibt es in ihrer Ontogenese eine Phase, in der Erkunden, Neugierverhalten, Spielen und Nachahmen den wesentlichen Lebensinhalt darstellen. Diese Phase bezeichnet Bernhard Hassenstein (1980) als *Spielalter*.

„Spielen umschließt angeborenes und erlerntes Verhalten. Es umfasst so viele Handlungsvariationen wie sonst keine Verhaltensweise, und es kann Elemente aus allen übrigen Verhaltensbereichen enthalten“ (Hassenstein 1980). Mären Lambrich (2007), die sich in ihrer ausgezeichneten Dissertation mit Border Collies in verschiedenen Haltungsumwelten befasst, fragt zu Recht, wodurch „entschieden“ wird, ob ein junger Border Collie spielt oder seine Umwelt erkundet. Die Neugier eines indivi-

duellen Hundes beeinflusst die Ausprägung seiner „Umwelt- und Objektorientierung“, Neugier ist sicherlich der motivationale „Motor“ für das Erkundungsverhalten. Auch die Art des „bevorzugten Spiels“ vermag Hinweise für die Beantwortung dieser Frage zu geben. Schließlich gibt es die „Theorie des Appetenzverhaltens“ (Wechsler 1989), wonach auch eine ideale Umwelt die Bedürfnisse eines Tieres nicht jederzeit und überall befriedigen kann. Appetenzverhalten stellt hierfür eine geeignete Bewältigungsstrategie (Coping-Strategie) dar. Das Aufsuchen und Erkunden neuer Reizsituationen zwecks Auffinden adäquater Reize entspricht Bereichen des „Erkundungs- und Orientierungsverhaltens“. Vermehrtes „Erkunden“ kann somit eine geeignete Coping-Strategie sein. Somit müssten Hunde, die vermehrt spielen, diese Bewältigungsstrategien nicht nötig haben - und ausgeglichener sein. *Ein Indikatorflirgute Befindlichkeit ist Spielverhalten immer.*

Spielgesichter

Ein Spielgesicht ist ein mimisches Signal, das die Bereitschaft zum Sozialspiel kommuniziert. Spielgesichter wurden für Primaten und Raubtiere beschrieben (s. S. 209). Spielgesichter sind aus

Extremes Vorne-Zähneblecken als differenziertes Spielgesicht und ange-deutete Vorderkörper-Tief-Stellung beim Spielpartner;





Der „bow“ wird ausgeprägter, dazu kommuniziert der Azawakh ein typisches Spielgesicht mit weit aufgerissenen Augen und der spieldrohende Partner steht sprung- bzw. laufbereit da, ...



... ein kurzes Verfolgungsspiel wird vom hellgefärbten Hund („play bow“) initiiert, der dann betont zur Seite gelehnt und betont den Kopf verdrehend und betont die Augen aufreißend stehen bleibt (sehr entspannt wirkend), während sein braunroter Partner „übertriebene“ Intensionsbewegungen mit den Vorderbeinen macht, übertrieben die Zähne bleckt (bei entspanntem Gesicht), ohne merklich näher zu kommen.



Schließlich resultiert ein länger dauerndes Verfolgungsspiel mit Rollenwechsel, gekennzeichnet durch auffordernde Bewegungen des Verfolgten, ihn doch bitte weiter zu verfolgen! Der Verfolgte macht ein Spielgesicht mit leicht geöffnetem Fang, der Verfolger bleibt beim extremen Zähneblecken im ansonsten entspannten Gesicht.



Das Rennspiel wird durch Spielattacken unterbrochen (man beachte, dass die weitaufgerissene Schnauze des braunen Azawakh den Hals des übertrieben (und elegant!) ausweichenden hellen Partners nicht einmal berührt.



Kampfspiel zu dritt unter jungen Deutschen Schäferhunden. Einige mimische Zeichen werden in stereotyper, andere in übertriebener Intensität gezeigt (Maulöffnen, Nasenrückenrunzeln u. a.). Der Auftritt ist ausgesprochen entspannt.

den Valenz und Dynamik eben völlig „neu bestimmt“ und innere verhaltenssteuernde Bedingungen (angeborenes Verhalten) können dabei völlig andere funktionelle Eigenschaften aufweisen, so etwa, dass der Verfolgte „inständig“ zum Gejagtwerden anregt...

Werden im Kampfspiel Fertigkeiten des Kämpfens gelernt? Insofern, als Reaktionen und Verhaltensmöglichkeiten erfahren und erprobt werden, das Beobachten, das Einschätzen des Spielpartners in allen möglichen (und unmöglichen) Situationen ausprobiert wird, sicherlich. Sie werden auch hier „auf das Unmögliche vorbereitet“ und



lernen immer wieder soziale Kommunikation.

Die Studie von Pellis et al. (1999) diskutiert zwei alternative Funktionen von Kampfspielen. Da sich die Kämpfer bei Spielkämpfen nur unzureichend verteidigen bzw. sich Angriff und Ver-

Maulöffnen und Zähneblecken bei sehr unterschiedlicher Kopfhaltung erzeugt sehr unterschiedliche Gesamtausdrücke, denen jedoch eines gemein ist: der ungerichtete Blick, das Fehlen eines erkennbares „Zieles“ in den Handlungen – und die Entspanntheit.

	ERNSTKAMPF	SPIELKAMPF
Angreifer	Gleichzeitige Attacke und Verteidigung (Verhinderung einer Gegenattacke)	Aufeinanderfolgende Attacke und Verteidigung (Zulassen einer Gegenattacke)
Verteidiger	Möglichst effektive Verteidigung (Verhinderung/Abwehr von Attacken)	Möglichst ineffektive Verteidigung (Zulassen bzw. Ermöglichen von Attacken)

Kriterien, die Ernstkämpfe und Spielkämpfe kennzeichnen



Dorit Feddersen-Petersen

[Ausdrucksverhalten beim Hund](#)

Mimik, Körpersprache, Kommunikation
und Verständigung

496 Seiten, geb.
erschienen 2008



Mehr Bücher zu gesund leben und gesunder Ernährung www.unimedica.de