

# Vervolgcurcus 'Sociale Huishond'

Les 01



## Huiswerk

### Concept Training

#### Games

##### Proximity Vortex

H 6 tal x

##### Proximity Vortex:

1 voertje weggooien / 4-5 voertjes geven

### Concept Training

#### Boundary

##### Boundary

A 10 min.

- Interactie - Actie
- Erop & Eraf - Zonder verbale aanwijzing
- Beloon veel - Beloon het bed
- Laat uw hond vrij - Release cue
- Keuze van de hond om terug te gaan

##### Boundary:

We leren onze honden de belangrijke taak om op een plaats te blijven tot ze weer 'vrij' geven. Het leren van een plaats in het leven van uw hond vanaf het begin, kan veel gedragsproblemen voorkomen.

Verhoogde plaatsen maken het uw hond heel duidelijk wanneer hij de plaats verlaat versus wanneer hij op zijn plaats komt.

### Concept Training

#### Games

##### Rewind

A 5x - 1 sessie

##### Stap 1:

Met aandacht achteruit meegaan

##### Rewind:

Dit is een fantastisch spel! Het is een variatie op A naar B en gaat je helpen je hond uit de problemen te halen of hem weg te halen van iets dat je hebt zien aankomen tijdens een wandeling!

##### Rewind

U 5x - 1 sessie

##### Stap 2:

Volgen, met lekkers lokken om te draaien en vervolgens belonen voor met aandacht achteruit meegaan

## Zit & Wacht - Hier

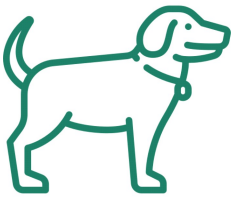
#### Zit

##### Zit (3) - Vragen

H 3x - 1 sessie

##### Zonder clicker:

2x met stem, 1x met lekkers belonen



# Vervolgcurcus 'Sociale Huishond'

## Les 01



### Af & Blijf

#### Af/Lig

##### Af/Lig (3) - Vragen

H 3x - 1 sessie

Zonder clicker:

2x met stem, 1x met lekkers belonen

##### Af/Lig (4) - Hand omhoog trainen

H 3x - 2 sessies

Doel hand hoogte voor Af/Lig te vragen:

Min. kniehoogte

### Opvoeding

#### Stuurhand

##### Stuurhand = Food Finder

A 5x L - 5x R

Stap 1:

Met uw hand dicht bij de hond zijn neus houd de handpalm naar boven.

**Stuurhand = Foodfinder**

Voertje in handpalm leggen en met duim vastzetten.

##### Stuurhand = Food Finder

U 5x L - 5x R

Stap 2:

Met uw hand verder weg van de hond zijn neus houd de handpalm naar boven