

Inhalt

	<u>Seite</u>
Zum Gebrauch des Buches	6
1 Vom Hundezirkus zum Konzept	7 - 8
2 Hunde als Pädagogen und Therapeuten auf vier Pfoten	9 - 25
I. Definition der Kynopädagogik/Kynotherapie	
II. Konzept der Kynopädagogik/Kynotherapie	
1. Kommunikation als Spiel	
2. Kommunikation auf der Basis von Achtsamkeit und Respekt	
3. Kommunikation als ganzheitliche Interaktion	
4. Über Wahrnehmung, Kommunikation und Bewegung zur harmonischen Interaktion	
III. Auf der Grenze zwischen Pädagogik und Therapie	
IV. Kynopädagogik/Kynotherapie als Chance	
3 Kynopädagogische Arbeit	26 - 40
I. Aufgaben der Hunde in Kindergarten, Schule, Förderprogrammen und in der Freizeit	
II. Kynopädagogik im Kindergarten	
III. Kynopädagogik in der Schule	
1. Integration der Kynopädagogik in den Unterricht	
2. Kynopädagogik in AGs und Projekten – im Nachmittagsbereich und in der Freizeit	
IV. Kynopädagogik und Kynotherapie zur Unterstützung von Förderprogrammen	
4 Voraussetzungen kynopädagogischer Arbeit	41 - 48
I. Der Mensch	
II. Der Hund	
III. Das Team	
IV. Vorschriften, Verordnungen und Gesetze	
V. Planung, Organisation und Präsentation	

Inhalt

	<u>Seite</u>
5 Praxiskartei	49 - 61
Modulverzeichnis	
Modul 1: Basiswissen	
Modul 2: Annäherung	
Modul 3: Kennenlernspiele	
Modul 4: Interaktion	
Modul 5: Delegation	
Modul 6: Bewegungsparcours	
Modul 7: Tricks	
Modul 8: Zirkus	
6 Ausblick und Evaluation	62 - 66
I. Standardisierung der Kynopädagogik und Kynotherapie als anerkannte Zusatzqualifikation	
II. Evaluation kynopädagogischer und kynotherapeutischer Arbeit	
7 Anhang	67 - 81
<u>Kopiervorlagen</u>	
- Gesundheitszeugnis	
- Elterninformation	
- Der Körper des Hundes (mit Lösungen)	
- Zahnschema des Hundes (mit Lösungen)	
- Rollenkarten <i>Befindlichkeiten</i>	
- Folienvorlage <i>Körpersprache von Mensch und Hund</i>	
- Rollenkarten <i>Mimik</i>	
- Folienvorlage <i>Mimik von Mensch und Hund</i>	
- Rollenkarten <i>Kommunikation</i>	
- Rollenkarten <i>Der Hund als fühlendes Wesen</i>	
8 Dank	82
Praxiskartei	83 - 164

1 Vom Hundezirkus zum Konzept

Dieses Resümee der Arbeit mit dem Hundezirkus, besonders deren positiver Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung der teilnehmenden Kinder, wurde zur Geburtsstunde des Konzepts der KYNOPÄDAGOGIK. Aus den Erfahrungen mit dem Hundezirkus entwickelte ich gemeinsam mit Claudia Köse ein Konzept, das unsere Erkenntnisse systematisierte und lehrbar machte. Und schon bald fanden weitere Projekte mit Schülern verschiedener Schulformen und Institutionen statt. Gleichzeitig organisierten wir ab 2003, zusammen mit Beate Lambrecht, Fachtagungen unter dem Titel „PÄDAGOGEN AUF VIER PFOTEN“, um einerseits für mehr Akzeptanz für Hunde im Schulalltag zu werben und andererseits eine Plattform für den Erfahrungsaustausch zur hundgestützten Pädagogik zu bieten. Es folgten erste Kurse für Pädagogen und Therapeuten, die ihre Hunde am Arbeitsplatz als Co-Pädagogen, bzw. Co-Therapeuten einsetzen wollten.

Im Laufe der Jahre wurde der Wunsch nach einem Handbuch zur Kynopädagogik immer lauter und nun liegt mit „Co-Pädagoge Hund“ endlich eine Einführung in Theorie und Praxis der Kynopädagogik dank des Kohl-Verlages in gedruckter Form vor.

Viel Freude und Erfolg beim Einsatz des vorliegenden Ratgebers wünschen Ihnen der Kohl-Verlag und

Dr. Konstanze Jablonowski



Foto: Zimmermann, Kölnische Rundschau 12.06.2002

Zum Weiterlesen:

STRASSMANN, IRIS: Wenn Schule Spaß macht - Emils Hundezirkus. In: WUFF 6/03, S. 20f.

ETTEN, MANFRED: Pädagogen auf vier Pfoten. Kommt die Schule „auf den Hund“? In: WUFF 9/03, S. 58f.

I. DEFINITION DER KYNOPÄDAGOGIK/KYNOTHERAPIE

KYNOPÄDAGOGIK bezeichnet ein ganzheitliches, handlungsorientiertes und persönlichkeitsförderndes pädagogisches Konzept. Ihre didaktisch-methodische Konzeption macht die Kynopädagogik nicht nur lehrbar, sondern auch überprüfbar. Das Wort selbst leitet sich aus dem Griechischen her. Seine drei Bestandteile, kyon (Gen. kynos) „HUND“, pais (Gen. paidos) „KIND“ und agein „FÜHREN, LENKEN, LEITEN“, korrespondieren mit den drei Grundkomponenten des hier beschriebenen Konzepts.

KYNOPÄDAGOGIK steht für ZIELGERICHTETES ARBEITEN (agein) mit KINDERN (pais) unter interaktiver Beteiligung entsprechend ausgebildeter HUNDE (kyon), die die Kinder ein Stück weit in ihren Lernprozessen und ihrer Persönlichkeitsentwicklung begleiten.

Durch spielerische Interaktionen zwischen Kind und Hund, die auf respektvoll-achtsamer Wahrnehmung des Interaktionspartners Hund gründen, werden nicht nur sozioemotionale Kompetenzen, sondern auch die gesamte physische, psychische und mentale Entwicklung, also die gesamte Persönlichkeit der Kinder gefördert.

Ein KYNOPÄDAGOGE ist ein Lehrer oder (Sozial-)Pädagoge, der aufgrund seiner kynopädagogischen Ausbildung befähigt ist, seinen Hund für diese Arbeit auszubilden und ihn im Rahmen seiner pädagogischen Tätigkeit, sei es in der Schule oder in anderen pädagogischen Bereichen, einzusetzen. Ein Therapeut, der seinen Hund in entsprechender Weise in seine therapeutische Arbeit mit einbezieht, wird als KYNOTHERAPEUT bezeichnet.

Im folgenden Text wird stellvertretend für beide Gruppen, Kynopädagogen und Kynotherapeuten, der Einfachheit halber von Kynopädagogen gesprochen. Denn trotz unterschiedlicher Zielsetzungen gibt es dennoch grundlegende Übereinstimmungen, da die Arbeit beider Bereiche auf als Spiel verstandener interspezifischer Kommunikation basiert (vgl. Kap. 2 III., Auf der Grenze zwischen Pädagogik und Therapie).

1. Kommunikation als Spiel

Damit die von der Kynopädagogik intendierten Lerneffekte und die daraus resultierende Förderung der (Persönlichkeits-)Entwicklung der Kinder/Jugendlichen überhaupt stattfinden können, ist es von entscheidender Bedeutung, dass die Interaktionen zwischen Mensch und Hund von allen Beteiligten (einschließlich Hund) jederzeit als Spiel erlebt werden.

Spiel, das frei ist von Zweck und Zwang, stellt einen emotional positiv besetzten Gegenpol zum meist von Leistungsdruck und Erwartungen geprägten Alltag dar. Aber auch wer spielt unterwirft sich Regeln und Ritualen. Er tut es jedoch freiwillig, weil es ihm um die Sache selbst geht, weil ihm das Spiel, in unserem Fall die Interaktion mit den Hunden, Freude macht. Kommunikation, als Spiel verstanden, bietet Freiraum für individuelles Erleben und Handeln sowie den Anreiz, neue Wege zu gehen, dabei neue Fähigkeiten zu entdecken und so über sich hinauszuwachsen.

Kynopädagogik bedeutet also die konsequente Durchführung ganzheitlicher interspezifischer Kommunikation als INTERAKTIVES SPIEL zwischen Mensch und Hund.

Bei der interaktiven spielerischen Kommunikation geht es einerseits darum, über die Grenzen der eigenen Spezies hinweg Botschaften der jeweils anderen Spezies zu verstehen, und andererseits darum, eigene Botschaften so zu übermitteln, dass sie auch entschlüsselt werden können. Voraussetzung dafür, dass der Hund eine Vielzahl auch verbaler Botschaften zu decodieren lernt, ist die Bereitschaft von Seiten des Menschen, sich zunächst auf die „Sprache“



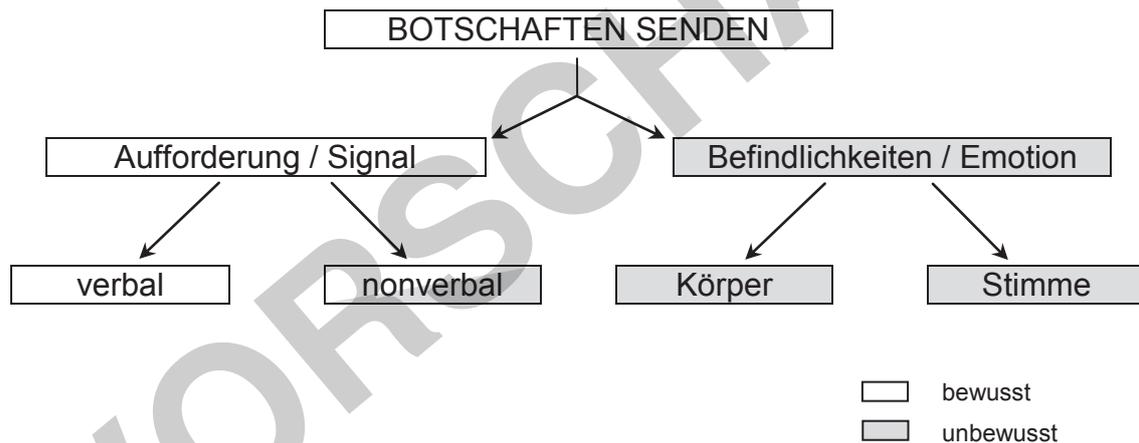
Foto: Süsner, Kölner Stadt-Anzeiger 03.11.2005

einzulassen, die beiden Spezies gemeinsam ist, die analoge Kommunikation mit Körper, Mimik und Gestik. Erst dann, wenn die Kinder gelernt haben, sich über körpersprachliche Signale verständlich zu machen und die Reaktionen ihrer vierbeinigen Spielpartner richtig zu deuten, werden Wortsignale hinzugenommen. Auf diese Weise lassen sich Misserfolge und Frust – für Kind und Hund – vermeiden.

2. Kommunikation auf der Basis von Achtsamkeit und Respekt

Menschen können – genau wie Hunde – nicht nicht kommunizieren, wie Watzlawick treffend formuliert hat. Das heißt, sie senden und empfangen ständig Botschaften, bewusst und unbewusst. Dieser Austausch von Botschaften spielt sich beim Menschen zum großen, wenn nicht zum größten Teil im Bereich des Unbewussten ab, zumal häufig nur die bewusst intendierten verbalen Botschaften als Nachrichtenübermittlung registriert werden.¹

Wie Schulz von Thun jedoch eindrücklich dargelegt hat, ist eine isolierte Übermittlung nur des intendierten verbalen Anteils so gut wie unmöglich.² Entsprechendes gilt auch für die Mensch und Hund gemeinsame „Sprache“, die analoge Kommunikation. Gleichzeitig mit der beabsichtigten Botschaft, z.B. einer Geste, kann in der Regel der Empfänger, sei er nun Mensch oder Hund, auch wahrnehmen, wie der Sender, Mensch oder Hund, sich gerade befindet.



Indem wir Kommunikation als Spiel begreifen, wird die richtig entschlüsselte Botschaft, ebenso wie die verständlich gesandte, zum freudigen Erlebnis. Deshalb lernen die Kinder zuerst einmal, Befindlichkeit und Kommunikationsmöglichkeit des Hundes wahrzunehmen, ehe sie ihm eigene Botschaften übermitteln. Gleichzeitig lernen sie, ihre eigene Befindlichkeit sowie ihre eigenen Gefühle und Wünsche bewusst wahrzunehmen und zu reflektieren, bevor sie diese an die Vierbeiner weitergeben. Für die Kinder ist es in der Regel ein spannendes Erlebnis, zu entdecken, welche Botschaften sie zusätzlich zu den bewusst formulierten verbalen Nachrichten, „so ganz nebenbei“ auch noch übermitteln.

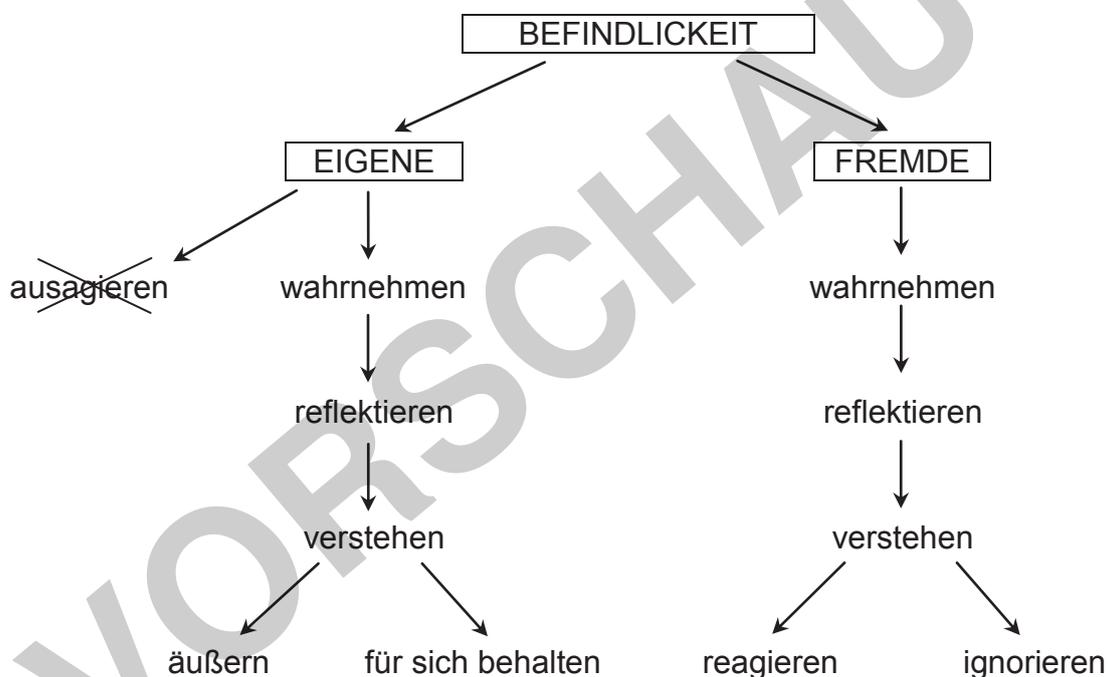
¹vgl. WATZLAWICK und BEAVEN 1969, passim

²vgl. SCHULZ VON THUN 2005, passim

2 Hunde als Pädagogen und Therapeuten auf vier Pfoten

Deshalb wird das Wahrnehmen von Befindlichkeiten und Emotionen – bei sich selbst und beim Gegenüber – in Rollenspielen geübt, ehe das neue Wissen in der realen Begegnung mit Hunden erprobt werden kann. Auf diese Weise führt der Kynopädagoge die Kinder in die Geheimnisse einer achtsam-respektvollen Kommunikation ein – zunächst in Hinblick auf die Verständigung zwischen den Spezies Mensch und Hund. Dabei haben die Autorinnen die Beobachtung gemacht, dass es Kinder in der Regel als leichter und spannender empfinden, sich in ein Wesen einer anderen Spezies (hier in einen Hund) hinein zu versetzen als in ihre Mitmenschen.

Dreh- und Angelpunkt ist in dieser Phase die Wahrnehmung von Befindlichkeiten:



Die Konzentration auf die Wahrnehmung von Befindlichkeiten, der eigenen und der des Gegenübers – sei es nun ein Vier- oder ein Zweibeiner – fördert eine realistische Selbstwahrnehmung bzw. Selbsteinschätzung und ebnet gleichzeitig den Weg für eine stimmige Kommunikation.