

II. **ESKALATIONSSTUFEN VON DER DROHUNG BIS ZUR UNGEHEMMTEN BESCHÄDIGUNG:**

(Feddersen-Petersen, D. (1999))

Stufe I: Drohungen ohne Körperkontakt

U.Stufe 1: Distanzdrohung (Fixieren, Zähneblecken, Maulaufreissen)

U.Stufe 2: Distanzunterschreitung mit gelegentlichem Körperkontakt (gehemmte Beisse-
rei, intentionales Beissen, Abwehrschnappen)

Stufe II: Drohungen mit Körperkontakt

U.Stufe 3: Drohungen mit Körperkontakt ohne Bewegungseinschränkung (Über-die-
Schnauze-Beissen oder Beissen mit ausgeprägter Hemmung, Ringkampf)

U.Stufe 4: Körperkontakt mit Einschränkung der Bewegungsfreiheit (Queraufreiten, Über-
dem-Gegner-Stehen, Runterdrücken, Schieben, Abwehr auf dem Rücken,
Abwehrstoßen)

Stufe III: Beschädigung

U.Stufe 5: Gehemmte Beschädigung (Anrempeln, Vorstoßen, Anspringen, gehemmt
Abwehrbeissen)

U.Stufe 6: UNGEHEMMTE BESCHÄDIGUNG – ERNSTKAMPF (WAR OF NERVES!).

III. AUSDRUCKSVERHALTEN

(modifiziert nach Ziemer, E. (1971), Feddersen-Petersen, D. (1992, 1994), Feddersen-Petersen, D. und Ohl, F. (1995), zusammengestellt von Rottenburg, S. (2000)

a) Soziale Annäherung

Fellwittern:	Die Haare oder Gegenstände, die in den Haaren festgeklebt sind, werden bei einem anderen Tier beschnuppert. Oft wird die Schnauze dabei ins Fell hineingesteckt. Vor allem werden die Rücken-, Hals- und Kopfhaare berochen.
Ins-Fell-Stoßen:	Das Tier stößt mit der Schnauze kurz in das Fell des Partners hinein. Die Stöße werden besonders gegen die Flanken und gegen Kopf und Hals gerichtet.
Vorlaufen:	Mit gehobenem Kopf und leicht federnden Schritten, manchmal auch mit leichtem Kopfschleudern, läuft das Tier in einer bestimmten Richtung vor einem oder mehreren Tieren des Rudels weg.
Schnauzenkontakt:	Die Tiere beriechen sich gegenseitig in der Schnauzengegend.
Fellbeißen:	Das Tier beißt in das Fell eines anderen Tieres hinein.
Fell-Lecken:	Das Tier leckt dem Partner besonders am Kopf und am Rücken das Fell.
Beknabbern:	Das Fell eines Partners wird besonders am Kopf und am Hals mit den Incisivi beknabbert.
Analwittern:	Ein Tier beriecht, in seltenen Fällen beleckt es die Analgegend eines anderen Tieres.
Violwittern:	Die Oberseite der Schwanzwurzel wird berochen, evtl. auch mit den Incisivi beknabbert.
Folgen:	Ein oder mehrere Tiere laufen einem oder mehreren Tieren nach.
Sich-Aneinanderreiben:	Zwei Tiere reiben ihre Flanken meist in einer Antiparallel-Stellung kurz gegeneinander.
Drängeln:	Die Tiere laufen eng beieinander her. Es kommt immer wieder zu körperlichem Kontakt zwischen den Tieren.
Freundliches	Die Tiere laufen mit hochgestellten Beinen und federnden Schritten unter.
Umeinanderlaufen:	häufigen Sozialkontakten umeinander herum. Die Schwänze werden in einem leichten Bogen nach oben gehalten und wedeln heftig. Die Köpfe sind gehoben. Die Ohren sind nach hinten gelegt. Viele Tiere winseln.
Schnauzenlecken:	Die Schnauze, und manchmal das ganze Gesicht, eines Partners wird beleckt.
Eigene Schnauze lecken:	Das Tier leckt aus einiger Entfernung auf den Partner gerichtet die eigene Schnauze.
Schnauzenstoßen nach Schenkel (1947):	Im Zusammenhang mit dem Schnauzenlecken wird oft bei einer Intensitätssteigerung auch die Schnauze sanft bis kräftig gegen die Lippenpartie des Partners gestoßen.
Freundlich-demütiges Umeinanderlaufen:	Ein oder mehrere Tiere laufen mit eingeknickten Beinen und heftig wedelnden Schwänzen winselnd und drängend um ein oder mehrere meist ranghohe Tiere und versuchen ihnen das Gesicht zu lecken (entspricht SCHENKELS (1947) Aktiver Unterwerfung).
Freundliche Annäherung nach UMLAUF (1993):	Ein Tier nähert sich einem anderen, bzw. läuft an einem anderen Tier vorbei, blickt es dabei an und wedelt leicht.

b) Passive Demut

Auf-den-Rücken-Rollen:	Das Tier wirft oder legt sich auf den Rücken. Die Hinterbeine werden leicht gespreizt. Der Schwanz ist meist zwischen den Beinen eingezogen, der Kopf kann gehoben und nach vorne auf den Boden gestreckt werden, so dass die Halspartie freiliegt.
Passive Unterwerfung:	Neben dem von SCHENKEL (1947) beschriebenen Ausdrucksverhalten der passiven Unterwerfung dürfte auch das Kopfwegdrehen in rangunterlegener Haltung als eine Form der passiven Unterwerfung im Stehen gelten.

c) Agonistik

Freies aggressives Verhalten:

Beißschütteln:	Nachdem das Tier sich im Fell des Gegners festgebissen hat, wird der Kopf kräftig hin und her gerissen.
Angriff:	Mit leicht gesenktem und weit nach vorn und gerade gehaltenem Kopf läuft der Aggressor mit etwas eingeknickten Beinen auf den Gegner zu und springt ihn an.
Ernstkampf:	Zwei Tiere versuchen mit großer Intensität, sich gegenseitig möglichst schwere Wunden zuzufügen. Die Bisse werden vor allem gegen Kopf, Schnauze und Hals des Gegners gerichtet. Die Tiere beißen sich im Fell des Gegners fest. Intensives Beißschütteln.
Verfolgen:	Ein fliehendes Tier wird verfolgt und im Laufen gebissen.
Über-den-Rücken-Beißen:	Beim Verfolgen versucht der Verfolger das geduckt fliehende Tier quer auf den Rücken zu beißen.

Gehemmt aggressives Verhalten:

Überfall:	Der Überfall unterscheidet sich vom Angriff, indem hier der Kopf und der Schwanz höher gehalten werden, die Beine sind nicht eingeknickt, sondern steif (Imponierhaltung). Der Überfall erfolgt in Galoppsprüngen, oft aus einer Lauerstellung heraus und nach einer Überfalldrohung.
Beißerei:	Die Tiere richten knurrend und zähnebleckend kurze Bisse gegeneinander. Meist wird nur in die Luft gebissen, seltener kurz und ohne Kraft in Fell des Gegners.
Ringkampf:	Eine besondere Form der Beißerei. Die Tiere heben eine oder beide Vorderpfoten und stellen diese gegen den Gegner. Gleichzeitig stemmen sie die Hinterbeine nach hinten, so dass sie vorne hochgehen und so für kurze Zeit beide auf den Hinterbeinen stehend die Beißerei fortführen.
Quer-Aufreiten:	Der Angreifer legt seine Vorderbeine quer vor der Seite oder schräg von hinten auf den Rücken des Gegners, droht oder richtet durch Vorstoßen des Kopfes Bisse gegen dessen Nacken.
Runterdrücken:	Das Tier legt sich oder stemmt die Vorderbeine auf seinen unter ihm liegenden Gegner und drückt ihn so mit seinem Körpergewicht nach unten.
Schieben:	Mit gesenkt gehaltenem Kopf schiebt der Hund sich breitseitig gegen seinen Gegner, drückt ihn auf diese Weise evtl. in eine Ecke und sucht jetzt durch plötzliches Zubeißen, besonders an Hals und Brust, oder durch ein schnelles Herumspringen, den Gegner an Flanken oder

Anrenmpeln (nach EISFELD 1966):	der Angreifer schleudert durch eine heftige Drehung seinen Hinterkörper gegen den Gegner.
Umstellen des Gegners:	Mehrere Tiere bilden einen Kreis oder, wenn der Gegner sich in eine Ecke zurückgezogen hat, einen Halbkreis um den Gegner, der sich durch Abwehrbeißen, -stoßen und -drehen heftig verteidigt.
Über die Schnauze beißen:	Die Schnauze des Partners wird von unten, von der Seite oder von oben quer ins Maul genommen. Alle Intensitätsstufen des Voll-Zähnebleckens können dabei gezeigt werden. Das Beißen ist fast immer von einem Knurr-Fauchen oder von einem Winseln begleitet. Deutliche Beißhemmung.
Anspringen:	Das Tier stößt mit hoch erhobenem Kopf mit einem Sprung gegen ein meist sich auf den Rücken werfendes oder auf dem Rücken liegendes Tier und beißt es quer über den Hals oder Nacken oder droht durch querstehen.
Vorstoßen:	Das Tier stößt mit gesenktem und nach vorn gerichtetem Kopf blitzartig und zielgerichtet mit dem Kopf oder durch einen Sprung mit dem ganzen Körper gegen den Partner. Es beißt mehr oder weniger fest zu. Dann zieht es sich sofort wieder zurück.
Vorderbeinstoßen:	Das Tier galoppiert in steifen kurzen Sprüngen auf sein Angriffsziel zu. Kurz vor dem Gegner bleibt es stehen, hebt die Vorderpfote hoch und stößt mit diesen gleichzeitig und mit großer Kraft zur Erde. Das Stoßen wiederholt sich schnell hintereinander, dann zieht sich das Tier zurück, und es erfolgt evtl. ein neuer Angriff. Alle Ausdrucksstrukturen sind auf das Angriffsziel gerichtet. Der Kopf wird hoch, der Schwanz in einem Bogen nach oben gehalten. Die Rückenhaare können gestäubt sein.

Offensives Drohverhalten:

Beißdrohstellung nach SCHENKEL (1947):	Das Körpergewicht liegt hauptsächlich auf den Vorderbeinen. Der Kopf ist entweder nach vorne gezogen (Angriffstendenz) oder hochgezogen (Imponiertendenz). Der Rücken ist gerade. Der Schwanz steht waagrecht nach hinten (Angriffstendenz) oder in einem Bogen nach oben (Imponiertendenz). Die Beine sind entweder leicht eingeknickt (Angriffstendenz) oder steif und gerade (Imponiertendenz). Die Rückenhaare können bei starker Angriffstendenz gestäubt sein. Die stärkste Ausdrucksleistung liegt im Gesicht: Vorn-Zähneblecken, der starre, auf den Gegner gerichtete Blick, die gerunzelte Stirn. Der optische Ausdruck kann, muss aber nicht, durch ein tiefes Knurren oder Fauchen ergänzt sein.
Über-dem-Gegner-Stehen:	Der Hund steht parallel, anti-parallel oder quer über seinem liegendem Gegner. Intensives Zähneblecken und Knurren.
Überfalldrohung nach SCHENKEL (1947):	Ohne Zähneblecken, aber den Gegner genau fixierend, knickt das Tier alle Beine leicht bis so stark ein, dass er fast zum Liegen kommt. Der Abstand zum Gegner kann groß sein (bis zu 30 cm).
Anschleichen:	In der Haltung und in der Mimik der Überfalldrohung nähert sich das Tier seinem Gegner langsam und mit eingeknickten Beinen.

Defensives Drohverhalten:

Abwehdrohen nach SCHENKEL (1947):	Das Abwehdrohen kann je nach Intensität und sozialer Situation in seiner Ausdrucksform sehr fein differenziert werden. Die Ausdruckselemente des Abwehdrohens liegen hauptsächlich im Gesicht und in der Lautgebung, während das Tier ansonsten eine eher undifferenzierte defensive Körperhaltung einnimmt. Vor allem die verschiedenen Formen des Zähnebleckens und des Nasenrückenrunzelns sind charakteristische Ausdruckselemente. Bei der intensitätsschwächsten Form des Abwehdrohens ist nur der Nasenrücken gerunzelt. Mit zunehmender Bedrohung und Abwehrbereitschaft werden die Mundwinkel nach hinten gezogen und die Zähne gebleckt. Stark sozial- und/oder umwelunsichere Tiere zeigen als die intensivste Form von Abwehdrohen das Maulaufreißen. Bei sozial- und umweltsicheren Tieren dagegen beobachtet man bei zunehmender Abwehrbereitschaft ein immer ausgeprägtes Vorn- Zähneblecken, die Ohren stehen nach vorne gerichtet, die Rückenhaare sind gestäubt. Die intensitätsschwächeren Formen des reinen Abwehdrohens sind lautlos. Die intensiveren Formen von Abwehdrohen werden durch eine Lautgebung untermalt: Beim sehr selten zu beobachtenden Maulaufreißen kann man ein leises Fauchen bis zu einem Schrei-Fauchen hören. Selbstsichere Tiere, die abwehrbereit ein Vorn-Zähneblecken zeigen, können Knurren oder Knurr-Fauchen zeigen.
Abwehrschnappen:	Das angegriffene Tier richtet alle schnellen Bisse in die Luft gegen seinen Gegner. Die defensive Körperhaltung und Drohmimik werden beibehalten. Noch besteht eine deutliche Beißhemmung.
Gebissklappern nach EISFELD (1966):	Wie beim Abwehrschnappen werden mehrmals schnelle Beißbewegungen gegen den Gegner gerichtet. Dabei schlagen die Zähne jedesmal mit einem lauten Geräusch zusammen.
Abwehrbeißen:	Das Tier richtet in defensiver Haltung durch kurze Vorstöße Bisse besonders gegen den seitlichen und oberen Teil des Nackens und oft auch gegen das Ohr des Gegners.
Abwehrstoßen:	Im Zusammenhang mit dem Abwehrschnappen und -beißen kann das angegriffene Tier schnell auf einen der Angreifer zuspringen um sich sofort wieder zurückzuziehen.
Abwehrkreisel:	Wenn das Tier von seinen Gegnern umstellt ist und diese durch schnelle Vorstöße, besonders gegen den hinteren Teil seines Körpers, kräftige Bisse richten, dreht es sich immer wieder im Kreis, um abwehrende Bisse gegen die hinter ihm stehenden Tiere zu richten.
Abwehr auf dem Rücken nach EISFELD (1966).	Ein oder mehrere Tiere stehen über einem auf dem Rücken liegenden Tier. Sie beißen es in Hals, Brust und Genitalbereich. Das liegende Tier verteidigt sich durch Pfotenstemmen, Strampeln, Drohen und gelegentliche Schnappbewegungen.
Vorne-Niedergehen:	Der Vorderkörper wird nach unten gedrückt. Die Vorderbeine sind nach vorne gestreckt. Der Kopf ist gehoben. Das Tier blickt seinen Gegner an.
Hinterteil-Zukehren nach EISFELD (1966):	Das Tier dreht seinen Hinterkörper immer in Richtung gegen den (die) Angreifer.
Abwehr mit gekrümmtem Hals:	Das Tier dreht den Hinterkörper gegen den Gegner. Der Rücken ist nach oben gekrümmt. Gleichzeitig wird der gesenkte Hals zur Seite gedreht, so dass er völlig ungedeckt ist.

Fluchtverhalten:

Flucht:	Das Tier rennt, wenn möglich solange es gejagt wird, vor seinem/n Angreifer/n weg.
Verstecken nach UMLAUF (1993):	Anstatt des Weglaufens wird eine im Zwinger vorhandene Hütte aufgesucht, um sich dort flach auf den Boden zu legen.
Abstandhalten:	Ein Tier hält zu einem oder mehreren oder allen Tieren der Gruppe einen Abstand, der größer ist als der normale Individualabstand. Dazu zählt nach UMLAUF (1993) z. B. auch das Freimachen von Liegeplätzen.

d) Imponierverhalten

Demonstrieren:	Zwei Tiere stehen sich entweder frontal gegenüber oder sie stehen parallel oder antiparallel nebeneinander, oder ein Tier steht quer vor seinem Gegner, oder sie gehen oder sie laufen eng umeinander. Dies geschieht in typischer Imponierhaltung.
Imponierschieben:	Ein rangüberlegenes Tier stellt sich in Imponierhaltung quer oder parallel zu seinem Gegner auf und schiebt dann mit der Breitseite in Richtung auf den Gegner, meist ohne, oder nur leicht, mit ihm in Berührung kommend.
Abdrängeln:	Ein Tier hindert ein anderes Tier am Weiterlaufen entweder durch eine Drohung, oder es stellt sich in den Weg oder es läuft neben oder hinter dem Gegner in Imponierhaltung.
Imponierscharren:	Das Tier scharrt mit einer Vorderpfote oder alternierend oder es spritzschaufelt mit allen vier Pfoten lose Erde nach hinten. Dabei sind die Ausdrucksstrukturen auf den Gegner gerichtet (aggressives Scharren). Zusätzlich Imponierhaltung.
Halsdarbieten:	Das ranghöhere Tier steht parallel zu seinem Gegner. Der Kopf des unterlegenen Tieres befindet sich auf der Höhe der Hals-Schulterpartie des überlegenen Tieres. Dieser kann seinen Kopf leicht gehoben (Imponiertendenz) bis tief gesenkt halten, wobei er in beibehaltener Imponierhaltung (Schwanz hoch, Ohren nach vorne, Beine gerade) jetzt den Hals streckt und den Kopf leicht zur Seite dreht.
Imponierjagen:	Das Tier verfolgt seinen fliehenden Gegner ganz dicht im schnellen Galopp. Dabei werden die Galopp-Phasen der beiden Tiere oft nahezu synchron gesprungen, so dass es den Eindruck erweckt, es komme nicht auf das Einholen des Gegners an.
Imponiertragen:	Mit einem Futterstück, manchmal auch mit einem Ersatzobjekt (Holzstück) im Maul läuft das Tier steifbeinig in Imponierhaltung mit gehobenem Kopf und mit nach oben gebogenem Schwanz vor seinem Partner, schiebt sich evtl. gegen ihn und dreht immer den Kopf weg, wenn der Partner nach dem Futterstück greift.

e) Spielverhalten

Spielbewegungen

Hopsen:	Das Tier springt 1 - 5 mal hintereinander steifbeinig und fast senkrecht hoch. Dabei verlassen alle vier Beine nahezu gleichzeitig den Boden.
Vorne-Hochschleudern:	Im Lauf wirft das Tier Vorderkörper und Kopf hoch, so dass es ein paar Schritte nur auf den Hinterbeinen läuft.
Vorne-Hochspringen:	Aus dem Stehen springt der Hund mit den Vorderbeinen hoch.
Im-Kreis-Springen:	Das Tier springt immer wieder auf der Stelle hoch. Im Sprung dreht sich der Vorderkörper nach hinten, wobei sich der Hinterkörper in einer schleudernden Bewegung mitdreht. Manchmal versucht es, sich in den eigenen Schwanz zu beißen.
Kopfschleudern nach TEMBROCK (1958):	Der Kopf wird mit großer Amplitude locker hin und her geworfen oder plötzlich ruckartig zur Seite geworfen.
Kopf-Hochwerfen nach TEMBROCK (1958):	Der Kopf wird im Laufen in einem Bogen hoch und nach hinten geworfen.
Spiel-Vorderbeinstoßen:	Die spielerische Form unterscheidet sich vor allem vom zweckgebundenen Vorderbeinstoßen durch das Spielgesicht, dem nach hinten geworfenen Kopf und durch das häufige Kopfschleudern.
Plötzliches Losrennen:	Mit schräg nach oben gehobenem Kopf rennt das Tier plötzlich los.

Initialspiele

Spiel-Vorne-Niedergehen:	Diese Spielaufforderung unterscheidet sich vom Vorne-Niedergehen des gejagten Tieres durch die weit auseinandergespreizten Vorderbeine, das meist tiefere Niedergehen des Vorderkörpers, den etwas stärker gehobenen Kopf und den nicht ganz eingekniffenen Schwanz. Die Vorderbeine machen kurze, hoppersende Bewegungen, gleichzeitig wird der Kopf ruckartig von einer Seite zur anderen geworfen.
Aufforderungslaufen nach TEMBROCK (1958):	Aus dem Vorne-Niedergehen vor dem Partner kann sich der Aufforderungslauf entwickeln. Das Tier geht vorne herunter, springt mit den Vorderbeinen hoch, dreht sich etwas, geht vorne nieder, usw.
Spielerische Annäherung:	Beim Laufen im langsamen Trab verlagert das Tier durch pendelnde Bewegungen das Körpergewicht abwechselnd auf eines der beiden Vorderbeine. Das freie Bein wird dabei schräg zur Seite und etwas steif hochgehoben. Kopfpendeln und schräger Blick auf den Partner.
Kurze unvollständige und zwecklose Scharr	oder Schaufelbewegungen.
Spielerisches Hinwerfen nach TEMBROCK (1958):	Das Tier rollt sich vor dem Partner schräg nach vorne über, so dass es auf den Rücken oder in eine Seitenlage zu liegen kommt, den Kopf gegen den Partner gerichtet. Der Unterkiefer kann sowohl nach oben als auch durch eine Halsdrehung nach unten zeigen.

Spielerisches Über-den-Rücken-Beißen:	Das Tier läuft plötzlich auf den Partner zu und beißt ihn quer über den Rücken.
Spielerisches Vorstoßen:	Plötzlich und für den Partner unerwartet beißt oder stößt ein Tier die Schnauze in die Flanken oder in den Bauch des Partners. Dann springt er sofort wieder zurück oder rennt weg.
Spielscharren oder Schaufeln nach TEMBROCK (1958):	Kurze unvollständige und zwecklose Schar- oder Schaufelbewegungen.

Kontaktspiele

Spielbeißen:	Charakteristisch für diese Spielbisse ist, dass das Maul weit aufgerissen ist, dass sie ohne Drohmimik ausgeführt werden, meist lautlos sind und eine starke Beißhemmung aufweisen.
Heben des Kopfes nach TEMBROCK (1958):	Plötzlich heben die Partner in der Frontalstellung ruckartig den Kopf, das Maul wird aufgerissen.
Heben der Vorderpfote nach TEMBROCK (1958):	Das eine Tier sucht, seinen Spielpartner in die Brust oder in den Hals zu beißen. Dieser wehrt ab durch eine Abdrehung des Kopfes. Gleichzeitig hebt er eine Vorderpfote und versucht, diese seinem Gegner über die Schulter zu legen. Dadurch kann er ihn wegschieben
Unten-herum-Beißen nach TEMBROCK (1958):	Der Hund läuft auf den Partner zu und versucht, ihn aus einer Parallelstellung oder Frontalstellung unten herum in die Brust zu beißen.
Hochspringen:	Der Partner springt, wenn er an der Brust oder auch an anderen Stellen des Vorderkörpers gebissen wird, mit dem Vorderkörper hoch und dreht sich aus dem Biß heraus.
Umklammern:	Beim Hochspringen wird versucht, die Vorderbeine um den Hals oder auf die Schultern des Partners zu legen.
Spielerisches Niederdrücken nach TEMBROCK (1958):	Durch Umklammern oder Heben der Vorderpfoten oder durch einen Nackenbiß versucht das Tier, seinen Partner nach unten zu drücken.
Aufreiten:	Das Tier springt mit den Vorderbeinen quer oder schräg von hinten auf den Rücken des Partners, Kopfschleudern.
Abwehr auf dem Rücken:	Das Tier liegt auf dem Rücken. Ein oder mehrere Partner beißen es in die Brust, den Hals oder in die Genitalgegend. Das Tier reagiert mit Stemmschieben (nach TEMBROCK 1958), Stemmbeißen oder Treteln.
Spielerisches Schieben:	Wie aggressives Schieben nur mit Spielgesicht, Spielbewegungen und Beißhemmung.
Spielerisches Hinterteilzudrehen:	Das Tier verteidigt ein Spielobjekt dadurch, daß es seinem Spielpartner das Hinterteil zudreht.
"King of the castle" nach DARLING (1937)	Ein Tier springt hoch auf einen der erhöhten Gegenstände und verteidigt durch spielerische Schnappbewegungen, Kopfstoßen, spielerisches Schieben und Beißen seinen Platz.

Rennspiele

Hoppelgalopp:	Viele Rennspielformen zeichnen sich durch ihren Bewegungsluxus aus. Die Hinterbeine stoßen den Körper nicht nur schräg nach vorne, sondern vor allem auch nach schräg oben. Die Vorderbeine werden nicht nur weich und fließend, sondern hart und steif auf den Untergrund aufgesetzt. Zwischendurch werden "unnötige" Sprünge und Spielbewegungen ausgeführt.
Folgelauf nach Tembrock (1958):	Der fliehende Partner wird verfolgt. Je höher die Geschwindigkeit des gejagten Tieres ist, desto regulärer ist der Galopp der jagenden Tiere.
Spielerisches Rückenbeißen:	Der Verfolger versucht, das wegrennende Tier einzuholen und ihm quer über den Rücken zu beißen.
Zick-Zack-Galopp:	Das fliehende, meist hoppelgaloppierende Tier ändert sich plötzlich die Richtung um etwa 25°. Je näher die Verfolger sind, desto häufiger wird die Richtung gewechselt.
Rennen:	Das Tier rennt mit größter Geschwindigkeit durch das Rudel und in die Nähe des Rudels. Andere Tiere rennen nach, doch ist die Geschwindigkeit und Beweglichkeit des ersten Tieres so groß, daß sie nicht mitkommen, Abkürzungen machen und dann in großen Sprüngen von dem rennenden Tier übersprungen werden können.
Überspringen nach TEMBROCK (1958):	Während des Rennens werden auch ganz kleine Hindernisse sowie Partner oder eine ganze Gruppe von Tieren unnötig übersprungen.
Prallsprung nach TEMBROCK (1958):	Das Tier springt an einer Wand, einem Baum o. ä. hoch, dreht sich am höchsten Punkt und stößt sich mit den Hinterbeinen wieder schräg nach unten ab.

Pudeltypische Spielsignale

Trampeln nach FEDDERSEN-PETERSEN (1992):	Mit den Vorderbeinen.
Bellen nach FEDDERSEN-PETERSEN (1992):	Relativ stereotyp bellen sich die Tiere gegenseitig an, zeigen dabei immer wieder Spielbewegungen.

f) Sexualverhalten

Präsentieren nach FEDDERSEN-PETERSEN (1994):	Fähe legt den Schwanz zur Seite und bleibt stehen, duldet Anogenitalkontrolle und Lecken des Rüden.
Herandrängen nach FEDDERSEN-PETERSEN (1994):	Fähe legt den Schwanz zur Seite, duldet Anogenitalkontrolle bzw. fordert sie heraus durch Herandrängen ihres Hinterteils an den Rüden.
Paarungsaufforderung nach FEDDERSEN-PETERSEN (1994):	Aufreitversuche, Hinterteil der Fähe wird an den Körper des Rüden gepresst. Bewegungen können dabei luxurierend sein, Spielcharakter haben.
Kopulation:	M W; Aufreiten (M), Heranziehen (M), Friktionsbewegungen (M), Abrollen (W), Hängen (M , W)
Folgelaufen:	Der Rüde läuft in einem Abstand von 0,5 – 3 m hinter dem Weibchen her. Alle Ausdrucksstrukturen sind auf die Genitalregion des Weibchens gerichtet.
Knabbern:	Der Rüde schlägt in schneller Form die Incisivi aufeinander beim Beriechen von Urin oder dem Genitalbereich eines läufigen Weibchens.