

Inleiding

Puzzelkleden ontwerpen, maken en dan door mijn eigen honden laten testen maakt mij ontzettend blij. Omdat ik als echte hondenliefhebster het welzijn van alle honden hoog in het vaandel heb staan, heb ik besloten om mijn hobby 'zelf puzzelkleden maken' te gaan delen met zo veel mogelijk mensen.

Wat is een puzzelkleed?

Een puzzelkleed, ook weleens snuffelkleed genoemd, is een soort activiteitskleed waarbij een hond gestimuleerd wordt om zijn neus en hersenen te gebruiken. Op een puzzelkleed zijn spelonderdelen gemaakt met diverse verstoppiekjes om hondenkoekjes en andere objecten in, onder of tussen iets te stoppen. Een hond moet echt even puzzelen hoe hij deze traktaties kan bemachtigen.



Moeilijkheidsgraad

Al mijn puzzelkleden zijn zo gemaakt dat er gevarieerd kan worden in moeilijkheidsgraad, zodat het voor iedere hond steeds weer een spannend spel en leuke uitdaging blijft. Zijn begeleider kan de moeilijkheidsgraad zelf aanpassen, van makkelijk naar steeds moeilijker, door het toevoegen of weglaten van simpele objecten of handelingen.

Voordelen

Een puzzelkleed is een hondenspel dat hond en begeleider samen spelen (onder toezicht van zijn begeleider). De voordelen van een puzzelkleed zijn:

- Het is een leuk uitdagend spel voor jonge en oude honden, voor kleine en grote honden.
- Het is ook geschikt voor een geblesseerde of revaliderende hond.
- Het stimuleert de werking van hondenneus en –hersenen.
- Het stimuleert het probleemoplossend vermogen van de hond.
- Het spel is inspannend en maakt een hond moe.
- Het stimuleert zelfbeheersing en concentratie bij de hond.
- Het geeft afleiding, ook in spannende situaties.
- Het versterkt de band tussen hond en begeleider.
- Het creatief vermogen van de begeleider wordt ook bevorderd omdat hij/zij steeds weer geprikkeld wordt om andere spelopties te bedenken.
- Het geeft de begeleider de tijd om goed naar het gedrag van zijn hond te kijken.
- Het enthousiasme van de hond geeft zijn begeleider ook plezier en vrolijkheid.
- Een zelf gemaakt puzzelkleed waar met veel plezier mee gespeeld wordt geeft meer voldoening dan een gekocht spel.
- Het is een spel dat zowel binnen als buiten gespeeld kan worden, dus een ideaal spel voor slecht weer.
- Het voorbereiden en spelen van dit spel kost niet veel tijd.
- Door regelmatig samen spelen zal de hond meer naar zijn begeleider willen luisteren en samenwerken.
- Samen quality time hebben, vooral belangrijk als er meerdere honden in huis zijn.

Leesbaarheid

Om de geschreven tekst duidelijk leesbaar te maken heb ik ervoor gekozen om alleen de woorden 'hij', 'hem' en 'zijn' te gebruiken i.p.v. ook nog de woorden 'zij' en 'haar' toe te voegen. Met deze 'mannelijke' omschrijving wordt zowel een reu als teef bedoeld. Ook wordt er in de tekst alleen het woord 'begeleider' gebruikt. Hiermee bedoel ik zijn baas en iedereen die het spel met de hond speelt.

Opbouw van het spel algemeen

Beschrijving en foto's

Bekijk voor je begint met puzzelen met jouw hond altijd even goed naar de beschrijving voordat je samen het spel gaat spelen. Doe dit op een moment dat jouw hond nog niet in de buurt is. Een hond die een puzzelkleed een geweldig hondenspel vindt, vindt het vaak heel lastig om een tijdje te moeten wachten voordat hij samen met jou mag gaan puzzelen. Dus zorg voor een goede voorbereiding.

Een puzzelkleed is een 'activiteitskleed' waarbij een hond gestimuleerd wordt om zijn neus en hersenen te gebruiken door op zoek te gaan naar de diverse verstopplekjes. Begin heel makkelijk en laat je hond zien wat je doet, want behaald succes smaakt naar meer. Begin super makkelijk en bouw daarna de moeilijkheidsgraad heel langzaam op. Oefen eerst alle spelonderdelen apart. Wanneer alle onderdelen los geoefend zijn geweest kan het puzzelkleed gespeeld worden met diverse spelonderdelen tegelijkertijd. Leuk hersenwerk voor de hond, maar ook voor de begeleider om steeds weer andere spelcombinaties te verzinnen en te maken. Dus dubbel zo veel lol voor beiden!

De opbouw

Kortste weg

Begin eerst heel makkelijk en laat jouw hond zien wat je doet. Vaak denken wij mensen dat een hond iets direct snapt, maar in de praktijk valt dit vaak tegen. Honden kiezen bijna altijd de kortste weg en dat betekent meestal dat ze proberen met (grof) geweld een lap stof, zakje, etc. van het kleed af te trekken om bij het snoepje te kunnen komen. Wanneer dit niet lukt en hij aangemoedigd wordt om het op een andere manier te proberen beginnen zijn hersenen te werken. Geef de hond de tijd om zelf dingen te ontdekken en op te lossen. Vaak willen wij onze hond te snel helpen. Dit is vanuit onze gedachte gezien goed bedoeld, maar is meestal niet echt stimulerend en werkt vaak demotiverend voor de hond. Aanmoedigingen helpen hem wel. Dit kan op diverse manieren. Bij de ene hond helpt het als je tegen hem praat, bij de ander werkt dit niet. Even een handgebaar, met je hand of vinger op een spelonderdeel tikken of aanwijzen kan al een stimulans zijn om hem op een andere manier te laten nadenken. Vaak is samen op de grond zitten en actief meekijken, even oogcontact, al stimulerend genoeg voor veel honden om het spelonderdeel op te lossen. Zorg in ieder geval voor verschillende lekkere en aantrekkelijke snoepjes of een favoriet speeltje.

Basisstappen en succes

Begin super makkelijk en bouw daarna de moeilijkheidsgraad heel langzaam op. Een hond die veel ervaring heeft opgedaan met puzzelen zal veel vlugger door de basisstappen heen gaan of misschien wel een paar basisstappen over kunnen slaan. Kijk goed naar wat jouw hond nodig heeft aan basisstappen en begeleiding. Puzzelen moet leuk en ontspannend zijn zonder dat een hond gefrustreerd of gestrest raakt. Zorg voor succes door ieder spelonderdeel apart aan te bieden in kleine stapjes, want behaald succes smaakt naar meer gezellig samen puzzelen.

Type hond

Kijk even goed naar het uiterlijk en karakter van jouw hond. Honden met een korte brede neus zullen anders (moeten) puzzelen dan een hond met een lange smalle neus. Een hond met een lange smalle neus zal makkelijker een plat liggend zakje kunnen openen en zijn neus verder in dit zakje kunnen steken dan een hond met korte brede neus. In dat geval is het heel verstandig om het spelonderdeel even aan te passen om frustratie bij de hond te voorkomen. Door bijvoorbeeld een schoon opgerold vaatdoekje onder in het zakje te leggen gaat de zakopening vanzelf open staan en wordt de zakinhoud verkleind waardoor de hond wel het snoepje kan bemachtigen.

Ook het karakter van de hond bepaalt de keuze van een puzzelkleed en hoe het beste een spelonderdeel aangeboden en opgebouwd kan worden. Heb je een hond die razendsnel is, een doorzetter met sloopgedrag, dan puzzel je op een andere manier dan met een hond die voorzichtig en terughoudend is.

Ook is er een verschil in begeleiding van een hond die extreem gek is op alles wat maar een beetje eetbaar is of een hond die niks om snoepjes geeft. Hersenwerken met een hond vereist dat je als begeleider goed observeert, nadenkt en creatief op zoek wilt gaan naar oplossingen.

Kijk tijdens het puzzelen hoe snel de hond moe wordt. De tijd dat een hond zich goed kan concentreren is voor iedere hond anders. Deze concentratietijd kan per keer verschillen door verschillende oorzaken. Begint de hond volledig fit aan het hersenwerk of is hij al een beetje moe omdat hij er al een lange dag op heeft zitten. Heeft hij net lopen rennen en spelen, of voelt hij zich niet helemaal lekker. Moet hij dadelijk uitgelaten worden of heeft hij veel honger en krijgt hij zo zijn eten. Dan is dat vaak niet het juiste moment om te gaan puzzelen. Ook de leeftijd van de hond en diverse geluiden en andere prikkels in de omgeving kunnen een (grote) invloed hebben op zijn concentratievermogen. Een pup zal zich minder lang kunnen concentreren en is sneller afgeleid dan een volwassen hond. In de loop der tijd kan het concentratievermogen door training en veel hersenwerk wel opgebouwd worden. Probeer te ontdekken welk moment van de dag het beste tijdstip is voor jou en jouw hond om samen spelletjes te doen.

Leeftijd van de hond

Met iedere hond, jong of oud, kun je puzzelen, maar ieder op zijn eigen niveau. Een hele jonge pup doet de hele dag heel veel nieuwe indrukken op. Zo'n jonge pup zet zijn hersenen en neus al de hele dag aan het werk door zijn nieuwe omgeving met allerlei verschillende mensen, dieren, objecten, verkeer, etc. te onderzoeken. Het aanbieden van een puzzelkleed op hele jonge leeftijd heeft dan ook nog geen toegevoegde waarde. Op deze leeftijd heeft hij ook veel slaap nodig om alle indrukken te verwerken en natuurlijk te groeien.

Zodra de pup wat ouder is kan een puzzelkleed geïntroduceerd worden. Start met puzzelen vanaf een leeftijd van ca. 5 maanden. Puzzel niet iedere dag maar om de dag. Zeker niet vaker. Oefen ook maar maximaal 5 minuten per keer, 1 keer per dag. Hersenwerk is ontzettend vermoeiend en aangezien de pup nog steeds allerlei andere dingen aan het ontdekken is in het normale dagelijkse leven worden al zijn zintuigen nog dagelijks ruimschoots geactiveerd.

Bied de eerste keren een puzzelkleed aan zonder voertjes. Laat de pup dit op zijn eigen manier en op zijn eigen tempo besnuffelen. Later kunnen wat voertjes op het puzzelkleed gestrooid worden tussen de verschillende spelonderdelen. Overvraag een pup nooit. Een super simpel zoekspelletje is voor een pup meer dan voldoende. Raakt een pup overprikkeld of hyperactief, dan is de pup waarschijnlijk overvraagd.

Hoe ouder een hond wordt, hoe meer er met een hond gepuzzeld kan worden en hoe moeilijker het puzzelniveau gemaakt kan worden. Puppies en jonge honden willen meestal meer doen dan ze geestelijk en lichamelijk aan kunnen. Het is onze taak als eigenaar en begeleider om ze hiervoor te behoeden.

Meerdere honden

Als je meerdere honden in huis hebt zorg dan dat je met iedere hond zijn eigen puzzel speelt. Ook al zijn er geen spanningen tussen de honden onderling dan raad ik nadrukkelijk aan om beurten met de honden een spel te spelen. Iedere hond wil op zijn eigen tempo samen met jou een puzzel oplossen. Kijk goed naar de puzzelende hond of die in alle rust zijn spel kan spelen. Kijk ook naar de wachtende hond of die in alle rust kan wachten tot hij aan de beurt is. Beloon onderwijl de wachtende hond voor zijn goede en rustige gedrag.

Omdat er op een puzzelkleed snoepjes en/of favoriete speeltjes aanwezig zijn kan er toch (een beetje) spanning tussen de puzzelende en wachtende honden ontstaan. Of de wachtende hond kan niet (goed) wachten tot hij aan de beurt is, waardoor de puzzelende hond afgeleid raakt en niet in alle rust zijn spel kan spelen. Dan is het verstandig om de honden ieder in een aparte ruimte te plaatsen. Ga met de ene hond puzzelen en geef de andere hond één of meerdere speeltjes om het wachten iets eenvoudiger te maken. Ikzelf heb met puzzelen een vast ritme ontwikkeld. Eerst puzzel ik met mijn oudste hond zo'n 10 minuten in de hal terwijl de jongste hond in de woonkamer rustig ligt te wachten. Daarna puzzel ik 10 minuten met de

jongste in de woonkamer terwijl de oudste rustig in de hal ligt te wachten. Soms puzzel ik daarna met ieder hond apart nogmaals 10 minuten. Na afloop ruim ik eerst de puzzelkleden op en doe daarna pas weer de deur open. In de tijd dat ik de puzzelkleden opruim zoeken ze beiden rustig een plekje om languit te gaan liggen nagenieten van alle aandacht die ze van mij hebben gehad en van al het neus- en hersenwerk dat ze verricht hebben.

Fun

Voorkom teleurstellingen bij hond en begeleider. Het gaat er niet om dat een hond zo snel mogelijk alle spelonderdelen beheerst kan oplossen, maar het gaat vooral om de fun. Fun voor hond en begeleider. Leuk hersenwerk voor de hond, maar ook leuk voor de begeleider om steeds weer andere spelcombinaties te verzinnen en te maken.

Ga alleen samen puzzelen wanneer je ook echt de rust en tijd hebt om samen te puzzelen. Heb je eigenlijk geen zin of loop je met een andere planning in je hoofd, puzzel dan niet want dit heeft direct weerslag op jouw hond. Is er in de ruimte waar je puzzelt veel drukte, zoek dan een ander plekje of stel het puzzelen even uit. Puzzelen is voor de hond concentratiewerk en dan moet hij wel de kans krijgen om zich in alle rust te kunnen concentreren. Is de hond erg moe of heeft hij geen zin, stel het puzzelen dan uit tot de volgende dag. Dwing een hond nooit om iets te doen wat hij niet wil.

Samen creatief bezig zijn, samen hersenwerken en samen spelen. Dus heel veel lol voor beiden!

Basisstappen behorend bij ieder puzzelkleed

Voorbereiding

Tijdens het prepareren van een puzzelkleed kun je werken aan de basiscommando's zit, wacht, blijf, etc. Het kost een hond behoorlijk wat zelfbeheersing om te wachten tot zijn begeleider klaar is met prepareren van zijn puzzelkleed. Veel honden moeten zich dan echt inhouden om niet direct op het kleed te duiken. Beloon de hond regelmatig voor goed gedrag tijdens de voorbereiding. Kleinere puzzelkleden kunnen klaar gemaakt worden op een tafel. Grotere puzzelkleden kunnen wel gevuld worden op tafel maar zijn vaak slecht te verplaatsen naar de grond. Vaak vallen de snoepjes bij het optillen er dan weer uit. Om die reden prepareer ik al mijn puzzelkleden op de grond, terwijl mijn hond naast me ligt op ca. een halve meter van het puzzelkleed vandaan.

Start

Begin vanuit een rustige situatie met puzzelen. Als je hond tijdens de voorbereiding van het puzzelkleed al rustig naast je zit of ligt is dat een ideaal uitgangspunt om vandaaruit te starten. Ga niet eerder van start voordat hij rustig zit of ligt. De eerste keren kost dit misschien heel veel tijd en energie om hem in een rustige startpositie te krijgen. Houd vol en geef niet toe aan druk gedrag, want dit zal in de loop der tijd alleen maar erger worden. Hoe rustiger een hond begint aan het spel hoe beter hij zich kan concentreren. Hoe drukker en onstuimiger hij zich op het puzzelkleed stort hoe lomper hij zoekt en hoe eerder hij gefrustreerd raakt. Als jouw hond netjes en rustig naast je ligt geef je hem een duidelijk commando dat hij mag beginnen met puzzelen. Dit kan een gesproken commando zijn zoals 'puzzelen maar', 'toe maar', 'zoek voertje', etc. Of een commando in de vorm van een hand- of gebarentaal.

Laat de hond zoveel mogelijk zelf puzzelen zonder te coachen en te snel te willen helpen. In de aanleerfase is het dan ook van wezenlijk belang om de puzzel in kleine stapjes aan te bieden zodat de hond leert gestructureerd te puzzelen zonder frustratie. Oefen eerst alle spelonderdelen apart. Wanneer het puzzelkleed volledig uitgevouwen op de grond ligt en de hond heeft de neiging om direct in meerdere spelonderdelen op zoek te gaan naar een voertje, dan kan je ook het puzzelkleed zodanig opvouwen dat alleen het te oefenen spelonderdeel zichtbaar is voor de hond. Wanneer alle onderdelen los geoefend zijn geweest kan het puzzelkleed gespeeld worden met diverse onderdelen tegelijkertijd.

Let tijdens het hersenwerken wel op de communicatie van je hond. Is het te moeilijk doe dan een stapje terug of help hem even op weg. Wanneer de hond gespannen of gestrest raakt kan hij één van onderstaande signalen geven zoals:

- * gapen
- * tongelen (een of meerdere keren kort tonen van de tip van de tong, recht naar voren richting de neus of over de neus)
- * bek aflikken
- * zichzelf krabben of likken
- * plotseling (sterk) hijgen
- * trillen, rillen of met de tanden klapperen
- * piepen, janken of blaffen
- * penis uitschachten (dit zie je nog weleens op een trainingsveld)
- * poot heffen (het optillen van één van beide voorpoten)
- * wegstaren en oogcontact vermijden
- * zich wild en ongecontroleerd gedragen

Zorg dat het stressniveau niet te hoog oploopt. Mocht een hond tijdens het spelletje wat stresssignalen vertoond hebben, sluit het spel dan af met iets heel makkelijk, zodat hij de volgende keer weer met veel plezier aan zijn puzzelkleed wil beginnen.

Blijf tijdens het puzzelen altijd aanwezig bij de hond. Blijf alert en kijk actief mee zonder iets te zeggen of aan te wijzen. Loop niet weg, ga niet zitten bellen of tv kijken, maar blijf in zijn directe buurt om samen te werken en hem te stimuleren, indien nodig. Het puzzelspel is teneinde wanneer de hond zelf uitgezocht is en meestal geeft hij dit zelf aan. Sommige honden, zoals één van mijn eigen honden, blijven maar doorzoeken terwijl ze alles al gevonden hebben. Dan geef ik met een commando 'klaar' aan dat het spel teneinde is en geef ze een teken dat ze weer naast mij moet gaan liggen. Daarna ruim ik het puzzelkleed op.

Gebruik van voer of speeltje

Omdat de meeste honden gek op eten zijn wordt er meestal gepuzzeld met voertjes. Bedenk van tevoren wel goed welke lekkernij je wilt gaan gebruiken. Eigen voer kan gebruikt worden, maar is geen topbeloning voor een hond. Zeker bij moeilijke spelonderdelen adviseer ik om iets heel lekkers te verstoppen zodat hij gemotiveerd blijft om het spelonderdeel opgelost te krijgen. In de winkels ligt een enorm assortiment aan hondensnacks, gezonde en minder gezonde snacks. Ontdek ruim voordat je begint met puzzelen welke snacks je hond echt lekker vindt. Het heeft geen enkele zin om een biologisch gezonde snack te verstoppen als de hond dit niet lekker vindt.

Als een hond erg gek is op een favoriet speeltje dan kan dit natuurlijk ook verstopt worden in een spelonderdeel. Veel spelonderdelen zijn niet groot genoeg om een speeltje in te verstoppen of het speeltje drukt de opening van de verstopplek open waardoor het veel te makkelijk wordt voor de hond. Kleine speeltjes kunnen vaak nog wel verstopt worden, grotere speeltjes zijn vaak moeilijker te verstoppen. Bij het maken van een puzzelkleed kun je er wel rekening mee houden dat er ook een spelonderdeel opgemaakt wordt waar wel een speeltje in verstopt kan worden, zoals bijvoorbeeld in grotere zakken of tassen.

Ondergrond

Leg een puzzelkleed niet op een gladde vloer maar op een ondergrond waarop het puzzelkleed niet kan gaan schuiven zoals bijvoorbeeld op tapijt, een (groot) kleed, gazon of buiten op stoeve tegels. Heb je binnen een vloer van laminaat of plavuizen dan kun je hier een yogamatje, grote deurmat of anti-slip (auto)mat op leggen en daarop het puzzelkleed plaatsen. Aan al mijn puzzelkleden zijn lusjes gemaakt zodat ze nog extra op hun plaats gehouden kunnen worden met zware objecten zoals kettle belts, fitness gewichten, beplakte bakstenen met anti-slipmatje of op het gazon met tentnagels vastgezet kunnen worden.

Spel- en materiaalkeuze

Materiaalkeuze

Mijn puzzelkleden heb ik vooral van robuust materiaal gemaakt. Daarbij gaat mijn voorkeur uit naar stevige, niet rekbare katoenen stof, spijkerstof of canvas stof. Mocht in een puzzelkleed toch ergens een gaatje of scheurtje komen dan is katoenen, canvas of spijkerstof goed te repareren door er een extra naadje, een extra lapje stof of bandje op te stikken, of een applicatie op te strijken. Robuust materiaal scheurt meestal niet snel uit. Daarentegen vind ik dat fleece stof wel sneller uitscheurt als er maar een beetje kracht op de stof gezet wordt. Ook is fleece stof veel minder makkelijk te repareren.

Wanneer een hond iets ruikt wat hij graag wil hebben dan kiest hij meestal voor de kortste weg. Om sloopgedrag te voorkomen probeer ik mijn puzzelkleden met spelonderdelen zo stevig mogelijk te maken. Het kost wel iets meer tijd en geld, maar dan hebben hond en begeleider wel veel langer speelplezier.

Wassen

Het puzzelkleed is wasbaar op 30 graden Celsius. Ik was al mijn puzzelkleden in de wasmachine met een fijnwasmiddel op een fijnwas- of wolwasprogramma.

Speluitleg van het hondenpuzzelkleed Spijkerbroek Voetbal

Oefen eerst alle spelonderdelen apart. Wanneer alle onderdelen los geoefend zijn geweest kan het puzzelkleed gespeeld worden met diverse spelonderdelen tegelijkertijd. Leuk hersenwerk voor de hond, maar ook voor de begeleider om steeds weer andere spelcombinaties te verzinnen en te maken. Dus dubbel zo veel lol voor beiden!

Spelonderdelen

Korte broek

Dubbele insteekzak

rechter broekspijp

Zakje onderkant pijp

rechter broekspijp

Zakje door omslag

linker broekspijp

Linker broekspijp

Vastgestikte uitrollapjes

Optioneel - nog extra zelf toevoegen:

Losse uitrollapjes

Draai

Laagjes stof

De opbouw

Korte broek

Korte broek

* Maak de rits van de broek open.

* Leg een snoepje in de korte broek, vlak onder de ceintuurband. Afbeelding 1.

* Maak het daarna iets moeilijker door de snoepjes steeds iets dieper in de korte broek te stoppen, maar nog niet in de zakken.

* Als de hond de snoepjes goed kan vinden in de korte broek dan kan dit gecombineerd worden met extra lapjes stof of objecten (met of zonder snoepjes). De snoepjes kunnen op diverse manieren in de verschillende lapjes en objecten verwerkt worden zoals beschreven in hoofdstuk 'Objecten toevoegen'. Afbeelding 2 en 3.

* Wanneer de rits nu dicht gemaakt wordt, wordt het zoekwerk voor de hond wat lastiger.

De broekzakken

* Stop de eerste keer een snoepje in één broekzak vlak voor de ingang of vlak onder de rand, zo dat de hond het kan zien. Afbeelding 1.

* Maak het daarna steeds iets moeilijker door de snoepjes steeds dieper in deze zak te stoppen.

* Herhaal bovenstaande procedure voor de andere broekzak.

* Nu kunnen allerlei (gevulde) lapjes en objecten in de zakken verstopt worden. Zie Afbeelding 4.

Afbeelding 1:



Afbeelding 2:



Afbeelding 3:



Afbeelding 4:



Hond kan zakje niet goed openen

Mocht de hond moeite hebben met het vinden van de opening, dan kan er een poetsdoekje of prop papier onder in het zakje gestopt worden zodat de opening meer open gaat staan. Daar bovenop kunnen dan één of meerdere snoepjes gelegd worden. Voorkom frustratie bij de hond. (Zie afbeelding 31)

Zak is te diep:

Is een zak te diep om goed bij de snoepjes te kunnen, dan kan er iets onder in de zak gelegd worden (zoals bijvoorbeeld een poetsdoekje) om de zak minder diep te maken. (Zie onderstaande afbeelding)



Ruimte onder de korte broek

* Leg een snoepje net onder de rand van het kruis, zo dat de hond het net kan zien. Zie afbeelding 5.

* Schuif daarna een snoepje steeds verder onder de korte broek, op verschillende plaatsen, maar niet in de achterzakken (want deze krijgt de hond er nooit meer uit).

* In dit spelonderdeel kunnen heel veel objecten gestopt worden, met of zonder snoepjes. Zie afbeelding 6. Voor ideeën zie hoofdstuk 'Objecten toevoegen'.

* Zodra de hond ieder spelonderdeel goed begrepen heeft, kunnen alle spelonderdelen van de korte broek gecombineerd worden. Daar heeft de hond echt even werk aan. Maar bouw dit langzaam op en niet alles tegelijkertijd.

Afbeelding 5:



Afbeelding 6:



Zakje onderkant pijp

- * Stop de eerste keer een snoepje in het zakje vlak voor de ingang of vlak onder de rand, zo dat de hond het kan zien. Zie afbeelding 7.
- * Maak het daarna iets moeilijker door eerste één en daarna meerdere snoepjes steeds dieper in het zakje te stoppen.
- * Ook dit spel kan verder uitgebreid worden door er allerlei lapjes stof of objecten in te stoppen of overheen te leggen. Zie afbeelding 7. Zie hoofdstuk 'Objecten toevoegen'.
- * Daar dit zakje niet geheel vastgenaaid is op het puzzelkleed is er onder het zakje ook nog ruimte ontstaan om snoepjes, doekjes en kleine objecten onder te verstoppert. Leer de hond ook deze andere verstopplaats.
- * Als er snoepjes verstopt zijn in het zakje en onder het zakje, zal de hond zijn neus en hersenen goed moeten gebruiken om de snoepjes op de 2 verschillende plaatsen te kunnen lokaliseren.
- * Wanneer de hond deze twee openingen goed kan vinden kunnen deze twee openingen gecombineerd worden met snoepjes en diverse objecten, zoals beschreven in hoofdstuk 'Objecten toevoegen'.

Afbeelding 7:



Dubbele insteekzak

- * Leg een snoepje net onder de rand van de bovenste insteekzak, zo dat de hond het net kan zien. Zie afbeelding 8.
- * Schuif daarna het snoepje steeds dieper in de bovenste insteekzak.
- * Leg daarna een snoepje net onder de rand van de onderste insteekzak, ook zo dat de hond het net kan zien.
- * Schuif daarna de snoepjes steeds dieper in dit zakje.
- * Nu kunnen beide insteekzakken gecombineerd worden door snoepjes te verstoppert in beide zakjes tegelijk. Stop de snoepjes niet direct onder in de zakjes, maar bouw dit weer langzaam op.
- * Ook dit spelonderdeel is heel geschikt om te combineren met de korte fleece lapjes, op verschillende manieren gevouwen en opgerold. Of stop er andere (platte) attributen in en onder het zakje. (Zie afbeelding 8)
- * Daar deze insteekzakjes niet vastgenaaid zijn op het puzzelkleed is hieronder nog ruimte ontstaan om snoepjes, lapjes stof en kleine attributen onder te verstoppert. Leer de hond ook deze verstopplaats. Bouw dit spelonderdeel op zoals beschreven bij 'Ruimte onder de korte broek'. (Zie afbeelding 9)
- * Het geheel kan nog spannender gemaakt worden door onder deze insteekzakjes een lange fleece lap of vlecht te halen en bovenop het zakje te leggen, vouwen of knopen. Zie afbeelding 10. Hiertussen kunnen allerlei snoepjes, lapjes en attributen verstopt worden.

* Aan de onderkant van deze broekspijp is ook nog een dubbele insteekzak ontstaan. Beide openingen liggen nu aan de onderkant van de pijp. Deze insteekzakken zijn de hond ook aan te leren, exact zoals hierboven beschreven. Dit spelletje is voor de hond veel moeilijker dan de insteekzakken aan de bovenkant van de broekspijp. Mocht de hond dit spelletje niet (goed) doorkrijgen en erg gefrustreerd raken dan is het verstandiger dit spelonderdeel over te slaan.

Algemeen: Ook hier geldt weer: door eerst snoepjes in en onder de insteekzakjes te leggen en daar bovenop één of meerdere lapjes of de vlecht te leggen wordt het voor de hond nog moeilijker zoeken. Hoe meer lagen stof er boven op elkaar liggen (met of zonder snoepjes en/of kleine attributen daartussen) hoe spannender.

Afbeelding 8:



Afbeelding 9:



Afbeelding 10:



Zakje door omslag

* Maak de linker broekspijp vast op het puzzelkleed door het bandje aan de broekspijp vast te maken aan het onderste blauwe bandje op het puzzelkleed met een schoenveter, lintje of klittenband. Nu ligt het zakje iets stabieler op het puzzelkleed waardoor het zoekwerk voor de hond wat makkelijker wordt. Zie afbeelding 11.

* Dit zakje heeft 4 verstopplaatsen, te weten in en onder de broekspijp, en in het zakje aan de voor- en achterkant van de broekspijp.

* Stop een snoepje in het zakje aan de voorkant van de broekspijp, net zichtbaar, vlak voor de ingang of net onder de rand. Zie afbeelding 12.

* Stop meerdere snoepjes steeds dieper in het zakje.

* Verstop nu een snoepje in de broekspijp, vooraan in de broekspijp en zo dat hij dit net kan zien.

* Maak het daarna iets moeilijker door de snoepjes steeds dieper in de broekspijp te stoppen. De hond moet er wel bij kunnen, dus verstopt ze niet te diep!

* Verstopt eerst één snoepje onder de broekspijp en daarna steeds meer snoepjes op verschillende plaatsen.

* De laatste stap is een snoepje te verstoppen in de omslag aan de achterkant van de broekspijp. Bouw dit op zoals hierboven beschreven is.

* Combineer deze spelonderdelen met gevulde objecten en lapjes, zoals beschreven in het hoofdstuk 'Objecten toevoegen'.

* Als er snoepjes, (gepulde) objecten of lapjes verstopt zijn in en onder de broekspijp, in de omslag van de voor- en achterpijp, zal de hond zijn neus en hersenen goed moeten gebruiken om te ontdekken waar de snoepjes verstopt zijn.

* Het zoekwerk wordt bemoeilijkt wanneer dit zakje losgemaakt is van het bandje en los ligt op het puzzelkleed.

* Vul de omslag met snoepjes en vouw nu dit zakje in de broekspijp. (Zie afbeelding 15) De hond zal de omslag uit de broekspijp moeten halen om bij de snoepjes te kunnen. Een doortastende hond zal ook snoepjes kunnen bemachtigen uit de omslag die nog in de broekspijp zit.

Afbeelding 11:



Afbeelding 12:



Afbeelding 13:



Afbeelding 14:



Afbeelding 15:



Linker broekspijp

Algemeen: Wanneer de linker broekspijp door het bandje aan de broekspijp vastgemaakt is aan het onderste (of bovenste) blauwe bandje op het puzzelkleed met een schoenveter, lintje of klittenband, dan ligt deze pijp iets stabiel op het puzzelkleed waardoor het zoekwerk voor de hond vergemakkelijkt wordt. Dit voorkomt frustratie bij de hond. De voorbeeldfoto's zijn gemaakt van hondenpuzzelkleed Spijkerbroek Wolf.

Broekspijp ligt plat en recht op puzzelkleed:

- * Zet de broekspijp vast aan het onderste blauwe bandje op het puzzelkleed.
- * Leg een snoepje net onder de rand van de broekspijp, het maakt niet uit waar, zo dat de hond het net kan zien.
- * Schuif daarna de snoepjes steeds iets verder onder de broekspijp, maar op verschillende plaatsen.
- * Verwerk daarna snoepjes in verschillende lapjes of objecten en leg deze ergens onder de broekspijp. De snoepjes kunnen op diverse manieren in een lapje stof verwerkt worden, zoals beschreven in het hoofdstuk 'Objecten toevoegen'.
- * Hoe meer lapjes stof er om de broekspijp geknoopt, gevouwen of gedraaid zijn en hoe meer lagen stof er boven op elkaar liggen, hoe meer en beter de hond moet zoeken. (Zie afbeelding 16) Bouw dit langzaam op zoals beschreven is in het hoofdstuk 'Objecten toevoegen'.
- * Dit spelonderdeel kan nog spannender gemaakt worden door het geheel af te dekken met één of meerdere handdoeken of (poets)doekjes. Eventueel met snoepjes of objecten tussen de verschillende lagen.

Afbeelding 16:



Opgerolde broekspijp:

Als de hond reeds geleerd heeft een fleecelapje uit te rollen, dan zal het uitrollen van de broekspijp snel geleerd zijn.

* Leer eerst de hond hoe hij met zijn neus de broekspijp kan uitrollen. Begin in eerste instantie heel simpel door snoepjes in een rij op de broekspijp te leggen. Alle snoepjes zijn zichtbaar. Rol het uiteinde van de broekspijp een klein stukje op. Bouw dit langzaam uit totdat de hond in de gaten heeft hoe hij dit moet uitrollen om bij de lekkernij te komen.

* Maak het spel daarna steeds wat moeilijker door de handdoek steeds verder op te rollen. (Zie afbeelding 17)

Afbeelding 17:



Opgevouwen broekspijp:

* Vouw het zakje met omslag boven op de broekspijp.

* Leg een snoepje net zichtbaar onder de rand, te weten de omgeslagen onderrand en de zijkant van de broekspijp.

* Schuif het snoepje steeds dieper weg. Verstop in eerste instantie steeds één snoepje, maar steeds op verschillende plaatsen.

* Als de hond het spelonderdeel 'zakje met omslag' reeds geleerd heeft, dan kunnen er ook snoepjes in het zakje verstoppt worden en daarna op de broekspijp gevouwen worden.

* Vouw de broekspijp daarna nog een keer op. Nu zijn er nog meer openingen bijgekomen.

* Leg ook nu weer een snoepje net zichtbaar onder één van de randen. Verstop in eerste instantie steeds weer één snoepje, maar steeds op verschillende plaatsen. Schuif de snoepjes steeds dieper weg.

* Als de hond de plaatsen ontdekt heeft kunnen al deze verstopplaatsen gecombineerd worden.

* Vouw de broekspijp nogmaals op en bouw het spelletje weer op zoals hierboven beschreven is.

* Dit spelonderdeel kan nog uitdagender gemaakt worden door een lange lap om de opgevouwen broekspijp heen te slaan, te draaien of te knopen. Of door het geheel af te dekken met één of meerdere handdoeken of (poets)doekjes. Eventueel met snoepjes of objecten tussen de verschillende lagen. Zie voor meer ideeën het hoofdstuk 'Objecten toevoegen'.

Afbeelding 18:



Broekspijp met één of meerdere draai:

* Maak een draai in de linkerbroekspijp en leg de broekspijp vast aan het onderste blauwe bandje van het puzzelkleed. Maak na iedere handeling de handdoek zo veel mogelijk vast aan een bandje op het puzzelkleed voor meer stevigheid en stabiliteit.

- * Leg een snoepje net onder de rand van de draai, zo dat de hond het net kan zien. Dit kan zijn onder de plooi bovenop de draai, midden onder de draai of onder één van de randen van de handdoek. Leer de hond deze verschillende verstopplaatsen om de beurt aan.
- * Maak nu nog een extra draai in de broekspijp en leg deze weer vast aan het bandje van het puzzelkleed.
- * Leg een snoepje net onder de rand van deze nieuwe draai zoals hierboven beschreven. Doe dit weer zo dat de hond het net kan zien.
- * Schuif de snoepjes daarna steeds verder onder de verschillende randen, maar oefen de verschillende verstopplaatsen nog steeds ombeurten.
- * Combineer daarna deze verstopplaatsen door meerdere snoepjes op de verschillende plaatsen in en onder het spelonderdeel te verstoppen.
- * Breid het aantal plooiën uit door de broekspijp nog verschillende keren te draaien. Hoe meer draaiingen in de broekspijp gemaakt zijn, hoe meer verstopplaatsen er zijn. Leg de broekspijp steeds weer vast als er één of meer draaiingen zijn bijgekomen.
- * Dit spelonderdeel kan nog uitdagender gemaakt worden door een lange lap om de gedraaide broekspijp heen te slaan, te draaien of te knopen. Of door het geheel af te dekken met één of meerdere handdoeken of (poets)doekjes. Eventueel met snoepjes of objecten tussen de verschillende lagen. Zie voor meer ideeën het hoofdstuk 'Objecten toevoegen'.

Afbeelding 19:



Broekspijp met knoop:

- * Leg een hele losse knoop in de linker broekspijp en leg de pijp vast aan het bovenste blauwe bandje op het puzzelkleed.
- * Leg een snoepje net onder één van de randen van de knoop, zo dat de hond het net kan zien.
- * Verstop het snoepje nu steeds dieper tussen de knoop. Leer de hond eerst dat er verschillende openingen in de knoop zijn, voordat er meerdere snoepjes verstoppt worden.
- * Nog steeds is de knoop zo los mogelijk. Verstop nu meerdere snoepjes in de knoop.
- * Leg ook eens een snoepje onder de knoop.
- * Onder de knoop kunnen fleece lapjes met snoepjes gelegd worden. In de knoop kunnen ook allerlei korte en fleece lapjes (op verschillende manieren gevouwen of opgerold) gevuld met snoepjes of andere attributen gestoken worden, zoals poets-, vaat- of gastendoekjes, een closetrolletje, knuffeltje etc. Doe dit in eerste instantie in een 'losse' knoop.
- * Maak nu de knoop langzaamaan steeds iets strakker. Hoe strakker de knoop, hoe moeilijker de hond de snoepjes kan bemachtigen en de attributen eruit getrokken krijgt. Bouw dit langzaam op en voorkom frustratie bij de hond.
- * In deze broekspijp kunnen meerdere knopen gelegd worden, waardoor er nog meer verstopplaatsen ontstaan. Bouw de verschillende spelonderdelen langzaam op. Als iedere knoop apart geoefend is geweest kunnen alle onderdelen gecombineerd worden tot één spelonderdeel.
- * Hanteer bij het strakker aantrekken van de knoop weer de procedure zoals hierboven beschreven. Eerst losse snoepjes in de knoop en voeg daarna één of meerder attributen toe.
- * Dit spelonderdeel kan nog uitdagender gemaakt worden door een lange lap om de broekspijp heen te slaan, te draaien of te knopen. Of door het geheel af te dekken met één of meerdere handdoeken of (poets)doekjes. Eventueel met snoepjes of objecten tussen de verschillende lagen. Zie voor meer ideeën het hoofdstuk 'Objecten toevoegen'.

Afbeelding 20:



Broekspijp gevouwen tot harmonica:

Maak na iedere handeling de broekspijp zo veel mogelijk vast aan een bandje op het puzzelkleed voor meer stevigheid en stabiliteit.

- * Vouw beide zijkanten van de broekspijp naar het midden toe en leg net onder de rand een snoepje, zo dat de hond het net kan zien. Leg nog geen snoepje in de openingen. Zie afbeelding 21.
- * Verstop daarna snoepjes op verschillende plaatsen en steeds dieper weg.
- * Vouw de zijkanten van de broekspijpen naar beneden toe en leg ze tegen elkaar. Zo ontstaat er een hele lange harmonicazak. Schuif nu een aantal haarelastiekjes om de broekspijp zodat de broekspijp als harmonicazak intact blijft.
- * Maak nu de broekspijp weer vast aan het onderste blauwe bandje.
- * Verstop nu snoepjes tussen de verschillende lagen stof. Zie afbeelding 22. Bouw dit langzaam op, rand voor rand, en opening voor opening, vergelijkbaar zoals hierboven beschreven is. Kijk even goed naar jouw hond. Snapt hij het spelletje goed, dan kunnen de snoepjes op diverse plaatsen dieper in de verschillende openingen verstopt worden. Heeft jouw hond nog een beetje moeite met de vele openingen, bouw het spelletje dan langzaam op door in eerste instantie snoepjes net onder de rand te schuiven zodat de hond er goed bij kan. Daarna kunnen de snoepjes steeds dieper weggestopt worden en langzamerhand op steeds meer plaatsen.
- * Verwerk hierna snoepjes in verschillende lapjes of objecten en schuif deze ergens tussen of onder de broekspijp. De snoepjes kunnen op diverse manieren in een lapje stof verwerkt worden, zoals beschreven in hoofdstuk 'Objecten toevoegen'.
- * Hoe meer lapjes stof er om de broekspijp geknoopt of gevouwen zijn, en hoe meer lagen stof er boven op elkaar liggen, hoe meer en beter de hond moet zoeken.
- * Dit spelonderdeel kan nog uitdagender gemaakt worden door een lange lap om deze broekspijp heen te slaan, te draaien of te knopen. Of door het geheel af te dekken met één of meerdere handdoeken of (poets)doekjes. Eventueel met snoepjes of objecten tussen de verschillende lagen. Zie voor meer ideeën het hoofdstuk 'Objecten toevoegen'.

Afbeelding 21:



Afbeelding 22:



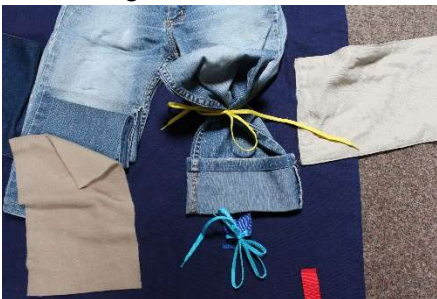
Broekspijp met lus:

Maak na iedere handeling de handdoek zo veel mogelijk vast aan een bandje op het puzzelkleed voor meer stevigheid en stabiliteit.

- * Maak een lus in de broekspijp door de pijp dubbel te vouwen en daar een lint of schoenveter omheen te strikken/knopen. Zie afbeelding 23. Leg de broekspijp weer vast aan het bovenste blauwe bandje op het puzzelkleed.
- * Leg een snoepje in één van de plooien van de lus, zo dat de hond het net kan zien.

- * Leg de lus plat op de spijkerbroek. Er zijn nu verschillende verstoppplaatsen ontstaan namelijk in de 2 openingen van de lus, onder de lus, tussen de plooiën van de lus en onder de spijkerbroek waar de lus op ligt. Leer de verschillende verstoppplaatsen om de beurt aan.
- * Leg een snoepje net onder één van de randen van de lus of rand van de spijkerbroek, zo dat de hond het net kan zien. Leer deze verstoppplaatsen om de beurt aan. Verstop nog geen snoepjes in de lus!
- * Schuif de snoepjes daarna steeds verder onder de randen van de lus en de spijkerbroek.
- * Verstop eerst één snoepje en daarna meerdere snoepjes steeds dieper onder de lus.
- * Verstop een snoepje in één opening, zo dat de hond het net kan zien. Deze lus is een soort tunnel geworden. Mocht de hond de opening van de lus niet goed kunnen vinden zie dan 'De hond kan de ingang van de lus niet (goed) openen'.
- * Verstop het snoepje steeds dieper in de lus.
- * Leer de hond nu de andere opening aan. Leg eerst weer een snoepje net in de opening van de lus. Daarna kunnen meerdere snoepjes steeds dieper in de lus verstoppt worden. Kan de hond niet goed bij de snoepjes omdat de lus te diep is, zie dan 'De lus is te diep' voor een oplossing.
- * Combineer dit ook eens met meerdere verstopte snoepjes onder de broekspijp, onder de lus, onder de diverse plooiën op verschillende plaatsen.
- * Onder en in de lus, en onder de broekspijp kunnen ook allerlei gevulde lapjes of andere objecten gestoken worden, zoals beschreven in hoofdstuk 'Objecten toevoegen'.
- * Deze lus is ook een soort tunnel geworden. Een opgerold, dubbelgevouwen of gedraaid lapje kan door deze lus heen gehaald worden. Ook kan een lap stof om de lus heen getrokken, geslagen, gedraaid, gevlochten of geknoopt worden. Zie afbeelding 24.
- * In de broekspijp kunnen meerdere lussen gelegd worden. Leer de hond de verschillende lussen met verstoppkepjes om de beurt aan. Heeft de hond alle lussen een keer apart geoefend, dan kunnen in twee lussen tegelijk snoepjes, lapjes en/of objecten verstoppt worden. Maak daarna een combinatie met drie lussen, vier lussen, etc. Bouw dit langzaam op. Zie afbeelding 25.

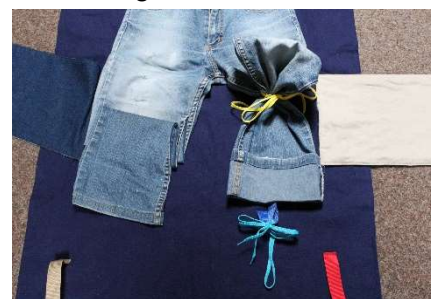
Afbeelding 23:



Afbeelding 24:



Afbeelding 25:



De hond kan de ingang van de lus niet (goed) openen:

Mocht een hond moeite hebben met het vinden of openen van de lus, dan kan er een lapje, poetsdoekje of prop papier midden in de lus gestopt worden zodat de opening meer open gaat staan. Voor deze soort blokkade kunnen dan één of meerdere snoepjes gelegd worden. Voorkom frustratie bij de hond.

De lus is te diep:

Is een lus te diep om goed bij de snoepjes te kunnen, dan kan er iets in het midden van de lus gelegd worden (zoals bijvoorbeeld een poetsdoekje) om de lus minder diep te maken.

Combinaties

In deze broekspijp kunnen diverse combinaties gemaakt worden, zoals:

- een knoop en 1 of meerdere draaiingen
- één of meerdere lussen en een knoop of draaiing
- een broekspijp kan in de lengte dubbel gevouwen worden waarna er één of meerdere knopen, draaiingen of lussen ingelegd kunnen worden.
- ook kan de broekspijp tot harmonicazak gevouwen worden, waarna er één of meerdere draaiingen, een knoop, of lus ingelegd kan worden. Een spijkerbroekspijp opgevouwen tot harmonica kan ook prima

opgerold of opgevouwen worden. Op deze manieren worden er nog meer openingen gecreëerd waar snoepjes in verstopt kunnen worden.

Algemeen:

Bovenstaande spelonderdelen kunnen allemaal nog spannender gemaakt worden wanneer één of meerdere handdoeken, lange fleece lappen of de vlecht met stroken (eventueel met snoepjes of attributen daartussen) boven op het spelonderdeel gelegd worden.

Vastgestikte uitrollapjes

- * Oefen de vastgestikte uitrollapjes ieder apart.
- * Leer eerst de hond hoe hij met zijn neus een uitrollapje kan uitrollen. Begin in eerste instantie heel simpel door snoepjes in een rij op het uitrollapje te leggen. Alle snoepjes zijn zichtbaar. Rol het uiteinde van het uitrollapje een klein stukje op. Bouw dit langzaam op totdat de hond in de gaten heeft hoe hij dit uitrollapje moet uitrollen om bij de lekkernij te komen. (Zie afbeelding 26)
- * Maak het spel daarna steeds wat moeilijker door het uitrollapje steeds verder op te rollen.
- * Dit spel kan verder uitgebouwd worden door allerlei lapjes in het uitrollapje te leggen of ander objecten toe te voegen, zoals bijvoorbeeld een (poets)doekje, gastendoekje of lapje van fleece. Voor meer informatie en inspiratie zie hoofdstuk 'Objecten toevoegen'.
- * Leg het uitrollapje plat neer en vouw het één keer op. Leg een snoepje net zichtbaar onder de rand van het uitrollapje.
- * Schuif het snoepje steeds dieper onder de vouw.
- * Leg een snoepje onder het uitrollapje, zo dat de hond het net kan zien. Verstop in eerste instantie één snoepje, maar steeds op verschillende plaatsen onder het uitrollapje.
- * Schuif de snoepjes steeds dieper weg.
- * Vouw het uitrollapje nog een keer op. Nu zijn er nog meer openingen bijgekomen.
- * Leg ook nu weer een snoepje net zichtbaar onder één van de randen.
- * Heeft de hond dit door, dan kunnen steeds meer snoepjes op de verschillende plaatsen verstopt worden onder het uitrollapje en in en onder de vouwen.
- * Schuif de snoepjes steeds dieper weg. Bouw het spelletje weer op zoals hierboven beschreven is.
- * Deze vouwen kunnen ook gevuld worden met gevulde lapjes of objecten, zoals beschreven in hoofdstuk 'Objecten toevoegen'.
- * Leg één van de vastgestikte uitrollapjes over beide broekspijpen heen. Nu ontstaan er allerlei laagjes waar snoepjes onder verstopt kunnen worden. (Zie afbeelding 27)
- * Stop de allereerste keer een snoepje in de bovenste laag net onder de rand, zo dat de hond het snoepje net kan zien.
- * Onder en tussen de diverse lagen stof kunnen snoepjes, lapjes stof of objecten verstopt worden. Bouw dit langzaam op door eerst één snoepje, daarna meerdere snoepjes, gevulde lapjes stof en objecten op verschillende plaatsen te verstoppen. Zie hoofdstuk 'Object toevoegen' voor ideeën.
- * De vastgestikte lap kan op verschillende manieren over of onder een broekspijp heen gevouwen worden waardoor er steeds weer verschillende verstopplaatsen ontstaan tussen de lagen stof. Enkele voorbeelden:
 - Haal de vastgestikte uitrollap onder de linker broekspijp door en leg dit op of onder de rechter broekspijp. (Zie afbeelding 28)
 - Leg de vastgestikte lap over de linker broekspijp en haal dit daarna onder de linkerpijp door. (Zie afbeelding 29)
 - Zoals hierboven beschreven, maar leg het uiteinde van de lap er weer bovenop. (Zie afbeelding 31)
 - Leg de vastgestikte lap over de linker broekspijp heen. Haal dit daarna weer onder dezelfde broekspijp door en schuif de lus door het beige bandje naast de linker broekspijp, zonder blokkade. Oefen dit de eerste keer zonder blokkade.
 - Zoals hierboven beschreven, maar maak nu een blokkade: steek een fleece lapje gevuld met snoepjes door de lus van het vastgestikte uitrollapje. Hierdoor ontstaat er een blokkade. (Zie afbeelding 32) De hond moet eerst de blokkade opheffen door het losse lapje eruit te trekken, voordat hij bij de snoepjes onder de vastgestikte lap en broekspijp kan. Het spelletje wordt moeilijker gemaakt, wanneer er geen snoepje in de

blokkade verstopt is. De hond kan dan zo gefocust zijn op de snoepjes tussen de verschillende lagen stof, dat hij waarschijnlijk vergeet eerst de blokkade op te heffen.

* Dit spelonderdeel kan nog uitgebreid worden door de vastgestikte lap één of meerdere keren te draaien of er een knoop in te leggen. (Zie afbeelding 33 en 34)

* De moeilijkheidsgraad wordt verhoogd door er één of twee lange lappen extra omheen te vouwen of te knopen. Ook hier geldt weer: hoe meer objecten er overal tussen gestopt worden, hoe leuker het wordt.

* Wanneer beide vastgestikte uitrollappen apart geoefend zijn dan kunnen ze beiden gecombineerd worden in het spel. Enkele voorbeelden staan hieronder vermeld.

- Leg beide vastgestikte lappen boven op de linker en rechter broekspijp of beide onder beide broekspijpen. Of leg één vastgestikte uitrollap bovenop beide broekspijpen en haal de andere onder beide broekspijpen door. Nu liggen er diverse lagen stof op elkaar waar snoepjes, lapjes en objecten onder verstopt kunnen worden.

- Leg ieder vastgestikte uitrollap bovenop de dichtbij zijnde broekspijp en haal ze daarna onder de andere broekspijp door.

- Het spelletje wordt moeilijker wanneer er weer een blokkade wordt ingebouwd zoals hierboven beschreven.

* Leer de 2 uitrollapjes naast elkaar om de beurt aan zoals hierboven beschreven. Daarna kunnen de 2 uitrollapjes gecombineerd worden in één spel.

- Samen oprollen

- over elkaar gevouwen worden

- gezamenlijk opvouwen

- In elkaar draaien

- knoop om in elkaar maken

* Daarna kunnen alle 3 de uitrollapjes op diverse manieren gecombineerd worden.

* Ook voor dit spelonderdeel, waarbij de beide vastgestikte uitrollappen gecombineerd worden, geldt dat de moeilijkheidsgraad wordt verhoogd door er één of twee lange lappen, of een vlecht er omheen te vouwen of te knopen zoals hierboven bij verschillende spelonderdelen is uitgelegd. Ook hier geldt weer: hoe meer draaiingen, vouwen of knopen en hoe meer objecten er overal tussen gestopt worden, hoe leuker het wordt.

* Natuurlijk kunnen deze vastgestikte uitrollappen ook gecombineerd worden met het spelonderdeel 'Dubbele insteekzak' en met de spelonderdelen 'Linker broekspijp': 'Broekspijp ligt plat en recht op puzzelkleed, Broekspijp gevouwen tot harmonica, Broekspijp met één of meerdere draai, Broekspijp met knoop, Broekspijp met lus, Opgerolde broekspijp en Opgevouwen broekspijp'.

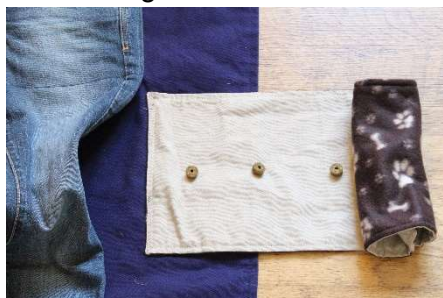
* Wanneer de vlecht met stroken door de lussen van de vastgestikte uitrollapjes (naast beide broekspijpen) gehaald wordt, of eraan vastgezet wordt, ligt deze stevig bovenop de spijkerbroek waardoor het zoekwerk daaronder bemoeilijkt wordt.

Algemeen: Gebruik je fantasie en probeer van alles uit, want er zijn heel veel verschillende spelonderdelen te verzinnen.

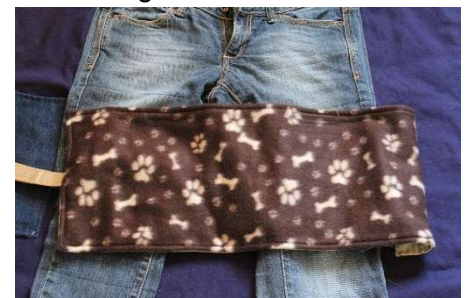
Afbeelding 26:



Afbeelding 27:



Afbeelding 28:



Afbeelding 29:



Afbeelding 30:



Afbeelding 31:



Afbeelding 32:



Afbeelding 33:



Afbeelding 34:



Afbeelding 35:



Afbeelding 36:



Afbeelding 37:



Afbeelding 38:



Afbeelding 39:



Algemeen: Ook voor dit spelonderdeel waarbij de beide vastgestikte uitrollappen gecombineerd worden geldt dat de moeilijkheidsgraad wordt verhoogd door er één of twee lange lappen of vlecht er omheen te vouwen of te knopen zoals hierboven bij verschillende spelonderdelen is uitgelegd. Ook hier geldt weer: hoe meer draaiingen, vouwen of knopen en hoe meer attributen er overal tussen gestopt worden, hoe leuker het wordt.

Natuurlijk kunnen deze vastgestikte uitrollappen ook gecombineerd worden met het spelonderdeel 'Dubbele insteekzak' en met de spelonderdelen 'Linker broekspijp' (Broekspijp ligt plat en recht op puzzelkleed, Broekspijp gevouwen tot harmonica, Broekspijp met één of meerdere draai, Broekspijp met knoop, Broekspijp met lus, Opgerolde broekspijp en Opgevouwen broekspijp).

Wanneer de vlecht met stroken door de lussen naast beide broekspijpen gehaald wordt, of aan vastgezet wordt, ligt deze stevig bovenop de spijkerbroek waardoor het zoekwerk daaronder bemoeilijkt wordt.

Ook kunnen bovenstaande spelonderdelen extra bemoeilijkt worden door een extra blokkade, waarbij de lus onder een bandje naast de broekspijp is doorgeschoven en een fleecelapje of ander soort blokkade door de lus heen gehaald is.

Laagjes stof op elkaar

Bij dit puzzelkleed liggen de laagjes stof niet schuin maar recht gepositioneerd.

- * Leg een snoepje net onder de rand van één van de lapjes stof, zo dat de hond het net kan zien. (Zie afbeelding 16)
- * Leg daarna een snoepje net onder de rand van een ander lapje stof, op een andere plaats, zo dat de hond het net kan zien.
- * Wanneer de hond alle randen van alle lagen stof een keer gehad heeft, kan het spelletje steeds een beetje moeilijker gemaakt worden door een snoepje steeds dieper weg te verstoppen, op steeds meer plaatsen.
- * Het spelletje wordt moeilijker wanneer meerdere snoepjes onder de diverse laagjes stof liggen, en zeker als ze steeds verder naar het midden geschoven worden. In het midden liggen vele laagjes stof op elkaar. De hond moet leren de lapjes met zijn neus omhoog te wippen. Daarnaast moet hij goed zijn neus gebruiken om te ontdekken onder welk laagje stof iets lekkers ligt.
- * Bij sommige spelonderdelen kunnen de laagjes stof omgeklapt worden en op elkaar gelegd worden. Nu zijn er nog meer laagjes stof waartussen snoepjes verstopt kunnen worden. Bouw dit weer langzaam op, laag voor laag. (Zie afbeelding 17)
- * Wanneer er in het midden een opening is, dan kan om dit dubbel geklapt vierkant met snoepjes een lint, sjaal of lange fleece lap getrokken worden. (Zie afbeelding 18) Deze kunnen dan op het vierkant gelegd worden.
- * De uiteinden van een fleece lap of sjaal gevuld met één of meer snoepjes kunnen ook in elkaar gedraaid worden. Door een elastiekje om het uiteinde te knopen blijft deze gedraaide lap steviger liggen. (Zie afbeelding 19)
- * Door een lint, sjaal of fleece lap om deze dubbel geklapte stoflagen met snoepjes te knopen (enkele knoop en geen dubbele knoop want die is door een hond niet te verwijderen!) wordt het geheel net weer anders. (Zie afbeelding 20) Tussen deze knoop kunnen allerlei lapjes stof, poetslapjes en objecten gestoken worden. Meer ideeën in hoofdstuk 'Objecten toevoegen'.
- * De lagen met snoepjes van beide snuffelvierkanten kunnen ook opgerold worden. Dit kan op verschillende manieren:
 - De gevulde lagen stof kunnen ieder apart naar boven opgerold worden. (Zie afbeelding 21) Als de hond geleerd heeft om een lapje stof met snoepjes uit te rollen, dan zal hij de bovenste laag ook uit kunnen rollen. De opgerolde stoflagen daaronder zijn veel moeilijker uit te rollen voor de hond. Bouw dit langzaam op en voorkom frustratie. Lukt het de hond niet de lagen uit te rollen, sla dit dan over.
 - De lagen stof met snoepjes kunnen ieder apart naar beneden opgerold worden. (Zie afbeelding 22) Dit is een nog moeilijkere oefening voor de hond.
 - De gevulde lagen stof kunnen ook gezamenlijk opgerold worden. Of naar beneden opgerold worden en/of naar boventoe opgerold worden. (Zie afbeelding 23)
- * Om deze opgerolde lagen stof met snoepjes kan ook weer een lint, sjaal of fleece lap gelegd, gedraaid of geknoopt worden zoals hierboven beschreven. (Zie afbeelding 24)
- * De dubbel geklapte lagen met snoepjes kunnen ook gezamenlijk opgerold worden. (Zie afbeelding 25)
- * Door zoveel mogelijk objecten in en over dit spelonderdeel te leggen wordt het voor de hond steeds leuker. Denk hierbij aan gevulde lapjes, losse zakjes of washandjes die tussen de verschillende lagen stof gestoken kunnen worden. Of leg één of meerdere handdoeken met snoepjes over dit spelonderdeel heen. Zie hoofdstuk 'Objecten toevoegen' voor meer ideeën.

Afbeelding 16



Afbeelding 20



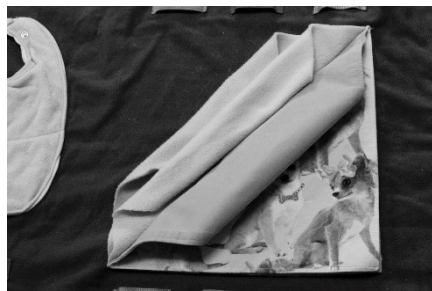
Afbeelding 24



Afbeelding 17



Afbeelding 21



Afbeelding 25



Afbeelding 18



Afbeelding 22



Afbeelding 19



Afbeelding 23



Draai

* Leg een snoepje net onder de rand, zo dat de hond het net kan zien. Dit kan zijn onder de plooï bovenop de draai, midden onder de draai of onder de vastgestikte randen. Leer de hond deze verschillende verstopplaatsen om de beurt aan. (Zie afbeelding 10)

* Schuif de snoepjes daarna steeds verder onder de verschillende randen, maar oefen de onderdelen nog steeds ombeurten.

* Combineer de verschillende stopplaatsen door meerdere snoepjes op de verschillende plaatsen te verstoppen.

Dit spelonderdeel is ook heel geschikt om te combineren met allerlei objecten en lapjes.

* Een opgerold, dubbelgevouwen of gedraaid lapje kan onder deze draai gelegd worden. Nu zijn er nog meer lagen stof en plooïen ontstaan waaronder en waartussen snoepjes verstoppt kunnen worden. Zie hoofdstuk 'Objecten toevoegen' voor meer uitleg en inspiratie.

* Tevens kan een lap stof of lint om de draai heen geslagen of gedraaid worden. (Zie afbeelding 11 en 12) Om het uiteinde van het gedraaide lapje stof is een elastiekje gedaan voor meer stevigheid.

* Ook kan een knoop gemaakt worden waartussen weer allerlei lapjes stof of andere objecten gestoken kunnen worden. (Zie afbeelding 13) Hoe strakker de knoop, hoe moeilijker de hond de snoepjes kan bemachtigen, de objecten eruit getrokken krijgt of de knoop los krijgt. Bouw dit langzaam op en voorkom frustratie bij de hond. Zie hoofdstuk 'Objecten toevoegen' voor meer uitleg en inspiratie.

* Ook kunnen er allerlei objecten (eventueel gevuld met snoepjes) in, tussen en onder de draai gestopt worden. Enkele voorbeelden zijn een washandje, pantoffel, dicht gevouwen kartonnen closetrolletje, etc. Of natuurlijk een favoriet klein knuffeltje of speeltje, zoals beschreven in hoofdstuk 'Objecten toevoegen'. (Zie afbeelding 14)

* Dit spelonderdeel kan nog spannender gemaakt worden door het geheel af te dekken met één of meerdere handdoeken of (poets)doekjes. Eventueel met snoepjes of objecten tussen de verschillende lagen.

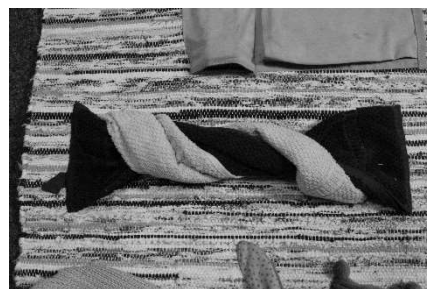
Afbeelding 10



Afbeelding 11



Afbeelding 12



Afbeelding 13



Afbeelding 14



Objecten toevoegen

Onderstaand worden met foto's en korte beschrijvingen voorbeelden gegeven hoe extra onderdelen toegevoegd kunnen worden aan een puzzelspel. Met een beetje fantasie zijn er nog veel meer mogelijkheden te bedenken. Kijk eens in diverse kasten of er nog objecten liggen die nooit gebruikt worden en die een aanvulling kunnen zijn op het spel. Laat je fantasie de volle loop.

Korte uitrollapjes

In de tekst bij de puzzelkleden wordt vaak een melding gemaakt van 'een lapje stof' die in een spelonderdeel verstopt of gestoken kan worden. Dit kunnen geknipte fleece lapjes zijn, poets- of stofdoekjes, een zakdoek of bijvoorbeeld een gastendoekje.

Lange uitrollappen

Ook in de tekst wordt regelmatig geschreven over 'lange uitrollappen'. Dit kunnen lange geknipte fleece lappen, een (dunne fleece) sjaal of een (sport)handdoek zijn.

Meer stevigheid

Trekt de hond fleece lapjes snel kapot dan kunnen ook 2 lapjes op elkaar genaaid worden voor meer stevigheid. (Zie afbeelding 1)

Afbeelding 1



Uitrollen

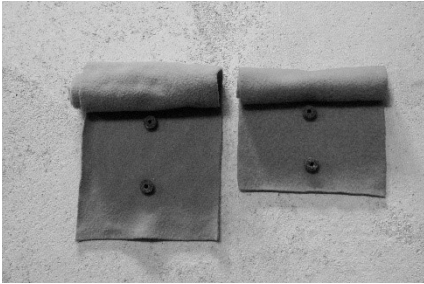
* Leer de hond hoe hij met zijn neus een fleece lap/lapje, sjaal, handdoek, etc. kan uitrollen. Begin in eerste instantie heel simpel door snoepjes in een rij op de fleece lap te leggen. (Zie afbeelding 2) Alle snoepjes zijn zichtbaar. Rol het uiteinde van de fleece lap een klein stukje op. Bouw dit langzaam uit totdat de hond in de gaten heeft hoe hij dit moet uitrollen om bij de lekkernij te komen.

Maak het spel daarna steeds wat moeilijker door de fleece lap/lapje, sjaal, handdoek, etc. steeds verder op te rollen.

* Een poetsdoekje kan ook in een punt opgerold worden. (Zie afbeelding 3 – linker vaatdoekje)

* Een poetsdoekje of gastendoekje kan ook dubbel gevouwen worden gevuld met snoepjes en daarna opgerold worden. (Zie afbeelding 3 – rechter poetsdoekje)

Afbeelding 2



Afbeelding 3



Opvouwen

Een fleece lap/lapje, poets- of vaatdoekje, gastendoekje, sjaal of handdoek kan ook op diverse manieren opgevouwen worden.

Afbeelding 4



Afbeelding 5



Afbeelding 4:

Het linker vaatdoekje is eerst in een punt gevouwen en daarna nogmaals dubbel gevouwen.

Het rechter vaatdoekje is eerst dubbel gevouwen. Daarna is één uiteinde omhoog gevouwen, het andere uiteinde in een hoek gevouwen.

Afbeelding 5:

Het linker vaatdoekje is in een punt opgevouwen.

Het rechter vaatdoekje is eerst dubbel gevouwen en daarna in een punt gevouwen. Voor meer stevigheid kan er een elastiekje om de punt gedaan worden.

Afbeelding 6



Afbeelding 7



Afbeelding 6:

Bij het dubbel gevouwen gastendoekje is één zijde naar boventoe gevouwen en de andere zijde onder de onderkant geschoven. (Zie linksboven) De fleecelap linksonder is dubbel gevouwen en daarna één keer opgevouwen. Dit kan nog een paar keer herhaald worden. De handdoek rechts is dubbel gevouwen (met ongelijke uiteinden) en daarna een keer gevouwen.

Afbeelding 7:

Om deze gevouwen gastendoekje en handdoek kan bijvoorbeeld een knoop, draai, etc. gelegd worden met een lint, lange fleecelap of sjaal. Maak altijd een enkelvoudige knoop. Een dubbele knoop kan de hond nooit los maken!

Knopen

Knopen kunnen los in een (driehoekig gevouwen) vaatdoekje, lange fleecelap, sjaal of handdoek gelegd worden. Een geknoopt vaatdoekje en fleecelap kunnen dan vaak onder of in een spelonderdeel verstopt worden. Groter geknoopte objecten zoals een handdoek kunnen bovenop een spelonderdeel gelegd worden. (Zie afbeelding 8)

Er kan ook een knoop om een tunnel, lus, bandje, draai, vierkant met opening, uitrollap of enveloptasje met opening gemaakt worden. Een knoop kan op 2 verschillende manieren gemaakt worden. (Zie afbeelding 9 - linker knoop en rechter knoop) In een knoop kunnen opgerolde, opgevouwen lapjes, speeltjes, allerlei zakjes, washandjes, pijpjes, kokertjes en rolletjes, een pantoffel etc. gestoken worden.

Afbeelding 8



Afbeelding 9



Afbeelding 9:

De linker knoop is de normale knoop. Bij de rechter knoop zijn de 2 uiteinden door de lus gehaald.

Er kan ook een heel lang spelonderdeel gemaakt worden van diverse geknoopte objecten. (Zie afbeelding 10 - rechter knoop)

Afbeelding 10



Door de linker (licht kleurige) knoop is een lange fleecelap gehaald die daarna gedraaid is, en vastgezet is met een elastiekje. Tevens is er een speelgoed eendje door de knoop gehaald.

Door de rechter knoop (handdoek) is een licht kleurige fleecelap gehaald en daarna een knoop gemaakt. Door deze knoop is nog een donker kleurige knoop gemaakt. Zo kan een hele streng knopen gemaakt worden. In iedere knoop zijn snoepjes en objecten te stoppen.

Draaiingen

Een lange fleece lap, gastendoekje, sjaal of handdoek kan ook gedraaid worden. Door een elastiekje of schoenveter om het uiteinde te knopen zal de draai niet snel los schieten. Een gedraaide fleece lap of gastendoekje kan vaak onder of in een spelonderdeel verstopt worden. Groter gedraaide objecten zoals een handdoek kunnen bovenop een spelonderdeel gelegd worden, eventueel tussen verschillende lagen stof of handdoeken.

Afbeelding 11



Afbeelding 11:

Links op afbeelding 11 is een gedraaide fleece lap.

Middenlinks is een gedraaid gastendoekje.

Rechtsmidden is een gedraaide handdoek. Eerst is de handdoek in elkaar gedraaid en daarna zijn de uiteinden nog eens in elkaar gedraaid.

Bij de gedraaide handdoek rechts zijn om de uiteinden een elastiekje gedaan voor meer stevigheid. In de lus en draaiingen kunnen lapjes stof of objecten gestoken worden. Ook kan er om deze draaiing een knoop, andere draaiing, etc. gemaakt worden.

Omheen geslagen

Een lange fleece lap, gastendoekje of handdoek kan prima om een tunnel, lus of bandje heen geslagen worden.

De fleece lap onder op de foto is heel simpel door de tunnel heen gehaald en bovenop de tunnel gelegd. Het uiteinde van de tweede fleece lap onder is weer door de tunnel gehaald. Nu zijn er meerdere verstopplaatsen. Vaak zal de hond aan de uiteinden gaan trekken waardoor de lap nog strakker komt te liggen. Leer de hond dat hij aan het midden/bovenste van de fleece lap moet trekken.

Tussen een geknoope fleece lap kan één of meer objecten gestoken worden. In dit voorbeeld is een opgerold lapje gestoken.

Ook een vlecht (met of zonder stroken) kan door een tunnel of lus gehaald worden.

Afbeelding 12



Opstapelen van korte en lange uitrollappen, doekjes, gastendoekjes en handdoeken

Korte fleecelapjes, lange fleece lappen, (vaat)doekjes, gastendoekjes en handdoeken kunnen op diverse manieren op en in elkaar gerold of gevouwen worden. Kleine stapeltjes kunnen vaak onder of in een spelonderdeel verstopt worden. Grote en hoge stapels zijn heel geschikt om bovenop een spelonderdeel of puzzelkleed te leggen. Tussen de stapels lappen en doeken kunnen allerlei opgerolde, opgevouwen lapjes,

speeltjes, allerlei zakjes, washandjes, pijpjes, kokertjes en rolletjes, een pantoffel, (gevulde) vlecht, etc. gestoken worden.

Afbeelding 13

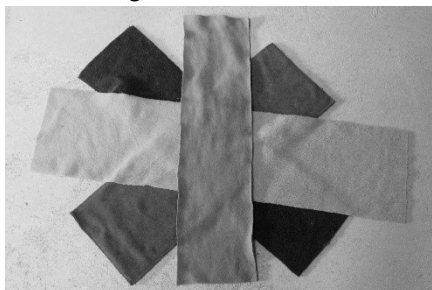


De bovenste korte lapjes (linksboven) zijn in elkaar gerold.

De onderste lapjes linksonder zijn op elkaar gelegd. Zo kan een hele stapel gemaakt worden.

De lange fleece lappen rechts zijn in elkaar gevouwen. De donker kleurige en andere fleece lappen zijn neergelegd zoals linksonder en zijn daarna om de beurt op elkaar gevouwen.

Afbeelding 14



Afbeelding 15



Afbeelding 15:

Op deze fleece lappen (van afbeelding 14) zijn nog opgerolde fleece lapjes gelegd en daarna is het geheel opgevouwen.

Vlechten

Vlechten kunnen gemaakt worden van lange fleece lappen, sjaals en handdoeken. In deze vlechten kunnen allerlei opgerolde, opgevouwen lapjes, speeltjes, allerlei zakjes, washandjes, pijpjes, kokertjes en rolletjes, een pantoffel etc. gestoken worden. Ook kunnen er lange fleece lappen, gastendoekjes en handdoeken om de vlecht geknoopt, gedraaid of omheen geslagen worden.

Dunne kortere vlechten kunnen vaak in of onder een spelonderdeel gestopt worden. Grotere vlechten kunnen ook wel in een tunnel of grote lus gestopt worden. Ook kunnen ze op een spelonderdeel of het puzzelkleed gelegd worden, eventueel tussen lagen handdoeken die op elkaar liggen.

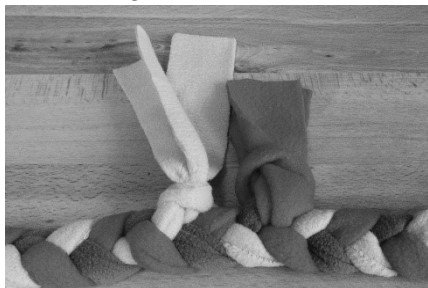
Afbeelding 16



Linker vlecht is van lange fleece lappen gemaakt.

Rechter vlecht is van handdoeken gemaakt. Tussen de vlecht van handdoeken is een pantoffel en washandje gestoken. Natuurlijk kunnen ook heel veel snoepjes tussen allerlei plooiën verstopt worden.

Afbeelding 17



Vlecht met stroken: mijn vlechtten zijn bijna 70 cm lang.

Knip 3 fleece stroken van 90 cm lang en ieder 10 cm breed. Maak een vlecht, maar maak de vlecht niet te strak anders kunnen er geen snoepjes en kleine objecten in gestoken worden. Naai de uiteinden op elkaar (of maak er een knoop in, dan wordt de vlecht wel minder lang). Bereken hoeveel losse stroken erin geknoopt kunnen worden. Knip dan stroken van 50 cm lang en 5 à 6 cm breed.

Afbeelding 18



Vlecht met stroken:

Tussen en onder de stroken van de vlecht, en in de vlecht zelf kunnen allerlei snoepjes verstopt worden. Ook kan er een lange fleece lap of handdoek om de vlecht met stroken geknoopt, gedraaid of omheen geslagen worden. Eventueel met extra objecten. Ook kan de vlecht met stroken in een cirkel gelegd worden. Bind de uiteinden van de vlecht aan elkaar met een elastiekje of schoenveter voor meer stevigheid.

Ronde objecten

Op het puzzelkleed Sweet Chihuahua, Konijn en Botjes en pootjes zijn een ronde zak/rond zakje genaaid. Deze zakjes zijn te vullen met allerlei objecten zoals opgerolde, opgevouwen lapjes, speeltjes, allerlei zakjes, washandjes, pijpjes, kokertjes en rolletjes, pantoffel, etc. zoals hierboven beschreven. Meer mogelijkheden zijn:

Afbeelding 19



Afbeelding 20



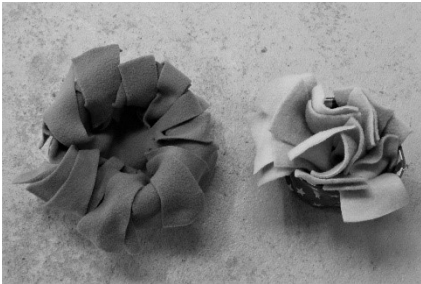
Afbeelding 19:

Een bal, een bal met gaten gevuld met een washandje, opgerolde of opgevouwen fleece lapjes. Ronde fleece lapjes (zonder en met stroken) volgens patroonnummer 3 en 4 van puzzelkleed Sweet Chihuahua. Met deze ronde lapjes kan een soort toren gemaakt worden in het ronde zakje. Bouw dit wel langzaam op.

Afbeelding 20:

Een bal kan in een gastendoekje, keukenhanddoek, poetsdoekje, etc. gevouwen worden met een elastiekje daar omheen. Dit kan dan in of over het zakje gelegd worden. Ook tussen een dweil mop kunnen veel snoepjes verstopt worden in het zakje.

Afbeelding 21



Afbeelding 22



Afbeelding 21:

De ingeknipte cirkels kunnen over of in het zakje gelegd worden. Nog moeilijker zoeken wordt het voor de hond als er meerdere ingeknipte cirkels op elkaar liggen.

Afbeelding 22:

Een zakje kan ook met een lint dicht geknoopt worden. (Een enkele knoop want met een dubbele knoop krijgt hij het zakje nooit open!) Hij moet zijn neus erin stoppen en openduwen om bij de snoepjes en objecten te kunnen. (Linker zakje)

In het rechter zakje is het gastendoekje met bal gestopt. De randen van het gastendoekje hangen over het zakje. Onder de bal en onder deze overhangende randen kunnen snoepjes (en objecten) verstopt worden.

Ook kan op diverse manieren een extra rond zakje in het zakje geplaatst worden.

* Een zakje kan gewoon rechtop staand met de opening naar boven in het zakje geplaatst worden. (Zie afbeelding 23) Ook in dit zakje kunnen allerlei attributen met snoepjes, een speeltje of bal gestopt worden.

* Naast dit zakje is dan nog ruimte genoeg om bijvoorbeeld (gevulde) washandjes, poetsdoekjes, etc. te stoppen. (Zie afbeelding 23) Natuurlijk kan er ook een snoepje of een (plat) object onder het kleine zakje gestopt worden.

* Of de bovenkant (de opening) van het kleine zakje kan op de bodem van de grote zak gelegd worden, of op z'n zijde.

Afbeelding 23



Afbeelding 24



Ronde zak met lus

Dit is een los spelonderdeel dat als extra spelonderdeel kan dienen bij diverse puzzelkleden.

* Deze ronde zak met lus op de bodem, gevuld met een object of gevulde lapjes, kan ook in of onder allerlei spelonderdelen geschoven worden. De gevulde zak kan opgerold worden en in een tunnel gestoken worden, in een uitrollapje gerold worden, onder of in een zak gestoken worden zoals hierboven beschreven is, onder of tussen een laag stofjes of bandjes gestoken worden. Een voorbeeld is afbeelding 25.

* Deze ronde zak met lus kan over een ander zakje geschoven worden. (Zie afbeelding 26). Maar kan ook geplaatst worden over opgerolde uitrollapjes, over de (dubbel- of opgevouwen) ster van puzzelkleed

Engelse Bulldogjes, over een paar zakjes, over het konijn van puzzelkleed Konijn en over allerlei losse bandjes.

* Deze ronde zak met lus kan ook met een lange fleece lap vastgelegd worden onder of aan één of meer bandjes. (Zie afbeelding 27)

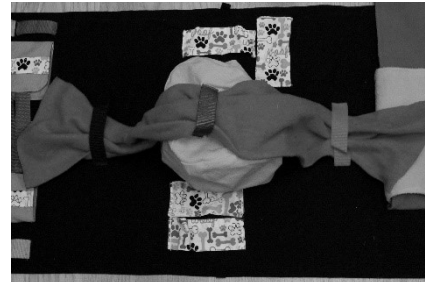
Afbeelding 25



Afbeelding 26



Afbeelding 27



Allerlei zakjes (ook als blokkade)

Diverse attributen kunnen als een soort zakje dienen waarin snoepjes verstopt kunnen worden, zoals een insteekhoesje voor bijvoorbeeld een telefoon of (kleine) tablet, een scrubhandschoen, een enveloptasje (genaaid zoals bij één van de puzzelkleden), een pannenlap met greep, een pantoffel en een washandje. (Zie afbeelding 28) Deze attributen kunnen los in en onder een spelonderdeel gestopt worden. Ook kunnen ze als blokkade dienen wanneer ze opgerold zijn.

Washandje

Een snoepje zoeken in een washandje is voor een hond een heel karwei. Om frustratie te voorkomen moet een washandje als spelonderdeel goed aangeleerd worden.

* Sla de bovenkant van het washandje naar buitentoe om. Hierdoor wordt de opening breder en het washandje minder diep. Leg een snoepje net onder de rand, zo dat de hond het kan zien. (Zie afbeelding 29 - witte pijl) Mocht de hond moeite hebben met dit spelonderdeel, dan kan onder in het washandje een poetsdoekje gelegd worden met daarboven op enkele snoepjes. Door het poetsdoekje wordt de opening iets wijder. (Zie afbeelding 29 - linker washandje)

* Schuif daarna het snoepje steeds iets dieper in het washandje met omgeslagen rand.

* Als de hond dit goed beheerst kan ook een snoepje onder de omgeslagen rand verstopt worden. In eerste instantie net zichtbaar onder de rand. Schuif het snoepje daarna steeds iets verder onder de omslag. (Zie afbeelding 29 - grijze pijl)

* Het zoeken naar een snoepje in een plat liggend washandje is heel moeilijk. (Zie afbeelding 29 - rechter washandje)

Afbeelding 28



Afbeelding 29



Afbeelding 28:

Insteekhoesje, scrubhandschoen, enveloptasje (2e van rechtsonder), pannenlap met greep, pantoffel en washandjes.

Pijpje, kokertje en rolletje (ook te gebruiken als blokkade)

Een stevig kartonnen kokertje, een pvc-buisje en closetrolletje kunnen als blokkade dienen. Doe één of meerdere snoepjes in het kokertje en doe in beide uiteinden een poets-, vaatdoekje of fleece lapje. Leer de hond dat hij deze doekjes moet verwijderen voordat hij bij het snoepje kan. Bouw dit spelletje langzaam op.

* Vul in eerste instantie beide doekjes met snoepjes. Door de geur zal de hond de doekjes eruit trekken om de snoepjes te kunnen bemachtigen. Wanneer er geen geur aan de doekjes zit zullen sommige honden minder snel geneigd zijn om de doekjes eruit te trekken. Leer de hond goed aan dat hij de doekjes moet verwijderen en het kokertje moet schuiven of optillen zodat de snoepjes uit het kokertje vallen.

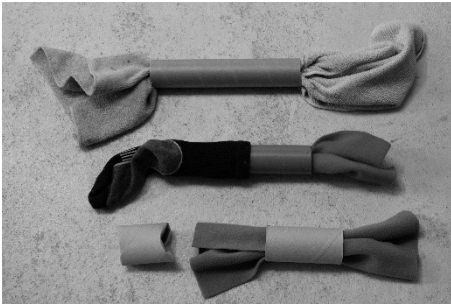
* Er kunnen ook één of twee oude sokken om het uiteinde geschoven worden. De hond moet wel al geleerd hebben dat hij een blokkade moet verwijderen voordat hij bij de snoepjes in het kokertje kan.

* Of leg één of meerdere snoepjes op een fleecelapje, rol dit op, en schuif dit in zijn geheel door het kokertje heen.

* Een closetrolletje kan ook gevuld worden met een snoepje en dan dicht gevouwen worden. De hond zal waarschijnlijk dit kartonnen rolletje gaan slopen om bij de snoepjes te kunnen.

* I.p.v. een kartonnen kokertje heb ik een pvc-buis in stukjes gezaagd en daarna de randen goed glad gevijld. Het voordeel is dat deze pvc-buisjes erg stevig zijn en heel lang mee gaan.

Afbeelding 30



Gevuld stevig kartonnen kokertje (boven), gevuld pvc-buisje met sok en fleecelapje (midden), gevuld en dicht gevouwen closetrolletje (linksonder) en closetrolletje met gevuld opgerold fleecelapje (rechtsonder).

Speeltjes (ook als blokkade)

Diverse kleine, dunne speeltjes kunnen in en onder diverse spelonderdelen verstopt worden zoals een mini-apporteerdummy, een piepeendje, of een fleecelapje. Als de speeltjes dun genoeg zijn kunnen ze ook als blokkade dienen. Onderstaand worden 3 verschillende fleecelapjes getoond van ca. 30 cm lengte. Heeft de vlecht een verdikking op het einde (zoals een handvat of knoop, of 2 knopen) dan kan dit niet als blokkade dienen! Dit kan door de hond niet als blokkade verwijderd worden.

1) Het linker vlechtje is met handvat en knoop. Knip 3 fleecestrengen van ca. 6 cm breed en 70 cm lang. Vlecht het middenstuk over ca. 20 cm. (Zie afbeelding 32) Vlecht dan verder met 6 fleecestrengen. (Zie afbeelding 33) Leg onderin een knoop (of stik het uiteinde op elkaar). In dit handvat kan ook een opgerold of opgevouwen lapje of doekje gestoken worden.

2) Bij het middelste vlechtje zijn beide uiteinden op elkaar gestikt. Dit is ook geschikt als blokkade. Knip 3 fleecestrengen van ca. 45 cm lengte en 10 cm breedte. Vlecht dit tot een streng.

3) Van het rechter vlechtje is één uiteinde op elkaar gestikt en het andere uiteinde is geknoopt. Dit kan als blokkade dienen omdat dit vlechtje aan één zijde te verwijderen is als blokkade.

Knip 3 fleecestrengen van ca. 55 cm lengte en 8 cm breedte. Vlecht dit tot een streng. Stik één uiteinde op elkaar en leg in het andere uiteinde een knoop.

Afbeelding 31



Afbeelding 32



Afbeelding 33

