

Vroeg geleerd is oud gedaan

© Freddy Quackelbeen 2010-2011 – verschenen in *De Rapporteur*, Magazine van Will to Please en in verkorte versie in *De Jachthond* - Nederland

Over positieve gedragstraining

Zeehonden doen handjeklap met hun flappers, dolfijnen jumpen door een ring, roofvogels landen perfect op de hand van de voorjager. Denk je dat zij daar zin in zouden hebben als er geen bakje met vis of stukjes kuiken zou klaarstaan? Inderdaad ... zonder voedsel geen show! Eten is voor elk dier een primaire behoefte en dus een belangrijke emotionele stimulans. De roedel oerhonden die de primitieve nomadengroep op afstand volgde, deed dit omdat ze bij toeval geleerd hadden dat er na het opbreken van het kampement door de mens voedselrestjes werden achtergelaten. De mens heeft geleerd dat men door hierop in te spelen dieren bepaalde zaken kan aanleren en volgbaar maken.

CONDITIONERING

*De golden ligt gelukkig aan mijn voeten bij de bureau- of TV-stoel maar op het moment dat hij mijn vrouw de keukenkast hoort openen, spurt hij naar de keuken. Als pup moet het wel eens gelukt zijn dat er een chip, bewust of onbewust, uit dat zakje viel. Sindsdien legt hij de link tussen keukenkast, geritsel en een mogelijke buit. Hij reageert perfect zoals de hond van Pavlov. Als die eten kreeg, klingelde er een belletje. Na verloop van tijd begon hij te kwijlen als alleen het belletje rinkelde. Via de **klassieke conditionering** leert de jonge hond constant gewenste en ongewenste zaken aan. We kunnen dit patroon gebruiken bij onze training. Eenmaal de hond spontaan gaat zitten wanneer wij stoppen en we blazen enkele keren op de jachtfluit zal hij vrij snel gaan zitten van zodra hij de fluit hoort. Hij is geconditioneerd op het fluitsignaal. Als we hem voor dat gedrag belonen zal de reflex des te dieper doordringen.*

*Al onze honden kregen een snoepje van zodra ze naar hun kennel gaan. Dit leverde een aantal voordelen op, zeker vroeger in een gezin met jonge kinderen. Als het 's morgens eens snel moest gaan, of papa was vroeger naar het werk, dan kon ieder gezinslid zonder enig probleem de honden op hun plaats krijgen. Resultaat is dat onze zwarte labrador die na zijn ochtendmaaltijd nog eventjes in de keuken mag, om klokslag 7u45 probeert of de deur open is en spontaan aan de ingang van zijn kennel gaat zitten. Zoals de duif in de Skinnerbox die leerde op een hendeltje te tikken om een korrel maïs te krijgen, heeft Fellow door dat een bepaalde actie van hem (naar zijn kennel gaan) resultaat oplevert in de vorm van een hondenbrokje. Hij geeft daarmee een demonstratie van de **operante of instrumentele conditionering**: een bepaald gedrag vertonen zal de hond een voordeel opleveren.*

Door herhaling zal dit gewenst of ongewenst gedrag toenemen. In het begin is het gedrag wellicht louter toeval maar hij leert snel. We kunnen het mechanisme heel bewust gaan gebruiken in onze training. Doordat men iets gaat toevoegen (een brokje, een speeltje, een schouderklopje, een vriendelijk woord) spreekt men **over positieve bekrachtiging**. (positive reinforcement). Het woord 'positief' is geen waardeoordeel (goed/slecht) maar slaat op het feit dat we iets toevoegen. Zo kent men ook negatieve bekrachtiging waarbij men net iets gaat wegnemen om een bepaald gedrag te beïnvloeden. *Dit kan bijvoorbeeld het geval zijn bij een hond die blaft omdat hij alleen gelaten wordt. Zodra de baas terugkomt ervaart hij dit als het einde van iets onplezierigs en stopt hij het geblaf. Door het wegnemen van het onprettig gevoel zal hij in het vervolg nog veel meer blaffen als de baas het huis uit is. Hij heeft immers geleerd dat de baas dan terugkomt.*

In beide geval van bekrachtiging zowel positief (iets toevoegen) of negatief (iets wegnemen) zal het gedrag van de hond versterkt worden. Dit betekent dat men hiermee aan de slag kan om honden iets aan te leren.

Wil men een bepaald ongewenst gedrag afleren of verminderen, zal men eerder zijn toevlucht zoeken in de correctie of de straf. Men kent ook hierin twee vormen enerzijds positief, iets toevoegen (bv een neep in de nek als ultieme straf) en anderzijds negatief, (iets wegnemen wat de hond net leuk vond). Schematisch kan men dit als volgt voorstellen:

Prikkel ↓	Actie →	Toevoegen “ + ”	Wegnemen “ - ”
	Aangenaam		<i>Positieve bekrachtiging</i> ⇒ <i>Gedrag neemt toe</i>
Onaangenaam		<i>Positieve straf</i> ⇒ <i>Gedrag neemt af</i>	<i>Negatieve bekrachtiging</i> ⇒ <i>Gedrag neemt toe</i>

Of in simpele hondentaal:

Prikkel ↓	Actie →	Toevoegen “ + ”	Wegnemen “ - ”
	Aangenaam		<i>Bij het ‘volgen’ komt de hond spontaan naast je lopen, hij krijgt een snoepje, hij herhaalt het gedrag gevolgd door een snoepje. Zijn dichtlopen zal verbeteren</i>
Onaangenaam		<i>Tijdens het ‘volgen’ gaat de hond in de lijn hangen. De geleider stopt abrupt, de hond komt niet meer dicht bij zijn doel, hij komt schoorvoetend terug en de baas vervolgt de wandeling. Het trekken neemt bij herhaling af.</i>	<i>Om de hond te doen zitten trekken we de halsband omhoog. Zodra de hond zit laten we de halsband los. Het onaangenaam gevoel van de halsband verdwijnt en de hond blijft zitten.</i>

POSITIEVE BEKRACHTIGING

Uit ervaring en studies weet men dat straffen niet alleen heel moeilijk is (moment en intensiteit) maar dat er ook snel een vorm van gewenning optreedt. Men spreekt ook over uitdoving (extinctie). Men kan immers moeilijk het niveau van de straf constant verhogen om nog “ over te komen” zodat uiteindelijk een worsteling uitbreekt. Een hond dicht laten lopen met een correctie op de lijn of

slipketting is perfect mogelijk, alleen moet het in één keer perfect uitgevoerd worden. Als de hond daarna mooi naast u loopt is het prima. Lukt het niet dan kom je terecht in een schema van constant rukken en trekken waarbij de hond helemaal geen onlustgevoelens meer krijgt en dus ook zijn gedrag niet wijzigt. Om het met Fille Exelmans te zeggen : *“ Het grootste probleem bij het corrigeren is dat men veel te veel corrigeert zonder enige vorm van resultaat wegens: verkeerd ogenblik, te hard, niet durven straffen of wel straffen maar niet belonen “*

Bij positieve bekrachtiging, iets toevoegen waardoor het gedrag versterkt wordt, is de extinctie veel minder aanwezig. Men kan de beloning uitstellen, men kan het variëren maar zolang men blijft belonen, zelfs in een afgezwakte vorm, zal de hond hieruit inspiratie putten om het gedrag te herhalen. Toch blijft ook het belonen een “kunst” op zich. Enkele spelregels moeten we sowieso voor ogen houden. Timing is er één van. Willen we gewenst gedrag versterken dan moeten we binnen de drie seconden belonen (“...21,22,23”). Wachten we te lang, dan legt de hond de link niet meer tussen gedrag en beloning. Tricky wordt het wanneer we de hond voor iets belonen zonder dat het de intentie was. *Pluto staat op het terrein en vindt dat wachten maar niks. Hij begint aandacht te zoeken bij zijn baas door op zijn lijn te knabbelen, eraan te trekken, de baas er mee in te snoeren enz. De baas wordt stilaan gegeneerd en nerveus. Op enkele tevergeefse verbale commando’s (“stil, neen, foei”) en een tikje met de schoen, reageert de hond om met overgave verder te spelen. Ten einde raad grijpt de baas in zijn zak en haalt er een snoepje uit. De hond laat de lijn vallen en krijgt het snoepje. Juist ja, in zijn geest werd hij beloond om zijn ongewenst trekspelletje. Zodoende neemt hij de draad stante pede terug op.*

Belonen kan men met verschillende middeltjes. Een bal, een speeltje, een vriendelijke stem (‘goed zo’ ‘flinke jongen’) kunnen prima zijn als ze goed gebruikt worden. Eten, als één van de primaire behoeften, overtreft wellicht alle andere. Het voordeel is dat het gemakkelijk te hanteren is en dat men ook de intensiteit kan doseren : een stukje leverworst is sterker dan een stukje droog brood. Men kan ook spelen met de tussenperiode en de frequentie zodat het belonen geen sleur wordt maar de hond alert houdt: het is mogelijk dat ik beloond zal worden, dus ik blijf attent. Trainers die kiezen voor de clickermethode (afkomstig uit de dolfijnwereld) zullen de “click” combineren met voedsel en deze bekrachtigingen alternatief gaan gebruiken.

Showmensen hebben de neiging om een brokje lever of ander lekkers tussen de vingers te knellen en dit bij het “staan” van de hond vlak voor zijn neus te houden. Het moet duidelijk zijn dat dit niks te maken heeft met positieve bekrachtiging, men leert de hond helemaal niks aan, men gaat hem gewoon “omkopen” . Idem, wanneer men op een gehoorzaamheidsterrein constant met een koekje tussen de vingers loopt en de hond meelokt.

Uiteraard kan men niet de dag door lopen belonen, al helemaal niet met voedsel. Zoniet belandt men bij verwennerij hetgeen misschien leuk is voor de baas maar geen effect meer heeft op de hond, behoudens dat hij corpulent wordt. Men kan dit gerust beperken tot die momenten waarop men even iets wil aanleren: wandelen, zitten, liggen, staan, komen. Dosering is ook hier de kunst. Daarnaast is voeding soms het enige en laatste redmiddel om sterk ingebakken verkeerd gedrag alsnog te proberen recht te trekken. Ideaal moment is evenwel het moment waarop de etensbak te voorschijn komt. Perfect te gebruiken in combinatie met kombevel of komfluit. Schudden met de pot en op hetzelfde moment fluiten (‘tu-tuut’) , zelfs een kleine pup leert dit bevel op één-twee-drie. Idem om te leren zitten: etensbak schuin omhoog boven zijn voorhoofd houden, hij gaat zitten om het beter te zien, krijgt de voeding. Allemaal positieve bekrachtiging. Ook hier kan timing ingebouwd worden waardoor we steadiness kunnen aanleren. Onrustig is geen eten, rustig zitten en wachten wordt beloond.

Uiteraard is positieve bekrachtiging geen alles zaligmakende methode . Soms is het voldoende om eenvoudigweg de prikkels te verwijderen (*hond steelt voedsel van de tafel; ik laat de hond niet alleen in de keuken met een overvolle tafel*). Negeren van de hond is ook zoiets waar wij moeite mee hebben. Als zijn gedrag er op dat moment eigenlijk niks toe doet, laat hem dan het best met rust. *Zo stond een*

groepje lesvolgers geduldig zijn beurt af te wachten. De instructeur had gevraagd de hondjes in zit te plaatsen. Het duurde echter wel eventjes zodat één van de hondjes zich maar voorzichtig neervlijde. Zijn baasje wilde scoren bij de instructeur en trok de leiband naar omhoog om de zit te forceren. Zo ging het eventjes door waarbij de hondenkop als jojo gebruikt werd en hij op den duur niet meer wist wat er nu verlangd werd. Negeren was hier de oplossing geweest ... laat hem rustig liggen ! Hij leert trouwens nog iets : “uitschakelen”.

Soms kan een combinatie van bekrachtiging en correctie aangewezen zijn . *Stel dat ik niet wil dat de hond op mij springt als ik mij neerzet. Ik plaats een stoel midden de tuin en ga zitten, de hond springt met de voorpoten op mijn schoot, ik zeg niks maar sta recht , de hond glijdt op de grond. Ik ga terug zitten en wellicht herhaalt het scenario zich. Na enkele keren zal de hond de negatieve straf (het aangenaam staan bij de baas wordt weggenomen) beu zijn , zich op de grond zetten en de baas vragend aankijken. “Wat nu baas?” Als je hem op dat moment gepast, dwz op zijn eigen hoogte zodat hij niet opnieuw opspringt, beloont met een koekje heb je de strijd wellicht al half gewonnen.*

En laat ons tot slot ook het spel niet vergeten. Negatieve prikkels en ervaring kunnen bij de hond uitgewist worden door onmiddellijk met hem te spelen. *Recent kreeg een pup een snauw van een volwassen hond. Het jonge baasje liep in paniek naar de auto. We hebben haar tegengehouden en een tennisbal gegeven waarmee de pup eventjes mocht spelen. Achteraf kwam er wel wat plakwerk te pas aan zijn neusje maar in zijn hoofd zal het incident niet opgeslagen zijn in de carrousel van negatieve ervaringen. Gecontroleerd spelen versterkt ook de band tussen baas en hond ... maar hierover misschien later meer.*

Over spontaan leren.

In een vorige bijdrage hadden we het over roedelgedrag en het leren van de hond via associatie. Twee belangrijke theorieën passeerden de revue “klassieke conditionering”(Pavlov) en “operante conditionering” (Skinner). Hierbij werd aangetoond hoe een bepaald gedrag zich kan ontwikkelen hetzij door “een vorm van leren waarbij een neutrale stimulus gepaard wordt met een ongeconditioneerde stimulus” ofwel “wanneer een respons wordt gevolgd door een beloning wordt de tendens tot het geven van die respons vergroot “

De leermeester van Skinner, Edward Thorndike definieerde de **wet van effect**” als : “ . *Deze houdt in dat een dier geneigd is om gedrag dat beloond wordt, vaker te gaan vertonen. Met andere woorden: de link tussen de stimulus (gebeurtenis die het gedrag oproept) en de beloonde respons wordt sterker. Gedrag dat bestraft wordt, zal juist minder vaak vertoond worden. Belonen en bestraffen moeten niet letterlijk genomen worden: operante conditionering speelt bijvoorbeeld ook een belangrijke rol bij het zoeken van voedsel. Strategieën die iets opleveren (beloond worden) zullen vaker toegepast worden. Maar ongewenste resultaten, zoals ongemak dat volgt op het uitzoeken van het verkeerde voedsel, zullen leiden tot afname van het gedrag. Op die manier wordt geleerd uit de ervaringen. “*

In navolging van deze behavioristen (“to behave = gedragen”) dacht men een dier tot eender wat te kunnen stimuleren. Alras bleek echter dat er duidelijke grenzen zijn. Leerlingen van Skinner wilden wasberen trainen om op te treden in een commercial. De dieren moesten leren munten in een spaarvarken te steken en kreeg telkens het lukte een stukje voedsel. Zij leerden het zeer snel maar naarmate men meer oefende ging het resultaat achteruit. De dieren begonnen de munten op te blinken en te likken en volgden hiermee hun aanleg : voedsel wordt altijd eerst gewassen voor het verorberd wordt. De grenzen van het geconditioneerd leren zijn de natuurlijke aanleg, het instinct, kortom het genetisch materiaal van het dier. Een hond zal een gevallen zakdoek apporteren. Probeer het maar eens aan te leren aan uw kat of dwergkonijn.

Er is meer ...

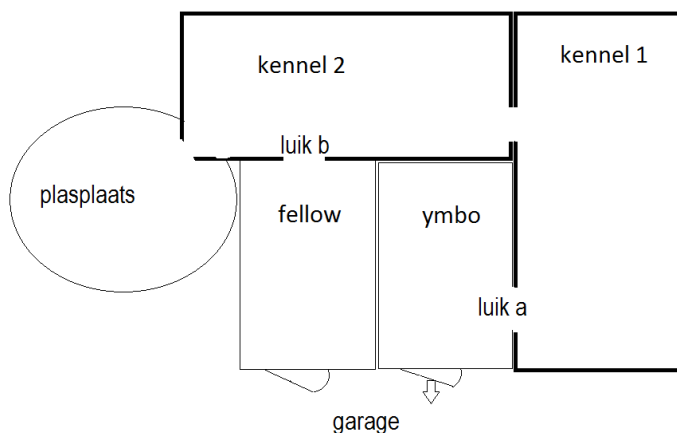
Deze theorie verklaart dus niet het volledige leerproces. Stel je immers voor dat een jonge gazelle alleen zou leren dat een leeuw gevaarlijk is nadat hij effectief door een leeuw gebeten is. Er zouden niet veel gazelles overblijven! Blijkbaar moet er ook een leerproces zijn dat niet alleen voortspuit uit de eigen negatieve of positieve ervaringen. Het dier moet op een of andere manier kennis leren verwerven zonder dat zijn eigen gedrag rechtstreeks of onrechtstreeks wordt gestimuleerd. De Pavlov-Skinner's gingen uit van een mechanische "S-R" relatie (stimulus-response). Later ontdekte men dat er ook zo iets is als "S-S" relatie (stimulus-stimulus) waarbij dieren het verband leren zien tussen diverse stimuli zonder dat er een biologische "gebeurtenis" (bv beloning/straf/associatie) dient aanwezig te zijn.

Hier belanden we in het gebied van het "**cognitief leren**"¹ Belangrijk hier zijn de experimenten van Prof **Tolman** in de jaren dertig en veertig. Hij construeerde een doolhof voor de ratten in zijn labo. De eerste groep mocht vrij rondlopen in het doolhof zonder dat ze enige vorm van beloning (voedsel kregen). Een tweede groep ratten deed hetzelfde maar vond op het einde van het doolhof wel voedsel. Zoals de theorie van de conditionering ons leert, was het evident dat de tweede groep veel sneller de uitgang zouden vinden dan de eerste. Toen liet men de eerste groep ook één keer voedsel vinden aan het einde van het doolhof. Onmiddellijk nadat zij beseften dat er een beloning in het verschiep lag, vonden zij net zo snel hun weg door het doolhof als ratten die al die tijd al voedsel hadden gekregen. Kennelijk hadden ze, ondanks het gebrek aan bekrachtigers, toch een leerproces doorgemaakt bij het verkennen van het doolhof. Tolman constateerde op basis van deze bevindingen dat de dieren in hun hersenen een **kaart** hadden opgeslagen van het doolhof, waardoor zij snel hun weg konden vinden op het moment dat het nodig bleek. Cognitieve processen bevatten het maken van interne beelden en andere vormen van informatieverwerking.

Voorbeeld.

Dit is ook hetgeen bij onze hond gebeurt. Stel, een pup wordt uitgelaten samen met een volwassen hond. De pup is nog niet geconditioneerd op een fluitje (bv fluit/ komen /voedsel) maar de oudere hond wel. De baas fluit en de oudere hond rent naar hem terug. De pup rent instinctief mee met de oudere hond. Na enkele keren zal de pup spontaan op het fluitsignaal reageren zelfs als de oudere hond niet aanwezig is. Hij heeft in zijn hersenen het verband "fluit/terugrennen" opgeslagen, zelfs zonder dat hij enige bekrachtiging voor dit gedrag gekregen heeft. Hij gaat dus waarnemen en informatie opslaan die op een gegeven moment in soortgelijke omstandigheden terug zal bovengehaald worden. Dit is uiteraard een vorm van sociaal leren, een beetje zoals de verhouding tussen leraar en leerling.

Een ander voorbeeld uit mijn eigen thuissituatie. Beide honden hebben een buiten- en binnenkennel naast elkaar, met daarnaast nog een kleine plasplaats. Vooraleer ze 's avonds in huis komen moeten ze eerst plassen. Op de terugweg komen ze allebei met mij door kennel 2 naar kennel 1. Om te vermijden dat ze nog even de tuin in rennen moeten ze door het luik A in kennel 1 naar binnen, waarna de binnendeur geopend wordt en ze naar de keuken mogen. In het begin kwamen ze na elkaar door luikje



A en wachtten ze tot ik terug in de garage was. Omdat golden Ymbo al wat ouder is gaat hij niet meer zo vlug als voorheen door het luikje. De jongere lab Fellow wil heel graag als eerste binnen zijn maar respecteert toch de rangorde en wacht. Om toch sneller binnen te raken, keert hij de laatste tijd op zijn stappen terug, loopt terug naar kennel 2 en neemt dan het luikje B en is ondanks de omweg op

: activiteit die de processen van leren, waarnemen, herinneren, denken, interpreteren, geloven en probleem-oplossen bevat)

hetzelfde moment als Ymbo in de garage. Zonder “GPS”-beeld in zijn hoofd zou dit niet lukken. Hij kent ook de truuk omgekeerd. Als hij aan zijn deur zit en ik doe de deur van Ymbo naast hem open en die van hem niet onmiddellijk, dan spurt hij door luik B door kennel 2 naar kennel 1 en dan door luik A naar de open deur.

Waarom moet de hond zoveel leren ?

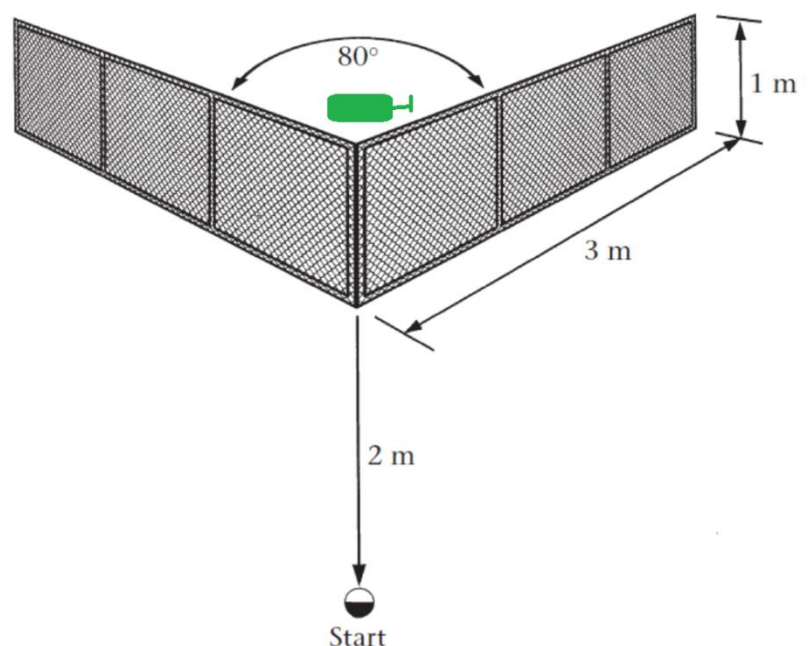
De reden waarom honden zoveel leercapaciteit hebben , hoeven we niet ver te zoeken. Zij zijn en blijven: “ *hoogsociale roofdieren die in rangordes leven*” zoals **Temple Grandin** het verwoordde. Zij hebben dus nood aan een ingewikkeld systeem van sociale interactie om te kunnen overleven. Een aantal elementen zullen instinctief aanwezig zijn, terwijl andere moeten aangeleerd worden. Om op relatief korte termijn klaar te zijn om hun taak binnen de roedel op te nemen moeten jonge wolven een hoog leervermogen hebben. Hun brein moet “*een droge spons zijn die de kennis kan opnemen*”.

Een hond zal gemakkelijker iets aanleren als het past binnen zijn leefwereld of als het sociaal nuttig is. Zijn weg terugvinden na een ver apport door een dicht bos is meestal geen probleem, maar ik mocht ooit een staande hond helpen zoeken die zich met zijn lange lijn twee keer rond wat maïsstengels gedraaid had. Hij wist bij god niet dat hij gewoon de omgekeerde cirkelbeweging moest lopen om los te komen.

Een volwassen wolf zal een gedroogde huid van een verorberd dier nemen en er speels mee wegrennen. Dit om de pups te stimuleren de achtervolging in te zetten . Via dit achtervolgingsspel leert de pup om te jagen en te doden. Een hond zal dus gedrag van andere honden imiteren. Het gezegde “ *apen apen, apen na* “ is op vele dieren van toepassing. Imitatie van gedrag zal het dier helpen om efficiënter aan voedsel te komen . Als model kan zowel een ander dier als de mens dienen. Dat papegaaien menselijke taal kunnen nabootsen weten we allemaal. In de meeste gevallen zal dit geleerd zijn door het ontelbaar keer herhalen van een woord en het belonen als de vogel het geluid imiteert. Dr **Pepperberg** heeft haar roodstaartpapegaai Alex echter ook de betekenis van woorden geleerd. Hij herkent 50 voorwerpen, zeven kleuren, vijf vormen en gebruikt bewust de getallen van 1 tot 6. Hij combineert de woorden om dingen te benoemen, naar categorie in te delen, iets te weigeren of te vragen, naar een andere plaats te gaan of een hoeveelheid uit te drukken. Daartoe werd de M/R-methode gebruikt waarbij de vogel een leersituatie observeerde tussen twee mensen (model en rivaal genoemd). Geleidelijk aan nam Alex zaken van hen over en participeerde hij in het proces.

De Hongaarse Associatie voor Dierlijk Gedrag deed vele experimenten met honden om na te gaan

of ze konden leren van menselijke voorbeelden. Een ervan is gekend als het V-experiment waarbij honden een object moeten apporteren voor en achter een V-vormige afsluiting. Van binnen de omheining lukte het aardig , maar als men de situatie omkeerde en de hond buiten voor de top van de V bracht waren er heel wat meer problemen. Honden die toekeken hoe mensen de weg aflegden scoorden echter significant beter. De onderzoekers concludeerden : “ *Onze experimenten tonen aan dat honden in staat zijn om voort te gaan op informatie die verstrekt wordt door menselijke actie wanneer zij geconfronteerd worden met een nieuwe opdracht.* “



Wat kunnen wij met al die wetenschap nu eigenlijk aanvangen ?

Het is duidelijk dat een hond, en elke ander dier, meer is dan een soort fantasieloos schepsel waar de mens over “heerst” en die truckjes aanleert door hem te belonen of te straffen. Uiteraard blijft de positieve bekrachtiging (en/of correctie) een uitstekende methode om dingen aan te leren en te onderhouden. Maar onze hond is veel meer. Doen we even afstand van het begrip “verbale mentaal” dan stellen we vast dat hij over een hoge vorm van intelligentie beschikt. Hij heeft het vermogen om complexe sociale relaties te onderhouden, om in groep samen te werken teneinde te overleven en dus om dingen van elkaar en ons te leren. Of denkt men dat er geen denkvermogen nodig is om op jacht een gewonde fazant honderden meters door onbekend kreupelhout te achtervolgen, op basis van de geur te lokaliseren waar hij zich verborgen heeft en om dan nog in gezwinde pas en rechte lijn de buit naar de baas terug te brengen. Wie eraan twijfelt, wordt uitgenodigd om het zelf eens te proberen ... op vier poten uiteraard !

De recente studies over het cognitieve leren en de rol van imitatie in het leerproces zijn wellicht te pril om nu reeds concrete methodes op te leveren om onze jachthonden beter te trainen. Feit is dat we minstens moeten beseffen dat de hond ook leert bij zichzelf , zonder dat wij hem duidelijk instructies geven. Gewenst maar vooral ongewenst gedrag zal zo binnensluipen . Soms kunnen we nog onmogelijk achterhalen waar het vandaan komt omdat wij wellicht zelf de voorbeelden niet gezien, geroken of gehoord hebben. Denken doet hij evengoed als wij, alleen niet in woorden maar des te meer in beelden, geuren of geluiden.

Spelen met je hond.

Bij pups is eten en slapen van cruciaal belang. Maar dat is niet genoeg. De pup moet leren wie hij is, moet zijn omgeving leren kennen en moet zijn rol binnen de groep (roedel) ontdekken. Bij een aantal van die ervaringen zal de moeder stimuleren of net afremmen. Nog veel meer zal de pup leren door het spel. Spelen is voor een pup en jonge hond altijd taakgericht. Ervaringen die hij hier opdoet zal hij opslaan in zijn geheugen en die zullen later zijn reacties op bepaalde omstandigheden bepalen. Een hond denkt niet in woorden maar in beelden. Bij bepaalde prikkels zal hij in zijn beeldgeheugen op zoek gaan naar soortgelijke “filmpjes”. Hij zal wellicht reageren zoals dit op zijn harde schijf is opgeslagen ingevolge eerdere ervaringen. Vandaar dat het spel zo cruciaal is in de ontwikkeling van de pup.

Reeds in het nest zal hij met broertjes en zusjes het hondzijn aftasten. In vechtspeletjes zal hij leren tot waar hij kan gaan. Bijt hij te sterk in het oortje van een broertje dan zal die piepen waardoor de bijtremming geactiveerd wordt en versterkt. Op prille leeftijd worden de regels van een roedel door ervaring ingeprent. Wie boven of onder ligt zal variëren naargelang het spel : iedereen is even baas en even ondergeschikt. Het gaat hem nog niet zozeer over de rangorden dan wel over het oefenen van het spel. Zowel de rol van winnaar als verliezer moet door het spel ontdekt worden. Later zal dit ook in relatie tot mensen moeten gebeuren.

Wanneer wij spelen met onze pup moeten we erover waken dat wij altijd als “winnaar” uit de bus komen. Wij bepalen begin en einde van het spel en sluiten het best af met een vriendelijk commando: “zit”, “lig”, “volg”. Zo maken we meteen duidelijk dat wij de ranghogere zijn, de leider van de mini-roedel. We moeten ervoor zorgen dat er geen schemerzone ontstaat waarin de jonge hond begint te twijfelen over zijn rol. Als hij denkt dat jij niet opgewassen bent voor je rol als leider (beslisser) voelt hij zich verplicht om te proberen die rol over te nemen. Dit zal hem uiteindelijk ongelukkig en onhandelbaar maken. Daarom ook laten we geen kleine

kinderen zelfstandig spelen met de pup. De hond zal nooit aanvaarden dat kinderen commando's opleggen en in het spel zullen er wisselende winnaars zijn. Hieruit kan de hond de indruk opdoen dat hij boven het kind staat met alle gevolgen van dien.

Shaun Ellis, die probeerde drie pups op te voeden tot wilde wolven, schrijft over het spelen: “*Ook evenwicht moest geleerd worden, en dat deed ik via jaagspelletjes. Honden maken dan een zogeheten speelbuiging; bij wolven heet het een aanvalshouding, omdat ze vanuit die houding wel drie meter ver kunnen springen. Veel van onze spelletjes begonnen met een aanvalshouding; we sprongen daarna alle kanten op, begonnen te rennen en achtervolgden elkaar, en als het spel te ruw dreigde te worden, nam ik die aanvalshouding weer aan, waarna iedereen stopte. Als iedereen gekalmeerd was wisten we dat we het spel veilig voort konden zetten*”. Hij beschrijft eveneens het effect van een gestegen adrenalineniveau dat door spiegelgevechten ontstond, waardoor ook de rangorde binnen de groep plots kon omslaan.

Een dier dat omschreven wordt als “*een hypersociaal roofdier dat in rangordes leeft*” moet heel wat leren om te kunnen functioneren. Hij moet leven in een groep waarin hiërarchie als iets normaal aanvaard wordt en waarbij elk lid een bepaalde taak moet uitvoeren om het voortbestaan van de roedel te bestendigen. In een wolvenroedel zal de pup de beginselen van de jacht bijgebracht worden doordat één van de oudere wolven de huid van een verorberd dier zal nemen en er speels mee wegrennen. De pups zetten de achtervolging in. Het achtervolgingsinstinct wordt daarmee geactiveerd en de techniek verbeterd.

De aard van het spel bepaalt voor een stuk ook welke hond men later zal hebben. Voor een windhond zal het belangrijk zijn dat hij achtervolgingsspelletjes kan doen. Dat zal zijn snelheid en behendigheid ontwikkelen. Voor onze retrievers zullen achtervolgings- en trekspelletjes niet aangewezen zijn. Onze honden moeten vooral rustig zijn tijdens het werk en zeker niet hard in de bek. Het spel dat we met onze pups spelen zal dus nooit uitermate heftig zijn. We zullen ook op gelijke hoogte spelen met de pup, zodat we vermijden dat hij leert opspringen naar onze handen en armen. Bij happen en bijten in de handen zullen we zoals een medepup piepen om de bijtremming te stimuleren. Daarom ook gebruiken we geen piepspeeltjes. Dit is verwarrend voor de hond en kan uiteindelijk tot bijtincidenten leiden. Voor retrievers is het belangrijk dat ze een sterke band met de baas opbouwen, ze moeten graag bij hem/haar willen zijn. Bij de ontwikkeling van de apporteerlust zullen we dan ook het spel hiervoor gebruiken. De jonge hond krijgt een apport (dummy, balletje, sok met bal) en blijft hiermee dicht bij de baas, terwijl hij aangehaald en gestreeld wordt. We negeren het apport en richten onze aandacht op de pup, die af en toe loslaat, waarop hij het apport terug krijgt. Zo leert hij dat bij de baas komen met iets in de bek, een aangenaam gebeuren is.

Voor alle jonge – en oudere – honden is het belangrijk dat zij graag bij de baas zijn en dat zij aandacht hebben voor hetgeen hij doet of van plan is. Dit bereiken we door rustig spel, waarbij wij de centrum van het heelal zijn voor hem. Vanuit het contact dat hierdoor ontstaat kunnen we verder bouwen en bepaalde zaken aanleren. Daarnaast kan men het spel gebruiken als therapie om negatieve ervaringen uit te wissen. De indrukken van angst draagt een pup veel langer mee dan ervaringen met pijn. Angst en de omstandigheden die dit uitlokt hebben, worden ingebrand in het “beeldgeheugen” en zullen later zeer moeilijk te compenseren zijn. Stel dat we wandelen met onze pup en aan een bepaald huis komt een woeste hond luid blaffend naar de afsluiting gerend. De pup schrikt en springt voor onze voeten, ook wij schrikken en roepen, de pup schrikt nog veel meer omdat zijn roedelleider blijkbaar ook onder de indruk is. Op dat moment hebben we de neiging om het hondje op te pakken en te troosten. Niet doen! Veel beter is om net dan een spelletje met hem te spelen.

Dit wist meteen het angstgevoel uit zijn geheugen en zorgt ervoor dat het niet kan ingeprent worden.

Aanbevolen

- Grandin, T. & Johnson, C. (2005) Denken als de dieren. A.W. Bruna Uitgevers B.V., Utrecht*
Stephen Budiansky (2001), De waarheid over honden, Het Spectrum, Utrecht
Ilse Demandt (2006), Sociaal leren en de model/rivaal (M/R) methode, <http://www.apdt-bene.net/>
Department of Ethology : <http://etologia.aitia.hu>
Fille Exelmans, Een hond is een hond ... is een hond. (gericht op retrievers)
Klaas Wijnberg, De Hondenfluisteraar (iets moeilijker)
Syntra-West cursus: Antoine Wuytack 'Positieve gedragstraining bij honden' – 8 lessen