

De manieren waarop een hond leert



Wat is gedrag?



Echt *alles* wat een hond doet wordt “gedrag” genoemd. Honden gedragen zich zoals honden zich horen te gedragen. Ze doen volkomen natuurlijke en normale hondendingen zoals; snuffelen, likken, grommen, janken, blaffen, vechten, bijten, zitten, liggen, lopen, achter bewegende zaken aanjagen, graven, plassen, poepen, etc. Zelfs *niets doen* is een gedrag.

Feit: Gedrag blijft nooit hetzelfde.

Het is een feit, dat gedrag *nooit* hetzelfde blijft. U moet er rekening mee houden dat gedrag *altijd* verandert en constant in beweging is. Er zijn twee mogelijkheden:

- 1. Het gedrag wordt beter (zolang er met de hond gewerkt of getraind wordt).
- 2. Het gedrag wordt slechter (als er *niet* of *niet meer* met de hond gewerkt of getraind wordt).

Ik zelf ben altijd met mijn honden aan het trainen. Bij alles wat ik met de honden doe, bij elke wandeling, vooraf aan elke maaltijd en tijdens elk spel. Als u er over nadent, doet u dat bij waarschijnlijk ook. Ik doe het alleen wat bewuster dan de meeste mensen. De training is niet een apart onderdeel in het leven van mijn honden. Trainen maakt gewoon deel uit van alles dat ze leuk en waardevol vinden.

Voor u gaat wandelen, laat de hond dan rustig zitten als u hem zijn halsband omdoet. Als u aankomt bij een gebied waar hij los mag, laat hem dan rustig zitten voor u hem zijn riem afdoet en hem vrij laat. Onderbreek regelmatig zijn spel, laat hem wat simpele oefeningen doen, geef hem iets lekkers en zeg dan; "ga spelen".

Training wordt dan een onderdeel van het spelen. Training brengt op die manier nauwelijks enige druk of stress met zich mee. Het trainen wordt op deze manier speelser en u verliest daarmee het idee dat u de hond aan het drillen bent.



De hond leert van de gevolgen van zijn gedrag



Gedrag is dus werkelijk *alles* wat de hond doet; lopen, zwemmen, eten, drinken, slapen, zitten, bijten, likken, achter de kat van de burens aan rennen, vechten, krabben, paren, plassen, poepen, knipperen, kuilen graven, grommen, blaffen. En nogmaals, ook gewoon helemaal *niets* doen is een gedrag.

Gedrag heeft altijd een bepaald gevolg voor de hond. Er drie mogelijke gevolgen:

1. Er gebeurt iets goeds voor de hond.

Als een hond *iets* doet... en dat gedrag levert hem iets goeds of iets prettigs op, dan zal hij dat gedrag herhalen. Voorbeeld; de hond gaat zitten. U geeft hem iets lekkers en een aai over zijn bol... en de hond zal in de toekomst vaker gaan zitten.

2. Er gebeurt iets slechts voor de hond.

Als een hond iets doet... en dat gedrag levert hem iets vervelends op, dan zal hij dat gedrag niet snel meer herhalen. Voorbeeld; de hond wil iets eetbaars uit een openstaande vuilnisbak pakken, maar de deksel valt boven op zijn neus. De hond schrikt en heeft pijn. Het gevolg is dat de hond in de toekomst niet meer in de buurt van een openstaande vuilnisbak komt.

Let op: Om effectief te zijn, dient een beloning binnen drie seconden gegeven te worden. 1 sec. is 100% effectief. 2 sec. ± 70% en 3 sec. ± 30%. Na drie seconden is het zinloos, want dan beloont u hem voor iets anders.

3. Er gebeurt helemaal niets.

Als de hond iets doet... en er gebeurt echt helemaal niets, dan zal de hond uiteindelijk dat nutteloze gedrag steeds minder vertonen tot op het punt dat het gedrag verdwijnt. Een dier verspilt geen nodeloze energie aan zaken die hem niets opleveren.

Voorbeeld; als een pupje tegen u opspringt om u gedag te zeggen en u dat lieve zachte kopje aait en hem knuffelt, dan leert de pup dat tegen mensen opspringen hem prettige zaken oplevert. Hij zal dat gedrag dus blijven herhalen.

Als u hem niet aanhaalt als hij tegen u opspringt en wacht tot hij gaat zitten voor u hem knuffelt, dan levert het opspringen niets op, maar het zitten wel. Dus stopt hij met opspringen en gaat hij zitten om u te begroeten. Denk er om dat een hond net zo snel goede gewoonten aanleert als slechte.

Iets aan een hond leren dat hij niet graag doet



Stel dat een hond niet graag gaat zitten. Dan kunt u hem het zitten eenvoudig leren door hem te laten zitten *voor* dat u de dingen met hem doet die hij wel graag doet. “Zit, ga in de auto”... “Zit, kom op de bank”... “Zit, ga vrij”... “Zit, pak de bal”, etc. De hond zal hierdoor uiteindelijk het gedrag dat hij *niet* graag deed (het gaan zitten) steeds vaker en steeds makkelijker gaan doen omdat hij weet dat het gevolgd wordt door al die prettige dingen. Het ‘zitten’ krijgt daarmee voor hem dezelfde waarde als al die leuke zaken.

De hond moet iets meerdere malen leren



Als een hond in de huiskamer heeft geleerd om te gaan zitten, moet u hem het op straat opnieuw leren, en op het grasveld opnieuw leren en op een grindpad opnieuw leren. Nee, uw hond is niet eigenwijs en hij is niet ongehoorzaam of dom. Verlies niet uw geduld. Dit is gewoon de manier waarop alle honden leren.

Als er iets verandert; de persoon, de situatie of de omgeving waarin het zitcommando wordt gegeven, dan moet hij het gewoon weer opnieuw aanleren. Pas als hij het op een groot aantal verschillende plekken en onder verschillende omstandigheden heeft gedaan, valt het muntje. Dan snapt hij dat als u “zit” zegt, dat hij zijn billen op de grond moet laten zakken.

Honden leren door zelf verbanden te leggen



Een hond legt zelf een verband tussen *iets* dat hij ziet, ruikt, hoort, etc. en een gebeurtenis die daarop volgt. Dat *iets* kan echt van alles zijn en hoeft op zichzelf niets bijzonders te betekenen.

Voorbeelden

Hij ziet dat u uw bestek neerlegt en hij veert overeind. Hij heeft uit zichzelf geleerd dat als u klaar bent met eten, u meestal zijn maaltijd gaat klaarmaken. Het zien van het neerleggen van het bestek = eten.

Hij ruikt dat u hart voor zijn maaltijd staat te koken. Als u normaal aan het koken bent, ligt hij keurig in zijn mand. Nu zit hij onrustig kwijlend op de drempel van de keuken. Het ruiken van hart = lekkerrrrrrr eten.

Hij hoort dat u uw computer uitdrukt en de hond zit onmiddellijk naast u met zijn riem in zijn bek:; “*Gaan we wandelen, baasje?*” Het geluid van de computer die wordt uitgezet = wandelen.

De hond legt uit zichzelf een link tussen een op zich niets betekenende gebeurtenis en de positieve gebeurtenis die daar op volgt. Maar hij legt ook een link tussen een gebeurtenis en een negatief gevolg.

U trekt uw nette schoenen aan en pakt uw spullen om te gaan werken en de hond slentert zuchtend naar zijn mand. “*Daar gaan we weer, het baasje gaat weer uren weg*”. Het zien van uw werkspullen = thuis blijven.

Net als het “leren van de gevolgen van het gedrag”, is ook deze manier van leren “door dingen met elkaar te verbinden” iets dat de hond vierentwintig uur per dag en zeven dagen per week doet.

Let op: Als een hond te gestrest is, is hij niet in staat om te leren. Let daarom goed op de nu volgende stress signalen van de hond.



Stress signalen:



Stress signalen zijn al die zaken die we een hond zien doen, om zijn innerlijke spanning weg te laten vloeien zodat hij weer met de situatie kan omgaan. Aan deze signalen kunnen wij zien hoe de hond zich voelt.

Stress

Er is altijd sprake van een beetje (zichtbare) spanning bij het leren van nieuwe zaken. En dat is oké want een beetje stress helpt bij het leerproces, het houdt de hond alert.

Echter te veel stress door druk, ongeduld of dwang aan de kant van de baas, stopt het leerproces. Hij krijgt dan simpelweg niets meer binnen. Het is dus van belang dat u de stress signalen bij de hond kunt herkennen.

Stress signalen zijn:

- Gapen (geeuwen)
- Zich uitschudden, (adrenaline shake off) als hij niet nat is
- Hijgen zonder dat hij zich zwaar heeft ingespannen of het warm is
- Snel met de tong aan de neus of lippen likken (tongelen)
- Even een plasje doen voordat hij reageert op een opdracht
- De kop of het hele lijf afdraaien
- Een voorpoot optillen
- Piepen, janken of op een hoge toon blaffen
- Snuffelen
- In en over de grond krabben
- Zichzelf krabben
- Niezen
- Kwijlen
- Trillen
- Bibberen
- Traag bewegen of totaal niet meer bewegen (bevriezen)
- De nek en/of rug haren opzetten (borstelen)
- Plotseling meer haar verliezen
- Zichtbare afdrukken van zweetvoetjes achterlaten