

Doel van dit hoofdstuk is het doorgronden van zoveel mogelijk aspecten die leiden tot “competitive healing” of in het Nederlands Volgen/Appel.

De methode: REWARD BASED TRAINING (RBT)

De oefeningen gaan daarmee: super snel, super vrolijke hond, en zeer nauwkeurig uitgevoerd door de hond.

Michael Ellis spreekt in zijn filosofie video over het communicatiesysteem met de hond. Het communicatiesysteem omvat de onderstaande drie paragrafen.

1. Het communicatiesysteem waarmee je altijd op tijd laat weten wanneer de hond het goed doet en wanneer hij het fout doet. Dit doet hij met zg VERBAL MARKERS.
 - a. Een reward marker/beloningssignaal (ik kies voor een clicker; Michael Ellis (hierna ME) kies voor YES)
 - b. Een continuation marker (ik kies voor: “goed zo”; ME kiest GOOD)
 - c. Een non-reinforcement/punishment marker (afhankelijk van waar je bent in het verloop van je training)
2. Gebruik van de hondenriem/de lijn (anders dan je denkt)
3. Voer als lokmiddel

Intellectueel is dit zeer eenvoudig te snappen.

In de praktijk is dit niet makkelijk om uit te voeren.

§1 Communicatie via VERBAL MARKERS

Ad 1a The YES: *charging the positive reinforcer*

De reward marker/het beloningssignaal YES betekent: Heel goed, kom je beloning halen. Yes verlost de hond direct van de oefening. Formeel is het dus een: release (einde oefening) en een reward (het voer).

De manier om de hond deze betekenis aan te leren van YES is:

YES gevolgd door voer en dat 2 weken lang, 3x per dag, iedere keer 100 keer. Ik gebruik zelf een clicker omdat mijn YES niet steeds identiek is en ik niet steeds qua intonatie/connotatie een neutrale YES kan. Dat hindert de hond en ik heb geen feedback van iemand die toekijkt.

Ad 1b. The GOOD: *you are right, keep going*

GOOD is het signaal voor de hond, dat ie het goed doet. Maar, hij moet de oefening nog even volhouden. De hond mag dus nog niet uit de oefening weglopen. De manier om de hond dit aan te leren: je leert de hond bij voorbeeld “plaats” aan. Hij ligt op zijn plaats maar je wilt dat hij langer blijft liggen. Je gaat een aantal keren naar de hond toe, om daar te zeggen: GOOD. En je geeft hem dan een voertje. Je loopt weer terug naar de afstand waar je vandaan kwam en herhaalt dit. Uiteindelijk, YES de hond springt op en komt zijn beloning/voer halen.

Het onderscheid tussen: Het doen van de opdracht en het EINDE van de opdracht (the release) is een heel belangrijk aan te leren onderscheid.

Ad 1c The wrong: NO

De jonge hond mag je alleen “iets fijns ontnemen”, bij voorbeeld zijn voertje. Dit is de non reinforcer. Als je dit anders doet, dan krijg je een zg reactieve hond. Nu start iedere hond als een reactieve hond en het onderscheid is een heel subtiele kwestie.

Wat zijn de voordelen van YES?

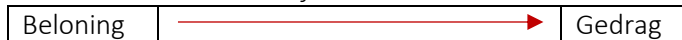
Eerste voordeel van YES

Met een VERBAL MARKER kun je op afstand – binnen 1 seconde – de beloning aan de hond geven. De hond ontspant dan direct en komt zijn voertje halen. Op afstand gaan liggen, gaan staan of gaan zitten wordt nu fantastisch gefaciliteerd door de REWARD MARKER. De REWARD MARKER gaat zelf na verloop van tijd het karakter van een beloning krijgen.

Tweede voordeel van YES

Je creëert een actieve hond. Een actieve hond is niet een reactieve hond. In een causaal schema is het verschil snel duidelijk. Van een reactieve hond zeggen omstanders ook wel: “hij volgt het voertje/balletje”. Zonder bal/voer lukt de oefening dan niet of veel minder snel goed.

1 Causaal schema *reactief*

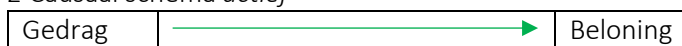


Het gedrag van een reactieve hond wordt gedreven door de aanwezigheid van de beloning. Terwijl er voor een goede training, juist nodig is, dat de hond snapt dat diverse soorten gedrag gaan leiden tot een beloning. Het lastige is dat iedere hond start vanuit de reactiviteit.

Voorbeeld van een reactieve hond

Iemand komt het veld op. Hond heeft geen aandacht voor de geleider, kijkt daar, daar en daar maar wat rond. De geleider neemt een bal, zwaait wat voor de neus van de hond met die bal en duwt de bal onder zijn arm. En in een perfecte volgen, zijn beiden het veld op. Je ziet prachtig volgen, maar het gedrag is reactief. De beloning (bal) drijft de prestatie. Niet het gedrag van de hond maar de bal leidde tot deze prestatie.

2 Causaal schema *actief*



De actieve hond (operante conditionering)

De actieve hond heeft geleerd dat zijn gedrag gevolgen heeft of effect heeft op zijn omgeving. Om dit te bereiken is het van belang dat de hond als pup/jonge hond regels en spel heeft geleerd via non reinforcers; door het weghouden van voer bij incorrect gedrag, zie je dat de hond ander gedrag toont. Hij doet nu alle gedragingen die hij zich herinnert die vroeger voer opleverden; en de hond doet dit net zo lang tot hij het voer heeft ontvangen.

Een hond die gestraft wordt, heeft de levendigheid niet om allerlei soorten gedrag te *durven gaan vertonen*. En deze levendigheid is de kern van hetgeen bedoeld wordt met een ACTIEVE hond. Het heeft een meer psychische connotatie dan er in het normale spraakgebruik aan het woord “actief”/“actieve hond” wordt toegekend. Het gaat om het DURVEN DOEN van allerlei gedragingen. Dit DURVEN DOEN heeft als basis dat de hond heel goed weet: “het-mag-fout-gaan”. De kosten van de fouten die de hond maakt zijn namelijk: GEEN VOER. Daarmee creëer je voor de hond een *fouten-tolerante omgeving* waarin hij zich volop kan ontwikkelen. Als een oefening niet goed gaat, wil je dat de (actieve) hond toont dat hij nogmaals, nogmaals en nogmaals en nogmaals andere gedragingen (met pootje, springen, draaien, likken, en meer) snel achter elkaar laat zien om maar zo snel mogelijk de beloning in ontvangst te nemen.

Nogmaals, heel belangrijk is het de pup / jonge hond niet te straffen. Daar wordt hij angstig en vooral afwachtend van. Een ander woord voor afwachtendheid is de reactieve hond. Het is vooral de AFWACHTENDHEID die maakt dat de hond niet meer actief probeert, zoals eerder uiteengezet bij het onderscheid passieve en actieve hond. Als een hond durft te blijven proberen, dan is het aanleren van een moeilijke oefening echt een heel stuk makkelijker. Gebruik dus voor appel de non-reinforcers voor ‘fouten’ en ga niet straffen (hard schreeuwen van “NEE” is een straf; niet doen); hou alleen het voer bij

de hond weg, als het fout gaat. Dit is voor gehoorzaamheidsoefeningen in het algemeen een heel leerzaam methode.

Voorbeeld: de actieve pup die leert zitten/liggen

Als de pup gaat zitten en hij krijgt niet direct een beloning dan gaat hij allerlei gedragingen vertonen die voorheen een beloning opleverden. Hij gaat blaffen, geeft een poot, etc. Je zou bij de pup moeten "zien" dat hij uit zijn geheugen, alle gedragingen die ooit voer opleverde, gaat vertonen om zo snel mogelijk de beloning te krijgen.

De overtuiging van een "fouten-tolerante-leeromgeving" is echter een kwartje dat bij de hond moet gaan vallen. Als het kwartje eenmaal is gevallen, dan is het een belangrijke basishouding van de pup om iets nieuws te leren.

En als bijkomstig voordeel: Als deze connectie eenmaal bij de hond in de hersenen is gemaakt, dan is het een hele sterke connectie waar je goed mee kunt trainen.

Overzetten van reactief naar actief?

Er is een subtiele list nodig. Immers iedere pup start vanuit de reactieve houding. Slechts enkele geleiders komen uit bij de intrinsiek actieve hond; het is een vak apart. Als het makkelijk was, liep iedereen mooi volgend met zijn hond rond. De list is te creëren met een VERBAL MARKER. Maar vraagt ook een receptieve ervaren geleider. De geleider moet weten wanneer hij op de pup moet reageren. De geleider moet bij het initiatief van 100% aandacht van de pup namelijk de pup volgen en WAARDEREN MET YES & REWARD. Niet eenmalig maar weken achter elkaar. Alleen zo krijg je een pup die 100% aandacht heeft van nature voor de geleider. Dit is een van de weinige/zo niet de enige gelegenheden wanneer de geleider de hond volgt.

Alle leren is in de kern: aandacht. DAT moet de geleider volgen. Alleen dan wordt de conclusie: De REWARD MARKER YES faciliteert de transformatie van een reactieve naar een actieve pup.

Voorbeeld pup

Stel de pup kent de YES (hij heeft al 100.000 brokjes voorafgaand door YES op). Je komt bij de hond en hij gaat vol aandacht verwachtingsvol voor je zitten. Wat doe je? Je hebt voer op je lijf verstopt uiteraard. De aandacht voor de geleider moet nu – bij dit aandachtvolle gedrag van de pup – uit de geleider gaan komen. De geleider volgt de hond in deze! Want dit is de kern van alle leren: aandacht. De geleider dient nu 14 dagen vol te houden: de hond zit, hij wacht, hij heeft aandacht → dan geef je hem YES & VOER. De pup leert, de geleider te bewerken; maar de geleider moet daar dan wel voor open staan. Hij ziet het voer niet, maar weet wel dat het voer via/uit de handen van de geleider komt. Conclusie: De REWARD MARKER YES faciliteert de transformatie van een reactieve naar een actieve pup.

Derde voordeel van YES

Anno 2019 is het niveau van precisie in de World Cup Hondenafrichting enorm gestegen. Het verschil zit hem nog in hele fijngevoelige details die de gemiddelde hond onderscheiden van de erg goede honden. Markers stellen ons in staat om die hele kleine aspecten van het gedrag van de hond heel precies te belonen.

Voorbeeld commando LOOK (ik kies hier voor: "Let op")

Je wilt dat de hond naar je gezicht kijkt in the heel position. Daar gebruik je een bepaald commando bij. Wanneer je geen VERBAL MARKER gebruikt kom je in de knel met je timing. Je zegt: "LET OP" de hond

doet het goed. Je hand gaat naar je voerzakje voor brokje. De hond kijkt niet meer; het gevolg is: de hond wordt beloond voor fout gedrag.

Conclusie: een VERBAL MARKER biedt een split second timing (< 0,5 seconde) om je hond te belonen. Het precieze gedrag kun je de hond zo duidelijk maken.

De tweede belangrijke MARKER: GOOD

GOOD betekent "ik zie dat je het goed doet, maar ik wil dat je het *blijft* doen. Het betekent dat de hond het goed doet, maar hij nog niet RELEASED (vrij) is om zijn beloning op te halen. Je geeft de hond feedback zonder dat hij mag stoppen met de oefening.

Gebruik VERBAL MARKER GOOD vooral bij:

- a. Uitbouwen van de duur-training.
- b. Verbinding maken bij het koppelen van verschillende oefeningen/chains (de chains heb je afzonderlijk goed doorgetraind, die moet de hond beheersen.)

Ad a. Uitbouwen van de duur-training

Allereerst maken we onderscheid in het soort oefening waarop de hond de duur-training aanleert. Er zijn de fysieke oefeningen en de statische oefeningen.

-Fysieke oefeningen

Vaak leren we de hond acties zoals: zit, lig, sta, hier. Dit zijn typische fysieke oefeningen vanuit de hond gezien. Het leren zitten: hoe sneller de zit, des te sneller het voer. Na verloop van tijd wil je dat de hond de zit wat langer aanhoudt. (blijft). Daar komt het commando GOOD te pas. Je laat hem een aantal seconden blijven, dan wat langer (je loopt weg) je komt terug, GOOD en voer; dit herhaal je 4 keer en dan YES & release & reward.

-Statische oefeningen

Een statische oefening is bijvoorbeeld aandacht hebben voor de geleider door hem aan te kijken. Iedere keer als de hond de geleider aankijkt: YES & release & reward. Als je dit 100.000 x gedaan hebt dan weet de hond wat je bedoelt. Daarna echter wil je dat de hond dit aankijken wat langer volhoudt. Dan gebruik je GOOD. Na een aantal seconden YES & release & reward. Zie de valkuil van LOOK pagina 3 bij deze oefening.

Ad b. Verbinding maken bij het koppelen van verschillende oefeningen

Competitive heeling is een voorbeeld van een complexe oefening. Complexe oefeningen dienen uit elkaar te worden gehaald tot afzonderlijke makkelijke (1-dimensionale) oefeningen. Die afzonderlijke tussenstap-oefening noemen we een chain (een facet van de ketting).

De chains / de afzonderlijke voorbereidende oefeningen van competitive heeling zijn:

1. De oefening: Het richten van de aandacht van de hond WATCH (ik kies: "let op")
2. De oefening: De positie waar de hond zich bevindt ten opzichte van de geleider (hoofd ter hoogte van de heup van de geleider)
3. De oefening: Het in heel position (ik kies voor "aan de voet") komen (Ik kies: rechts naast komen en achter een draai maken en aansluiten aan de heup).
4. De oefening: Hoe behoudt je de positie als je:
 - a. Vooruit gaat
 - b. Achteruit gaat
 - c. Linksaf gaat
 - d. Rechtsaf gaat

Bovenstaande oefeningen 1 t/m 4 zijn heel verschillende fysieke oefeningen voor de hond.

Wat je steeds doet is: deel complex gedrag (een tweede voorbeeld is SORTEREN) op in een aantal eenvoudige oefeningen. Leer de hond deze elementaire oefeningen afzonderlijk aan.

Als de hond alles losse oefeningen kan, dan breng je die oefeningen allemaal tesamen in een “afgerond product”: de competitive heeling oefening.

En het verbinden van die verschillende oefeningen doe je met het commando GOOD. Maar dan moet de hond dit commando en de losse oefeningen wel goed kennen natuurlijk.

Een verbindingsoefening van oefening 1 en oefening 3:

“Aan de voet” (oefening 3)

GOOD

“LET OP” (oefening 1) → Hond kijkt → YES & release & reward

Inmiddels is het systeem van de REWARD BASED TRAINING wel uiteengezet. De grenzen of de beperkingen van deze manier van werken zitten in de motivatie van de hond.

Hoe meer motivatie de hond heeft,	→	hoe beter het werkt	→	hoe harder de hond er voor wil werken.
-----------------------------------	---	---------------------	---	--

Daarom is het heel zinvol om heel veel tijd te besteden aan het opbouwen van motivatie in de hond. En dan komen vragen aan de orde zoals: Hoe ga je om met speeltjes? Hoe speel je productief met je hond zodat je motivatie opbouwt?

Wanneer werkt non reinforcement niet?

Non reinforcement (iets positiefs weghalen) werkt NIET op zg zelf-belonend gedrag. Een vorm van zelf-belonend gedrag is:

- Op wild jagen
- De postbode wegjagen
- Katten najagen
- Het bankstel slopen

HOE GA JE OM MET ZELFBELONEND GEDRAG

Zelf-belonend gedrag moet je wegstraffen (een conditioned punishers/ het straffen); door het zelf-bekrachtende element weg te nemen, voorkom je dit gedrag. Maar ga niet zo maar ‘aan de gang’. Zie de films van Larry Crohn/Michael Ellis over e-collar training.

De conditioned punishers / straffen: kan heel goed via het gebruik van het commando “NO”.

Gebruik een harde NO met een rukje aan de lijn bij het voorkomen van het bijten van een kind, of het achtervolgen van een auto, of het najagen van wild voor zoekhonden. Als NON REINFORCEMENT MARKER kun je gebruiken: uh uh.

§2 Het gebruik van een hondenriem

Het oefenen om aan een lijn te lopen oefent Michael Ellis pas vanaf 5 maanden/9 maanden. ME geeft aan dat hard aan de lijn trekken geen zin heeft; het creëert alleen maar desensitisatie in de hals van de hond. Daar heeft de geleider alleen maar last van bij de training.

Voorbeeld van de opbouw van de oefening.

Hij zet de hond voor zich en trekt de pup vooruit.

*De pup staat op de rem-stand. Zodra de pup meeloopt geef je "YES" & release & reward.
Zo leer je de pup met heel weinig druk, de lijn te volgen.
Naar een aantal keren oefenen weet de hond dat verzet niet werkt, en gaat hij de lijn volgen.
Dit is een typische vorm van escape-avoidance training; de hond kan de stress vermijden door mee te gaan met de lijn.
ME kiest er heel nadrukkelijk voor om –GEEN COMMANDO'S te gebruiken hier bij.
En om GEEN andere oefeningen erbij te doen.
Je oefent heel subtiel en precies alleen de lijn.*

Dit communicatie systeem kent wel een aantal valkuilen

1. Het verbale is ondergeschikt aan het nonverbale voor de hond

Dit is een probleem. In het Engels zegt men heel mooi: the physical overrides the verbal.

Het verbale is ondergeschikt aan het non-verbale.

Bij het geven van zowel een non-verbale (arm-/hoofdbeweging) en een commando ontstaat op den duur een probleem.

Het aanleren is dus bij ME in stilte (of met aanmoedigingen, maar zonder commando).

Als de hond de oefening kent, dan ga je er een commando aan toevoegen.

Je moet dan wel het nonverbale weer 'wegtrainen' (deed je steeds je arm omhoog bij zit, dan doe je nu:
- commando zit, - klein beetje arm-beweging omhoog, - zit is YES & release & reward.

§ 3 Voer als lokmiddel

Het verleiden met voer (pups/jonge honden) hebben we inmiddels goed doorgenomen. We hebben inmiddels door hoe de REWARD MARKER 'op te laden' is. YES + voer en dat 100.000x. Voer is een goede manier om de neus van de hond goed/makkelijk in allerlei bochten en hoeken te sturen. Daardoor kun je het hoofd van de hond heel mooi controleren. Want de positie van de neus van de hond is precies tegengesteld aan de positie van het lijf/achterhand van de hond.

Samenvatting

Het Communicatiesysteem omvat

1 VERBAL MARKERS

2 LOKMIDDEL VIA VOER

3 LIJN (hiermee leert de hond omgaan met stress)

Belonen

Spelen met de hond, wordt door ME niet aan het toeval overgelaten. Hij kiest bij voorbeeld voor spel: neus-hand aanraken (TOUCH). Eerst is dat een spelletje, daarna wordt dit een beloning na een goed uitgevoerde oefening.

Zo heeft ME ook de oefening (SPIN). De hond gaat dan rechts en linksom om zijn eigen as en onder de benen van de geleider door.

In een latere fase worden ook deze oefeningen door de hond ervaren als een beloning, net zoals de YES.