

# Litt om hund og læring

## Innlæring.

En hund kan i utgangspunktet både sitte, ligge, gå, løpe, hoppe, bite og lukte. Den kan alle disse tingene og enda mer. Innlæring er å koble alt det hunden kan, til signaler. Signalet kan være et kommandoord ("sitt", "ligg"), eller tegn / bevegelser. HUNDEN KAN I UGANGSPUNKTET IKKE NORSK, så det er opp til oss å koble et bestemt ord eller tegn til en bestemt aktivitet.

En hund er et flokkdyr. Ingen flokker fungerer dersom de er fylt av konflikter, så for hunden er det naturlig å unngå problemer og ubehageligheter. Tidligere benyttet man seg av det når man trente hund. Gjorde ikke hunden som man ville, medførte det straff. Etterhvert forandret hunden adferden slik at den unngikk denne straffen. (Endret adferdsmønster = læring).

I dag derimot benytter vi oss av

## Positiv Forsterkning.

VI OVERSER UØNSKET ADFERD OG BELØNNER RIKTIG ADFERD. Etterhvert gjør hunden mer av det som fører til belønning. Vi benytter oss av hundens ønske om å oppnå et gode. Hva som oppleves som et gode for hunden er individuelt og avhengig av situasjonen.

Belønningen hunden ønsker når den tigger ved bordet, er mat. Vi ønsker at hunden går og legger seg. Da vil løsningen være enten å vente til hunden blir lei av og tigge, og gå og legger seg. Da gir vi den ros og mat. Eller vi kan lokke hunden til å legge seg for så å belønne.

For en hund som ser en annen, er belønningen ofte å få lov til å hilse på den andre. Vi ønsker at hunden skal gå fint uten å dra i båndet. Da må vi belønne den adferden.

Dersom hunden bjeffer og drar, står vi stille, og venter på at den roer seg. Dersom den ikke roer seg, blir det ingen belønning (her: hilsing). Dersom den roer seg ned, går vi fremover. Begynner hunden å dra igjen, stopper vi opp. (Denne øvelsen er ofte en prøvelse i stahet! Dette fordi lysten til å hilse er så sterk at enkelte blokkerer helt). Hva som vil fungere som en effektiv forsterker (belønning) under trening er avhengig av hva vi trener på. Ulike øvelser krever ulikt stressnivå hos hunden (Stress trenger ikke nødvendigvis være noe negativt). Ved rolig adferd (sitt og bli, dekk og bli), vil ros eller godbit være best. Ved mer fartsfylt aktivitet (innkalling) ønsker vi masse fart og kan oppnå det ved hjelp av leker som ball og kong.

En del dyreinstruktører benytter seg av "klikker-trening". En klikker er en liten plastboks med en metallplate inni. Når man trykker på metallplata, kommer et "klikk". (Finnes også elektroniske klikkere). Dette klikket må komme akkurat når dyret gjør det vi vil, og etterfølges av belønning. Klikker-trening ble først brukt på delfiner, senere

andre "ville" dyr som sel, papegøyer og aper. I de senere år er det mange som bruker klikkeren til trening av hunder.

### **Motivasjon.**

Motivasjon er lysten eller viljen til å gjøre noe. Det kan være medfødt (spise, sove...) eller innlært (gå spor, trene lydighet...). Jo mer motivert hunden er, jo mer sannsynlig er det for at den kobler ut andre forstyrrelser. En hund på trening er gjerne motivert for flere ting; spise godbit, være sosial, lukte, leike. Hva som er mest motiverende kan vi som fører påvirke. Vi ønsker at hunden skal samarbeide med oss, og må jobbe for å øke lysten til det og minske lysten til det vi ikke ønsker. Det kan være ved å vise hunden belønningen, gå vekk fra stolper / kanter (hvor i alle fall hannhundene gjerne vil markere), øke avstanden til de andre, bruke stemme og bevegelser for å fortelle hunden at vi skal gjøre noe som er gøy.

Husk at hunden blir sliten av å konsentrere seg om en ting, når det er mange forstyrrelser rundt. De trenger pauser innimellom. DET ER BEDRE Å JOBBE I KORTE, INTENSE ØKTER hvor både du og hunden er kjempemotivert. Pausene skal egentlig bare være kjedelige.

### **Timing.**

VI FÅR DET VI BELØNNER.

Ta utgangspunkt i "sitt". Dersom vi belønner for tidlig, kan vi ende opp med en hund som neier med bakbena, som ikke setter seg helt ned. Dersom vi belønner for sent og hunden er i ferd med å reise seg, kan vi få en hund som tror at "sitt" betyr "reis deg opp".

Hunden kobler det den gjør idet belønningen kommer.

Et unntak er ved kobling av flere handlinger. Dersom flere ting skjer i rask rekkefølge, og belønningen kommer rett etter siste handling, kan hunden koble alle disse tingene.

Eksempel "gå pent i bånd". Man begynner å gå, men stopper idet hunden begynner å trekke. Når det ikke skjer noe og hunden etter hvert kommer tilbake til deg, belønner man og fortsetter turen. Enkelte hunder vil her koble de ulike momentene og kommandoen "gå pent" kan bety: løp ut, rykk i båndet og løp tilbake.

For noen som trener på at hunden ikke skal være i møblene, kan et "nei" når den ser på sofaen bety; hopp opp på setet, grav med frambeina og hopp ned igjen. Dette gjelder i de tilfeller hunden kobler det å hoppe opp i sofaen med belønningen den får for å gå ned.

### **Kommandoord.**

NÅR VI MED 99 % SIKKERHET VET HVILKEN ADFERD HUNDEN KOMMER TIL Å GJØRE, SETTER VI PÅ KOMMANDOORDET. Hunden vil etter hvert koble ordet "sitt" med at den setter rumpa i bakken. Dersom vi bruker kommandoordet før hunden kan det, kan vi få en hund som er vant til at den får en tenkepause før den setter seg, eller som ikke setter seg før vi har sagt "sitt" flere ganger. Målet vårt er at hunden skal sette seg raskt første gangen vi ber den om det. Derfor venter vi med å legge på kommandoordet til vi er helt sikre på at hunden setter seg. Da blir hunden vant til at ordet "sitt" er det samme som at baken treffer bakken.

### Kriterier og belønningsfrekvens.

Treningen skal legges opp slik at vi GRADVIS GJØR DET VANSKELIGERE OG VANSKELIGERE for hunden. Under nyinnlæringen belønner vi hver gang hunden gjør det vi vil. Etter hvert belønner vi bare det vi virkelig er fornøyd med. F.eks. at hunden kaster seg ned i dekk, ikke bare siger ned. Eller at hunden reagerer med det samme vi roper på den, og ikke "skal bare..." først. De gangene vi ikke er fornøyd, blir det heller ingen belønning. Her er det fører som bestemmer når øvelsen er perfekt. Øker man vanskelighetsgraden for fort, stopper man opp i treningen. Tommelfingerregel: HVIS HUNDEN LYKKE 4 AV 5 GANGER, KAN DU ØKE VANSKELIGHETSGRADEN. Hvis ikke må du gå tilbake i treningen.

### Momenttrening.

En øvelse kan bestå av mange deler (=momenter). Eksempel: En apportering består av momentene: sitt, bli sittende, løp raskt ut, løft opp en gjenstand, hold fast, ikke tygg, løp raskt tilbake på plass, sitt, slipp. Alle disse delene må læres på hver for seg, før man setter de sammen til en hel øvelse. Selv når hunden kan hele øvelsen, må man av og til trene deler av den for å finjustere eller rett og slett som variasjon. Kanskje setter man sammen enkeltmomenter fra andre øvelser? VARIASJON GJØR HUNDEN SIKRERE SÅ LENGE DEN KLARER DET VI BER DEN OM.

### Generalisering.

Det enkleste stedet å lære hunden en ny ting, er hjemme på stuegulvet. Her er omgivelsene kjente og forstyrrelsene få. Etter hvert som hunden blir sikker i øvelsen må den generaliseres. Dette vil si at den skal trenes i flere ulike miljøer, med økende grad av forstyrrelser. Når vi øker vanskelighetsgraden på ett område, må vi senke de på andre. Dersom forstyrrelsene rundt hunden er større, må vi gjøre det lettere for hunden å klare det den skal gjøre. Dersom den kan ligge i ro 2 minutter på stuegulvet hjemme, kan vi kanskje ikke kreve mer enn 10 sekunder med andre hunder rundt seg. Etter hvert som hunden behersker øvelsen på nytt sted, øker vi kravene igjen ved kun å belønne de beste øvelsene.

Vi kan også endre situasjonen en kommando blir gitt. De fleste hunder kan "sitt" når de er i nærheten av fører. Man kan trene "sitt" på avstand, gi kommando med ryggen til hunden (NB mangel på øyenkontakt er IKKE det samme som mangel på kontakt) "sitt" mens man går, "sitt" fra liggende stilling, pluss mange andre varianter. Alt dette er med på å gjøre hunden sikrere på grunn-kommandoen "sitt".

Men husk: NÅR VI ØKER VANSKELIGHETSGRADEN PÅ ETT OMRÅDE, MÅ VI SENKE DE PÅ ETT ANNET.

Målsetningen vår er

**HUNDEN SKAL LYKKE  
HVER GANG !**