



clicker
ACADEMIE

SHAPING
WORK IN
PROGRESS

EERSTE JAAR
OPLEIDING TOT SUPERIEURE WATJES

DON'T WORRY,
WE ARE EXTREMELY
PATIENT

Yey! Clickerbadges!

Avantiiii!

De clickerbadges zijn een manier om je vooruitgang te meten. Er zijn 10 clickerskilled, 10 clickerminded en 10 clickercoach-badges, waarbij er voor clickercoaches 4 specialisaties bestaan: grondwerk, rijden, gedragstherapie en revalidatie.

De clickerbadges zijn er niet om je op te leggen welke oefeningen je moet doen, of in welke volgorde – behalve dan helemaal in het begin, en hier en daar tussendoor, waar we toch wel een aantal basisoefeningen willen zien. Maar voor de rest is het helemaal aan jou. Jij beslist wat je laat zien, wij kijken alleen maar naar de kwaliteit van je uitvoering en of je paard fun heeft.

Je kan alle clickerbadges halen in de opleiding, maar ook zonder opleiding, dus gewoon op je eentje. In dat geval leg je je proef af via een online filmpje.





ClickerSkilled 1

Clickerskilled 1 is een aanmoedigingsbadge. Je hoeft dus nog helemaal niks te kunnen, maar we willen alvast je interesse toejuichen. Daarom krijg je je eerste Clickerskilled zodra je een account aanmaakt op de ClickrAcademie-website, theorie- of praktijkles neemt of een clinic volgt bij één van onze clickercoaches.



ClickerSkilled 2

Doel

Clickerskilled 2 krijg je als je de allerbasicste basisbasic kan laten zien: dat je paard je hand of een target aanraakt, dat je op tijd bridget, en dat je paard al redelijk ontspannen de beloning aanneemt. Daarnaast vragen we je je paard een paar passen te laten volgen. That's it!

De trainer is in staat het paard te leren om een in de hand gehouden target (of de hand) met zijn neus aan te raken, waarbij het paard ontspannen omgaat met het aannemen van voer.

De trainer geeft duidelijk onderscheidende cues voor wanneer de targetstick wél en niet aangeraakt mag worden (bijv. uit zicht halen van de targetstick als er niet gevraagd wordt om te targetten).

Het paard kan de targetstick vlot aanraken, ook wanneer de trainer op verschillende posities ten opzichte van het paard staat.

Al deze gedragingen mogen plaatsvinden in beschermd contact.

Bij het volgen staat het werken aan ontspanning voorop en niet het aantal getoonde passen.

Als paarden moeite hebben met de oefeningen, dan letten we vooral op de trainingsvaardigheden en intentie van de trainer.

Criteria

De trainer zorgt voor een goede trainingsopzet, waarbij rust en ontspanning gecreëerd worden.

1. Belonen

- De trainer laat zien dat het voer op een rustige manier wordt aangeboden, waarbij het paard eventueel achteruit stapt.
- De trainer laat zien dat het voer met een uitgestoken arm wordt aangeboden. Het paard leert dat het voer naar hem komt en dat hij het niet hoeft te komen halen.

2. Targetten

- Het paard laat een duidelijke neustouch naar/tegen de target zien. Dit wordt herhaald waarbij de trainer in totaal in drie verschillende posities ten opzichte van het paard staat.
- De trainer laat een duidelijk onderscheidende cue zien, zoals het wel of niet tonen van de target.

3. Volgen

- De trainer laat zien dat het paard 2-5 passen ontspannen volgt. (N.b. één pas is één herhaling van de bewegingscyclus binnen de gang, tzt in stap is één pas = 2 voorvoeten die in beweging zijn gekomen.)
- De trainer snapt dat er bij het volgen geklikt kan worden voor het volgen van de trainer/targetstick en niet voor het aanraken van de targetstick. Het gaat dus met name om de ontspanning bij deze oefening.
- Het paard en de trainer beginnen naast elkaar met bewegen. Het paard volgt op een enigszins constante plaats t.o.v. de trainer, dit mag bij het hoofd of de schouder zijn. Paard gaat volgen en dan halthouden.

Beoordeling

- Inleveren van een filmpje van max. 3 minuten waarop de oefeningen te zien zijn, volgens de criteria en ongeknipt achter elkaar.
- Elke oefening is minimaal drie keer te zien.



ClickerSkilled 3

Doel

Kan je paard eventjes naast je staan wachten zonder hoteldebotel te worden, een paar passen alleen achterwaarts gaan, heel eventjes op of aan een stationary target blijven staan (mat of staande target) en vandaar naar een target op de grond gaan (bvb een kegeltje) om die aan te raken? Voor clickerskilled 3 kijken we vooral naar de ontspanning van je paard.

Ook de andere basisoefeningen waar je aan gewerkt hebt bij Clickerskilled 2 blijven van belang en zijn voor deze badge al beter afgewerkt: rustig voer aannemen, targetten en volgen. Bij sommige basisoefeningen komt ook al een beetje duur om de hoek kijken.

Voor het trainen van achterwaarts en de stationary target mag de trainer gebruikmaken van trainingsmaterialen (bijv. balkjes). De keuze in matgrootte of -materiaal, soort stationary target, soort grondtarget staat vrij.

Criteria

De trainer zorgt voor een goede trainingsopzet, waarbij rust en ontspanning gecreëerd worden.

1. Targetten

- De trainer staat naast het paard op een zo veel mogelijk vaste positie en houdt de target (hand, targetstick, of wat dan ook) op drie verschillende plekken die minimaal een halve meter van elkaar vandaan zijn. Het paard raakt de target vlot met z'n neus aan, waar ook de target heengaat.

2. Volgen

- De trainer komt in beweging en laat zien dat het paard in stap 5 passen ontspannen volgt. (N.b. één pas is één herhaling van de bewegingscyclus binnen de gang, ttz 2 voorvoeten zijn in beweging gekomen = 10 stappen)
- Het paard blijft in dezelfde positie t.o.v. de trainer lopen.
- De target mag nog zichtbaar zijn maar moet reeds als cue vervaagd zijn, ttz het paard volgt de trainer, maar niet de target.

3. Wachten

- Trainer en paard komen tot stilstand, waarbij het paard niet voorbij de trainer loopt maar ontspannen blijft staan, naast de trainer.
Eventueel herstelt het paard zich na het halthouden tot hij op de juiste plaats staat.
Wachten is een pittige oefening en de eerste ketting die je opbouwt (er gaan er nog veel volgen!), ttz het is een opeenvolging van vertrekken, volgen, halthouden op de (ongeveer) juiste plaats en dan kunnen wachten tot de click.
- Het paard is in staat om naast de trainer rustig, gedurende 3 seconden, te wachten tot de klik.
- Dit in beweging komen waarbij het paard rustig volgt, rustig tot stilstand komt en eventjes kan wachten wordt 3x herhaald.

4. Achterwaarts

Het paard kan ontspannen 1 à 2 passen achterwaarts lopen zonder dat de trainer meegaat (= minimaal 2 voorvoeten die naar achter in beweging komen). De trainer mag lichaamstaal gebruiken maar zeer minimaal, ttz wel als cue maar niet als druk. Dit is een freeshapingoefening, geen negatieve bekrachtigingsoefening.

5. Stationary target

Het paard staat min. 2 seconden, met 2 voorvoeten, stil aan of op een station (een vaste plaats om te blijven staan, bv op een mat of aan een staande target).

Het paard raakt op cue de station aan met zijn neus tot de klik óf gaat op cue met twee hele voorhoeven op de mat staan. De cue mag verduidelijkt worden door de positie van de trainer of gebruik van een target(stick). Het paard blijft 2 seconden bij de station, tot hij de klik hoort.

6. Grondtarget

Het paard gaat vanaf de station naar een target (bvb een kegel op de grond) die 2m verder staat, en raakt die met z'n neus aan.

De trainer mag nog meelopen met het paard en aanwijzingen geven.

7. Einde signaal

Het paard krijgt een einde signaal (naar keuze) en een beetje extra voer, zodat de trainingssessie zonder frustratie wordt beëindigd.

Beoordeling

- Inleveren van een filmpje van max. 8 minuten waarop de oefeningen te zien zijn, volgens de criteria en ongeknipt achter elkaar.
- Het wachten na meelopen is drie keer na elkaar te zien. De andere oefeningen hoeven niet meerdere keren te worden getoond.



ClickerSkilled 4

Doel

Targetten, volgen en wachten worden weer een beetje beter, met wat extra criteria over gezond trainen en meer duur. We willen ook een paar basis-husbandry-oefeningen zien zoals halster omdoen en voeten geven. Voor clickerskilled 4 kijken we ook weer vooral naar de ontspanning van je paard en de manier van training.

In CS4 kies je ook je eerste vrije oefening! Kies je oefening in functie van waar je heen wil met je training op lange termijn, want de volgende clickerskilled-testen gaan je steeds vrijer laten in wat je traint.

Het is belangrijker hoe je traint dan wat je traint – maar als we een oefening echt niet zien op je filmpje, krijg je wel een onvoldoende.

Criteria

- Leg uit bij de opmerkingen helemaal onderaan het assessmentformulier waarom er is gekozen voor het trainen op de betreffende locatie (bijv. binnenbak, poetsplek etc.) en hoe dit bijdraagt aan het creëren van een succesvolle en veilige leeromgeving
- De trainer zorgt voor rust, waarbij het paard de oefeningen ontspannen kan uitvoeren.
- De trainer reikt de beloning met gestrekte arm aan en het paard neemt deze rustig aan
- Elke basisoefening heeft een duidelijk onderscheidende cue en het paard begint pas met de oefening als de cue gegeven wordt
- De trainer laat zien hoe hij/zij de trainingssessie beëindigt waarbij frustratie bij het paard wordt voorkomen (eindsignaal/eindritueel)

1. Targetten

We willen drie keer een targetoefening zien (bvb neus- of schoudertarget):

- één waarbij het paard het gewicht op het linkervoorbeen heeft (zonder een pas te verzetten)
- één waarbij het paard het gewicht op het rechtervoorbeen heeft (zonder een pas te verzetten)
- één waarbij het paard het gewicht opnieuw evenredig verdeeld heeft over beide voorbenen na de vorige targets.

Doel = weten hoe je je paard z'n gewicht kan doen verleggen.

2. Volgen

- Trainer komt in beweging en paard loopt netjes mee. Je neemt samen met je paard een obstakel, dit mag over balkjes lopen zijn, dit mag een slalom zijn... keuze is aan jou.
- Je eindigt op het eindstation (mat/pion/...).
- We willen de hele uitvoering 2 maal zien, 1 maal dat je paard links van je loopt en 1 maal rechts van je loopt.
- Het paard blijft in dezelfde positie t.o.v. de trainer lopen.
- Voorkeur heeft dat de target weggetraind is (mag nog ingezet worden indien nodig)

3. Wachten

- Trainer en paard komen tot stilstand, waarbij het paard niet voorbij de trainer loopt, maar ontspannen blijft staan, naast de trainer.

Eventueel herstelt het paard zich na het halthouden tot hij/zij op de juiste plaats staat.

- Het paard is in staat om naast de trainer rustig, gedurende 3 seconden (tel in je hoofd een-en-twintig, twee-en-twintig, drie-en-twintig), te wachten tot de klik.

4. Achterwaarts

Het paard kan minimaal 4 ontspannen passen achterwaarts lopen zonder dat de trainer meegaat (= minimaal 4 voorvoeten die naar achter in beweging komen, is 4 maal een diagonaalpas).

De uitvoering hoeft niet perfect maar hier gaan we al wel op letten: zet je paard de benen al netjes diagonaal, loopt je paard netjes in een spoor of zwalpen de achterbenen naar buiten? Worden de achterbenen netjes opgetild? Voor deze bewustwording mag gebruik gemaakt worden van hulpmaterialen zoals balkjes.

5. Halster omdoen

- Laat zien dat je paard vrijwillig het halster aanneemt. Het paard komt zelf naar de trainer toe gelopen. Het paard beweegt zijn hoofd niet om het halster te ontwijken.

6. Hoeven geven

- Het paard staat los (niet aangebonden of vastgehouden). Er mag gebruikt gemaakt worden van een mat of een target of een andere trainingsopzet, waardoor het voorspelbaar is voor het paard wat er getraind gaat worden.
- Verplichte toelichting: Vertel kort wat jij belangrijk vindt bij het aanleren van het voeten geven bij jouw paard. Waar ligt jouw focus?

7. Vrije oefening

- Omschrijf je vrije oefening in een uitgewerkt trainingsplan (mail deze mee met je filmpje).

Wat is je einddoel? Welke beloningen ga je gebruiken en waarom? Wat wordt je cue en waarom is dit een handige cue? Wat zijn de criteria (mentaal en/of fysiek)? Wat zijn je trainingsstappen?

- De oefening is helemaal vrij te kiezen, van apporteren, een bal duwen tot slalom... Up to you! Denk niet te ingewikkeld, het mag voortvloeien uit de voorgaande basics.
- De oefening uitvoeren met fun en ontspanning staat centraal, we willen zien dat jullie je amuseren!

Beoordeling

- Inleveren van een filmpje van max. 8 minuten waarop de oefeningen te zien zijn, volgens de criteria. De video mag gemonteerd zijn – knip overbodige stukken er uit (en voorkom zo irritatie bij je beoordelaars ;-)).
- De basics willen we in max. 2 aparte stukken zien. De voeten willen we in één stuk zien. Het halsteren mag gemonteerd zijn.



ClickerSkilled 5

Doel

De basisoefeningen zijn nu de goed gekende, vrolijk en vlot uitgevoerde basisblokken van alle volgende training, en dat willen we hier zien. In deze CS5 ga je ook verder met je eigen gekozen vrije oefening.

Bij CS5 ligt de focus op de afwerking van je oefeningen. Je bent in staat twee tegen-gestelde oefeningen na elkaar te vragen, waarbij het paard vloeiend de oefeningen na elkaar vertoont. Het paard kan steeds meer de dingen zélf, zonder dat je met hem meeloopt.

We willen ook steeds langere kettingen zien in een variatie van de basisoefeningen blijf, hier en volg.

Het is belangrijker hoe je traint dan wat je traint – maar als we een oefening echt niet zien op je filmpje, krijg je wel een onvoldoende.

Criteria

- De trainer zorgt voor rust, waarbij het paard de oefeningen ontspannen kan uitvoeren.
- Het paard neemt de beloning rustig aan
- Elke basisoefening heeft een duidelijk onderscheidende cue en het paard begint pas met de oefening als de cue gegeven wordt
- De trainer laat zien hoe hij/zij de trainingssessie beëindigt waarbij frustratie bij het paard wordt voorkomen (eindsignaal/eindritueel)

1. Sturen naar stationary target

- Paard en trainer staan minimaal 5 meter van een stationary target en blijven daar samen 5 seconden stil staan.
 - Vanuit het wachten wordt het paard naar de stationary target gestuurd, trainer blijft staan. Paard raakt stationary target aan of gaat erop staan.
 - Trainer geeft bridge-sigitaal en loopt naar het paard om te belonen.
- Ketting = wacht – loop naar stationary target – wacht op beloning

2. Schouder- óf heuptarget, heen én terug

- Op cue geeft je paard een schouder- of heuptarget.
 - Op cue geeft je paard een schouder of heup weer van je weg te bewegen.
- Bovenstaande oefening mag als ketting: schouder of heup naar je toe, direct gevolgd door schouder of heup van je af en dit bridgen en belonen.
- Je mag ook schouder- of heuptarget naar je toe + van je af ook als twee afzonderlijke cues vragen.
- Aandachtspunt: let op de balans en de beenzetting van je paard.

3. Blijf en blijf-hier-ketting

- 1/ Geef je paard de cue blijf, en loop dan zelf minimaal 3 meter bij je paard vandaan. Wacht minimaal 5 seconden en geef je bridgesigitaal. Je paard wacht op de beloning die jij hem komt brengen.
- 2/ Geef je paard de cue blijf, en loop dan zelf minimaal 3 meter bij je paard vandaan. Wacht minimaal 5 seconden en geef de cue aan je paard om naar je toe te komen. Bridge en beloon.

4. Blijf-hier-volgen-blijf-ketting

- Geef je paard de cue blijf, en loop dan zelf minimaal 3 meter bij je paard vandaan.
- Wacht minimaal 5 seconden en geef de cue hier.
- Geef je cue volg. Wij willen zien dat je paard minimaal 8 passen (16 stappen) meeloopt.
- Geef je paard nogmaals de cue blijf, loop wederom zelf minimaal 3 meter bij je paard vandaan.
- Wacht minimaal 5 seconden en geef pas nu het bridgesigitaal. Je paard wacht op de beloning.

5. Vrije oefening

- De uitvoering van de vrije oefening uit CS4 is in elk geval op minstens één criterium verbeterd.
- De trainer is in staat het trainingsplan van de vrije oefening waar nodig aan te passen. De trainer kan het einddoel en de gemaakte aanpassingen onderbouwen.

6. Vrije oefening

Omschrijf de eventuele wijzigingen in het trainingsplan van je vrije oefeningen (mail deze mee met je filmpje).

Beoordeling

Inleveren van een filmpje van max. 8 minuten waarop de oefeningen te zien zijn, volgens de criteria. De video mag gemonteerd zijn – knip overbodige stukken er uit (en voorkom zo irritatie bij je beoordelaars ;-)). Oefeningen die bij elkaar horen (zoals 3 en 4) willen we wel ongeknipt na elkaar zien.



ClickerSkilled 6

Doel

Deze clickerbadge gaat over verschillende cues en hoe goed ze op stimuluscontrole staan. We hebben voor deze badge vier soorten cues gekozen, die het meest algemeen gekend en gebruikt worden. Kies er 2 uit stemcue, gebarencue, of object-cue (eentje van deze drie hoeft dus niet). Laat ook een tactiele cue zien (NIET de heup- of schoudertarget die je in CS5 hebt laten zien).

We vragen je om van elke door jou gekozen soort cue, minimaal 2 verschillende varianten te laten zien, want alleen op die manier wordt duidelijk hoe goed de cue gekend is door je paard. Zorg er ook voor dat je zo zuiver mogelijk werkt en er geen verwarring kan ontstaan.

Uiteraard is het van de cue afhankelijk welke varianten je kiest om te laten zien; denk dus goed met welke twee varianten je het best in beeld kan brengen dat je cue echt werkt zoals het hoort. Denk goed na over de opzet, zodat goed duidelijk wordt dat de cue de belangrijkste cue is in het geheel van alle cues uit de omgeving. We hebben hieronder een aantal voorbeelden gegeven, maar wees ook zelf creatief in het bedenken hiervan. We horen graag in je reflectie waarom je deze twee cues met deze twee varianten gekozen hebt.

Verder komt natuurlijk je eerste vrije oefening weer terug (nu uiteraard spectaculair vooruitgegaan!), en we willen nu ook graag een tweede vrije oefening zien. We willen dus in totaal 8 oefeningen zien: 2 keer een cue-oefening in 2 variaties + 1 keer een tactiele cue in 2 variaties + 2 vrije oefeningen.

Succes!

Criteria

- De trainer zorgt voor rust, waarbij het paard de oefeningen ontspannen kan uitvoeren.
- Het paard neemt de beloning rustig aan
- Elke basisoefening heeft een duidelijk onderscheidende cue en het paard begint pas met de oefening als de cue gegeven wordt
- De trainer laat zien hoe hij/zij de trainingssessie beëindigt waarbij frustratie bij het paard wordt voorkomen (eindsignaal/eindritueel)

1. en/of stemcue

Laat een oefening zien die op stemcue staat. Film de stemcue in twee verschillende varianten, waardoor duidelijk wordt dat de stemcue goed begrepen wordt als belangrijke factor in het geheel van cues.

Je kan bijvoorbeeld uit de onderstaande voorbeelden kiezen, of je eigen varianten bedenken:

- lukt het ook als je achter je paard staat
- lukt het ook als je op je paard zit
- lukt het ook als je je lichaam helemaal stil houdt
- lukt het ook als je met je rug naar je paard staat

Een paar voorbeelden:

Je vraagt je paard naar je toe te lopen. Je staat recht tegenover je paard, op vijf meter afstand vraag je je paard om halt te houden op stemcue.

Eventuele varianten:

- Je zit op je paard, zonder een tactiele cue en alleen op stem vraag jij je paard halt te houden.
- Je stuurt je paard in een rechte lijn vooruit, je staat recht achter je paard en vraagt je paard op stemcue halt te houden.
- etc etc

2. en/of gebarencue

Laat een oefening zien die op een gebarencue staat. Film de gebarencue in twee verschillende varianten, waardoor duidelijk wordt dat de gebaren cue goed begrepen wordt als belangrijke factor in het geheel van cues.

Je kan bijvoorbeeld uit de onderstaande voorbeelden kiezen, of je eigen varianten bedenken:

- lukt het ook als je zit
- lukt het ook op een andere locatie
- als je cue gewoonlijk uit een combinatie van gebaar en woord bestaat, lukt de oefening dan ook alleen op je gebaar?
- lukt het ook als er een andere aantrekkelijke target in de buurt staat
- etc etc

3. en/of objectcue

Door het inzetten van object-cue weet het paard op voorhand al wat de oefening is. Laat een oefening zien die op een objectcue staat, waardoor duidelijk wordt dat de object cue goed begrepen wordt als groen licht-cue, en als belangrijke factor in het geheel van cues. Film het object en de groen licht-cue op 2 verschillende manieren.

Wat kan allemaal als object dienen?

- bal (na het geven van het groene licht gaat je paard tegen de bal schoppen)
- tandenstandaard (je paard weet dat hij zijn hoofd erop moet leggen en de tanden op elkaar moet houden)
- hoefstandaard, je paard weet dat zijn hoef gedaan gaat worden.
- etc etc

Je kan bijvoorbeeld uit de onderstaande voorbeelden kiezen, of je eigen varianten bedenken:

- reageert je paard ook als er nog meer objecten aanwezig zijn die erop lijken
- voert je paard de oefening ook uit als iemand anders het vraagt? (dierenarts/hoefsmid/stalgenoot)
- etc etc

4. Tactiele cue

Laat een oefening zien die op een tactiele cue staat, waardoor duidelijk wordt dat de tactiele cue goed begrepen wordt als belangrijke factor in het geheel van cues.

Laat deze cue zien op twee heel verschillende locaties.

Je kan bijvoorbeeld uit de onderstaande voorbeelden kiezen, of je eigen varianten bedenken:

- reageert jouw paard ook op het gras
- reageert je paard ook op een vreemde locatie
- etc etc

5. Vrije oefening

We willen in je vrije oefening bijkomende criteria beginnen zien zoals duur, afwerking, precisie, tempo, en/of een andere mentale of fysieke prestatiedrempel.

De trainer is in staat het trainingsplan van de vrije oefening waar nodig aan te passen.

De trainer kan het einddoel en de gemaakte aanpassingen onderbouwen.

6. Tweede vrije oefening

Laat een tweede (andere) vrije oefening zien die in draf wordt uitgevoerd.

7. Reflectie

a/ Schrijf een eerste korte evaluatie over één van de bovenstaande cue-oefeningen (stemcue, gebarencue, of object-cue) waarin je beschrijft hoe het trainingsproces is verlopen.

Hoe heb je getest hoe goed de oefening op cue staat? Benoem ook waarom je juist deze twee varianten per cue hebt gekozen.

We willen ook graag lezen wat voor jou de criteria zijn van 'goed uitgevoerd gedrag' (denk daarbij zowel aan de kwaliteit van de oefening en hoe vloeiend de oefening loopt).

Waar wil je met deze oefening heen op lange termijn?

b/ Schrijf een tweede korte evaluatie over je tactiele cue. Hoe heb je de eerste reactie aangeleerd, geshaped, en/of welke antecedent arrangement heb je gebruikt?

Waar wil je met deze oefening heen op lange termijn?

c/ Beschrijf hoe het gaat met je eerste vrije oefening, en vertel ons waar je heen wil met je tweede vrije oefening + het stappenplan.

Beoordeling

Inleveren van een filmpje van max. 10 minuten waarop de oefeningen te zien zijn, volgens de criteria. De video mag gemonteerd zijn: knip overbodige stukken er uit (en voorkom zo irritatie bij je beoordelaars ;-)). Weet wel dat als je de dingen vloeiend na elkaar kan laten zien, dat altijd een betere indruk geeft. Oefeningen die bij elkaar horen willen we zowiezo wel ongeknipt na elkaar zien.



ClickerSkilled 7

Doel

Deze clickerbadge toont hoe jij en je paard iets moeilijks hebben overwonnen. Voeten geven, uitschachten, trailerladen, injecties... Zorg dat je de vóór (nulmeting) en na duidelijk hebt gedocumenteerd, en laat zien wat je tussenstappen waren. Neem je tijd voor deze opdracht, haastwerk heeft geen zin.

Verder komen natuurlijk je vrije oefeningen weer terug, nu in één lange reeks (ketting) met 4 oefeningen, inclusief ergens iets in draf en ergens iets met 10 seconden duur (en het is niet de draf die dan 10 seconden mag duren, you can do it!).

We willen nu ook graag nóg een nieuwe vrije oefening zien.

Succes!

Criteria

- De trainer zorgt voor rust, waarbij het paard de oefeningen ontspannen kan uitvoeren.
- Het paard neemt de beloning rustig aan
- Elke basisoefening heeft een duidelijk onderscheidende cue en het paard begint pas met de oefening als de cue gegeven wordt
- De trainer laat zien hoe hij/zij de trainingssessie beëindigt waarbij frustratie bij het paard wordt voorkomen (eindsignaal/eindritueel)

1. Mentale overwinning – nulmeting

Laat zien op welk punt je paard de eerste(!) stress-signalen laat zien in de door jouzelf uitgekozen probleemsituatie. Film het objectief, zonder dat je traint – het is dataverzameling, geen training.

Max. 1 minuut

2. Mentale overwinning – tussenstappen

Laat drie tussenstappen zien van je training volgens je bijgevoegde trainingsplan.

Max. 3 minuten

3. Mentale overwinning – eindresultaat

Laat zien dat de situatie aanzienlijk* is verbeterd, inclusief startknop (* contacteer het CA team als je twijfelt)

Max. 2 minuten

4. Vrije oefeningen – reeks (losse ketting)

Laat een reeks (dus geen vaste gewoonteketting) zien waarbij je pas na 4 oefeningen het bridge-sigitaal en de primaire bekrachtiger geeft.

Het volgende moet te zien zijn:

- Draf
- 10 seconden duur

Max. 2 minuten

5. Een nieuwe vrije oefening

We willen ook in je derde vrije oefening criteria zien zoals duur, afwerking, precisie, tempo, en/of een andere mentale of fysieke prestatiedrempel.

De trainer is in staat het trainingsplan van de vrije oefening waar nodig aan te passen.

De trainer kan het einddoel en de gemaakte aanpassingen onderbouwen.

Max. 1 minuut

6. Trainingsvaardigheden

Beknopt trainingsplan

Sessies

Licht kort je aanpak van onderdeel 1 t/m3 toe m.b.t. tijd, bekrachtigers, locatie, start/stop buttons en prikkels.

Criteria gedrag

Laat in een tabel zien welke criteria relevant zijn in jouw trainingsplan.

Resultaat

Waarom is deze verbetering volgens jou voldoende?

Next step

Hoe ga je deze training onderhouden én voortzetten?

max. één A4 document

Beoordeling

Inleveren van een filmpje van max. 10 minuten waarop de oefeningen te zien zijn, volgens de criteria. De video mag gemonteerd zijn: knip overbodige stukken er uit (en voorkom zo irritatie bij je beoordelaars ;-)). Weet wel dat als je de dingen vloeiend na elkaar kan laten zien, dat altijd een betere indruk geeft. Oefeningen die bij elkaar horen willen we zowiezo wel ongeknipt na elkaar zien.



ClickerSkilled 8

Doel

Deze clickerbadge toont dat je je paard ook iets kan aanleren waar hij bij moet nadenken, in de vorm van symbool- of objectdiscriminatie.

Verder komen natuurlijk je vrije oefeningen weer terug, nu in een lange reeks met richtingverandering en tempowisselingen.

Succes!

Criteria

- De trainer zorgt voor rust, waarbij het paard de oefeningen ontspannen kan uitvoeren.
- Het paard neemt de beloning rustig aan
- Elke basisoefening heeft een duidelijk onderscheidende cue en het paard begint pas met de oefening als de cue gegeven wordt
- De trainer laat zien hoe hij/zij de trainingssessie beëindigt waarbij frustratie bij het paard wordt voorkomen (eindsignaal/eindritueel)

1. Kleur-object-symbooldiscriminatie

Wij willen een oefening zien waarin jij je paard een discriminatie oefening hebt aangeleerd. Dit kan zijn: kleur, object of symbooldiscriminatie.

Ideeën om je op weg te helpen:

- links / rechts aanleren op stemcue
 - kiezen voor kleuren, maar dan wel meerdere kleuren. Bijvoorbeeld op stemcue blauw en geel aanleren.
 - je paard uit (minimaal) 10 objecten steeds hetzelfde object laten apporteren.
 - of heb je zelf een leuk idee of oefening? Leg dit vooraf voor aan hetWatjesTeam. Er zal bij deze oefening extra gelet worden op het slimme Hans effect, dus let er bij het opnemen op dat je als trainer ook goed in beeld bent, zodat we de training goed kunnen beoordelen.
- max 2 minuten

2. Vrije oefeningen met richtingsveranderingen, overgangen en tempowisselingen

1/ Reeks/Ketting/mengvorm:

Je mag kiezen of je je oefeningen als een reeks of als een ketting laat zien, of als een mengeling van de twee.

Het meelopen en/of het paard zelf ergens heen laten gaan wordt uitgebreid met tempo aanhouden en tempo wisselen.

Bovendien willen we deze oefening zowel op de linker- als de rechterhand zien, waarbij jij je paard vanop een afstand van hand laat veranderen.

Je bent volkomen vrij in je oefeningen, de keuze van je voorwerpen, de volgorde, of je je paard over hindernissen laat gaan, basketten, poortjes opendoen, slalommen... wat dan ook! Als je de vrije oefeningen gebruikt van je vorige clickerskills willen we bijkomende criteria beginnen zien zoals duur, afwerking, precisie, tempo, en/of een andere mentale of fysieke prestatiedrempel.

2/ Van hand veranderen:

- Je kunt je paard van hand laten veranderen. We willen deze oefening tweemaal zien.
- 1 x van hand veranderen van linker- naar rechterhand.
- 1 x van hand veranderen van rechter- naar linkerhand.

3/ Overgangen:

Wij willen in 1 reeks/ketting het volgende zien:

-minimaal 5 overgangen verdeeld over de hele hoefslag of ongeveer 120 meter (hoeft uiteraard geen piste te zijn, maar om een richtlijn qua lengte te geven).

Voorbeelden: Halthouden–stap–draf–stap–althouden, of althouden–draf–althouden–stap–draf–althouden.

Galop is niet verplicht, het is je eigen keuze.

Bovenstaande oefening willen we dus zowel op de linker-als rechterhand zien (het van hand veranderen mag je hierin verwerken).

4/ Tempowisseling:

Over dezelfde lengte van 120 meter willen we ook tempowisseling zien binnen dezelfde gang en dat dit tempo ook vastgehouden wordt door je paard (vb snel stappen, traag stappen, snel stappen). Deze oefening willen we in stap en draf zien. Galop is niet verplicht, het is je eigen keuze.

-120 meter waarin je vrije-en middenstap laat zien, wederom 1 x op de linker-en 1 x op de rechterhand (het van hand veranderen mag je hierin verwerken).

-120 meter waarin je arbeids-en middendraf laat zien, wederom 1 x op de linker-en 1 x op de rechterhand (het van hand veranderen mag je hierin verwerken).

6. Trainingsvaardigheden

Beknopt trainingsplan:

Licht kort je aanpak toe, je wijzigingen, de uitdagingen, je oorspronkelijke plan, wat je veranderd hebt en waarom.

max. één A4 document

Beoordeling

Inleveren van een filmpje van max. 12 minuten waarop de oefeningen te zien zijn, volgens de criteria. De video mag gemonteerd zijn.

Knip overbodige stukken er uit (en voorkom zo irritatie bij je beoordelaars ;-)). Weet wel dat als je de dingen vloeiend na elkaar kan laten zien, dat altijd een betere indruk geeft. Oefeningen die bij elkaar horen willen we zowiezo wel ongeknipt na elkaar zien (zoals in de kettingen/reeksen).



ClickerMinded 1

Te kennen begrippen

Basiskennis over:

- het operante quadrant (R+, R-, P+, P-)
- extinctie
- het verschil tussen operant en klassiek conditioneren, sociaal en cognitief leren
- wat een lus is
- wat in een eenvoudig trainingsplan hoort
- wat een begin- en eindsignaal is bij een trainingssessie
- woordenschat zoals shaping, freeshaping, targets, cue, commando, stimuluscontrole, feed for position, bridging stimulus



ClickerMinded 2

Te kennen begrippen

Deze toets gaat over operant conditioneren.

- herkennen van de eigenschappen van de leerkwadranten
- leerkwadranten herkennen in voorbeeldsituaties
- woordenschat zoals autonome en gecontroleerde motivatie, extinction burst, respons-deprivatie, homeostase, cookie on top...
- mogelijke emotionele gevolgen van de leerkwadranten
- belonen versus bekrachtigen, primaire en secundaire bekrachtigers
- stadia van negatieve bekrachtiging
- ABC-contingenties en ze kunnen herkennen in voorbeelden
- wie Skinner en Thorndike waren



ClickerMinded 1

Te kennen begrippen

Basiskennis over:

- het operante quadrant (R+, R-, P+, P-)
- extinctie
- het verschil tussen operant en klassiek conditioneren, sociaal en cognitief leren
- wat een lus is
- wat in een eenvoudig trainingsplan hoort
- wat een begin- en eindsignaal is bij een trainingssessie
- woordenschat zoals shaping, freeshaping, targets, cue, commando, stimuluscontrole, feed for position, bridging stimulus



ClickerMinded 2

Te kennen begrippen

Deze toets gaat over operant conditioneren.

- herkennen van de eigenschappen van de leerkwadranten
- leerkwadranten herkennen in voorbeeldsituaties
- woordenschat zoals autonome en gecontroleerde motivatie, extinction burst, respons-deprivatie, homeostase, cookie on top...
- mogelijke emotionele gevolgen van de leerkwadranten
- belonen versus bekrachtigen, primaire en secundaire bekrachtigers
- stadia van negatieve bekrachtiging
- ABC-contingenties en ze kunnen herkennen in voorbeelden
- wie Skinner en Thorndike waren



ClickerMinded 3

Te kennen begrippen

Deze toets gaat over klassiek conditioneren en cues:

- hoe klassieke conditionering gebeurt (gedragmatige en emotionele geconditioneerde responsen) en herkennen in voorbeelden
- wat cues te maken hebben met klassieke conditionering, bvb geconditioneerde straffers en bekrachtigers, groen licht-cues
- begrippen zoals biologische voorbestemdheid, overshadowing, blocking, latente inhibitie, counter-conditioning
- de beste manieren om iets op cue te zetten, inclusief stimuluscontrole
- Pavlov



ClickerMinded 4

Te kennen begrippen

De CM4-toets gaat over ABC-lussen (feedbacklussen) in de praktijk en trainingsplannen:

- eigenschappen van lussen
- contingenties
- Antecedent-Behavior en Consequence en hoe ze elkaar en de hele lus beïnvloeden
- positieve en negatieve feedbacklussen
- nulmeting
- opbouw van trainingssessies, pauzes, eindrituelen
- emotionele pauzes in je training
- basisvoertechnieken zoals feed for position, continuous feeding...
- opbouw en afwijken van trainingsplannen



ClickerMinded 5

Te kennen begrippen

De CM5-toets gaat over stress (in theorie en praktijk) en habituatie.

- hoe werkt stress in het lichaam? stress-stadia, stresshormonen...
- begrippen zoals sympathisch en parasympatisch zenuwstelsel, HPA-as
- oorzaken van stress bij paarden en hoe dat wordt gemeten
- habituatie: sensitisatie, deshabituatie, counter-conditioning, systematische desensitisatie, flooding...
- kalmeringssignalen en overspronggedrag



ClickerMinded 6

Te kennen begrippen

De CM6-toets gaat over heel veel! Wie is je paard?

- ethogram, gedragscategorieën, gedragsprotocol, objectief kijken naar gedrag
- het trainen van concepten, symbool- en objectdiscriminatie
- gepaarde voorkeurstest
- cognitief leren: Panksepp, Ekman, Feldman-Barret
- hormonen
- ethologie van het paard
- gedragsbiologie
- intelligentie van het paard
- grote lijnen van hoe hersenen werken (hersengebieden, hersencircuits)



ClickerMinded 7

Te kennen begrippen

De CM7-toets hoort bij de module Ik als trainer.

- grote namen in de dierethiek
- cognitieve dissonantie
- fundamentele attributiefout
- zelfbevestigende vooringenomenheid
- primacy effect
- keuzeblindheid
- groepsblindheid
- Dunning-Kruger-effect
- contractarianisme
- utilitarianisme
- kritisch idealisme
- five domains
- LIMA
- Humane Hierarchy
- speciecisme
- degrees of freedom
- Autonoom zenuwstelsel - Sympathisch zenuwstelsel - Parasympathisch zenuwstelsel
- Coregulatie
- Neuroceptie
- Autonome hiërarchie
- Fight, Flight, Freeze
- Vaguszenuw



ClickerMinded 8

Te kennen begrippen

De CM8-toets gaat over motivatieleer, empowerment en game design.

- Keuzevrijheid/verschillende visies op keuze
- Invloeden op keuze
- Goodwill-bankrekening
- Waarom/wanneer wel/geen keuze geven
- Controle vs autonomie
- Vrijheidsgraden/degrees of freedom
- Consent test
- Gepaarde voorkeurstest
- Start button / Stop button
- Contrafreeloading
- kettingen en reeksen
- self determination theory
- flow
- spel en spelen
- game definitie
- ervaringsfases bij het leren
- constructional approach
- errorless leren in vgl met trial and error leren
- vergiftigde cues
- groen licht-cues
- feed for position
- Premack



ClickerMinded 9

Te kennen begrippen

De CM8-toets gaat over biomechanica en de invloeden op correcte beweging herkennen.

- kunnen zien of het paard: de achterbenen onder de achterhand heeft, het bekken gekanteld, de staart ontspannen, de bovenlijn hol of bol, een lange hals die uit de schoft vertrekt, c1-c2 het hoogste punt, kaakhoek open, hoofd aan de loodlijn, schoudervrijheid, evenwichtige en krachtige passen toont, vertikaal overeind blijft.
- de belangrijkste spieren van het paard weet liggen
- biomechanisch niet-correcte oefeningen herkennen
- benamingen van bewegingsoefeningen zoals "Chase the tiger"
- gymnastisch correct uitgevoerde vrijheidsdressuur herkennen
- gymnastisch correct uitgevoerde obstakeloefeningen herkennen
- op een paardenlichaam kunnen herkennen waar iets lichamelijk fout lijkt te gaan (basiskennis) zoals scheefheid, onderontwikkelde spieren...



www.clickeracademie.be

www.facebook.com/clickeracademie

www.instagram.com/clickeracademie

