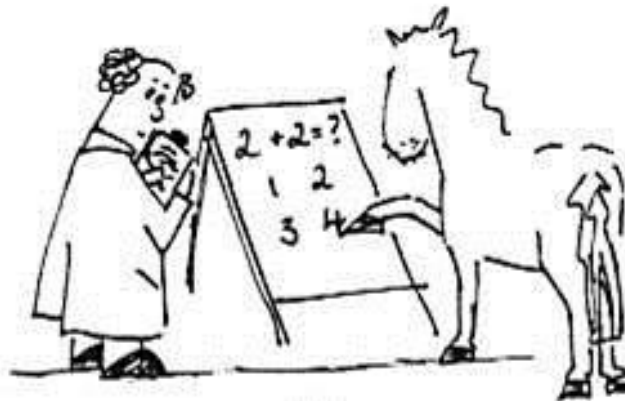


# Gedrag van het paard:

## *Hoe leert een paard?*



NHB Deurne

# Doel

- Weten wat je doet....
- EN waarom je het doet!

# Wat verstaan we onder gedrag?



# Gedrag

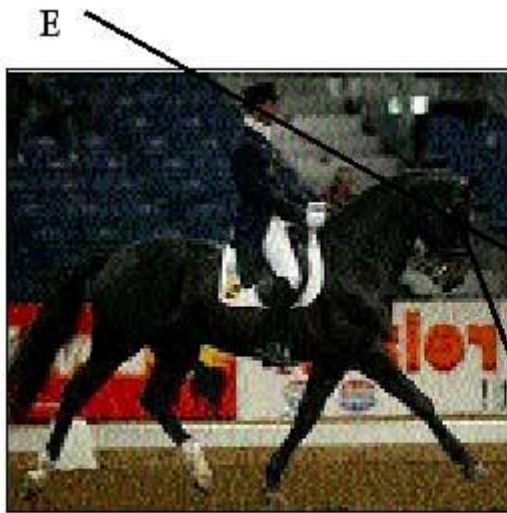
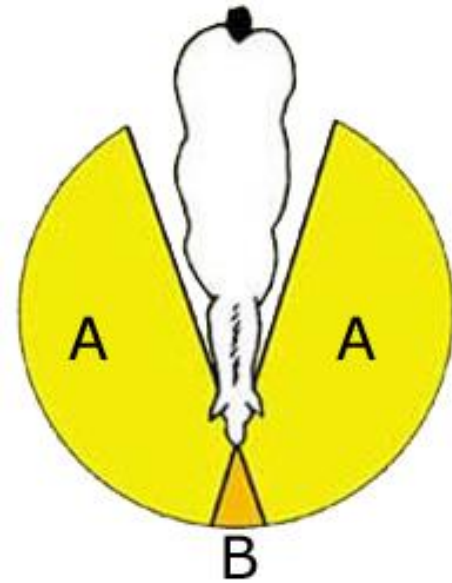


NEVER CREEP UP SILENTLY BEHIND HIM  
— OR YOU MAY GIVE HIM A FRIGHT

- Paard is een vluchtdier  
= primaire respons

# Zintuigen

- Zicht
- Bijna 360 graden
- Binoculair en monoculair
- <http://www.youtube.com/watch?gl=NL&hl=nl&>





# Gedrag

- Kuddedier
- Sociaal gedrag
- Vriendschapsbanden
- Domesticatie



'Come along girls! Playtime's over.'



# Gedrag

- Stimulus = prikkel van buitenaf
- Gedragssysteem (samenhangende gedragselementen)
- Gedragselement (afzonderlijke handeling)
- Gedragsketen (vaste opeenvolging van gedragselementen)



# Soorten Gedrag

- Sociaal gedrag
- Agonistisch gedrag (vecht- territoriumgedrag)
- Voortplantingsgedrag
- Altruïstisch gedrag
- Conflictgedrag (tussen 2 of meerdere gedragssystemen)



# Conflictgedrag

- Ambivalent gedrag
- Omgericht gedrag (agressie gericht op iets anders)
- Oversprong gedrag (vertoont gedrag uit totaal ander gedragsstelsel)

# Rol van het karakter?



- Wat is het?
- Wat zegt het?
- Hoe ga je er mee om?

# Wat is leren?

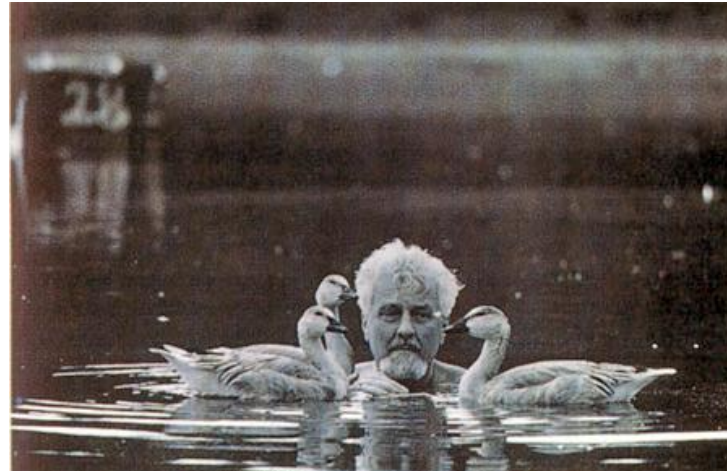
- Instinct
- Aangeleerd gedrag



**Leren = associaties maken**

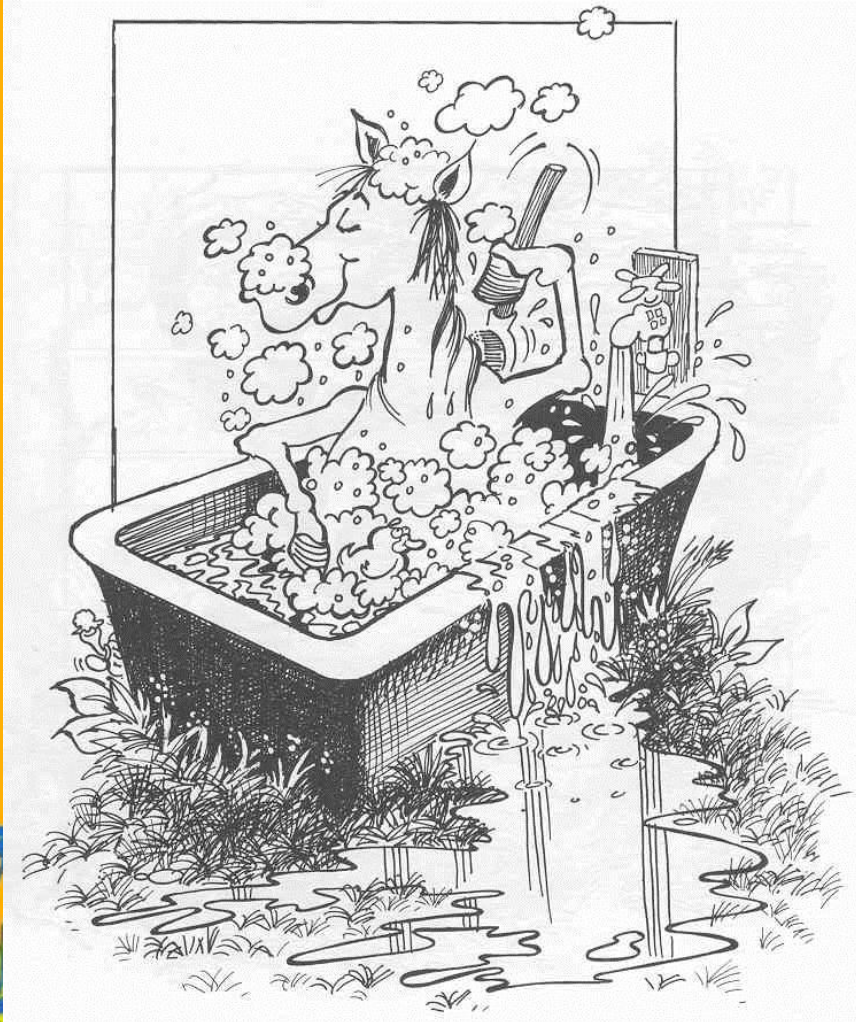
# Wat is leren?

- Inprenten
  - *Eenmalig*
  - *Irreversibel*
- Verschillende fasen
  - Neonatale fase (eerste 2 uur na geboorte; staan, lopen, zogen)
  - Overgang fase (2 weken; sensorische (!) ontwikkeling / zintuigen)
  - Socialisatie fase (2-12 weken: sociaal -, vecht -, speelgedrag etc.)
  - Juveniele fase (+/- 6 maanden; ontwijken, dominantie, volwassen worden)





# Leren

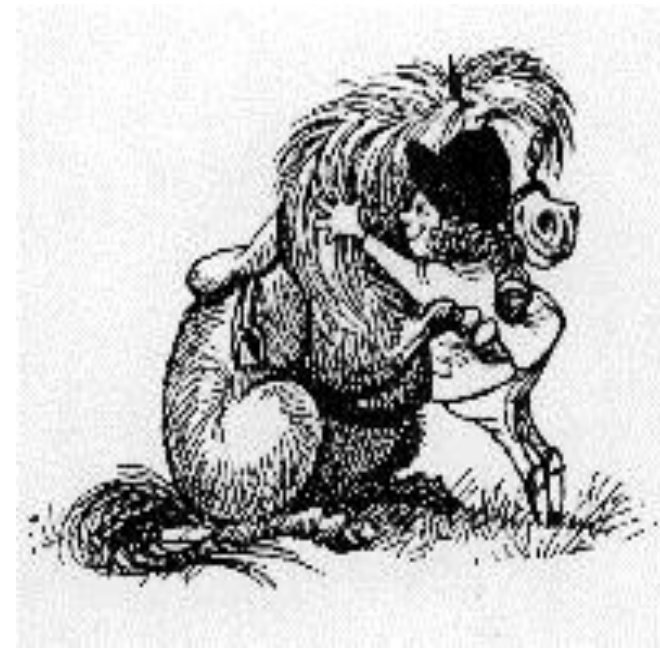


- Prikkels (buitenaf) → respons
- Aanpassen aan veranderende omstandigheden



# Mens – Paard relatie

- Verandering van mens – paard relatie
  - Antropomorfisme
    - Paard “weet”
      - Kennis ‘goed’ en ‘fout’
      - Doet altijd.....
      - Onderscheid regel en uitzondering
      - Pesten en wraak nemen



# Leren

- **Gewenning**
- **Proef ondervindelijk leren**
- **Klassiek conditioneren**
- **Operant conditioneren**