

Kynocongres 2013. Spelen, alleen maar leuk?

Bundeling van vier artikelen

Tekst: Elian Hattinga van 't Sant

Op 9 februari 2013 werd in Lunteren het Kynocongres gehouden. Inspirator voor het thema van dit jaar – Spelen, alleen maar leuk? – was de eind 2012 veel te jong overleden Vlaamse gedragsdierenarts Rudy De Meester. Congres is eigenlijk een iets te ambitieuze benaming voor deze studiedag met zes lezingen, aangezien er helaas buiten de pauzes om amper gelegenheid is voor het gestructureerd uitwisselen van opvattingen en ervaringen. Dat is jammer want sommige lezingen prikkelden daar zeker toe

Inhoud:

Jolanda Pluijmakers; ‘Het gaat niet alleen om de knikkers ... of toch?’	2
Doreen Planta: Spelgedrag herkennen.	4
Christine Halsberghe: Spel en vreugde. Even kijken in de hersenen.	6
Judith Westra: Sociaal-emotionele ontwikkeling bij kinderen.	8
Eva Lambrechts: Speelstijlen.	10
Carl Grooteboer: Gebruik van spel bij resocialisatie.	13
Wetenschappelijke literatuur.	14

Jolanda Pluijmakers: ‘Het gaat niet alleen om de knikkers ... of toch?’

De plaats van Rudy De Meester werd ingenomen door zijn collega-docent bij het Postgraduaat Toegepast Diergedrag, Dr. Jolanda Pluijmakers. Zij las overigens niet, zoals van te voren was aangekondigd, de lezing van Rudy De Meester voor, maar hield haar eigen lezing. In haar goed onderbouwde verhaal onder het motto “Het gaat niet alleen om de knikkers ... of toch?” ging zij in op wetenschappelijke onderzoeken met betrekking tot spel bij honden.

Niet eenduidig

Het geven van een eenduidige definitie van spel, zo vertelde Pluijmakers, is zo goed als onmogelijk gebleken. Wetenschappers wagen zich er liever niet aan of blijven steken in omschrijvingen van de kenmerken van spel. Spel is dan ook niet eenduidig. Er zijn allerlei verschillende soorten spel: solitair spel waarbij het dier zich in zijn eentje vermaakt, of sociaal spel waarbij hij met een ander of anderen speelt. Die anderen kunnen mensen, andere honden of andere dieren zijn.

Ook de spelletjes kunnen heel verschillend zijn. Honden kunnen bijvoorbeeld elkaar achterna zitten of gewoon samen rennen of met een voorwerp spelen. Hun spel kan coöperatief of competitief zijn. Het spel kan ook meerdere functies hebben. Honden kunnen er allerlei vaardigheden (sociale, cognitieve, motorische) mee opdoen, ze kunnen ermee leren hun emoties en de kracht van hun beten te reguleren en ze kunnen hun capaciteiten vergelijken met die van anderen. Maar spel is ook entertainment: het is ‘gewoon’ leuk. Dieren beleven er plezier aan.

Herkennen

Als je naar de sociale spelinteracties kijkt, dan zitten daar allemaal elementen in die ‘geleend’ zijn uit andere gedragssystemen zoals jachtgedrag, seksueel gedrag, agressie. Dat maakt spel heel complex: om te kunnen spelen moeten de spelgenoten elkaar dus wel begrijpen – ze moeten van elkaar snappen dat het om spel gaat - en hun gedrag op elkaar af kunnen stemmen.

Omdat het herkennen en begrijpen van spelgedrag bij de spelgenoot dus wel eens lastig zou kunnen zijn - zeker als spelgenoten geen soortgenoten zijn – is onderzocht of spelgenoten elkaar echt wel begrepen. Uit een onderzoek van Rooney en Bradshaw (2006) bleek dat honden feilloos het verschil weten tussen tussen spel en ‘echt’. Ook weten ze in een spelsituatie precies wie de ‘winnaars’ en de ‘verliezers’ zijn.

‘Self-handicapping’

Horowitz en Bekoff (2007) onderzochten of mensen spelgedrag van honden wel goed als spel herkenden. Ook dat bleek het geval te zijn, al waren de manieren waarop mensen dat onder worden brachten heel divers. Alles bij elkaar optellend wordt spel, zo vertelde Pluijmakers, door beide partijen herkend aan de manier waarop gespeeld wordt of tot spel wordt uitgenodigd. De spelgenoot wordt uitgenodigd met een spelboog, ontspannen kwispelen of met vocalisaties. De bedoeling wordt duidelijk gemaakt door bijvoorbeeld afwisselend te kijken naar een spelobject en de spelgenoot.

Bij het spel is sprake van een wederzijdse betrokkenheid, waarbij spelgenoten aandacht voor elkaar hebben of steeds elkaars aandacht trekken. Spelgenoten reageren op elkaar of stemmen op elkaar af door bijvoorbeeld van rol te wisselen, pauzes in te lassen of een bepaalde visuele

afstand aan te houden. Omdat het niet leuk is om te spelen met een hond die veel groter en sterker is, passen veel honden zich aan een ander aan om te voorkomen dat de andere partij afhaakt. Ze gebruiken niet al hun kracht of snelheid of ze gaan erbij liggen om kleiner te zijn. Kortom, ze doen aan, wat de Engelstaligen zo mooi noemen, ‘*self-handicapping*’.

Rangordeproblemen

Lang niet iedere hondenexpert is er echter van overtuigd dat spel vooral plezier geeft. Pluijmakers wees erop dat er door bijvoorbeeld McBride en O’Farrell gewaarschuwd is dat competitieve spelletjes, zoals vecht- en trekspelletjes, gevolgen kunnen hebben voor de onderlinge verhoudingen tussen honden onderling of tussen mensen en honden. Dergelijke spelletjes zouden tot rangorde problemen kunnen leiden, omdat honden bij het spel hun plaats in de rangorde aftasten en daarin proberen te stijgen. Honden zouden er ook in niet-spel situaties competitiever van worden. Spelagressie zou een voorteken van echte agressie zijn. Om die reden zijn er door mensen allerlei ‘spelregels’ geformuleerd waaraan een spel moet voldoen om dergelijke problemen te voorkomen. De eigenaar moet bijvoorbeeld altijd het spel beginnen en eindigen, hij moet altijd winnen, hij moet vooral geen trekspelletjes doen en hij moet zeker geen kinderen laten spelen met de hond.

Spelgedrag en spelsignalen

Opnieuw waren het Rooney en Bradshaw (2001) die onderzochten of honden zich dominantier gingen gedragen. Zij constateerden dat dominantie verhoudingen tussen mensen en hond niet door trekspelletjes beïnvloed werden. Belangrijk voor een goede verhouding is veel eerder dat de spelsignalen van de mensen herkend worden door de hond. Het meest effectief daarbij waren de spelboog, waarbij een op handen en voeten zittende mens ook zijn achterste omhoog steekt, en een snelle beweging richting hond. Als een mens daar ook nog allerlei geluiden maakt dan wordt het effect versterkt.

Ook moet een hond natuurlijk het spel leuk vinden. Toth en collega’s (2008) onderzochten het spelgedrag van honden bij trek- en balspelletjes met mensen. Daarbij speelden 50% van de honden ‘allround’: zowel coöperatief (delen van object) als competitief (willen bezitten van het object). Opmerkelijk genoeg hadden reuen daarbij vaker dan teven een voorkeur voor trekspelletjes. De teven prefereerden balspelletjes. De vraag is natuurlijk hoe dat te verklaren valt. Toth en collega’s opperen dat dit een gevolg zou kunnen zijn van gender-verschillen (geslachtsverschil).

De voorkeur voor een spelstijl bleek namelijk los te staan van de (relatie met de) persoon waarmee gespeeld werd. Ook Toth en collega’s concludeerden dan ook dat er geen verband was tussen competitieve spelletjes en een dominantiestreven. Honden ontwikkelen volgens hen een bepaalde spelroutine en spelvaardigheid naarmate er meer op een bepaalde manier met ze gespeeld wordt. Ze onderscheiden bovendien spel van ‘echt’ dankzij de spelsignalen die gegeven worden.

Het nut van menselijke ‘winnaarsregels’?

De conclusie die volgens Pluijmakers dan ook met gerust hart getrokken kan worden, is dat het nut van allerlei ‘winnaarsregels’ voor de eigenaar om competitief gedrag buiten de spelcontext te voorkomen, niet is aangetoond. Veel belangrijker is er op te letten dat de hond het spel ook daadwerkelijk als spel ervaart. Er voor zorgen dat er een spel en spelkameraad wordt gekozen die door de hond leuk worden gevonden kan daarbij helpen.

Verder moet de eigenaar goed opletten dat het spel aan een aantal voorwaarden voldoet. Er moeten regelmatig uitnodigingen zijn om het spel voort te zetten; er moeten ritmewisselingen en wisselingen van rol zijn. Ook het hebben van een ‘speelgezicht’ en een ontspannen lichaamshouding zijn belangrijk. Verder is het belangrijk dat de bewegingen vlot en speels zijn. Ontbreken deze voorwaarden, is er geen afwisseling meer of is er sprake van escalatie van emoties bij een of beide van spelgenoten, dan kan het spel beter afgebroken worden.

Afbreken: wat werkt?

Dat afbreken van spel kan, vooral bij pups, wel eens lastig zijn. Daarom gaf Pluijmakers aan de hand van onderzoek van Koda (2001) een aantal tips. Koda onderzocht wat ‘puppywalkers’ die aspirant blindegeleide-honden onder hun hoede hadden, deden als ze spel van pups wilden afbreken. Die hadden daar een heel scala aan methoden voor, zoals de pup afleiden, tegen hem praten, hem dwingen te stoppen, hem vasthouden of streng toespreken terwijl het spelvoorwerp werd getoond. Andere manieren waren het gedrag van de pup negeren, hem geen aandacht geven of een spelvoorwerp verstoppen.

Wat werkte was afhankelijk van het getoonde gedrag, mits dat consequent werd toegepast. Gedwongen stoppen werkte bij het vernielen van voorwerpen. Actief aandacht weigeren hielp bij het bijten in de puppywalkers. Het onthouden van aandacht hielp bij blaffen en grommen, vernielen en bijten in de puppywalker.

Maar, zo besloot Pluijmakers, niet getreurd als dit allemaal niet hielp. Uit onderzoek bleek een sterke afname van allerlei ongewenst gedrag bij pups - zoals bijtgedrag, agressie bij spel en pseudo-seksueel spel- na de 9^e levensweek. Met andere woorden: het gaat vanzelf over of wordt in ieder geval veel minder. Daarom was een laatste advies: maak van spel vooral een SPEL!

Doreen Planta: Spelgedrag herkennen

Niet iedereen is leuk.

Een aantal elementen van spel die Jolanda Pluijmakers al had aangestipt, werden door Doreen Planta verder onder de loep genomen. Pluijmakers had al verteld dat je moet opletten dat een hond een spel ook daadwerkelijk als spel ervaart. Ook Planta benadrukte dit. Er is alleen sprake van spel als een hond het ‘leuk’ vindt. Honden spelen ook alleen met iemand die ze ‘leuk’ vinden en, zo zei ze nadrukkelijk, dat vinden ze echt niet iedereen.

Planta gaf aan de hand van een groot aantal foto’s een aantal extra ‘gedragsherkenningsregels’ waarmee je kunt zien dat iets een spel is of juist geen spel meer is. Zo worden bij spel de oren op een bepaalde manier gedraaid: ze staan in de spelstand. Ook de spelboog, voor, tijdens of na het spel is een duidelijk signaal dat het om spel gaat. Deze wordt ook gebruikt als ‘excuus’, om duidelijk te maken dat iets dat misschien door de andere hond verkeerd opgevat wordt, niet zo bedoeld was en maar spel was. De spelboog is namelijk het enige signaal dat verder niet in andere gedragssystemen voorkomt. Opmerkelijk genoeg beschouwt Planta ook het platliggen als een spelboog. Verder wordt er volgens Planta bij puur spel geen geluid gemaakt.

Open bek

Uitvoerig ging Planta in op de open bek die honden bij spel hebben. De open bek wijst erop dat de hond wil gaan bijten of happen: “Open bek = bijten”, zei ze.

Zijn de boventanden daarbij niet zichtbaar dan gaat het volgens Planta om spel, zijn de boventanden wel te zien dan gaat het om agressie. Zie je bij spelende honden dus ineens boventanden, dan vindt die hond het spel niet meer leuk.

Nu zijn al deze dingen in principe handig om te weten. Probleem hierbij was echter dat, door een minimum aan referenties, volstrekt niet duidelijk werd waar op wetenschappelijk onderzoek gebaseerde kennis ophield en eigen hypothesen of meningen begonnen. Deze toehoorder twijfelde er bijvoorbeeld ten eerste aan of de beweringen dat platliggen een spelboog-variant is, dat het laten zien van boventanden altijd agressie is en dat puur spel niet met geluid gepaard gaat, meer zijn dan de persoonlijke visie van alleen Planta.

Wetten voor iedere situatie?

Terwijl de andere sprekers hun uitspraken navolgbaar maakten, nuanceerden en relativeerden door hun betoog ofwel (zichtbaar) met wetenschappelijke referenties te onderbouwen ofwel aan te geven dat het om eigen, niet bewezen hypothesen, observaties, ervaringen of speculaties ging, verkondigde Planta alles met een stelligheid als waren het vaststaande 'wetten' voor iedere situatie. Gedrag is dusdanig rijk geschakeerd dat Planta's regels ongetwijfeld in een aantal situaties opgaan, maar er zijn ook talloze observaties van het tegendeel, zo leerde even rondvragen. Zo zijn er 'bekvechtspelletjes' waarbij beide honden op hun rug liggen en voorzichtig met hun bekken schermen terwijl alle tanden, ook de boventanden, maximaal te zien zijn. Veel honden zingen daar ook een 'liedje' bij. Grommen bij een onschuldige trekspelletje komt veelvuldig voor. Wellicht komen ze alleen voor in een intieme, als heel veilig beschouwde situatie bij honden die elkaar door en door kennen, waardoor dit gedrag zich aan waarnemingen van buitenstaanders onttrekt. Maar toch, Planta's regels kunnen dus wel eens een heel stuk minder absoluut zijn.

Nu is stelligheid wel vaker een euvel bij lezingen voor een wat algemener publiek, waar sprekers - wellicht omwille van de duidelijkheid? - hun publiek niet schijnen te willen vermoeien met allerlei referenties en nuanceringen. Het zorgt echter eerder voor onduidelijkheid. Het gevaar is namelijk dat de argeloze toehoorder al gauw denkt de 'waarheid' te horen, zeker wanneer de spreker als deskundige wordt beschouwd. En dan is al snel de volgende mythe geboren.

Opdracht

Wellicht was tijdgebrek ten gevolge van wat tijdrovende problemen met de techniek er debet aan dat ook andere, op zich interessante en prikkelende, opmerkingen van Planta in de lucht bleven hangen als 'stellingen'. Terwijl meer toelichting, nuancering en een schets van de context waarin iets gebeurt waarschijnlijk juist gezorgd zouden hebben voor meer begrip en minder vraagtekens. Zo stelde Planta dat iets dat door de hond als opdracht moet worden uitgevoerd voor een hond geen spel is, omdat de intrinsieke motivatie dan ontbreekt. Aan de verwachtingen van een opdrachtgever voldoen is dus geen spelen. Gevoelsmatig lijkt dit een waarheid als een koe: iets voor iemand 'moeten' doen, is iets anders dan het 'graag willen' doen. Maar wat voor opdrachten bedoelde Planta dan eigenlijk? "Pak je bal?" Een hond een flosje voorhouden en 'spelen' zeggen? Iets weggooien en 'apport' zeggen?

Spelroutine

Jolanda Pluijmakers had in haar lezing vlak daarvoor onderzoeken van Rooney (2001) en van Toth (2008) en hun collega's aangehaald. Bij Rooney valt te lezen dat honden niet altijd gelijk alle als 'spelsignalen' bedoelde signalen van mensen (en honden) herkennen. Bij Toth en

collega's dat ze vaak een voorkeur voor bepaalde spelstijlen ontwikkelen omdat er waarschijnlijk op een bepaalde manier met ze wordt gespeeld en er een spelroutine ontstaat. Dat impliceert dat de manier waarop een opdracht wordt gegeven – uitnodigend, op een voor de hond leuke manier of juist star, bars en streng - waarschijnlijk veel bepalender is voor de hond dan de inhoud van de woorden. Waarom zou een op een bepaalde manier gegeven 'opdracht' niet gelijk door de hond kunnen worden opgevat als een uitnodiging tot spel? Waarom zou hij het dan per definitie niet leuk vinden? Als twee individuen samen zijn gaan spelen is er bijna altijd één de initiatiefnemer geweest. Die had zin om te spelen. Maar de ander kan toch gelijk zin krijgen?

Verliezen

Ook de vraag of het bij spelen om het winnen gaat en of trekspelletjes tot 'dominantieproblemen' kunnen leiden, werd door Planta even aangestipt. Zij was van mening dat het laatste wel het geval was en wees op onderzoek bij bulterriërs van Schleger (1983). De argumenten bleven echter steken bij een wat cryptische opmerking dat het onderwerp 'dominantie' tegenwoordig nogal wat weerstand oproept. Anderszijds wees ze op het onderzoek van Rooney en collega's (2002), waaruit blijkt dat honden hun interesse in samen spelen verliezen als de baas altijd wint. Om het spel leuk te houden voor je hond, zo besloot Planta, moet je dus regelmatig verliezen.

Christine Halsberghe: Spel en vreugde

Frivool en onbenullig

Van een heel andere toon was de lezing van gedragsdierenarts Christine Halsberghe, die als onderwerp "Spel en vreugde. Even kijken in de hersenen" had. Dat 'even' was inderdaad maar even, want Halsberghe maakte onmiddellijk duidelijk dat we daar – ook bij honden - nauwelijks iets over weten. In de eerste plaats is het niet gemakkelijk om spel stelselmatig te bestuderen: de momenten waarop gespeeld gaat worden, zijn niet te voorspellen zijn en duren ook vaak maar kort. Maar er is ook volgens haar een minder praktische reden: veel onderzoekers vinden spel en de bijkomende emotie 'vreugde' niet interessant om te onderzoeken. Men vindt het – in tegenstelling tot bijvoorbeeld angst - te frivool en te onbenullig. Dat is jammer, vindt Halsberghe, want het bestuderen van ogenschijnlijk onbenullige dingen leidt vaak tot belangrijke ontdekkingen. En dat zou bij spel ook wel eens het geval kunnen zijn. Want bij spel valt veel te leren over de werking van de hersenen, over kennisverwerving en over emoties.

Kinderschoenen

Het onderzoek naar wat er zich bij spel afspeelt in de hersenen staat nog in de kinderschoenen, vertelde Halsberghe. Er wordt onder andere gekeken naar de hersencentra en -circuits die geactiveerd worden bij spel en men doet onderzoek met genetische merkers voor FOS proteïnen, omdat deze verhoogd aanwezig zijn na spel.

Vooraf onderzoek van Jaak Panksepp naar vechtspeletjes bij ratten (*rough-and-tumble play*) lijkt de weg te openen om spel en vreugde beter te gaan begrijpen. Halsberghe verwees dan ook grotendeels naar wat Panksepp en Biven over spel schrijven (in hun lezenswaardige boek *The Archeology of Mind. Neuroevolutionary Origins of Human Emotions*)

Spontaan

De spelcircuits in de hersenen hebben een genetische basis. Er zijn geen prikkels, zoals geuren of visuele prikkels van buitenaf nodig om te gaan spelen. Het vechtspel bij ratten ontstaat door een intrinsieke motivatie: een spontane neurale aandring vanuit de hersenen zelf. Hierbij zijn allerlei ingewikkelde neurale mechanismes en tal van neurotransmitters bij betrokken. Veel spelen leidt weer tot toename van neurale en synaptische verbindingen in de hersenen, wat kan zorgen voor groter leervermogen en meer creativiteit.

Ook al ontstaat spel dus spontaan, de spelcircuits in de hersenen bij ratten kunnen wel gestimuleerd worden door bepaalde sensorische prikkels: aanrakingen op de rug en andere daarvoor gevoelige zones sturen speelsignalen naar de hersenen. Worden deze zones verdoofd, dan vermindert de gevoeligheid wel, maar de zin om te spelen niet. De zin om te spelen is dus niet afhankelijk van sensorische input.

Omstandigheden

De spelcircuits staan echter ook niet op zichzelf. Om te kunnen gaan spelen zijn de juiste omstandigheden nodig. Als een dier zich niet veilig voelt of als hij bijvoorbeeld pijn, honger of dorst heeft, wordt de motivatie om te spelen geremd of onderdrukt. Speelzin kan echter ook door omstandigheden opgewekt worden. Een periode van sociale isolatie stimuleert bijvoorbeeld de speelzin bij ratten. Als (jonge) ratten na isolement bij elkaar gezet worden, barsten de vechtspelletjes onmiddellijk los. Bij primaten zorgt sociale isolatie juist voor een totaal verlies van de zin om te spelen, dat maar weer langzaam terugkomt bij terugplaatsing in een sociale groep.

Men heeft ook wel geprobeerd om de zin om spel met bepaalde geneesmiddelen te stimuleren. Maar het effect is daarvan maar beperkt. Een lage dosis morfine zorgt bijvoorbeeld wel voor een toename van spel, maar je kunt er oudere dieren, die er geen zin in hebben, niet mee stimuleren om te gaan spelen.

Vreugde en plezier

Om te spelen moet je dus zin hebben om te spelen. Dat maakt de speelstemming tot een emotioneel systeem en spel een van de belangrijkste bonnen van vreugde en plezier. Er wordt aangenomen dat vreugde ontstaat vanuit de spelsituatie.

Vreugde en plezier zijn bij mensen zichtbaar waarneembaar door lachen. Lachen is aanstekelijk en versterkt, net als spel, de sociale band. Daarbij moet er onderscheid gemaakt worden tussen lachen en glimlachen. De glimlach, waarbij je je tanden laat zien, heeft zich ontwikkeld uit een respons op dreiging. Daarmee gaf een mens - of dier - waarschijnlijk oorspronkelijk aan wat voor 'wapens' hij had en dat hij die wel eens kon gaan gebruiken. In de loop der tijden is deze manier van tanden laten zien geëvolueerd tot een communicatiemiddel waarmee men zijn vriendelijkheid laat zien. Lachen en glimlachen hebben dus een verschillende achtergrond en corresponderen met verschillende hersencircuits. Lachen en huilen liggen daarbij (letterlijk) heel dicht bij elkaar in de oudere subcorticale gedeelten van de hersenen.

Kietelen

Mensen en vooral kinderen kun je ook laten lachen door hen te gaan kietelen. Panksepp ontdekte dat dit ook voor ratten geldt. Het lachen van ratten is een heel specifiek geluid dat ligt boven de 50 Khz. Net als kinderen reageren ratten ook op de voortekenen van kietelen.

De ratten hebben ook speciale kietelzones, bijvoorbeeld in de nek, maar ook op de rug en buik.

Al dat spelen geeft dus vreugde en plezier. Het is daarmee een bron voor het smeden van een goede relatie die gebaseerd is op vertrouwen en respect, stelt Halsberghe. Het is een teken van welzijn, gezondheid en jeugd. Het bestuderen van spel en de werking van de hersenen daarbij, zo besloot ze, is dan ook alleszins de moeite waard.

Judith Westra: Sociaal-emotionele ontwikkeling bij kinderen

Deze lezing had een andere invalshoek dan de andere lezingen. Niet de hond stond centraal, maar het kind. Westra gaf een bijzonder interessant overzicht van de sociaal-emotionele ontwikkeling bij kinderen van 0 tot 12 jaar, zoals dat beschreven is door kinderpsychiater Prof. Dr. Anton Došen. Dit schema maakt het namelijk veel gemakkelijker om de manier waarop kinderen in een bepaalde levensfase met een hond omgaan – en ook spelen – te begrijpen.

Adaptatiefase (0-6 maanden)

In de adaptatiefase (0-6 maanden) zijn kinderen erg bezig met zichzelf. Ze ontdekken hun eigen lichaam en hebben nog geen besef van het verschil tussen henzelf en andere wezens. Hun motoriek is nog schokkerig en ongecontroleerd. Ze kunnen hun bewegingen nog niet goed doseren en kunnen dus zomaar ineens ‘schoppen’ of ‘slaan’; ook de hond. De opvoeder moet er dan ook voor zorgen dat het kind bij zijn afwezigheid in een veilige omgeving verblijft: in een kinderbedje of in de box.

Kinderen in deze leeftijd reageren vooral op sensorische prikkels van dichtbij: de dingen die ze voelen, ruiken of proeven. Geluid, bijvoorbeeld het blaffen van een hond, is interessant. Ze hebben daarbij sterk wisselende emoties die verband houden met hoe ze iets ervaren: prettig of onprettig. Hun basisemotie is angst. Bij onbekende prikkels kunnen ze ineens bang of boos worden. Agressie richt zich vooral tegen zichzelf en niet tegen anderen. Ze hebben geen idee van ‘objectpermanentie’, het besef dat iets er nog kan zijn als ze het niet meer waarnemen. Voor een kind van deze leeftijd is ‘weg’ ook echt weg.

Socialisatiefase. (6-18 maanden).

Dit is de fase waarop kinderen zich ‘hechten’. Ze zijn gericht op degenen die een belangrijke rol in hun leven spelen. Ze beginnen onderscheid te maken tussen de verschillende personen door die aan te wijzen: mamma, zusje, hond. Ze ontdekken nu dat voorwerpen en personen bestaan zonder dat ze die hoeven te zien, horen of voelen.

Kinderen in deze leeftijd hangen vaak letterlijk ‘aan moeders rokken’ en kunnen dus ook aan de hond des huizes ‘hangen’. Ze zijn bezig uit te vinden hoe sociale interacties verlopen. Ze zijn in staat om eenvoudige regels over de omgang met mens en dier te begrijpen. De uitleg moet daarbij wel heel eenvoudig zijn: je mag dit niet doen, want „,,,” Tegelijkertijd proberen kinderen deze regels ook uit, om te leren hoe ‘hard’ ze zijn. Ze dagen uit en lokken gedrag uit bij de ander om te kijken hoe die reageert. Daarom is het erg belangrijk voor de opvoeder om consequent te zijn.

Op deze leeftijd worden kinderen eenkennig en kunnen ze bang zijn/worden voor vreemden. Ze kunnen ook bang of boos worden wanneer een vertrouwd persoon weggaat (separatieangst). In stresssituaties kunnen ze dan ontremd raken. Hun agressie – in een ongecontroleerde vorm - richt zich op degene aan wie ze gehecht zijn. Dat kan dus ook de

hond zijn. Belangrijk daarbij, zei Westra, is je te realiseren dat het kind geen besef heeft van wat de hond ervaart. Het heeft in deze fase ook geen zin om te vragen waaróm het kind boos is. Je moet ‘want’- vragen stellen: Je bent boos op de hond, want

Individuele fase (18 maanden – 3 jaar).

In deze fase gaan kinderen wat meer afstand nemen van hun opvoeders, meestal de moeder. Ze zijn bezig met het verkrijgen van autonomie. Ze beginnen nu ook het woord ‘ik’ te gebruiken. Ze dagen uit, testen de regels en zetten zich af tegen anderen, door bijvoorbeeld nee te zeggen en niet te doen wat de opvoeder wil. Aan de andere kant imiteren ze ook degenen die belangrijk zijn in hun leven en praten die na. Dus ook wat er tegen de hond wordt gezegd. Ze willen dingen zelf doen en kunnen daarbij erg koppig en egocentrisch zijn. Ze kunnen ook ongecontroleerd boos worden op en agressief doen tegen degene die niet doet wat ze willen, dus ook tegen de hond.

Op deze leeftijd gaan kinderen op ontdekking uit. Het contact maken met een ander gebeurt vaak door letterlijk iets van een ander af te pakken (zoals een speeltje van een hond). Ze zien daarbij geen gevaar. Ook hierdoor blijft het in alle opzichten belangrijk dat de opvoeder consequent is en de regel eenduidig blijft herhalen. De opvoeder moet het kind op rustige wijze laten ervaren dat de regel echt een regel is.

Identificatiefase (3-7 jaar).

Dit is de periode van de ego-vorming, waarbij kinderen goed beseffen wie ze zijn – ze gaan zichzelf herkennen – en ook goed weten wat ze leuk vinden. Kinderen in deze leeftijd gaan ook initiatief nemen en komen zelf met ideeën om iets te doen. Ze ontwikkelen hun geweten en krijgen een (beginnend) normbesef. Ze gaan begrijpen wat de sociale consequenties zijn van ‘goed’ en ‘niet goed’. Kinderen kunnen nu ook spijt hebben van iets of zich schamen en het ‘goed’ komen maken. Ze beginnen nu te begrijpen wat anderen ervaren (empathie). Kinderen in deze leeftijd richten zich vooral op leeftijdgenoten. Eventuele – nu wel gecontroleerde - boosheid en agressie is vooral tegen hen gericht. Maar het kan ook de hond zijn op wie ze zich richten. Vaak willen ze die mee helpen opvoeden en gaan ze hem commando’s geven. Ze worden dan boos als hij niet luistert. Daarbij leren ze van het effect dat hun agressie heeft.

De opvoeder heeft in deze fase dan ook een heel belangrijke vormende rol. Hij moet zorgen dat het kind de juiste keuzes gaat maken. Door beloning van en waardering voor goed gedrag en goede keuzes die het kind maakt, kan de opvoeder er tegelijkertijd voor zorgen dat het kind een positief beeld van zichzelf gaat ontwikkelen. De opvoeder kan daarbij gebruik maken van beloningssystemen en het bewust geven van complimentjes. Hij moet er ook voor zorgen dat het kind de juiste keuzes kán maken door het kind daartoe de gelegenheid te bieden.

Aan de andere kant moet de opvoeder negatief gedrag op een kalme en consequente manier bestraffen. Daarbij moet duidelijk gemaakt worden dat het gedrag wordt bestraft en niet het kind. Het is belangrijk dat het kind in deze fase leert dat hij met negatief gedrag zijn zin niet krijgt. Anders leert het kind dat zijn negatieve gedrag een positief effect heeft!

Realiteitsbewustwording (7-12 jaar).

In deze fase ontwikkelt een kind zelfvertrouwen en gevoel voor eigenwaarde. Kinderen willen nu ook gaan presteren en worden competitiever. Ze worden realistischer in hun spel, minder fantasierijk. Ze gaan meer samen spelen, worden meer groepsgericht (leeftijdgenoten) en gaan

onderhandelen om iets gedaan te krijgen. Ook ontstaan er nu echte vriendschappen (met leeftijdsgenoten of de hond).

Het impulsieve gedrag neemt af, maar het denken van kinderen in deze leeftijdsfase is nog wel heel ongenueanceerd en zwart-wit. Ze kunnen ineens zeggen: “Ik haat je!” Dat kunnen ze ook tegen de hond roepen. Hun agressie is nu gecontroleerd en bewust. Ze doen dingen om een ander te bestraffen.

Aan de opvoeder is het de taak om het kind te leren nuanceren aan te brengen en minder zwart-wit te denken en te reageren. De opvoeder heeft een voorbeeld rol. Hij helpt het kind verder in zijn ontwikkeling door het positieve leerervaringen op te laten doen. Het is belangrijk dat hij zorgt voor een stimulerende maar toch veilige omgeving waarin het kind gaandeweg meer verantwoordelijkheid leert te dragen en het zelfvertrouwen verder kan ontwikkelen.

Emotie-expressie.

Behalve dat Westra er meermalen op hamerde dat consequent zijn en regels handhaven van groot belang is, wees ze ook op het belang van emotie-regulering bij de opvoeder. Het is erg belangrijk dat de opvoeder steeds rustig en geduldig blijft en zelf zijn emoties in bedwang houdt. Met noemt dit in vaktaal een ‘lage EE’ (*expressed emotion*) hebben. Zeker wanneer het kind de regels tart en de opvoeder uitdaagt, is het belangrijk om rustig te blijven en niet boos te worden. Boosheid wijst op machteloosheid en werkt averechts.

Westra, die zelf een hondenschool heeft, suggereerde dat het bij (de opvoeding van) honden min of meer hetzelfde ‘werkt’. Het klinkt bekend: regels hebben, consequent zijn en rustig blijven. Vooral dat laatste is voor eigenaren soms gemakkelijker gezegd dan gedaan. Westra gaf als tip om maar uit te gaan van het ergste bij een pup: dan ben je blij als het meevalt en dat is een betere emotie dan boosheid.

Uitdagend is echter de vraag op de sociaal-emotionele ontwikkeling bij honden op analoge wijze verloopt. Westra liet dit in het midden, maar het zou – zeker naar mening van deze toehoorder - uiterst interessant zijn om de ontwikkeling van pup tot volwassen hond eens (beter) door deze bril te bekijken en verder te onderzoeken.

Eva Lambrecht: Speelstijlen

Experiment

Eva Lambrecht deed de post graduaat opleiding Toegepast Diergedrag in België en heeft een hondenschool bij Rotselaar. Daar kreeg ze de indruk dat honden van hetzelfde ras elkaar opzochten op de momenten dat ze mochten spelen. Ook zag ze verschillen in ‘speelstijlen’, die gekenmerkt worden door wat rastypische eigenschappen lijken te zijn -bijvoorbeeld de manier waarop gebruik gemaakt wordt van de ruimte of de omgeving; of de manier om een spel te beginnen. Sommige rassen spelen maar kort samen, andere langer. De manier waarop gespeeld wordt, kan verschillen. Sommige honden vinden het leuk om vooral (samen) te rennen; andere lijken een voorkeur te hebben voor meer lichamelijke stoei-spelletjes, waarbij rassen weer verschillend gebruik kunnen maken van hun bek of poten.

Toen ze op zoek ging naar wetenschappelijke literatuur hierover, kon ze niets speciaal over spelverschillen bij rassen vinden. Ward, Bauer & Smuts (2008) bestudeerden pupspelspelgedrag van verschillende rassen en constateerden dat er al vroeg een voorkeur voor een bepaalde spelpartner ontstond. Het betrof daar echter steeds spelgedrag van nestgenoten. Ze registreerden niet of er verschillen waren in spelstijl tussen verschillende rassen. Daarom

besloot Lambrecht een experiment te doen om wat meer systematisch uit te zoeken of haar indruk bevestigd zou worden. Hiervan liet ze de video-opnames zien, die ze voorzag van commentaar.

Aparte groepjes.

Lambrecht maakte een selectie van honden van bepaalde rassen (o.a. Golden Retrievers, Labradors, Border Collies en Saluki's.) waarvan ze wist dat die graag speelden en maakte daar groepjes van. Vervolgens zette ze dergelijke groepjes bij elkaar, zodat in iedere groep groepjes van twee verschillende rassen zaten. Er was een groep met een paar Labradors en een paar Border Collies. Een andere groep bestond uit Saluki's en Golden Retrievers. De honden kenden elkaar niet, op een Labrador en een Border Collie na, die vaak samen speelden. Alle honden kenden het terrein wel als speelterrein.

Zodra de honden losgelaten werden, vormden ze één grote groep die gelijk ging spelen. Iets dat misschien in de hand gewerkt werd doordat de honden dit terrein als speelterrein kenden. Als onbekende honden elkaar op onbekend terrein tegenkomen, vliegen ze namelijk meestal niet gelijk zo op elkaar.

Opsplitsing

Na enkele minuten zochten de rasgenoten elkaar echter op en gingen ze in aparte groepjes met alleen hun eigen rasgenoten spelen. De Goldens met de Goldens, de Borders met de Borders, de Saluki's met de Saluki's en de Goldens met de Goldens. Interessant was, dat de Labrador en de Border die elkaar kenden en vaak samen speelden, toch de voorkeur gaven aan hun eigen ras. Ook een Labrador die thuis samenleefde met een Border, ging niet met de Borders spelen, maar met de andere Labradors.

In beide groepen was het patroon dus hetzelfde: na enkele minuten vond er een opsplitsing naar ras plaats. Pas na een tiental minuten vond er wel weer vermenging plaats, maar er waren ook honden die helemaal niet met honden van een ander ras speelden. Verder zag je duidelijk verschillen in de manier waarop werd gespeeld. De Saluki's gingen bijvoorbeeld lekker samen rennen, terwijl de Labradors meer lichamelijk met elkaar speelden.

Ervaring

Lambrecht benadrukte herhaaldelijk dat het bij haar experiment niet om een echte wetenschappelijke studie ging. Ze liet ook wijselijk in het midden of deze ogenschijnlijke voorkeur om te spelen met een hond van hetzelfde ras aangeboren of aangeleerd was. Dat valt immers ook niet uit te maken. Ze wees er op dat veel rassen functioneel gefokt zijn om bepaalde soorten gedrag intensiever te vertonen. Dat dergelijk gedrag dan ook in hun spel naar voren komt, is dus goed mogelijk. Ook spelen honden vanaf het eerste begin met rasgenoten (= nestgenoten) waardoor ze meer ervaring opdoen met een eventuele rasgebonden speelstijl. En wellicht, zo opperde ze, zoeken ook eigenaren die dezelfde rashond hebben elkaar op, zodat honden van hetzelfde ras meer ervaring hebben in het spelen met rasgenoten.

Implicaties

Hoewel Lambrecht duidelijk aangaf het trekken van algemene conclusies uit haar experiment veel te voorbarig te vinden, gaf ze toch een heel interessant voorproefje van wat (rasgebonden) verschillen in speelstijlen en -voorkeuren voor implicaties kunnen hebben. Je kunt er, zo suggereerde ze, natuurlijk zelf rekening mee houden als je met je hond speelt. Je

hebt kans dat de hond het leuker vindt om samen te spelen als je als je manier van spelen – de mate van lichamenlijk contact, het soort spel, de duur en intensiteit van het spel, wild of juist voorzichtig - afstemt op zijn spelstijl.

Maar nog veel interessanter was dat Lambrecht kon laten zien welke valkuilen er zijn als je honden van verschillende rassen met elkaar laat spelen. Dit was mooi te zien in de opnames van de Border Collie-Labrador groep en van een samengesteld groepje van vier honden – op zich heel aardige en sociale, zo benadrukte ze – van een verschillend ras (Cane Corso, Golden Retriever, Koningspoedel en Duitse Herder).

‘Herderen’

Opmerkelijk was namelijk dat na verloop van tijd de herders gingen lopen ‘herderen’. De Borders gingen intensief samenwerken om andere honden bij elkaar te houden. Ze speelde niet meer met elkaar, maar gebruikten de Labradors als surrogaat schaaap Ze gingen op verschillende posities liggen, vertoonden ‘eye’ en dreven ‘uitbrekende’ honden weer terug.

In het andere groepje werd de jonge Golden die andere honden tot een renspeletje uitnodigde door zelf te gaan lopen rennen, voortdurend afgestopt door de Duitse Herder. De Golden kreeg gewoon de kans niet meer om meer dan een paar passen hard te lopen.

Lambrecht zette er de nodige vraagtekens bij of de ‘gehoeede’ honden dit alles nog wel leuk vonden. Ook de wat ruwe spelstijl van de Cane Corso had een zichtbaar remmend effect op het spelplezier van sommige andere honden.

Invalshoek

Lambrecht wees er dan ook op dat goed kijken en nadenken over welke en hoeveel honden van een ras je bij elkaar in (puppy)speelgroepje zet van groot belang is. Je kunt naar haar mening goed gebruik maken van hun verschillen in spelstijlen – hun kwaliteiten - maar je moet wel oppassen voor de valkuilen ervan en daarin bijsturen.

De uitkomsten van Lambrecht’ experimenten waren bijzonder interessant, vooral ook omdat ze zo evident waren. Wij mogen dan ook hopen dat zij verder gaat met dit te onderzoeken op zo’n manier dat dit ook tot een wetenschappelijke publicatie leidt. Haar invalshoek is naar mijn mening niet alleen heel interessant, maar ook zinnig met het oog op de alledaagse praktijk, alleen al vanwege de valkuilen. Hondeneigenaren denken al gauw dat hun hond alleen maar ‘leuk’ aan het spelen is. Ze zien vaak niet het effect van het spelgedrag van hun hond op andere honden. Meer kennis bij eigenaren over (inderdaad rassetific ?) spelgedrag dat ‘leuk’ is voor de honden zelf, maar misschien niet zo ‘leuk’ voor honden van een ander ras, zou naar mijn mening kunnen helpen om spel ook echt ‘leuk’ te houden.

Truffels zoeken

Lambrecht liet verder ook zien hoe je van rasvoorkeur gebruik kunt maken om angstige pups en volwassen honden te (re-)socialiseren en te laten ontspannen in bijzijn van andere honden. Dit leert een hond alleen, zo is zij van mening, bij interactie met andere honden. Spel kan daarbij voor een doorbraak zorgen.

Lambrecht gaf het voorbeeld van een jonge Lagotto Romagnolo die zij in haar puppyklas kreeg. Dit hondje was en bleef alleen maar angstig. Lambrecht belde na enkele weken met een Lagotto fokker en deze kwam met een hele club Logotto’s naar de hondenschool. Binnen de kortste keren voelde de angstige pup zich helemaal in zijn element en ging ook spelen. Dat was geen gewoon ren- of stoeispeletje, maar wat Lambrecht een “Lagotto-speletje” noemde: samen overal de neus in de grond steken. (Opnieuw leek dus dat functionele selectie –

Lagotto's worden gebruikt om truffels te zoeken – zich niet verloochent.) Het contact en 'samenspel' met de ander Lagotto's hielp de pup over een drempel heen, waardoor deze uiteindelijk ook leerde met honden van een ander ras om te gaan.

Carl Grootenboer: Resocialiseren van angstige honden

Dierentuinen

Dat het uitzoeken van geschikte sociale honden met dezelfde voorkeuren en (spel)stijlen belangrijk is bij het (re)socialiseren van angstige honden, is iets waarvan ook de Nederlandse criminoloog Carl Grootenboer zich altijd al sterk bewust was. Maar – en dat is heel vernieuwend – hij realiseerde zich ook dat de omgeving waarin dat gebeurt van groot belang is. Grootenboer werkte als student jarenlang in dierentuinen en daar is het gebruikelijk dat de dieren gehuisvest worden in een omgeving die hun natuurlijke leefomgeving nabootst. Bijvoorbeeld het kunnen beschikken over soortspecifieke schuil- en slaappleatsen is van groot belang voor het welzijn van dierentuindieren: het geeft een gevoel van veiligheid en helpt chronische stress voorkomen.

Landschapselementen

Toen Grootenboer zich ging bezighouden met het resocialiseren en re-integreren van angstige en getraumatiseerde (asiel)honden, was hij dan ook van mening dat een geschikte omgeving een belangrijke factor voor succes vormde. Hij greep zijn kans toen hij de gelegenheid kreeg om bij het asiel van het Belgische Melle een speelweide hiervoor in te richten. Op dit terrein maakte hij heuvels, greppels, bosjes, eilandjes, waterstroompjes... kortom, een 'natuurlijk' landschap met verschillende hoogtes en natuurlijke elementen.

Al deze landschapselementen, zo vertelde Grootenboer, bieden angstige honden gelegenheid om zich te verstoppen, om zich even schuil te houden als het allemaal teveel wordt, om zich te onttrekken aan ongewenst sociaal gedrag, om afstand te bewaren en om sociaal gedrag van andere honden van een afstandje te observeren. Het natuurlijke landschap geeft de hond zo een gevoel van veiligheid, waardoor hij beter tot leren en het aangaan van sociaal contact in staat is.

Simpel en effectief

De hond kan contact aangaan, maar dankzij de landschapselementen ook gemakkelijk uit de weg gaan. Hij krijgt daardoor de gelegenheid om in zijn eigen tempo zelf te bepalen wat en hoeveel hij aan kan. Als de hond bijvoorbeeld op een klein eilandje in het water springt, zullen andere (sociale) honden er niet zo gauw achteraan komen. Gevolg is dat de hond zich steeds veiliger en zekerder gaat voelen. Vanuit die situatie is het gemakkelijker om contact gedoseerd aan te gaan. Het vertrouwen dat de hond daarbij opbouwt in het contact met andere honden, helpt hem vervolgens ook weer in het contact met mensen.

Voor het contact met de andere honden gebruikt Grootenboer overigens zijn eigen honden. Daarvan weet hij dat ze sociaal zijn en de grenzen van een andere hond respecteren. Hij laat dus niet zomaar een stel asielhonden los!!

Het recept van Grootenboer is even simpel als effectief. Angstige honden kruipen voorzichtig uit hun schulp. Men zou ieder asiel en ieder hondenshelter onmiddellijk moeten aanraden om dergelijke landschappelijke speelweides aan te leggen in plaats van hun gewone platte (gras)veld. Het zou wel eens een hoop ellende en trauma's kunnen helpen oplossen of voorkomen.

Wetenschappelijke literatuur

Horowitz, A. & Bekoff, M. (2007) Naturalizing Anthropomorphism: Behavioral Prompts to Our Humanizing of Animals. *Anthrozoos*, 20,1, 23-35.

Koda, N. (2001). Inappropriate behaviour in potential guide dogs for the blind and coping behavior of human raisers. *Applied Animal Behaviour Science*,72, 79-87.

Panksepp, Jaak & Biven, Lucy. (2012). *The Archeology of Mind. Neuroevolutionary Origins of Human Emotions*. New York, London: W.W. Norton & Company.

Rooney, N. & Bradshaw, J. (2002). An experimental study of the effects of play upon the dog-human relationship. *Applied Animal Behaviour Science*, 75, 161-175.

Rooney, N. & Bradshaw, J. (2006). Social cognition in the domestic dog: behaviour in spectators towards spectators in specific games. *Animal Behaviour*, 72, 343-352.

Rooney, N., Bradshaw, J. & Robinson, I. (2001). Do dogs respond to play signals given by humans? *Animal Behaviour*,61, 715-722.

Schleger, Andrea. (1983). *Geschichte und Entwicklung des Bullterriers. Genetisch begründete Fitneßminderung einer einseitig gezüchteten Hunderasse*. Dissertation an der Formal- und Naturwiss. Fakultät Wien.

Toth, L. Gacsi, M., Topal, J. & Miklosi, A. (2008). Playing styles and possible causative factors in dogs' behaviour when playing with humans. *Applied Animal Behaviour Science*, 473-484.

Ward, C., Bauer, E. B. & Smuts, B.B. (2008) Partner preferences and asymmetries in social play among domestic dog, *Canis lupus familiaris*, littermates. *Animal behaviour* 76, 1187-1199. http://www.aboutdogslc.com/Ward_ppp.pdf