

# «CLICK»

## LE CHEVAL !



Le petit guide pratique du travail au  
clicker pour le cheval.

..

Par Marie Gilliéron [www.cavalier-conscient.ch](http://www.cavalier-conscient.ch)

# LOIS D'APPRENTISSAGE

Afin de comprendre l'utilisation et l'efficacité de la méthode du clicker, quelques explications sur les lois de l'apprentissage sont nécessaires.

Différentes expériences ont été réalisées pour mieux comprendre le fonctionnement de l'apprentissage et du conditionnement chez l'animal :

Skinner – Un rat dispose dans sa cage de trois leviers : le premier lui offre un fromage, le deuxième un électrochoque et le dernier, rien. Le rat ne retournera plus qu'au premier levier.

*Conclusion : un comportement récompensé sera répété alors qu'un comportement puni ou ignoré va s'éteindre.*

Pavlov – Un chien voit sa gamelle arriver : il salive (réaction non contrôlée). On sonne une cloche juste avant que sa gamelle n'arrive. D'abord la cloche ne signifie rien pour lui et ne provoque aucune réaction. Suite à cette expérience, le chien salive rien qu'en entendant la cloche sonner.

*Conclusion : un son suivi d'une récompense conditionne l'animal (non contrôlé), le son prend alors une signification : « Super ! Ce qui suit est agréable » puis : « Super, c'est ça qu'on attendait de moi ! Je vais être récompensé pour ça. »*

Lois d'apprentissage	+	-
Pour qu'une action se répète :	Ajouter quelque chose d'agréable (félicitation, friandise) = <i>renforcement positif</i>	Supprimer quelque chose de désagréable (une pression, une douleur) = <i>renforcement négatif</i>
Pour qu'une action s'éteigne	Ajouter quelque chose de désagréable (crier, taper) = <i>punition positive</i>	Supprimer quelque chose d'agréable (congénère, calme) = <i>punition négative</i>

*Pour des raisons d'éthique, nous n'acceptons que le renforcement positif et, éventuellement, la punition négative.*

# L A M É T H O D E D U C L I C K E R

Cette petite boîte métallique émet un son unique, distinct, clair et précis. Elle permet de signaler à l'animal que ce qu'il est en train de faire est correcte (ou qu'il va dans le bon sens) et que pour cela il va recevoir une récompense.

Le clicker est un outil qui facilite grandement l'apprentissage, la communication humain-animal et la compréhension de celui-ci.

L'avantage par rapport à la friandise seule :

– L'animal assimile rapidement qu'il doit faire quelque chose pour obtenir la récompense. Il ne va pas venir fouiller vos poches ou se servir de lui-même, ni quémander. La friandise n'intervient qu'après un « click ». Il va par contre chercher à vous faire cliquer, c'est-à-dire à proposer quelques chose qui vous plaise ! On développe ainsi sa réflexion, son intelligence, sa motivation et son plaisir !

– Vous pouvez travailler beaucoup plus précisément. La friandise seule intervient généralement bien après la bonne action, le cheval ne sait même plus qu'est-ce qu'il a fait de juste (il a peut-être même fait plusieurs choses moins bien entre-temps !). Le « click » marque l'action à l'instant T, la récompense a le temps pour arriver (1 à 3 secondes au début du conditionnement, puis de 3 à 10 secondes).

*Un exemple* : vous apprenez à votre cheval à franchir un obstacle. S'il a bien pris son appui mais a mal atterri, et que vous lui offrez une friandise à la fin du saut, qu'est-ce qu'il comprend ? Que son atterrissage était parfait, que c'est ça que vous vouliez, et qu'il doit répéter son action ! Or c'est tout le contraire... « Click » au moment précis du décollage permet de signaler au cheval « là c'est juste, c'est ça que je voulais ! » il a ensuite le temps de finir son saut et de recevoir sa récompense, sans ambiguïté ni frustration (pour lui comme pour vous) !

\* \* \* \* \*

*Il y a différente manière d'obtenir le comportement souhaité :*

1) La capture : il s'agit de saisir (et de cliquer !) le comportement « au vol » lorsque l'animal le fait de lui-même. Ça peut prendre beaucoup de temps selon ce que l'on attend ! Mais succès non négligeable lorsqu'on y parvient ! Il faut alors un super jackpot !

2) Le modelage : au lieu d'attendre qu'il le fasse tout seul comme précédemment, on clique chaque pas qui va dans la bonne direction de l'action finale désirée.

3) Le guidage : il s'agit de guider l'animal (à l'aide d'une cible, ou d'un langage corporel) vers l'action désirée. On peut cliquer l'approche comme en (2) ou le résultat comme en (1) selon la difficulté.

*Toutes autres manières, comme induire de la peur, créer un inconfort etc. sont à bannir ! Elles provoquent du stress et coupe la confiance, la capacité de l'animal à réfléchir, assimiler, apprendre... Et s'amuser !*

\* \* \* \* \*

Quelques règles à respecter *en tous temps* :

1) Un bon comportement = un click = une récompense

Même si vous vous êtes trompé en cliquant, il doit avoir sa récompense, sinon le click perd sa signification et donc son efficacité !

2) Si une action que vous pensiez récompenser tend à disparaître, revoyez votre récompense : peut-être que votre compagnon ne l'apprécie pas ! Idem si vous pensiez le punir et qu'il répète malgré tout son action : c'est qu'il y trouve une satisfaction !

3) Restez l'enseignant et non le maître : montrez-lui, expliquez lui ce que vous souhaitez en l'encourageant à chaque étape. Soyez calme, doux, motivé et patient (sinon remettez la séance à plus tard) !

4) Établissez une échelle de récompense : qu'est-ce qu'il aime le plus, qu'est-ce qu'il apprécie de temps en temps, de quoi raffole-t-il ?

L'environnement joue un rôle sur la valeur d'une récompense ; s'il y a de fortes distractions par exemple, prévoyez une friandise plus savoureuse pour garder sa motivation. Au contraire s'il est trop excité par la friandise, prenez-en une moins attrayante.

Variez pour ne pas lasser !

5) Arrêtez la séance sur une réussite. Le cheval – vous aussi d'ailleurs – restera sur un succès et reprendra la fois suivante sur cette motivation. Instaurez un rituel de fin de séance, comme « c'est fini » pour ne pas qu'il continue de vous proposer des choses et qu'il se frustre de ne rien recevoir.

6) Faites plusieurs petites séances, avec des pauses. Le cerveau assimile durant les pauses. N'abusez pas de sa motivation (voir ci-dessus !)

7) Obtenir 80% de réussite : c'est la règle d'or pour que le cheval ait envie de continuer un exercice. S'il se démotive, c'est que vous ne cliquez pas assez. Revoyez vos exigences à la baisse pour cliquer davantage. N'augmentez pas systématiquement la difficulté, revenez vers du facile de temps en temps.

8) Décomposez un exercice en plusieurs petites étapes faciles, afin qu'il ait du succès (7), et de la motivation (5,6).

9) Soyez extrêmement précis dans votre timing lors du click : imaginez que vous voulez prendre une photo de ce que fait votre cheval. Reprenons l'exemple du saut : si vous voulez mettre l'accent sur le départ, que voulez-vous voir sur la photo ? Le cheval en appui sur ses postérieures avec une belle impulsion. Click = le déclic de l'appareil photo. Photo réussie = bon timing ! Si le cheval est déjà en l'air ou a atterri sur le click, c'est que vous n'étiez pas précis.

# LES 7 RÈGLES D'OR

- 1) Travailler un seul critère à la fois (durée/distance/distraktion)
- 2) Lorsque le cheval répond de manière constante, on peut progresser
- 3) Faire des étapes intermédiaires pour qu'il ait du succès et soit renforcé
- 4) Lorsque le comportement est acquis, passer aux récompenses variables pour qu'il cherche à s'améliorer
- 5) Lorsqu'on ajoute un nouveau critère, être temporairement moins exigeant sur les anciens.
- 6) Si le comportement se détériore, revenir quelques pas en arrière
- 7) Si une étape ne progresse pas, changer la manière

# L A M I S E E N C O N D I T I O N S

*Premier exercice : développer la précision de l'entraîneur*

**Matériel:**

un clicker  
une balle  
(une tierce personne)

**Exercice :**

Lâchez la balle et cliquez à chaque fois qu'elle rebondit sur le sol. Votre click et le rebond ne doivent faire qu'un seul bruit.

*Deuxième exercice : développer la coordination de l'entraîneur*

**Matériel :**

Un clicker  
Des friandises  
Une pochette type banane  
Un récipient (seau, gamelle)

**Exercice :**

La pochette à la taille, voir dans le dos, le clicker dans une main, une friandise dans l'autre. La main avec la friandise est cachée dans le dos. La première main clique, l'autre a 2 secondes pour déposer la friandise dans le récipient et se recacher dans le dos. Répétez 5x, arrêtez sur un succès.

**Progression :**

Faire le même exercice en marchant, une personne vous tient le récipient et marche à côté de vous (du côté du clicker). Essayez de ne pas vous arrêter pour donner la friandise et n'oubliez pas de remettre la main dans le dos à chaque fois.

### *Troisième exercice : faire l'expérience !*

#### *Matériel :*

Un clicker

Un ami

#### *Exercice :*

Définissez, sans en concerter votre ami, d'une action (simple pour commencer) à accomplir (exemple : aller vers le cône et le soulever). Vous laissez votre ami partir à la recherche de ce qu'il doit faire. Vous le soutenez en cliquant chaque pas dans la bonne direction. Le premier pas dans notre exemple serait : il regarde en direction du cône. Click. Il fait un pas dans la direction du cône. Click. Etc.. jusqu'à ce qu'il ait exécuté l'action désirée.

Si votre ami n'y arrive pas, ça peut être que :

- vous avez manqué certains clicks (il faut être très vigilant avec les animaux aussi sur ce point ! Si on le manque il ne va peut-être plus le proposer !)
- vous n'avez pas suffisamment cliqué, il s'est découragé (Demandez-lui, il peut vous éclairer !).
- votre action était trop compliquée pour une première séance. Essayez de la décortiquer. Par exemple : simplement s'approcher du cône. Séance suivante : toucher le cône. Etc jusqu'à soulever le cône.

#### *Progression :*

Par la suite vous pourrez graduer en demandant de déplacer le cône à un endroit précis, de le lancer en l'air, de se le mettre sur la tête etc... Soyez imaginatif et surtout, laissez votre ami réfléchir, s'amuser et avoir ses propres idées ! Elles seront peut-être encore meilleures que la vôtre !

*N'oubliez pas d'échanger les rôles, vous pourrez alors réaliser ce que votre cheval ressent lors d'un exercice (motivation, frustration, découragement) et agir en conséquence.*