



# GUIDE DU SHAPING CLIC À CLIC

MARKER TRAINING ET AUTRES  
BARBARIES SIMPLIFIÉES

CYNOTOPIA



### DISCLAMER ET COPYRIGHT

Cet ebook est offert gratuitement aux adhérents de la liste e-mail liée à Cynotopia ([www.cynotopia.fr](http://www.cynotopia.fr)), et soumis aux droits du copyright. Il n'est en aucun cas autorisé de le copier, de le vendre ou de l'utiliser comme support pour un usage professionnel. En revanche, les citations et l'impression sont permises à titre personnel ou associatif (club canin, centre cynophile...)

Ce document est une introduction au marker training et plus particulièrement au shaping, visant à apporter une aide avant le visionnage des tutoriels vidéo de Cynotopia.

**Il ne sera pas exhaustif et ne cherche pas à l'être, mais compile simplement de nombreuses sources (écrites ou audiovisuelles) afin d'offrir au lecteur une compréhension globale de cette méthode d'apprentissage.**

Sous sa forme numérique, l'ebook comporte des liens redirigeant vers Cynotopia ou les réseaux sociaux associés. Ils sont généralement signalés par une police d'écriture plus grande et une couleur **orange**.

Bonne lecture !

**SUIVEZ-MOI SUR CES RESEAUX !  
(ICONES CLIQUABLES)**



## SOMMAIRE

**Le clicker training (P. 3)** comment ça marche – les modalités du marqueur – une session de clicker – rien qu’un outil de plus – acheter un clicker

**Les méthodes d’apprentissage (P. 6)** leurre – shaping – capture – un choix à faire selon le contexte

**Le shaping (P. 6)** pas de shaping sans friandises – quelques règles pour un bon déroulement de séance

**Ma première session de shaping (P. 8)** Le chargement du clicker – faciliter la première session – rappel des bases – l’erreur des débutants – déroulement étapes par étapes – exemple d’apprentissage

**Résolution des problèmes (P. 10)** mon chien se couche et/ou ne bouge pas – mon chien s’énerve et se disperse – mon chien est trop vieux et/ou bête

**Emmener mon tour un peu partout (P.12)** quand ajouter un signal – ajout par étapes – ordre de début et de fin

**Se passer des friandises (P.14)**

**Fiche pratique (P.15)**

**Récapitulatif (P.16)**



## LE CLICKER TRAINING

Vous avez probablement déjà entendu ce terme, sans réellement savoir ce qu'il signifiait. Le clicker, c'est un petit boîtier en plastique qui tient dans le creux d'une main, pourvu d'une languette en métal que l'on pousse. En heurtant une encoche, elle produit un son très caractéristique « clic-clac » qui peut différer un peu de tonalité selon la forme du boîtier, son usure ou la façon dont il est tenu.



### COMMENT ÇA MARCHE ?

En soit, le clicker n'est qu'un **son neutre**, qui ne signifie rien pour le chien. On l'associe à une friandise (un clic = une récompense) pour signifier que le mouvement précis cliqué est celui que l'on recherche, et le seul qui sera récompensé. Très naturellement, un comportement fréquemment renforcé apparaîtra de plus en plus souvent !

Notre timing est donc extrêmement important : **le clic doit retentir au moment exact où le comportement visé est effectué**, ni avant, ni après. Cela demande énormément de concentration, et une belle part d'anticipation.

A présent, on parle plus généralement de « **marker** » training, car beaucoup n'utilisent plus le boîtier originel pour marquer le comportement voulu. **Parmi les outils les plus utilisés, on peut compter le flash lumineux** (pour les poissons par exemple), **le sifflet ou bien évidemment... Notre bouche, avec un claquement de langue !**

### LES MODALITÉS DU MARQUEUR

Le marqueur doit être à la fois **BREF** (un tiers de seconde), **NEUTRE** (non chargé émotionnellement) et **UNIQUE** (ne peut pas se produire au quotidien).

Marquer de la voix n'est donc pas recommandé (rarement bref, jamais neutre et certainement pas unique !) mais il est possible de le faire.

### UNE SESSION DE CLICKER

Dans une session de clicker, le chien a techniquement « **toujours bon** » : s'il effectue l'action recherchée (exemple : lever la patte avant droite) il est cliqué et récompensé dans la foulée. S'il ne fait rien, ou s'il lève la patte avant gauche, il n'a rien. Il n'est ni grondé, ni puni, ni forcé physiquement à déclencher une action.

**Cela rend très vite les chiens actifs dans leur apprentissage, booste leur confiance en eux et permet de créer une relation très forte avec leur humain, car aucun conflit ne vient gâcher la séance.**



## RIEN QU'UN OUTIL DE PLUS

Tout comme la laisse qui empêche votre chien d'aller sur la route, le clicker permet de favoriser l'apprentissage de comportements précis. Il reste un outil parmi tant d'autres : le but est de pouvoir s'en passer. Gardez donc en tête qu'il n'est utilisé que pendant la phase d'apprentissage, et disparaîtra lorsque le comportement ciblé sera parfaitement exécuté sur ordre.

## LA DIFFERENCE AVEC UN MARQUEUR VOCAL

La question qui revient souvent lors des tutoriels vidéo, c'est « *tu dis de cliquer et récompenser, mais je n'ai pas de clicker, je ne peux donc pas enseigner ce tour à mon chien ?* »

Il est certes devenu courant dans le langage usuel des pratiquants, de mentionner « *cliquez et récompensez* » (ou « *c/r* ») sans même y penser.

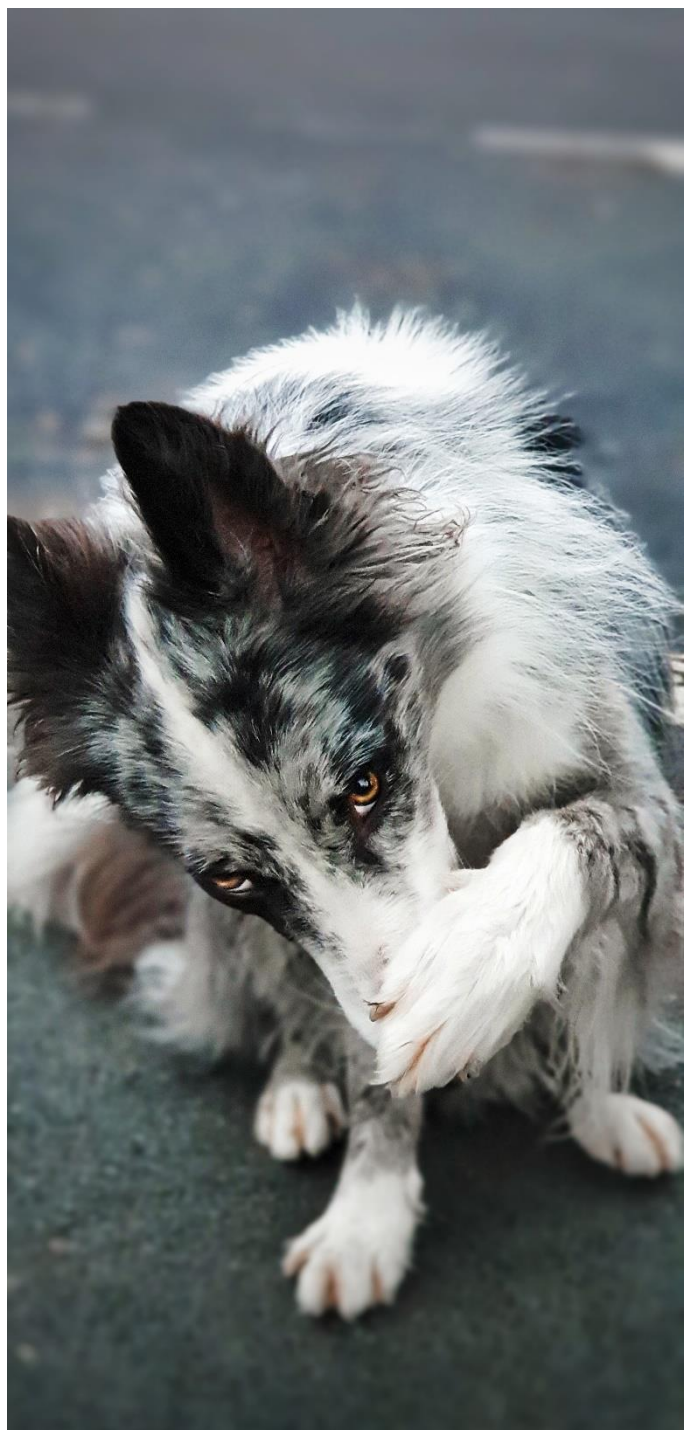
**Mais bien entendu, et comme souligné précédemment, on peut cliquer sans clicker !**

A titre personnel, je claque de la langue pour marquer les comportements. L'avantage inestimable, c'est que je peux avoir mes deux mains libres (pour tenir une longe ou un accessoire par exemple).

Inutile donc de vous précipiter dans la première animalerie, le marker training se fait très bien sans le fameux petit boîtier

## ACHETER UN CLICKER

Si malgré tout, vous préférez acheter un clicker, préférez les petits boîtiers carrés. Les clickers ronds avec un bouton en relief (2ème photo) ont souvent un son plus faible et ont tendance à se coincer. **Plus important encore : ne mettez pas plus de 2€ dedans !** Ce n'est qu'un bout de plastique avec une languette en métal...



## LES METHODES D'APPRENTISSAGE

Si dans cette introduction au marker training, j'ai pris l'exemple du chien comme élève, n'oublions pas **que tous les animaux peuvent apprendre absolument n'importe quel comportement, pourvu qu'il soit correctement décomposé en petites étapes et bien récompensé.**

Armé de notre marqueur et de friandises, nous avons le choix entre trois méthodes d'apprentissage pour parvenir à nos fins :

### Le leurre

Vous l'avez sûrement déjà adopté de façon instinctive. Cette méthode consiste à utiliser une récompense pour guider le chien vers la position désirée. Pour avoir un assis, on met la friandise sous le nez de Fifi et on lève, et pour le couché, on la baisse ! Bien entendu, le leurre peut permettre l'apprentissage de tours plus complexes, mais il dépend du principe « *où va la tête va le corps* ». Ainsi pour que toutou lève une patte postérieure, le leurre risque d'être inefficace.

### Le shaping

En anglais le verbe to shape signifie *façonner, modeler*. Contrairement au leurre où, en suivant une friandise, le chien effectue déjà un comportement final, le shaping consiste à renforcer des approximations successives en vue d'aboutir au comportement désiré. Evidemment plus long et plus complexe que le leurre, ce mode de conditionnement permet d'obtenir des comportements très complexes qui ne pourront pas être acquis autrement.

### La capture

De très loin la plus simple... Et certainement la moins utilisée. Cette méthode permet de capter des comportements spontanés, déjà finis, comme prêts à emporter. La capture est plus particulièrement utilisée dans les contextes où le leurre ou le shaping n'ont pas d'emprise. Par exemple, aboyer, grogner, bailler, se secouer...

## UN CHOIX A FAIRE SELON LE CONTEXTE

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise méthode parmi les trois citées. Elles répondent toutes à un besoin différent. La capture rend possible la saisie de comportements à l'initiative du chien, ou des mimiques rigolotes. Le leurre permet d'avoir un comportement fini très rapidement, sans gestes parasites, alors que le shaping débloque une infinité de possibilités (attraper sa queue, serrer une peluche entre ses pattes, s'enrouler dans une couverture...)

Puisque deux de ces trois approches sont instinctives et se suffisent à elle-même, ce petit guide va développer de façon plus poussée la méthodologie du shaping !  
(En même temps vous vous en doutiez, vous avez vu le titre)

## LE SHAPING

Pour reprendre sa signification anglaise, le shaping se traduit par « *façonnage* ». En effet, à la manière d'un entonnoir, nous partons d'un point très vague (regarder un bol) pour détailler de plus en plus par petites approximations, et arriver à un comportement final très précis (prendre une fourchette et la déposer dans un bol).

Contrairement au leurre où, en suivant une friandise, le chien effectue déjà un comportement final, le shaping consiste à **renforcer des approximations successives en vue d'aboutir au comportement désiré**.

Cette approche nous enseigne la décomposition d'un tour complexe en petits actes faciles à capturer et à assembler. Avec l'habitude, il est finalement très aisé de découper le trick « mets une pièce dans une tirelire » en petites actions : regarder une pièce, la toucher du bout du nez, puis des crocs, s'en saisir, la porter, la poser dans un bac, un bol, un verre, et ainsi de suite pour affiner de plus en plus l'entrée de la tirelire !



## PAS DE SHAPING SANS FRIANDISES

La puissance du clicker réside dans son association à un renforçateur. **Le plus souvent c'est une récompense alimentaire, puisqu'il est bien plus facile de distribuer du jambon que de jouer avec son chien à chaque clic.** Le temps de lancer la balle et de la récupérer, on aurait pu récompenser dix actions avec un bout de fromage !

De ce fait, avant de vouloir un résultat de la part de votre chien, trouvez en premier lieu ce qui le motivera. Jambon ? Emmental ? Cervelas ? Poulet ? Dénichez, testez, et coupez. Eh oui, pour pouvoir le distribuer activement, **les friandises devront être petites et pratiques.**

De la taille de l'ongle de votre auriculaire (le petit doigt) voire même sa moitié, les gourmandises (ou « *bonbons* » / « *cookies* » par nos amis anglophones) doivent pouvoir s'avaler rapidement, sans se mâcher.

Et si vous vous inquiétez pour le poids de Fifi après un entraînement intensif, ne vous angoissez pas trop. Retirez l'équivalent de sa ration, et voilà, le problème est réglé ! Pour un chien enthousiaste et peu difficile, on pourra même travailler avec les croquettes de sa ration. Comme quoi, il est quand même sacrément simple de se lancer.

## **QUELQUES RÈGLES POUR UN BON DÉROULEMENT DE SÉANCE**

Maintenant que vous avez les yeux pleins d'étoiles et le cerveau fumant à l'idée de tous ces tours fantastiques que vous pourriez apprendre à Médor, prenons le temps de voir les fondamentaux pour qu'une session de shaping se déroule bien :

### **Une session de shaping a un début et une fin clairement indiqués au chien**

Puisque le chien sera actif dans son apprentissage et proposera bon nombre de comportements, il est important de lui signaler quand les opportunités sont ouvertes, et quand elles ne le sont plus. Cela évitera de traverser la maison avec un toutou qui propose tout son répertoire de tricks !

On peut par exemple installer une phrase rituelle (« On va travailler ? » « C'est fini ! »), un signe gestuel (s'asseoir par terre où dans un endroit précis) ou l'utilisation d'un matériel distinctif (tapis de yoga pour ne pas glisser...).

### **Tout votre matériel doit être prêt lorsque vous commencez**

Clicker, friandises et surtout accessoires doivent être à votre disposition. Quand la phrase (ou l'action) débutant la session retentit, vous devez être capable de sortir cible, plateforme ou apportable en deux secondes. Idem pour la réserve de friandises ! Pas question d'en prendre une poignée et d'interrompre le chien pour aller se servir dans le paquet. Prenez tout, et soyez prêts !

### **L'endroit doit être très calme et non distrayant**

Pour les premières fois, choisissez une pièce vide, dépourvue de distractions visuelles ou auditives. Attendez que les enfants soient dehors ou à l'école, rangez ce qui traîne, et quand tout est calme, débutez. Un chien expérimenté travaillera n'importe où, mais il y a un début à tout !

### **Une séance est consacrée à un apprentissage bien spécifique**

Le shaping peut être une méthode très confuse et frustrante si on se met à cliquer tout ce qu'on aime. Tenez-vous donc à un apprentissage par session. Rien ne vous empêche de faire cinq sessions par jour, pour cinq tricks différents ! Mais une session doit être liée à un exercice précis, et pas douze.

### **Entre une et cinq minutes de travail**

Il suffit de faire une session de clicker entre humains pour réaliser que proposer mille choses et lier le clic à l'action est très compliqué ! Comme son cerveau va tourner à cent à l'heure, soyez sympa pour votre chien et faites des sessions courtes. Pour un chiot, on compte une minute gros maximum (voire même moins !). La session peut s'étendre à cinq ou six avec un chien expérimenté.

### **Restez silencieux et concentré**

Précision et rigueur doivent être de mise pour dialoguer clairement à travers les clics. On ne parle donc pas au chien et on ne fait aucun geste pour le mettre sur la voie de l'action recherchée. Seules les infos-clics guident le sujet. Félicitez à votre guise, mais passez vous des encouragements, des « allez » ou « tu ne trouves pas ? » qui vont uniquement distraire votre élève.



## MA PREMIÈRE SESSION DE SHAPING

### LE CHARGEMENT DU CLICKER

On conseille en général de réserver la première session de travail au « *chargement* » du marker c'est-à-dire aider le chien à associer clic = récompense. Pour cela, il suffit de cliquer (ou marquer avec un claquement de langue ou un coup de sifflet) et récompenser, sans attendre quoi que ce soit. On distribue ainsi une vingtaine de friandises après chaque clic, et on termine la session.

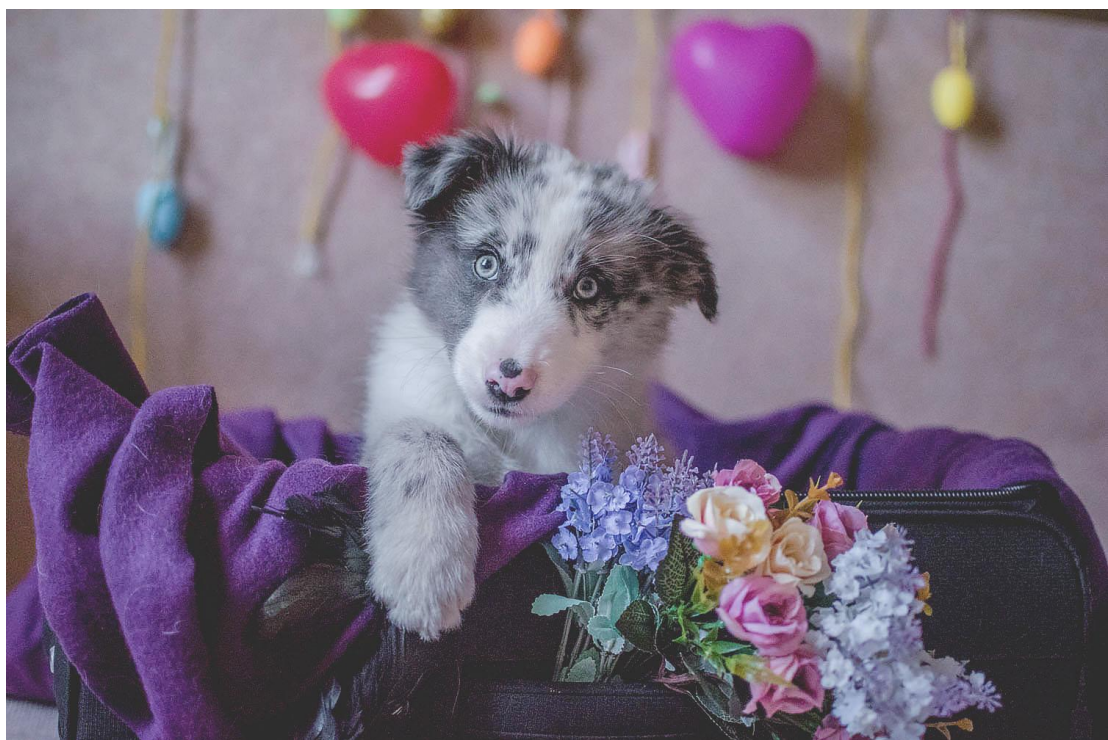
**Il n'est pas utile de passer par cette étape avec les chiots ou les chiens actifs, qui bougeront naturellement beaucoup et qu'on pourra cliquer dès le début.**

**Cette façon de faire permet d'aider le chien à associer le son à la récompense sans autres signaux ambivalents.** Tout ce que toutou doit faire, c'est attendre et manger ! L'inconvénient, c'est qu'il pourrait être un peu statique lors de la première vraie session de travail, car il aura compris qu'il est inutile pour lui de bouger. Soyez prêts à cliquer le moindre regard pour féliciter ses initiatives !

### FACILITER LA PREMIERE SESSION EN UTILISANT UN OBJET

Comme souligné précédemment, il est plus facile de commencer avec un chiot ou un chien actif, qui explore facilement son environnement. Néanmoins, débiter avec un sujet âgé ou plus calme reste tout à fait possible ! Pour cela, nous utiliserons un objet, qui attirera naturellement l'attention.

**En général, la toute première session de shaping se fait avec une grande boîte en carton, une valise ou un bac en plastique très large.** Le but étant d'inciter le chien à y rentrer entièrement, juste en le guidant de nos clics. Voyons ensemble comment décomposer cet apprentissage.



## RAPPEL DES BASES

Vous devez avoir préparé vos friandises à l'avance (petites et appétissantes), votre marqueur et la boîte. **Cette dernière doit être assez grande pour que le chien y rentre aisément, sans devoir en plus jouer les équilibristes. Préférez un grand bac aux bords peu hauts, là aussi afin de vous faciliter l'entreprise.**

Idéalement, **mettez en route un chronomètre pour ne pas aller au-delà des cinq minutes.** La pièce où se déroulera la séance doit être vide d'objets attirants et d'animaux qui pourraient distraire votre élève. Jouez un peu avec avant de rentrer dans la pièce dédiée au travail, donnez votre ordre de début de séance, prenez la boîte (qui devra être inaccessible avant le début du travail), posez là au centre de la pièce, et préparez-vous à marquer !

## L'ERREUR DES DÉBUTANTS

Lorsque vous aurez posé la cible à terre, votre but sera d'y faire entrer Médor, et donc de cliquer chaque patte dans le bac, pas vrai ?

Eh bien non !

Enfin, pas tout de suite.

**A partir du moment où vous poserez le carton à terre, votre chien lui aura probablement déjà jeté plusieurs regards, que vous auriez pu cliquer et récompenser !** On pense trop souvent aux mouvements francs à marquer, mais au début, **un regard, un mouvement de tête, même un toucher du museau compte comme une interaction avec l'objet.** Il s'agit des premiers clics à faire, ne les loupez donc pas !



## DÉROULEMENT, ÉTAPES PAR ÉTAPES

Marquez donc le fait de **regarder la boîte, de s'y approcher, de la toucher, en essayant de cibler les comportements s'approchant de votre objectif : au moins une patte dans la boîte.**

Lorsque Médor aura réussi cette première étape, montez un peu vos exigences. Racler le carton avec les griffes, le pousser ou le mordiller ne méritent plus de clics, vous attendez tout mouvement s'approchant d'une seconde patte à l'intérieur (pivoter, bouger, transférer son poids d'une patte à l'autre...).

En étant généreux et le plus précis possible, **votre chien ne devrait pas mettre longtemps à comprendre le but du jeu, et se contorsionnera pour placer ses postérieurs à l'intérieur de la cible, validant votre objectif de séance.** Vous pourrez alors déclencher un **jackpot**, c'est-à-dire cliquer une fois pour le comportement final, et donner plusieurs friandises à la suite (en félicitant très chaudement votre petit prodige).

Selon votre chrono, vous pourrez au choix, jeter une croquette à l'autre bout de la pièce pour recommencer l'exercice ("**reset**"), ou arrêter la séance, et mettre votre bac hors de portée.

**On n'oublie pas l'ordre de fin de séance, et c'est terminé ! Vous venez de réussir avec brio votre première séance de shaping !**





## EXEMPLE D'APPRENTISSAGE : LA KLIMB

Dans beaucoup de contextes (éducation, sports canins) nous avons besoin d'apprendre au chien à monter sur un support, et y rester jusqu'au signal de fin. Dans la vidéo « introduction à la klimb » j'apprends à mes chiens (un border collie de trois ans et un berger belge Tervuren de huit mois) comment monter sur la table et la valoriser grâce au shaping. Monter sur un support suit le même cheminement que rentrer dans une boîte : on récompense l'intérêt, les interactions, puis une patte dessus, deux, trois et quatre !

### Visionnez la vidéo en cliquant ici

Pour ceux qui ont la version imprimée, un petit récapitulatif en photos :



*On récompense l'intérêt*



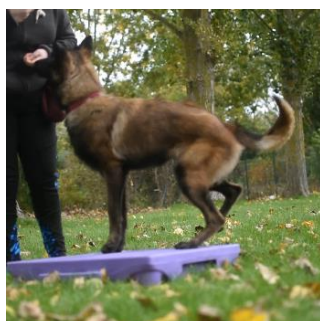
*L'approche, poser une patte*



*Puis deux...*



*Trois...*



*Et quatre !*



*Puis on recommence !*

## RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

### MON CHIEN SE COUCHE ET/OU NE BOUGE PAS DU TOUT.

Il est parfois compliqué de démarrer un chien au shaping lorsqu'il a appris à suivre un leurre toute sa vie, ou à n'obéir qu'aux ordres sans pouvoir proposer de comportements. Pour cela, soyez très généreux en clics, et assurez-vous d'avoir « chargé » votre marker avant une session. **Récompensez largement les regards, les mouvements de tête, et lancez les friandises au lieu de les donner pour initier un peu de mouvement.** Mais surtout, résistez à l'envie d'aider votre compagnon ! Avec de la patience, vous parviendrez à trouver le bouton « on » !

### MON CHIEN S'ÉNERVE ET SE DISPERSÉ

Ce phénomène peut s'expliquer de différentes façons :

- **Pas assez d'infos-clics** : le shaping est un jeu où le clic signifie « *tu as raison, continue* » et l'absence de clic « *ce n'est pas ça, essaie autre chose* » il est donc très important d'aider au maximum le chien et de **viser un ratio de dix clics par minute**. En dessous, nous ne donnons pas assez d'informations et nous **frustrons** notre élève, qui se sent toujours en échec et ne comprend pas pourquoi il n'est pas récompensé. Lorsque cela arrive, **baissez vos exigences et marquez des interactions plus petites, quitte à recommencer au début de l'apprentissage.**

- **Un manque de clarté** : si au début nous devons marquer à peu près toute interaction avec une cible, **il faut rapidement monter nos critères de réussite à partir des premiers succès**. Si votre chien a déjà mis deux pattes dans le carton et que vous continuez à récompenser le fait de le toucher, de gratter ou de le mordiller, les exigences restent imprécises et vous risquez de vous frustrer tous les deux.


- **Mauvais timing** : comme vous l'avez certainement compris, il est crucial de marquer le comportement voulu au moment **exact** où il se produit. Cela demandera un peu d'entraînement, soyez donc tolérants avec votre chien s'il ne comprend pas ce que vous recherchez. La plupart du temps, nous cliquons bien trop tard, **en pensant récompenser une patte se posant sur une cible, alors que le chien lui, aura entendu le clic lorsqu'il baissait la tête.**

**Un exercice simple pour s'entraîner** est de faire rebondir une balle au sol, et de **cliquer lorsqu'elle atteint son point le plus haut** – c'est encore plus dur lorsque vous demandez à un complice de lancer la balle en l'air, en variant à chaque fois la force du lancer !

### MON CHIEN EST TROP VIEUX/MOU/BÊTE

Non. Vraiment, non. Tapez « *clicker training fish* » ou « *chicken clicker camp* » dans la barre de recherche Youtube et reconsidérez la chose. Soyez **patients** envers votre chien **et consciencieux avec votre timing et vos critères**. Avec un peu d'efforts, vous y arriverez !





## ET APRÈS ? EMMENER MON TOUR UN PEU PARTOUT

Parfait, à présent que Médor rentre dans votre valise du premier coup, il paraît utile de mettre le comportement sur ordre, c'est-à-dire **associer un mouvement à un signal (verbal, gestuel ou contextuel)**. Ce que vous avez probablement déjà fait (avec plus ou moins de succès) avec « assis » ou « donne la balle ». Voyons ensemble comment introduire ce signal dans une session de shaping. Rien de bien compliqué, rassurez-vous !

### QUAND FAUT-IL AJOUTER UN SIGNAL ?

On tend à ajouter l'ordre beaucoup trop tôt, généralement dès que le comportement ressemble à ce que nous recherchons. **Pourtant, il est essentiel d'attendre que le mouvement soit répété plusieurs fois de façon impeccable pour ajouter un signal verbal ou gestuel.** En effet, en plaçant un ordre trop tôt dans l'apprentissage, **le chien risque d'associer le mot avec une exécution imprécise ou brouillonne** du tour. Par exemple, nous devons attendre que Médor tienne parfaitement la position "fais le beau" avant de la nommer, et non la répéter encore et encore alors qu'il peine à tenir son équilibre.

Une vidéo sur la tenue de position détaille davantage ce procédé : **Pas bouger aux ordures : maintien & répétitions** (vers 2'50min)





## L'AJOUT PAR ÉTAPES

Bien, pour rentrer dans la boîte, c'est assez facile de fixer un signal, mais pour une action plus complexe, comme **poser sa tête au sol** ?

Voyons ensemble : lors de plusieurs sessions, vous avez énormément cliqué votre chien lorsqu'il baissait la tête, jusqu'à ce qu'il le fasse plusieurs fois à la suite. Il la garde même collée contre le plancher pendant quelques secondes, et vous jugez qu'il est temps de nommer ce comportement (vous avez raison).

Observez attentivement Fido lorsqu'il **propose cette action à plusieurs reprises successivement**, et essayez de placer votre ordre **PENDANT** que sa tête est posée au sol. Répétez plusieurs fois la *chaîne tête au sol > ordre > clic > récompense*, puis après une dizaine de répétitions, enlevez le clic, transformant la chaîne en : *tête au sol > ordre > récompense*.

Petit à petit, tentez **d'anticiper** pour donner votre ordre **alors que Médor s'apprête à poser sa tête** (soyez ben certain qu'il le fera !) et délayez de plus en plus pour que votre signal précède le comportement, puis le déclenche.

Lorsque le chien a effectué un grand nombre de fois l'action désirée suite à la prononciation du signal, l'exercice est considéré comme compris et assimilé. Votre chaîne est donc : *ordre > tête au sol > récompense*.

*Félicitations, vous venez à la fois d'apprendre un nouvel ordre à votre chien, et à vous passer de votre clicker par la même occasion !*

## UN ORDRE DE DÉBUT... ET DE FIN

Vous rappelez vous l'importance mise sur l'ordre de début et de fin de session de shaping ? Cela permet de **prévenir clairement le chien quand son travail commence et se termine**. Pour la plupart des ordres, c'est la même chose, Nous avons besoin d'un ordre de début et un ordre de fin, **principalement lorsque nous souhaitons qu'une position soit gardée pendant un laps de temps défini**.

La plupart des propriétaires de chiens pensent à apprendre le « assis » mais n'imaginent pas un seul instant que pour leur chien, « assis » signifie « *pose tes fesses au sol* » et non pas « *pose tes fesses au sol et garde la position* ». C'est ainsi que vos voyez des chiens s'asseoir sur ordre, puis se relever avec toute la joie du monde lorsque leur humain se recule, la main tendue en égrenant des « *pas bouger pas bouger* » ... Rien que du charabia pour nos loups !

Là encore, je vous renvoie vers la série « **pas bouger aux ordres** » sur youtube.

Pour vous faciliter grandement la vie, il suffit d'apprendre un ordre de fin, ou « *release cue* » qui libèrera le chien de sa position. Il est très simple à intégrer : pour reprendre l'exemple précédent, lorsque Médor posera la tête au sol après votre ordre, **attendez une seconde puis donnez votre ordre** (« okay » « fini » « libre » ...) et lancez sa friandise pour l'inciter à se relever. Enchaînez plusieurs répétitions, pour que l'ensemble se rapproche à ceci : *Ordre de début > tête au sol > ordre de fin > récompense*. Il ne vous restera plus à monter peu à peu la durée entre les deux ordres.

## SE PASSER DES FRIANDISES

En quelques pages, vous avez appris ce qu'est le clicker (marker) training, comment débiter en shaping et pourquoi ajouter un ordre de début et de fin pour cadrer un comportement. Vous vous êtes passés du clicker, avez un ou plusieurs comportements sur ordre et la question que vous vous posez sans doute à présent est « **comment me passer de la friandise ?** »

**La réponse est simplissime : en devenant aléatoire !**



Lorsque vous pourrez demander votre comportement dehors et dans des endroits plus stimulants, **vous pourrez commencer à récompenser une fois sur deux. Notez bien la chronologie : d'abord tester votre nouveau tour en balade ou en ville, et lorsqu'il paraît aussi bien que chez vous, diminuer la friandise.**

Récompensez une fois sur deux, puis une fois sur trois... Parfois, récompensez à chaque fois, et parfois seulement les meilleures exécutions ! **Soyez imprévisible et pas trop pressé de vous passer de ces croquettes qui vous auront tant aidé. Après tout, iriez-vous travailler si vous n'étiez pas payé ?**

Assurez-vous que le comportement procure réellement du plaisir au chien pendant son exécution, et **qu'il agit avec rapidité et joie**. Se passer de la friandise sera nettement plus aisé de cette façon !

Le plus important dans cette étape est de continuer à manifester votre approbation au chien. Si la croquette n'est plus là, votre voix et vos câlins doivent être une compensation à ne pas raréfier.

Et voilà, vous y êtes. Vous avez les bases pour vous amuser avec votre meilleur ami, et lui apprendre des tas de tours sans contraintes physiques. Félicitations ! Je suis fière de vous, même à distance !

G





## FICHE PRATIQUE – TETE AU SOL

*(Non, vraiment, je n'allais pas vous lâcher dans le grand bain du shaping sans quelques ressources, enfin !)*

**Voici un petit guide pour apprendre le tour "tête au sol"**

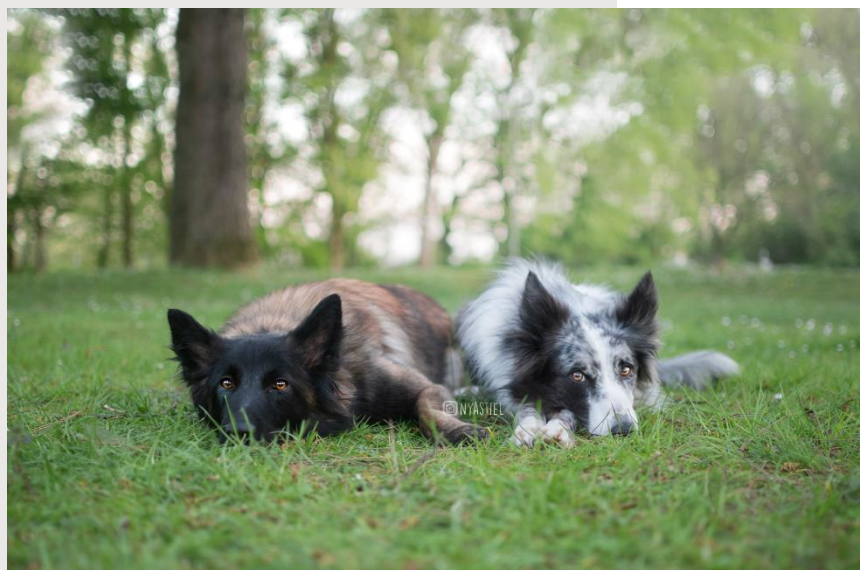
Le tutoriel vidéo de 2015 est un peu mal monté et longuet, pardonnez mes débuts  
N'hésitez pas à poster vos résultats sur facebook !

### *Tuto complet (2015)*

(<https://youtu.be/pewONTCQ5q8>)

### *Etapes 2- 4 (2017)*

(<https://www.facebook.com/watch/?v=2015022368709157>)



### **PLAN DE SHAPING • Interactions recherchées :**

#### **But 1 : se coucher**

Rester immobile - Baisser la tête - baisser l'avant ou l'arrière main - s'asseoir - rouler sur le flanc ou le dos

**But 2 : poser la tête au sol** (nécessite que le chien reste couché et ne se relève pas tout le temps)

Regarder le sol - bouger la tête - avancer la tête - s'étirer en position couchée - poser le menton au sol - poser la tête

#### **But 3 : Garder la tête au sol**

Il suffit de cliquer quand la tête est au sol, puis de délayer le clic en attendant une seconde, puis deux, trois... Et ainsi construire la durée.

#### **But 4 : Ajouter l'ordre de début** (ici "chin")

Donner l'ordre quand le chien a la tête posée, puis quand il la baisse et enfin, essayer de déclencher le mouvement avec l'ordre

#### **But 5 : ajouter l'ordre de fin** (ici "okay")

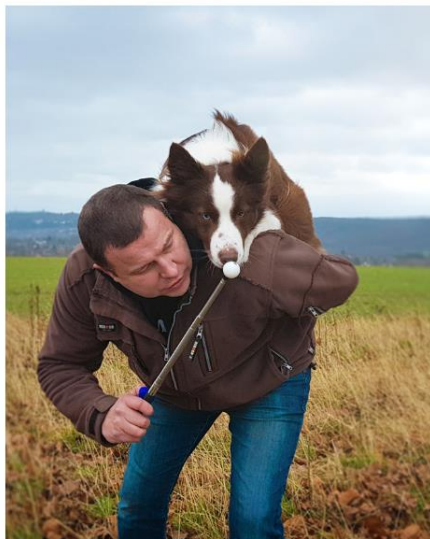
Donner l'ordre, attendre un peu, dire "okay" et récompenser pour que la position soit quittée.

#### **But 6 : Profiter de son nouveau tour trop mignon et faire plein de photos !**



# RÉCAPITULATIF

Les informations essentielles à retenir



## LE MARKER (CLICKER)

- Est un son neutre toujours associé à une récompense
- Doit être bref, neutre et unique.
- Peut être un clic (boitier ou langue), un coup de sifflet, un flash lumineux...
- Doit être déclenché précisément pendant l'exécution du mouvement voulu
- N'est qu'un outil d'apprentissage dont on doit se passer

## LE SHAPING

- Décompose un apprentissage complexe en petites étapes
- Permet au chien d'être autonome dans son apprentissage et de construire la relation humain-chien
  - Dure entre quelques secondes et 5 minutes
- Ne consiste qu'à guider le chien grâce aux clics (aucune aide vocale ou gestuelle)
- Doit par conséquent avoir un ratio de clics élevés (10/minute)
  - Doit progresser dans l'évolution des critères (étapes successives réussies)



## UNE SESSION DE TRAVAIL

- Doit être encadrée par un ordre de début et de fin
- Se fait dans un endroit calme avec le matériel déjà prêt
- Crée la chaîne finale "ordre ("assis") > comportement (le chien pose ses fesses par terre) > ordre de fin ("okay") > fin du comportement (le chien se lève)
- Ne se déroulera jamais de la même façon selon le caractère et la race du chien, évitez donc les comparaisons !
- Doit être amusante et ludique pour vous ET votre chien

