

VOCABULAIRE SIMPLIFIE

- **Renforçateur** = une conséquence que l'animal aime et qu'il aimerait obtenir. C'est Lui qui choisit s'il aime ou pas. Et ça peut dépendre d'un jour à l'autre... Par définition, un renforçateur fait augmenter un comportement. Le comportement n'augmente pas ? Alors ça n'en est pas un ! Les points des supermarchés sont des renforçateurs pour vous s'ils vous font retourner dans le même supermarché. Si non, ça n'en est pas.
- **Critère** = ce qui vous fera clicker. Il doit être très précis. Par exemple « le bout du nez de mon cheval touche la cible, lèvres fermées, pendant 0,5 seconde » = je clique.
- **Ratio** = combien de fois par minute vous avez cliqué pendant votre séance de travail. Il doit être élevé. Il dépend complètement du critère ! Donc si on ne clique pas assez souvent (le cheval risque de se démotiver), on va chercher à diminuer le critère, pour augmenter le ratio (donc rendre l'exercice plus facile et ainsi augmenter le taux de réussite).
- **Marqueur** = le pont entre le comportement et le renforçateur. Permet de faire comprendre à l'animal le comportement exact que l'on sélectionne. C'est ce qui nous autorise à avoir quelques secondes de délai avant de délivrer le renforçateur. Car on ne pourrait pas donner une carotte à un cheval au moment où il se cabre (alors que l'on peut enlever le stick à ce moment précis, c'est pourquoi en méthode classique il n'y a pas besoin de marqueur).
- **Timing** = le moment où le marqueur tombe (click, ou « YES ») doit être le moment exact où le comportement arrive (en méthode classique : c'est le moment exact où l'on doit arrêter l'inconfort)
- **Signal** = quelque chose dans l'environnement qui donne l'opportunité au cheval de proposer un comportement qui sera récompensé. En général on dit que c'est comme un feu vert : l'animal sait que là, c'est le moment de proposer son comportement (mais ce n'est pas obligatoire, c'est une opportunité à saisir). Par exemple, apparition de la cible = là, si tu la touches, tu peux gagner une carotte. Ou signal verbal : quand je dis « stop », si tu t'arrêtes, tu peux gagner une carotte. L'animal a toujours le choix... Et son environnement est rempli de signaux. Par exemple, j'arrive avec un licol = on va au pré, j'arrive avec mon pantalon d'équitation = on va faire du dressage, etc.
- **Plan d'apprentissage** = ma préparation de la séance sur papier, avec les critères, la progression, etc.
- **Un comportement renforcé** = un comportement (visible) dont l'apparition est de plus en plus fréquente suite à un même stimuli (signal)
- **Un comportement punit** = un comportement (visible) dont l'apparition est de moins en moins fréquente suite à un même stimuli (signal)
- **Extinction d'un comportement** = un comportement qui s'éteint car il n'est plus renforcé alors qu'avant il l'était. Avant de s'éteindre, il passe par une **explosion** (le comportement est plus fréquent ou plus intense)