



Reddingshonden

TRAINING & LEERPRINCIPES

DIGNA SCHOONENBOOM, 2026

1

Reddingshonden in Nederland

► IRO-verenigingen

IPO-R reglement (gezamenlijk reglement van FCI/IRO)

- Speuren
- Vlakterevieren
- Puinzoeken
- Lawinezoeken
- Waterwerk
- Mantrails



- Vervolg: inzettest vlakterevieren en inzettest puinzoeken

2

► KNPV Speurhondenprogramma

- Basiscertificaat
- Speuren
- Sorteren
- **Puinzoeken**
- **Vlaktereieren**
- Detectie



3

► Stichting Inzet Reddingshond Nederland (SIN)

- Vlaktereieren
- **Puinzoeken**



4

► Overige (eigen certificering en/of specialisatie)

SRO = samenwerkende reddingshonden organisaties:

RHH – Reddingshonden Hulpdienst Holland

RWO – Reddingshonden Werkgroep Overijssel

Reddingshonden Team Zeeland – Reddingshonden Team Zeeland

RHGD – Reddingshonden Groep Drenthe

OGER – Oger SARdogs

MNL – Mantrailgroep Nederland

RHWW

VRH – Vlaamse Reddingshonden

DRG – Delta Reddingshonden groep

Sirius – Sirius

RHTNH – Reddingshonden team Noord-Holland

INSED – International Northern Search & Earthquake Dog



5

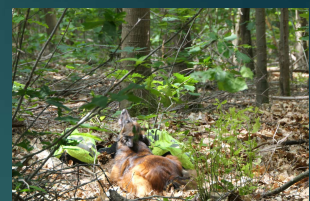
Overeenkomstige doelen

REDDEN VAN LEVENS

door een groot gebied systematisch en dekkend af te zoeken met optimaal gebruik van specifieke eigenschappen van honden:

- reukvermogen
- loopvermogen
- denk- (en zelfoplossend) vermogen

The Nose and the Brains!



6

Dit vraagt:

- ▶ zorgvuldige opbouw in het aanleren van het gewenste gedrag
- ▶ balans tussen:
 - zelfstandigheid ↔ gehoorzaamheid
- ▶ optimale conditie (en gezondheid)
- ▶ ervaring (baas en hond)



7

Reddingshonden opleiding:



- ▶ Socialisatie
- ▶ Habituatie
- ▶ Generalisatie
- ▶ Conditietraining
- ▶ Werk gerelateerde training
- ▶ RUST

8

Socialisatie

= de hond leert de nabijheid van andere levende wezens te accepteren en hier op een sociale (lees: wenselijke) manier mee om te gaan.

- mensen en kinderen
- honden
- andere dieren

Belangrijk:

- positieve ervaringen
- gewenst gedrag (=neutraal, vriendelijk gedrag of negeren)



9

Habituatie

= passieve vorm van leren, waarbij de hond door gewenning leert om niet meer te reageren onbelangrijke omgevingsprikkels

o.a. gewenning aan:

- voorwerpen
- (harde) geluiden
- geuren
- situaties

Maar ook:

- andere levende wezens



10

Overlap socialisatie / habituatie t.a.v. levende wezens

Socialisatie = omgang / communicatie

Habituatie = negeren

Hierin moet balans worden gevonden

Van een reddingshond wordt verwacht dat hij:

- ▶ liggende/zittende/ onzichtbare mensen zoekt, vindt en verwijst
- ▶ lopende mensen en andere levende wezens negeert

11

Voor huishonden is dit niet anders

Honden zijn gebaat bij goede habituatie, waardoor ze zonder angst leven en 'niets hoeven' met allerlei prikkels.

Denk daarbij aan:

- ▶ vreemde mensen, joggers, skaters
- ▶ rennende en spelende kinderen
- ▶ aangelijnde honden
- ▶ katten, paarden en andere dieren
- ▶ verkeer
- ▶ enz.

Hun sociale gedrag mag zich beperken tot interactie met bekende mensen, kinderen en dieren.

12

Generalisatie

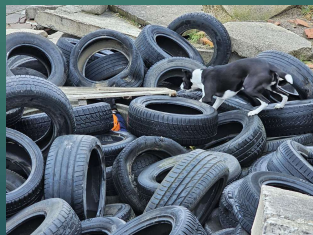
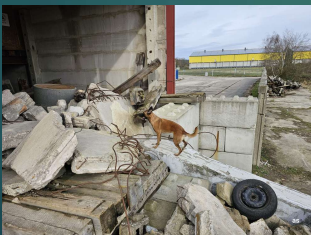
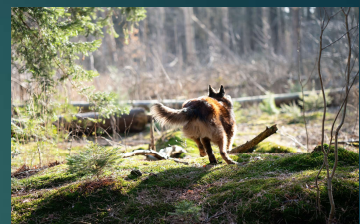
= het vermogen om aangeleerd gedrag toe te passen in nieuwe, onbekende situaties of omgevingen.



13

Conditie training

- ▶ uithoudingsvermogen
 - fysieke conditie (hart, longen, bewegingsapparaat)
 - mentale conditie (actiebereidheid, weerbaarheid)
 - werkconditie (doelgerichtheid, focus)
- ▶ coördinatie & balans



14

Werk gerelateerde training

► zoekwerk:

- vlakterevieren en/of
- puinzoeken

► appèl/hindernissen

- gehoorzaamheid
- sociaal gedrag
- behendigheid
(coördinatie & balans)
- dragen



15

Maar ook oefening in het dagelijks leven

Door altijd gedrag te benoemen, leert de hond o.a. stuurcommando's (klassieke conditionering) en creëer je verwachtingen:

- naar boven/naar beneden (trap, talud)
- er op (ergens op springen)
- over (lopen over een plank, muurtje e.d.)
- links, rechts, deze kant
- dragen
- wachten, blijven
- Enz.



16

Opleiding zoekwerk

De **gedragsaanleg** van een hond

- ▶ stimuleren
- ▶ ontwikkelen
- ▶ ombuigen/ gebruiken

voor ons eigen doel: het zoeken naar vermiste personen

Bepaalde (deel)oefeningen kunnen ook worden ingezet om rescue-, en/of huishonden te socialiseren en/of uitdagingen te bieden

17

Aan te leren onderdelen:

▶ Zoeken

Elke hond kan zoeken, maar wij moeten hen leren **WAT** ze moeten zoeken.

▶ Revieren

Samenwerken met de geleider door op aanwijzing (=sturen) van de geleider een gebied systematisch en dekkend af te zoeken

▶ Verwijzen

Het door de hond aan de geleider melden dat hij een persoon heeft gevonden, én

de geleider via de kortste weg bij de vermiste persoon brengen

18

Belangrijkste eigenschap: **ZOEKMOTIVATIE**

= bereidheid om altijd/overal te zoeken naar 'mens'

= combinatie van *nature* & *nurture*:

► aangeboren (genetische) gedragseigenschappen:

• Jachtdriftcomplex

zoeken, speuren, jagen, apporteren, buit-, spel- en bewegingsdrift,

• Sociale driften

roedeldrift, bewakingsdrift, **bereidheid tot gehoorzaamheid**,
geldingsdrang, vechtdrift,

► aangeleerd gedrag



19

Voorwerk: wat motiveert de hond

= wat ervaart de individuele hond als beloning?

Primaire beloning: voer

- voor welk voer wil de hond 'werken' om het te verkrijgen



Secundaire beloning: spel

- welk speeltje is het meest gewenst
► welke spelvorm past bij de hond



20

Spelvorm

Spelen moeten honden leren!

- ▶ 1^e ontwikkeling start al in het nest

Elke hond heeft een eigen voorkeursspel. Voorkeursspel is vaak rasgebonden en daarmee genetisch bepaald.

Voorkeursspel is het uitgangspunt voor verdere ontwikkeling en gebruik als

- ▶ (secundaire) beloning
- ▶ motivatie



21

Spelvormen voor zoekwerk

Elementen uit het jachtdriftcomplex:

- ▶ najagen van bewegend speeltje ('konijn')
- ▶ buitsprong
- ▶ opgooien en vangen
- ▶ begraven
- ▶ rollen
- ▶ doodschudden
- ▶ dragen en 'showen'
- ▶ halen/brengen (apporteren)
- ▶ trekken, sjoorren (buit verdelen)
- ▶ enz.



22

Samenspel ontwikkelen

- ▶ Speeltje in beweging brengen:
 - ▶ speeltje over de grond bewegen (evt. aan een touwtje/lijn)
- ▶ Hond mag speeltje 'winnen' en eigen spel spelen
 - ▶ speeltje opnieuw in beweging brengen als hond het neerlegt
 - ▶ niet toegestaan: stukmaken!
- ▶ Inmengen in spel:
 - ▶ hond uitnodigen speeltje te brengen (2^e speeltje gebruiken)
 - ▶ samen rennen
 - ▶ (licht) slobberen en hond laten winnen
 - ▶ Enz.

23

Einde spel

Buitdeling:

- ▶ Geleider ruilt het speeltje tegen voer
 - = verschillende voertjes op het speeltje leggen en voeren
- ▶ Geleider bergt speeltje op

NB. Buitdeling kan ook bij auto nadat hond de buit naar auto heeft mogen dragen

24

Toepassing

'Slachtoffer' heeft 1 of 2 speeltjes

- ▶ Hond komt bij liggende/zittende persoon
- ▶ Release (clicker of clickerwoord)
 - ▶ Doel: hond mag 'slachtoffer' niet aanraken
- ▶ Speeltje aanbieden
 - ▶ laten vallen of in bewegingsrichting hond gooien
 - ▶ over de grond bewegen
 - ▶ hond laten 'winnen'
 - ▶ evt. 2^e speeltje aanbieden om samenspel te creëren, of hond eigen spel laten spelen
- ▶ Buitdeling bij geleider

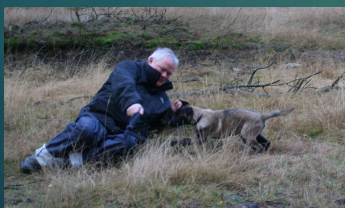
25

Stap 1. Slachtoffer binding

door klassieke conditionering (associatief leren):

zittende/liggende persoon heeft iets dat hond graag wil hebben:

- ▶ voer (m.n. bij pups)
- ▶ speeltje(s)



26

Voedselcircuit



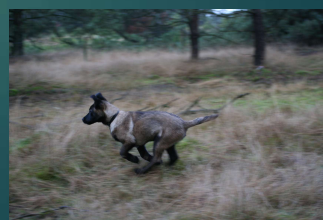
- ▶ Nodig:
 - ▶ 3-5 helpers in halve kring
 - ▶ doosje met voertjes voor elke helper of speeltje (als hond hier voorkeur voor heeft)
 - ▶ sliplijn

27

Sliplijn (= touwtje onder halsband door)

Voordelen:

- ▶ geleider:
 - ▶ staat rechtop
 - ▶ kan zich vrij bewegen en
 - ▶ in elke gewenste richting draaien
- ▶ hond:
 - ▶ ervaart geen druk van geleider
 - ▶ niet afgeleid door geleider →
 - ▶ kan zich richten op helper
 - ▶ gaat 'als pijl uit boog'
 - ▶ ritueel geeft duidelijkheid



28

Uitvoering

- ▶ Geleider achter de hond
- ▶ Helpers tonen voer(doosje) aan hond,
- ▶ lopen weg en gaan zitten in halve cirkel.
- ▶ Geleider laat lijn slippen.
- ▶ Helpers doen NIETS tot hond er is, dan
 - ▶ (release en) 1^e voertje(s) geven
 - ▶ opstaan, hond voerend terugbrengen, doosje leeg = wegstoppen, open handen 'klaar' achter geleider staan
- ▶ Indien nodig: geleider stapje richting volgende helper



29

Keuze zittende en staande persoon

Gevonden helper keert terug naar zijn plaats en blijft staan, de andere helper(s) zitten.

Door trial and error leert de hond dat alleen de zittende (of liggende) helper een beloning heeft.

NB. Voer kan worden vervangen door spel



30

Stap 2: start slachtoffer zoeken

Beweging → motivatie ('najagen')

- ▶ 1 helper toont voer/speeltje en rent weg:
 - afstand vergroten
 - helper verdwijnt uit zicht

NB.

- ▶ Let op windrichting
- ▶ Motivatiesterkte aanpassen aan hond



31

Opleiding wordt vervolgd.....

- ▶ Verwijzen (inclusief driftwissel)
- ▶ Revieren
- ▶ Zoeken onder verschillende omstandigheden:
 - ▶ terreinen
 - ▶ weersinvloeden
 - ▶ tijdsduur opvoeren
 - ▶ enz.
- ▶ **MOTIVATIE** behouden



32

???

vragen

???



33

Verwijzingsvormen

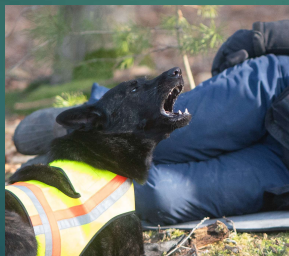


← bringselen

leegverwijzen →



blaffen →



In de sport zijn verwijzingen strak gereguleerd. Voor inzet zijn ook mengvormen Mogelijk.

34

Keuze verwijzing baseren op:

gedrag/aanleg individuele hond:

- ▶ neiging tot blaffen (bij opwinding
(ras gebonden, maar ook individueel verschillend)
- ▶ sociaal gedrag t.o.v. mensen
 - zelfverzekerd $\leftrightarrow$ onzekerheid/angst
 - neutraal $\leftrightarrow$ onderwerpend, overheersend
- ▶ scherppte
(bereidheid om te bijten bij dreiging en/of frustratie)
- ▶ apporteedrift

NB. Keuze pas tussen 8-12 maanden maken



35

Verwijzing (blaffen)

Bestaat uit veel onderdelen, die los van elkaar worden geoefend:

- ▶ Aanblaffen
- ▶ Inlopen geleider
- ▶ Driftwissel
 - ▶ Hond in voetpositie nemen
 - ▶ Op 3 m afstand afleggen
 - ▶ Geleider naar helper: aanspreken en overeind helpen
 - ▶ Terug naar hond en in voetpositie



36

Aanblaffen d.m.v. operante conditionering

- ▶ Gedrag uitlokken door opwindning te creëren
 - ▶ Helper zichtbaar, maar niet bereikbaar (bv palet, hek)
 - ▶ Speeltje (voerbakje) bewegen en uit zicht (!) trekken
 - ▶ 1^e geluidje direct belonen (operante conditionering)
- ▶ Alleen goede blaf belonen
- ▶ Aantal blaffen opvoeren

37

???

vragen

???



38