

# Kattenpersoonlijkheids-test



Gegevens		DATUM GEPLAATST		HOKNR.
Dierenasiel		Naam medewerk(st)er		
Datum		Tijd		
Naam Kat		Reg.nr		
Leeftijd		Ras		
Geslacht	M/V	Gecastreerd	J/N	Kleur

## Test ruimte checklist

In de test ruimte mogen geen plekjes zijn waar de kat zich kan verstoppen (onder tafel, achter kast).

Het is belangrijk dat de ruimte stil is en dat er geen afleidingsmogelijkheden zijn.

schone handen  een stoel neergezet  kattenspeeltjes aanwezig  stopwatches (2x)  test en pen

## Test # 1 : Lichaamshouding

Benader het deurtje van de kooi rustig en terwijl je voor de kooi van de kat staat, maak je in je hoofd een foto van het beeld van de lichaamshouding van de kat.

Kies één van de volgende antwoorden:

<input type="checkbox"/>	Rustig en ontspannen	1 punt optellen	
<input type="checkbox"/>	Gespannen met een zwiepende staart	1 punt optellen	
<input type="checkbox"/>	Ineen gedoken lichaam met grote pupillen	1 punt aftrekken	
<b>Totaal aantal punten voor test # 1</b>			

Opmerkingen:

## Test # 2 : Begroeting

Direct na het vaststellen van het beeld van de lichaamshouding, begin je **rustig tegen de kat te praten**. Kijk je hoe de kat reageert op jouw aanwezigheid terwijl het deurtje **nog dicht blijft**.

Kies één van de volgende reacties:

<input type="checkbox"/>	Staat bij het deurtje en doet zijn best jouw aandacht te trekken (kopjes te geven e.d)	3 punten optellen	
<input type="checkbox"/>	Komt naar voren als je hem aanmoedigt	2 punten optellen	
<input type="checkbox"/>	Komt niet naar voren maar miauwt, mummelt of knippert met zijn ogen	1 punt optellen	
<input type="checkbox"/>	Komt niet naar voren	0 punten	
<input type="checkbox"/>	Probeert zich te verstoppen	1 punt aftrekken	
<input type="checkbox"/>	Blaast/gromt	2 punten aftrekken	
<input type="checkbox"/>	Valt aan	3 punten aftrekken	
<b>Totaal aantal punten voor test # 2</b>			

Opmerkingen:

### Test # 3 : Toestand van het hokje

Terwijl je voor het hokje van de kat staat, observeer en noteer de toestand.

Kies één van de volgende antwoorden:

<input type="checkbox"/>	Spullen verplaatst, kat verstopt zich	1 punt aftrekken	
<input type="checkbox"/>	Spullen verplaatst, kat verstopt zich niet	1 punt optellen	
<input type="checkbox"/>	Geen verandering	geen punten	
<input type="checkbox"/>	Anders, graag omschrijven:	geen punten	

**Totaal aantal punten voor test # 3**

Opmerkingen:

### Test # 4 : Reactie van de kat als de deur open gaat

5

Benader het deurtje van de kooi rustig en terwijl je voor de kooi van de kat staat, maak je in je hoofd een foto van het beeld van de lichaamshouding van de kat.

Kies één van de volgende antwoorden:

<input type="checkbox"/>	Blijft rustig en ontspannen en komt naar me toe	1 punt optellen	
<input type="checkbox"/>	Blijft rustig en ontspannen en maar komt niet naar me toe	geen punten	
<input type="checkbox"/>	Gespannen met een zwiepende staart	1 punt optellen	
<input type="checkbox"/>	Ineen gedoken lichaam met grote pupillen	1 punt aftrekken	

**Totaal aantal punten voor test # 4**

Opmerkingen:

### Test # 5 a-b : Introductie in een nieuwe ruimte

5 r

Haal de kat uit het hokje, zet hem in de vervoersmandje (die schoongemaakt en gelucht is) en neem hem mee naar de testruimte. Het beste is om de kat vanaf de bovenkant in het mandje te zetten (draai het mandje met de opening naar boven). Tijdens deze test hou je bij hoeveel tijd de kat contact of geen contact met je zoekt.

Om dit goed te kunnen bijhouden is het gebruik van twee stopwatches aan te raden - een om de totale tijd bij te houden (welke start als je het mandje open zet, tot het eind na 5 minuten), en de tweede om de tijd bij te houden hoeveel de kat contact met je zoekt; druk de stopwatch in zodra de kat interactie met je zoekt en pauzeer zodra het stopt.

Belangrijk: neem geen initiatief, moedig de kat niet aan en reageer ook niet op de kat behalve oogcontact.

Interactie is ook oogcontact en ander gedrag als de kat in het mandje zit.

Interactie = miauwen, mummelen, oogcontact, knipogen, tegen je aan wrijven, je aanraken en op je schoot

Kies er een

<input type="checkbox"/>	Verlaat binnen 25 seconden het mandje met een normale houding	1 punt optellen	
<input type="checkbox"/>	Verlaat binnen 25 seconden het mandje met een ineen gedoken houding	1/2 punt optellen	
<input type="checkbox"/>	Verlaat binnen 25 seconden het mandje en rent weg op zoek naar verstopplaats, houdt het lichaam laag bij de grond	1/2 punt aftrekken	
<input type="checkbox"/>	Verlaat het mandje (kies er een) niet binnen 25 seconden / helemaal niet	0 punten	

Kies er een (indien van toepassing)		
	Onderzoekt de ruimte in een normale houding	1 punt optellen
	Onderzoekt de ruimte met zijn lichaam laag bij de grond	1/2 punt optellen
	Rent uit het mandje naar een plek in de ruimte en blijft daar	1/2 punt aftrekken
<b>Totaal aantal punten voor test # 5 a</b>		
Vul de gegevens in		
	Totale tijd van interactie met de tester (opgenomen met de stopwatch)	
	Totale tijd zonder interactie met de tester	
Kies er een		
	Interactie is meer dan 60 seconden	1 1/2 punt optellen
	Interactie is 30 tot 60 seconden	1 punt optellen
	Interactie is minder dan 30 seconden	0 punten
<b>Totaal aantal punten voor test # 5 b</b>		
Opmerkingen		

## Test # 6 : Roepen en benaderen

Kniel in de tegenovergestelde hoek van de kat, ongeveer 1 tot 2 meter. Start de stopwatch en roep de kat een aantal keer. Steek je vuist naar hem uit. Stop de stopwatch wanneer de kat naar je toekomt en contact maakt met je vuist of met je lichaam. Geef de kat 30 seconden om je te benaderen, noteer dan je observatie. Let erop dat je zacht praat en de kat aanmoedigt met je stem. **Noteer al het gedrag wat je ziet.**

	Maakt oogcontact	1 punt optellen
	Maakt geen oogcontact	1 punt aftrekken
	Komt naar je toe	3 punten optellen
	Ruikt of geeft een kopstoot	3 punten optellen
	Rolt op zijn rug of rolt om	2 punten optellen
	Miauw, spint en of mummelt (omcirkel wat van toepassing is)	1 punt optellen
	Kijkt maar komt niet naar je toe	0 punten
	Trekt zich terug	1 punt aftrekken
	Blaast/gromt	2 punten aftrekken
<b>Totaal aantal punten voor test # 6</b>		
Opmerkingen		

## Test # 7 : Open hand

Terwijl je nog steeds geknield zit, strek je een open hand uit. Je hand moet lager zijn dan het hoofd van de kat. Als de kat bij test #3 nog niet naar je toe is gekomen, loop dan nu naar hem toe en kniel naast hem.

**Noteer al het gedrag dat je ziet.**

	Ruikt of geeft een kopstoot	3 punten optellen	
	Likt je hand of wrijft er tegen aan	3 punten optellen	
	Rolt op zijn rug of rolt om	2 punten optellen	
	Miauw, spint en of mummelt (omcirkel wat van toepassing is)	2 punten optellen	
	Trekt zich terug/ verdedigende houding	1 punt aftrekken	
	Blaast/gromt	2 punten aftrekken	
	Slaat/probeert naar de hand te slaan	2 punten aftrekken	
	Bijt/probeert de hand te bijten	3 punten aftrekken	
<b>Totaal aantal punten voor test # 7</b>			
Opmerkingen			

## Test # 8 : Aaien

Terwijl je tegen de kat praat, gebruik je je open hand om de kat te aaien. Aai in lange halen van de kop tot over zijn lichaam en de zijkanten. Probeer 4-5 langzame lange halen te geven.

**Noteer al het gedrag dat je ziet.**

	Wrijft tegen je hand of lichaam aan	3 punten optellen	
	Geeft een kopstoot	3 punten optellen	
	Cirkelt aandachtig om je heen	2 punten optellen	
	Miauw, spint en of mummelt (omcirkel wat van toepassing is)	2 punten optellen	
	Rolt op zijn rug of rolt om	2 punten optellen	
	Toont even wat angst maar ontspant zich daarna	0 punten	
	Trekt zich terug/ verdedigende houding	1 punt aftrekken	
	Blaast/gromt	2 punten aftrekken	
	Slaat/probeert naar de hand te slaan	2 punten aftrekken	
	Bijt/probeert de hand te bijten	3 punten aftrekken	
<b>Totaal aantal punten voor test # 8</b>			
Opmerkingen			

## Test # 9 : Spelen

Begin op enige afstand van de kat, langzaam met een veertje te bewegen om de kat uit te nodigen om te spelen. Kijk hoe de kat reageert. Moedig de kat vervolgens aan om met de andere speeltjes te spelen (in totaal 3 verschillende soorten speeltjes); een balletje, een muisje en een veertje. Gebruik geen speeltjes met kattekruid/catnip bij deze test.

**Noteer al het gedrag wat je ziet.**

**Omcirkel het speeltje waar de kat een voorkeur voor heeft, zodat de nieuwe eigenaar dan gelijk weet als de kat een voorkeur zou hebben.**

Kijkt (heel intensief) naar het speeltje	3 punten optellen	
Gaat ermee spelen	3 punten optellen	
Wil geaaid worden	2 punten optellen	
Negeer het speeltje	0 punten optellen	
Richt zijn aandacht op iets anders	1 punt aftrekken	
Vermijdt oogcontact	1 punt aftrekken	
Bijt of probeert te bijten	3 punten aftrekken	
<b>Totaal aantal punten voor test # 9</b>		
Opmerkingen		
Voorkeur speeltje		
<b>hengeltje</b>	<b>muisje</b>	<b>bal</b>
		<b>niets</b>
		<b>geen voorkeur</b>
		<b>allemaal</b>

## Test # 10 : Op- en vastpakken

Roep de kat zodat hij naar je toekomt, of loop zelf langzaam naar de kat toe. Start met aaien en als hij relaxt is, pak hem dan zachtjes op en hou hem rustig tegen de borst gedrukt voor twee volle seconden.

**Noteer al het gedrag wat je ziet.**

Is relaxt	3 punten optellen	
Strekt zijn poten uit naar de nek en schouders van de tester op een lieve manier	3 punten optellen	
Miauwt, spint en of mummelt (omcirkel wat van toepassing is)	2 punten optellen	
Accepteert dat hij vastgehouden wordt, maar is wel wat gespannen	2 punten optellen	
Doet pogingen om te ontsnappen	1 punt aftrekken	
Blaast/gromt	2 punten aftrekken	
Houdt zich stijf en heeft zijn nagels uit	2 punten aftrekken	
Slaat/probeert te slaan	3 punten aftrekken	
Bijt/probeert te bijten	3 punten aftrekken	
<b>Totaal aantal punten voor test # 10</b>		
Opmerkingen		

## Test # 11 : Gevoeligheid

Ga op de grond zitten en laat de kat naar je toe komen als hij wilt. Wacht minimaal 60 seconden voor je begint te aaien tot de staart. Pak dan de staart aan het eind van de rug stevig beet en geef er een zacht rukje aan. Net hard genoeg dat zijn lijf bijna van de grond komt.

**Noteer al het gedrag dat je ziet.**

	Rolt op zijn rug of rolt om	3 punten optellen	
	Toont geen reactie	3 punten optellen	
	Miauw, spint en of mummelt (omcirkel wat van toepassing is)	1 punt optellen	
	Doet pogingen om te ontsnappen	0 punten	
	Blaast/gromt	1 punt aftrekken	
	Slaat/probeert te slaan	2 punten aftrekken	
	Bijt/probeert te bijten	3 punten aftrekken	
<b>Totaal aantal punten voor test # 11</b>			
Opmerkingen			

**! Laat de kat rustig worden voor je hem weer in het mandje plaatst en geef hem wat lekkers.**

<b>Totaal score</b>		
test # 1		
test # 2		
test # 3		
test # 4		
test # 5 a		
test # 5 b		
test # 6		
test # 7		
test # 8		
test # 9		
test # 10		
Test #11		
	<b>Onafhankelijk/ Aanhankelijk</b>	<b>Dapper</b>
<b>Score</b>		