

Jeu n°3 : le jeu de conduire

Note : Ceci est le troisième d'une série qui examine les sept jeux et leur rôle dans l'établissement d'un leadership, de la même manière que dans l'établissement d'un langage entre vous et un cheval – n'importe quel cheval.

Le jeu de conduire est le troisième des sept jeux. Il apprend à votre cheval à s'écarter d'une « suggestion », sans aucun contact physique. Au début, la conduite est faite à partir d'une courte portée, mais au fur et à mesure de vos progrès vous pourrez conduire (ou suggérer) depuis une plus grande distance. C'est le jeu qui développe une communication tellement subtile que les gens vont penser que votre cheval lit dans votre esprit. C'est très similaire au fait d'utiliser des signaux des mains avec les chiens.

L'habileté à communiquer de cette manière est particulièrement utile lorsque vous avez besoin d'éloigner votre cheval de vous, comme en le dirigeant autour d'obstacles, ou le faire sortir de votre espace personnel.

Comme avec le jeu du porc-épic, vous devez être capables de faire reculer le cheval, de le faire avancer, de déplacer l'avant main ou l'arrière main... et en dernier de développer le « en avant ».



Beaucoup de personnes pensent que ce jeu est facile parce que les chevaux sont effrayés par le mouvement- Ce jeu c'est apprentissage de l'utilisation de la pression rythmique, et il devient une sorte de peur « constructive ».

Le cheval est naturellement enclin à s'éloigner rapidement des objets en mouvements ou de la pression rythmique (le jeu de conduire), alors qu'il tend à s'appuyer contre une pression stable (le jeu du porc-épic). Comme ce jeu est relativement facile à apprendre à votre cheval, vous devrez faire attention à ne pas l'utiliser au lieu d'utiliser le jeu du porc-épic. Vous et votre cheval devez devenir adeptes des sept jeux. C'est comme apprendre l'alphabet. Une fois que vous avez maîtrisé toutes les lettres, vous pouvez faire des phrases complètes et avoir une conversation intelligente. Chaque jeu est une partie vitale de votre alphabet, donc ne coupez pas les coins.

Lorsque vous commencez le jeu de conduire, il se peut que votre cheval assez peu réactif à la pression rythmique (la conduite). Il peut s'effrayer, essayer de s'échapper, au lieu de calmement s'éloigner de vous. Restez avec lui jusqu'à ce qu'il soit calme et qu'il réfléchisse. Faites attention à ne pas être trop critique ou à trop en demander, et incorporez énormément de jeu de l'amitié en caressant votre cheval jusqu'à ce qu'il s'arrête. Il va rapidement apprendre à ne pas être effrayé et va comprendre que vous lui demandez de s'éloigner de vous, pas de s'échapper.

Les chevaux jouent le jeu de conduire les uns avec les autres en permanence. Le cheval Alpha n'a qu'à jeter un regard lourd de sens, ou à secouer la queue pour qu'un autre cheval s'éloigne. Avec assez de compréhension et de pratique vous serez capables de déplacer votre cheval aussi facilement.

Apprendre le jeu de conduire au sol devient très pratique une fois que l'on est en selle, et que l'on progresse vers le fait de monter avec un stick éthologique. Plus votre cheval connaît et comprends le jeu de conduire au sol, mieux et plus efficace ça sera depuis son dos. Les sticks éthologiques sont utilisés de la même manière en selle qu'au sol. Ils aident votre cheval à comprendre exactement ce que vous demandez alors qu'il apprend à suivre votre corps. Ce type d'équitation free-style ne permet pas seulement à votre cheval d'améliorer sa manière de se tenir et à vous de travailler une assiette indépendante, cela vous apprend également à diriger votre cheval depuis l'extérieur pour le faire tourner, et cela vous prépare à des changements de pieds en l'air sans efforts.

Les principes du jeu

Il y a trois choses dont vous avez besoin pour bien jouer ce jeu :

1. **Le regard schwiegermutter** (ça veut dire « belle-mère » en allemand)
2. **Rythme**
3. **Relâchement**

1. Le regard schwiegermutter

Regardez les chevaux interagir les uns avec les autres. Lorsque le cheval dominant écarte un autre cheval de son espace, il monte son énergie, couche ses oreilles en arrière et « dit » à cet autre cheval de partir. Son expression corporelle, son expression et son intention sont très claires - sors de mon espace avant que je ne te tape, ou ne te morde !

C'est en général suffisant pour que l'autre cheval bouge. Sinon, le cheval dominant va progressivement aller vers des phases plus importantes. Il va bouger les antérieurs avec plus de menace en approchant. Si c'est nécessaire, il va toucher l'autre cheval avec ses dents, ou ses sabots.

En termes humains, nous appelons cela des « phases ». Aller vers la phase suivante est ce qui rend la première phase efficace.



Demander quelque chose en passant par des phases et continuer va convaincre le cheval qu'il ferait mieux de répondre avec moins avant que d'avoir à gérer plus après !

2. Rythme

Lorsque vous allez commencer à enseigner à votre cheval à comprendre la version humaine du jeu de conduire, vous allez avoir besoin d'avoir du rythme dans vos mains. Cela devrait ressembler au rythme des percussions indiennes dans des western de série B !

C'est par groupes de quatre, avec le premier temps accentué : « Boom boom boom boom... Boom boom boom boom.. » Ce rythme est quelque chose que votre cheval va apprendre à reconnaître et à comprendre sans en avoir peur.

3. Relâchement

Comme vous le savez probablement déjà, c'est lorsque vous arrêtez, ou que vous relâchez que le cheval sait qu'il a fait le bon choix. Je veux dire par là que vous arrêtez (quittez) l'action de conduire avec vos mains, et relâchez (libérez le cheval de la pression) dès qu'il essaie de faire ce que vous lui demandez. Vous pourriez le relâcher en massant le cheval au même endroit que vous étiez entrain de conduire (en incorporant le jeu de l'amitié comme une récompense).

Note : Parfois, ne rien faire est mieux qu'essayer de caresser votre cheval. Vous pouvez toujours le frotter plus tard, et certains chevaux pré ferment carrément ne pas être touchés du tout.

Les quatre phases du jeu de conduire

les phases sont la clé pour être ferme, juste et amical, tout en étant vraiment poli, clair et efficace dans votre communication. Pour le jeu de la conduite, voici à quoi vos quatre phases doivent ressembler pour faire reculer votre cheval :

Phase 1

Frappez l'air doucement avec vos mains (sans toucher votre cheval, en restant entre 12 et 14 pouces de lui). Prétendez qu'il y a quelques tambours dans l'air entre vous et le nez de votre cheval. Tapez sur eux en rythme.

Phase 2

Augmentez l'intensité du rythme mais ne vous rapprochez pas de votre cheval.

Phase 3

Commencez à vous rapprocher de votre cheval, doucement mais fermement. Jetez lui un regard dur.

Phase 4

Tapotez le nez de votre cheval (sur chacun des côtés des naseaux), en utilisant le même rythme jusqu'à ce qu'il recule d'un pas. A partir du moment ou vous prenez contact avec votre cheval, vos pieds ne devraient plus bouger du sol.

Ce contact peut devenir progressivement plus intense, mais gardez vos pieds immobiles tout le temps. De cette façon, au moment ou le cheval fait un pas un arrière il gagne tout de suite le confort et le relâchement de la pression physique. Il va apprendre que si il bouge, l'inconfort s'arrête.

Les clés pour utiliser les phases

- A travers les phases, votre rythme ne devrait pas s'arrêter ou changer. La seule chose qui devrait changer c'est l'intensité.
- A chaque fois que votre cheval fait un pas en arrière, relâchez (arrêtez, relâchez, et souriez).
- Autorisez votre cheval à penser un moment lorsqu'il fait ce qui est bon. Vous pourriez aussi attendre qu'il se lèche les lèvres. Puis recommencez.
- Commencez toujours à la phase 1. Dans les phases d'apprentissage, chaque phase devrait durer trois secondes, mais restez à la phase 4 jusqu'à ce que vous réussissiez à faire bouger le cheval.
- Le secret des phases est de les utiliser ! Je vois beaucoup de gens qui commencent à la phase 2, et n'arrivent jamais à la phase 4. Leurs chevaux sont résistants, assoupis, et peuvent progressivement développer un mauvais caractère.

Pour que votre cheval devienne vraiment léger et respectueux, vous devez en premier être léger. La phase 1 est vraiment importante pour construire cette sensibilité, et la phase 4 est importante pour empêcher votre cheval de s'ennuyer. Si vous le faites correctement, vous allez remarquer qu'après avoir utilisé la phase 4 quelques fois, vous n'aurez plus à l'utiliser que rarement. Votre cheval va vouloir bouger bien avant que vous n'y arriviez. Si la phase 4 devient juste un moyen de vous imposer, cela va avoir l'effet inverse de celui que vous recherchez. Au lieu d'enseigner à votre cheval à reculer, vous allez juste réussir à l'effrayer, et le faire engager ses hanches pour s'échapper. Lorsque vous arrivez à la phase 4, contentez vous de persister jusqu'à ce que votre cheval trouve que c'est le fait de reculer qui va lui amener le relâchement. Assez rapidement il va se rendre de ce qui arrive avant que ce qui arrive n'arrive, et il va commencer à reculer bien avant la phase 4 !

Le système pour enseigner à votre cheval le jeu de conduire.

Commencez par le reculer. Jouez avec jusqu'à ce que vous puissiez facilement faire reculer votre cheval de six ou sept pas constamment. Cela peut être réalisé en seulement quelques minutes.

Une fois que le reculer est confortable, vous pouvez commencer à déplacer l'avant main. Positionnez vous en zone 2 (au niveau de la première partie de l'encolure). Étendez vos mains de manière à ce que la première soit au niveau des naseaux, et l'autre soit au milieu de l'encolure du cheval. Cela va vous mettre dans une bonne position pour ne déplacer que l'avant main.



Vous devez arriver à faire faire une rotation de 360° (un cercle entier). Bien sur, commencez juste par demander un pas ou deux. Utilisez le même système de progression des phases pour arriver à deux pas ou plus, puis de plus en plus de pas jusqu'à ce qu'il puisse faire le tour complet.

L'étape suivante ce sont les hanches. Je recommande fortement d'utiliser un stick éthologique lorsque vous commencez à enseigner cette manœuvre à votre cheval. C'est une très bonne extension de votre bras, et cela vous gardera en sécurité.

Pliez l'encolure de votre cheval vers vous en utilisant le licol et une longe de 12 pieds. Gardez la longe stable. Ne tirez pas dessus lorsque vous commencez à bouger. Avec vos orteils face à la queue, faites un large arc de cercle vers ses hanches. Ne marchez pas le long du corps du cheval, ou il ne va pas comprendre ce que vous voulez. Vous pourriez également vous mettre dans une situation délicate si il devait énerver, avoir peur de quelque chose ou vous tracter! En tapant le sol avec votre stick, utilisez le rythme du jeu de conduire comme un aveugle tapoterait avec sa canne. Si votre cheval ne bouge pas, ne vous rapprochez pas trop.

Au lieu de cela, montez vos phases et restez à distance. Si vous en avez besoin, tapotez votre cheval sur la zone 4 (la croupe) avec votre stick.

Soyez clair vis à vis de votre cheval sur la zone que vous voulez conduire. Le piège le plus commun est de regarder le cheval dans l'œil lorsque vous essayez de déplacer ses hanches. Cela ne donne pas un message consistant. Regardez directement l'endroit du cheval que vous voulez déplacer. Concentrez vous sur cette zone !



Le réflexe d'opposition

En jouant à ces jeux avec les chevaux- de la même façon qu'ils le font avec leurs jeux de domination- vous pourrez rencontrer un cheval qui vous résiste et refuse de reculer. Il peut même taper ou devenir agressif. C'est naturel pour les chevaux, mais cela effraie en général les gens parce qu'ils ne savent pas ce qui se passe.

Un cheval va faire cela pour l'une de ces trois raisons : il a peur ; il est sur la défensive ; et essaie de vous dominer (il vous défie). Meilleur vous serez à le lire et à diagnostiquer les raisons derrière la réaction, plus efficace vous serez pour le gérer.

En premier, comprenez bien que vous braquer ou vous fâcher ne va pas marcher du tout. Cela va effrayer encore plus un cheval qui l'est déjà, ou montrer à un cheval dominant qu'il est plus fort que vous. Restez calme. Calmez le jeu. Soyez délibéré dans ce que vous demandez, et restez hors de portée. C'est là que vous apprenez à être passif et persistant dans la bonne position! Continuez simplement à demander jusqu'à ce que le cheval se rende compte qu'il n'a pas besoin d'être effrayé, ou s'il essaie de vous dominer, jusqu'à ce qu'il réalise que c'est lui qui doit bouger.

Si vous utilisez les outils à votre disposition (le stick éthologique de 4', la corde de savoir de 6' et la totalité de la longe de 12'), vous devriez être capable de vous maintenir en sécurité. Ces outils sont les extensions de vos bras. Depuis que mes étudiants ont commencé à les utiliser, ce la les a aidés à rester en sécurité tout en étant plus efficaces (Notez que les cordes fines et courtes et que les fouets souples ne sont ni efficaces, ni surs. Je ne vous recommande pas de les utiliser pour enseigner aux chevaux. Le manque de bon équipement est la raison pour laquelle j'ai du développer le mien). Une fois que votre cheval est vraiment bon au jeu de conduire, les outils que vous utilisez ne sont plus si importants. C'est uniquement pendant la phase d'apprentissage que je veux être sûr que vous êtes équipés pour le succès.

J'ai connu certains cas extrêmes (la plupart d'entre eux étaient des étalons), ou les premières phases du jeu de la conduite étaient uniquement réalisées derrière les panneaux d'un corral, ou d'une barrière, parce que le cheval était tellement vicieux ! En ayant cette barrière j'étais capable d'être passif et persistant, en sécurité, et de prouver au cheval que j'avais l'intention de « gagner » ce jeu sans qu'aucun d'entre nous ne se sente comme un perdant. Je ne mentionne cela que parce que c'est quelque chose que vous pourriez considérer comme une option si vous avez des ennuis avec votre propre cheval. Toutefois, je vous déconseille fortement de prendre un cheval difficile avant que vous n'ayez un niveau appréciable, du savoir et de l'expérience.

Imaginez un homme qui a juste commencé à prendre des leçons d'arts martiaux. Est ce que vous penseriez qu'il était malin s'il défiait directement Bruce Lee ? Après avoir étudié et gagné sa ceinture noire, peut être serait il prêt pour ce genre de challenge. Peut être qu'il se fera battre et qu'il réalisera qu'il a besoin d'apprendre plus. Les chevaux sont nés des maîtres. C'est leur jeu que nous devons apprendre. Dans mon système, vous gagnez votre ceinture noire au niveau 3. Jusqu'à ce moment, je conseille que vous laissiez les étalons Bruce Lee et les poulains, et que vous appreniez les mouvements du jeu avec des enseignants plus compréhensifs.

Commencez en longe, progressez en liberté.

Le but ultime est d'être capable de jouer au jeu de conduire sans une corde sur votre cheval -en liberté- et à partir de distances de plus en plus grandes. Commencer comme cela, toutefois, serait vous mettre, vous et votre cheval, face à de grandes frustrations. Imaginez apprendre à faire du trapeze sans avoir de filet. Si quelque chose n'allait pas, vous ne seriez peut être pas capable de le corriger.

Le secret pour travailler en liberté avec un cheval est de prétendre qu'il n'y a pas de corde lorsque vous en avez une, et que lorsque vous n'en avez pas, de prétendre que vous en avez. Jouez avec votre cheval en longe jusqu'à ce que la corde traîne par terre vous prépare à jouer en liberté. Cela veut dire qu'il y a toujours du mou dans la corde, et que votre cheval n'ait pas l'impression qu'il y en ait une jusqu'à ce qu'il essaie de s'en détourner.

Par exemple, si vous faites reculer votre cheval et qu'il tourne sa tête, puis son corps, vous pouvez utiliser la corde pour avoir à nouveau « deux yeux » qui vous regardent. Utilisez trois petites secousses rythmiques pour avoir de nouveau son attention et ses yeux sur vous. Si il se déplace vers votre gauche, tapotez sur la droite, et vers la droite (ne tirez jamais vers le bas).

Meilleur vous serez à ce jeu, plus votre cheval aura du répondant, et moins vous aurez à utiliser la corde. Assez rapidement vous pourrez laisser l' « ventre » de la corde par terre, et juste tenir le bout. Une fois que vous pourrez faire tout le jeu de cette façon, vous serez prêts à essayer sans une corde.

Ne soyez pas tenté de vous débarrasser de la corde avant que les choses ne soient bien établies, ou votre cheval pourrait s'échapper. Vous pouvez toujours revenir à la corde pour un moment, mais le véritable secret est de ne pas l'enlever jusqu'à ce que vous soyez plus que prêts à faire sans.

Votre jeu de conduire peut devenir tellement efficace que tout ce dont vous aurez besoin sera de regarder une zone, et pointer du doigt pour que votre cheval se déplace. Meilleur vous serez, plus il vous donnera une réponse positive en s'éloignant poliment, avec une bonne attitude et un regard doux.



Si votre cheval couche les oreilles, cela vous dit deux choses. D'abord, qu'il n'est pas content vis à vis du fait que vous soyez dominant, et est probablement encore entrain de le contester. Ou, deuxièmement, que vous êtes trop pressé, trop demandant, que vous en faites trop, que vous êtes trop critique sur la manière dont il fait les choses, ou trop rapide avec vos phases.

Ralentissez. Soyez satisfait de peu et récompensez souvent.

Ne transformez pas cela en un travail de conduite !

Souvenez vous de toujours jouer au jeu de l'amitié entre les taches, de même que sourire et vous adoucir lorsque vous relâchez.

Le plus grand challenge de tous.... l'attraction

Arriver à faire venir votre cheval vers vous est probablement la manœuvre la plus difficile à maîtriser. Toutefois, ce n'est pas avant d'avoir maîtrisé les composants des niveaux 1 et 2 de mon programme d'étude à la maison que la plupart des gens commencent à comprendre et à appliquer ces concepts.

Le premier critère est d'avoir un très bon désengagement des hanches (zone 4) dans votre jeu de conduire.

Le second est d'avoir un excellent « reviens » dans les jeux du yo yo et des cercles (jeux 4 et 5). Une foi que votre cheval vient vers vous en reculant et que vous peignez la corde dans vos mains ouvertes – pas de pression sur la corde- vous y êtes presque. Il faut ensuite que vous soyez capables de le faire avec plus en plus de mou dans la corde. Finalement, vous le ferez avec le gros de la corde par terre à travers la totalité du jeu.

Lorsque le cheval commence à répondre au mouvement de vos mains, c'est votre regard (pas le « schwiegermutter »cette fois, c'est un regard « viens ici »!), et le fait que vous marchiez à reculons qui vont l'encourager à continuer à venir vers vous.

Au niveau 2, le cheval commence à venir assez facilement, mais normalement au pas. Au niveau 3 c'est au trot et au niveau 4 au galop.

Vous ne pouvez pas presser le cheval jusqu'à ce que vous ayez le savoir, et qu'il soit préparé. Si vous le faites, vous allez finir par le forcer à faire quelque chose qu'il ne comprends pas. Une fois que vous le faites, la tache est simplement exécutée comme un espièglerie, pas à travers une communication. Tout ce que je veux que vous puissiez voir c'est jusqu'où cela peut aller. Bien évidemment, j'adorerai que vous puissiez y arriver aussi rapidement que possible. Tout comme votre cheval !

Rappel spécial

Ceci est le jeu n°3, ce qui veut dire qu'il ne devrait pas être joué avant que vous ne puissiez jouer les jeux 1 (amitié) et 2 (porc-épic).

Les sept jeux doivent être étudiés et joués dans l'ordre. Jouer 1 avant 2, 2 avant 3 etc. Chaque jeu se construit sur le jeu précédent, et ils ont un sens pour le cheval lorsqu'ils sont présentés dans cet ordre.

Pour résoudre les problèmes, il suffit bien souvent de revenir en arrière. Si vous avez des soucis avec le jeu 3, revenez au jeu 2. Et si vous avez des soucis avec le jeu 2, revenez au premier. C'est en utilisant les jeux que vous allez développer un bon langage et un système de communication sophistiqué avec le cheval. Cela vous aidera aussi à diagnostiquer efficacement et à résoudre facilement les problèmes de « comportement ».