

Jeu n°4 : le jeu du yo-yo

Ceci est le quatrième 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.

Est ce que vous avez déjà souhaité que votre cheval ait plus de suspension, stoppe facilement avec un léger signal, puisse faire un arrêt glissé, avance plus droit, ou puisse reculer rapidement ? Le jeu du yo-yo est la clé pour développer toutes ces choses dans votre cheval... et plus. Imaginez si vous puissiez équilibrer le « aller » et le « whoa » de votre cheval de manière à ce que vous n'ayez besoin que de votre pensée pour le faire avancer ou l'arrêter brusquement.

Comment faites vous pour développer ces choses dans votre cheval ? LA totalité des sept jeux combinés est la véritable réponse, mais le jeu du yo-yo en particulier aide à équilibrer votre cheval vers l'avant et l'arrière.

La plupart des chevaux vont avancer sans problèmes, mais reculer, c'est autre chose.



Ils ont un bon « yo » en avant, mais leur « yo » en arrière est cassé. Ils doivent être équilibrés pour faire un « yo-yo », et un bon jeu du yo-yo est la clé pour bâtir la rectitude, le respect et l'impulsion dans votre cheval. Cela vous aidera également à régler les problèmes comme le fait que votre cheval vous bouscule, passe devant vous lorsque vous le tenez, pince, morde, ou soit lourd sur l'avant main.

Les jeux d'entraînement Parelli – Principes et But

Le jeu du yo-yo est le quatrième des sept jeux. Les jeux 1 (amitié), 2 (porc-épic) et 3 (conduire) sont appelés les « jeux de principe », parce-qu'ils établissent l'alphabet « fondamental » pour communiquer avec votre cheval.

Les jeux 4 (yo-yo), 5 (cercles), 6 (pas de côté) et 7 (passages étroits) sont aussi connus sous le nom de « jeux de but » parce-qu'ils incorporent les combinaisons des trois premiers jeux, et leur donnent un but.

Chaque jeu se construit sur le jeu précédent, donc c'est très important d'être bon aux jeux 1, 2 et 3 avant d'enseigner à votre cheval le jeu 4 (yo-yo) si vous voulez des résultats. Si vous finissez par avoir des problèmes et que le jeu du yo-yo ne marche pas si bien, retournez aux jeux précédents et améliorez les. Vous vous rendrez compte dans les sept jeux que si vous avez des problèmes dans l'un d'entre eux, vous pouvez le résoudre en retournant au jeu le précédant.

Pourquoi yo-yo, et pourquoi l'apprendre ?

Pourquoi un nom aussi amusant pour cette technique ? Je l'ai appelé yo-yo pour un ensemble de raisons. La première est que le nom reste facilement en tête, et que vous n'allez pas l'oublier (!), et la seconde est que vous allez envoyer votre cheval en arrière puis le faire revenir sur une ligne droite, et avec une force équivalente.. tout à fait comme un yo-yo. Votre cheval développe l'équilibre, la légèreté et la suspension parce qu'il apprend à être prêt à aller en avant autant qu'en arrière. Les chevaux étant naturellement enclins à aller vers l'avant (spécialement lorsqu'ils deviennent cerveau droit), apprendre à penser à aller en arrière peut les équilibrer mentalement, émotionnellement et physiquement.

Comprendre pourquoi vous devriez apprendre ce jeu et où il peut vous mener est la première étape vers le succès. Comme je le dit souvent, le procédé et le produit sont deux choses complètement différentes ! La plupart des gens deviennent frustrés avec un cheval parce-qu'ils sont constamment entraînés à travailler le produit. Ils pratiquent les voltes, les changements de pied en l'air, le saut ou la course de tonneaux encore et encore en pensant que les choses vont s'améliorer. Ils ne peuvent pas comprendre pourquoi leur cheval est dans un bon jour un jour, et s'effondre totalement le suivant, ou pourquoi ça ne s'améliore qu'un tout petit peu chaque année, quelque soit le nombre de fois où ils pratiquent. Et si ces choses pouvaient s'améliorer tous les mois au lieu d'attendre des années pour que votre cheval le comprenne.

Les gens n'ont atteint qu'une toute petite partie du potentiel des chevaux. C'est parce qu'ils ne regardent pas en dehors de leur spécialité, ils ne font pas attention aux fondations d'un cheval. C'est pourquoi j'ai développé les trois premiers niveaux de mon programme comme je l'ai fait. Ils donnent une base solide à chaque cheval, quoi qu'il soit amené à faire comme « profession ». C'est comme donner à votre enfant une bonne éducation à l'école avant de lui demander de suivre des cours au lycée. Comment se débrouillerait votre enfant si vous l'envoyiez à trois ans dans une classe d'anglais ou de mathématiques, et attendiez de lui qu'il « comprenne » en pratiquant les phrases et les équations encore et encore ? Les chevaux ont besoin du même temps de développement. C'est pourquoi il y a certaines tâches que je demande aux gens de faire avec leurs chevaux à travers les trois premiers niveaux. Les niveaux, comme les sept jeux, sont progressifs avec chaque niveau, en se basant sur ce que vous avez appris au précédent.

Au début, le jeu du yo-yo est enseigné avec une longe de 12' (niveau 1). Comme les mouvements sont exagérés lorsque vous commencez, il va probablement y avoir beaucoup de tortillements de longe ! En progressant avec votre cheval (aux niveaux 2 et 3), vous jouerez au jeu du yo-yo avec une longe de 22', de 45', et plus de longe du tout, et lorsque vous serez sur votre cheval avec très peu de tortillements de corde. Le jeu est le même. Ce qui change est comment vous jouez, où vous jouez, et où en est votre relation avec votre cheval lorsque vous jouez.

Commencer avec le jeu du yo-yo

La première étape pour enseigner le jeu du yo-yo est de commencer à pieds, et de s'assurer que votre cheval a des bons « amitiés », « porc-épic » et « conduire ». Puis vous allez devoir pratiquer les quatre phases pour envoyer votre cheval vers l'arrière, et le ramener vers vous.

Les quatre phases pour envoyer votre cheval vers l'arrière.

- Commencez avec le nez de votre cheval à une distance d'un bras par rapport à vous, et en tenant le bout de la corde dans votre main. Regardez votre cheval avec un regard schwiegermutter (belle-mère en allemand !) comme si vous étiez un autre cheval qui couche les oreilles. Levez votre main, et bougez votre index vers lui. En le faisant, la corde ne devrait pas bouger du tout.
- Fermez vos doigts sur la corde et bougez juste votre poignet. La corde devrait bouger un peu, mais elle ne devrait pas faire bouger le licol (continuez à lui donner le « regard »)
- Bloquez votre poignet, et pliez votre bras au coude. Bougez votre avant bras en avant et en arrière. Cela devrait faire bouger la corde et le licol, et votre cheval devrait commencer à le sentir.
- Bloquez votre bras, et bougez le en intégralité depuis votre épaule. Vous aurez peut être besoin d'écarter les jambes pour être plus stable au sol alors que vous bougerez le bras. Votre cheval devra vraiment le sentir parce que la corde et le licol bougeront beaucoup.



Dès que votre cheval fait le moindre pas – à n'importe quelle phase- stoppez immédiatement et relâchez votre corps. C'est comme ça qu'il saura qu'il a fait la bonne chose. Lorsqu'il bouge, même à la phase 2 ou 3, arrêtez vous là et puis recommencez à la phase 1 jusqu'à ce qu'il ait reculé tout au bout de la corde.

Les quatre phases pour le faire revenir

- Une fois que votre cheval a reculé tout au bout de la corde, reposez vous pendant une minute ou deux avant de lui demander de revenir vers vous. Lorsque vous êtes prêt, souriez, et regardez le avec une visage amical (comme votre mère). Levez la corde, et faites le venir vers vous.
- Continuez à sourire et peignez doucement la corde avec les doigts ouverts.
- Continuez à sourire en fermant vos doigts en peignant la corde. Le cheval ne devrait pas sentir que ça tire sur le licol.



- Souriez, plantez vos pieds, pliez vos coudes et tenez fermement la corde. Soyez comme une barrière contre laquelle il serait entrain de tirer, et attendez qu'il vienne vers vous. Comme il tire un peu, vous devez vous assurer d'être stable de manière à ne pas basculer vers l'arrière lorsqu'il bougera en avant.

Encore une fois, vous relâcherez et retournerez à la phase 1 à chaque fois que votre cheval fera un pas en avant. Certains chevaux n'expérimenteront jamais la phase 4 parce qu'ils adorent venir vers vous.

Pratique du yo-yo

Une fois que vous avez appris à votre cheval comment reculer et venir en avant, vous pouvez utiliser la partie du reculer pour le guérir de ses manies de pincer, mordre et vous bousculer. Si votre cheval venait à vous pincer, faites le reculer immédiatement et rapidement en utilisant la phase 4 du reculer. A chaque fois qu'il pense à pincer ou mordre, faites le reculer. Assez rapidement il va garder sa bouche à une distance respectable. Si votre cheval est constamment entrain de vous bousculer au sol, faites le reculer à chaque fois qu'il pénètre votre « espace personnel ». Vous pouvez virtuellement définir votre espace personnel en dessinant un cercle autour de votre corps avec l'un de vos pieds. Si votre cheval met son nez, un pied ou n'importe quelle autre partie de son corps au delà de cette ligne, faites le reculer en utilisant la phase 4. Ça ne lui prendra pas longtemps de réaliser qu'il est plus confortable de rester à une distance respectueuse de vous.

Au fur et à mesure que vous et votre cheval vous vous améliorerez à ce jeu, vous pourrez ajouter une liste de défis pour tester la forme mentale, physique et émotionnelle de votre cheval. Essayez de jouer dans une variété de situations et différents obstacles.

- Jouez au yo-yo à travers les portes du pré.
- Jouez au yo-yo pour entrer et sortir de son box
- yo-yo pour entrer et sortir de l'aire de douche
- yo-yo pour entrer et sortir de l'arène, entre deux seaux ou deux tonneaux.
- Yo-yo en montant et descendant une petite pente, ou quelques obstacles
- yo-yo au dessus d'une bache, d'un tronc ou d'un très petit saut
- yo-yo pour entrer et sortir d'un camion avec une rampe.



Vous voyez l'idée ? Vous pouvez utiliser ce jeu pour construire la confiance de votre cheval en améliorant son reculer. C'est seulement le début du jeu du yo-yo. A chaque niveau de mon programme vous apprenez comment aller plus loin avec ce jeu, et l'améliorer. Rapidement vous progresserez pour apprendre à utiliser le même principe pour apprendre à votre cheval à faire un arrêt glissé, un piaffer, s'asseoir sur les hanches et creuser un trou dans le sol en tournant sur place... mais ça sera plus tard.

Toutes les spécialisations et les raffinements commencent avec de bonnes bases, et beaucoup de tortillements de corde.