

Jeu n°5 : le jeu du cercle

Ceci est le cinquième 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.

Avez vous déjà souhaité que votre cheval maintienne son allure sans que vous soyez constamment entrain de le presser avec les jambes pour le faire avancer, ou tirer sur les rênes pour le faire ralentir ?

Avez vous déjà désiré que votre cheval vous accorde son attention au lieu de s'éparpiller à chaque fois qu'il voit quelque chose de nouveau ?

Le jeu du cercle dans le programme Parelli aborde tout à fait ce genre de choses. Ce jeu est utilisé pour aider votre cheval à comprendre que c'est son travail de maintenir l'allure, de maintenir la direction, de regarder ou il va tout en restant focalisé sur vous comme le centre de son attention.



Bien évidemment, pour devenir bon à ce jeu vous devez d'abord être bon aux quatre jeux qui le précèdent. Les sept jeux sont cumulatifs, donc sans l'amitié (#1), le porc-épic (#2), la conduite (#3) et le yo-yo (#4) bien établis, le jeu du cercle peut devenir un exercice idiot de longe.

D'ailleurs à ce propos – quelle est la différence entre le jeu des cercles et longer ? Est ce qu'ils sont vraiment différents ? Est ce qu'ils ont des buts différents ou est ce que ce sont la même chose avec des noms différents ? Le jeu des cercles et le fait de longer sont différents de plusieurs manières, mais ce sont l'attitude et la connaissance qui sont derrière chacun d'eux qui les différencient vraiment.

La plupart des gens longent leurs chevaux avant de les monter parce qu'ils veulent les fatiguer et leur enlever leur fraîcheur. Dans le programme Parelli, les étudiants veulent leurs chevaux frais, vivants et plein de vigueur parce que toute cette énergie peut être utilisée pour faire des choses amusantes et sûres ! Les gens longent aussi les chevaux parce qu'ils veulent les entraîner et les conditionner, leur enseigner comment se mouvoir sur un cercle ou une courbe, les habituer à un mors, ou leur apprendre à tenir leur tête d'une certaine manière dans un cadre. Mes étudiants veulent aussi toutes ces choses, mais je leur apprend à atteindre ces buts naturellement, sans gadgets qui forcent le cheval à s'astreindre physiquement en ignorant son état d'esprit mental et émotionnel.

Beaucoup de personnes qui longent les chevaux, spécialement pour les raisons citées, ne réalisent pas tout ce qui peut être accomplis en longe, ou comment ils rendent leurs chevaux insensibles avec des cercles en longe sans fin. Ils ont tendance à chasser leurs chevaux sur ce cercle, en tapant sur le sol, en claquant un fouet on en étant constamment entrain de faire des claquements de langue pour que le cheval continue à avancer, alors qu'il se fatigue au bout d'une longe, en tournant souvent la tête vers l'extérieur au lieu de se concentrer sur l'humain. L'humain

finit par faire de plus en plus de travail tous les jours juste pour faire avancer le cheval, alors que lui devient insensible et que son esprit n'est pas défié. Ce n'est pas du tout l'esprit du programme Parelli.

Qu'est ce que le jeu des cercles... et qu'est ce que ça n'est pas

Le jeu des cercles, comme dans chacun des jeux Parelli, stimule un cheval mentalement, émotionnellement et physiquement en lui enseignant comment rester connecté à vous. Travailler uniquement le physique d'un cheval en l'envoyant encore et toujours sur des cercles ne fait rien pour sa forme mentale, et émotionnelle. C'est pourquoi il vaut bien mieux en faire un jeu.

Les chevaux adorent jouer ! Ils aiment plus particulièrement celui appelé « faire exactement l'inverse de ce que l'humain veut, en le déjouant tant et si bien qu'il devient tellement frustré qu'il abandonne et laisse le cheval tranquille. » Ils le jouent en permanence avec nous, que nous le réalisions ou pas.

C'est pourquoi les sept jeux mettent votre relation avec votre cheval au défi en permanence. Ils vous enseignent le langage que les chevaux utilisent les uns avec les autres, les jeux qu'ils jouent et quelles sont leurs règles. Une fois que vous devenez tellement bon à ce jeu que votre cheval vous déclare le vainqueur et le « meilleur cheval », il va commencer à vous regarder avec plus de respect et d'attention. Vous devenez le leader de la horde, son alpha.

Le jeu des cercles n'est pas qu'un exercice physique. J'utilise les sept jeux pour cela. Dans mon programme, il ne m'est jamais venu à l'idée d'utiliser un surfaix et des élastiques. On n'attache pas la tête de nos chevaux vers le bas parce que cela leur enlève le choix et leur sens des responsabilités. Utiliser des élastiques ou n'importe quel autre gadget au lieu du ressenti de vos mains pour apprendre à un cheval comment se servir d'un mors ou se placer crée un cheval insensible et mort au niveau de la bouche, et donc des mains.



Cela apprend aussi à un cheval à mettre tout son poids sur l'avant main et s'appuyer sur la pression dans la bouche. Ce n'est pas quelque chose que je souhaite ressentir dans mes chevaux. Je veux que mes chevaux soient tellement connectés mentalement que je n'ai qu'à sentir le poids de mes rênes dans mes mains, quoi que je leur demande. Le jeu des cercles aide à atteindre ces buts.

Comment jouer le jeu des cercles

L'objet du jeu est que votre cheval se jette volontairement dans la direction demandée, et maintienne l'allure et la direction une fois sur le cercle, et revienne à la plus petite suggestion. Le jeu des cercles peut être divisé en trois parties distinctes – envoyer, autoriser et revenir. Chacune des parties est aussi importante que la précédente.

« *Envoyer* » apprend à votre cheval à suivre vos directives et suggestions. Les quatre phases (pour lui demander d'aller sur le cercle) sont : - diriger – lever- secouer – toucher. Dirigez le avec une légère traction sur la corde dans la direction ou vous voulez qu'il aille. Levez votre stick ou le bout de votre corde dans l'autre main pour soutenir le cheval dans la direction dans laquelle vous voulez qu'il aille. Secouez votre stick ou votre corde si il n'a pas encore bougé. Touchez le avec stick sur l'encolure ou la corde si il est toujours là entrain de vous regarder. Si il n'a toujours pas bougé, recommencez depuis le début. La fois suivante, faites le avec un peu plus d'énergie et un regard déterminé.

A n'importe quel moment dans les quatre phases, si votre cheval ne serait ce qu'essaie d'aller dans la direction que vous demandez, arrêtez de demander et *autorisez* le à aller sur le cercle. Si il ne fait que la moitié d'un tour, ou même juste quelques pas, c'est bon. Recommencez avec un nouveau « *envoyer* » le nombre de fois qu'il sera nécessaire. Le but du jeu pour l'humain pendant l'*autorisation* est de ne pas bouger -ne pas tourner, ne pas parler, ne pas taper, ne pas claquer, et ne PAS bouger le stick. Passez juste la corde derrière votre dos. Le seul moment ou vous pouvez bouger est si le cheval s'arrête. Dans ce cas vous l'*envoyez* juste à nouveau, et revenez à *autoriser* dès qu'il y va.

Pendant ce temps, le cheval va essayer de vous faire bouger autant que possible en s'arrêtant, spécialement derrière votre dos ! Le seul moyen de gagner cette partie est d'être passivement persistant. Le cheval s'arrête, vous *envoyez*. La danse continue encore et encore jusqu'à ce que finalement le cheval pense « wow, c'est bien plus facile de continuer à aller sur le cercle plutôt que s'arrêter et repartir tout le temps. Je vais entraîner mon humain à me laisser tranquille ».

Demandez le *reviens* uniquement après que votre cheval ait fait un minimum de deux tours, à n'importe quelle allure. Ne faites pas plus de quatre tours consécutifs, sinon votre cheval va commencer à se désengager mentalement. Il vous faut juste assez de tours pour que le cheval comprenne que s'est son travail de continuer à avancer, mais ne pas en faire trop pour qu'il ne s'ennuie pas.

Lorsque vous faites *revenir* votre cheval, vous allez utiliser les mêmes phases que vous avez utilisées pour *envoyer* : - diriger – lever- secouer – toucher. Sauf que cette fois vous allez diriger votre cheval en faisant descendre la main le long de la corde, puis en la ramenant au niveau du nombril. Rapprochez votre main en prétendant que vous vous tapotez le nombril avec la corde. *Levez* votre stick ou le bout de la corde et regardez les hanches de votre cheval. *Secouez* la corde ou le stick vers ses hanches, et *touchez* le au niveau de la pointe pour qu'il se mette face à vous. Maintenant vous voyez pourquoi les jeux de conduire et du porc-épic étaient importants ! Si votre cheval ne répond pas en vous faisant face ou en revenant la première fois, raccourcissez juste la corde et recommencez les quatre phases.

Bon alors c'est quoi le truc ?

Maintenant que vous savez quoi faire, ça a l'air assez simple. Qu'est ce qui le rend aussi stimulant mentalement et émotionnellement ? En jouant au jeu des cercles de cette manière et selon ces règles, vous allez réellement développer des talents merveilleux pour vous et votre cheval. Prenez le *envoyer* et le *reviens* par exemple. Lorsque vous *envoyez* votre cheval sans bouger vos pieds, il vous faut une rêne de soutien direct. La main dirige et le stick soutient. Vous apprenez à devenir très efficace avec vos mains et votre corps en *envoyant* le cheval dans cette direction particulière alors qu'il vous fait face. Lorsque vous faites *revenir* votre cheval, vous utilisez en fait

une rêne indirecte et vous apprenez à votre cheval comment se plier jusqu'à l'arrêt depuis n'importe quelle allure.

Être capable de plier votre cheval jusqu'à l'arrêt, c'est votre frein d'urgence équestre. Dans le programme Parelli nous utilisons au sol et à cheval le même équipement, ou un équipement très similaire. Apprendre les « responsabilités des rênes » se transfère facilement du sol à la selle, et est tout à fait logique pour le cheval.

En suivant les quatre phases décrites pour *envoyer* et *faire revenir* avec consistance et efficacité, votre cheval apprend rapidement à avoir des départs fulgurants et des transitions douces jusqu'à l'arrêt avec un minimum d'efforts de votre part. Encore une fois, le cheval n'a aucun soucis pour transférer cette nouvelle connaissance lorsque vous êtes dessus, parce que vous allez utiliser les mêmes techniques, et il aura un nouveau respect envers vous.



La partie *autorisation* du jeu des cercles enseigne à votre cheval que c'est son travail, sa responsabilité de maintenir la direction et l'allure. Les chevaux n'apprennent qu'à travers le relâchement de la pression. Une pression constante sur un cheval va juste le désensibiliser et le rendre morne et plein de ressentiment. Parce que vous allez être spécifique en demandant uniquement lorsque vous voulez quelque chose et ne serez pas constamment entrain de le diriger sur le cercle, votre cheval apprend qu'il peut trouver le confort, et que la vie est sans histoires tant qu'il fait son travail. Souvenez vous que les chevaux sont comme les maris -ils ont horreur d'être corrigés !

Tous les chevaux vont faire beaucoup d'erreurs jusqu'à ce qu'ils se rendent compte en quoi consiste leur travail ; il vous faut donc avoir assez de patience (votre propre forme mentale!) pour l'*envoyer* encore et encore jusqu'à ce qu'il comprenne ce que vous attendez de lui. Votre travail est simplement de rester immobile et de sourire lorsqu'il fait ce qui est bien. Ne laissez pas votre cheval croire que vous pensez qu'il est stupide en le stimulant en permanence. Montrez lui que vous savez comment lui procurer du confort en le laissant tranquille.

Rester parfaitement immobile au milieu du cercle et sourire est aussi une préparation parfaite pour votre assiette indépendante. Avoir une assiette indépendante demande autant de concentration mentale que physique. Vous devez apprendre à laisser couler lorsque les choses vont bien. Relâchez vous complètement et laissez le cheval faire son travail. Lorsque les choses ne vont pas bien, faites quelque chose pour qu'elles aillent bien, et relâchez immédiatement à nouveau.

L'un des plus grand bénéfices du jeu des cercles est que vous commencez à devenir le centre du cercle de votre cheval, la concentration de son relâchement et de sa récompense. Lorsque vous vous contentez de faire juste le nombre de tours nécessaires pour être sur que votre cheval connaît son travail, il n'arrive jamais au point de se détourner de vous. Il va rester mentalement et physiquement concentré sur vous parce qu'il va s'arrêter dès que vous lui demanderez de *revenir*, et il sait que cela va arriver rapidement !

Alors que votre cheval commence à voir le milieu du cercle, et vous comme le « point sensible », il va s'y connecter de plus en plus, émotionnelle ment et physiquement (maintenant vous vous rendez compte que le jeu de l'amitié était important!) Vous pouvez voir quand votre cheval fait

vraiment attention à vous parce que l'oreille intérieure va être sur vous, le bout de son nez légèrement à l'intérieur, son corps forme un arc de cercle et la corde va avoir beaucoup de mou, si elle n'est pas totalement par terre !

Après avoir joué ce jeu quelques temps, vous vous rendrez compte que votre cheval reste sur le cercle tout seul. C'est quelque chose que certains cavaliers de haut niveau recherchent après des heures d'entraînement. Mais tout ce que vous avez à faire c'est transformer la tâche en un jeu. Organisez le de manière à ce que votre cheval trouve le plus de confort en faisant exactement ce que vous demandez. C'est aussi simple que cela une fois que vous comprenez comment l'esprit d'un cheval fonctionne... une fois que vous avez le savoir.