

Jeu n° 6 : Le jeu des pas de côté

Ceci est le sixième 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.

Je dis souvent aux gens que meilleure est la façon dont un cheval se déplace vers l'arrière et le côté, meilleure est la façon dont il fait tout le reste. Mais vous pourriez l'envisager autrement : plus mal il le fait, plus mal il fera tout le reste.

Pourquoi est ce que vous pensez que c'est comme ça ? Pourquoi est ce que le fait de se déplacer correctement en arrière et sur les côtés ferait que votre cheval soit meilleur à tout le reste ? Qu'est ce que cela a à voir avec tout le reste ?

L'arrière et les côtés ont tout à voir avec l'impulsion et le bien être émotionnel de votre cheval, ce qui influence presque tout ce que votre cheval fait d'autre. Si vous avez un reculer lent, collant ; ou un latéral avec votre cheval qui se plie comme une banane (si tant est qu'il se déplace latéralement), il se peut que vous ayez un cheval qui soit impulsif (plus « allez » que « woa »), ou terne (plus « whoa » que « allez »). Les deux sont des problèmes d'impulsion. Je parie que vous mettez de la pression sur votre cheval pour qu'il recule ou qu'il se déplace mieux latéralement, il va rapidement s'énerver, jusqu'au point d'exploser, en ruant, en se cabrant ou en mâchouillant son mors.



L'impulsion veut dire contrôler l'énergie. Cela se réfère à l'énergie physique, mais aussi à l'énergie mentale et émotionnelle. Si la vitesse d'un cheval est contrôlée physiquement avec un mors ou des gadgets variés, mais qu'ils s'appuient sur le mors, mâchoille, est lourd sur l'avant main, veut constamment s'arrêter ou doit être constamment retenu pour ne pas se jeter en avant, alors il n'a pas vraiment d'impulsion. L'impulsion veut dire que le « allez » de votre cheval est équivalent au « whoa », avec ou sans mors dans la bouche. Cela veut dire qu'appuyer avec une jambe sur le côté de votre cheval ne va pas signifier aller en avant, ou plus vite pour lui.

Dans le jeu du yo-yo (le quatrième des sept jeux Parelli), vous avez appris comment apprendre à votre cheval à reculer, et à équilibrer ses mouvements vers l'avant et vers l'arrière jusqu'à ce qu'ils soient équivalents. Vous avez probablement remarqué une différence dans son attitude, ses émotions, et l'attention qu'il vous donne. Dans le jeu des cercles (jeu 5) vous avez appris à votre cheval à maintenir l'allure et la direction. Maintenant dans le jeu des pas de côté, (le jeu n°6) vous allez apprendre comment rendre votre cheval droit et le faire de déplacer latéralement avec douceur et respect.

Ces trois jeux aident à développer l'impulsion de votre cheval. Souvenez vous que vous devez maîtriser les 5 premiers jeux avant de faire ce sixième, parce que chaque jeu est bâti sur celui qui le précède. Et lorsque vous rencontrez des problèmes, revenez en arrière et refaites les jeux précédents jusqu'à ce que vous obteniez de meilleurs résultats.

Pourquoi est ce que le jeu des pas de côté calme les émotions de votre cheval ?

Les pas de côté ne sont pas un mouvement très utilisé par les chevaux. Il est naturel pour eux mais n'est pas aussi important pour leur survie que bouger vers l'avant. C'est principalement parce que pour se déplacer latéralement le cheval a besoin de croiser ses jambes – pas une très bonne technique d'évasion ! Dans la nature un cheval va croiser ses jambes uniquement en se retournant après avoir fui le danger pour voir si il est toujours poursuivi ; cela s'appelle « traverser la ligne d'évasion ». Après avoir galopé ventre à terre pendant un peu plus de 440 yards, un cheval va désengager ses hanches et se retourner brièvement. Lorsqu'il se tourne et croise ses postérieurs, en traversant la ligne d'évasion, il passe d'un mode évasion (cerveau droit) à un mode réfléchi (cerveau gauche) pour quelques secondes, de manière à pouvoir estimer la situation et rapidement décider si il a besoin de continuer à fuir.

En demandant spécifiquement à votre cheval de désengager ses hanches et de croiser les jambes comme vous le faites dans les jeux du porc-épic, de la conduite et des pas de côté, vous le forcez à réfléchir et à utiliser le côté gauche de son cerveau. En demandant à votre cheval de marcher de côté sur une certaine distance vous l'aidez à rester dans son cerveau gauche, en mode penser.

Désengager les hanches est particulièrement efficace pour calmer un cheval qui est énervé ou inconstant. Si votre cheval est dans son cerveau droit, qu'il est effrayé et ne vous écoute pas, faire une bonne partie de pas de côté va l'aider à passer à son cerveau gauche et à se connecter de nouveau à vous. C'est vrai que vous soyez en selle ou à pieds. Cela pourra lui prendre 200 yards pour faire le changement, mais le jeu des pas de côté va l'aider à commencer à réfléchir.

Pourquoi est il important d'enseigner à votre cheval le jeu des pas de côté ?

S'il vous plaît, remarquez que j'appelle cela les pas de côté, et pas le jeu des cessions à la jambe. Ce jeu vise à enseigner au cheval à aller de côté de manière athlétique, à la fois vers la droite et la gauche, avec facilité et volonté. Une cession à la jambe, au contraire, et une manœuvre spécifique avec une position de corps très définie, principalement utilisée dans des niveaux élevés en dressage et reining.

En développant les manœuvres simples apprises dans le jeu des pas de côté, vous bâtissez les fondations pour apprendre à votre cheval les cessions à la jambe. Ce sont aussi les fondations utilisées pour développer plus de suspension, les changements de pied en l'air, les pirouettes, les contre incurvations, le travail du bétail et le cutting. Toutes ces manœuvres avancées nécessitent que votre cheval puisse se déplacer de côté -facilement ! Si votre cheval ne se déplace pas facilement sur le côté, vous allez probablement avoir beaucoup de problèmes pour faire n'importe lequel de ces mouvements, spécialement sans avoir beaucoup de résistance.

D'un côté plus pratique, un bon jeu de pas de côtés construit les fondations pour enseigner à votre cheval comme s'approcher suffisamment d'un porte pour l'ouvrir et la fermer, ou s'approcher d'un rocher ou d'une souche pour que vous puissiez monter. Ce jeu vous aide également, ainsi que votre cheval, à vous approcher d'une boîte postale, passer sous une branche qui a besoin d'être coupée ou rendre facile le fait de s'approcher d'un ami pour lui donner une bouteille d'eau en promenade. Les cow-boys savent à quel point une manœuvre de côté peut être pratique lorsqu'ils ont besoin de s'approcher du bétail ou de voyager sur des chemins difficiles.



Développer un bon pas de côté

La première étape pour le jeu des pas de côté est de revenir au jeu de la conduite, et de vous assurer que vous pouvez déplacer les antérieurs et les postérieurs du cheval indépendamment les uns des autres.

Une fois que vous avez le contrôle de chacune des extrémités du cheval, et des deux côtés, vous êtes prêt à lui demander d'aller de côté. Commencez « doucement et droit ! ». Avec juste le licol et une corde sur votre cheval, demandez lui de se placer avec son nez sur une barrière de manière à l'empêcher d'aller en avant. Positionnez vous devant le milieu de son corps, et demandez lui de bouger l'une ou l'autre des extrémités juste pour un pas ou deux à chaque fois. Commencez avec le jeu de la conduite pour bouger un peu les antérieurs, puis un peu les postérieurs, puis les antérieurs, puis les postérieurs. Si vous utilisez le stick éthologique Parelli, bougez le comme un balai d'essuie glace, doucement d'avant en arrière, en conduisant les antérieurs, puis les postérieurs jusqu'à ce qu'ils bougent ensemble et que votre cheval se déplace de côté.

Demandez seulement quelques pas à votre cheval en premier, puis continuez jusqu'à ce que vous puissiez lui demander d'aller de côté pour 20, 30 ou même 50 pieds à chaque fois. Regardez le peu qu'il faut pour que votre cheval se déplace de côté. Est ce que vous devez le toucher, ou est ce qu'il vous suffit de toucher l'air pour le faire se déplacer ? Est ce qu'il répond avec la plus légère suggestion, ou est ce que vous devez beaucoup bouger autour ? Une fois que votre cheval répond bien au jeu des pas de côté en utilisant le jeu de conduire, essayez de lui demander d'aller de côté en utilisant le jeu du porc-épic.

Si votre cheval recule alors que vous lui demandez d'aller de côté, c'est en général dû à la peur et à la confusion. Soyez sûr que vous avez beaucoup joué au jeu de l'amitié (jeu 1) et continuez à améliorer votre jeu de la conduite et du porc-épic jusqu'à ce que votre cheval ne soit plus effrayé par ces jeux.

Si pendant le jeu des pas de côté vous voyez plus les fesses de votre cheval que sa tête, cela veut dire qu'il traîne ses postérieurs. En fait, il avance avec les postérieurs au lieu de les croiser pour aller de côté. Ne vous en faites pas trop au début. Lorsque votre cheval va gagner de la confiance et se relâcher, vous allez pouvoir lui demander de bouger un peu plus les postérieurs à chaque fois. Travaillez sur sa rectitude progressivement jusqu'à ce qu'il se déplace perpendiculairement le long de la ligne de la barrière en étant tout à fait droit du nez à la queue.

Si votre cheval rue lorsque vous conduisez une extrémité, ou l'autre, il montre encore beaucoup de réflexe d'opposition. Revenez en arrière et rejouez les cinq jeux précédents. Votre cheval essaie de vous empêcher de déplacer cette partie de son corps parce qu'il essaie de vous dominer, ne vous respecte pas en tant que leader, ou c'est une réaction basée sur sa défense personnelle parce qu'il se sent menacé, piégé ou effrayé. Restez calme, ne vous tendez pas, et surtout ne devenez pas agressif ! Votre cheval pourrait interpréter l'agressivité, la frustration ou la colère comme des comportements de prédateur, et cela ne ferait que le conforter dans son comportement. Soyez passivement persistant dans la bonne position. Et utilisez la bonne préparation en vous améliorant aux jeux précédents.

A quel point est ce que votre cheval est léger ?

Plus vous êtes doux et léger au sol, plus vous l'êtes en selle. Votre cheval apprend comment être léger et répondant au sol en premier, ou pas. Jouez les sept jeux au sol est la première étape parce que la manière dont il répond au sol est intrinsèquement connectée à la manière dont il vous répondra en selle. Il s'agit de développer le ressenti, dans votre cheval et vous même.

C'est pourquoi il semble tellement plus sensé d'apprendre à votre cheval comment bouger vers l'avant, l'arrière, la droite, la gauche, vers le haut et le bas au sol. Cela vous donne l'opportunité d'exagérer lorsque vous enseignez, et cela aide votre cheval à comprendre le concept de ce que vous voulez. Une fois que votre cheval comprend ce concept, vous pouvez raffiner vos actions jusqu'à ce qu'elles deviennent des suggestions quasi imperceptibles. Un jour, on dira de votre cheval qu'il semble faire ce que vous voulez en lisant dans votre esprit.



Vous devenez infiniment plus efficace en enseignant les choses d'abord au sol parce que vous êtes capables de mettre votre main, ou le stick, dans la position exacte pour avoir la réponse que vous recherchez. Une fois en selle, vous devenez bien plus limité quand aux endroits où vous pouvez toucher votre cheval. Par exemple, en apprenant à votre cheval à déplacer ses hanches dans le jeu du porc-épic, vous commencez en appuyant vos doigts directement sur le côté de votre cheval en utilisant les quatre phases. C'est vraiment difficile, voire impossible, de la faire en selle. Une fois que votre cheval comprend le concept de bouger ses hanches à la plus légère pression de votre main, vous êtes capables de bouger votre main un peu plus en avant à chaque fois. Après un petit moment, votre main sera au même endroit que serait votre jambe si vous demandiez ce même mouvement en selle. C'est comme cela que vous allez progressivement enseigner à votre cheval à répondre à des aides des jambes de plus en plus légères.

L'autre clé du succès est de toujours utiliser les quatre phases. En demandant à votre cheval de faire quelque chose très doucement et en relâchant très rapidement au moment où il le fait, votre cheval apprend à répondre à des suggestions de plus en plus douces. Dans mon programme, mes étudiants passent beaucoup de temps à perfectionner les capacités d'avoir les mains (et les jambes) qui se ferment doucement et s'ouvrent rapidement. Étant naturellement nés prédateurs, ce n'est pas

une habilité instinctive chez les humains. Au contraire, nous sommes plus enclins à enfoncer les mains ou les jambes et relâcher lentement.

Une dernière mais non moins importante raison pour apprendre de nouvelles choses ou développer une réponse légère chez votre cheval lorsque vous êtes à pieds, c'est que vous enlevez de l'équation l'équilibre, la confiance, ou les capacités du cavalier. Le cheval devient libre de développer son attitude, sa connaissance, et son habilité athlétique sans avoir à gérer l'équilibre du cavalier sur son dos et dans sa bouche. Il développe sa propre manière de se porter, et trouve sa manière naturelle de se mouvoir. Lorsque vous ajoutez une selle, puis un cavalier, il a déjà des fondations solides sur lesquelles se baser.

Le jeu des pas de côtés est un parfait exemple. La plupart des cavaliers ont beaucoup de problèmes pour apprendre à leur cheval à aller de côté lorsqu'ils sont dessus, ou à perfectionner leurs contre incurvation, les épaules en dedans ou les cessions à la jambe. Ces déplacements sont considérés comme « difficiles », et relégués à de plus hauts niveaux d'entraînement. Ce n'est pas nécessaire. Le jeu des pas de côté est la manière la plus simple que je connais d'enseigner à un cheval comment se déplacer latéralement, et avec douceur. A partir de là, les manœuvres les plus avancées deviennent simples.