



Comunicare con il Cavallo

Prima di iniziare a comunicare con il cavallo occorre sempre tener presente: che tra UOMO e CAVALLO abbiamo una "Barriera Genetica".

Il Cavallo è "**UNA PREDA**":

1. Estremamente ricettivo ai pericoli, ai cambiamenti, all'aggressività dei predatori
2. Gregario per natura
3. Comunica al 99% con il LINGUAGGIO CORPOREO
4. geneticamente programmato per fare l'opposto di quello che vuole il predatore (RIFLESSO DI OPPOSIZIONE)
5. la prima reazione è di FUGA, e se si sente preso in trappola LOTTA PER LA VITA.
6. Non pensa in modo "diretto"
7. Non risponde al concetto di "Punizione" ma grazie alla sua notevole capacità di associazione, al RINFORZO
8. Il Rinforzo positivo incentiva e funziona meglio di quello negativo
9. Quando è in difficoltà con un uomo spesso teme di poter diventare la sua cena.

I Cavalli riescono a compiere un milione di movimenti per evitare di essere intrappolati, sanno leggere le persone come libri aperti, sanno cosa farete loro prima ancora che lo facciate, e sono programmati dalla natura per sorprendervi e farla franca!

L'UOMO E' UN **PREDATORE**

1. Geneticamente programmato a perseguire un obiettivo
2. Pensa in modo "DIRETTO" e si comporta di conseguenza
3. La prima reazione è di DIFESA (posizione fetale)



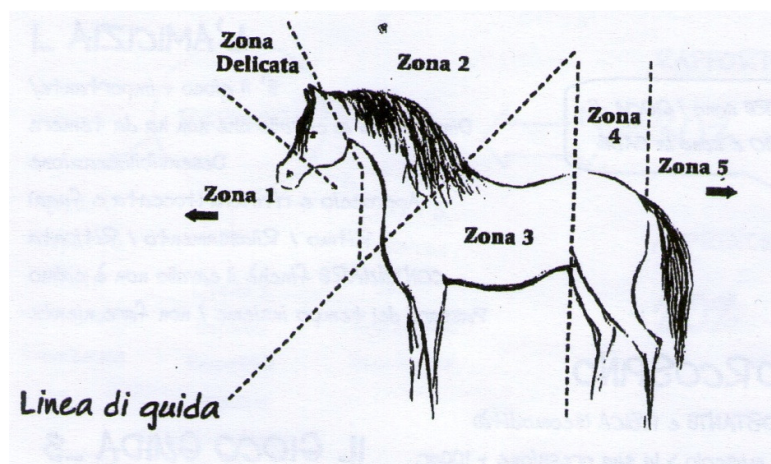
4. Tende a chiudere le mani velocemente e a tenerle serrate
5. Comunica molto con il linguaggio verbale, spesso tiene poco in considerazione quello corporeo
6. Condizionato da premio / Punizione
7. Quando è in difficoltà con un cavallo prova emozioni come rabbia e frustrazione.

BISOGNI PRIMARI DI UN CAVALLO

1. SICUREZZA
2. COMODITA'
3. GIOCO
4. CIBO

Le Zone del Cavallo

Il cavallo può essere immaginato suddiviso in 7 parti, 5 fisiche Tra Naso e Coda, una sensibile tra naso e orecchie e una che rappresenta il suo spazio vitali, la bolla d'aria che lo circonda.



4 Fasi di Fermezza

La comodità e la scomodità costituiscono il rinforzo positivo e negativo e motivano il cavallo.



Le Fasi tolgono comodità in modo crescente

PELO – PELLE – MUSCOLO – OSSO

Sono associate a due tipi di pressione quella COSTANTE e quella RITMICA

La pressione **MOTIVA** ma è il rilascio che **INSEGNA**

Il **TEMPISMO** è **TUTTO** ⇒ Smetti appena il cavallo **PROVA**

17 giochi

I primi tre giochi sono di principio e sono quelli di **BASE**, gli altri sono giochi di **SCOPO**.

1 – L'AMICIZIA

E' il gioco più importante.
Dimostrare al cavallo che non ha nulla da temere
Desensibilizzare
Approccio e ritirata (toccata e fuga)
Ritmo/Rilassamento/Ritirata
CONTINUARE finché il cavallo non è calmo
Passare del tempo insieme / non fare niente

2 – IL PORCOSPINO

Pressione **COSTANTE** e **FISICA** (scomodità)
Pelo > Pelle > Muscolo > la sua pressione + 100 gr.
SMETTERE AL MINIMO TENTATIVO (comodità)
Da fare in tutte le zone

3 – IL GIOCO GUIDA

sguire un suggerimento
ENERGIA - Acceso/Spento
pressione **RITMICA**
Sguardo della suocera (fase 1)



Suggerire.. chiedere.. dire promettere

Non farmi alzare lo stik

4 - YO-YO

Equilibrare avanti/indietro

Linee Rette

Aiutare il cavallo ad usare il cervello sinistro

5 - IL CIRCOLO

Invio - Permesso - Richiamo

Guida - Alza - Gira - Tocca (dov'era l'anteriore)

Responsabilità: adatura / direzione / guarda dove vai

Essere neutrali / Stare al cavallo / aspettare che passi la spalla

Non annoiare il cavallo

6 - IL LATERALE

Iniziare alla staccionate

Anteriori / posteriori

Intrecciare

Corda lunga

Equilibrare entrambi i lati

Aiuta il cavallo ad usare il cervello sinistro

7 - LA STRETTOIA

Passa - Girati - Aspetta

Attraverso / sopra / sotto

Camminare all'indietro

Gradualità

Aiuta il cavallo a non essere claustrofobico