

LOS SIETE JUEGOS

Pat Parelli ha desarrollado **Los Siete Juegos** después de haberse dado cuenta al cabo de los años, la relación entre el caballo y su humano tenía muchas carencias. **Los Siete Juegos** están basados en la lógica de un animal de presa y son juegos que los caballos juegan entre ellos para decidir la jerarquía y el caballo Alfa o Líder. Nuestro objetivo será el de establecer una comunicación clara y verdadera, que enseñará al caballo a sentirse siempre seguro al lado de su humano.

Al principio se llevan a cabo en un espacio seguro, el caballo llevando una cabezada de cuerda y con una cuerda de 3,7 metros.

A medida que vayas avanzando en la técnica y también tu relación y comunicación, podrás usar una cuerda de 7m. y después una de 14m. antes de continuar jugando en libertad, por obstáculos etc.

Todo lo que hagas con tu caballo deberá ser un juego. Si afrontas una situación con esta forma de pensar, te quedarás más tranquilo, sin frustrarte, y tu caballo permanecerá más atento.

Los Siete Juegos son importantes para el desarrollo mental, físico y emocional de tu caballo y éste será más valiente, estará más en forma y más tranquilo.

Antes de explicar **Los Siete Juegos**, quiero mencionar que estás trabajando con un animal vivo. Si no tienes mucha experiencia con caballos, o tienes un caballo con muchos problemas, un caballo entero, etc., mejor solicita la ayuda de un profesional. Con los juegos es muy importante saber leer el lenguaje corporal del animal y responder adecuadamente, sobre todo en casos de emergencia.

Si no responde como es debido, puede ser que el caballo haga lo contrario de lo que queremos conseguir, por culpa nuestra. Es imprescindible permanecer tranquilo siempre, y de buen humor. No es cuestión de obligarle a algo, sino de enseñarle con paciencia.

#1 The Friendly Game. El Juego Amistoso #1.

El Juego Amistoso trata de demostrarle a tu caballo que no le vas a hacer daño, aunque tengas la posibilidad de hacerlo.

Además de acariciarle, también tienes que ponerle en situaciones (controladas por ti) que le pudieran dar miedo, pero de forma que aprenda que si se queda contigo, no le sucederá nada.

Al principio se trata de caricias por todo su cuerpo. Sin exclusión de ninguna zona, las manos, los cascos, las orejas, la cabeza, el cuello, etc. hasta que no quede ningún sitio que no te deje tocar. Cuando has conseguido tocarle sin problemas a ambos lados, puedes continuar acariciándolo, pero esta vez con algo en tu mano, una cuerda, un cepillo, etc.

Para seguir avanzando, ahora incluirás algo que posiblemente le asuste un poco, como, un trocito de papel o una bolsa de plástico, por ejemplo.

Lo importante de este juego es que siga siendo un juego. No le obligas a nada, y todo lo haces con una sonrisa y el cuerpo relajado, con un ritmo suave, mostrándole que no tiene nada que temer. Este juego no tiene límites, solamente tu propia imaginación.

Te habrás dado cuenta que no es necesario ir muy rápido. Más vale ir despacio pero seguro. Si corres demasiado y el caballo empieza a preocuparse, o peor, siente miedo, lo habrás perdido todo y tendrás que volver a empezar desde el principio.

Muchos caballos, aunque montados durante años y años, nunca han tenido la posibilidad de conocer bien la montura. Como nivel avanzado, puedes jugar con la montura o el sudadero, poniéndolos desde ambos lados, de una forma tranquila, sin tener necesidad de atar al caballo.

Es importante dejar espacio a tu caballo para moverse (expresarse) mientras que está aprendiendo que no es necesario tener miedo. Intenta utilizar poca presión sobre la cuerda hasta que se quede quieto. También es muy importante el ritmo. Enseñarle a tu caballo con ritmo le dará más confianza porque irá anticipando lo que va a pasar.

El Friendly Game #1 debes jugarlo antes y después de los otros juegos para reforzar el sentido de seguridad y equilibrar la amistad y dominancia.

#2 The Porcupine Game. El Juego del Puerco Espín #2.

Los caballos tienen un reflejo de oposición, que es parte de su comportamiento natural. Es el instinto de empujar contra la presión que le permite defenderse cuando se siente atrapado. Cuando se siente inseguro, mental, emocional o físicamente, desea empujar contra cualquier presión, que puede ser su cabezada, el bocado, la cincha o tu pierna. También explica por qué se tira hacia atrás o por qué tiene problemas para estar en sitios pequeños como un remolque. Por naturaleza tienen claustrofobia, por lo cual, el reflejo de oposición es su estrategia para sobrevivir.

El Juego del Puerco Espín #2 trata de enseñar al caballo cómo ceder a la presión, y como deshacerse de la presión. Lo que solemos usar son golpecitos, pero más vale una presión suave pero tranquila para enseñar que su responsabilidad es ceder a la presión para sentirse cómodo.

¡Ten cuidado!

Los caballos son "cinturón negro" en este juego, ya que es lo que usan entre ellos para decidir la jerarquía. Van a probarte para ver si vales como su líder, entonces tienes que estar mentalmente bien preparado y tranquilo.

El objetivo es mover a tu caballo en la dirección deseada con la mínima presión. Le das presión en una zona de su cuerpo, probablemente en su cuello para empezar, con tu mano. Y esperas, hasta que ceda. Puede ser que no se mueva nada, y tienes que poner más presión hasta que ceda. Puede ser que se acerque más a ti, empujando contra la presión, pues ¡no se la quites! Pero al momento que ceda, aunque sea nada más que un milímetro, le quitas la presión y le frota en el mismo sitio como caricia. Déjale pensar sobre lo que ha pasado antes de volver a repetirlo. Te sorprenderás que con poquísima presión puedes mover tu caballo, si se lo enseñas bien.

Cuando tienes el principio bien establecido, puedes avanzar usando menos presión todavía, usando otras partes de su cuerpo, moverle en varias direcciones etc. El objetivo es mover a tu caballo en la dirección deseada con la mínima presión y que se pare en el momento que empiezas a acariciarle el lugar que has tocado para moverle.

#3 The Driving Game. El Juego Que Conduce (de conducir)

Los caballos juegan El Juego de Conducir entre ellos todo el tiempo. Lanzas una mirada intensa, pliegan atrás sus orejas, agitan sus colas o levantan una pierna trasera, diciendo "¡si no te mueves, encontrarás mis dientes o mi pie!"

Este juego es el siguiente al Juego del Puerco Espín #2, porque el caballo necesita aprender a ceder a tu presión física antes de ceder a tu presión mental. Estás desarrollando tu idioma de sugestión. El caballo aprende que si no cede a tu sugestión, encontrará la presión física de una cuerda, un palito o un brazo como consecuencia. El juego consiste en mover a tu caballo sin tocarle.

Pero si no se mueve, le tocarás hasta que sí lo haga. Existe una diferencia que tu caballo comprende. Si pegas a un caballo con malas intenciones, no volverá a confiar en ti o empezará a defenderse. Los caballos no entienden el castigo y les confunde, porque no entienden el por qué.

La presión rítmica, carece de la carga emocional de un castigo. El caballo comprenderá la consecuencia de no haberse movido.

Lo peor que puedes hacer a tu caballo es mentirle. Si creas la sugestión, tienes que seguir adelante con las consecuencias. El caballo te entenderá directamente. Pero, si no haces lo que ibas a hacer, entonces, es que no te importa verdaderamente que se mueva, y el caballo perderá su confianza en ti como líder. Tu caballo necesita saber que su líder no miente.

Para jugar al Juego De Conducir #3, mira si puedes hacer caminar al caballo hacia atrás, solamente con el movimiento de tus dedos. Intenta mover su grupa, girando la cuerda, que mueva su espalda girando la cuerda. (Ten cuidado que no te dé una patada, si no entiende bien qué es lo que quieres. Haz el ejercicio con toda

tranquilidad y acuérdate de que no se trata de castigar. Si el caballo no mueve la grupa o la espalda girando la cuerda, dale un toquecito con el final de la cuerda.

El objetivo de este juego es que puedas mover la grupa o la espalda de tu caballo con nada más que una mirada.

#4 The Yo-Yo Game. El Juego Del Yo-Yo #4

Este juego consiste en aprender a enviar a tu caballo atrás y adelante en una línea recta. A lo mejor al principio no sale en línea recta, pero es lo que deseas conseguir al final. Algunos caballos se acercan con facilidad, pero no retroceden para nada. Otros corren hacia atrás, pero no quieren acercarse. Considera el retroceso un Yo y el acercarse un Yo. El objetivo del Juego del Yo-Yo #4 es conseguirlos equilibradamente.

Para que el caballo camine hacia atrás, mueve la cuerda. Comienza con poco movimiento, hasta que se mueva toda la cuerda y el caballo se sienta algo incómodo. Cuando se mueva algo, cesa el movimiento de la cuerda para que sepa que eso era lo que querías lograr.

Vuelve con suavidad otra vez, hasta que dé un paso atrás, cesa el movimiento y déjale pensar. Repítelo hasta que el caballo entienda qué es lo que quieres lograr. Para avanzar en el nivel, puedes pedir un paso y hasta varios pasos con una cuerda más larga.

Ahora, invítale a que se acerque. No es cosa de empezar a tirar de la cuerda, pero, aplica un poquito de presión, acariciando la cuerda. Sigue acariciando con más presión cada vez (pero dejando al caballo bastante tiempo para poder pensar y reaccionar.) Cuando dé un paso adelante, quita otra vez la presión. Vuelve a hacer el ejercicio hasta que el caballo se acerque con la mínima presión.

#5 The Circling Game. El Juego de los Círculos #5

La mayoría de la gente piensa que este juego es igual a dar cuerda, pero el Juego de los Círculos #5 es mucho más. Es un ejercicio mental, además de físico, porque el caballo va aprendiendo a mantener el mismo ritmo y la misma dirección por sí mismo hasta que le pidas otra cosa.

Para jugar el Juego de los Círculos #5, empieza con el caballo mirándote de frente. Usa tus experiencias del Juego de Conducir #3 para enviar el caballo en la dirección que quieras (derecha o izquierda), a la velocidad deseada, dejándole llevar a cabo su trabajo. Para que tu caballo vaya hacia la derecha, dirige tu pie derecho hacia las cuatro horas del reloj, levanta tu brazo derecho en la misma dirección que tu pie derecho con un ligero contacto a través de la cuerda. Si no responde, levanta el "carrot stick", muévelo y dirígelo hacia el caballo.

El gran secreto es que cuando tu caballo está haciendo lo que quieres que haga, le dejas tranquilo, te quedas neutro. Pero en el momento que decide parar, le corriges. Cada vez que cambia de dirección o velocidad, lo traes al centro, y vuelves a enviarle hacia fuera de nuevo. Irá aprendiendo que estará más cómodo en el círculo.

Además de que solamente cuando el caballo cambia algo sin que lo deseemos es cuando le damos instrucciones, existe una diferencia más con la forma tradicional de dar cuerda. Serán un mínimo de 2 círculos a la misma velocidad y dirección, y un máximo de 4. Si tu caballo es capaz de hacer dos vueltas sin tu ayuda, muestra su respeto y responsabilidad. Después de 4 vueltas, empezará a aburrirse. Si le quieres pedir más de 4 círculos, intenta hacerlo más estimulante, poniendo obstáculos, cambiando la cuerda por una más larga, haciéndolo en otro lugar, etc. Es muy importante hacerlo divertido para el caballo.

Las diferencias entre este juego y dar cuerda son varias. Los objetivos son diferentes, el material que usas es diferente, la cantidad de círculos es diferente, nuestra atención es diferente, nuestra intención es diferente etc.

Muchas veces observo a la gente dar cuerda a su caballo. Lo único que hacen es mover el animal. Vueltas y vueltas y vueltas. Empujándole todo el tiempo, o haciéndole correr sin otro objetivo que quitarle el sobrante de energía para poder montar sin riesgos. Si dejas al caballo en el mismo sentido demasiado tiempo o

con la misma velocidad, pondrá el piloto automático y usará su cuerpo de una forma más económica, para no gastar demasiada energía. Además, solamente estarás trabajando su cuerpo sin preocuparte de su mente.

#6 The Sideways Game. El Juego de los Pasos Laterales #6.

Es bueno para tu caballo que camine hacia atrás y hacia los lados. Además de que tu caballo será más atlético físicamente, caminar de lado también le calmará emocionalmente y comenzará a usar su habilidad mental para aprender. Es complicado tener miedo caminando de lado.

Para empezar con el Juego de los Pasos Laterales #6 necesitarás una valla. Esta valla ayudará a que tu caballo no se adelante mientras está buscando la solución, intentando entender lo que le estás pidiendo. La cuerda de 3,7 m. y el "Carrot Stick" (el término que usa Pat Parelli para un tipo de palo rígido naranja. El nombre significa palo de zanahoria y con eso y el color extraño, quiere evitar que la gente lo use como fusta) son ideales como ayudas. Caminar de lado no es nada más que el Juego de Conducir #3 (o el Juego del Puerco Espín #2) para dirigir el tercio anterior del caballo, el tercio posterior, tercio anterior, tercio posterior, etc. pegado a la valla. Pronto el caballo entenderá lo que le estas pidiendo, y comenzará a mover sus anteriores y sus posteriores a la vez, para caminar de lado.

Asegúrate de que no tires de la cuerda, si ves que sus anteriores van demasiado rápido, es mejor empujar la grupa para que vaya con el cuerpo derecho. Sigue practicando, hacia ambos lados, hasta que lo haga tranquilo y con un buen ritmo.

#7 The Squeeze Game. El Juego del Hueco #7

Siendo claustrofóbicos, los caballos odian los espacios estrechos y confinados. Este juego hará a tu caballo más valiente ante tales situaciones, y aprenderá que no hace falta aterrarse.

Para jugar el Juego del Hueco #7, busca un espacio seguro con un muro o valla. Ponte a unos 3 ó 4 metros de la valla, y pide al caballo pasar entre tú y la valla.

Con algunos caballos puede que sea demasiado estrecho, en tal caso tendrás que situarte a más distancia. Poco a poco, tu caballo tendrá más confianza y podrás ir estrechando el espacio con la valla, hasta que el caballo consiga pasar por un pasillo de un metro (parecido a entrar en un remolque.)

Es importante procurar que el caballo se sienta cómodo pasando por el sitio que le ofreces, y que pase totalmente, antes de dejarle dar la vuelta para volver por el mismo sitio. Cuando está totalmente cómodo, puedes avanzar haciendo el mismo ejercicio al trote, al galope, o usar varios sitios, varias vallas, y también dejarle entrar en un remolque.

¿Cuánto tiempo seguimos jugando?

Trata de jugar el juego o los juegos el tiempo óptimo para que el caballo esté cómodo. Pueden ser 2 minutos, pueden ser 2 horas. Lo importante es que el caballo salga mejor que antes, y que vuestra relación vaya mejorando. Sí es cierto que jugando correctamente los 7 juegos, te ayudará mucho en el futuro con cualquier ejercicio que le quieras enseñar. También te ofrece un tiempo para observar los movimientos de tu caballo, ir conociéndole mejor, y pasar un buen rato divertido con él. Puede ser que consigas respuestas que no esperabas, puede ser que los juegos solucionen problemas no relacionados con ellos, porque terminarás con un caballo más tranquilo, más valiente, y más atlético.

Un verdadero amante de los caballos se tomará el tiempo necesario para desarrollar su caballo, sin ayudas artificiales, sin precipitaciones. Cuando empieces a entender más a los caballos, su fisiología, su psicología, su jerarquía, etc., encontrarás las soluciones a tus problemas, desarrollándote como un Natural Horseman.