

TESTS DE QI ÉQUIN : : ADAPTATION, COGNITION ET MÉMORISATION

Ces tests sont basés sur les 12 tests pour chien de Stanley Coren (The Intelligence of Dogs - ISBN 0-553-37452-4). Ils vont vous permettre de découvrir les talents cachés de votre cheval et, surtout, de les développer.

En effet, même si certains sont plus doués que d'autres, leurs facultés d'adaptation en tant que membre isolé de l'espèce équine – adaptation qui mobilise intelligence et cognition face à la nouveauté - est comme un muscle à développer au même titre que les autres. Et plus votre cheval s'entraîne, plus vite il va apprendre.

Pour être intéressants, ils doivent se dérouler dans le calme, avec un cavalier patient et détendu. Il ne faut hésiter à les refaire à intervalles réguliers et/ou avec d'autres personnes car les résultats peuvent évoluer ainsi de manière significative.

Vous devez commencer par un peu de bricolage en construisant de grandes cartes. Vous imprimez ces modèles (ou d'autres de votre choix) en noir et blanc sur des feuilles A4, puis vous les placez dans un feuillet plastifié. Vous pouvez également les imprimer directement sur une feuille plastifiée.

Vous les fixez ensuite sur des supports en plastique, en mousse ou en polystyrène afin de pouvoir les attacher par 2 avec de la ficelle. Sous l'un d'entre eux, vous placez la friandise à trouver. Afin que le cheval ne puisse pas se repérer à l'odeur, vous pouvez frotter tous les supports avec la friandise ou, plus difficile, placer celle-ci dans une boîte en plastique transparente.

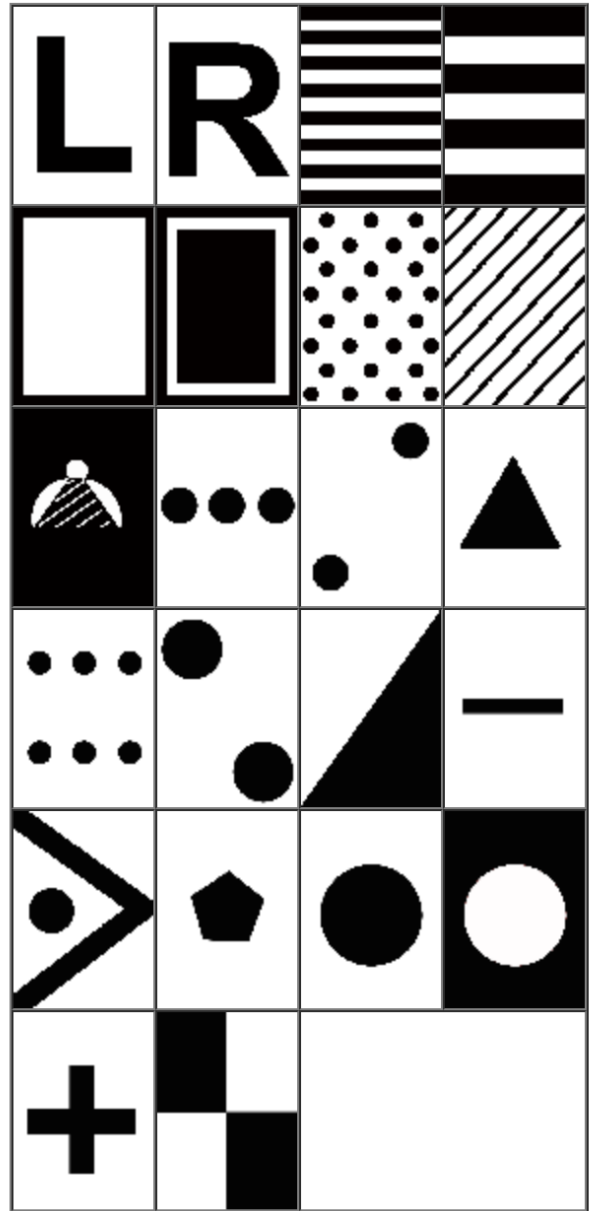
ans un 1er temps, vous cachez toujours la nourriture sous le même repère et vous en installez un autre, sans récompense, que vous modifiez régulièrement. Vous pouvez ensuite ajouter de plus en plus de cartes différentes, mais en gardant toujours la récompense sous le même symbole.

Par la suite, vous pouvez varier le symbole associé à la récompense en donnant une friandise à votre cheval en lui montrant ce symbole qui lui sera associé puis cacher la récompense sous celui-ci.

Pour compliquer nettement, vous pouvez également associer une couleur à la récompense.

Vous pouvez également associer un mot à chaque symbole et indiquer ainsi au cheval sous lequel est la récompense.

Avec ce jeu simple de cartes, vous avez tout loisir d'inventer des jeux éducatifs qui conviendront le mieux à vous-même et à votre cheval. Il est également intéressant de le reprendre après quelques semaines d'interruption pour évaluer la mémoire du cheval à long terme. D'autre part, ces capacités de mémorisation et de compréhension peuvent avoir évolué.



TEST 1 Exercice d'Observation :

Vous venez voir votre cheval à une heure inhabituelle avec un licol et une longe (ex. 1 h du matin ou 23h le soir – attention aux bousculades ou panique si vous avez une lampe torche).



Score

- 5 points : le cheval vient vers vous.
- 4 points : le cheval montre de l'intérêt et vient en partie vers vous.
- 3 points : le cheval vient vers vous après que vous ayez fait du bruit avec le licol.
- 2 points : le cheval vous regarde quand vous faites du bruit.
- 1 point : le cheval vous ignore.
- 0 point : le cheval s'éloigne.

TEST 2 Résolution de Problème :

Vous faites voir à votre cheval une friandise qu'il peut également sentir (comme une carotte ou une pomme). Devant lui, vous la placez sous un seau.



Score

5 points : le cheval renverse le seau en 5 secondes maxi.

4 points : le cheval renverse le seau en 5 à 15 secondes.

3 points : le cheval renverse le seau en 15 à 30 secondes.

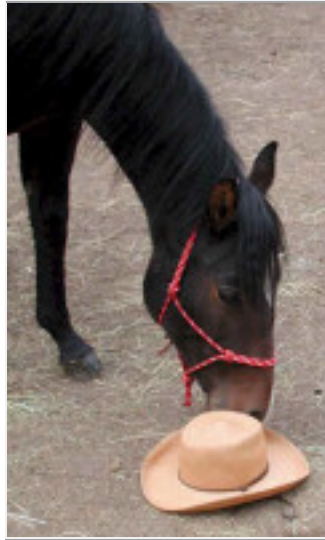
2 points : le cheval renverse le seau en 30 à 60 secondes.

1 point : le cheval sent le seau, mais sans obtenir la friandise.

0 point : le cheval reste loin du seau ou ne fait aucun effort.

TEST 3 Attention et Etude de l'Environnement:

Après avoir éloigné le cheval de la zone d'entraînement, on y place un objet anodin (comme un chapeau différent de celui utilisé pour le test n°2) que le cheval ne connaît pas.



Score

- 5 points : le cheval explore le nouvel objet après 15 secondes maxi.
- 4 points : le cheval explore le nouvel objet après 15 à 30 secondes.
- 3 points : le cheval explore le nouvel objet après 30 à 60 secondes.
- 2 points : le cheval s'approche de l'objet, mais ne l'explore pas.
- 1 point : le cheval ne s'aperçoit pas du nouvel objet.
- 0 point : le cheval reste loin du nouvel objet sans faire l'effort de s'en approcher.

TEST 4 Résolution de Problèmes :

Vous faite sentir une grande serviette à votre cheval et vous le caressez avec. Sans le surprendre, vous lui mettez sur la tête afin de la recouvrir complètement, ainsi que ses oreilles.

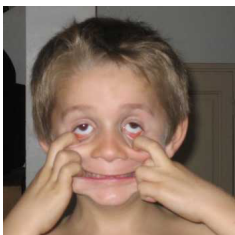
Score

- 5 points : le cheval se libère en 15 secondes maxi.
- 4 points : le cheval se libère en 15 à 30 secondes.
- 3 points : le cheval se libère en 30 à 60 secondes.
- 2 points : le cheval se libère en 1 à 2 minutes .
- 1 point : le cheval a toujours la serviette sur la tête après 2 minutes.
- 0 point : le cheval refuse de se faire mettre la serviette sur la tête.

TEST 5 Etude Sociale :

Mettez-vous à 2,5 mètres, regardez-le pendant 5 secondes puis grimacez exagérément.

Score



- 5 points : le cheval hésite puis vient vers vous en 15 secondes maximum.
- 4 points : le cheval hésite puis vient vers vous en 15 à 30 secondes.
- 3 points : le cheval hésite puis vient vers vous en 30 à 60 secondes.
- 2 points : le cheval vous fixe avec les oreilles en avant mais ne vient pas.
- 1 point : le cheval reste immobile plus d'une minute.
- 0 point : le cheval s'éloigne.

TEST 6 Résolution de Problèmes :

En faisant en sorte que le cheval vous observe, placez une serviette au-dessus d'une récompense posée à portée du cheval, plutôt vers le bas (sur le sol ou un support bas).

Score

- 5 points : le cheval recherche la récompense en 15 secondes maximum.
- 4 points : le cheval recherche la récompense en 15 à 30 secondes.
- 3 points : le cheval recherche la récompense en 30 secondes à 2 minutes.
- 2 points : le cheval essaie, mais abandonne.
- 1 point : le cheval attend et vous regarde.
- 0 point : le cheval s'éloigne.

TEST 7 Mémoire à Court Terme :

Vous placez une récompense sentant peu (comme une carotte) sous un seau devant votre cheval. Vous tenez votre cheval en longe et vous le laissez s'intéresser au seau quelques instants. Puis vous l'emmenez à une dizaine de mètres et le faites marcher sur un cercle pendant au moins 40 secondes.

Emmenez-le alors à environ 2 mètres du saut et détachez-le.

Score

- 5 points : le cheval va directement chercher la récompense et la prend en 5 secondes maximum.
- 4 points : le cheval cherche activement la récompense et la prend en 45 secondes maximum.
- 3 points : le cheval cherche la récompense au hasard et la prend en 45 secondes maximum.
- 2 points : le cheval essaie, mais abandonne.
- 1 point : le cheval attend et vous regarde.
- 0 point : le cheval s'éloigne.

Il est intéressant de faire tout de suite après [le test n°8](#).

TEST 8 Mémoire à Moyen Terme :

Vous faites la même installation que dans [le test n°7](#), mais dans un autre endroit de l'aire d'entraînement et vous éloignez le cheval pendant 5 minutes.

Score

- 5 points : le cheval va directement chercher la récompense et la prend en 5 secondes maximum.
- 4 points : le cheval va d'abord au seau utilisé dans le test n°7 puis va chercher la récompense sous le nouveau seau et l'obtient.
- 3 points : le cheval cherche activement la récompense et la prend en 45 secondes maximum.
- 2 points : le cheval cherche la récompense au hasard et la prend en 45 secondes maximum.
- 1 point : le cheval essaie, mais abandonne.
- 0 point : le cheval s'éloigne.

TEST 9 Résolution de Problèmes :

Confectionnez un support qui servira à cacher la récompense (avec un carton, par exemple), mais que le cheval pourra bousculer en toute sécurité.

Montrez à votre cheval à quel endroit vous cachez la récompense, puis laissez-le la sentir.

Score

- 5 points : le cheval essaie 3 manières d'obtenir sa récompense (prendre le support avec les dents, le pousser avec le nez, le bousculer avec les membres) et l'attrape.
- 4 points : le cheval essaie 2 manières d'obtenir sa récompense et l'attrape.
- 3 points : le cheval l'attrape en utilisant 1 seule technique.
- 2 points : le cheval secoue le support, mais se retrouve avec sa récompense hors de portée.
- 1 points : le cheval essaie, mais abandonne.
- 0 point : le cheval s'éloigne.

TEST 10 Compréhension verbale :

Compréhension verbale :

En utilisant la même intonation que pour appeler votre cheval, vous dites un mot peu courant, comme farfadets, escalier,...

Score

- 4 points : le cheval vient en moins d'une minute.
- 3 points : le cheval est attentif, mais ne vient pas.
- 2 points : le cheval vient quand on l'appelle par son nom.
- 1 point : le cheval montre de l'intérêt quand on l'appelle par son nom, mais ne vient pas.
- 0 point : le cheval s'éloigne.

TEST 11 Processus d'Etude :

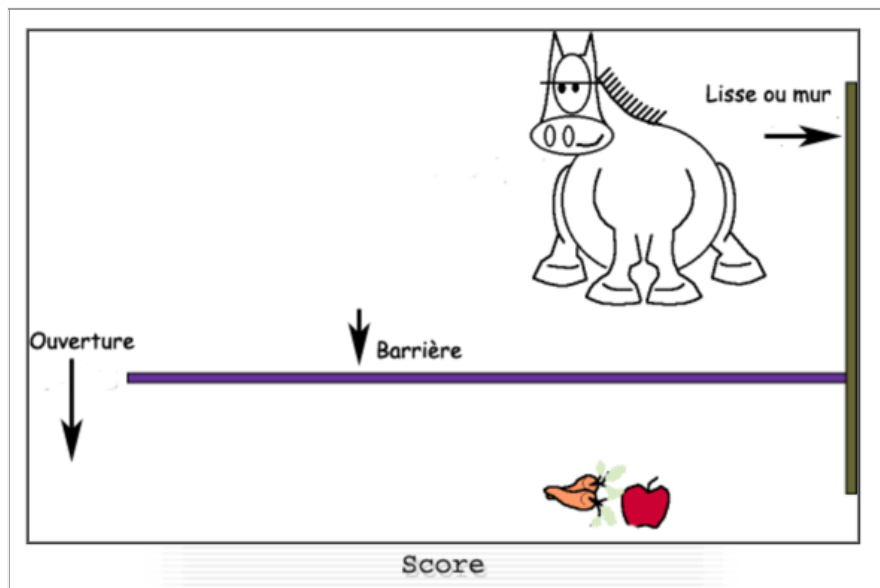
1ère phase : Vous employez le terme "devant", tout en tapotant votre poche contenant les friandises et en faisant tourner votre cheval pour qu'il se mette face à vous. Après chaque essai, vous lui donnez une récompense. Il peut y avoir jusqu'à 15 répétitions.

2ème phase : Après les 3 premières répétitions, on attend quelques secondes pour voir si le cheval commence à comprendre. Sinon, on recommence par tranche de 3 essais jusqu'au 15ème. Cela peut prendre 10/12 minutes en fonction du cheval.

Score

- 5 points : le cheval exécute le mouvements sans avoir besoin de tous les essais.
- 4 points : le cheval accomplit le mouvement après les 15 essais..
- 3 points : le cheval répond en déplaçant sa tête vers votre poche contenant les friandises.
- 2 points : le cheval répond par n'importe quel geste, tel que déplacer les pieds.
- 1 point : le cheval reste attentif.
- 0 point : le cheval vous ignore.

On installe un système de barrière près d'un mur et d'une lisse. On met des friandises dans un seau qu'on lui laisse sentir longuement. Devant lui, on place le seau de l'autre côté de la barrière, hors de portée du cheval et près du mur ou de la lisse.



- 5 points : le cheval fait le tour de la barrière en 15 secondes maximum et obtient les friandises.
- 4 points : le cheval fait le tour de la barrière en 15 à 30 secondes et obtient les friandises.
- 3 points : le cheval essaye de démonter la barrière.
- 2 points : le cheval se penche au-dessus de la barrière pour essayer d'attraper le seau puis abandonne.
- 1 point : le cheval erre autour de la barrière et oublie d'aller vers le seau.
- 0 point : le cheval s'éloigne.

Source : <http://www.le-site-cheval.com/tests-adaptation/resultats.php>

RÉSULTAT DES TESTS DE QI ÉQUIN : ADAPTATION, COGNITION ET MÉMORISATION

(Résultats ajustés par Samuelle D.H.).

- 54 points ou plus :

Ces chevaux peuvent être dits brillants par un spécialiste en cognition équine mais seront souvent considérés comme problématiques, rétifs, difficiles voire récalcitrants par nombre de cavaliers ou de propriétaires. Ils font souvent preuves d'initiative, et s'ils s'ennuient, ils peuvent commencer à (se/vous) « créer » des problèmes, y compris sous la selle, pour s'occuper et faire une sorte de « jeu », de dialogue inter-espèce de mise à l'épreuve. Si ce sont des étalons, la notion de jeu va être très prépondérante dans leurs rapports sociaux. On peut considérer qu'il n'est pas forcément facile de vivre avec eux, mais ils ont surtout beaucoup de difficultés à trouver des cavaliers en mesure de saisir leur potentiel et le mobiliser intelligemment.

Mais advenant un propriétaire conscient de leurs facultés, ou un cavalier en mesure de les surprendre et mobiliser, ils vont être un net avantage dans de nombreuses situations nouvelles ou qui requièrent un esprit d'adaptation et de mobilisation de tout son potentiel, selon leur capacité d'auto-contrôle et de réactivité (lui-même rattaché à la race et au degré de sang ou de nervosité en situation nouvelle, par exemple en TREC, endurance, cowboy extrême etc.). À noter que ces chevaux ont des dispositions exceptionnelles pour apprendre ou faire des tours, mais vous prenez aussi le risque que cela se retourne contre vous (ex. défaire des nœuds, pousser des portes etc.) ce qui empêche de les contenir en un lieu par exemple... Ce cheval excelle souvent en spectacle pour des tours de chevaux savants, cinéma, cascades etc la ou imprévis et adaptabilité sont requis, mais peut soudain sous performer s'il trouve un moyen de n'avoir plus à travailler (ex : il a compris qu'en se couchant au sol, son cavalier ne peut pas l'obliger à se relever, etc.) ou s'il n'est pas gourmand (comment le mobiliser s'il se braque et ne veut plus répondre en liberté, par ex.?). Ce sont souvent des chevaux alpha, outsider ou beta. À noter qu'ils peuvent se démarquer nettement par une intelligence de situation qu'ils peuvent mobiliser pour vous faire gagner, dans des jeux d'équipe tels que les pony games, le horse ball, le team penning (s'ils ont un bon « cow sense » etc.) en allant avec vous dans le sens du jeu (anticipation à aller marquer quand ils vous entendent avoir le ballon, accélérations d'eux-mêmes sur les lignes finales, etc.) ; certains vont briller en accompagnement en milieu hospitalier, équithérapie etc.).

- 48 à 53 :

Chevaux avec un fort potentiel pour l'apprentissage. Cette catégorie est la moyenne supérieure des chevaux, tant dans leurs rangs sociaux qu'au niveau disciplinaire, car ils sont polyvalents et apprennent vite sans nécessairement vous créer de stress de par leurs dispositions. S'ils ne connaissent pas de traumatismes ni de stress trop intense avec l'homme, ils peuvent faire d'excellents compagnons dans toutes les disciplines, y compris

celles qui requierent de l'intelligence (jeux collectifs, TREC, cowboy extreme, cutting etc.)

- 42 à 47 :
Chevaux à capacité d'apprentissage moyenne, mais leur capacité d'attention un peu moindre peut leur faire faire des sottises alors que l'on s'attendait à une bonne performance de leur part (on leur en demande souvent trop car ils surprennent parfois très agréablement mais peur, fuite, méfiance ou chute soudaine de leurs performances dues à des considérations autres (instinct de fuite, de reproduction, distraction) peut soudain surprendre). Ils ont tendance à faire vivre des hauts et des bas à leurs cavaliers, qui placent sans doute la barre un peu trop haut par exemple parce que intuitivement, l'humain a noté que le cheval avait une bonne mémoire, et le croit soudain très intelligent, alors que son esprit d'adaptabilité, ou sa capacité cognitive d'associer de nouvelles situations est peut-être quant à elle, limitée.
- 30 à 41 :
Représente la capacité moyenne d'apprentissage. Cheval standard, qui apprend selon des délais normaux, tout en étant limité par ses propres conditionnements d'espère (peur, fuite etc.). Soyez juste, appréciez ce qu'il peut donner, sans en demander trop. Les taches routinières (dressage, cheval de club, caleche etc.) sont adaptées pour lui. Par affect, ce type de cheval peut cependant vouloir se dépasser afin de « plaire » à son cavalier : attention à ne pas trop lui en demander au risque de perdre sa bonne volonté ou créer chez lui des travers (traumas ou vices) durables, si la confiance était déçue (ex. cheval exposé à une blessure après vous avoir fait confiance en trail dans un passage dangeureux etc.).
- 24 à 29 :
C'est la moyenne basse, mais ces chevaux peuvent simplement être indifférent aux personnes faisant les tests ou peu gourmands. Parfois on va les prioriser en centre équestre car leur adaptabilité à des taches simples et répétitives en font des chevaux qui supportent facilement l'ennui ou la routine sans stress tout en étant capables de comprendre les routines de dressage et les répéter à l'infini sans (trop) en souffrir, du fait qu'ils doivent reprendre les memes choses à chaque fois avec des cavaliers qui les bousculent physiquement par ignorance (ca peut etre très stressant et décourageant pour un cheval intelligent de se retrouver cheval de club pour débutant par exemple).
- 18 à 23 :
Ces chevaux ont du mal à se concentrer et sont plus à l'aise avec les tests les moins complexes. Ils sont de bons prospects pour des taches simples et sont parfois monotaches (disciplines redondantes, telles que la course, la voltige etc. sont parfaites pour eux).

- 17 ou moins :

Il est également difficile de vivre avec ces chevaux qui sont généralement totalement déconnectés des humains et se sont fermés à toute communication. On retrouve ici nombre de cas de chevaux au passé traumatique important, ou qui n'a connu aucune socialisation humaine. Dans tous les cas, ils sont à confier aux experts. Attention pour des mises en situation où l'imprévu peut survenir (ex. chevaux en milieu thérapeutique), leurs limites cognitives peuvent s'avérer dangereuses face à un sujet humain ayant lui-même des limitations, si cela place le cheval en stress : il ne pourra pas adapter rapidement une réponse adéquate pour comprendre et répondre adéquatement dans l'improvisation.