

GUIDE ALLEVAMENTO CGFA

Corso di educazione del Abissino

20 lezioni pratiche con esercizi passo per passo e piano di 7 giorni: lettiera, tiragraffi al posto del divano, niente tavolo e morsi, trasportino, cure, veterinario senza stress, convivenza e trucchi e le lezioni dedicate al Abissino.

Anteprima gratuita · lezioni 1 e 2

Video delle lezioni e progressi nell'app: https://www.citygraphnapoli.it/video/guide-allevamento/abissino/addestramento/

Come usare il corso

Ogni lezione ha un video nell'app, una spiegazione e un **esercizio pratico** con un piano di 7 giorni. Fai sessioni brevi, da 1 a 3 minuti, due o tre volte al giorno, e spunta le caselle man mano.

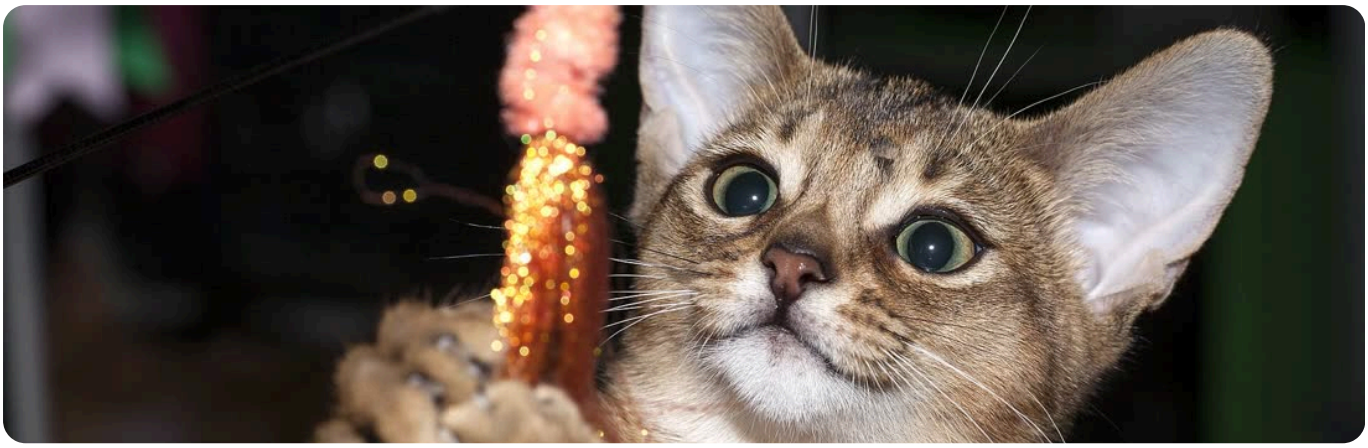
Metodo gentile: solo premi, gioco e alternative migliori. Mai spruzzi, urla o punizioni: il gatto impara ad avere paura, non a scegliere. Passa alla lezione successiva quando l'esercizio riesce 9 volte su 10.

Le 20 lezioni

1	**Come impara l'Abissino**	IN QUESTO PDF
2	Le basi: premio, clicker e sessioni brevi	IN QUESTO PDF
3	Il nome e il richiamo	PRO
4	La lettiera perfetta	PRO
5	Il tiragraffi: salva divano e tende	PRO
6	Niente tavolo e piano cucina	PRO
7	Il gioco giusto: niente morsi e graffi alle mani	PRO
8	Il trasportino amico	PRO
9	Cure dolci: spazzola, unghie, denti, orecchie	PRO
10	Pastiglie e veterinario senza stress	PRO
11	Primi comandi: seduto, tocca, target	PRO
12	Pettorina e guinzaglio	PRO
13	Notti tranquille: miagolii e risvegli all'alba	PRO
14	Una casa a misura di gatto: arricchimento e caccia simulata	PRO
15	Convivenza con altri gatti e con il cane	PRO
16	Bambini, ospiti e nuovi arrivi	PRO
17	Problemi: pipì fuori, marcature, aggressività, paura	PRO
18	Finestre, balconi, viaggi e traslochi	PRO
19	**Energia, arrampicata e gioco**	PRO
20	Trucchi e test finale	PRO

LEZIONE 1 DI 20 · DEDICATA AL ABISSINO

Come impara l'Abissino



Un atleta con il cervello

Cosa motiva l'Abissino

L'Abissino è curioso, atletico e intelligentissimo: impara in fretta, e si annoia altrettanto in fretta. Lo motivano il gioco di caccia, il movimento e i premi piccolissimi, come pasta di carne o bocconcini liofilizzati, dati velocemente. Lavora con sessioni brevi, da uno a tre minuti, piene di azione, e cambia spesso esercizio: un giorno il richiamo, poi il salto sul trespolo, poi il cerchio. Un Abissino che impara cose nuove è un Abissino che non distrugge la casa.

Punti forti e attenzioni

Energia, agilità, voglia di fare

I punti forti dell'Abissino sono l'energia e la voglia di collaborare. Adora il clicker, impara trucchi, riporto e piccoli percorsi di agilità. Ma la stessa intelligenza lo porta ad aprire porte, armadi e cassetti e a salire ovunque. Non è dispetto: è un gatto che cerca qualcosa da fare. Se resta solo per molte ore senza stimoli si annoia, e può diventare insistente o distruttivo. Per questo il corso gli offre ogni giorno attività giuste per la testa e per i muscoli.

Errori tipici e cosa otterrai

Si comincia dal primo giorno a casa

L'errore più comune è tenere un Abissino in una casa senza spazi in alto e senza gioco: si arrampicherà su tende e librerie. Altro errore: giocare con le mani, che insegna a mordere e graffiare. Puoi iniziare da gattino, verso le 12 settimane, o da adulto: impara a ogni età. Con questo corso avrai un gatto che sfoga l'energia nei posti giusti, usa tiragraffi e lettiera, viene quando lo chiami e magari salta nel cerchio a comando.

Esercizio pratico

Obiettivo: Scoprire il premio preferito del tuo Abissino, collegare il clicker a una cosa bella e insegnare il primo gesto: toccare un bersaglio con il naso.

1. Prepara 3 premi diversi: pasta di carne, un bocconcino liofilizzato, un pezzetto di pollo cotto senza sale.
2. Offrili uno alla volta e annota quale sceglie per primo: sarà il tuo premio di valore alto.
3. Fai click e subito dopo dai il premio, senza chiedere niente: 5 ripetizioni veloci.
4. Mostra un bersaglio, come un bastoncino con una pallina in punta, a pochi centimetri dal naso.
5. Quando lo annusa o lo tocca, click e premio. Poi spostalo un poco.
6. Chiudi dopo 1-3 minuti, mentre ha ancora voglia di giocare.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: Prova dei 3 premi e scegli il preferito
- [ ] Giorno 2: Click e premio, 5 volte, in 2 sessioni da 1 minuto
- [ ] Giorno 3: Bersaglio vicino al naso: tocca, click e premio, 5 volte
- [ ] Giorno 4: Bersaglio spostato a destra e a sinistra
- [ ] Giorno 5: Bersaglio più in alto: si alza sulle zampe posteriori
- [ ] Giorno 6: Bersaglio sopra una sedia: ci sale per toccarlo
- [ ] Giorno 7: Mini percorso pavimento, sedia, pavimento e annota nella scheda i progressi

Errori da evitare

- Premi troppo grandi: si sazia subito. Usa pezzetti grandi come una lenticchia.
- Ripetere sempre lo stesso esercizio: si annoia. Cambia dopo 5 ripetizioni.
- Usare le mani come gioco: impara a mordere. Usa canna e bersaglio.

LEZIONE 2 DI 20

Le basi: premio, clicker e sessioni brevi



Come impara il gatto

Ripete ciò che gli conviene

Il gatto impara come il cane: ripete quello che gli porta qualcosa di bello e lascia perdere quello che non serve. La differenza è che il gatto non lavora per farti contento, lavora per sé. Per questo il premio deve essere molto goloso: pasta di carne in tubetto, pezzetti di pollo lesso, bocconcini liofilizzati spezzati, grandi come una lenticchia. Toglili dalla razione del giorno. Urla, acqua addosso e punizioni non insegnano nulla: il gatto impara solo ad avere paura di te.

Il clicker o il «sì»

Un suono che vuol dire: premio in arrivo

Il clicker è una scatoletta che fa clic. Il clic dice al gatto: esatto, proprio questo, il premio sta arrivando. Per caricarlo, fai clic e dai subito un bocconcino, dieci volte di fila, per due giorni. Se il tuo gatto si spaventa del rumore, tieni il clicker in tasca o dietro la schiena, oppure usa un «sì» breve e allegro. Quando il gatto si gira di scatto appena sente il clic, il segnale funziona e puoi usarlo per insegnare tutto il resto del corso.

Sessioni brevi, prima dei pasti

Due minuti valgono più di un'ora

Il gatto si stanca presto: le sessioni durano da uno a tre minuti, due o tre volte al giorno, poco prima dei pasti, quando ha un po' di fame. Smetti sempre mentre ha ancora voglia, con un esercizio facile riuscito bene. Guarda il corpo: coda alta e orecchie dritte vogliono dire che si diverte; coda che frusta, orecchie girate di lato o pelle che trema vogliono dire basta. Ogni lezione ha un piano di sette giorni: fai un giorno alla volta e spunta.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il gatto si gira verso di te appena sente il clic o il «sì».

1. Prepara 15 premi piccolissimi in una ciotolina o pasta di carne su un cucchiaino.
2. Siediti a terra in una stanza tranquilla, poco prima della pappa.
3. Fai clic, oppure di' «sì», e dai il premio entro un secondo, senza chiedere nulla.
4. Ripeti 10 volte, poi smetti e lascialo andare.
5. Prova quando guarda altrove: se si gira subito, premialo con un premio doppio.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: 2 serie da 10 clic e premio, prima dei pasti.
- [ ] Giorno 2: come ieri, in un'altra stanza.
- [ ] Giorno 3: clic e premio quando ti guarda da solo.
- [ ] Giorno 4: clic mentre annusa un gioco, premio se si gira.
- [ ] Giorno 5: 3 serie brevi, una al mattino, una a pranzo, una la sera.
- [ ] Giorno 6: clic da 2 metri, lancia il premio vicino a lui.
- [ ] Giorno 7: clic da un'altra stanza: arriva? Premio doppio.

Errori da evitare

- Fare clic senza dare il premio: il suono perde valore.
- Premi grandi o sessioni lunghe: il gatto si sazia e se ne va.
- Insistere quando la coda frusta: fermati e riprova più tardi.

Continua il corso: altre 18 lezioni

Con Guide Allevamento PRO sblocchi tutto il corso del Abissino, con i video di ogni lezione, gli esercizi, i progressi nell'app e l'attestato finale, più tutte le guide e i corsi delle altre razze.

3. Il nome e il richiamo
4. La lettiera perfetta
5. Il tiragraffi: salva divano e tende
6. Niente tavolo e piano cucina
7. Il gioco giusto: niente morsi e graffi alle mani
8. Il trasportino amico
9. Cure dolci: spazzola, unghie, denti, orecchie
10. Pastiglie e veterinario senza stress
11. Primi comandi: seduto, tocca, target
12. Pettorina e guinzaglio
13. Notti tranquille: miagolii e risvegli all'alba
14. Una casa a misura di gatto: arricchimento e caccia simulata
15. Convivenza con altri gatti e con il cane
16. Bambini, ospiti e nuovi arrivi
17. Problemi: pipì fuori, marcature, aggressività, paura
18. Finestre, balconi, viaggi e traslochi
19. Energia, arrampicata e gioco
20. Trucchi e test finale

69,90 € per 1 anno, su 3 dispositivi. IVA inclusa. Nei negozi aderenti, con il loro QR, 39,99 € per 1 anno.

Sblocca qui: **www.citygraphnapoli.it/centrale/negozio.php?p=guide-allevamento**
Oppure dalla pagina del corso: **www.citygraphnapoli.it/video/guide-allevamento/abissino/addestramento/**

Sicurezza. Il corso è informativo e non sostituisce il veterinario o un esperto di comportamento felino. Se il gatto sporca fuori dalla lettiera, diventa aggressivo all'improvviso o si lecca troppo, prima di tutto portalo dal veterinario: spesso è dolore o malattia.

Crediti delle foto

- «Tomcat Leonidas in spring 01.jpg» di Burkhard Mücke, CC BY-SA 4.0, da Wikimedia Commons
- «ABY Chivas Regal of Marikacats (14049845616).jpg» di Nickolas Titkov from Moscow, Russian Federation, CC BY-SA 2.0, immagine specchiata, da Wikimedia Commons
- «Creamsicle kittens (16551137080).jpg» di Helena Jacoba, CC BY 2.0, da Wikimedia Commons

Guide Allevamento CGFA

Guide, corsi e la scheda gratuita del tuo animale: https://www.citygraphnapoli.it/video/guide-allevamento/
Realizzato da CGFA · www.citygraphnapoli.it