

GUIDE ALLEVAMENTO CGFA

Corso di educazione del Bengala

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 Bengala.

Corso completo · 20 lezioni

Video delle lezioni e progressi nell'app: https://www.citygraphnapoli.it/video/guide-allevamento/bengala/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 il Bengala**

2 Le basi: premio, clicker e sessioni brevi

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, arricchimento e giochi d'acqua**

20 Trucchi e test finale

LEZIONE 1 DI 20 · DEDICATA AL BENGALA

Come impara il Bengala



Cosa lo motiva davvero

Caccia, cibo e sfide nuove

Il Bengala ha un istinto di caccia fortissimo, ed è questo il suo motore. Il premio migliore spesso non è solo il cibo ma il gioco: qualche secondo di canna da pesca con la piuma, una pallina da rincorrere. Funzionano anche bocconcini piccoli e golosi, come carne liofilizzata. Si annoia presto, quindi cambia spesso esercizi e giochi. Prima di ogni sessione fallo correre un paio di minuti: un Bengala troppo carico non riesce a concentrarsi.

Come ragiona e i suoi punti forti

Intelligente, curioso, sempre in movimento

Il Bengala è uno dei gatti più intelligenti: impara in fretta, anche le cose che non vorresti, come aprire porte, cassetti e il frigorifero. Osserva tutto e ripete quello che funziona. Per questo è un allievo fantastico: con il clicker impara il riporto, il salto nel cerchio, il seduto e a camminare con la pettorina. Molti adorano l'acqua e i giochi con il rubinetto. Il suo punto debole è la noia: se non gli dai lavoro, se lo inventa da solo.

Errori da evitare e cosa otterrai

Si comincia appena arriva a casa

Puoi cominciare appena il gattino arriva a casa, verso le 12 o 14 settimane. L'errore più grave è giocare con le mani: un gattino Bengala che morde le dita diventa un adulto forte che graffia sul serio. Usa sempre giochi lunghi come la canna. Il secondo errore è punirlo: urla e spintoni lo eccitano ancora di più. Il terzo è lasciarlo solo tutto il giorno senza niente da fare. Con questo corso otterrai un Bengala che sfoga la sua energia nei modi giusti e collabora con te.

Esercizio pratico

Obiettivo: Scoprire cosa motiva il tuo Bengala e abituarlo a lavorare con te dopo essersi sfogato.

1. Prova 3 premi, carne liofilizzata, pasta di carne e 5 secondi di canna, e annota cosa lo accende di più.
2. Prima di ogni sessione fallo correre 2 minuti con la canna da pesca, poi lascia che si calmi 30 secondi.
3. Fai 3 sessioni al giorno da 2 o 3 minuti: dici il nome, premi appena ti guarda.
4. Lancia una pallina a 1 metro e premia quando la tocca o la riporta verso di te.
5. Togli i premi di cibo dalla razione del giorno.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: prova i 3 premi e annota la classifica.
- [ ] Giorno 2: 2 minuti di canna, poi nome e premio, 5 volte.
- [ ] Giorno 3: nome da 2 metri e da un'altra stanza.
- [ ] Giorno 4: pallina lanciata, premio quando la tocca, 5 lanci.
- [ ] Giorno 5: premio solo quando la pallina arriva verso di te.
- [ ] Giorno 6: un gioco dispensa cibo con una parte della razione.
- [ ] Giorno 7: ripasso con nome, pallina e premio finale a sorpresa.

Errori da evitare

- Giocare con le mani o con i piedi: usa sempre la canna, così impara che le mani non sono prede.
- Allenarlo quando è troppo carico: prima fallo correre, poi chiedi attenzione.
- Ripetere sempre lo stesso esercizio: il Bengala si annoia, cambia gioco ogni pochi minuti.

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.

LEZIONE 3 DI 20

Il nome e il richiamo



Il nome vuol dire premio

Chiamalo solo per cose belle

Il gatto conosce il suo nome, ma risponde solo se gli conviene. Rendi il nome una promessa: dillo una volta, con voce allegra, e appena gira la testa fai clic e dai un premio. Dieci volte al giorno, per una settimana. Non usare mai il nome per sgridarlo, e non chiamarlo per cose sgradite come il trasportino o la pastiglia: in quei casi vai a prenderlo tu, con calma. Così il nome resta sempre legato a qualcosa di bello.

Il richiamo con un suono

Come la scatoletta che si apre

Ogni gatto arriva di corsa quando sente aprire la scatoletta. Usa lo stesso trucco: scegli un suono unico, come un fischietto, un sonaglio o la parola «pappa» detta sempre uguale. Fai il suono e subito metti la ciotola a terra. Dopo qualche giorno fai il suono quando il gatto è a due metri, poi in un'altra stanza, poi al piano di sopra. Arriva? Grande premio. Questo richiamo può salvargli la vita se scappa sul pianerottolo o si nasconde durante un'emergenza.

Errori da evitare

Il suono non si spreca

L'errore più comune è ripetere il suono cinque volte di fila: il gatto impara che può aspettare. Fallo una volta e, se non arriva, avvicinati e rendi l'esercizio più facile. Dopo il suono deve arrivare sempre qualcosa di buono, anche un solo bocconcino. Allenalo ogni giorno anche quando non ti serve, così non diventa il segnale che sta per succedere qualcosa di brutto. E non inseguire mai il gatto per prenderlo: per lui sei un predatore e scapperà sempre più veloce.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il gatto arriva da un'altra stanza al primo suono di richiamo.

1. Scegli il suono: fischietto, sonaglio o la parola «pappa».
2. Fai il suono e metti subito la ciotola o un premio a terra.
3. Dopo 3 giorni fai il suono quando il gatto è a 2 metri.
4. Poi chiamalo da un'altra stanza e premialo con 3 bocconcini uno dopo l'altro.
5. Ogni giorno chiama il gatto almeno 5 volte, anche senza motivo.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: suono e ciotola a ogni pasto.
- [ ] Giorno 2: suono e premio 5 volte, con il gatto vicino.
- [ ] Giorno 3: suono con il gatto a 2 metri, 5 volte.
- [ ] Giorno 4: nome e clic quando si gira, 10 volte.
- [ ] Giorno 5: suono da un'altra stanza, 5 volte.
- [ ] Giorno 6: suono mentre gioca da solo, premio grande.
- [ ] Giorno 7: suono da un altro piano o dal fondo della casa.

Errori da evitare

- Usare il suono per catturarlo e metterlo nel trasportino: smetterà di venire.
- Ripetere il suono tante volte: dillo una volta e semplifica.
- Dimenticare il premio: dopo il suono arriva sempre qualcosa di buono.

LEZIONE 4 DI 20

La lettiera perfetta



Quante e quali lettiere

Una per gatto, più una

La regola d'oro è semplice: tante lettiere quanti sono i gatti, più una. Con un gatto ne servono due. La vaschetta deve essere grande, almeno una volta e mezza la lunghezza del gatto, e molti gatti la preferiscono scoperta. La sabbia migliore è fine e agglomerante, senza profumo: il naso del gatto è molto più sensibile del tuo e gli odori forti lo allontanano. Metti circa cinque centimetri di sabbia, così può scavare e coprire come in natura.

Dove metterla e come pulirla

Tranquilla, pulita, lontana dalla pappa

Metti la lettiera in un posto tranquillo, dove il gatto non si senta in trappola: non accanto alla lavatrice, non in un corridoio dove passano tutti, mai vicino alla ciotola. Se la casa ha due piani, una lettiera per piano. Togli i grumi e la cacca due volte al giorno e cambia tutta la sabbia ogni settimana, lavando la vaschetta con acqua calda e sapone neutro. Evita candeggina e disinfettanti profumati: l'odore forte può bastare a fargliela fare fuori.

Gattino e primi problemi

Insegnare senza sgridare

Il gattino impara quasi da solo: mettilo con delicatezza nella lettiera dopo ogni pasto, dopo il sonno e dopo il gioco, e premialo con calma quando la usa. Se sbaglia, pulisci senza dire nulla con un detergente enzimatico, che toglie davvero l'odore. Non mettergli mai il muso nella pipì e non sgridarlo: imparerebbe solo a nascondersi per farla. Se un gatto adulto che la usava bene inizia a farla fuori, portalo dal veterinario: spesso è una cistite o un dolore.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il gatto usa sempre la lettiera e non sporca fuori per 7 giorni.

1. Conta i gatti e prepara una lettiera in più del loro numero.
2. Scegli un posto tranquillo, lontano da cibo, acqua e lavatrice.
3. Riempi con 5 centimetri di sabbia fine agglomerante senza profumo.
4. Togli grumi e cacca al mattino e alla sera.
5. Ogni settimana cambia tutta la sabbia e lava la vaschetta con sapone neutro.
6. Se sporca fuori, pulisci con un detergente enzimatico e chiama il veterinario.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: controlla numero, grandezza e posto delle lettiere.
- [ ] Giorno 2: sostituisci la sabbia profumata con una senza profumo.
- [ ] Giorno 3: pulizia mattina e sera, segna l'ora sul calendario.
- [ ] Giorno 4: aggiungi la lettiera in più in un'altra stanza.
- [ ] Giorno 5: guarda quale preferisce e lasciala lì.
- [ ] Giorno 6: lava le vaschette con acqua calda e sapone neutro.
- [ ] Giorno 7: conta i giorni senza incidenti e premia il gatto con un gioco.

Errori da evitare

- Una sola lettiera per due gatti: ne servono tre.
- Lettiera vicino alla ciotola o alla lavatrice: il gatto cerca un altro posto.
- Sgridare dopo un incidente: il gatto si nasconde e il problema peggiora.

LEZIONE 5 DI 20

Il tiragraffi: salva divano e tende



Perché il gatto graffia

Un bisogno, non un dispetto

Graffiare non è un dispetto: è un bisogno. Il gatto toglie lo strato vecchio delle unghie, si stiracchia la schiena e lascia un segno e il suo odore dai cuscinetti delle zampe. Lo fa soprattutto al risveglio e quando è contento di vederti. Non si può e non si deve impedire: si sposta su un oggetto giusto. Togliere le unghie con l'operazione chiamata onicectomia è una mutilazione vietata in Italia: il nostro metodo funziona senza fare male a nessuno.

Il tiragraffi giusto

Alto, stabile, nel posto giusto

Il tiragraffi giusto è alto almeno ottanta centimetri, così il gatto si allunga tutto, e pesante, perché se traballa una volta non lo userà più. I materiali preferiti sono la corda di sisal e il cartone ondulato. Molti gatti amano anche graffiare in orizzontale: aggiungi una tavoletta di cartone a terra. Il posto è tutto: mettilo proprio davanti al punto del divano che graffia, e un secondo tiragraffi vicino a dove dorme, perché il primo graffio arriva al risveglio.

Rendi il divano noioso

Il tiragraffi vince, il divano perde

Per qualche settimana rendi il divano poco piacevole: copri il punto graffiato con nastro biadesivo o con un plaid liscio. Intanto rendi il tiragraffi irresistibile: strofina un po' di erba gatta sulla corda e fai passare la piuma della canna da gioco sopra il sisal, così il gatto ci affonda le unghie. Appena graffia il tiragraffi, clic e premio. Se graffia il divano, non urlare: chiamalo con il suono di richiamo e premialo sul tiragraffi. Taglia le punte delle unghie ogni due settimane.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il gatto graffia solo il tiragraffi e lascia stare divano e tende.

1. Compra o costruisci un tiragraffi di sisal alto almeno 80 centimetri e ben stabile.
2. Mettilo proprio davanti al punto del divano che il gatto graffia.
3. Copri la parte graffiata del divano con nastro biadesivo o un plaid liscio.
4. Strofina erba gatta sul sisal e gioca con la canna sopra il tiragraffi.
5. Ogni volta che graffia il tiragraffi: clic e premio.
6. Dopo 3 settimane togli il nastro un pezzo alla volta.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: tiragraffi davanti al divano, nastro biadesivo sul punto graffiato.
- [ ] Giorno 2: erba gatta sul sisal, 3 giochi con la canna sul tiragraffi.
- [ ] Giorno 3: clic e premio a ogni graffio giusto, segna quante volte.
- [ ] Giorno 4: aggiungi una tavoletta di cartone vicino a dove dorme.
- [ ] Giorno 5: gioco con la canna al risveglio, vicino al tiragraffi.
- [ ] Giorno 6: taglia le punte delle unghie, una zampa alla volta.
- [ ] Giorno 7: conta i graffi giusti e quelli sul divano: confronta con il giorno 1.

Errori da evitare

- Tiragraffi basso o che traballa: il gatto torna al divano, che è stabile.
- Tiragraffi nascosto in un angolo: va messo dove il gatto vuole graffiare.
- Sgridare o allontanare il gatto con l'acqua: ha paura di te e graffia di nascosto.

LEZIONE 6 DI 20

Niente tavolo e piano cucina



Perché sale sul tavolo

In alto si sta meglio

Il gatto sale sul tavolo per tre motivi: dall'alto controlla tutto e si sente sicuro, sul piano trova cibo e briciole, e lì ci sei tu. Ogni volta che trova un pezzo di prosciutto o riceve attenzione, anche una sgridata, il tavolo diventa più interessante. Il piano della cucina è anche pericoloso: fornelli caldi, coltelli, cibi tossici per lui come cipolla, aglio e cioccolato. La soluzione non è spaventarlo, ma dargli un posto alto migliore.

Il posto alto alternativo

Una mensola tutta per lui

Prepara un posto alto tutto suo, vicino alla cucina: una mensola a muro, uno sgabello alto con un cuscino, la cima di un albero per gatti, con vista su di te e sulla finestra. Insegnagli a salirci con un premio: tocca la mensola, lui sale, clic e premio. Da quel momento i premi arrivano solo lì. Quando cucini o mangi, mandalo sulla sua mensola e premialo ogni tanto mentre resta su. Se sale sul tavolo, fallo scendere senza parole e premialo appena sale sulla mensola.

Tavolo vuoto, tavolo noioso

Niente premi dove non deve stare

Il tavolo deve diventare noioso: niente cibo lasciato in giro, piatti lavati o chiusi nella lavastoviglie, piano pulito e asciutto. Per qualche settimana puoi coprirlo con tovagliette di plastica con biadesivo o con fogli di alluminio, che danno fastidio ma non spaventano. Mai acqua addosso, urla o rumori forti: il gatto smette di salire solo quando ci sei tu e impara ad avere paura di te. Tutta la famiglia deve seguire le stesse regole, anche i nonni con gli avanzi.

Esercizio pratico

Obiettivo: Durante i pasti e mentre cucini il gatto resta sulla sua mensola invece di salire sul tavolo.

1. Prepara una mensola o uno sgabello alto vicino alla cucina, con un cuscino.
2. Tocca la mensola: quando il gatto sale, clic e premio.
3. Dai i premi solo lì, mai sul tavolo o dal piatto.
4. Quando sale sul tavolo, fallo scendere senza parole e premialo appena va sulla mensola.
5. Tieni il tavolo vuoto e pulito; per 3 settimane usa tovagliette con biadesivo.

Piano di 7 giorni

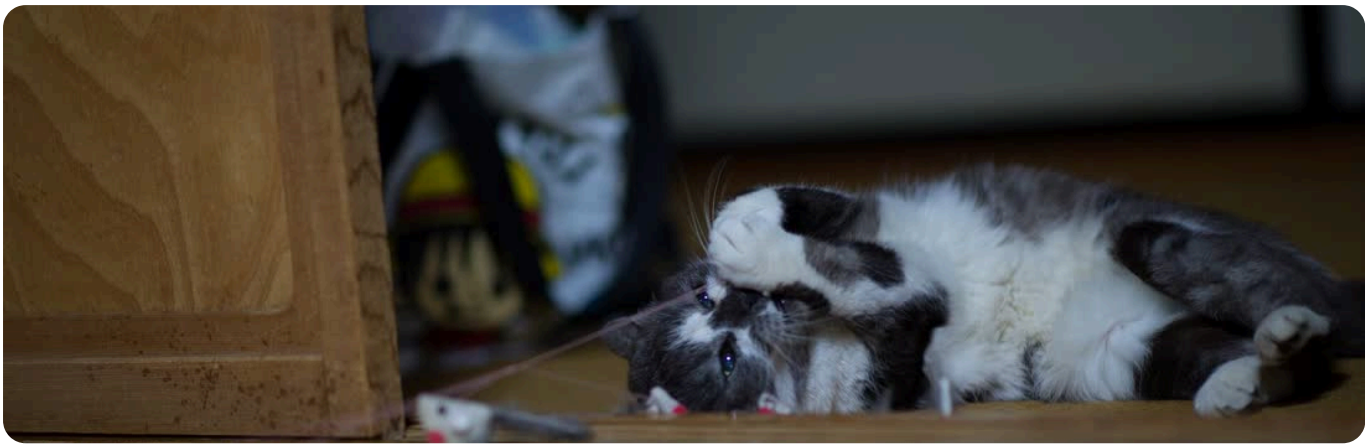
- [ ] Giorno 1: sistema la mensola, 10 salite con clic e premio.
- [ ] Giorno 2: togli tutto il cibo dai piani, piatti in lavastoviglie.
- [ ] Giorno 3: premia sulla mensola 5 volte durante la cena.
- [ ] Giorno 4: tovagliette con biadesivo sul tavolo.
- [ ] Giorno 5: mandalo sulla mensola mentre cucini, premio ogni minuto.
- [ ] Giorno 6: premio ogni 3 minuti mentre resta sulla mensola.
- [ ] Giorno 7: una cena intera: conta quante volte sale sul tavolo.

Errori da evitare

- Dargli assaggi dal piatto anche una sola volta: il tavolo torna interessante.
- Sgridarlo o spaventarlo: sale lo stesso quando non ci sei.
- Non dargli un'alternativa alta: il bisogno di stare in alto resta.

LEZIONE 7 DI 20

Il gioco giusto: niente morsi e graffi alle mani



Le mani non sono giochi

Ciò che diverte a 2 mesi fa male a 2 anni

Un gattino che morde le dita fa ridere, ma da adulto quei morsi fanno male. La regola vale da subito per tutta la famiglia: le mani servono solo per coccole e premi, mai per giocare alla lotta. Per giocare usa sempre una canna da gioco con una piuma o un topolino all'estremità: tiene le tue dita lontane dai denti e dalle unghie, e il gatto può sfogare la voglia di cacciare. Il gatto non morde per cattiveria: caccia l'unica preda che si muove, cioè te.

La caccia simulata

Insegui, cattura, mangia, dormi

Il gioco migliore imita la caccia. Muovi la piuma come una preda vera: si nasconde dietro una sedia, scappa, si ferma, si allontana da lui, mai addosso al suo muso. Lascialo catturare spesso, altrimenti si scoraggia. Gioca dieci minuti, due volte al giorno, rallentando alla fine come una preda stanca. Poi l'ultima cattura e subito la pappa: insegue, cattura, mangia, si lava, dorme. Un gatto che caccia ogni giorno con la canna ha molto meno bisogno di attaccare mani e caviglie.

Se morde o graffia

Fermati e sposta il gioco

Se il gatto ti morde la mano, fermati: non tirarla via di scatto, perché per lui la preda che scappa va presa più forte. Resta immobile e in silenzio, poi lancia un topolino lontano da te e premia quando lo insegue. Se tende agguati alle caviglie sempre nello stesso posto e alla stessa ora, anticipalo: arriva con la canna prima di lui. Un cuscino lungo da abbracciare e calciare è perfetto per gli attacchi. Il puntatore laser va bene solo se l'ultima cattura è un gioco vero.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il gatto gioca con la canna e i giochi, e non attacca più mani e caviglie.

1. Compra una canna da gioco con piuma e un cuscino lungo da calciare.
2. Gioca 10 minuti, due volte al giorno, muovendo la preda come un topo.
3. Lascialo catturare almeno ogni 4 o 5 lanci.
4. Finisci rallentando e dai subito la pappa.
5. Se morde: mano ferma, silenzio, lancia un gioco lontano e premia.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: 2 sessioni di canna da 5 minuti, poi pappa.
- [ ] Giorno 2: 2 sessioni da 10 minuti, nascondi la piuma dietro le sedie.
- [ ] Giorno 3: tutta la famiglia smette di giocare con le mani.
- [ ] Giorno 4: segna l'ora degli agguati e gioca 10 minuti prima.
- [ ] Giorno 5: presenta il cuscino da calciare con erba gatta.
- [ ] Giorno 6: 2 sessioni da 10 minuti con finale lento e pappa.
- [ ] Giorno 7: conta i morsi alle mani della settimana: devono calare.

Errori da evitare

- Giocare con le dita o i piedi sotto la coperta: il gatto impara che sono prede.
- Tirare via la mano di scatto: il gatto morde più forte.
- Giocare solo con il laser: senza cattura il gatto resta nervoso.

LEZIONE 8 DI 20

Il trasportino amico



Il trasportino è una cuccia

Sempre in vista, mai in cantina

Il gatto odia il trasportino perché lo vede solo il giorno del veterinario. Cambia le cose: tienilo sempre in salotto, aperto, con dentro una copertina che sa di casa, come una cuccia. Scegli un trasportino rigido che si apre anche dall'alto o si smonta in due parti: dal veterinario si toglie il coperchio e il gatto resta seduto nella sua base. I veterinari lo confermano: il gatto abituato al trasportino arriva alla visita molto meno stressato.

Dentro, a piccoli passi

Prima la base, poi la porta

Allenati un minuto o due, due volte al giorno. Metti i premi davanti al trasportino, poi sulla soglia, poi in fondo. Se si smonta, comincia dalla sola base e servi la pappa lì dentro. Poi rimetti il coperchio, ancora senza porta. Quando entra da solo, accosta la porta per due secondi, riaprila e premia; poi cinque secondi, poi un minuto. Infine solleva il trasportino di pochi centimetri, appoggialo e premia. Un gattino impara in pochi giorni, un adulto spaventato anche in qualche mese.

In auto senza paura

Giri brevi che non finiscono dal veterinario

In auto il gatto viaggia sempre nel trasportino, mai libero: un gatto libero può infilarsi sotto i pedali e in un incidente diventa un proiettile. Fissa il trasportino sul sedile con la cintura o mettilo a terra dietro al sedile. Fai qualche giro breve, di cinque minuti, che finisce a casa con un premio e non dal veterinario. Se si agita, copri il trasportino con un asciugamano che sa di casa e parla con voce calma. Non lasciarlo mai in auto al sole, nemmeno per pochi minuti.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il gatto entra da solo nel trasportino e ci resta tranquillo con la porta chiusa per 5 minuti.

1. Lascia il trasportino aperto in salotto con una copertina dentro.
2. Metti premi davanti, sulla soglia e poi in fondo, un passo alla volta.
3. Servi la pappa nel trasportino o nella sola base.
4. Quando entra da solo, chiudi la porta 2 secondi, poi 5, poi 1 minuto, premiando.
5. Solleva il trasportino, fai 3 passi, appoggialo e premia.
6. Fai un giro in auto di 5 minuti che finisce a casa.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: trasportino aperto in salotto, premi tutto intorno.
- [ ] Giorno 2: premi in fondo al trasportino, 5 volte.
- [ ] Giorno 3: pappa dentro il trasportino.
- [ ] Giorno 4: porta chiusa 5 secondi, poi riapri e premia.
- [ ] Giorno 5: porta chiusa 1 minuto con pasta di carne dalla grata.
- [ ] Giorno 6: solleva e cammina per la stanza, poi premio.
- [ ] Giorno 7: giro in auto di 5 minuti e premio a casa.

Errori da evitare

- Tirare fuori il trasportino solo per il veterinario: diventa il segnale della paura.
- Andare troppo veloce: se il gatto si irrigidisce, torna al passo prima.
- Spingerlo dentro a forza: per settimane non ci entrerà più.

LEZIONE 9 DI 20

Cure dolci: spazzola, unghie, denti, orecchie



La spazzola che piace

Dieci secondi e un premio

Quasi tutti i gatti amano la spazzola, se la conoscono nel modo giusto. Comincia dove le carezze piacciono: guance, testa e dorso. Spazzola dieci secondi, fermati e dai un premio. Il giorno dopo quindici secondi, poi trenta. Pancia, coda e zampe sono zone delicate: arrivaci solo quando il resto è un piacere. I gatti a pelo lungo vanno spazzolati ogni giorno, per evitare nodi e boli di pelo; quelli a pelo corto una o due volte a settimana. Smetti prima che la coda inizi a frustare.

Le unghie, una al giorno

Solo la punta trasparente

Per qualche giorno tocca solo le zampe del gatto mentre è rilassato, e premia. Poi premi piano il polpastrello: l'unghia esce, clic e premio. Quando è tranquillo, taglia solo la punta trasparente con un tronchesino per gatti, lontano dalla parte rosa, che contiene vasi e nervi e sanguina. All'inizio taglia un'unghia sola al giorno e premia subito. Fallo ogni due o tre settimane. Se ha paura o è anziano con le unghie spesse, chiedi aiuto al veterinario.

Denti e orecchie

Piccoli controlli ogni settimana

Il tartaro fa male ai denti e alle gengive del gatto. Usa solo dentifricio per gatti, mai quello umano. Fai assaggiare il dentifricio dal dito, poi strofina il dito sulle gengive per pochi secondi, poi passa a uno spazzolino morbido piccolo, due o tre volte a settimana. Le orecchie si guardano ogni settimana: devono essere rosa e senza odore. Pulisci solo la parte visibile con una garza, mai con i bastoncini dentro. Cerume scuro o grattate frequenti vogliono dire visita.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il gatto si lascia spazzolare, toccare le zampe, tagliare un'unghia e guardare bocca e orecchie in cambio di premi.

1. Spazzola guance e dorso per 10 secondi, poi premio.
2. Tocca una zampa, premi il polpastrello e premia quando esce l'unghia.
3. Taglia la punta trasparente di un'unghia sola e premia subito.
4. Fai leccare il dentifricio per gatti dal dito, poi strofina le gengive 3 secondi.
5. Guarda le orecchie e pulisci la parte visibile con una garza.
6. Smetti sempre prima che la coda inizi a frustare.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: spazzola 10 secondi, 3 volte con premio.
- [ ] Giorno 2: tocca le zampe 5 volte con premio.
- [ ] Giorno 3: premi il polpastrello e fai uscire l'unghia, 5 volte.
- [ ] Giorno 4: taglia la punta di un'unghia sola.
- [ ] Giorno 5: dentifricio da leccare sul dito, poi un'altra unghia.
- [ ] Giorno 6: dito sulle gengive 3 secondi e controllo orecchie.
- [ ] Giorno 7: spazzola 1 minuto e taglia 2 unghie.

Errori da evitare

- Tenerlo fermo a forza per finire tutto: la volta dopo scappa appena vede la spazzola.
- Tagliare la parte rosa dell'unghia: fa male e sanguina, taglia sempre poco.
- Usare dentifricio umano: è dannoso per il gatto.

LEZIONE 10 DI 20

Pastiglie e veterinario senza stress



La pastiglia nascosta

Tre bocconi, uno con la sorpresa

Il modo più dolce per dare una pastiglia è il gioco dei tre bocconi. Prepara tre palline di pasta di carne o di formaggio morbido: dai la prima vuota, la seconda con la pastiglia dentro, la terza vuota, uno dopo l'altro. Il gatto mangia di gusto senza sospetti. Chiedi al veterinario se la pastiglia si può sbriciolare nella pappa umida. Le medicine liquide si danno con una siringa senza ago, piano, nell'angolo della bocca, mai in gola, poi premio.

Se serve in bocca

Calmo, veloce, e poi un premio

Se il gatto non accetta il boccone, avvolgilo con calma in un asciugamano, lasciando fuori solo la testa. Con una mano prendi la testa da sopra e alza il muso verso il soffitto: la bocca si apre un poco. Con l'altra mano abbassa il mento e lascia cadere la pastiglia in fondo alla lingua. Chiudi la bocca, accarezza la gola e dai subito un po' d'acqua con la siringa, perché la pastiglia secca può fermarsi in gola. Poi un premio speciale. Esiste anche il lanciapastiglie.

La visita senza paura

Preparati prima di partire

La visita comincia a casa: usa il trasportino allenato, con una copertina che sa di casa. Mezz'ora prima puoi mettere sulla copertina un feromone calmante per gatti, in spray. Scegli un ambulatorio attento ai gatti e un orario tranquillo. In sala d'attesa tieni il trasportino in alto, sulle ginocchia o su una sedia, coperto con un asciugamano, lontano dai cani. Al ritorno, se in casa ci sono altri gatti, potrebbero soffiargli per l'odore di ambulatorio: tienilo separato qualche ora.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il gatto prende una pastiglia finta nel boccone e affronta una visita di prova da tranquillo.

1. Allena i tre bocconi con una crocchetta al posto della pastiglia.
2. Prova la siringa senza ago con un po' di brodo di pollo senza sale.
3. Allena il gioco del veterinario: guarda bocca, orecchie e zampe con premi.
4. Porta il gatto in ambulatorio solo per salutare e ricevere un premio.
5. Il giorno della visita: copertina di casa e trasportino coperto in alto.

Piano di 7 giorni

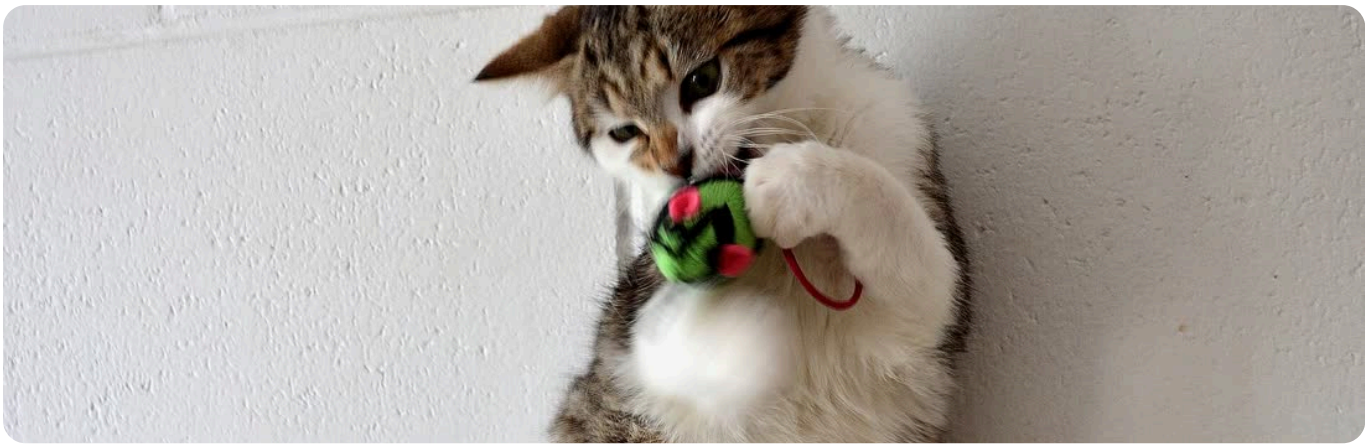
- [ ] Giorno 1: tre bocconi di pasta di carne, il secondo con una crocchetta.
- [ ] Giorno 2: tre bocconi di nuovo, cambia l'ordine.
- [ ] Giorno 3: un poco di brodo senza sale con la siringa nell'angolo della bocca.
- [ ] Giorno 4: gioco del veterinario, apri piano la bocca e premia.
- [ ] Giorno 5: asciugamano sulle spalle per 5 secondi con premi.
- [ ] Giorno 6: giro in trasportino fino all'ambulatorio e ritorno.
- [ ] Giorno 7: controlla il libretto: vaccini e antiparassitari in regola?

Errori da evitare

- Dare la pastiglia sempre allo stesso modo e di sorpresa: il gatto diventa sospettoso del cibo.
- Pastiglia senza acqua dopo: può fermarsi in gola e irritarla.
- Lasciare il trasportino a terra vicino ai cani: il gatto si spaventa.

LEZIONE 11 DI 20

Primi comandi: seduto, tocca, target



Il target: tocca!

Il naso sulla punta del bastoncino

Il target è il primo comando del gatto e serve a tutto: a farlo spostare, salire, entrare nel trasportino. Prendi una bacchetta, anche una matita con un tappo colorato sulla punta, oppure usa il tuo dito. Mettila a due centimetri dal naso: il gatto, curioso, la annusa. Clic e premio. Ripeti cinque volte, poi spostala un po' a destra, a sinistra, più in alto. Quando la tocca ogni volta, di' «tocca» un attimo prima di mostrarla. Ora il gatto ti segue ovunque.

Seduto

Il premio sopra la testa

Tieni un bocconcino davanti al naso del gatto e portalo piano sopra la testa, verso le orecchie. Per seguirlo con lo sguardo il gatto alza il muso e abbassa il sedere. Appena il sedere tocca terra, clic e premio. Dopo dieci riuscite di' «seduto» prima di muovere la mano, poi usa solo il gesto. Non spingere mai sul sedere. Usalo nella vita di ogni giorno: seduto prima della ciotola invece di saltare sul piano della cucina o di miagolare alle tue caviglie.

La stazione: vai al tuo posto

Un tappetino o uno sgabello tutto suo

La stazione è un posto preciso dove il gatto impara a stare: un tappetino, uno sgabello o la mensola della cucina. Con il target portalo sulla stazione: appena ci sale, clic e premio sopra. Poi aspetta un secondo prima del clic, poi cinque, poi dieci, poi trenta, lanciando i premi sempre lì. Dagli un nome, come «posto». La stazione risolve tanti problemi: il gatto resta su mentre mangi, mentre apri la porta di casa o quando arrivano ospiti. Ogni seduta, al massimo tre minuti.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il gatto tocca il target a comando, si siede e resta sulla stazione per 30 secondi.

1. Mostra il target a 2 centimetri dal naso: lo tocca, clic e premio.
2. Spostalo a destra, a sinistra e in alto, 5 volte per direzione.
3. Porta il premio sopra la testa: seduto, clic e premio.
4. Con il target guidalo sulla stazione e premia lì sopra.
5. Aspetta qualche secondo prima del clic, allungando un poco alla volta.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: target vicino al naso, 2 serie da 5.
- [ ] Giorno 2: target a destra, sinistra e in alto.
- [ ] Giorno 3: aggiungi la parola «tocca», poi primi seduti.
- [ ] Giorno 4: seduto prima della ciotola, a ogni pasto.
- [ ] Giorno 5: target fino alla stazione, 5 volte.
- [ ] Giorno 6: stazione per 10 secondi, premi lanciati lì sopra.
- [ ] Giorno 7: stazione per 30 secondi mentre ti siedi a tavola.

Errori da evitare

- Sessioni lunghe: dopo 3 minuti il gatto se ne va, chiudi prima.
- Spingere il target contro il naso: deve essere il gatto ad andarci.
- Premiare fuori dalla stazione: il premio va dato sempre lì sopra.

LEZIONE 12 DI 20

Pettorina e guinzaglio



La pettorina giusta

Mai il guinzaglio al collare

Il gatto non va mai portato con il guinzaglio attaccato al collare: se si spaventa può farsi male al collo o sfilarsi. Serve una pettorina per gatti, a gilet o a forma di acca, leggera, regolata in modo che sotto ci passino due dita, non di più. I gatti sono maestri nello sfilarsi: prova la pettorina in casa prima di uscire. Il guinzaglio deve essere leggero, lungo due o tre metri. Non tutti i gatti amano uscire: se il tuo ha paura, va bene anche restare a casa.

Abituarlo in casa

Prima annusa, poi indossa, poi cammina

Lascia la pettorina vicino alla ciotola per due giorni, così il gatto la annusa e la collega alla pappa. Poi appoggiala sulla schiena senza chiuderla e premia. Quando è tranquillo, chiudila per dieci secondi mentre lecca pasta di carne dal cucchiaino, e toglila. Allunga piano: un minuto, cinque minuti, giocando con la canna. All'inizio molti gatti si bloccano o camminano bassi: è normale, distrailo con il gioco. Poi aggancia il guinzaglio e seguilo per casa, senza tirare.

Fuori in sicurezza

Lui decide la strada, tu proteggi

La prima uscita si fa in un posto tranquillo: un balcone con la rete o un giardino senza cani. Esci tenendolo in braccio o nel trasportino, appoggialo e lascia che esplori: lui decide la strada, tu lo segui senza tirare. Pochi minuti all'inizio. Molti gatti in Italia escono liberi, ma i rischi sono tanti: auto, bocconi avvelenati, malattie e gravidanze indesiderate. Pettorina, giardino recintato e balcone con la rete sono un buon modo per fargli vivere l'aria aperta.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il gatto indossa la pettorina tranquillo per 10 minuti e cammina in casa con il guinzaglio.

1. Lascia la pettorina vicino alla ciotola per due giorni.
2. Appoggiala sulla schiena senza chiuderla, poi premio.
3. Chiudila 10 secondi mentre lecca pasta di carne, poi toglila.
4. Allunga a 1, poi 5, poi 10 minuti, giocando con la canna.
5. Aggancia il guinzaglio e seguilo per casa senza tirare.
6. Solo dopo prova il balcone con la rete o un giardino tranquillo.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: pettorina vicino alla ciotola, premi lì accanto.
- [ ] Giorno 2: pettorina appoggiata sulla schiena, 5 volte con premio.
- [ ] Giorno 3: chiusa 10 secondi con pasta di carne.
- [ ] Giorno 4: chiusa 1 minuto giocando con la canna.
- [ ] Giorno 5: chiusa 5 minuti, controlla le 2 dita.
- [ ] Giorno 6: guinzaglio agganciato, cammina in casa 3 minuti.
- [ ] Giorno 7: 5 minuti sul balcone con la rete o in un giardino chiuso.

Errori da evitare

- Guinzaglio al collare: il gatto si fa male o si sfila.
- Uscire subito in strada: troppi rumori, il gatto si spaventa e prova a scappare.
- Tirare il gatto: si pianta a terra e odierà la pettorina.

LEZIONE 13 DI 20

Notti tranquille: miagolii e risvegli all'alba



Perché ti sveglia

Fame, noia o abitudine

Il gatto è un cacciatore del crepuscolo: all'alba e al tramonto ha più energia. Se una volta, alle cinque del mattino, ti sei alzato per dargli la pappa, ha imparato che miagolare funziona, e lo rifarà ogni giorno, sempre più forte. Spesso c'è anche noia: un gatto solo in casa tutto il giorno ti aspetta per giocare di notte. Se i miagolii notturni arrivano all'improvviso, soprattutto in un gatto anziano, portalo dal veterinario: può essere un problema di tiroide, di vista o di dolore.

Gioco e cena prima di dormire

Stanco e sazio, dorme

Prima di andare a letto fai dieci minuti di caccia con la canna, finendo con una cattura, e subito dopo dai l'ultima pappa della giornata. Stanco e sazio, il gatto si lava e dorme, proprio come in natura. Per la fame dell'alba usa un distributore automatico con il timer: alle sei si apre da solo e la colazione non arriva più da te. Lascia di notte qualche gioco silenzioso e una palla con i croccantini da far rotolare. Durante il giorno dagli finestre, mensole e giochi.

Non premiare i miagolii

Premia il silenzio, non il rumore

La parte più difficile: quando ti sveglia, non alzarti, non parlargli, non sgridarlo. Anche una sgridata è attenzione, e l'attenzione è un premio. Usa tappi per le orecchie e chiudi la porta della camera se serve. All'inizio i miagolii aumentano, perché il gatto prova più forte: è il segno che il metodo sta funzionando. Di giorno fai il contrario: premialo con coccole e giochi quando è calmo e silenzioso. Con costanza, di solito in due settimane le notti tornano tranquille.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il gatto dorme o gioca da solo di notte e non ti sveglia prima dell'ora della colazione.

1. Ogni sera, prima di dormire, 10 minuti di caccia con la canna.
2. Subito dopo dai l'ultima pappa della giornata.
3. Prepara un distributore con timer per la colazione dell'alba.
4. Quando miagola di notte non alzarti e non parlare.
5. Di giorno premia con giochi e coccole i momenti di calma.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: gioco serale con la canna e cena subito dopo.
- [ ] Giorno 2: compra o prepara il distributore con timer.
- [ ] Giorno 3: distributore attivo alle 6, tu resti a letto.
- [ ] Giorno 4: lascia 2 giochi silenziosi per la notte.
- [ ] Giorno 5: 2 sessioni di gioco di giorno, una prima di cena.
- [ ] Giorno 6: segna a che ora ti ha svegliato ogni notte.
- [ ] Giorno 7: confronta gli orari: le sveglie devono diminuire.

Errori da evitare

- Alzarsi ogni tanto per farlo smettere: è il premio più forte di tutti.
- Sgridarlo o chiuderlo fuori urlando: anche questa è attenzione.
- Non controllare la salute: un gatto anziano che miagola di notte va visitato.

LEZIONE 14 DI 20

Una casa a misura di gatto: arricchimento e caccia simulata



Pensa in verticale

Più piani, meno litigi

Il gatto non vive solo sul pavimento: vive su tre piani. Aggiungi spazi in alto e la casa diventa più grande per lui. Un albero per gatti vicino alla finestra, mensole a scala sul muro, la parte alta di un armadio con un cuscino. Ogni gatto ha bisogno anche di un nascondiglio: una scatola di cartone, un cubo, un letto coperto. Un gatto che può salire e nascondersi si sente al sicuro, ed è più calmo, più sano e più gentile anche con gli altri animali della casa.

Risorse separate

Cibo, acqua, lettiera: ognuno al suo posto

In natura il gatto non beve dove mangia e non mangia dove fa i bisogni. In casa separa ciotola del cibo, acqua, lettiera e posti per dormire, in stanze o angoli diversi. Molti gatti bevono di più da una fontanella o da una ciotola larga di vetro o ceramica. Una finestra con vista su alberi e uccelli è la televisione del gatto: mettici davanti uno sgabello o una mensola, con la rete se la apri. Con più gatti, raddoppia ciotole, acqua e nascondigli.

La pappa si caccia

Cercare il cibo stanca la mente

In natura il gatto caccia tante piccole prede al giorno. Fai lo stesso con la pappa: nascondi i croccantini in piccoli mucchi per casa, in scatole di cartone o in rotoli di carta piegati. Usa palline forate da far rotolare e tappetini da fiuto. Tieni i giochi in un cassetto e cambiali ogni settimana, così sembrano sempre nuovi. Molti gatti amano l'erba gatta o la valeriana. Comincia facile, con i croccantini ben visibili, e poi rendi la caccia più difficile.

Esercizio pratico

Obiettivo: La casa ha posti alti, nascondigli, risorse separate e ogni giorno il gatto caccia una parte della pappa.

1. Aggiungi un posto alto vicino a una finestra: albero, mensola o sgabello.
2. Prepara un nascondiglio per ogni gatto, anche una scatola di cartone.
3. Separa ciotola, acqua e lettiera in punti diversi della casa.
4. Nascondi un terzo dei croccantini per casa o in una pallina forata.
5. Metti i giochi in un cassetto e cambiane 3 ogni settimana.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: fai il giro della casa all'altezza del gatto e segna cosa manca.
- [ ] Giorno 2: posto alto vicino alla finestra.
- [ ] Giorno 3: scatola nascondiglio e ciotola dell'acqua lontana dal cibo.
- [ ] Giorno 4: 5 mucchietti di croccantini in vista.
- [ ] Giorno 5: croccantini nascosti nelle scatole e nei rotoli.
- [ ] Giorno 6: prima pallina forata o tappetino da fiuto.
- [ ] Giorno 7: cambia i giochi e prova l'erba gatta.

Errori da evitare

- Tutte le risorse nella stessa stanza: il gatto beve e mangia di meno.
- Caccia troppo difficile all'inizio: il gatto si arrende, parti facile.
- Giochi sempre fuori: diventano noiosi, cambiali ogni settimana.

LEZIONE 15 DI 20

Convivenza con altri gatti e con il cane



Il nuovo gatto, piano piano

Prima l'odore, poi lo sguardo

Due gatti non si presentano mettendoli insieme e aspettando. Il nuovo arrivato vive per una o due settimane in una stanza tutta sua, con lettiera, acqua, cibo e nascondiglio. Scambia gli odori: strofina un panno sulle guance di un gatto e lascialo vicino all'altro, con un premio. Servi la pappa ai due lati della porta chiusa, avvicinando le ciotole ogni giorno. Quando mangiano tranquilli, falli guardare da un cancelletto o da una porta con la rete, pochi minuti con premi.

Gatto e cane amici

Il cane calmo, il gatto con le vie di fuga

Con il cane si segue lo stesso schema: prima l'odore, poi lo sguardo, poi l'incontro. Le prime volte il cane è al guinzaglio, stanco dopo una passeggiata, e viene premiato ogni volta che guarda il gatto e poi torna a guardare te. Il gatto deve avere sempre vie di fuga in alto e una stanza dove il cane non entra, con cancelletto. Non lasciare mai che il cane insegua il gatto, nemmeno per gioco: per il gatto è una caccia vera e la paura resta.

Segnali di allarme

Soffi e agguati: torna un passo indietro

Un soffio, la coda gonfia, le orecchie appiattite o un gatto che non esce più dal nascondiglio vogliono dire: troppo, troppo presto. Separali e torna al passo precedente, senza punire nessuno. Non lasciarli «chiarire da soli»: le liti tra gatti peggiorano con il tempo. Raddoppia ciotole, acqua, lettiere e posti alti, così nessuno deve passare vicino all'altro. Un diffusore di feromoni per gatti può aiutare. Se le liti continuano, chiedi a un veterinario esperto di comportamento.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il nuovo animale e il gatto di casa mangiano e riposano nella stessa stanza senza soffi.

1. Prepara una stanza separata per il nuovo arrivato con tutto quello che serve.
2. Scambia ogni giorno i panni con l'odore delle guance, con un premio.
3. Servi la pappa ai due lati della porta chiusa, avvicinando le ciotole.
4. Fai guardare i due animali da un cancelletto per 2 minuti, con premi.
5. Con il cane: guinzaglio, premio quando guarda il gatto e torna da te.
6. Al primo soffio separa e torna al passo prima.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: stanza separata, panno con l'odore dell'altro.
- [ ] Giorno 2: scambio dei panni e pappa ai lati della porta.
- [ ] Giorno 3: scambio di stanze per un'ora, così annusano tutto.
- [ ] Giorno 4: pappa con la porta socchiusa di 2 centimetri o il cancelletto.
- [ ] Giorno 5: 2 minuti di sguardi dal cancelletto con premi.
- [ ] Giorno 6: 5 minuti nella stessa stanza, cane al guinzaglio o gatto in alto.
- [ ] Giorno 7: 10 minuti di gioco e premi insieme, poi separati.

Errori da evitare

- Metterli subito insieme: la prima paura dura mesi.
- Lasciare che il cane insegua il gatto: il gatto vivrà nascosto.
- Una sola ciotola e una lettiera per tutti: crea litigi.

LEZIONE 16 DI 20

Bambini, ospiti e nuovi arrivi



Le regole dei bambini

Il gatto sceglie, il bambino aspetta

Bambini e gatti vanno d'accordo se ci sono regole chiare, uguali per tutti. Il bambino si siede e aspetta che sia il gatto ad avvicinarsi. Accarezza solo testa e guance, con un dito o con la mano aperta, mai la pancia. Non lo prende in braccio a forza, non lo insegue e non lo disturba mentre mangia, dorme o è nella lettiera. Per giocare usa la canna da gioco, così le mani restano lontane. I bambini piccoli stanno con il gatto solo con un adulto vicino.

Quando arrivano ospiti

Un rifugio dove nessuno lo disturba

Molti gatti si nascondono quando suona il campanello. Va bene così: prepara un rifugio tranquillo, in alto o in una stanza chiusa, con acqua e lettiera, e chiedi agli ospiti di non cercarlo. Il gatto si fida di più di chi lo ignora. Se esce da solo per curiosare, l'ospite può lanciargli un premio a terra, senza toccarlo e senza guardarlo fisso. Le feste con tanta gente e musica sono stancanti: chiudilo nel suo rifugio prima che arrivino tutti, con un gioco.

Arriva un bambino

Prepararlo mesi prima

Un neonato cambia tutto: rumori, odori, orari. Prepara il gatto mesi prima. Sposta in anticipo lettiera e ciotole se dovranno cambiare posto, e fai sentire a volume basso registrazioni di pianti di neonato, con premi. Fagli annusare creme e copertine. Insegnagli che culla e passeggino non sono letti: tieni chiusa la porta della cameretta o metti una zanzariera sulla culla. Quando il bambino arriva, continua a giocare con il gatto ogni giorno: non deve sentirsi messo da parte.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il gatto ha un rifugio sicuro e i bambini e gli ospiti seguono le regole giuste.

1. Scrivi le 4 regole dei bambini e attaccale al frigorifero.
2. Prepara un rifugio con acqua e lettiera in una stanza tranquilla.
3. Insegna ai bambini a giocare con la canna, seduti a terra.
4. Quando arrivano ospiti, chiedi di ignorare il gatto e dai loro qualche premio da lanciare.
5. Se aspetti un bambino, inizia ad abituare il gatto a suoni e odori nuovi.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: regole dei bambini spiegate e attaccate al frigorifero.
- [ ] Giorno 2: prepara il rifugio con acqua, lettiera e un letto coperto.
- [ ] Giorno 3: il bambino gioca 5 minuti con la canna, seduto a terra.
- [ ] Giorno 4: un ospite lancia 3 premi a terra senza toccarlo.
- [ ] Giorno 5: suoni nuovi a volume basso durante la pappa.
- [ ] Giorno 6: il bambino dà un premio sulla mano aperta.
- [ ] Giorno 7: visita di un amico: il gatto esce da solo dal rifugio?

Errori da evitare

- Tirare fuori il gatto dal nascondiglio per farlo vedere: aumenta la paura.
- Lasciare un bambino piccolo da solo con il gatto: servono sempre gli occhi di un adulto.
- Togliere tempo e gioco al gatto quando arriva il bambino: diventa stressato.

LEZIONE 17 DI 20

Problemi: pipì fuori, marcature, aggressività, paura



Pipì fuori e marcature

Prima la salute, poi la lettiera

Se il gatto fa la pipì fuori, il primo passo è il veterinario: cistite, calcoli e dolori sono molto frequenti, e un gatto maschio che non riesce a urinare è un'urgenza. Poi controlla le lettiere: sono abbastanza, pulite, senza profumo, in posti tranquilli? Pulisci con un detergente enzimatico: l'ammoniaca ha l'odore della pipì e lo richiama lì. La pipì in verticale sui muri è una marcatura: la sterilizzazione le riduce molto, e lo stress va cercato e tolto.

Aggressività

C'è sempre un motivo

Un gatto non diventa aggressivo per carattere da un giorno all'altro: se morde o graffia all'improvviso, pensa prima al dolore, e porta il gatto dal veterinario. Se ha appena visto un gatto fuori dalla finestra e attacca te, è aggressività rediretta: lascialo da solo in una stanza buia finché si calma. Se morde dopo qualche carezza, impara i suoi segnali, come la coda che frusta e la pelle che trema, e smetti prima. Punizioni e sguardi fissi peggiorano sempre.

Paura

Sicurezza prima, coraggio dopo

Il gatto pauroso ha bisogno prima di tutto di sentirsi al sicuro: lascialo nascondere, non tirarlo fuori. Poi aiutalo a piccoli passi: mettilo lontano da ciò che teme, a una distanza in cui resta tranquillo, e dagli un premio buonissimo. Avvicinati solo di poco ogni giorno. Se la paura non passa, se si strappa il pelo, si lecca troppo o smette di mangiare, chiedi aiuto a un veterinario esperto in comportamento: esistono terapie e integratori che lo aiutano davvero.

Esercizio pratico

Obiettivo: Capire il motivo del problema e applicare il piano giusto, partendo dalla salute.

1. Scrivi per 3 giorni cosa succede: dove, quando, prima e dopo il problema.
2. Prenota una visita dal veterinario e porta i tuoi appunti.
3. Controlla numero, pulizia e posto delle lettiere.
4. Pulisci gli incidenti con un detergente enzimatico.
5. Togli lo stress: rifugi, posti alti, gioco quotidiano, risorse separate.
6. Se il problema continua, chiedi un veterinario esperto in comportamento.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: diario del problema, ora e luogo.
- [ ] Giorno 2: telefona al veterinario e prenota la visita.
- [ ] Giorno 3: controlla e sistema le lettiere.
- [ ] Giorno 4: pulizia enzimatica di tutti i punti sporcati.
- [ ] Giorno 5: 2 sessioni di gioco con la canna e un rifugio nuovo.
- [ ] Giorno 6: impara i segnali di stress del tuo gatto e scrivili.
- [ ] Giorno 7: rileggi il diario: il problema è diminuito?

Errori da evitare

- Punire il gatto: il problema peggiora e lui ha paura di te.
- Saltare il veterinario: molti problemi sono dolore o malattia.
- Pulire con ammoniaca o candeggina: l'odore lo richiama sempre lì.

LEZIONE 18 DI 20

Finestre, balconi, viaggi e traslochi



Finestre e balconi sicuri

La rete salva la vita

Ogni anno moltissimi gatti cadono da finestre e balconi: inseguono un uccello, si spaventano o dormono sul bordo. Anche dal primo piano si possono rompere denti e zampe. La soluzione è la rete per gatti, resistente, ben fissata, su balconi e finestre che lasci aperte; le zanzariere normali non bastano. Attenzione alle finestre a ribalta: il gatto prova a passare dalla fessura in alto e resta incastrato. Se non c'è la rete, apri solo quando sei nella stanza.

Viaggi e vacanze

Meglio a casa che in viaggio

Il gatto è legato al suo territorio: per vacanze brevi è meglio lasciarlo a casa, con un pet sitter che viene una o due volte al giorno, piuttosto che portarlo in viaggio. Se deve viaggiare, sempre nel trasportino allenato, con acqua nelle soste e mai in auto al sole. Il microchip, obbligatorio o consigliato secondo la regione, deve avere il tuo numero di telefono aggiornato. Ricorda che abbandonare un animale è un reato, punito dall'articolo 727 del codice penale.

Il trasloco

Prima una stanza, poi la casa

Il giorno del trasloco chiudi il gatto in una stanza vuota, con lettiera, acqua e trasportino, e un cartello sulla porta: non aprire. Nella casa nuova prepara una sola stanza con le sue cose che sanno di vecchia casa: copertina, giochi, lettiera. Lascialo lì qualche giorno, poi apri una stanza in più ogni giorno. Se è un gatto che esce, tienilo in casa almeno tre settimane, altrimenti potrebbe cercare di tornare nella vecchia casa. Aggiorna l'indirizzo del microchip.

Esercizio pratico

Obiettivo: Casa a prova di caduta e un piano pronto per viaggi, vacanze e trasloco.

1. Controlla tutte le finestre e i balconi: dove serve la rete?
2. Monta la rete per gatti o apri solo quando sei nella stanza.
3. Blocca le finestre a ribalta o mettici una protezione.
4. Controlla che il microchip abbia il tuo telefono e indirizzo giusti.
5. Trova un pet sitter di fiducia e fagli conoscere il gatto prima delle vacanze.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: giro della casa, segna finestre e balconi a rischio.
- [ ] Giorno 2: misura e ordina la rete per gatti.
- [ ] Giorno 3: protezione sulle finestre a ribalta.
- [ ] Giorno 4: controlla i dati del microchip con il veterinario.
- [ ] Giorno 5: giro in auto di 10 minuti nel trasportino.
- [ ] Giorno 6: incontra un pet sitter e fagli dare un premio al gatto.
- [ ] Giorno 7: prepara una borsa di emergenza con libretto, cibo e copertina.

Errori da evitare

- Pensare che il gatto non cada perché è agile: le cadute sono frequenti.
- Portarlo ovunque in vacanza: il gatto sta meglio nel suo territorio.
- Lasciarlo uscire subito dopo il trasloco: rischia di perdersi.

LEZIONE 19 DI 20 · DEDICATA AL BENGALA

Energia, arricchimento e giochi d'acqua



Una casa da esplorare

Spazio in alto, caccia e lavoro per il cibo

Un Bengala stanco è un Bengala felice. Crea un percorso in alto con mensole a parete, tiragraffi altissimi e ponti, così può correre senza toccare terra. Fai almeno 3 sessioni di caccia al giorno con la canna: insegui, salta, cattura, e alla fine un premio di cibo, come una vera preda. Servi una parte della pappa nei giochi dispensa cibo o nascosta in casa. Tieni pochi giochi fuori e cambiali ogni settimana, perché quelli sempre visibili diventano noiosi.

Acqua: gioco sì, disastri no

Dai un posto giusto alla sua passione

Molti Bengala adorano l'acqua: giocano con la ciotola, aprono il rubinetto e saltano nella doccia. Invece di vietarlo, dagli un posto giusto. Una fontanella con acqua corrente lo fa bere di più e lo diverte. Una vaschetta bassa con poca acqua e palline galleggianti, da mettere in bagno o sul balcone protetto, diventa il suo gioco preferito: premialo quando la usa. Tieni chiusi bagno e doccia quando non ci sei. Non bagnarlo mai per gioco o per castigo, e non lasciarlo mai solo vicino a vasche piene.

Esercizio pratico

Obiettivo: Sfogare ogni giorno l'energia del Bengala con caccia, percorso in alto e un gioco d'acqua tutto suo.

1. Prepara un percorso in alto con almeno 3 punti, come mensole, tiragraffi e armadio.
2. Fai 3 sessioni di caccia da 5 minuti con la canna, finendo sempre con un premio di cibo.
3. Servi un terzo della pappa in un gioco dispensa cibo o in crocchette nascoste.
4. Prepara una vaschetta bassa con 2 dita d'acqua e 3 palline galleggianti, e premia quando la usa.
5. Metti via metà dei giochi e cambiali ogni settimana.

Piano di 7 giorni

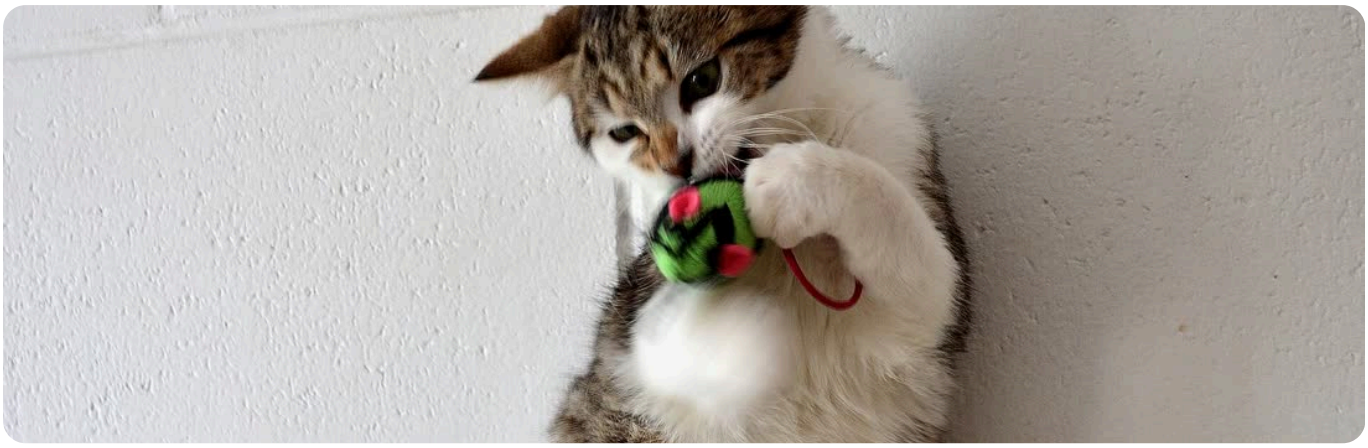
- [ ] Giorno 1: prepara il percorso in alto con un premio su ogni punto.
- [ ] Giorno 2: 3 sessioni di caccia da 5 minuti con premio finale.
- [ ] Giorno 3: un terzo della pappa nel gioco dispensa cibo.
- [ ] Giorno 4: vaschetta con palline in bagno, sotto il tuo controllo, premio quando gioca.
- [ ] Giorno 5: caccia lungo il percorso in alto, facendolo saltare da un punto all'altro.
- [ ] Giorno 6: cambia i giochi e nascondi 5 crocchette in casa.
- [ ] Giorno 7: ripasso completo e controlla se in casa ha fatto meno danni.

Errori da evitare

- Pensare che basti un tiragraffi: il Bengala ha bisogno di più punti in alto e di gioco ogni giorno.
- Lasciarlo solo vicino a vasche o secchi pieni: l'acqua di gioco va solo in una vaschetta bassa, sotto controllo.
- Sgridarlo quando apre il rubinetto: chiudi la porta del bagno e offrigli la sua vaschetta.

LEZIONE 20 DI 20

Trucchi e test finale



Batti il cinque

Un trucco che allena la mente

I trucchi non sono solo un gioco: allenano la mente del gatto e rafforzano il vostro rapporto. Il più amato è batti il cinque. Chiudi un premio nel pugno e tienilo un poco sopra la testa del gatto: prova ad aprirlo con la zampa. Appena la zampa tocca il pugno, clic e premio. Dopo qualche ripetizione presenta la mano aperta, poi più in alto. Quando lo fa ogni volta, di' «cinque» prima di mostrare la mano. Tre minuti al massimo, e smetti mentre si diverte ancora.

Giro e salto

Con il target diventa facile

Con il target puoi insegnare quasi tutto. Per il giro, muovi la bacchetta in un cerchio intorno al gatto, piano: quando ha fatto il giro completo, clic e premio. Poi aggiungi la parola «giro». Per il salto, tocca uno sgabello basso con il target: il gatto sale, clic e premio. Poi metti due sgabelli vicini e fallo saltare dall'uno all'altro, allargando di qualche centimetro. Usa solo superfici stabili e, con gattini e gatti anziani, salti bassi.

Il test finale

Hai finito il corso: mettiti alla prova

Sei arrivato alla fine del corso. Ora mettiti alla prova con il test finale: il gatto arriva al richiamo da un'altra stanza, tocca il target, si siede, entra da solo nel trasportino, indossa la pettorina con calma, si lascia spazzolare e tagliare un'unghia, usa il tiragraffi e resta sulla sua mensola mentre mangi. Nell'applicazione spunta ogni prova riuscita: quando le hai tutte, scarica l'attestato di fine corso con il nome del tuo gatto. E ripassa ogni settimana.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il gatto batte il cinque, fa un giro a comando e supera tutte le prove del test finale.

1. Premio nel pugno sopra la testa: tocca con la zampa, clic e premio.
2. Passa alla mano aperta e aggiungi la parola «cinque».
3. Con il target fai fare un giro completo, poi di' «giro».
4. Ripassa richiamo, trasportino, pettorina, spazzola e unghie.
5. Fai il test finale in un momento tranquillo, prima della pappa.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: zampa sul pugno chiuso, 2 serie da 5.
- [ ] Giorno 2: mano aperta, poi parola «cinque».
- [ ] Giorno 3: giro con il target, mezzo giro e poi giro intero.
- [ ] Giorno 4: salto su uno sgabello basso.
- [ ] Giorno 5: ripasso di richiamo, target e seduto.
- [ ] Giorno 6: ripasso di trasportino, pettorina, spazzola e unghie.
- [ ] Giorno 7: test finale e attestato.

Errori da evitare

- Fare tutte le prove insieme: dividile in più momenti della giornata.
- Fare il test quando il gatto è sazio o stanco: scegli prima della pappa.
- Smettere di allenarsi dopo il corso: ripassa ogni settimana.

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

- «Bengal - 18.jpg» di William Crochot (Medium69), CC BY-SA 4.0, immagine specchiata, da Wikimedia Commons
- «Blue bengal kitten2.jpg» di AlmightyWorm, CC0, immagine specchiata, da Wikimedia Commons
- «Creamsicle kittens (16551137080).jpg» di Helena Jacoba, CC BY 2.0, da Wikimedia Commons
- «Ellie On Lookout. (19069277249).jpg» di GPS 56 from New Zealand, CC BY 2.0, da Wikimedia Commons
- «Japanese litter box in use.jpg» di Ocdp, CC BY-SA 3.0, da Wikimedia Commons
- «Cat Scratching.jpg» di Asabae2752, CC0, immagine specchiata, da Wikimedia Commons
- «Gray cat on table.jpg» di Bdonjc, CC BY-SA 4.0, da Wikimedia Commons
- «Miyako is playing with a fishing-rod toy (7756356192).jpg» di Takashi Hososhima from Tokyo, Japan, CC BY-SA 2.0, immagine specchiata, da Wikimedia Commons
- «Cats (51648956037).jpg» di Jennifer C., CC BY 2.0, immagine specchiata, da Wikimedia Commons
- «Brushing a female cat's hair - panoramio.jpg» di Jiaqian AirplaneFan, CC BY 3.0, da Wikimedia Commons
- «Ellie playing with her mouse. (19195686924).jpg» di GPS 56 from New Zealand, CC BY 2.0, immagine specchiata, da Wikimedia Commons
- «Cat harness and leash.jpg» di K B, CC BY 2.0, da Wikimedia Commons
- «Gillie waiting for dinner (7331187386).jpg» di Dwight Sipler from Stow, MA, USA, CC BY 2.0, da Wikimedia Commons
- «Europäisch-Kurzhaar-Kater Nikita 2020-11-27 auf Kratzbaum.jpg» di Roman Eisele, CC BY-SA 4.0, da Wikimedia Commons
- «Cats Jip and Noah communicating 28022008(004).jpg» di Cornetho, Public domain, da Wikimedia Commons
- «Families find new furry friends at adoption event 140726-M-DN141-004.jpg» di Sgt. Valerie Eppler, Public domain, da Wikimedia Commons
- «Gillie on the screen porch (4952812964).jpg» di Dwight Sipler from Stow, MA, USA, CC BY 2.0, da Wikimedia Commons
- «Two Cats in a Corner.jpg» di Takashi(aes256), CC BY-SA 2.0, immagine specchiata, 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