

GUIDE ALLEVAMENTO CGFA

Corso di educazione del Certosino

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 Certosino.

Anteprima gratuita · lezioni 1 e 2

Video delle lezioni e progressi nell'app: https://www.citygraphnapoli.it/video/guide-allevamento/certosino/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 Certosino**	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	**Tranquillità, fiducia e peso forma**	PRO
20	Trucchi e test finale	PRO

LEZIONE 1 DI 20 · DEDICATA AL CERTOSINO

Come impara il Certosino



Cosa lo motiva davvero

Cibo, caccia e la sua persona

Il Certosino è goloso, e il cibo è un premio fortissimo: usa pezzetti piccolissimi di pasta di carne o le sue crocchette, sempre tolti dalla razione del giorno, perché ingrassa con facilità. Sotto l'aria tranquilla c'è un buon cacciatore: 30 secondi di canna da pesca prima di cominciare lo svegliano e lo mettono di buon umore. Lavora bene con la persona a cui si è legato, con voce calma e carezze brevi. Bastano sessioni di uno o due minuti, meglio prima dei pasti.

Come ragiona e i suoi punti forti

Osserva, ci pensa, poi agisce

Il Certosino è un osservatore: prima guarda, ci pensa e poi agisce. Non ama la confusione, i movimenti bruschi e le voci alte, che lo fanno allontanare. Si lega molto a una persona e la segue per casa, ed è proprio questo legame il motore del corso. Miagola pochissimo, quindi devi imparare a leggere i suoi segnali: coda, orecchie, sguardo. I suoi punti forti sono la calma, la memoria e l'intelligenza: molti Certosini imparano da soli a riportare la pallina.

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. Il primo errore è la ciotola sempre piena: il Certosino tranquillo mangia per noia e ingrassa. Il secondo è allenarlo nel caos, con televisione alta e bambini che corrono: scegli una stanza calma. Il terzo è lasciare che solo una persona si occupi di lui: coinvolgi tutta la famiglia, così non diventa timido con gli altri. Con questo corso otterrai un Certosino in forma, sereno e pronto a collaborare.

Esercizio pratico

Obiettivo: Scoprire cosa motiva il tuo Certosino e trasformare una parte della razione in premi e giochi, in una stanza tranquilla.

1. Pesa la razione del giorno e metti da parte un quarto delle crocchette per gli esercizi.
2. Prova 3 premi, crocchetta, bocconcino liofilizzato e pasta di carne, e annota quale preferisce.
3. Scegli una stanza calma, spegni la televisione e fai 30 secondi di canna da pesca per svegliarlo.
4. Fai 2 sessioni al giorno da 1 o 2 minuti: dici il suo nome e premi appena ti guarda.
5. Fai fare una sessione al giorno anche a un altro familiare, con lo stesso premio.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: pesa la razione e prova i 3 premi, annota il preferito.
- [ ] Giorno 2: 30 secondi di canna, poi nome e premio, 5 volte.
- [ ] Giorno 3: crocchette lanciate a 1 metro da inseguire, 8 lanci.
- [ ] Giorno 4: nome da 2 metri, premio quando arriva; un familiare fa lo stesso.
- [ ] Giorno 5: nome da un'altra stanza, premio quando ti raggiunge.
- [ ] Giorno 6: caccia a 5 crocchette nascoste nella stanza.
- [ ] Giorno 7: ripasso di 2 minuti con due persone diverse e controllo del peso.

Errori da evitare

- Dare i premi in più rispetto ai pasti: toglili sempre dalla razione, il Certosino ingrassa facilmente.
- Allenarlo nel rumore o subito dopo la pappa: scegli un momento calmo, prima dei pasti.
- Lasciare tutto a una sola persona: coinvolgi la famiglia, così resta sereno con tutti.

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 Certosino, 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. Tranquillità, fiducia e peso forma
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/certosino/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

- «Imposanter Kartäuser Kater.JPG» di 4028mdk09, CC BY-SA 3.0, immagine specchiata, da Wikimedia Commons
- «Safira Chartreux cat.jpg» di Bobkovka, CC0, 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