

GUIDE ALLEVAMENTO CGFA

Corso di educazione del Maine Coon

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 Maine Coon.

Anteprima gratuita · lezioni 1 e 2

Video delle lezioni e progressi nell'app: https://www.citygraphnapoli.it/video/guide-allevamento/maine-coon/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 Maine Coon**	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	**Il gigante che gioca: riporto e pettorina**	PRO
20	Trucchi e test finale	PRO

LEZIONE 1 DI 20 · DEDICATA AL MAINE COON

Come impara il Maine Coon



Cosa lo motiva davvero

Gioco, cibo e la tua compagnia

Il Maine Coon è socievole e curioso, e il suo motore è il gioco insieme a te. Una canna da pesca, una pallina da riportare o un puzzle del cibo lo accendono più di qualsiasi carezza. Per gli esercizi usa bocconcini liofilizzati spezzati piccoli e la pasta di carne per le cose difficili. È tra i gatti che imparano meglio con il clicker: capisce in fretta che il clic vuol dire premio. Ti segue da una stanza all'altra: approfitta di questa curiosità per fare tanti piccoli esercizi durante la giornata.

Come ragiona e i suoi punti forti

Il gigante buono, intelligente e paziente

Il Maine Coon è intelligente e paziente. Impara facilmente piccoli trucchi, come dare la zampa, e spesso anche a riportare una pallina, come un cane. Va d'accordo con bambini, cani e altri gatti, e questo lo rende perfetto per i percorsi di convivenza. Ha una voce sottile, fatta di trilli e brontolii. Il suo punto debole è la noia: se resta solo tutto il giorno senza giochi, si inventa da solo cosa fare. Cresce piano, per anni, e resta giocherellone anche da adulto.

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 grande è giocare con le mani: un gattino che mordicchia fa ridere, ma un gatto adulto di 7 o 8 chili fa male. Usa sempre la canna o un peluche. Un altro errore è comprare tiragraffi piccoli: per lui servono alti e pesanti, che non si ribaltino. Tieni d'occhio il peso, che grava sulle anche. Con questo corso otterrai un gigante educato, che gioca, riporta, viaggia sereno e convive bene con tutti.

Esercizio pratico

Obiettivo: Scoprire il gioco e il premio preferiti del tuo Maine Coon e insegnargli che il clic vale un premio.

1. Prepara 3 premi: crocchetta, bocconcino liofilizzato spezzato e pasta di carne.
2. Prova ogni premio e annota quale lo fa tornare da te più in fretta.
3. Prova 3 giochi per 1 minuto ciascuno: canna con piuma, pallina leggera e topolino di stoffa.
4. Fai clic e dai subito il premio, 5 volte, senza chiedere niente.
5. Fai 3 sessioni al giorno da 2 minuti e chiudi sempre con un gioco di caccia.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: prova i 3 premi e annota la classifica.
- [ ] Giorno 2: prova i 3 giochi e scopri quale preferisce.
- [ ] Giorno 3: 3 sessioni da 1 minuto: clic e premio, 5 volte.
- [ ] Giorno 4: clic quando ti guarda o si siede da solo, premio subito.
- [ ] Giorno 5: lancia la pallina a 1 metro e premia quando la prende in bocca.
- [ ] Giorno 6: nome da un'altra stanza, clic e premio quando arriva.
- [ ] Giorno 7: ripasso di 3 minuti e caccia finale con la canna, poi la pappa.

Errori da evitare

- Giocare con mani e piedi: da adulto pesa fino a 9 chili, usa sempre canna e peluche.
- Premi grandi: spezza i bocconcini piccoli e toglili dalla razione del giorno.
- Sessioni lunghe: 2 minuti fatti bene e un gioco finale valgono più di mezz'ora.

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 Maine Coon, 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. Il gigante che gioca: riporto e pettorina
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/maine-coon/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

- «MCO Napoleon XXXL*RU (15023848553).jpg» di Nickolas Titkov from Moscow, Russian Federation, CC BY-SA 2.0, da Wikimedia Commons
- «Maine Coon it is … (23719234742).jpg» di PrinceWhitemare, CC BY 2.0, specchiata orizzontalmente, 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