

GUIDE ALLEVAMENTO CGFA

Corso di addestramento del Pastore Maremmano Abruzzese

20 lezioni pratiche con esercizi passo per passo e piano di 7 giorni: comandi, richiamo, guinzaglio, riporto, mangiare solo dal padrone, problemi comuni e le lezioni dedicate al Pastore Maremmano Abruzzese.

Anteprima gratuita · lezioni 1 e 2

Video delle lezioni e progressi nell'app: https://www.citygraphnapoli.it/video/guide-allevamento/pastore-maremmano-abruzzese/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 3 a 5 minuti, due o tre volte al giorno, e spunta le caselle man mano.

Metodo gentile: solo premi, gioco e voce. Mai strattoni, punizioni o collari che fanno male. Passa alla lezione successiva quando l'esercizio riesce 9 volte su 10.

Le 20 lezioni

1	**Come impara il Maremmano**	IN QUESTO PDF
2	Le basi: premio, segnale, tempo	IN QUESTO PDF
3	Il nome e l'attenzione	PRO
4	Seduto	PRO
5	Terra	PRO
6	Resta	PRO
7	Il richiamo	PRO
8	Guinzaglio lento	PRO
9	Al piede	PRO
10	Lascia e molla	PRO
11	Mangia solo dal padrone	PRO
12	Il riporto	PRO
13	Calma e attese	PRO
14	Socializzazione	PRO
15	In casa: pulizia, cuccia, restare solo	PRO
16	Problemi comuni: salti, morsi, abbaio	PRO
17	**Territorio, ospiti e recinto**	PRO
18	**Abbaio di notte e vicini**	PRO
19	**Difesa: cosa sapere**	PRO
20	Museruola, visite e test finale	PRO

Come impara il Maremmano



Un guardiano che pensa da solo

Cosa lo motiva davvero

Il Maremmano è stato selezionato per lavorare da solo, lontano dal pastore, e decidere in fretta se un estraneo è un pericolo. Per questo non obbedisce per abitudine: collabora quando si fida di te e capisce che ne vale la pena. Lo motivano premi piccoli e molto saporiti, una lode calma e la tua presenza tranquilla. Le ripetizioni vanno tenute poche: dopo tre o quattro prove riuscite chiudi l'esercizio. Se ti guarda e aspetta, non è testardo: sta valutando la situazione.

Gli errori da evitare

Quelli che fanno quasi tutti

Gli errori più comuni sono quattro. Il primo è usare la forza o la voce grossa: un cane fiero e indipendente si chiude, e da adulto pesa più di 40 chili. Il secondo è ripetere il comando dieci volte, così impara solo a ignorarti. Il terzo è rimandare la socializzazione: crescendo diventa diffidente con gli estranei, ed è normale, ma da giovane deve conoscere tante persone e situazioni. Il quarto è lasciarlo sempre solo in giardino: un guardiano senza la sua famiglia decide tutto da sé.

Quando iniziare e cosa otterrai

Dal primo giorno a casa

Si comincia il giorno in cui il cucciolo arriva a casa, di solito a 8 o 10 settimane, con giochi di pochi minuti. Cresce in fretta ma le sue articolazioni sono delicate: nel primo anno niente salti, scale ripetute o corse lunghe. Con questo corso otterrai un guardiano gestibile, che accoglie gli ospiti quando ci sei tu, abbaia per avvisarti e poi si calma, cammina al guinzaglio senza trascinarti, accetta museruola e veterinario e torna da te quando lo chiami.

Esercizio pratico

Obiettivo: Scoprire cosa motiva il tuo Maremmano e fare 3 sessioni brevi al giorno che finiscono sempre bene.

1. Prepara 3 premi diversi: crocchetta, formaggio a dadini, pollo cotto senza sale.
2. Scegli un posto tranquillo, in casa o in giardino, senza ospiti né altri animali.
3. Offri i 3 premi uno alla volta e osserva quale prende con più interesse.
4. Dì il suo nome una sola volta: appena ti guarda, premia con il preferito.
5. Fai al massimo 4 ripetizioni, poi chiudi con una carezza calma sul petto.

Piano di 7 giorni

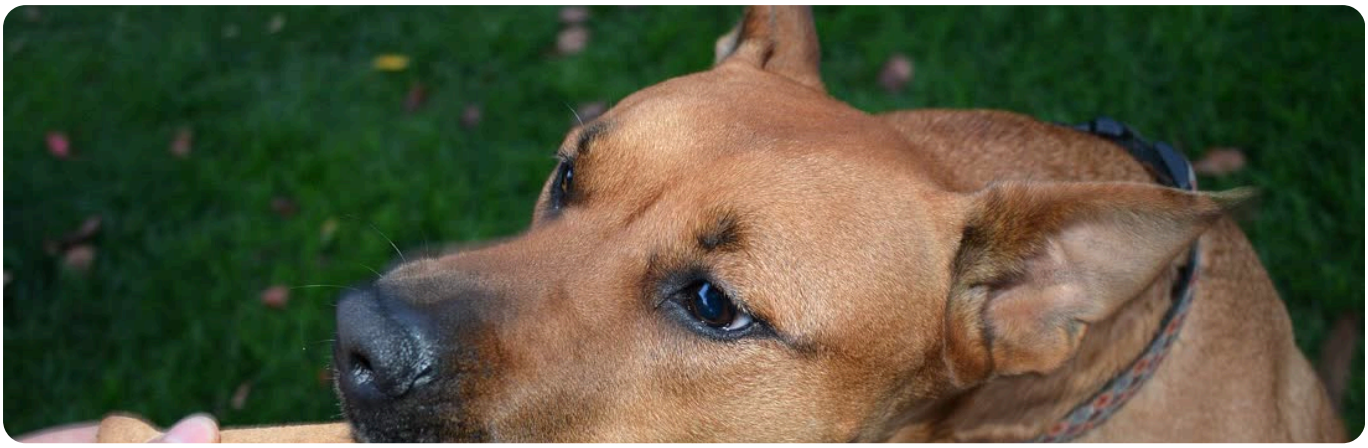
- [ ] Giorno 1: prova dei 3 premi e 3 sessioni di nome da 3 minuti.
- [ ] Giorno 2: nome in stanze diverse della casa, 4 ripetizioni a sessione.
- [ ] Giorno 3: nome in giardino, con il cane al guinzaglio di 1,5 metri.
- [ ] Giorno 4: aggiungi la lode calma subito prima del premio.
- [ ] Giorno 5: un premio sì e uno no, alterna con carezza e voce.
- [ ] Giorno 6: nome mentre un familiare passa a qualche metro di distanza.
- [ ] Giorno 7: annota cosa lo motiva di più e a che ora è più attento.

Errori da evitare

- Ripetere il nome più volte: dillo una volta sola e aspetta che ti guardi.
- Sessioni troppo lunghe: si annoia, fermati entro 5 minuti mentre va bene.
- Premi grandi o poco saporiti: usali piccoli come un'unghia e toglili dalla razione del giorno.

LEZIONE 2 DI 20

Le basi: premio, segnale, tempo



Come impara il cane

Ripete ciò che gli conviene

Il cane impara per conseguenze: ripete quello che gli porta qualcosa di bello e abbandona quello che non serve a niente. Il segreto è il tempo: il premio deve arrivare entro un secondo dal comportamento giusto, altrimenti il cane non capisce cosa ha fatto bene. Usa bocconcini piccoli, morbidi e golosi, grandi come un'unghia. Urla, strattoni e punizioni fisiche spaventano il cane e rovinano il rapporto: in questo corso non servono mai.

La parola segnale

Un «sì» che vale oro

Prima di insegnare i comandi, dai al cane una parola segnale: per esempio un «sì» breve e allegro. Il segnale dice al cane: esatto, hai fatto la cosa giusta, il premio sta arrivando. Per caricarlo, di' «sì» e dai subito un bocconcino, per dieci volte di fila, tre volte al giorno, per due giorni. Quando il cane si gira di scatto appena sente «sì», il segnale funziona. Se preferisci puoi usare il clicker: funziona allo stesso modo.

Sessioni brevi, ogni giorno

Meglio poco e spesso

Il cane impara meglio con sessioni brevi: da tre a cinque minuti, due o tre volte al giorno, quando è riposato e un po' affamato. Smetti sempre mentre il cane ha ancora voglia, chiudendo con un esercizio facile riuscito bene. Comincia in casa, in una stanza tranquilla, e porta l'esercizio fuori solo quando in casa riesce nove volte su dieci. Ogni lezione di questo corso ha un piano di sette giorni: segui un giorno alla volta e spunta quello che hai fatto.

Esercizio pratico

Obiettivo: Il cane si gira verso di te appena sente la parola segnale.

1. Prepara 20 bocconcini piccoli in una tasca o un marsupio.
2. In una stanza tranquilla di' «sì» con tono allegro.
3. Entro un secondo dai un bocconcino, senza chiedere nulla.
4. Ripeti 10 volte, poi fai una pausa con una carezza.
5. Prova quando il cane è distratto: se si gira subito, premialo con 2 bocconcini.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: 3 serie da 10 «sì» e premio, in casa.
- [ ] Giorno 2: come ieri, cambiando stanza.
- [ ] Giorno 3: di' «sì» quando ti guarda da solo e premia.
- [ ] Giorno 4: prova il «sì» mentre annusa un gioco.
- [ ] Giorno 5: prova in giardino o sul pianerottolo.
- [ ] Giorno 6: 5 minuti di gioco libero, premia ogni volta che ti guarda.
- [ ] Giorno 7: prova fuori casa con poche distrazioni.

Errori da evitare

- Ripetere «sì» senza dare il premio: il segnale perde valore.
- Premi troppo grandi: il cane si sazia e perde interesse dopo pochi minuti.
- Sessioni lunghe o quando sei nervoso: meglio rimandare.

Continua il corso: altre 18 lezioni

Con Guide Allevamento PRO sblocchi tutto il corso del Pastore Maremmano Abruzzese, 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 l'attenzione
4. Seduto
5. Terra
6. Resta
7. Il richiamo
8. Guinzaglio lento
9. Al piede
10. Lascia e molla
11. Mangia solo dal padrone
12. Il riporto
13. Calma e attese
14. Socializzazione
15. In casa: pulizia, cuccia, restare solo
16. Problemi comuni: salti, morsi, abbaio
17. Territorio, ospiti e recinto
18. Abbaio di notte e vicini
19. Difesa: cosa sapere
20. Museruola, visite 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/pastore-maremmano-abruzzese/addestramento/**

Sicurezza. Il corso è informativo e non sostituisce un educatore cinofilo o il veterinario. Difesa e attacco non si insegnano a casa: la legge vieta l'addestramento che esalta l'aggressività e il lavoro di protezione si fa al campo di un club o centro cinofilo, con istruttore e figurante abilitato. Se il tuo cane ringhia, morde o ha paure forti, rivolgiti a un professionista.

Crediti delle foto

- «Creda-Ovcar-DolenjaVasSenadole.JPG» di Sl-Ziga, CC BY 3.0, immagine specchiata, da Wikimedia Commons
- «Maremma (22221588531).jpg» di Warrnambool City Council, CC BY 2.0, immagine specchiata, da Wikimedia Commons
- «Reward Circuit (29524413895).jpg» di Eric Sonstroem from California, USA, 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