

GUIDE ALLEVAMENTO CGFA

# Corso di educazione del Ragdoll

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 Ragdoll.

**Anteprima gratuita · lezioni 1 e 2**

Video delle lezioni e progressi nell'app: https://www.citygraphnapoli.it/video/guide-allevamento/ragdoll/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 Ragdoll** | 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 | **Casa sicura: porta, balcone e niente fughe** | PRO |
| 20 | Trucchi e test finale | PRO |

LEZIONE 1 DI 20 · DEDICATA AL RAGDOLL

# Come impara il Ragdoll



## Cosa lo motiva davvero

La tua compagnia, il gioco e i premi

Il Ragdoll è uno dei gatti più docili e affettuosi, e la sua motivazione più grande sei tu. Ti segue da una stanza all'altra e ti aspetta alla porta, quindi ogni momento passato insieme può diventare un piccolo esercizio. Usa premi morbidi e piccoli, come pasta di carne o bocconcini liofilizzati sbriciolati, tolti dalla razione: è tranquillo e ingrassa facilmente. Ama anche il gioco con la canna e le coccole: una carezza sulle guance alla fine della sessione per lui vale tantissimo.

## Come ragiona e i suoi punti forti

Calmo, paziente e collaborativo

Il Ragdoll è calmo, paziente e collaborativo. Con il clicker impara facilmente il richiamo, il riporto della pallina e a camminare con la pettorina. Accetta bene il pettine, il trasportino e le visite, se ci arrivi con calma. Il suo lato delicato è la fiducia: si fida di tutti, persone e animali, e non sa difendersi bene. Per questo deve vivere in casa o su un balcone messo in sicurezza con una rete. Cresce piano, fino a circa 4 anni: niente fretta, e giochi adatti al suo corpo grande.

## Errori da evitare e cosa otterrai

Si comincia appena arriva a casa

Puoi cominciare appena il gattino arriva a casa, di solito verso le 12 o 14 settimane. L'errore più comune è pensare che, essendo così calmo, non abbia bisogno di giocare: invece un Ragdoll senza gioco si annoia e ingrassa. Un altro errore è lasciare porte e finestre aperte, perché è curioso e fiducioso e può uscire senza capire i pericoli. Abitualo da subito al pettine e al trasportino. Con questo corso otterrai un Ragdoll sereno, sicuro in casa, che viene quando lo chiami e si lascia curare.

## Esercizio pratico

**Obiettivo:** Scoprire cosa motiva il tuo Ragdoll e iniziare con il clic e il nome, a piccoli passi.

1. Prepara 3 premi morbidi: pasta di carne, bocconcino liofilizzato sbriciolato e pollo lesso.
2. Prova ogni premio e annota quale lo fa avvicinare più in fretta.
3. Fai clic, o di' «sì», e dai subito il premio, 5 volte, senza chiedere niente.
4. Fai 2-3 sessioni al giorno da 2 minuti e chiudi con 1 minuto di canna e una carezza sulle guance.
5. Togli i premi dalla razione del giorno e pesalo ogni mese.

## Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: prova i 3 premi e annota la classifica.
- [ ] Giorno 2: clic e premio, 5 volte, in 2 sessioni da 1 minuto.
- [ ] Giorno 3: clic quando ti guarda o si siede da solo.
- [ ] Giorno 4: nome da 2 metri, clic e premio quando si gira.
- [ ] Giorno 5: nome da un'altra stanza, premio quando arriva.
- [ ] Giorno 6: 3 passate di pettine sul dorso, un premio dopo ognuna.
- [ ] Giorno 7: ripasso di 2 minuti, poi canna da pesca e coccole.

## Errori da evitare

- Pensare che non serva giocare: anche il gatto più calmo ha bisogno di 2 momenti di caccia al giorno.
- Premiare con lunghe coccole in braccio durante l'esercizio: usa un premio piccolo e veloce, le coccole alla fine.
- Sessioni troppo lunghe: dopo 2 minuti si sdraia e si rilassa, finisci prima tu.

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 Ragdoll, 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. Casa sicura: porta, balcone e niente fughe
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/ragdoll/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

- «Ragdoll 1.jpg» di Матвей Тузов, CC BY 4.0, ritagliata, da Wikimedia Commons
- «Ragdoll Cat Stretching.jpg» di Leijurv, CC BY-SA 4.0, 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