

GUIDE ALLEVAMENTO CGFA

Corso di educazione del Siamese

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 Siamese.

Anteprima gratuita · lezioni 1 e 2

Video delle lezioni e progressi nell'app: https://www.citygraphnapoli.it/video/guide-allevamento/siamese/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.

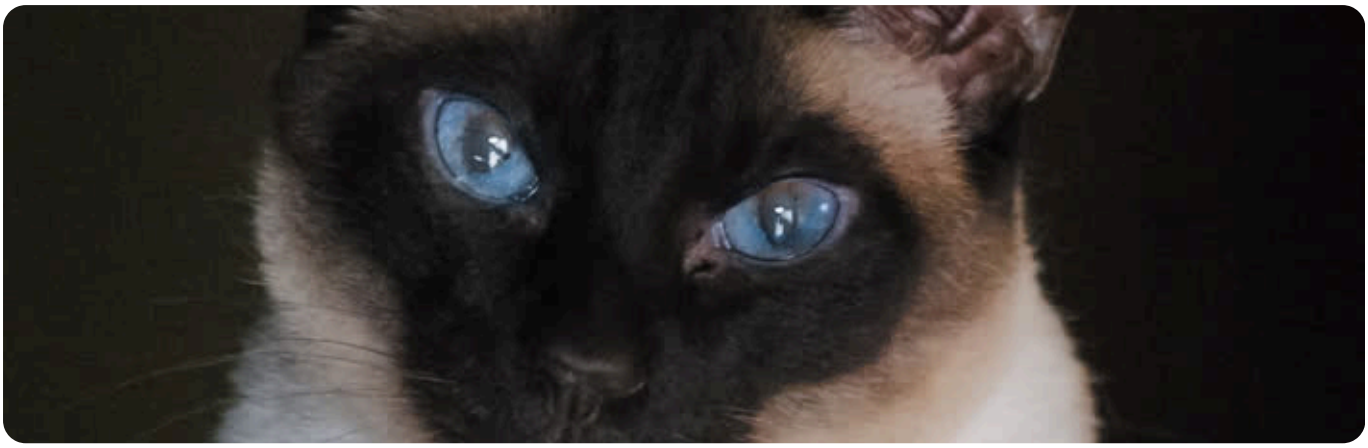
Metodo gentile: solo premi, gioco e alternative migliori. Mai spruzzi, urla o punizioni: il gatto impara ad avere paura, non a scegliere. Passa alla lezione successiva quando l'esercizio riesce 9 volte su 10.

Le 20 lezioni

1	**Come impara il Siamese**	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	**Miagolii, solitudine e mente occupata**	PRO
20	Trucchi e test finale	PRO

LEZIONE 1 DI 20 · DEDICATA AL SIAMESE

Come impara il Siamese



Cosa lo motiva davvero

Stare con te, parlare, imparare

Il Siamese vuole stare con te e partecipare a tutto quello che fai, e questa è la sua motivazione più forte. È intelligente e vivace: si annoia con gli esercizi sempre uguali, ma si accende con le sfide nuove. Usa premi piccoli e veloci, come bocconcini liofilizzati spezzati, e alternali con il gioco della canna da pesca. Il clicker è perfetto per lui, perché capisce in fretta. Tieni le sessioni brevi e vivaci, cambia esercizio spesso e chiudi sempre quando ha ancora voglia di continuare.

Come ragiona e i suoi punti forti

Vivace, intelligente, molto vocale

Il Siamese impara in fretta: richiamo, riporto della pallina, pettorina e trucchi sono alla sua portata. Ha una voce forte e parla spesso, per chiedere, protestare o raccontare: è il suo modo di comunicare con te. Soffre la solitudine, e se resta solo molte ore può diventare rumoroso o combinare guai. È molto sensibile: i rimproveri lo rendono diffidente, mentre premi e gioco lo rendono collaborativo. Ama i posti alti e caldi, e soffre il freddo per il pelo corto e quasi senza sottopelo.

Errori da evitare e cosa otterrai

Si comincia appena arriva a casa

Puoi cominciare appena il gattino arriva a casa, dopo le 14 settimane. L'errore più comune è rispondere a ogni miagolio con cibo o attenzione: il Siamese impara subito che parlare funziona, e parla sempre di più. Premia invece i momenti di silenzio. Un altro errore è lasciarlo annoiato: servono più momenti di gioco al giorno e giochi da risolvere. Abitualo da piccolo a farsi pulire i denti, perché la razza ha spesso problemi di gengive. Con questo corso otterrai un Siamese vivace ma sereno, che sa stare anche da solo.

Esercizio pratico

Obiettivo: Scoprire cosa motiva il tuo Siamese e iniziare con il clic, premiando anche il silenzio.

1. Prepara 3 premi, crocchetta, bocconcino liofilizzato spezzato e pasta di carne, e annota quale preferisce.
2. Fai clic e dai subito il premio, 5 volte, senza chiedere niente.
3. Fai 3 sessioni al giorno da 2 minuti, cambiando esercizio ogni volta.
4. Quando ti chiama miagolando, aspetta qualche secondo di silenzio e solo allora rispondi o premia.
5. Chiudi ogni sessione con 1 minuto di canna da pesca.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: prova i 3 premi e annota la classifica.
- [ ] Giorno 2: clic e premio 5 volte, in 3 sessioni da 1 minuto.
- [ ] Giorno 3: clic quando ti guarda o si siede da solo; premio per 3 secondi di silenzio.
- [ ] Giorno 4: target con un cucchiaio di legno, 5 tocchi col naso.
- [ ] Giorno 5: nome da un'altra stanza, premio quando arriva.
- [ ] Giorno 6: puzzle del cibo con 5 crocchette e 1 minuto di canna.
- [ ] Giorno 7: ripasso con 3 esercizi diversi e premio speciale per il silenzio.

Errori da evitare

- Rispondere a ogni miagolio: premia il silenzio, non la richiesta.
- Ripetere sempre lo stesso esercizio: si annoia, cambia gioco ogni 2 minuti.
- Rimproverarlo: diventa diffidente, ignora l'errore e rendi l'esercizio più facile.

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 Siamese, 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. Miagolii, solitudine e mente occupata
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/siamese/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

- «Siamese cat, modern-style.jpg» di Felinlove, CC BY-SA 4.0, da Wikimedia Commons
- «Siamese Cat ACAS-SI-4.jpg» di Shadowmeld Photography, CC BY-SA 4.0, 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