

GUIDE ALLEVAMENTO CGFA

Corso di educazione del Sphynx

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 Sphynx.

Anteprima gratuita · lezioni 1 e 2

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

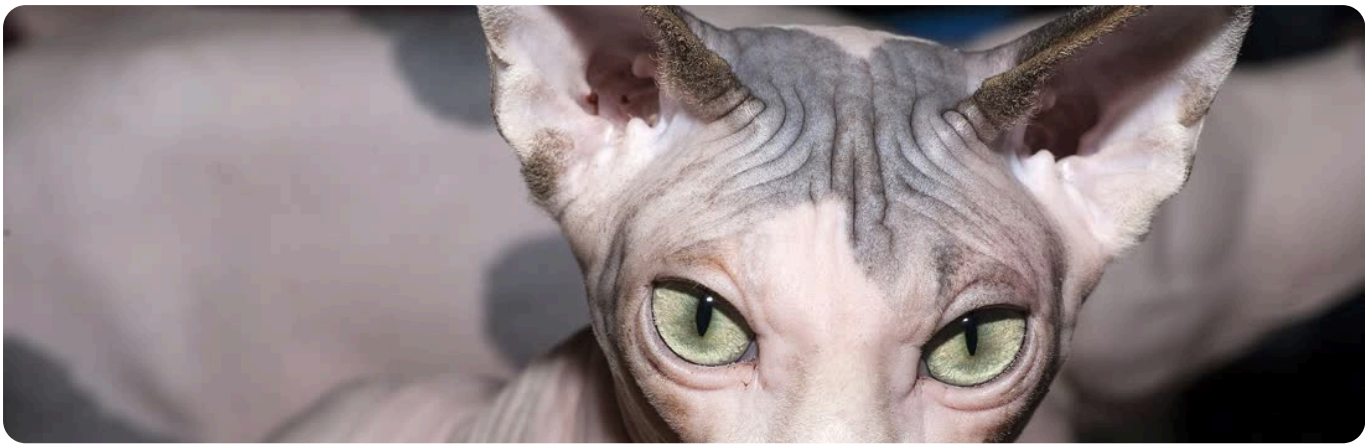
Metodo gentile: solo premi, gioco e alternative migliori. Mai spruzzi, urla o punizioni: il gatto impara ad avere paura, non a scegliere. Passa alla lezione successiva quando l'esercizio riesce 9 volte su 10.

Le 20 lezioni

1	**Come impara lo Sphynx**	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	**Pelle, bagnetti, freddo e sole**	PRO
20	Trucchi e test finale	PRO

LEZIONE 1 DI 20 · DEDICATA AL SPHYNX

Come impara lo Sphynx



Cosa lo motiva davvero

Cibo, contatto e la tua attenzione

Lo Sphynx è goloso e affettuosissimo, e queste sono le sue due leve. Usa premi piccolissimi, come pasta di carne o bocconcini liofilizzati, tolti dalla razione del giorno. Per lui anche il contatto è un premio vero: una carezza, stare in braccio, appoggiarsi a te. Lavora sempre in una stanza calda, perché un gatto che ha freddo pensa solo a scaldarsi e non a imparare. Bastano sessioni di 2 o 3 minuti, più volte al giorno, quando è sveglio e curioso.

Come ragiona e i suoi punti forti

Socievole, curioso, quasi un cagnolino

Lo Sphynx ragiona come un compagno di squadra: ti segue, vuole partecipare a quello che fai e cerca la tua approvazione. Per questo impara in fretta il richiamo, il seduto, il tocca e tanti trucchi. È sereno con gli ospiti e spesso va d'accordo con cani e altri gatti, che gli tengono anche caldo. Il suo punto debole è la solitudine: annoiato e solo, chiede attenzione miagolando o combinando guai. I suoi punti forti sono fiducia, curiosità e voglia di contatto.

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 rimandare il bagnetto e la pulizia delle orecchie: lo Sphynx ne avrà bisogno per tutta la vita, e se li scopre da adulto li vivrà male. Il secondo è sottovalutare il freddo: correnti d'aria e pavimenti gelati lo stressano. Il terzo è giocare con le mani, che sulla pelle nuda graffiano davvero. Con questo corso otterrai uno Sphynx sereno nelle cure, educato e sempre al caldo.

Esercizio pratico

Obiettivo: Scoprire cosa motiva il tuo Sphynx e iniziare a lavorare con lui al caldo, con premi e contatto.

1. Scegli una stanza calda, senza correnti d'aria, con una coperta morbida per lui.
2. Prova 3 premi, pasta di carne, bocconcino liofilizzato e carezza sul petto, e annota il preferito.
3. Fai 3 sessioni al giorno da 2 minuti: dici il nome e premi appena ti guarda.
4. Tocca un orecchio per 1 secondo e premia; poi una zampa e premia.
5. Togli i premi di cibo dalla razione del giorno.

Piano di 7 giorni

- [ ] Giorno 1: prepara la stanza calda e prova i 3 premi.
- [ ] Giorno 2: nome e premio 5 volte; tocco dell'orecchio 3 volte.
- [ ] Giorno 3: nome da 2 metri; tocco delle zampe con premio.
- [ ] Giorno 4: nome da un'altra stanza, premio quando arriva.
- [ ] Giorno 5: panno tiepido sulla schiena per 2 secondi, premio.
- [ ] Giorno 6: caccia con la canna da pesca, poi 5 richiami premiati.
- [ ] Giorno 7: ripasso di 3 minuti con nome, orecchie, zampe e panno tiepido.

Errori da evitare

- Allenarlo in una stanza fredda: se ha freddo non impara, lavora sempre al caldo.
- Usare le mani come gioco: sulla pelle nuda i graffi fanno male a tutti e due, usa la canna.
- Rimandare le cure: orecchie, zampe e panno tiepido vanno abituati da piccolo, pochi secondi e tanti premi.

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 Sphynx, 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. Pelle, bagnetti, freddo e sole
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/sphynx/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

- «Hairless cat and a plant (Unsplash).jpg» di Linnea Sandbakk linneasandbakk, CC0, da Wikimedia Commons
- «SPH Slavir Fidel (14191446734).jpg» di Nickolas Titkov from Moscow, Russian Federation, CC BY-SA 2.0, 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