



DE Anleitung

Allgemeine Hinweise

1. Bei diesem Spiel handelt es sich um eine gemeinsame Beschäftigung von Hund und Halter. Lassen Sie Ihren Hund nicht unbeaufsichtigt spielen.
2. Stellen Sie das Spiel so auf, dass Ihr Hund frei darum herumlaufen kann, um seine optimale Spielposition zu finden.
3. Wählen Sie eine ruhige Trainingsatmosphäre und trainieren Sie mit nur einem Hund zurzeit.
4. Beginnen Sie mit dem Training frühestens 1 ½ Stunden nach der Fütterung. Alternativ können Sie auch das gewohnte Trockenfutter statt Leckerlis verwenden.
5. Es ist wichtig, dass Ihr Hund gerade zu Beginn relativ schnell Erfolge erzielt, damit er etwas Positives mit dem Spiel verbindet und motiviert bleibt. Sie können Ihren Hund in der Anfangsphase schon fürs Ausprobieren loben und ein Leckerli geben. Hat Ihr Hund erst einmal verstanden, dass es sich um ein „Futterspiel“ handelt, wird er schnell Spaß am Knobeln bekommen.
6. Um das Interesse Ihres Hundes zu wecken, füllen Sie das Spiel anfänglich in seinem Beisein mit Leckerlis. Zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades können Sie dies später auch in Abwesenheit des Hundes machen.
7. Beginnen Sie das Spiel immer mit einem Startsignal (z. B. „Spiel“) und beenden es, nachdem der Hund alle Leckerlis herausgeholt hat, mit einem Abbruchsignal (z. B. „Ende“). Nachdem Ihr Hund das Abbruchsignal befolgt hat, belohnen Sie ihn abschließend mit einem Leckerli, sodass immer ein ruhiges und positives Ende gewährleistet ist.
8. Falls Ihr Hund ein Teilziel auch nach mehrmaligem Versuchen nicht erreichen sollte, helfen Sie oder wiederholen Sie ggf. eine bekannte Übung und trainieren in kleineren Schritten. Versuchen Sie ihn mit Lob und Streicheln zu motivieren. Es sollte niemals geschimpft oder gar bestraft werden.
9. Üben Sie in kurzen Trainingseinheiten (max. 10 Minuten) und mit kleinen Zielen. Mehrmaliges Training am Tag schafft viele kleine Erfolge und vermeidet Überforderungen.

Wichtiger Hinweis: Es gibt grundsätzlich kein „Richtig“ und kein „Falsch“ bei diesem Spiel. Jeder Hund ist individuell und wird seine eigenen Lösungswege finden. Überlassen Sie Ihrem Hund, ob er die Aufgabe mit der Schnauze oder den Pfoten löst, ob er Elemente zu sich hinzieht oder von sich wegschiebt und in welcher Reihenfolge er das Spiel spielt. Diese Anleitung ist nur ein Vorschlag, einen leichten und sinnvoll aufgebauten Lösungsweg mit dem Hund zu erarbeiten.

Grundsätzlich gilt es jedoch zu beachten: Gestatten Sie Ihrem Hund nicht, das Spiel wegzutragen oder zu zerstören (was oftmals ein Zeichen von Frust und/oder Überforderung ist).

Wir wünschen Ihnen und Ihrem Hund viel Spaß und Erfolg.

Training

Bitte führen Sie alle Übungen nacheinander durch. Erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad erst, wenn Ihr Hund die vorangegangene Trainingsphase problemlos beherrscht und seine

Aufmerksamkeit noch bei dem Spiel liegt. Loben Sie Ihren Hund nach jeder gelungenen Aktion.

Das Training kann beginnen

Machen Sie Ihren Hund anfangs mit den Elementen einzeln vertraut. Wir empfehlen das Erlernen einzelner Elemente auf mehrere Tage auszuweiten und erst dann weitere Elemente einzubeziehen, wenn das Training problemlos absolviert wurde.

1. Die Schubfachreihe:

- a. Befüllen Sie die beiden äußeren Schubfächer in Anwesenheit Ihres Hundes mit einem Leckerli und verschließen Sie diese nur halb. Zeigen Sie ihm, wie man die Abdeckungen bewegt. So kann er das Leckerli schneller aufspüren und erzielt einen raschen Erfolg.
- b. Geben Sie Ihrem Hund ein Startsignal wie z. B. „Spiel“. Er wird nun versuchen das Leckerli herauszuholen.
- c. Um den Schwierigkeitsgrad etwas zu erhöhen, decken Sie die gefüllten Schubfächer nach und nach mit den Schiebern weiter ab. Wiederholen Sie die Übung so lange, bis Ihr Hund problemlos die komplett verschlossene Abdeckung bewegen kann, um an seine Belohnung zu kommen.
- d. Sobald Ihr Hund dies verstanden hat, können Sie die nächste Reihe mit drei Schubfächern integrieren.
- e. Kann Ihr Hund die Abdeckungen selbstständig öffnen, können Sie nun die kleine Reihe mit den zwei Schubfächern einbeziehen.
- f. Das Besondere hierbei ist, dass diese Reihe nicht parallel, sondern vertikal zu den anderen beiden Reihen steht. Die Herausforderung für Ihren Hund ist, dass er seine Position zum Spiel ändern muss oder er lernt die Abdeckung in eine andere Richtung zu bewegen.

2. Die Kegel:

- a. Trainieren Sie am Anfang mit nur einer Spielfigur. Legen Sie das Leckerli in eine Vertiefung und stellen den Kegel darauf. Heben Sie den Kegel hoch und zeigen Sie Ihrem Hund, was sich darunter versteckt. Geben Sie das Startsignal wie z. B. „Spiel“. Nun soll Ihr Hund versuchen, den Kegel hoch zu heben, um so an seine Belohnung zu gelangen.
- b. Wiederholen Sie die Übung so lange, bis Ihr Hund den Kegel problemlos anhebt und sich das Leckerli ergattern kann. Fordern Sie Ihren Hund dann neu heraus, in dem Sie den zweiten Kegel mit ins Spiel bringen.

3. Kombinieren:

Hat Ihr Hund gelernt, auch die Kegel beim Spielen einzubeziehen, können Sie den Schwierigkeitsgrad erhöhen. Setzen Sie die Kegel zwischen die Abdeckungen und verstecken auch hier jeweils ein Leckerli. Ihr Hund muss nun verstehen, dass er erst die Kegel entfernen muss, bevor er die Abdeckungen bewegen kann.



EN Instructions

General information

1. This game is a joint activity for dog and handler. Do not let your dog play unsupervised.
2. Place the game where your dog can run around it freely to find his optimal position to play.
3. Choose a quiet atmosphere for the training and only train with one dog at a time.
4. Start the training 1 ½ hours after feeding at the earliest. You can also use the normal dry feed instead of treats as an alternative.
5. It is important for your dog to experience success fairly quickly at the start, for he needs to connect something positive with the game to stay motivated. When starting the training, you can praise and reward your dog even for trying. Once your dog has understood that this is a "feeding game", he will have fun figuring it out.
6. To get your dog interested in the game, fill it with treats in his presence in the beginning. To increase the level of difficulty, you can do this in his absence later.
7. Always begin the game with a start signal (e.g. "Play") and, after your dog has found all the treats, end it with a break-off signal (e.g. "end"). After your dog has obeyed the break-off signal, reward him with a final treat so that there is always a quiet and positive end to the game.
8. In case your dog does not achieve a subgoal after several tries, help him or repeat a task he knows well and train in smaller steps. Try to motivate him with praise and stroking. There should never be scolding or punishment.
9. Train in short units (max. 10 minutes) and with small goals. Repeated training over the day creates a lot of small successes and prevents excessive demand on your dog.

Important notice: With this game, there is no "right" or "wrong". Each dog is an individual and will find his own ways to success. Leave it to your dog to decide if he wants to use his snout or his paws, if he wants to pull the elements towards him or push them away and in which sequence he wants to play the game. These instructions are only a suggestion how to train in an easy and sensible way to succeed with your dog.

Always consider the following: Do not allow your dog to carry the game away or destroy it (this often is a sign of frustration and/or excessive demand).

Have lots of fun and success with your dog.

Training

Please carry out all tasks one after the other. Only raise the level of difficulty when your dog can do the last task without problems and he is still attentive to the game. Praise your dog after each successful action.

The training can begin

First let your dog get familiar with the different elements of the game. We recommend to space out getting to know the various elements over several days and to only add more elements when the training runs smoothly.

1. The row of drawers:

- a. Fill the two outer drawers with a treat in the presence of your dog and close them only halfway. Show your dog how to move the covers. That way, the dog can find the treats faster and is successful more quickly.
- b. Give a start signal like e.g. "Play". Your dog will now try to get the treat out.
- c. To increase the level of difficulty bit by bit, cover the filled drawers more and more with the sliders. Repeat the exercise until your dog can move the completely closed covers without problems to get the reward.
- d. As soon as your dog has mastered this, you can include the next row with three drawers.
- e. Once your dog can open the covers on his own, you can also include the small row with two drawers.
- f. What is special about this row is that it is not parallel but vertically aligned to the other two rows. The challenge for your dog is that he either has to change his position in the game or learns to move the covers in a different direction.

2. The cones:

- a. In the beginning, train with one cone only. Place a treat into an indentation and place a cone over it. Lift the cone and show your dog what is hidden under it. Give a start signal like e.g. 'Play'. Now your dog has to lift the cone to get the reward.
- b. Repeat this exercise until your dog can lift the cone without problems and can get the reward. Now challenge your dog with two cones.

3. Combining the elements:

Once your dog has learned to include the cones in the game, you can increase the level of difficulty. Place the cones between the covers and hide a treat here as well. Your dog now has to understand that he has to move the cones before he can move the covers.



FR Mode d'emploi

Informations générales

1. Ce jeu est une activité commune pour le chien et son maître. Ne laissez pas votre chien jouer sans surveillance.
2. Placez le jeu dans un endroit où votre chien peut tourner autour librement et trouver la meilleure position pour jouer.
3. Choisissez une atmosphère calme pour commencer l'entraînement, avec un seul chien à la fois.
4. Commencez l'entraînement au moins 1 heure ½ après son repas. Vous pouvez aussi utiliser alternativement ses aliments habituels ou des friandises.
5. Il est important qu'au début, votre chien ait assez rapidement une expérience réussie, car il a besoin de relier le jeu à quelque chose de positif pour rester motivé. Lorsque le jeu commence, vous pouvez le féliciter et le récompenser même lorsqu'il essaie. Une fois que votre chien aura compris que c'est un "jeu lié à la nourriture", il aura du plaisir à l'explorer.
6. Pour que votre chien soit intéressé par le jeu, remplissez-le au début de friandises en sa présence. Pour augmenter le niveau de difficulté, vous pouvez ensuite le faire en son absence.
7. Commencez toujours le jeu avec un signal de départ (par ex "allez jouer") et, lorsque votre chien a obtenu ses friandises, terminez avec un signal (par ex. "c'est fini"). Lorsque votre chien obéit au signal de fin, récompensez-le avec une dernière friandise pour qu'il y ait toujours une fin de jeu calme et positive.
8. Si, après plusieurs essais, votre chien n'atteint pas son but, aidez-le ou répétez un exercice qu'il sait bien faire et entraînez-le par petites étapes. Essayez de le motiver avec une récompense et des caresses. Ne jamais réprimander ou punir le chien.
9. Faites de petites séances d'entraînement (max. 10 minutes) et avec de petits objectifs. Plusieurs séances d'entraînement dans la journée apportent beaucoup de petits succès et évitent une demande excessive à votre chien.

Note importante : Avec ce jeu, il n'y a pas de "bien" ou de "mal". Chaque chien est unique et trouvera par lui-même une voie de la réussite. Laissez-le choisir d'utiliser son museau ou ses pattes, de tirer les éléments vers lui ou de les pousser, et à quel moment il a envie de jouer. Ces consignes sont uniquement suggestives pour vous aider à amener facilement votre chien à réussir, selon sa sensibilité.

Important : Ne permettez pas à votre chien de transporter le jeu ou de l'abimer (c'est souvent un signe de frustration et/ou de demande excessive).

Passer de très bons moments de jeu avec votre chien !

Entraînement

Effectuez tous les exercices les uns après les autres. N'augmentez le niveau de difficulté que lorsque votre chien a réussi la dernière étape sans problème, et qu'il reste attentif au jeu. Félicitez-le après chaque action.

L'entraînement peut commencer

Laissez tout d'abord votre chien se familiariser avec les différents éléments du jeu. Nous recommandons d'espacer l'apprentissage des différents éléments sur plusieurs jours et d'ajouter d'autres éléments seulement lorsque l'entraînement se passe bien.

1. La rangée de tiroirs :

- a. Remplissez les deux tiroirs extérieurs avec une friandise en présence de votre chien et fermez-les seulement à moitié. Montrez à votre chien comment déplacer les couvercles. Le chien peut ainsi facilement retrouver les friandises et réussira plus rapidement.
- b. Donnez un signal de départ comme "Allez jouer". Votre chien va essayer de faire sortir la friandise.
- c. Pour augmenter peu à peu le degré de difficulté, recouvrez de plus en plus les tiroirs remplis. Répétez cet exercice jusqu'à ce que votre chien arrive à déplacer sans problème les couvercles entièrement fermés pour obtenir sa récompense.
- d. Dès que votre chien maîtrise ce point, vous pouvez intégrer la rangée suivante avec trois tiroirs.
- e. Une fois que votre chien arrive à ouvrir les couvercles par lui-même, vous pouvez aussi ajouter la petite rangée de deux tiroirs.
- f. La spécificité de cette rangée est qu'elle est alignée verticalement et non parallèlement par rapport aux deux autres rangées. Le challenge pour votre chien sera soit de changer sa position dans le jeu, soit d'apprendre à déplacer les couvercles dans des directions différentes.

2. Les cônes :

- a. Pour commencer, utilisez un seul cône. Placez une friandise à l'intérieur d'une fente, et placez un cône dessus. Soulevez le cône et montrez à votre chien ce qu'il y a dessous. Donnez un signal de départ comme 'Allez, joue'. Votre chien devra soulever le cône pour obtenir sa récompense.
- b. Répétez cet exercice jusqu'à ce que votre chien arrive à enlever le cône sans problème, et qu'il obtient sa récompense. Puis entraînez votre chien avec 2 cônes.

3. Combiner les éléments :

Une fois que votre chien a appris à inclure les cônes dans le jeu, vous pouvez augmenter le degré de difficulté. Placez les cônes entre les couvercles et cache-y aussi une friandise. Votre chien doit maintenant comprendre qu'il doit déplacer les cônes avant de pouvoir bouger les couvercles.



IT Istruzioni

Indicazioni generali

1. Questo gioco è un'attività che deve essere svolta dal cane assieme al suo proprietario. Non fate giocare il cane da solo.
2. Posizionate il gioco in un luogo che permetta al cane di girarci attorno liberamente e trovare la sua posizione ottimale.
3. Scegliete un'atmosfera tranquilla per l'addestramento e addestrate un solo cane alla volta.
4. Iniziate l'addestramento dopo minimo 1 ½ ore da quando il cane ha mangiato. Potete usare il normale cibo secco come alternativa alle leccornie.
5. È importante che il cane all'inizio faccia esperienza di successo abbastanza velocemente. Deve associare il gioco a qualcosa di positivo per rimanere motivato. Nella fase iniziale vi suggeriamo di dargli delle leccornie anche solo perché fa dei tentativi. Una volta che il cane capirà che questo è un gioco-snack si diventerà molto.
6. All'inizio, per far sì che il cane abbia interesse, riempite il gioco con le leccornie in sua presenza. Successivamente, per aumentare il livello di difficoltà, riempitelo in sua assenza.
7. Iniziate sempre il gioco con un segnale (per es. "gioca") e finite con un altro segnale (per es. "fine") dopo che il cane ha trovato tutte le leccornie. Quando il cane ha obbedito al segnale di stop gratificatelo con una ricompensa finale. Il gioco deve concludersi sempre in un clima calmo e positivo.
8. Se dopo vari tentativi il cane non riesce a raggiungere l'obiettivo, aiutatelo o ripetete l'esercizio che conosce bene. Allenatelo a piccoli passi. Provate a motivarlo lodandolo e accarezzandolo. Non deve mai essere rimproverato o punito.
9. Limitate gli esercizi a sessioni brevi (max 10 minuti) e a piccoli obiettivi. L'addestramento ripetuto più volte al giorno crea molti piccoli successi ed evita di pretendere troppo dal cane.

Nota importante: con questo gioco, non c'è un "giusto" o un "sbagliato". Ogni cane è un individuo a sé e troverà il suo modo per aver successo. Lasciate al vostro cane decidere se vuole usare il muso o le zampe, se vuole tirare gli elementi verso di lui o se vuole spingerli via e in quale sequenza vuole giocare. Queste istruzioni sono solo dei suggerimenti su come trovare un sistema semplice e ragionevole per raggiungere gli obiettivi del gioco.

Considerate sempre quanto segue: non permettete al cane di trascinare in giro il gioco o di distruggerlo (questo è spesso segno di frustrazione e/o insistenza eccessiva).

Auguriamo a voi e al vostro cane molto divertimento e molto successo con questi esercizi.

Addestramento

Vi raccomandiamo di svolgere gli esercizi in sequenza. Aumentate il livello di difficoltà quando il cane svolge l'obiettivo precedente senza problemi ed è ancora concentrato sul gioco. Gratificate il cane dopo ogni successo.

L'addestramento ha inizio

Fate in modo che il vostro cane si abitui gradualmente agli elementi del gioco. Sugeriamo di far conoscere al cane gli elementi per vari giorni e aggiungere più elementi al gioco quando l'allenamento procede senza problemi.

1. I piani scorrevoli:

- a. In presenza del vostro cane riempite con delle leccornie le due sezioni esterne di un piano scorrevole a 3 scomparti e chiudetele per metà. Mostrate al cane come spostare i piani. In questo modo può trovare le leccornie più velocemente e avere subito successo.
- b. Date al cane un segnale di inizio come per esempio "gioca!". Il cane ora deve cercare di raggiungere le leccornie.
- c. Per aumentare gradualmente il livello di difficoltà, coprite sempre di più le sezioni con le leccornie nascoste all'interno. Ripetete questo esercizio finché il cane non riesce a spostare senza problemi i piani completamente chiusi.
- d. Quando il cane riesce a fare molto bene questo esercizio, potete aggiungere al gioco l'altro piano scorrevole a 3 scomparti.
- e. Potete includere il piccolo piano scorrevole a 2 scomparti quando il cane riesce ad aprire da solo gli altri 2 piani.
- f. L'aspetto difficile del piano scorrevole a 2 scomparti è che è allineato verticalmente e non parallelamente agli altri due piani. Il cane deve quindi cambiare la sua posizione di gioco o imparare a spostare le sezioni in una direzione diversa.

2. I coni:

- a. Iniziate l'addestramento con un cono solo. Inserite delle leccornie all'interno del foro e copritelo con il cono. Sollevate il cono e mostrate al vostro cane cosa si nasconde sotto. Date sempre un segnale d'inizio come "gioca". Ora il cane dovrà cercare di sollevare il cono per ottenere la ricompensa.
- b. Ripetete questo esercizio fino a quando il cane sarà in grado di sollevare il cono senza problemi e raggiungere così la sua ricompensa. Ora potete utilizzare due coni.

3. Combinare gli elementi:

Potete aumentare il livello di difficoltà quando il vostro cane ha imparato a giocare anche con i coni. Posizionate i coni tra le sezioni dei piani scorrevoli e nascondeteci sotto delle leccornie. Il cane deve ora capire che bisogna rimuovere i coni prima di spostare le sezioni dei piani scorrevoli.



NL Handleiding

Algemene tips

1. Speel dit spel samen met uw hond en laat hem er niet zonder toezicht mee spelen.
2. Zet het spel dusdanig neer, dat de hond er helemaal omheen kan lopen, om de voor hem optimale spelpositie in te nemen.
3. Kies een rustige plek uit en train met één hond tegelijk.
4. Start de training op zijn vroegst 1 ½ uur na de maaltijd. Een andere optie is, om het dagelijkse droogvoer als beloningssnoepjes tijdens het spel te gebruiken.
5. Het is belangrijk, dat uw hond, zeker in het begin, snel succes boekt, zodat hij het spel met iets positiefs associeert en gemotiveerd blijft. U kunt uw hond in het begin bijvoorbeeld ook voor het proberen om zich belonen en een snoepje geven. Zodra uw hond door heeft, dat het om een "voerspel" gaat, zal hij snel met veel enthousiasme met het spel bezig zijn.
6. Om de aandacht van uw hond te trekken, vult u het spel in het begin in zijn bijzijn met beloningssnoepjes. Om de moeilijkheidsgraad op te schroeven kunt u dit later ook doen, zonder dat hij erbij is.
7. Begin het spel steeds met een startsein (bijv. "speel") en beëindig het, nadat uw hond er alle beloningssnoepjes uitgehaald heeft, met een stopsein (bijv. "klaar"). Als uw hond het stopsein heeft opgevolgd, belooft u hem vervolgens met iets lekkers, zodat het spel telkens op een rustige en positieve wijze wordt beëindigd.
8. Mocht uw hond een gedeelte van de doelstelling, ook na meerdere pogingen, niet behalen, help hem dan een handje of herhaal eventueel een hem vertrouwde oefening en train in kleine stappen. Probeer uw hond steeds weer te motiveren door hem te prijzen en te aaien. Schelden en straffen is uit den boze.
9. Korte trainingssessies (max. 10 minuten) met kleine doelstellingen, meermaals per dag zijn én effectiever én voorkomen overbelasting.

Belangrijk: dit spel kent geen "goed" of "fout". Elke hond is uniek en zal zijn doel op geheel eigen wijze proberen te bereiken. Het is aan uw hond, of hij de opdracht met zijn snuit of poten uitvoert, of hij de onderdelen naar zich toe trekt of van zich af schuift en in welke volgorde hij het spel speelt. Deze handleiding is slechts een suggestie, hoe het spel op een eenvoudige en praktische manier vorm kan worden gegeven.

Houd het volgende goed in de gaten: sta uw hond niet toe, om met het spel weg te lopen of het kapot te maken (vaak een teken van frustratie en/of overvraging).

Wij wensen u en uw hond veel plezier en succes.

Training

Doe één oefening per keer. Schroef de moeilijkheidsgraad pas op, als uw hond de voorgaande trainingsfase goed onder de knie heeft en hij zijn aandacht nog steeds bij het spel heeft. Prijs uw hond na elke geslaagde actie.

De training kan beginnen

Laat uw hond met de verschillende onderdelen van het spel kennis maken. Wij adviseren, om het oefenen met de verschillende onderdelen over meerdere dagen te verspreiden en pas als de training probleemloos verloopt verdere onderdelen te integreren.

1. De laatjes-rij:

- a. Doe in het bijzijn van uw hond in de beide buitenste laatjes een beloningssnoepje en sluit ze maar voor de helft. Laat hem zien, hoe de afdekkingen worden verschoven. Op die manier zal hij het beloningssnoepje rap ontdekken en dus snel scoren.
- b. Geef uw hond een startsein, bijv. "speel". Dan zal hij gaan proberen, om het beloningssnoepje te pakken te krijgen.
- c. Om de moeilijkheidsgraad wat op te schroeven, kun je de gevulde laatjes m.b.v. de schuifjes steeds een beetje verder dicht doen. Herhaal de oefening net zolang, totdat uw hond de gesloten afdekking zonder problemen kan bewegen, om vervolgens bij zijn beloning te kunnen.
- d. Zodra uw hond door heeft, hoe de vork in de steel zit, kunt u de volgende rij met drie laatjes in het spel brengen.
- e. Als uw hond de afdekkingen zelfstandig kan openen, kunt u de kleine rij met de twee laatjes erbij gaan betrekken.
- f. Het bijzondere hieraan is, dat deze rij niet evenwijdig, maar verticaal op de andere twee rijen staat. De uitdaging voor uw hond is, om óf zijn positie t.o.v. het spel te veranderen óf om te leren, de afdekking in een andere richting te bewegen.

2. De kegel:

- a. Oefen in het begin met maar één spelfiguur. Leg een snoepje in een kommetje en zet er een kegel bovenop. Til de kegel op en laat uw hond zien, wat u eronder verstopt heeft. Geef het startsein, bijv. "speel". Nu moet uw hond proberen, om de kegel op te tillen, om bij zijn beloning te kunnen.
- b. Herhaal deze oefening net zolang, totdat uw hond de kegel zonder problemen optilt en zijn beloningssnoepje te pakken krijgt. Daag uw hond opnieuw uit door een tweede kegel in het spel te brengen.

3. Combineren:

Heeft uw hond het spel met de kegels onder de knie, dan kunt u de moeilijkheidsgraad opschroeven. Zet de kegels tussen de afdekkingen en verstop ook hier beloningssnoepjes. De hond moet nu doorkrijgen, dat hij eerst de kegels moet verwijderen, om vervolgens de afdekkingen te kunnen bewegen.



SV Instruktioner

Allmän information

1. Detta spel är en gemensam aktivitet för hund och hundägare. Låt inte din hund spela oöverbvakad.
2. Placera spelet där din hund kan springa runt det obehindrat för att hitta sin optimala spelposition.
3. Välj en lugn atmosfär för träningen och träna endast med en hund åt gången.
4. Börja träningen minst 1 ½ timme efter utfodring. Du kan även använda det vanliga torrfodret som ett alternativ till godis.
5. Det är viktigt för din hund att uppleva framgång ganska snabbt i början, för den behöver koppla något positivt med spelet för att vara motiverad. När träningen börjar kan du berömma och belöna hunden bara för att den provar. När din hund har förstått att detta är ett "foderspel" kommer den ha kul medan den räknar ut hur det fungerar.
6. För att få din hund intresserad av spelet kan du i början fylla det med godis när hunden är i närheten. För att öka svårighetsgraden kan du senare göra detta i hundens frånvaro.
7. Börja alltid spelet med en startsignal (t.ex. "Spela") och, efter att din hund har hittat alla godisar, även avsluta med en signal (t.ex. "Slut"). Efter att din hund har lytt avslutningssignalen, belöna den med en sista godis så att spelet alltid får ett lugnt och positivt avslut.
8. Om din hund inte lyckas med ett delmål efter flera försök, hjälp den eller upprepa en uppgift som den kan göra bra och träna i mindre steg. Försök att motivera din hund med beröm och klappar. Skäll eller straff får aldrig användas.
9. Träna i korta intervaller (max. 10 minuter) och med små mål. Flera träningsintervaller under dagen ger många små framgångar och förhindrar att allt för stora krav ställs på din hund.

Viktigt: Med detta spel finns inga rätt eller fel. Varje hund är individuell och kommer att hitta sin egen väg till framgång. Låt din hund avgöra om den vill använda sin nos eller sina tassar, om den vill dra elementen mot sig eller trycka dem ifrån sig och i vilken ordning den vill delarna spelet. Dessa instruktioner är endast förslag på hur du tränar på ett enkelt och förnuftigt sätt för att lyckas med din hund.

Tänk på följande: Tillåt inte att din hund bär iväg med, eller förstör spelet (detta är ofta ett tecken på frustration eller överstimulering).

Ha mycket roligt och framgång med din hund!

Träning

Vänligen utför alla uppgifter efter varandra. Höj endast svårighetsgraden när din hund kan göra den tidigare utmaningen utan problem och då den fortfarande är uppmärksam på spelet. Beröm din hund efter varje framgångsrikt utförande.

Träningen kan börja

Låt först din hund bekanta sig med de olika delarna av spelet. Vi rekommenderar att detta presenteras under flera dagar och att du endast lägger till nya delar när träningen går smidigt.

1. Raden med skjutlock:

- a. Fyll de två yttre fördjupningarna med godis medan din hund ser på och stäng dem halvvägs. Visa din hund hur locken flyttas. På så sätt kan hunden hitta godiset fortare och lyckas snabbare.
- b. Ge en startsignal, t.ex. "Spela". Din hund kommer nu att försöka få ut godisen.
- c. För att höja svårighetsgraden steg för steg, täck över fördjupningarna mer och mer med skjutlocken. Upprepa övningen tills din hund kan flytta de helt stängda locken utan problem för att få belöningen.
- d. Så snart din hund bemästrar detta kan du inkludera nästa rad med tre fördjupningar.
- e. När din hund kan öppna skjutlocken själv kan du även inkludera den mindre raden med två fördjupningar.
- f. Vad som är speciellt med denna rad är att den inte är parallell utan vertikal jämfört med de andra raderna. Utmaningen för din hund blir att antingen ändra sin position eller lära sig att flytta locken i en annan riktning.

2. Koner:

- a. Börja spelet med endast en kon. Lägg en godis i en av fördjupningarna och placera en kon över. Lyft konen och visa din hund vad som gömmer sig under den. Ge hunden en startsignal, t.ex. "Spela". Nu måste din hund lyfta upp konen för att få sin belöning.
- b. Repetera denna övning tills din hund kan lyfta konen utan problem och få sin belöning. Nu kan du utmana din hund med två koner.

3. Kombinera elementen:

När din hund har lärt sig att även använda konerna kan du höja svårighetsgraden. Placera konerna mellan skjutlocken och göm godis även där. Din hund måste nu lära sig att flytta konerna innan den kan flytta skjutlocken.



(DA) Vejledning

Generelle oplysninger

1. Dette spil handler om en fælles beskæftigelse for hund og hundeejer. Hunden bør ikke spille uden opsyn.
2. Placer spillet, så din hund kan bevæge sig frit omkring dette, for at finde den optimale spilleposition.
3. Vælg en rolig spilleatmosfære og træn kun en hund ad gangen.
4. Start træningen tidligst 1 ½ time efter et måltid. Alternativt kan du også bruge det sædvanlige tørfoder i stedet for godbidder.
5. Det er vigtigt, at din hund, især i starten, er succesfuld i spillet, for at hunden forbinder dette med noget positivt og forbliver motiveret. Du kan i begyndelsen allerede rose og belønne hunden for at prøve. Hvis hunden først har opfanget, at det handler om et "foderspil", vil den hurtigt have det sjovt med at pusle.
6. For at fange hundens interesse, påfyldes spillet i starten med godbidder mens hunden er til stede.
7. Start altid spillet med et startsignal (f.eks. "spil") og afslut, efter hunden har fået alle godbidder, med et afslutningssignal (f.eks. "slut"). Efter hunden har rettet sig efter afslutningssignalet, belønnes den med en godbid, for at sikre en rolig og positiv afslutning.
8. Hvis hunden efter flere forsøg ikke opnår et delmål, vær behjælpelig eller gentag hhv. en kendt øvelse og træn i mindre skridt. Prøv at motivere hunden med ros og ved at ae. Der bør aldrig skældes ud eller straffes.
9. Øv i korte træningsenheder (max. 10 minutter) og med små mål. Træning flere gange om dagen, skaber mange små fremskridt og forhindrer overbelastning.

Vigtig oplysning: Der findes grundlæggende intet "rigtig" og intet "forkert" i dette spil. Enhver hund er individuel og vil finde sin egen løsning. Overlad det til hunden om den løser opgaverne med snuden eller poterne, om den trækker elementer til sig eller skubber dem fra sig og i hvilken rækkefølge den spiller spillet. Denne vejledning er kun et forslag, til at udarbejde en nem og logisk løsning sammen med hunden.

Grundlæggende bør man være opmærksom på: Tillad ikke at hunden bærer spillet væk eller ødelægger dette (det er ofte et tegn for frustrationer og/eller overbelastning).

Vi ønsker dig og din hund masser af sjov og succes.

Træning

Udfør venligst alle øvelser efter hinanden. Sværhedsgraden bør først øges, efter din hund behersker den foregående træningsfase uden problemer og dens opmærksomhed stadig er ved spillet. Ros din hund efter enhver succesfuld aktion.

Træningen kan starte

Vend din hund enkeltvis til de forskellige elementer. Vi anbefaler at strække læringsprocessen over flere dage og først at introducere nye elementer, når det foregående flere gange blev løst uden problemer.

1. Skydefagsrækkerne:

- a. Påfyld de to yderste skydefag med godbidder, mens din hund kan se det og luk halvdelen af faget. Vis hunden, hvordan man bevæger skydelåget. På den måde, er hunden hurtigere til at udgøre godbidderne og får en hurtig succes.
- b. Giv hunden et startsignal, som f.eks. "leg". Den vil prøve at få fat i godbidde.
- c. For at øge sværhedsgraden, kan du lukke skyderne mere og mere. Gentag øvelserne, indtil hunden kan åbne de helt lukkede skydefag.
- d. Efter din hund har forstået det, kan du introducere den næste række med 3 skydefag.
- e. Så snart din hund kan åbne skydefagene selvstændigt, kan du introducere den lille række med skydefag.
- f. Det specielle ved den række er, at den ikke er parallel, men vertikal til de andre to rækker. Udfordringen for din hund ligger i, at den er nød til at ændre dens position, eller skal lære at åbne skyderen i en anden retning.

2. Keglerne:

- a. I begyndelsen trænes kun med én kegle. Læg en godbid i fordybningen og placer keglen henover. Løft keglen og vis hunden, hvad der gemmer sig nedenunder. Giv et startsignal så som f.eks. "leg". Nu skal hunden selv prøve at løfte keglen, for at få fat i godbidde.
- b. Gentag denne øvelse indtil hunden problemløst kan løfte keglen og få fat i godbidde. Derefter udfordres hunden med en yderligere kegle.

3. Kombiner:

Så snart din hund har lært, at inkludere keglerne til spillet, kan du øge sværhedsgraden. Sæt keglerne mellem skydelågene og gem under hver kegle en godbid. Hunden skal forstå, at den først bliver nød til at fjerne keglerne, før den kan bevæge skydelågene.



ES Instrucciones

Información General

1. Este juego es una actividad conjunta para perro y guía. No deje que su perro juegue este juego, sin supervisión.
2. Coloque el juego donde tu perro pueda correr libremente y encontrar su posición óptima para jugar.
3. Elija un ambiente tranquilo para el entrenamiento y solo entrene con un perro cada vez.
4. Comience el entrenamiento 1 hora y media después de darle de comer, como muy pronto. Se puede usar el alimento seco normal como alternativa, en lugar de snacks.
5. Es importante para su perro que se divierta para que conecte positivamente con el juego y se mantenga motivado. Cuando comience a entrenar, puede elogiar y premiar a su perro incluso solo por intentarlo. Una vez que haya aprendido que esto es un "juego con premios", se divertirá jugándolo.
6. Para atraer el interés de su perro, rellene el juego con premios delante de él. Para aumentar el nivel de dificultad, puede también rellanarlo con premios sin que lo vea su perro.
7. Siempre comience el juego con una señal de inicio (por ejemplo, "a jugar") y después de que su perro haya encontrado todos los snacks, finalícelo con una señal de final (por ejemplo, "fin"). Después de que su perro haya reaccionado a la señal de final, se le recompensa con un premio final.
8. En caso de que su perro no logre el objetivo después de varios intentos, ayúdelo o repita una tarea que conozca bien y entrene en pasos más pequeños. Intente motivarlo con elogios y caricias. Nunca debe haber regaño o castigo.
9. Entrene a ratos cortos (máx. 10 minutos) y con pequeños objetivos. Varias tandas de entrenamiento durante el día brindan muchos pequeños éxitos y previenen la fatiga excesiva de su perro.

Aviso importante: En este juego no hay "correcto" o "incorrecto". Cada perro es un individuo distinto y encontrará su propio camino hacia el éxito. Deje que decida por sí mismo si quiere usar el hocico o las patas, si quiere tirar o empujar los objetos. Estos pasos son solo una sugerencia de cómo entrenar de manera fácil y adecuada para tener éxito con su perro.

Considere siempre que NO debe permitir que su perro se lleve el juego o lo destruya (esto es a menudo un signo de frustración y / o exigencia excesiva).

Diviértete y triunfa con tu perro.

Entrenamiento

Realice todas las tareas una tras otra. Solo aumente el nivel de dificultad cuando su perro pueda hacer la tarea sin problema y siga atento al juego. Elogie a su perro después de cada acción exitosa.

El juego empieza por

Haga que su perro se acostumbre a los diferentes elementos del juego uno por uno. Recomendamos espaciar el procedimiento durante varios días y agregar elementos

nuevos solo una vez que el conocimiento de los elementos se realice sin problemas.

1. La fila de cajones:

- a. Rellene los dos cajones exteriores con snacks delante de su perro y ciérrelos hasta la mitad. Muestre a su perro cómo mover las tapas. De este modo, el perro puede encontrar los snacks más rápido.
- b. Utilice un comando de inicio, por ejemplo "a jugar". Su perro va a intentar entonces a sacar los snacks.
- c. Para incrementar el nivel de dificultad paso a paso, cubra los cajones rellenos más y más con las deslizantes. Repita el ejercicio hasta que su perro pueda mover las tapas cubiertas por completo sin problemas para obtener el premio.
- d. En cuanto su perro haya logrado esto, puede incluir la siguiente fila con tres cajones.
- e. En cuanto su perro sepa abrir las tapas por sí mismo, puede incluir también la fila pequeña con dos cajones.
- f. Esta fila tiene la particularidad de estar alineada de forma vertical y no horizontal como las demás filas. El reto para su perro consiste en que o bien tiene que cambiar de posición en el juego o bien aprender a mover las tapas en una dirección distinta.

2. Los conos:

- a. Al principio, se puede entrenar con un solo cono. Coloque un premio en una muesca y coloque un cono sobre ella. Levante el cono y muestre a su perro lo que está escondido debajo de él. Puede dar una señal de inicio como por ejemplo 'a jugar'. Entonces su perro tendrá que levantar el cono para obtener la recompensa.
- b. Repita este ejercicio hasta que su perro pueda levantar el cono sin problemas y obtener la recompensa. Entonces desafíe a su perro con dos conos.

3. Combinar elementos:

En cuanto su perro haya aprendido a incluir los conos en el juego, puede incrementar el nivel de dificultad. Coloque los conos entre las tapas y esconda un snack aquí también. Su perro ha de entender ahora que tiene que mover el cono antes de poder mover las tapas.



PT Instruções

Informação geral

- Este jogo é uma actividade conjunta para o cão e o dono. Não permitir que o cão brinque sem supervisão.
- Coloque o jogo num local onde o cão possa correr livremente em seu redor, de modo a que possa encontrar a posição ideal para brincar.
- Escolher um ambiente relaxado para o treino e treinar apenas com um cão de cada vez.
- Comece a brincar quando o seu cão estiver bem alerta e com vontade de brincar. Nunca comece a brincar imediatamente após a refeição (deve aguardar no mínimo uma hora e meia). Poderá também alimentá-lo enquanto brinca, substituindo os prémios (snacks) pelo alimento seco habitual.
- É essencial, especialmente na fase inicial, que o cão tenha sucesso em obter o prémio rapidamente, para assim criar uma associação positiva com o jogo. Quando iniciar o treino deve elogiar e recompensar o cão por cada tentativa que ele faça. Assim que o cão perceber que é um jogo de alimentação ele irá divertir-se a descobri-lo.
- Para que o cão se interesse pelo jogo, deve encher o mesmo de início com prémios na sua presença. Para aumentar o nível de dificuldade, poderá fazê-lo mais tarde sem a presença do cão.
- Deve sempre começar o jogo com um sinal de início (por exemplo "brincar") e quando o cão tiver encontrado todas os prémios deve acabar com um sinal de fim (por exemplo "fim"). Quando o cão começar a obedecer ao sinal de fim, deve recompensá-lo com um prémio final para que haja sempre um final positivo e relaxante do jogo.
- No caso de o cão não conseguir executar uma tarefa após várias tentativas, ajude-o ou repita outra tarefa anterior que possa executar bem e treinar com passos mais reduzidos. Tente motivar o cão com constantes elogios e carícias. Nunca deve castigar ou repreender o cão.
- Treinar em pequenas séries (máximo de 10 minutos) e com pequenos objectivos. O treino repetido durante o dia proporciona muitos pequenos sucessos e assim evitam sobrecarregar o cão.

Nota importante: Neste jogo não existe o "certo" e o "errado". Cada cão é um indivíduo e encontrará o seu próprio caminho para o sucesso. Deixe que o cão decida se prefere utilizar o focinho ou as patas, se pretende puxar os elementos para si ou empurrá-los para fora e em que sequência ele quer jogar o jogo. Estas instruções são apenas uma sugestão em como treinar de uma forma fácil e sensata, para obter sucesso com o seu cão.

Deve ter sempre em atenção o seguinte: Não permitir que o cão leve o jogo para longe ou o destrua (isto é um sinal de frustração e/ou exigência em excesso).

Desejamos a si e ao seu cão muitas horas de diversão e sucesso!

Treino

Por favor execute todas as tarefas uma após a outra. Só deve aumentar o nível de dificuldade quando o cão for capaz de executar a última tarefa sem problemas e ainda estiver atento ao jogo. Elogiar o cão após cada ação com sucesso.

Pode começar o treino

De início, deve familiarizar o cão com os diferentes elementos do jogo, separadamente. É recomendável que este procedimento seja feito com tempo ao longo de vários dias, adicionando novos elementos apenas quando o treino estiver a correr na perfeição.

1. A fila de gavetas:

- Encher as duas gavetas exteriores com um prémio, na presença do seu cão e fechar as mesmas mas apenas até meio. Mostrar ao seu cão como deve movimentar as tampas. Desta forma, o cão poderá encontrar os prémios e obter sucesso mais rapidamente.
- Dar um sinal para iniciar, como por exemplo "brincar!". O cão irá agora tentar retirar o prémio.
- Para aumentar o nível de dificuldade pouco a pouco, deve tapar as gavetas com prémios cada vez um pouco mais com as tampas deslizantes. Repetir o exercício até que o cão possa movimentar as tampas completamente fechadas sem problemas, para obter o prémio.
- Assim que o cão for capaz de executar esta tarefa, poderá incluir a próxima fila com três gavetas.
- Quando o cão for capaz de abrir as tampas sozinho, poderá também incluir a fila pequena com duas gavetas.
- O que é especial nesta fila é que a mesma não é paralela mas verticalmente alinhada com as outras duas filas. O desafio para o seu cão é que ou ele muda a sua posição no jogo ou aprende a movimentar as tampas numa direção diferente.

2. Os cones:

- No início, efectue o treino apenas com um cone. Insira um prémio num orifício e coloque o cone sobre o mesmo. Levante o cone e mostre ao seu cão o que se encontra debaixo. Dê uma instrução para iniciar a brincadeira como por exemplo "brincar!". Agora o seu cão terá de levantar o cone com o focinho, para obter a recompensa.
- Repita este exercício até que o cão consiga levantar o cone sem problemas e possa obter facilmente a guloseima. Agora deve desafiar o seu cão, utilizando dois cones.

3. Combinação de elementos:

Quando o cão aprender a incluir os cones no jogo, pode aumentar o nível de dificuldade. Colocar os cones entre as tampas e esconder um prémio aqui também. O seu cão agora terá de perceber que ele precisa de movimentar os cones antes de poder movimentar as tampas.



PL Instrukcja

Informacje ogólne

1. Produkt jest przeznaczony do wspólnego użytkowania przez psa i właściciela. Zwierzę nie powinno korzystać z produktu bez nadzoru.
2. Podczas zabawy umieść produkt na przestrzeni wolnej od przeszkód tak, aby pies mógł się swobodnie poruszać dookoła.
3. Trening powinien odbywać się w spokojnej i cichej atmosferze, z nie więcej niż jednym psem na raz.
4. Treningu nie należy rozpoczynać wcześniej niż 1½ godziny po karmieniu. Można również użyć suchej karmy jako alternatywy dla smakołyków.
5. Ważne jest, aby pies doświadczył sukcesu i nagrody już na początku użytkowania. Trening musi wywołać pozytywne skojarzenie, aby zwierzę pozostało zmotywowane. Po rozpoczęciu treningu możesz pochwalić i nagrodzić psa nawet za same próby. Kiedy twój pies zrozumie, że jest to "gra z przysmakami", będzie się dobrze bawił próbując wykonać zadania.
6. Aby wzbudzić zainteresowanie psa, wypełnij grę smakołykami w jego obecności.
W dalszych fazach treningu można pominąć ten krok, aby zwiększyć poziom trudności.
7. Zawsze rozpoczynaj grę od polecenia rozpoczęcia (np. "Szukaj"), a po znalezieniu przez psa wszystkich smakołyków zakończ ją poleceniem (np. "Koniec"). Po tym, jak pies wykona polecenie zakończenia nagrodź go ostatnim smakołykiem tak, aby trening zawsze miał pozytywne i spokojne zakończenie.
8. Jeśli twój pies nie wykona aktualnego zadania po kilku próbach, pomóż mu lub wróć do zadania, które dobrze zna i trenuj w mniejszych krokach. Spróbuj go zmotywować pochwałą i głaskaniem. Nigdy nie powinno się karać lub krzyczeć na zwierzę.
9. Prowadź krótkie treningi (maksymalnie 10 minut) stawiając mniejsze cele. Wielokrotny trening w ciągu dnia daje wiele małych sukcesów i zapobiega nadmiernemu przemęczaniu psa.

Uwaga: w tej grze nie ma "jednego właściwego sposobu" na ukończenie. Każdy pies jest inny i znajdzie swoje własne sposoby na ukończenie zadania. Pies powinien sam zdecydować, czy chce użyć pyska czy łap, ciągnąć czy odpychać elementy oraz w jakiej kolejności chce to robić. Niniejsze instrukcje są tylko sugestią jak trenować w sposób łatwy, skuteczny i ciekawy dla zwierzęcia.

Życzymy miłej zabawy i dużo sukcesów ze swoim psem.

Trening

Pies powinien wykonywać wszystkie zadania jedno po drugim. Podnosić poziom trudności można tylko wtedy, gdy pies wykonuje poprzednie zadanie bez problemów i wykazuje dalsze zainteresowanie treningiem. Należy pamiętać o chwaleniu zwierzęcia po każdej udanej czynności.

Trening czas zacząć

Przyzwyczaj swojego psa do różnych elementów gry jeden po drugim. Zalecamy stopniowanie poziomu trudności przez kilka dni i dodawanie nowych elementów dopiero kiedy trening przebiega płynnie.

1. Rząd szuflad:

- a. Napętnij dwie zewnętrzne szuflady smakołykami w obecności psa i zamknij je tylko do połowy. Pokaż swojemu psu, jak przesuwac pokrywki. W ten sposób pies może szybciej znaleźć smakołyki.
- b. Daj sygnał startowy np. "Szukaj". Twój pies zacznie szukanie smakołyków.
- c. Aby stopniowo zwiększać poziom trudności, coraz bardziej zastanawiaj napętnione szufladki. Powtarzaj ćwiczenie aż pies będzie w stanie otworzyć kompletnie zastłonięte szufladki bez żadnych problemów.
- d. Kiedy pies opanuje to ćwiczenie, możesz dołączyć następny rząd z trzema szufladkami.
- e. Po opanowaniu tego ćwiczenia można również dodać mały rząd z dwiema szufladkami.
- f. Wyjątkowość małego rzędu polega na tym, że nie jest on ustawiony nie równolegle, a prostopadle do pozostałych. Wyzwaniem dla Twojego psa jest zrozumienie konieczności zmiany pozycji lub przesuwania osłon w innym kierunku.

2. Stożek:

- a. Na początku trenuj z tylko jednym stożkiem. Umieść smakołyk w wgłębieniu i zakryj go stożkiem. Podnieś stożek i pokaż swojemu psu co jest pod nim ukryte. Podaj sygnał startu, np. 'Szukaj'. Teraz twój pies musi podnieść stożek, aby otrzymać nagrodę.
- b. Powtarzaj to ćwiczenie, dopóki pies nie podniesie stożka bez problemów. Teraz rzuć wyzwanie Twojemu psu za pomocą dwóch rożków.

3. Łączenie elementów:

Gdy pies zacznie radzić sobie również ze stożkami, możesz po raz kolejny zwiększyć poziom trudności. Umieść stożki między pokrywkami chowając pod nimi smakołyki. Pies będzie musiał nauczyć się, że przed przesunięciem pokrywek będzie musiał usunąć stożki.



CS Instrukce

Obecné informace

1. Tato hra je společnou činností pro psa i jeho pánička. Nenechte svého psa hrát si bez dozoru.
2. Umístěte hru tam, kde se váš pes může volně pohybovat, aby našel svou optimální pozici ke hraní.
3. Zvolte klidnou atmosféru pro výcvik a trénujte pouze s jedním psem najednou.
4. Začněte trénink nejpozději 1 ½ hodiny po krmení. Také můžete použít normální suché krmivo jako alternativu pamlsků.
5. Je důležité, aby váš pes zažíval úspěch poměrně rychle na začátku, protože potřebuje spojit pozitivní zkušenost s hrou, aby zůstal motivován. Při zahájení tréninku můžete chválit a odměnit svého psa i za pokus. Jakmile váš pes pochopí, že se jedná o "hru s pamlsky", bude se bavit.
6. Chcete-li zaujmout vašeho psa ve hře, zásobujte ho z počátku pamlsky. Chcete-li zvýšit úroveň obtížnosti, můžete to udělat později v jeho nepřítomnosti.
7. Vždy zahajte hru se signálem startu (např. "Hra") a poté, co váš pes našel všechny lahůdky, ukončete hru signálem přerušení (např. "Konec"). Poté, co váš pes porozuměl signálům, odměňte jej, abyste vždy měli klidný a pozitivní konec hry.
8. V případě, že pes po několika pokusech neuspěje, pomozte mu, nebo zopakujte úkol, který dobře zná a trénujte v menších krocích. Snažte se ho motivovat chválou a pohlazením. Nikdy by se neměl zvyšovat hlas ani trestat.
9. Trénujte v krátkých časových intervalech (max. 10 minut) a s malými cíli. Opakované cvičení během dne vytváří spoustu malých úspěchů a zabraňuje nadměrným požadavkům na vašeho psa.

Důležité upozornění: V této hře neexistuje žádná "správná" nebo "špatná" varianta. Každý pes je jedinečný a najde své vlastní cesty k úspěchu. Umožněte svému psovi, aby se rozhodl, zda chce použít čenich nebo tlapky, pokud chce prvky ve hře posunout k sobě nebo je odtáhnout a v jakém pořadí chce hru hrát. Tyto pokyny jsou jen návod, jak trénovat snadným a rozumným způsobem, abyste uspěli se svým psem.

Vždy zvažte následující: Nedovolte, aby váš pes odnesl hru nebo ji zničil (často je to známka frustrace a / nebo nadměrného nadšení).

Užijte si spoustu zábavy a úspěchu se svým psem.

Výcvik

Provedte všechny úkoly za sebou. Zvyšujte úroveň obtížnosti vždy až poté, kdy pes zvládl poslední úkol bez problémů a stále udržuje pozornost. Po každé úspěšné akci svého psa odměňte.

Trénink může začít

Umožněte svému psovi si zvyknout na různé prvky hry krok za krokem. Doporučujeme rozložení procedury v průběhu několika dní a přidání nových prvků pouze po úspěšném tréninku.

1. Řada zásuvek:

- a. Naplňte dvě vnější zásuvky pamlsky za přítomnosti vašeho psa a zavřete je pouze do poloviny. Ukažte svému psovi, jak správně pohybovat kryty. Tímto způsobem pes vyhledá pamlsky rychleji a rychleji.
- b. Dejte svému psovi signál startu jako např. "hra". Váš pes se poté snaží dostat pamlsky ven.
- c. Chcete-li zvýšit úroveň obtížnosti kousek po kousku, zakryjte naplněné zásuvky stále více posuvníky. Opakujte cvičení bez jakýchkoliv problémů, aby váš pes získal odměnu.
- d. Poté, co váš pes toto zvládne, můžete přidat další řádek se třemi zásuvkami.
- e. Jakmile pes sám zvládne otevírat kryty, můžete zahrnout malý řádek se dvěma zásuvkami.
- f. Zvláštní je, že tento řádek není paralelní, ale vertikálně zarovnan s dalšími dvěma řádky. Výzva pro vašeho psa je v jiném směru.

2. Kužel:

- a. Na začátku trénujte pouze s jedním kuzelem. Umístěte pamlsky do otvoru a umístěte kužel. Zvedněte kužel a ukažte psovi, co je pod ním. Zadejte signál odstartování hry, např. 'Hra'. Váš pes musí zvednout kužel a získat odměnu.
- b. Opakujte toto cvičení, dokud váš pes odstraní kužel bez problémů a získá tak odměnu. Nyní můžete vyzkoušet hru se dvěma kužely.

3. Kombinace prvků:

Jakmile se Váš pes orientuje ve hře, můžete zvýšit úroveň obtížnosti. Umístěte kužele mezi kryty a pamlsky umístěte i zde. Nyní váš pes chápe, že musí nejprve pohnout kužely a pak kryty k získání pamlsků.



RU Инструкция

Общая информация

1. Эта игрушка предназначена для совместных игр собаки и хозяина. Пожалуйста, не оставляйте собаку с игрушкой без присмотра.
2. Расположите игрушку в таком месте, где ваш питомец сможет свободно ходить вокруг неё и выбрать идеальное место для игры.
3. Обеспечьте спокойную атмосферу для тренировки и занимайтесь одновременно только с одной собакой.
4. Правильно выбирайте время для начала игры. Подождите 1,5 часа после кормления, чтобы приступить к игре. Также вы можете заменить лакомство на обычный сухой корм, чтобы покормить собаку во время игры. Важно, чтобы собака довольно быстро ощутила успех в самом начале занятий: ей нужно получить положительные эмоции от игры, чтобы сохранить мотивацию. В начале обучения следует хвалить и вознаграждать собаку даже за попытки совершить правильное действие. Когда она поймёт, что это «игра за еду», ей самой станет интересно решать задачи.
6. Чтобы заинтересовать вашего питомца, наполните игрушку любимым лакомством в его присутствии. Позже, чтобы увеличить уровень сложности, делайте это в его отсутствие.
7. Всегда начинайте игру по команде (например, «Играть!») и заканчивайте её определённым сигналом (например, «Стоп!»), как только ваш питомец достанет всё лакомство. Если собака слушается завершающей команды, вознаградите её дополнительным кусочком лакомства, чтобы окончание игры было положительным и спокойным.
8. Если собака не достигнет цели после нескольких попыток, помогите ей или вернитесь к упражнению, с которым она легко справляется. Попробуйте двигаться вперёд меньшими шагами. Хвалите и гладьте питомца, никогда не ругайте и не наказывайте его.
9. Ограничьте длительность тренировок (не более 10 минут) и ставьте небольшие задачи. Обучение в несколько коротких подходов в течение дня позволит добиться множество маленьких успехов и предотвратит чрезмерную нагрузку на вашего питомца.

Важное примечание: В этой игре нет «правильных» и «неправильных» решений. Каждая собака индивидуальна и находит свои варианты решения задач. Позвольте своему питомцу выбирать, как он хочет добраться до лакомства – носом или лапами, толкая или подтягивая игровые элементы, в какой последовательности. Эта инструкция содержит лишь общие рекомендации, как легко и рационально тренировать собаку для достижения успеха.

Самое главное: не позволяйте питомцу уносить игрушку или ломать её. Часто это является признаком разочарования или чрезмерных требований.

Желаем вам и вашей собаке много веселья и успехов!

Начиная тренировку

Выполняйте задания последовательно. Усложняйте задачу только тогда, когда собака научилась без ошибок выполнять последнее задание, иначе она потеряет интерес к игре. Хвалите вашего питомца после каждого успешно выполненного упражнения.

Приступая к игре

Дайте собаке познакомиться с каждым элементом игры. Мы рекомендуем растянуть знакомство на несколько дней и добавлять новые детали только тогда, когда занятия со старыми элементами пройдут успешно.

1. Ряд ящиков:

- a. Положите лакомство в два внешних углубления в присутствии вашей собаки и наполовину закройте их сдвигающимися элементами. Покажите питомцу, как двигать эти элементы, чтобы он быстрее нашёл лакомство и добился успеха.
- b. Дайте сигнал к началу игры, например, "Играть". Теперь ваша собака будет пытаться заполучить лакомство.
- c. Постепенно повышайте уровень сложности. Для этого всё больше и больше закрывайте наполненные лакомством углубления сдвигающимися элементами. Повторяйте упражнение до тех пор, пока ваша собака не научится без проблем открывать полностью закрытые элементами углубления для получения награды.
- d. Как только ваша собака освоит это упражнение, вводит в игру следующий ряд с тремя углублениями.
- e. После того, как ваша собака научится самостоятельно открывать крышки, вы можете ввести в игру небольшой ряд с двумя углублениями.
- f. Особенность этого ряда состоит в том, что он располагается не параллельно, а вертикально выровнен по двум другим рядам. Задача собаки состоит в том, что она либо должна изменить своё положение, либо научиться перемещать элементы в другом направлении.

2. Упражнение с конусами:

- a. Начните тренировку с одним конусом. Положите лакомство в углубление и накройте его конусом. Поднимите конус и покажите собаке, что под ним находится. Дайте команду на старт, например, «Играть». Питомец должен поднять конус, чтобы получить награду.
- b. Повторяйте упражнение до тех пор, пока собака не научится свободно поднимать конус и доставать лакомство. Усложните задачу, добавив второй конус.

3. Объединение элементов:

Как только ваша собака научится включать конусы в игру, вы можете повысить уровень сложности. Поместите конусы между элементами и спрячьте в них лакомство. Ваша собака должна понять, что нужно передвинуть конусы, чтобы она могла перемещать элементы.