



## 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. Der Turm:

- a. Damit die Leckerlis problemlos aus dem Turm fallen, verwenden Sie bitte trockene Belohnungen.
- b. Entfernen Sie anfangs alle Einschübe. Werfen Sie oben ein Leckerli hinein, damit Ihr Hund sieht, dass es unten bei dem Auslass herauskommt. Lassen Sie ihn das Leckerli fressen und wiederholen Sie dies einige Male. So versteht er, dass er seine Belohnung immer am Auslass erhält.
- c. Platzieren Sie nun einige Leckerlis in Anwesenheit Ihres Hundes auf dem unteren Einschub. Um Ihrem Hund das Spiel zu erleichtern, schieben Sie anfangs den Einschub nicht vollständig hinein, sodass schon bei leichtem Ziehen an der Schlaufe ein Leckerli herunterfällt. Geben Sie Ihrem Hund das Startsignal wie z. B. „Spiel“. Er wird nun versuchen, den Einschub herauszuziehen. Falls er Schwierigkeiten damit hat, können Sie ihm anfangs dabei helfen. Zeigen Sie ihm, wie er den Einschub mit der Schlaufe herausziehen kann. Um ihn auf die Schlaufe aufmerksam zu machen, können Sie anfangs auch jeden Nasen- bzw. Maulkontakt belohnen. Loben Sie ihn gerade bei den ersten Versuchen immer ausgiebig.
- d. Wiederholen Sie diese Übung so lange, bis ihr Hund eindeutig verstanden hat, dass er eine Belohnung bekommt, wenn er den Einschub herauszieht.
- e. Um den Schwierigkeitsgrad etwas zu erhöhen, schieben Sie den Einschub nach und nach ein bisschen weiter hinein.
- f. Hat Ihr Hund verstanden, wie er an die Leckerlis kommt, nehmen Sie den zweiten Einschub hinzu. Platzieren Sie anfangs auf beiden Einschüben einige Leckerlis.
- g. Nachdem Ihr Hund gelernt hat, beide Einschübe herauszuziehen, können Sie auch den dritten hinzunehmen. Achten Sie darauf, dass der Deckel auf dem Turm sitzt, damit Ihr Hund nicht von oben an die Leckerlis gelangt.
- h. Wenn Ihr Hund problemlos mit allen drei Einschüben spielt, können Sie den Schwierigkeitsgrad erneut erhöhen. Platzieren Sie dafür nur in der zweiten und/oder dritten Etage ein Leckerli. Setzen Sie alle Einschübe ein, damit Ihr Hund auch die leeren herauszieht, um seine Belohnung zu bekommen.

#### 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. 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:

Nachdem Ihr Hund nun die einzelnen Elemente erlernt hat und alle selbstständig spielt, können Sie die Elemente kombinieren.



## 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

Get your dog used to the different elements of the game one by one. We recommend spacing out the procedure over several days and adding new elements only once the training runs smoothly.

### 1. The Tower:

- a. Please use dry treats to make sure that they roll out of the tower without difficulty.
- b. First remove all drawers. Throw a treat into the tower to show your dog how it comes out of the opening at the tower base. Let your dog eat the treat and repeat this exercise several times. Your dog will learn that he always gets the reward at the base opening of the tower.
- c. Place some treats in presence of your dog on the lowest drawer. To make it easier for your dog do not put the drawer completely inside the tower. Thus even a slight pull will be enough to let the treat fall. Give your dog the start signal e. g. 'Play!'. He will now try to pull out the drawer. If he has any difficulties, please help. Show your dog how to pull the drawer with the loops. To draw your dog's attention to the loops you can also reward nose and snout contact in the beginning. Praise your dog well, especially during the first tries.
- d. Repeat this exercise until your dog realizes that he gets a reward when he pulls the drawers.
- e. To increase the level of difficulty put the drawer a little bit further inside the tower each time.
- f. When your dog has understood how to get the treats use the second drawer as well. Place some rewards on both drawers.
- g. After your dog has also learned to pull out both drawers you can start to use the third drawer as well. Make sure the cap is on the tower top in order to avoid your dog taking the treats through the top opening.
- h. When your dog plays with all three drawers you can increase the level of difficulty again. Place a treat just on the top and/or second drawer but put all drawers inside the tower. Now your dog has to pull all drawers – even the empty ones – to get the reward.

### 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 exercises:

After your dog has learned to handle the different elements on their own, you can start to combine them.



**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 à 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. Tour :**

- a. Utilisez des friandises sèches (croquettes) afin de les faciliter à rouler dans la tour.
- b. Dans un premier temps, ôtez les compartiments-cachettes. Faites alors tomber une friandise du haut de la tour afin que votre chien remarque la sortie du bas de la tour. Laissez-le ensuite manger sa friandise et répétez cette étape plusieurs fois afin qu'il s'aperçoive que sa friandise peut être dégustée qu'à la sortie.
- c. Remplissez à présent quelques friandises dans la cachette du bas, ceci en présence de votre chien. Pour faciliter le jeu, refermez la cachette à moitié de manière à ce que les friandises tombent facilement, ceci juste après une légère traction de poignée. Commencez le jeu par un signal de départ comme 'joue'. C'est à présent que votre chien tentera d'ouvrir le premier compartiment. Si votre chien présente des difficultés à accéder à sa friandise, aidez-le en lui montrant comment tirer la poignée du compartiment. Afin d'attirer son attention sur la poignée-corde, récompensez-le après chaque contact avec son museau ou sa gueule et complimentez-le après chaque tentative.
- d. Répétez cet exercice jusqu'à ce que votre chien ait clairement compris qu'il peut obtenir une récompense qu'après avoir ouvert le compartiment-cachette.
- e. Pour augmenter le degré de difficulté, vous pouvez refermer progressivement les compartiments.
- f. Dès que votre chien a compris la tactique, ajoutez le deuxième compartiment et remplissez-le de quelques friandises.
- g. Dès que votre chien est en mesure d'ouvrir les deux compartiments, vous pouvez alors ajouter le troisième. Prenez garde à ce que le couvercle soit bien fermé, afin d'éviter que votre chien attrape les croquettes par le haut de la tour.
- h. Dès que votre chien est en mesure de jouer sans problème avec les trois compartiments-cachettes, vous pouvez à nouveau augmenter le degré de difficulté. Pour ceci, placez une friandise dans le deuxième et ou dans le troisième compartiment. Refermez ensuite toutes les cachettes de manière à ce que votre chien puisse ouvrir les cachettes vides pour trouver sa récompense.

**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. Combinaison :**

Une fois que votre chien a appris à déplacer les éléments individuellement, vous pouvez augmenter la difficulté à nouveau en combinant différents éléments.



**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, aiutato e 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. Suggestiamo di suddividere la spiegazione del gioco in più giorni e di aggiungere nuovi elementi quando l'allenamento procede senza problemi.

**1. Torre:**

- a. Vi consigliamo di utilizzare del cibo secco in modo da assicurarvi che i rotoli fuori dalla torre senza problemi.
- b. Inizialmente rimuovete tutti i cassetti. Lanciate una leccornia all'interno della torre per mostrare al vostro cane che fuoriesce dall'apertura presente alla base. Fate mangiare la leccornia al vostro cane e ripetete questo esercizio numerose volte. Il cane capirà che ci sarà sempre una ricompensa ad aspettarlo alla base della torre.
- c. Posizionate alcune crocchette nel cassetto inferiore in presenza del cane. Per facilitarli il compito non spingete il cassetto completamente all'interno della torre. In questo modo, un semplice movimento sarà sufficiente per far cadere giù la leccornia. Date sempre al cane un segnale (per es. 'via!') come incentivo per iniziare a giocare. Il cane, quindi, proverà a tirare fuori il cassetto. Se incontrasse delle difficoltà, soprattutto le prime volte, aiutato a fare l'esercizio ed incoraggiatelo. Mostrategli come tirare il cassetto con la maniglia. Per attirare l'attenzione del cane, inizialmente potete premiarlo anche solo se avvicina il naso e il muso.
- d. Ripetete l'esercizio finché il vostro cane capirà che troverà una ricompensa aprendo il cassetto.
- e. Per aumentare il livello di difficoltà, spingete ogni volta il cassetto un po' più all'interno della torre.
- f. Appena il cane imparerà ad estrarre il cassetto, utilizzate contemporaneamente anche il secondo.
- g. Se il cane gioca senza problemi con entrambi i cassetti, inserite anche il terzo. Verificate che sia posizionato il tappo nella parte superiore della torre in modo da evitare che il cane si prenda le leccornie direttamente attraverso l'apertura superiore.
- h. Quando il cane avrà imparato a giocare con i tre cassetti, potrete incrementare ulteriormente il livello di difficoltà. Nascondete una leccornia nel cassetto superiore o intermedio e spingeteli tutti all'interno della torre. Ora il cane può guadagnarsi la sua ricompensa solamente se estrae tutti i cassetti, anche quelli vuoti.

**2. I coni:**

- a. Iniziate l'addestramento con un solo cono. 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 un segnale d'inizio come per es. "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 entrambi i coni.

**3. Combinare gli esercizi:**

Dopo che il cane ha imparato a gestire i diversi moduli singolarmente, potete iniziare a combinarli insieme.



## 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 op 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 toren:

- a. Opdat de beloningssnoepjes probleemloos uit de toren vallen graag droge snoepjes gebruiken.
- b. Verwijder de schijfjes in het begin. Gooi er boven een beloningssnoepje in, zodat uw hond ziet, dat het er aan de onderkant bij het uitgiftepunt uitkomt. Laat hem het beloningssnoepje opeten en herhaal dit een paar keer. Hij zal dan doorkrijgen, dat hij zijn beloning telkens aan het uitgiftepunt krijgt.
- c. Leg vervolgens in het bijzijn van uw hond een paar beloningssnoepjes op het onderste schijfje. Om het spel voor uw hond wat makkelijker te maken, schuift u het schijfje er in het begin niet helemaal in, zodat er bij minimaal trekken aan het lusje een beloningssnoepje uit valt. Geef uw hond een startsein, bijv. "speel". Hij zal nu proberen, om het schijfje eruit te trekken. Als het hem niet lukt, kunt u hem er in het begin bij helpen. Laat hem zien, hoe hij het schijfje er aan het lusje uit kan trekken. Om zijn aandacht op het lusje te vestigen, kunt u in het begin ook elke aanraking met neus dan wel snuit belonen. Prijs hem, vooral bij de eerste pogingen, altijd uitbundig.
- d. Herhaal deze oefening net zolang, totdat uw hond doorheeft, dat hij een beloning krijgt, als hij het schijfje eruit trekt.
- e. Om de moeilijkheidsgraad een beetje op te schroeven, schuift u het schijfje er steeds een beetje verder in.
- f. Als uw hond heeft begrepen, hoe hij de beloningssnoepjes kan bemachtigen, brengt u het tweede schijfje in het geding. Leg in het begin op beide schijfjes een paar beloningssnoepjes.
- g. Als uw hond heeft geleerd, om beide schijfjes eruit te trekken, kunt u ook de derde integreren. Let er wel op, dat de deksel op de toren zit, zodat uw hond niet van bovenaf bij de beloningssnoepjes kan.
- h. Als uw hond probleemloos met alle drie de schijfjes speelt, kunt u de moeilijkheidsgraad verder opschroeven. Hiervoor legt u alleen op de tweede en/of derde verdieping een beloningssnoepje. Plaats alle schijfjes, zodat uw hond ook die zonder snoepje eruit trekt, om bij zijn beloning te komen.

#### 2. De kegels:

- a. Oefen in het begin met maar één spelfiguur. Leg het beloningssnoepje 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 weet te bemachtigen. Daag uw hond opnieuw uit door de tweede kegel in het spel te brengen.

#### 3. Combineren:

Als uw hond alle onderdelen van het spel onder de knie heeft en het allemaal zelfstandig af kan, kunt u de verschillende onderdelen gaan combineren en later de moeilijkheidsgraad verder opschroeven door niet in alle kommetjes een beloningssnoepje te verstoppert.





SV Instruktioner

**Allmän information**

1. Detta spel är en gemensam aktivitet för hund och hundägare. Låt inte din hund spela oövervakad.
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. Torn:**

- a. Använd torra godbitar så att de kan rulla ut ur tornet utan problem.
- b. Börja med att flytta alla lådor. Placera en godbit i tornet för att visa hunden hur den kommer ut från öppningen i tornets botten. Låt din hund äta upp godbiten och upprepa denna övning några gånger. Din hund lär sig på så sätt att den alltid kommer få en belöning i botten på tornet.
- c. Placera några godbitar i lådan längst ner när hunden ser på. För att göra det lättare för din hund, skjut ej in lådan helt i tornet. Den blir på så sätt lättare att dra ut. Ge din hund startkommandot. Den kommer nu att försöka dra ut lådan. Om den får problem kan du visa hunden hur man drar ut lådan genom att belöna så fort den visar intresse för öglan. Beröm hunden ofta, speciellt under de första försöken.
- d. Upprepa denna övning tills hunden förstått att den får en belöning varje gång den drar ut en låda.
- e. För att höja svårighetsgraden, skjut in lådan lite längre i tornet vid varje försök.
- f. När din hund har förstått hur den får belöningen, bygg på med en låda till och sätt en godbit i varje.
- g. Efter att din hund lärt sig att dra ut båda lådorna kan du börja använda den tredje lådan också. Var noga med att använda locket på tornets topp så att hunden ej kan nå sina godbitar den vägen.
- h. När din hund lärt sig hur leksaken fungerar med alla tre lådor kan du höja svårighetsgraden igen. Placera en godbit på toppen och/eller i andra lådan i tornet. Nu måste hunden dra ut alla lådor – även de tomma – för att få sin belöning.

**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 de olika övningarna:**

När din hund har lärt sig att använda de olika delarna själv, kan du börja kombinera dem.



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 æ. 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 begynde**

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 blev løst flere gange uden problemer.

**1. Tårn:**

- a. Anvend tørre belønninger, for at godbidderne kan trille ud af tårnet uden problemer.
- b. I starten fjernes alle skuffer. Kom en godbid i ovenfra, så din hund kan se, at den kommer ud nede ved udgangen. Giv den lov til at spise godbidde, og gentag dette nogle gange. På denne måde vil hunden forstå, at belønningen altid fås ved udgangen.
- c. Nu placerer du nogle godbidder på nederste skuffe, mens hunden er til stede. For at gøre legen nemmere for hunden, skubbes skuffen i starten ikke helt ind, så der allerede falder en godbid ned, når der trækkes ganske let i stropen. Giv hunden startsignalet, f.eks. „Leg“. Den vil nu prøve på at trække skuffen ud. Hvis det er vanskeligt, kan du hjælpe til i begyndelsen. Vis din hund, hvordan den kan trække skuffen ud ved hjælp af stropen. For at gøre hunden opmærksom på stropen, kan du i starten ligeledes belønne enhver næse- hhv. mundkontakt. Netop ved de første forsøg skal hunden altid roses ekstra meget.
- d. Denne øvelse gentages, indtil din hund helt klart har forstået, at den får en belønning, når den trækker skuffen ud.
- e. For at sætte sværhedsgraden en smule op, skubbes skuffen lidt efter lidt noget længere ind.
- f. Når din hund har forstået, hvordan den får fat i godbidderne, inddrages skuffe nr. 2. I starten placeres nogle godbidder på begge skuffer.
- g. Når din hund har lært at trække begge skuffer ud, kan skuffe nr. 3 inddrages. Vær opmærksom på, at låget er anbragt på tårnet, således at hunden ikke kan få fat i godbidderne ovenfra.
- h. Når din hund leger med alle tre skuffer uden problemer, kan sværhedsgraden på ny sættes op. Dertil placeres udelukkende godbidder i 2. og/eller 3. etage. Anbring alle skuffer, således at din hund også trækker de tomme ud for at få sin belønning.

**2. Kegler:**

- 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. Kombinere:**

Når din hund har lært de enkelte elementer at kende og kan klare dem selvstændigt, kan elementerne kombineres.



**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 rellenarlo 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 entrenamiento se realice sin problemas.

**1. Torre:**

- a. Por favor utilice golosinas secas para asegurarse de que salen fuera de la torre sin problemas.
- b. Primero saque todos los cajones. Lance una golosina dentro de la torre para que el perro vea como sale de la apertura de la torre. Deje que el perro coma la golosina y repita este ejercicio varias veces. El perro aprenderá que recibe una golosina en la apertura de la torre.
- c. Coloque algunas golosinas en presencia del can en el cajón de menor altura. Para ponérselo más fácil, no ponga el cajón entero dentro de la torre. Así con un pequeño toque caerán las golosinas. De a su perro la señal (ej.: "¡juega!") y ahora intentara tirar del cajón. Si tiene dificultades, ayúdelo. Enseñe a su perro a abrir los cajones con los tiradores. Para atraer su atención a los tiradores, prémielo cada vez que los toque con la nariz o las patas. Felicite a su perro cada vez que lo consiga al principio.
- d. Repita el ejercicio hasta que el perro asuma que consigue una golosina cada vez que abre el cajón.
- e. Introduzca un poco mas cada vez el cajón dentro de la torre para hacerlo más difícil cada vez.
- f. Cuando el perro comprenda como utilizar los cajones, introduzca el segundo cajón e introduzca golosinas en ambos cajones.
- g. Después de que el perro haya aprendido a usar los dos cajones, puede incluir el tercer cajón en el juego. Asegúrese que la tapa superior de la torre esta cerrada para que el perro no coja directamente de allí las golosinas.
- h. Cuando su perro juegue con los tres cajones, aun puede aumentar el nivel de dificultad. Ponga una golosina en el cajón superior o en el segundo pero con todos los cajones en la torre. Ahora el perro tiene que estirar de todos los cajones, tengan o no golosinas, para obtenerlas.

**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. Combinando los ejercicios:**

Después de que su perro haya aprendido a manejar los diferentes elementos por sí mismo, puede comenzar a combinarlos.





**PT** Instruções

**Informação geral**

1. Este jogo é uma actividade conjunta para o cão e o dono. Não permitir que o cão brinque sem supervisão.
2. 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.
3. Escolher um ambiente relaxado para o treino e treinar apenas com um cão de cada vez.
4. 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.
5. 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.
6. 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.
7. 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.
8. 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.
9. 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. Torre:**

- a. É aconselhável utilizar prémios (snacks) secos, para assegurar que estas rolam para fora da torre sem problemas.
- b. De início retirar todas as gavetas. Colocar um prémio dentro da torre, para mostrar ao cão, como esta acaba por sair da abertura na base da torre. Deixar que o cão coma o prémio, e repetir o exercício várias vezes. Assim o cão irá aprender que obterá sempre uma recompensa na abertura da base da torre.
- c. Colocar alguns prémios na presença do cão, na primeira gaveta do fundo. Para facilitar a vida ao cão, não deve colocar a gaveta completamente dentro da torre, deve deixá-la um pouco de fora. Assim, mesmo um pequeno puxão será suficiente para fazer cair o prémio. Dar ao cão o sinal de início de brincadeira, como por exemplo 'brincar!', e este tentará puxar a gaveta para fora. Se o cão demonstrar dificuldades no exercício deve ajudá-lo. Mostrar ao cão como deve fazer para puxar a gaveta utilizando as argolas. Para chamar a atenção do cão para as argolas, deverá recompensar de início qualquer tipo de contacto com o focinho ou pata. Deve elogiar sempre o cão, especialmente durante as primeiras tentativas.
- d. Repetir este exercício desde que o cão tenha aprendido que consegue obter uma recompensa cada vez que puxa a gaveta.
- e. Para aumentar o nível de dificuldade, colocar a gaveta um pouco cada vez mais para dentro da torre.
- f. Quando o cão tiver aprendido como obter o prémio, deverá utilizar a segunda gaveta também. Deve colocar prémios em ambas as gavetas.
- g. Assim que o cão aprender a puxar ambas as gavetas, poderá começar a utilizar também a terceira gaveta. Deve ter em atenção que a tampa está sempre bem colocada no topo da torre, para evitar que o cão consiga retirar os prémios através da abertura em cima.
- h. Quando o cão aprender a brincar com as três gavetas poderá aumentar novamente o nível de dificuldade. Colocar um prémio apenas na primeira e/ou na segunda gaveta, mas colocar todas as gavetas dentro da torre. Assim, o cão será obrigado a puxar todas as gavetas, mesmo as que estão vazias, para obter a sua recompensa.

**2. Os cones:**

- a. 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.
- b. Repita este exercício até que o cão consiga levantar o cone sem problemas e possa obter facilmente o prémio. Agora deve desafiar o seu cão, utilizando dois cones.

**3. Combinação de exercícios:**

Quando o cão aprender a lidar com os diferentes elementos sozinho, poderá começar a combiná-los.



## 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, wypelnij 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 nagród 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. Wieża:**

- a. Użyj suchych przysmaków, aby upewnić się, że bez trudu wypadną z wieży.
- b. Najpierw wyjmij wszystkie szuflady. Wrzuć przysmak do wieży, aby pokazać swojemu psu, jak smakołyk wypada z otworu w podstawie wieży. Pozwól swojemu psu zjeść smakołyk i powtórz to ćwiczenie kilka razy. Twój pies nauczy się, że nagrodę wypada z otworu przy podstawie wieży.
- c. Umieść kilka przysmaków w najniższej szufladzie w obecności psa. Aby ułatwić psu zadanie, nie zamykaj szuflady całkowicie. W tym przypadku nawet niewielki ruch wystarczy, aby uwolnić smakołyk. Podaj swojemu psu sygnał startowy np. "Szukaj!". Teraz pies spróbuje wyciągnąć szufladę. Jeśli ma jakiegokolwiek trudności, pomóż mu. Pokaż swojemu psu, jak wyciągnąć szufladę za pomocą pętli. Aby zwrócić uwagę psa na pętlę, możesz na początku nagradzać każde dotknięcie pętli nosem bądź łapą. Często chwal swojego psa, szczególnie podczas pierwszych prób.
- d. Powtarzaj to ćwiczenie, dopóki twój pies nie zrozumie, że dostaje nagrodę, gdy wyciąga szufladę.
- e. Aby zwiększyć poziom trudności, domykaj szufladę coraz bardziej.
- f. Gdy twój pies zrozumie jak zdobyć smakołyki, użyj również drugiej szuflady. Umieść przysmaki w obu szufladach.
- g. Kiedy Twój pies nauczy się wyciągać dwie szuflady, możesz zacząć używać również trzeciej. Upewnij się, że na szczycie wieży znajduje się pokrywa, aby uniknąć sytuacji, w której pies wyjmie przysmak przez górny otwór.
- h. Kiedy twój pies radzi sobie ze wszystkimi trzema szufladami, możesz ponownie zwiększyć poziom trudności. Umieść smakołyk na samej górze i / lub drugiej szufladzie, ale wóć wszystkie szuflady do wnętrza wieży. Teraz twój pies musi wyciągnąć wszystkie szuflady - nawet te puste - aby otrzymać nagrodę.

**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 ćwiczeń:**

Kiedy pies nauczy się samodzielnie radzić sobie z różnymi elementami, możesz zacząć je łączyć.



**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. Věž:**

- a. Použijte suché pamlsky, abyste se ujistili, že jdou ven z věže bez obtíží.
- b. Nejprve odstraňte všechny zásuvky. Vhodte do věže pamlsků a ukažte svému psovi jak se pamlsků dostane ven z věže. Nenechte vašeho psa sníst pamlsků. Váš pes se naučí, že vždy získá odměnu ve spodním otvoru věže.
- c. Umístěte některé lahůdky za přítomnosti vašeho psa do nejnižší zásuvky. Pro usnadnění přístupu, nezastrkujte zásuvku zcela do věže. Jen drobné zatažení stačí, aby pes dostal odměnu. Dejte psovi signál startu např. "Hra", nyní se pes pokusí vyndat zásuvku. Pokud má pes zpočátku potíže, pomozte mu. Ukažte mu, jak vytáhnout zásuvku pomocí smyčky. Chcete-li na smyčku upozornit, můžete odměnit nosní kontakt vašeho psa se smyčkami. Chvalte svého psa, zejména během prvních pokusů.
- d. Opakujte toto cvičení, dokud si váš pes neuvědomí, že dostane odměnu, když vytáhne zásuvku.
- e. Pro zvýšení úrovně obtížnosti, umístěte zásuvku více do věže.
- f. Když váš pes porozuměl tomu, jak vytáhnout odměnu, můžete použít druhou zásuvku. Umístěte pamlsků do obou zásuvek.
- g. Jakmile váš pes porozuměl tomu, jak vytáhnout obě zásuvky, můžete stejně tak začít se třetí zásuvkou. Ujistěte se, že je poklop na vrcholu věže, abyste zabránili, že si veme odměnu z této části věže.
- h. Když si váš pes hraje se všemi třemi zásuvkami, můžete znovu zvýšit úroveň obtížnosti. Umístěte pamlsků na horní a / nebo druhou zásuvku. Nyní musí váš pes vytáhnout všechny zásuvky - i prázdné - aby získal odměnu.

**2. Kužel:**

- a. Na začátku trénujte pouze s jedním kuželem. Umístěte pamlsků 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 cvičení:**

Poté, co se váš pes naučil zvládat jednotlivé prvky, můžete je začít kombinovat.



## 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.
5. 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 двигать 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. Башня:**

- a. Пожалуйста, используйте только сухие лакомства которые легко выпадают из башни.
- b. Сначала извлеките все ящички. Положите лакомство в башню, чтобы показать вашей собаке, как оно выпадает из отверстия в нижней части башни. Позвольте собаке съесть лакомство и повторите это упражнение несколько раз. Так собака узнает, что она всегда получает лакомство в нижнем отверстии башни.
- c. В присутствии собаки поместите несколько кусочков лакомства в нижний ящичек. Чтобы упростить собаке задачу, не закрывайте ящичек внутри башни полностью. Таким образом, даже небольшого усилия будет достаточно чтобы лакомство выпало. Дайте вашей собаке сигнал «Играть!». Теперь она попытается вытащить ящичек. Если у неё возникнут с этим трудности, пожалуйста, помогите ей. Покажите вашей собаке как тянуть ящичек за петли. Чтобы привлечь внимание вашей собаки к петлям, вы также можете поощрить прикосновение носом и мордой в начале занятий. Хвалите вашу собаку, особенно за первые попытки.
- d. Повторяйте это упражнение до тех пор, пока собака не поймет, что получает награду, когда тянет ящички.
- e. Повышайте уровень сложности каждый раз задвигая ящичек немного глубже внутрь башни.
- f. Когда собака поняла, как получить лакомство, используйте второй ящичек. Положите несколько лакомств в оба ящичка.
- g. После того, как собака научится вытаскивать оба ящичка, вы можете начать использовать третий ящичек. Убедитесь, что крышка закрывает верхушку башни, чтобы ваша собака не добралась до лакомства через верхнее отверстие.
- h. Когда ваша собака научится играть со всеми тремя ящичками, вы можете еще раз повысить уровень сложности. Поместите лакомство только в верхний и/или второй ящичек, установив все ящички внутри башни. Теперь, чтобы получить награду, собака должна вытащить все ящички – даже пустые.

**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. Сочетание упражнений:**

Когда собака научится работать со всеми элементами игрушки, попробуйте использовать их в различных комбинациях.