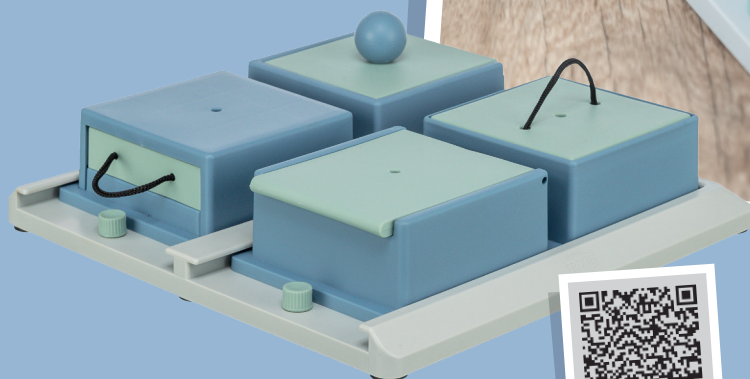




LEVEL
2



YouTube

Poker Box 1

(DE) Anleitung

(EN) Instructions

(FR) Mode d'emploi

(NL) Handleiding

(IT) Istruzioni

(SV) Instruktioner

(ES) Instrucciones

(RU) Инструкция

(PT) Instruções

(PL) Instrukcja

(CS) Instrukce

(DA) Vejledning

(SK) Návod

(UK) Інструкція

(HU) Útmutató



TRIXIE Heimtierbedarf
Industriestr. 32 · 24963 Tarp
GERMANY · www.trixie.de

TRIXIE UK Pet Products Ltd.
Unit 7, Deer Park Road, Moulton
Park, Northampton NN3 6RZ

#32012

DE Anleitung

Allgemeine Hinweise

1. Bei diesem Spiel handelt es sich um eine gemeinsame Beschäftigung für dich und deinen Hund.
2. Wähle eine ruhige Trainingsatmosphäre und trainiere jeweils mit nur einem Hund.
3. Beginne das Training nicht, nachdem dein Hund gerade gefressen hat.
4. Übe in kurzen Trainingseinheiten (max. 10 Minuten) und mit kleinen Zielen. Mehrmaliges Training am Tag schafft viele kleine Erfolge und vermeidet Überforderungen.
5. Es ist wichtig, dass dein Hund – gerade zu Beginn – relativ schnell Erfolge erzielt, damit er motiviert bleibt und etwas Positives mit dem Spiel verbindet. Lobe deinen Hund für jeden gelungenen Ansatz. Hat dein Hund erst einmal verstanden, dass es sich hier um ein „Futterspiel“ handelt, wird er schnell Spaß am Ausprobieren finden.
6. Um das Interesse des Hundes zu wecken, fülle das Spiel anfänglich in seinem Beisein mit Leckerlis. Zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades kannst du dies später auch in Abwesenheit des Hundes machen.
7. Beginne das Spiel mit einem Startsignal (z. B. „Spiel!“) und beende es, nachdem der Hund alle Leckerlis herausgespielt hat, mit einem Abbruchsignal (z. B. „Ende!“). Hat dein Hund das Abbruchsignal befolgt, belohne ihn abschließend.
8. Das Training sollte immer mit einer erfolgreich gelösten Aufgabe beendet werden.

Wichtiger Hinweis: Es gibt grundsätzlich kein Richtig und kein Falsch bei diesem Spiel. Jeder Hund ist individuell – genauso wie wir Menschen auch – und wird seine eigenen Lösungswege finden. Überlasse deinem Hund, ob er die Aufgabe mit der Schnauze oder den Pfoten löst. Diese Anleitung ist nur ein Vorschlag, einen leichten und sinnvoll aufgebauten Lösungsweg mit deinem Hund zu erarbeiten.

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

Wir wünschen dir und deinem Hund viel Spaß und Erfolg!

Training

Wir empfehlen das Erlernen einzelner Elemente auf mehrere Tage auszuweiten und erst dann weitere Elemente einzubeziehen, wenn das Training problemlos absolviert wurde.

Erhöhe den Schwierigkeitsgrad erst, wenn dein Hund die vorangegangene Trainingsphase problemlos beherrscht und seine Aufmerksamkeit noch bei dem Spiel liegt.

Mache deinen Hund mit den einzelnen Elementen vertraut:

Klappdeckel:

1. Lege ein Leckerli mittig in die Box und ein weiteres Leckerli zwischen Boxenrand und Deckel. So fällt es

deinem Tier anfangs leichter zu verstehen, dass er erst an seine Belohnung gelangt, wenn er den Deckel aufklappt.

2. Sobald dein Tier den Deckel mehrmals geöffnet hat, lege nur noch ein Leckerli in die Mitte der Box. Bei schüchternen Tieren kannst du als kleine Hilfestellung auch mithilfe deines Fingers die Box einen Spalt aufhalten. Unterstütze dein Tier so lange, bis er sich traut, den Deckel alleine aufzuklappen.

Schiebedeckel:

1. Lege das Leckerli anfangs in den hinteren Teil der Box, damit dein Haustier schon nach einer kurzen Schiebestrecke an die Belohnung gelangt.
2. Um die Nutzung des Griffes zu fördern, platziere anfangs ein Leckerli dahinter.
3. Sobald dein Tier den Deckel aufschieben kann, steigere den Schwierigkeitsgrad, indem du das Leckerli in der Box immer weiter vorne platzierst. So ist der Weg bis zum Leckerli für dein Tier länger.

Hebedeckel:

1. Fülle die Box in Anwesenheit deines Haustieres mit einem Leckerli. Verschiebe diese nur halb, sodass nur der Deckel wegzuschieben ist. Mache dein Tier auf den Griff am Deckel aufmerksam. Lege dazu ein Leckerli direkt dahinter und gib deinem Tier das erlernte Startsignal.
2. Wenn dein Tier verstanden hat, dass es durch das Anheben mit Hilfe des Griffes an die Belohnung kommt, brauchst du das Leckerli nicht mehr dahinter platzieren.
3. Verschiebe nun nach und nach den Deckel immer weiter. Wiederhole die Übung so oft, bis dein Tier den komplett verschlossenen Deckel selbstständig anheben kann.

Schublade:

1. Platziere das Leckerli anfangs im vorderen Bereich der Schublade und verschließe diese nur halb. Damit dein Haustier auf das Zugseil der Schublade aufmerksam wird, lege anfangs ein Leckerli darunter.
2. Hat dein Tier verstanden, dass es die Schublade herausziehen soll, kannst du sie nach und nach immer weiter verschließen. Das Leckerli unter dem Zugseil kannst du weglassen.
3. Wenn dein Tier die Schublade selbstständig öffnet, erhöhe den Schwierigkeitsgrad, indem du das Leckerli immer weiter hinten in der Schublade platzierst.

Kombinieren:

Nachdem dein Tier die einzelnen Elemente erlernt hat und alle selbstständig spielt, könnt ihr die Elemente kombinieren. Um den Schwierigkeitsgrad weiter zu erhöhen, verstecke nicht überall Leckerlis.

Lasse dein Tier nicht unbeaufsichtigt spielen.

EN Instructions

General instructions

1. This game is a joint activity for you and your dog.
2. Choose a quiet training atmosphere and train with only one dog at a time.
3. Do not start training after your dog has just eaten.
4. Practice in short training sessions (max. 10 minutes) and with small goals. Training several times a day creates many small successes and avoids excessive demands.
5. It is important that your dog achieves success relatively quickly - especially at the beginning - so that she remains motivated and associates something positive with the game. Praise your dog for every successful approach. Once your dog has understood that this is a "food game", she will quickly enjoy trying it out.
6. To arouse your dog's interest, initially fill the game with treats in her presence. To increase the level of difficulty, you can also do this later in the absence of the dog.
7. Start the game with a start signal (e.g. "Play!") and end it with a stop signal (e.g. "End!") after the dog has found all the treats. If your dog has obeyed the stop signal, reward her at the end.
8. Training should always end with a successfully completed task.

Important note: There is no right or wrong way to play this game. Every dog is an individual - just like us humans - and will find their own solutions. Leave it up to your dog whether she solves the task with her snout or her paws. These instructions are just a suggestion for reaching an easy and sensibly structured solution with your dog.

However, it is important to bear this in mind: Do not allow your dog to carry the game away or destroy it (which is often a sign of frustration and/or excessive demands).

We wish you and your dog lots of fun and success!

Training

We recommend extending the learning of individual elements over several days and only including further elements once the training so far has been completed without any problems.

Only increase the level of difficulty once your dog has mastered the previous training phase without any problems and her attention is still focused on the game.

Familiarize your dog with the individual elements:

Flap lid:

1. Place a treat in the centre of the box and another treat between the edge of the box and the lid. Your pet will soon realize that he gets the reward by opening the flap lid.
2. When your pet has opened the lid several times go on with one treat and put it inside the box. Shy pets may need some help. You can hold the lid open with your finger. Support your pet until he is brave enough to open the lid by himself.

Sliding lid:

1. Place the treat at the back of the box at the beginning so that your pet can reach the reward after just a short push.
2. To encourage your pet to use the handle, place a treat behind it at the beginning.
3. As soon as your pet can push the lid open, increase the level of difficulty by placing the treat further and further forwards in the box. This will make the path to the treat longer for your pet.

Lifting lid:

1. Fill the box with a treat in the presence of your pet. Close it only halfway so that only the lid can be pushed away. Draw your pet's attention to the handle on the lid. Place a treat directly behind it and give your pet the learnt start signal.
2. Once your pet has understood that it can get the reward by lifting the lid with the help of the handle, you no longer need to place the treat behind it.
3. Gradually close the lid further and further. Repeat the exercise until your pet can lift the completely closed lid on its own.

Drawer:

1. To start with, place a treat in the front part of the drawer and leave the drawer half-open. Draw your pet's attention to the rope by placing a treat under it.
2. When your pet has understood that he has to open the drawer you can close it a little bit more each time. The treat under the rope is then no longer necessary.
3. After your pet has learned to open the drawer by himself, raise the level of difficulty step by step by place the treat a little bit closer to the back of the drawer every time.

Combining both elements:

Once your pet has learned to play with each element and can do it on his own, you can combine both elements. Later you can further increase the level of difficulty by not hiding treats in every hiding place.

Supervise your pet while playing.

FR Mode d'emploi

Conseils généraux

1. Ce jeu est une activité commune pour ton chien et toi.
2. Choisis une atmosphère d'entraînement calme et entraîne-toi avec un seul chien à la fois.
3. Ne commence pas l'entraînement après un repas.
4. Entraîne-toi en courtes unités d'entraînement (max. 10 minutes) et avec de petits objectifs. Un entraînement répété dans la journée permet d'obtenir de nombreux petits succès et d'éviter le surmenage.
5. Il est important que ton chien obtienne des succès relativement rapidement - surtout au début - afin qu'il reste motivé et associe quelque chose de positif au jeu. Félicite ton chien pour chaque approche réussie. Une fois que ton chien a compris qu'il s'agit d'un "jeu de nourriture", il trouvera rapidement du plaisir à essayer.
6. Pour éveiller l'intérêt du chien, remplis le jeu de friandises en sa présence. Tu pourras par la suite le remplir en son absence afin d'augmenter le niveau de difficulté.
7. Commence le jeu par un signal de départ (p. ex. "Joue !") et termine le jeu, une fois que le chien a sorti toutes les friandises, par un signal d'arrêt (p. ex. "Fin !"). Si ton chien a obéi au signal d'arrêt, récompense-le à la fin.
8. L'entraînement devrait toujours se terminer par une tâche résolue avec succès.

Remarque importante : il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse à ce jeu. Chaque chien est unique - tout comme nous, les humains - et trouvera ses propres solutions. Laisse ton chien décider s'il veut résoudre la tâche avec son museau ou ses pattes. Ces instructions ne sont qu'une proposition pour élaborer avec ton chien une solution facile et sensée.

Il faut toutefois tenir compte d'un principe fondamental : N'autorise pas ton chien à emporter ou à détruire le jeu (ce qui est souvent un signe de frustration et/ou de surmenage).

Nous vous souhaitons, à toi et à ton chien, beaucoup de plaisir et de succès !

Entraînement

Nous recommandons l'apprentissage de certains éléments sur plusieurs jours et de n'inclure d'autres éléments que lorsque l'entraînement a été effectué sans problème.

N'augmente le niveau de difficulté que lorsque ton chien maîtrise sans problème la phase d'entraînement précédente et que son attention est encore focalisée sur le jeu.

Familiarise ton chien avec les différents éléments :

Couvercle rabattable :

1. Place une friandise au milieu de la boîte et une autre entre le bord de la boîte et le couvercle. Au début, il sera ainsi plus facile pour ton animal de comprendre qu'il n'obtiendra sa récompense qu'en ouvrant le couvercle.

2. Ne place plus qu'une seule friandise au milieu de la boîte dès que ton animal a réussi à ouvrir le couvercle plusieurs fois. Tu peux aussi entrouvrir la boîte avec ton doigt pour aider ton compagnon si celui-ci est timide. Aide ton animal jusqu'à ce qu'il ose ouvrir le couvercle tout seul.

Couvercle coulissant :

1. Au début, place la friandise à l'arrière de la boîte pour que ton animal de compagnie ait accès à la récompense rapidement.
2. Au début place une friandise derrière la poignée pour encourager l'utilisation.
3. Dès que ton animal peut pousser le couvercle, augmente le niveau de difficulté en plaçant la friandise de plus en plus loin dans la boîte. Ainsi, le chemin à parcourir jusqu'à la friandise sera plus long pour ton animal.

Exercice avec le couvercle à soulever :

1. Place une friandise dans la boîte en présence de ton animal. Ferme le couvercle à moitié, pour qu'il n'y ait qu'à le pousser. Prend la poignée du couvercle pour attirer son attention. Pour cela, place une friandise directement sur le couvercle à côté de la poignée. Donne-lui un signal de départ, par ex. « Allez joue ».
2. Il n'est plus nécessaire d'ajouter une friandise sur le couvercle dès que ton animal a compris qu'il obtient sa friandise en soulevant le couvercle à l'aide de la poignée.
3. Referme ensuite le couvercle un peu plus à chaque fois jusqu'à ce qu'il parvienne à soulever complètement le couvercle par lui-même.

Tiroir :

1. Mets la friandise à l'avant du tiroir et ne ferme celui-ci qu'à moitié. Tu peux également placer une friandise sur le cordon permettant d'ouvrir le tiroir afin d'attirer l'attention de ton animal.
2. Tu peux commencer progressivement à fermer le tiroir dès que ton animal a compris qu'il doit l'ouvrir pour accéder à la friandise. Il n'est désormais plus utile de placer une friandise sur le cordon.
3. Tu peux augmenter le niveau de difficulté en plaçant la friandise de plus en plus loin dans le tiroir dès que ton compagnon maîtrise la première phase de l'entraînement.

Combiner :

Tu peux combiner les différents éléments une fois que ton animal les a compris et qu'il joue tout seul. Tu peux augmenter le niveau de difficulté en ne cachant pas des friandises partout.

Ne laissez pas jouer votre animal sans surveillance.

Handleiding

Algemene informatie

1. Bij dit spel gaat het om een gezamenlijke activiteit voor jou en je hond.
2. Kies een rustige trainingsomgeving en train telkens met slechts één hond tegelijk.
3. Begin niet met trainen nadat jouw hond net gegeten heeft.
4. Oefen in korte trainingssessies (max. 10 minuten) en met kleine doelen. Door meerdere keren per dag te trainen creëer je veel kleine successen en vermijd je te hoge eisen.
5. Het is belangrijk dat jouw hond - vooral in het begin - relatief snel successen behaalt zodat hij gemotiveerd blijft en iets positiefs associeert met het spel. Prijs jouw hond voor elke succesvolle start. Als jouw hond eenmaal doorheeft dat dit een "voedselspel" is, zal hij er snel plezier in hebben om het uit te proberen.
6. Om de interesse van jouw hond te wekken, vul je het spel in eerste instantie in zijn bijzijn met snoepjes. Om de moeilijkheidsgraad te verhogen, kun je dit later ook doen in afwezigheid van de hond.
7. Begin het spel met een startsignaal (bv. 'speel!') en beëindig het met een stopsignaal (bv. 'einde!') nadat de hond alle snoepjes heeft gescoord. Als jouw hond het stopsignaal heeft gehoorzaamd, beloon hem dan ten slotte daarvoor.
8. De training moet altijd eindigen met een succesvol voltooide taak.

Belangrijke opmerking: Er is in beginsel geen goede of foute manier om dit spel te spelen. Elke hond is individueel - net als wij mensen - en zal zijn eigen oplossingen vinden. Laat het aan jouw hond over of hij de taak oplost met zijn snuit of zijn poten. Deze instructies zijn slechts een suggestie om samen met je hond een gemakkelijke en zinvol opgebouwde oplossing uit te werken.

In principe dien je dit in gedachten te houden: sta niet toe dat jouw hond het spel meeneemt of kapot maakt (wat vaak een teken is van frustratie en/of overmatige eisen).

We wensen jou en je hond veel plezier en succes!

Training

We raden aan het aanleren van de afzonderlijke elementen over meerdere dagen uit te smeren en pas verdere elementen op te nemen als de training probleemloos is afgerond. Verhoog de moeilijkheidsgraad pas als jouw hond de vorige trainingsfase probleemloos onder de knie heeft en zijn aandacht nog steeds op het spel is gericht.

Maak jouw hond vertrouwd met de afzonderlijke elementen:

Klapdeksel:

1. Leg een snoepje in het midden van de box en ook nog een snoepje tussen de rand van de box en het deksel.

Zo is het in het begin voor jouw dier gemakkelijker te begrijpen dat het alleen bij z'n beloning komt als hij het deksel openklapt.

2. Zodra je huisdier het deksel meerdere malen heeft geopend, leg je nog maar één snoepje in het midden van de box. Schuwe dieren kun je ook bijstaan door met behulp van je vinger de box op een kier open houden. Ondersteun jouw dier zolang, totdat hij het deksel alleen durft te open te klappen.

Schuifdeksel:

1. Leg het snoepje in het begin in het achterste gedeelte van de box, zodat jouw huisdier al na een klein stukje schuiven bij de beloning komt.
2. Om het gebruik van de handgreep te stimuleren, plaats je er in het begin een snoepje achter.
3. Zodra jouw dier het deksel open kan schuiven, verhoog je de moeilijkheidsgraad door het snoepje steeds verder naar voren in de box te plaatsen. Zo is de weg naar het snoepje voor jouw dier langer.

Klepddeksel:

1. Vul de box in het bijzijn van jouw huisdier met een snoepje. Sluit hem maar voor de helft, zodat alleen de deksel weggeschoven behoeft te worden. Attendeer jouw dier op de knop bovenop de deksel. Leg direct daarachter daartoe een snoepje en geef je dier het aangeleerde startsignaal..
2. Als jouw dier door heeft, dat hij door optillen m.b.v. de knop bij zijn beloning komt, hoef je geen ssnoepje meer achter de knop neer te leggen.
3. Sluit nu de deksel steeds een stukje verder. Herhaal deze oefening net zolang, totdat jouw dier de volledige gesloten deksel zelfstandig op kan tillen.

Schuiflade:

1. Plaats het snoepje in het begin in het voorste gedeelte van de schuiflade en sluit deze maar voor de helft. Opdat jouw huisdier het trektoewtje van de schuiflade opmerkt, leg je er in het begin een snoepje onder.
2. Als jouw dier heeft gesnapt, dat het de schuiflade eruit moet trekken, kun je die stukje bij beetje verder sluiten. Het snoepje onder het trektoewtje kun je achterwege laten.
3. Als jouw dier de schuiflade helemaal zelfstandig opent, schroef je de moeilijkheidsgraad op doordat je het snoepje steeds verder achterin de schuiflade legt.

Combineren:

Nadat jouw dier de verschillende onderdelen onder de knie heeft en ze allemaal zelfstandig speelt, kunnen jullie de onderdelen gaan combineren. Om de moeilijkheidsgraad verder op te schroeven, verstopt je niet overal snoepjes.

Laat jouw dier niet zonder toezicht spelen.

II Istruzioni

Indicazioni generali

1. Questo gioco è un'attività che deve essere svolta dal cane assieme al suo proprietario.
2. Scegliete un'atmosfera tranquilla per l'addestramento e addestrate un solo cane alla volta.
3. Non iniziate l'allenamento se il cane ha appena mangiato.
4. Limitate gli esercizi a sessioni brevi (max. 10 minuti) e a piccoli obiettivi. L'allenamento ripetuto più volte al giorno crea molti piccoli successi ed evita di pretendere troppo dal cane.
5. E' importante che il cane all'inizio faccia esperienza di successo abbastanza velocemente, in modo che rimanga motivato e associ al gioco qualcosa di positivo. Gratificate il cane per ogni tentativo riuscito. Una volta che il cane capirà che si tratta di un gioco-snack si diventerà molto.
6. All'inizio, per suscitare l'interesse del cane, riempite il gioco con le leccornie in sua presenza. Successivamente, per aumentare il livello di difficoltà, riempitelo in sua assenza.
7. Iniziate il gioco con un segnale (per es. "gioca") e terminate con un altro segnale (per es. "fine") quando il cane ha trovato tutte le leccornie. Se il cane obbedisce al segnale di stop, gratificatelo con una ricompensa finale.
8. L'allenamento deve sempre terminare con un compito portato a termine con successo.

Nota importante: non esiste un modo giusto o sbagliato di fare questo gioco. Ogni cane è un individuo a sé e troverà il suo modo per aver successo. Lasciate che sia il vostro cane a decidere se usare il muso o le zampe per completare l'attività. Queste istruzioni sono solo dei suggerimenti su come trovare un sistema semplice e strutturato 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 tanto divertimento e successo!

Addestramento

Consigliamo di distribuire l'attività di apprendimento dei singoli elementi nell'arco di più giorni e di inserire ulteriori elementi solo dopo aver completato l'allenamento senza problemi.

Aumentate il livello di difficoltà solo quando il cane ha superato senza problemi la fase di addestramento precedente e la sua attenzione è ancora focalizzata sul gioco.

Far familiarizzare il cane con i singoli elementi:

Il coperchio scorrevole:

1. Posizionate una leccornia in mezzo alla scatola e inseritene un'altra tra il bordo della scatola e il coperchio. L'animale capirà presto che troverà la ricompensa facendo scorrere il coperchio.

2. Una volta che il cane avrà aperto numerose volte il coperchio, procedete posizionando la leccornia dentro alla scatola. Gli animali più timidi potrebbero necessitare di un piccolo di aiuto. Potete tenere aperto il coperchio con un dito. Incoraggiate l'animale finché non sarà abbastanza sicuro da aprire il coperchio da solo.

Il coperchio che si sposta:

1. Inizialmente posizionate una leccornia sul fondo della scatola, in modo che l'animale possa trovarla semplicemente dopo un breve spostamento.
2. Per incoraggiare l'animale a usare la maniglia, posizionate una leccornia dietro di essa.
3. Non appena il vostro animale riesce a tirare il coperchio, è possibile aumentare il livello di difficoltà posizionando la leccornia sempre più verso la parte interna della scatola. Raggiungere la leccornia richiederà così uno spostamento maggiore.

Esercizio con il coperchio che si solleva:

1. Riempite la scatola con le leccornie in presenza del vostro animale. Chiudete il coperchio solo per metà in modo che il cane lo debba semplicemente spingere di lato. Attirate l'attenzione dell'animale sulla maniglia posta sopra al coperchio. Posizionate una leccornia sotto alla corda e date al vostro cane un segnale d'inizio.
2. Quando il vostro cane comprende che può ottenere la ricompensa sollevando il coperchio con l'aiuto della maniglia, non sarà più necessario collocare la leccornia dietro di essa.
3. Coprite sempre di più la scatola con il coperchio. Ripetete l'esercizio fino a quando il cane sarà in grado di aprire da solo la scatola completamente chiusa.

Esercizio con i cassetti:

1. Posizionate una leccornia nella parte anteriore del cassetto e lasciatelo semiaperto. Attirate l'attenzione del vostro animale sulla corda, posizionandoci una leccornia sotto.
2. Quando l'animale avrà capito che deve aprire il cassetto, potete chiuderlo sempre un po' di più. La leccornia sotto alla corda non sarà più necessaria.
3. Dopo che il vostro animale avrà imparato ad aprire il cassetto da solo, aumentate gradualmente il livello di difficoltà, posizionando la leccornia nella parte più interna del cassetto.

Combinare gli esercizi:

Una volta che il vostro animale ha imparato a giocare con ciascun elemento e riesce a farlo da solo, è possibile combinare i due elementi. Successivamente, è possibile aumentare ulteriormente il livello di difficoltà dell'esercizio nascondendo le leccornie solo in alcuni elementi.

Avvertenze: Utilizzare il gioco sotto la supervisione di un adulto. Adatto solo agli animali domestici. Se usurato, sostituitelo.

SV Instruktioner

Allmänna anvisningar

1. Detta spel är en gemensam aktivitet för dig och din hund.
2. Välj en lugn träningslokal och träna med endast en hund i taget.
3. Börja inte träna efter att din hund just har ätit.
4. Öva i korta träningspass (max 10 minuter) och med små mål. Träning flera gånger om dagen skapar många små framgångar och undviker överkrav.
5. Det är viktigt att din hund lyckas relativt snabbt - särskilt i början - så att den förblir motiverad och förknippar något positivt med spelet. Beröm din hund för varje lyckad ansats. När din hund har förstått att det här är en "matlek" kommer den snabbt att tycka om att prova.
6. För att väcka din hunds intresse, fyll initialt spelet med godis i hundens närvaro. För att öka svårighetsgraden kan du också göra detta senare i hundens frånvaro.
7. Starta spelet med en startsignal (t.ex. "Lek!") och avsluta det med en stoppsignal (t.ex. "Stopp!") när hunden har hittat alla godbitar. Om din hund har följt stoppsignalen kan du belöna den i slutet.
8. Träningen ska alltid avslutas med att en uppgift utförs.

Viktig anmärkning: Det finns inget rätt eller fel sätt att spela det här spelet. Varje hund är en individ - precis som vi människor - och kommer att hitta sina egna lösningar. Låt din hund bestämma om den löser uppgiften med nosen eller med tassarna. Dessa anvisningar är bara ett förslag för att tillsammans med din hund komma fram till en enkel och förnuftigt strukturerad lösning.

Det är dock viktigt att komma ihåg detta: Låt inte din hund ta med sig spelet eller förstöra det (vilket ofta är ett tecken på frustration och/eller överkrav).

Vi önskar dig och din hund mycket nöje och framgång!

Träning

Vi rekommenderar att inläringen av enskilda moment sträcker sig över flera dagar och att ytterligare moment tas med först när den hittillsvarande träningen har genomförts utan problem.

Öka svårighetsgraden först när din hund har klarat av den föregående träningsfasen utan problem och hennes uppmärksamhet fortfarande är riktad mot spelet.

Bekanta din hund med de enskilda momenten:

Luckan:

1. Placera en godis i mitten av boxen. Kläm fast en till godis mellan kanten på boxen och luckan. På så sätt kommer din hund att förstå att den får en belöning varje gång den öppnar luckan.
2. När din hund öppnat skjutluckan ett flertal gånger, placera endast godbitarna i boxen, ej mellan kanten och luckan. Försiktiga hundar kan behöva lite hjälp. Du kan hålla upp luckan lite och stötta din hund, tills den vågar öppna skjutluckan själv.

Skjutbart lock:

1. Placera till att börja med godiset längst bak i lådan så att ditt husdjur kan nå belöningen efter bara en kort knuff.
2. För att uppmuntra ditt husdjur att använda handtaget, placera en godis bakom det till en början.
3. Så snart ditt husdjur kan skjuta upp locket, öka svårighetsgraden genom att placera godiset längre och längre fram i lådan. På så sätt blir vägen till godiset längre för ditt husdjur.

Topplocket:

1. Fyll boxen med en godis medan din hund ser på. Stäng endast locket halvvägs så att det kan tryckas bort. Uppmärksamma din hund mot handtaget på locket. För att göra detta, placera en godis på locket precis bredvid handtaget. Ge startsignalen, t.ex. "Spela".
2. När din hund har förstått att den får godisen då den lyfter locket med hjälp av handtaget behövs inget extra godis på locket.
3. Nu kan du börja stänga locket lite mer för varje gång, tills det är helt förslutet. Upprepa denna övning tills hunden på egen hand klarar att öppna den stängda boxen.

Lådan:

1. Lägg till att börja med ett godis i den främre delen av lådan och låt lådan vara halvöppen. Locka ditt husdjurs uppmärksamhet till repet genom att placera en godis under det.
2. När ditt husdjur har förstått att det måste öppna lådan kan du stänga den lite mer för varje gång. Godiset under repet behövs då inte längre.
3. Efter att ditt husdjur har lärt sig att öppna lådan själv, höj svårighetsgraden steg för steg genom att placera godbiten lite närmare baksidan av lådan varje gång.

Kombinera båda elementen:

När ditt husdjur har lärt sig att leka med varje element och kan göra det på egen hand, kan du kombinera båda elementen. Senare kan du öka svårighetsgraden ytterligare genom att inte gömma godis på alla gömställen.

Låt inte ditt husdjur leka utan uppsikt.

ES Instrucciones

Instrucciones generales

1. Este juego es una actividad conjunta para ti y tu perro.
2. Elige un ambiente de entrenamiento tranquilo y entrena sólo con un perro cada vez.
3. No empieces a entrenar después de que tu perro acabe de comer.
4. Practica en sesiones de entrenamiento cortas (máx. 10 minutos) y con objetivos pequeños. Entrenar varias veces al día genera muchos éxitos pequeños y evita exigencias excesivas.
5. Es importante que tu perro logre el éxito relativamente rápido -sobre todo al principio- para que siga motivado y asocie algo positivo con el juego. Elogia a tu perro por cada aproximación exitosa. Una vez que tu perro haya comprendido que se trata de un "juego de comida", disfrutará rápidamente probándolo.
6. Para despertar el interés de tu perro, al principio llena el juego de snacks en su presencia. Para aumentar el nivel de dificultad, también puedes hacerlo más tarde en ausencia del perro.
7. Empieza el juego con una señal de inicio (por ejemplo, "¡juega!") y terminalo con una señal de parada (por ejemplo, "¡Fin!") después de que el perro haya encontrado todos los snacks. Si tu perro ha obedecido la señal de stop, prémialo al final.
8. El adiestramiento debe terminar siempre con una tarea completada con éxito.

Nota importante: No hay una forma correcta o incorrecta de jugar a este juego. Cada perro es un individuo -igual que nosotros, los humanos- y encontrará sus propias soluciones. Deja que tu perro decida si resuelve la tarea con el hocico o con las patas. Estas instrucciones son sólo una sugerencia para llegar a una solución fácil y sensatamente estructurada con tu perro.

Sin embargo, es importante tener esto en cuenta: No permitas que tu perro se lleve el juego o lo destruya (lo que a menudo es un signo de frustración y/o exigencias excesivas).

¡Te deseamos mucha diversión y éxito!

Entrenamiento

Recomendamos prolongar el aprendizaje de los elementos individuales durante varios días y sólo incluir más elementos una vez que el entrenamiento hasta el momento se haya completado sin problemas.

Aumenta el nivel de dificultad sólo cuando su perro haya dominado la fase de entrenamiento anterior sin problemas y su atención siga centrada en el juego.

Familiariza a tu perro con los elementos individuales:

Tapa abatible:

1. Coloque una golosina en el centro de la caja y otra entre el borde de la caja y la tapa. De este modo, su mascota comprenderá mejor al principio que sólo obtendrá su recompensa cuando abra la tapa.

2. Cuando su mascota haya abierto la tapa varias veces, coloque sólo una golosina en el centro de la caja. En el caso de los animales tímidos, también puede utilizar el dedo para abrir un poco la caja y ayudarles. Apoye a su mascota hasta que se atreva a abrir la tapa por sí sola.

Tapa deslizante:

1. Coloque la golosina en la parte trasera de la caja al principio para que su mascota pueda alcanzar la recompensa tras un breve recorrido de deslizamiento.
2. Para animar a su mascota a utilizar el asa, coloque una golosina detrás de ella al principio.
3. En cuanto su mascota pueda empujar la tapa para abrirla, aumente el nivel de dificultad colocando la golosina cada vez más adelante en la caja. De este modo, el camino hasta la golosina será más largo para su mascota.

Levantar la tapa:

1. Llene la caja con una golosina en presencia de su mascota. Cíerrela sólo hasta la mitad, de modo que sólo pueda empujar la tapa. Llame la atención de su mascota sobre el asa de la tapa. Coloque una golosina justo detrás y dé a su mascota la señal de inicio aprendido.
2. Una vez que su mascota haya comprendido que puede obtener la recompensa levantando la tapa con la ayuda del asa, ya no es necesario colocar la golosina detrás.
3. Cierre gradualmente la tapa cada vez más. Repita el ejercicio hasta que su mascota pueda levantar sola la tapa completamente cerrada.

Cajón:

1. Coloque inicialmente la golosina en la parte delantera del cajón y cíerrela sólo hasta la mitad. Para llamar la atención de su mascota sobre el cordón de extracción del cajón, coloque al principio una golosina debajo de él.
2. Una vez que su mascota haya comprendido que debe tirar del cajón, puede cerrarlo gradualmente cada vez más. Puede dejar la golosina debajo de la cuerda de tiro.
3. Cuando su mascota abra el cajón por sí sola, aumente el nivel de dificultad colocando la golosina cada vez más atrás en el cajón.

Combinar:

Una vez que su mascota haya aprendido los elementos individuales y juegue con todos ellos de forma independiente, puede combinar los elementos. Para aumentar aún más el nivel de dificultad, no escondas golosinas por todas partes.

Vigila a tu mascota mientras juega.

RU Инструкция

Общие инструкции

1. Это игра, в которую нужно играть вместе с собакой.
2. Проводите тренировку в спокойной обстановке и дрессируйте только одну собаку одновременно.
3. Не начинайте тренировку сразу же после того, как собака поела.
4. Проводите короткие тренировки (не более 10 минут), ставя небольшие цели. Если тренировать собаку несколько раз в день, она сможет достигать небольших успехов много раз без чрезмерных требований.
5. Важно, чтобы собака достигала успеха относительно быстро — особенно вначале, — чтобы у нее не пропала мотивация и появились приятные ассоциации с игрой. Хвалите собаку за каждое удачное действие. Как только собака поймет, что это игра с едой, она ей быстро понравится.
6. Чтобы заинтересовать собаку, сначала в ее присутствии наполните игрушку лакомствами. Для повышения уровня сложности позже это можно будет делать в отсутствие собаки.
7. Начинайте игру со стартовой команды (например, «Ищи») и заканчивайте ее командой остановиться (например, «Стоп») после того, как собака найдет все лакомства. Если собака выполнила команду остановиться, поощрите ее за это.
8. Тренировка всегда должна заканчиваться успешно выполненным заданием.

Важно! Нет правильного или неправильного способа играть в эту игру. Каждая собака — личность, так же, как и мы, люди, и в конце концов она найдет собственное решение. Дайте собаке возможность самой выбрать, как решить задачу, — с помощью морды или с помощью лап. Эти инструкции — лишь совет, который поможет вам найти простое и разумное решение задачи вместе с вашей собакой.

Однако важно помнить одну вещь: не позволяйте собаке уносить игру или ломать ее (часто это свидетельствует о разочаровании и/или чрезмерных требованиях).

Желаем вам и вашей собаке много веселья и успехов!

Тренировка

Рекомендуем растянуть знакомство с отдельными элементами на несколько дней и задействовать следующие элементы только после того, как изучение предыдущих будет успешно завершено. Повышайте уровень сложности только после того, как собака хорошо освоит предыдущий этап тренировок, но игра по-прежнему будет привлекать ее внимание.

Познакомьте собаку с отдельными элементами:

Откидная крышка:

1. Положите лакомство в центр коробки, а еще один кусочек — между краем коробки и крышкой. Ваш

питомец скоро поймет, что получает награду, открывая откидную крышку.

2. Когда ваш питомец несколько раз откроет крышку, продолжайте игру с одним лакомством и положите его в коробку. Нерешительным питомцам может понадобиться помощь. Вы можете пальцем придерживать крышку открытой. Поддерживайте питомца до тех пор, пока он не наберется смелости открыть крышку самостоятельно.

Сдвижная крышка:

1. Сначала кладите лакомство в заднюю часть коробки, чтобы ваш питомец мог достать награду после короткого толчка.
2. Чтобы поощрить питомца использовать ручку, сначала кладите за ней лакомство.
3. Как только ваш питомец сможет открыть крышку, повышайте уровень сложности, помещая лакомство все дальше и дальше вперед в коробку. Это сделает путь к лакомству дольше для вашего питомца.

Подъемная крышка:

1. Наполните коробку лакомством в присутствии своего питомца. Закройте ее только наполовину, чтобы можно было просто оттолкнуть крышку. Обратите внимание своего питомца на ручку на крышке. Положите лакомство прямо за ней и подайте питомцу выученный стартовый сигнал.
2. Когда ваш питомец поймет, что может получить вознаграждение, поднимая крышку с помощью ручки, вам больше не нужно будет класть за ней лакомство.
3. Постепенно все больше закрывайте крышку. Повторяйте это упражнение до тех пор, пока ваш питомец не научится самостоятельно поднимать полностью закрытую крышку.

Ящик:

1. Для начала положите лакомство в переднюю часть ящика и оставьте его полуоткрытым. Привлеките внимание питомца к веревке, положив под нее лакомство.
2. Когда ваш питомец поймет, что он должен открыть ящик, можете закрывать его с каждым разом все больше. После этого лакомство под веревкой больше не нужно.
3. Когда ваш питомец научится открывать ящик самостоятельно, постепенно повышайте уровень сложности, каждый раз кладя лакомство немного ближе к задней стенке ящика.

Сочетание обоих элементов:

Когда ваш питомец научится играть с каждым элементом и сможет делать это самостоятельно, вы можете объединить оба элемента. Позднее вы можете еще больше повысить уровень сложности, пряча лакомства не в каждом тайнике.

ВНИМАНИЕ: не позволяйте вашему питомцу играть без присмотра.

PT Instruções

Instruções gerais

1. Este jogo é uma atividade conjunta para si e para o seu cão.
2. Escolha um ambiente de treino tranquilo e treine apenas com um cão de cada vez.
3. Não comece a treinar depois de o seu cão ter acabado de comer.
4. Pratique em sessões de treino curtas (máx. 10 minutos) e com pequenos objectivos. Treinar várias vezes por dia cria muitos pequenos sucessos e evita exigências excessivas.
5. É importante que o seu cão obtenha sucesso relativamente rápido - especialmente no início - para que se mantenha motivado e associe algo positivo ao jogo. Elogie o cão por cada tarefa bem sucedida. Quando ele compreender que se trata de um "jogo de comida", rapidamente gostará de o experimentar.
6. Para despertar o interesse do seu cão, comece por encher o jogo com snacks na sua presença. Para aumentar o grau de dificuldade, pode também fazê-lo mais tarde, sem a presença do cão.
7. Comece o jogo com um sinal de início (por exemplo, "jogar!") e termine-o com um sinal de paragem (por exemplo, "Fim!") depois de o cão ter encontrado todos os snacks. Se o cão tiver obedecido ao sinal de paragem, recompense-o no final.
8. O treino deve terminar sempre com uma tarefa concluída com êxito.

Nota importante: Não existe uma forma certa ou errada de jogar este jogo. Cada cão é um indivíduo - tal como nós humanos - e encontrará as suas próprias soluções. Deixe ao critério do seu cão se ele resolve a tarefa com o focinho ou com as patas. Estas instruções são apenas uma sugestão para chegar a uma solução fácil e sensatamente estruturada com o seu cão.

No entanto, é importante ter isto em mente: Não permita que o seu cão leve o jogo para longe ou o destrua (o que é muitas vezes um sinal de frustração e/ou exigência excessiva).

Desejamos-lhe a si e ao seu cão muita diversão e sucesso!

Treino

Recomendamos que a aprendizagem de elementos individuais se prolongue por vários dias e que só inclua outros elementos quando o treino até agora tiver sido concluído sem problemas. Aumente o nível de dificuldade apenas quando o seu cão tiver dominado a fase de treino anterior sem problemas e a sua atenção ainda estiver focada no jogo.

Familiarize o seu cão com os elementos individuais:

Tampa basculante:

1. Colocar um snack no meio do compartimento. Em seguida colocar outro snack, entre o rebordo do compartimento e a tampa. O animal em breve

aprenderá que poderá obter a recompensa abrindo a tampa basculante.

2. Quando o animal já tiver aberto a tampa várias vezes, continue com apenas um snack, colocando-o no interior do compartimento. Os animais mais tímidos poderão necessitar de ajuda. Poderá ajudar a manter a porta aberta com o seu dedo. Deve elogiar e recompensar o seu animal até este aprender a abrir a tampa sozinho.

Tampa deslizante:

1. Colocar um snack na parte de trás do compartimento de forma a que o animal possa alcançar o snack, após fazer deslizar a tampa um pouco.
2. Para encorajar o animal a usar a pega, poderá colocar um snack atrás dela no início.
3. Assim que o seu animal conseguir abrir a tampa, aumente o nível de dificuldade colocando o snack cada vez mais para a frente na caixa. Isto tornará o caminho até ao snack mais longo para o seu animal de estimação.

Levantamento da tampa:

1. Encha a caixa com um snack na presença do seu animal de estimação. Feche-a apenas até meio, de modo a que só a tampa possa ser afastada. Chame a atenção do seu animal de estimação para a pega da tampa. Coloque um snack diretamente atrás dela e dê ao seu animal de estimação o sinal de início de aprendizagem.
2. Quando o seu animal de estimação tiver compreendido que pode obter a recompensa levantando a tampa com a ajuda da pega, já não precisa de colocar o snack atrás dela.
3. Feche gradualmente a tampa cada vez mais longe. Repita o exercício até que o seu animal de estimação consiga levantar sozinho a tampa completamente fechada.

Exercício com a gaveta:

1. Colocar um snack na parte da frente da gaveta, e deixar a gaveta entreaberta. Chamar a atenção do animal para a corda, colocando um snack debaixo da mesma.
2. Quando o animal aprender que neste exercício tem de abrir a gaveta para retirar o snack, poderá fechá-la cada vez mais. Nesta fase já não é necessária a colocação do snack debaixo da corda.
3. Quando o animal aprender a abrir a gaveta sozinho, aumente aos poucos o nível de dificuldade colocando o snack cada vez mais para trás na gaveta.

Combinação dos elementos:

Assim que o animal for capaz de brincar com cada elemento sozinho, pode combinar os dois elementos. Mais tarde, poderá aumentar ainda mais o nível de dificuldade ao não esconder snacks em cada esconderijo.

Supervisionar o animal enquanto este brinca.

PL Instrukcja

Informacje ogólne

1. Ta gra jest wspólną aktywnością dla Ciebie i Twojego psa.
2. Wybierz spokojną atmosferę treningu i trenuj tylko z jednym psem na raz.
3. Nie rozpoczynaj treningu po tym, jak pies właśnie zjadł.
4. Ćwicz w krótkich sesjach treningowych (maks. 10 minut) i z małymi celami. Trening kilka razy dziennie tworzy wiele małych sukcesów i pozwala uniknąć nadmiernych wymagań.
5. Ważne jest, aby pies osiągnął sukces stosunkowo szybko - zwłaszcza na początku - aby pozostał zmotywowany i kojarzył coś pozytywnego z zabawą. Chwal psa za każde udane podejście. Gdy pies zrozumie, że jest to "zabawa w jedzenie", szybko polubi tę zabawę.
6. Aby wzbudzić zainteresowanie psa, początkowo wypełnij grę smakołykami w jego obecności. Aby zwiększyć poziom trudności, możesz to zrobić również później, pod nieobecność psa.
7. Rozpocznij grę sygnałem startu (np. "Graj!") i zakończ ją sygnałem stopu (np. "Koniec!") po tym, jak pies znajdzie wszystkie smakołyki. Gdy pies zastosuje się do sygnału stopu, nagródź go na koniec.
8. Trening powinien zawsze kończyć się pomyślnie wykonanym zadaniem.

Ważna uwaga: w tej grze w zasadzie nie ma dobrych i złych rozwiązań. Każdy pies jest indywidualistą - tak jak my, ludzie - i znajdzie własne rozwiązania. To od psa zależy, czy rozwiąże zadanie za pomocą pyska czy łap. Te instrukcje są jedynie sugestią, jak wypracować z psem łatwe i rozsądne rozwiązanie.

Należy jednak o tym pamiętać: Nie pozwalaj psu wynosić gry ani jej niszczyć (co często jest oznaką frustracji i/lub nadmiernych wysiłków.)

Życzymy Tobie i Twojemu psu dużo zabawy i sukcesów!

Szkolenie

Zalecamy rozłożenie nauki poszczególnych elementów na kilka dni i włączanie kolejnych elementów dopiero po bezproblemowym ukończeniu treningu. Poziom trudności należy zwiększać dopiero wtedy, gdy pies bez problemów opanował poprzednią fazę treningu, a jego uwaga jest nadal skupiona na zabawie.

Zapoznaj psa z poszczególnymi elementami:

Klapka:

1. Umieść smakołyk w środku pudełka i kolejny smakołyk między krawędzią pudełka a klapką. Twój pupil szybko zorientuje się, że dostaje nagrodę po otwarciu klapki.
2. Gdy Twój pupil otworzy klapkę kilka razy, włóż do pudełka jeden smakołyk. Nieśmiało zwierzęta mogą potrzebować pomocy. Możesz przytrzymać klapkę otwartą palcem. Wspieraj swojego pupila, aż będzie na tyle odważny, aby otworzyć pokrywę samodzielnie.

Przesuwana pokrywa:

1. Na początku umieść smakołyk z tyłu pudełka, aby Twój pupil mógł dosięgnąć nagrody już po krótkim przesunięciu.
2. Aby zachęcić swojego pupila do korzystania z uchwytu, umieść za nim smakołyk.
3. Gdy tylko Twój pupil będzie w stanie otworzyć pokrywę, zwiększ poziom trudności, umieszczając smakołyk coraz bardziej z przodu pudełka. Dzięki temu droga do zdobycia smakołyku dla Twojego pupila będzie dłuższa.

Podnoszona pokrywa:

1. Napętnij pudełko smakołykami w obecności zwierzęcia. Zamknij pokrywę tylko do połowy tak, aby zwierzak musiał ją tylko odepchnąć. Pokaż swojemu zwierzaki linkę na pokrywie. Umieść smakołyk bezpośrednio za nią i daj swojemu pupilowi nauczony sygnał do rozpoczęcia zabawy.
2. Gdy twój zwierzak zrozumie, że czeka go nagroda za użycie linki do podniesienia pokrywy, nie będzie już potrzeby umieszczania smakołyku pod linką.
3. Za każdym razem coraz bardziej domykaj pokrywę. Powtarzaj to ćwiczenie, dopóki zwierzak będzie w stanie otworzyć całkowicie zamkniętą pokrywę.

Szuflada:

1. Na początek, umieść smakołyk w przedniej części szuflady i pozostaw szufladę półotwartą. Przyciągnij uwagę swojego zwierzaka do sznurka, umieszczając smakołyk pod nim.
2. Gdy twoje zwierzę zrozumie, że musi otworzyć szufladę, możesz stopniowo zamykać ją coraz bardziej. Smakołyk pod sznurkiem nie będzie już potrzebny.
3. Po tym, jak twoje zwierzę nauczy się otwierać szufladę samodzielnie, zwiększaj poziom trudności krok po kroku, umieszczając smakołyk coraz bliżej tylnej części szuflady.

Łączenie elementów:

Gdy Twój pupil nauczy się bawić samodzielnie każdym elementem, możesz połączyć oba elementy. Później możesz jeszcze bardziej zwiększyć poziom trudności, nie chowając smakołyków w każdej możliwej kryjówce.

Nadzoruj zwierzaka podczas zabawy.

CS Instrukce

Obecné informace

1. Tato hra je společnou aktivitou pro vás a vašeho psa.
2. Zvolte klidnou tréninkovou atmosféru a trénujte vždy jen s jedním psem.
3. Nezačínajte s tréninkem poté, co váš pes právě jedl.
4. Cvičte v krátkých tréninkových sezeních (max. 10 minut) a s malými cíli. Trénink několikrát denně vytváří mnoho malých úspěchů a zabraňuje nadměrným nárokům.
5. Je důležité, aby váš pes dosáhl úspěchu relativně rychle - zejména na začátku -, aby zůstal motivovaný a spojil si se hrou něco pozitivního. Za každé úspěšné přiblížení psa pochvalte. Jakmile váš pes pochopí, že se jedná o "hru s jídlem", bude ji rychle rád zkoušet.
6. Abyste u psa vzbudili zájem, zpočátku hru plňte pamlsky ve vaší přítomnosti. Chcete-li zvýšit úroveň obtížnosti, můžete to později dělat i v nepřítomnosti psa.
7. Hru začněte signálem pro spuštění (např. "Hraj!") a ukončete ji signálem pro ukončení (např. "Konec!") poté, co pes odehraje všechny pamlsky. Jakmile pes uposlechne signál "stop", odměňte ho na závěr.
8. Výcvik by měl vždy končit úspěšně splněným úkolem.

Důležitá poznámka: V této hře v podstatě neexistuje nic správného a nic špatného. Každý pes je individuální - stejně jako my lidé - a najde si vlastní řešení. Nechte na svém psovi, zda úkol vyřeší čumákem nebo tlapkami. Tento návod je pouze návrhem, jak se s vaším psem dopracovat ke snadnému a rozumnému řešení.

Je však důležité mít na paměti: Nedovolte psovi, aby hru odnesl nebo zničil (což je často známkou frustrace a/nebo nadměrných požadavků).

Přejeme vám i vašemu psovi hodně zábavy a úspěchů!

Výcvik

Doporučujeme prodloužit učení jednotlivých prvků na několik dní a další prvky zařazovat až po bezproblémovém absolvování výcviku. Obtížnost zvyšujte až tehdy, když váš pes bez problémů zvládl předchozí fázi výcviku a jeho pozornost je stále soustředěná na hru.

Seznamte psa s jednotlivými prvky:

Klopné víko:

1. Umístěte pamlsek doprostřed boxu a další pamlsek mezi okraj boxu a víko. Váš mazlíček brzy pochopí, že odměnu dostane, když otevře odklápací víko.
2. Až vaše zvíře víko několikrát otevře, pokračujte s jedním pamlskem a vložte ho dovnitř boxu. Plachá zvířata mohou potřebovat pomoc. Víko můžete přidržovat prstem při otvírání. Podporujte svého mazlíčka, dokud nebude dostatečně odvážný, aby víko otevřel sám.

Posuvné víko:

1. Na začátku umístěte pamlsek do zadní části boxu, aby se váš mazlíček dostal k odměně po krátkém zatlačení.

2. Abyste mazlíčka povzbudili k používání rukojeti, umístěte pamlsek na začátku za ni.
3. Jakmile vaše zvíře dokáže víko zatlačit, zvyšujte obtížnost tím, že budete pamlsek umísťovat dál do krabíčky. Tím se cesta k pamlsku pro vaše zvíře prodlouží.

Zvedací víka:

1. Naplňte krabíčku pamlskem v přítomnosti zvířete. Zavřete ji pouze do poloviny tak, aby bylo možné odsunout pouze víko. Upozorněte zvíře na úchyt na víku. Umístěte pamlsek přímo za něj a dejte zvířeti naučený povel k začátku hry.
2. Jakmile vaše zvíře pochopí, že může získat odměnu zvednutím víka pomocí rukojeti, nemusíte již za něj pamlsek pokládat.
3. Postupně víko více zavírejte. Cvičení opakujte, dokud zvíře nedokáže samo zvednout zcela zavřené víko.

Zásuvka:

1. Zpočátku vložte do přední části zásuvky pamlsek a nechte zásuvku napůl otevřenou. Upozorněte zvíře na provaz tak, že pod něj umístíte pamlsek.
2. Až zvíře pochopí, že má šuplík otevřít, můžete ho pokaždé o kousek více zavřít. Pamlsek pod provazem pak již není nutný.
3. Poté, co se vaše zvíře naučí otvírat šuplík samo, zvyšujte postupně úroveň obtížnosti tím, že pokaždé umístíte pamlsek o dál, tedy do zadní části šuplíku.

Kombinace obou prvků:

Jakmile se pes naučí hrát s každým prvkem a dokáže to sám, můžete kombinovat oba prvky. Později můžete ještě zvýšit úroveň obtížnosti tím, že neskryjete pamlsky v žádném úkrytu.

Během hry na svého mazlíčka dohlížej.

DA Vejledning

Generel information

1. Denne leg er en fælles aktivitet for dig og din hund.
2. Vælg et roligt træningssted og træn kun med én hund ad gangen.
3. Begynd ikke at træne, når din hund lige har spist.
4. Træn i korte træningssessioner (maks. 10 minutter) og med små mål. Træning flere gange om dagen skaber mange små succeser og undgår overdrevne krav.
5. Det er vigtigt, at din hund opnår succes relativt hurtigt - især i begyndelsen - så den forbliver motiveret og forbinder noget positivt med legen. Ros din hund for hver succesfuld tilnærmelse. Når din hund har forstået, at dette er en "madleg", vil den hurtigt nyde at prøve det.
6. For at vække din hunds interesse skal du i starten fylde legen med godbidder i hundens tilstedeværelse. For at øge sværhedsgraden kan du også gøre det senere uden hundens tilstedeværelse.
7. Start legen med et startsignal (f.eks. "Spil!"), og afslut den med et stopsignal (f.eks. "Slut!"), når hunden har spillet alle godbidderne. Når din hund har adlydt stopsignalet, skal du belønne den til sidst.
8. Træningen skal altid afsluttes med en veludført opgave.

Vigtig bemærkning: Der er ingen rigtig eller forkert måde at lege denne leg på. Hver hund er individuel - ligesom os mennesker - og vil finde sine egne løsninger. Lad det være op til din hund, om den løser opgaven med snuden eller med poterne. Disse instruktioner er blot et forslag til at finde en nem og fornuftig struktureret løsning sammen med din hund.

Det er dog vigtigt at huske på dette: Lad ikke din hund bære spillet væk eller ødelægge det (hvilket ofte er et tegn på frustration og/eller overdrevne krav).

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

Træning

Vi anbefaler at strække indlæringen af de enkelte elementer over flere dage og først inkludere yderligere elementer, når træningen er gennemført uden problemer. Øg først sværhedsgraden, når din hund har mestret den foregående træningsfase uden problemer, og dens opmærksomhed stadig er fokuseret på spillet.

Gør din hund fortrolig med de enkelte elementer:

Klaplåg:

1. Læg en godbid i midten af æsken og en anden godbid mellem æskens kant og låget. Det gør det lettere for dit kæledyr at forstå, at det kun kan få sin belønning, når det åbner låget.
2. Så snart dit kæledyr har åbnet låget flere gange, skal du kun placere en godbid i midten af kassen. For generte dyr kan du også bruge din finger til at holde æsken lidt åben for at hjælpe. Støt dit kæledyr, indtil det tør åbne låget af sig selv.

Skydelåg:

1. Placer godbiden bagerst i kassen i begyndelsen, så dit kæledyr kan nå belønningen efter blot en kort afstand.
2. For at opmuntre dit kæledyr til at bruge håndtaget, skal du placere en godbid bag det i begyndelsen.
3. Så snart dit kæledyr kan skubbe låget op, skal du øge sværhedsgraden ved at placere godbiden længere og længere fremme i kassen. På den måde bliver afstanden til godbiden længere for dit kæledyr.

Øvelse med løftelåg:

1. Fyld boksen med en godbid, mens hunden er til stede. Låget lukkes kun halvvejs, således den blot skal skubbes til side. Gør hunden opmærksom på kuglen i låget. Dette gøres ved at lægge en godbid lige foran kuglen. Giv hunden et startsignal som f.eks. "leg".
2. Når hunden har forstået, at låget kan løftes vha. kuglen, behøver du ikke længere, at lægge en godbid bagved kuglen.
3. Låget lukkes nu gradvist mere og mere. Gentag øvelsen, indtil din hund selv kan løfte det helt lukkede låg.

Skuffe:

1. Start med at placere godbiden forrest i skuffen, og luk den kun halvt. For at henlede dit kæledyrs opmærksomhed på lækken kan du placere en godbid under den i begyndelsen.
2. Når dit kæledyr har forstået, at det skal trække skuffen ud, kan du gradvist lukke den mere og mere. Godbiden under træksnoren kan du lade væk.
3. Når dit kæledyr åbner skuffen af sig selv, kan du øge sværhedsgraden ved at placere godbiden længere og længere tilbage i skuffen.

Kombinér:

Når dit kæledyr har lært de enkelte elementer og spiller dem alle uafhængigt fra hinanden, kan du kombinere dem. For at øge sværhedsgraden yderligere, gemmer du ikke godbidder overalt.

Lad aldrig dit kæledyr lege uden opsyn.

SK Návod

Všeobecné pokyny

1. Táto hra je spoločnou aktivitou pre teba a tvojho psa.
2. Vyber si pokojné tréningové prostredie a trénuj vždy len s jedným psom.
3. Nezačínaj s výcvikom po tom, čo tvoj pes práve jedol.
4. Trénuj v krátkych tréningoch (max. 10 minút) a s malými cieľmi. Tréning niekoľkokrát denne prináša mnoho malých úspechov a zabraňuje nadmerným požiadavkám.
5. Je dôležité, aby tvoj pes dosiahol úspech relatívne rýchlo - najmä na začiatku - aby bol motivovaný a spájal si s hrou niečo pozitívne. Pochváľ psa za každé úspešné priblíženie. Keď tvoj pes pochopí, že ide o "hru s jedlom", rýchlo si ju rád vyskúša.
6. Ak chceš vzbudiť záujem psa, spočiatku v jeho prítomnosti naplň hru pochútkami. Ak chceš zvýšiť úroveň obtiažnosti, môžeš to urobiť aj neskôr v neprítomnosti psa.
7. Hru spusti štartovacím signálom (napr. "Play!") a ukončí ju signálom stop (napr. "Koniec!") po tom, ako pes nájde všetky pochútky. Ak pes poslúchol signál "stop", na konci ho odmeň.
8. Výcvik by mal vždy končiť úspešne splnenou úlohou.

Dôležité upozornenie: Neexistuje správny alebo nesprávny spôsob, ako hrať túto hru. Každý pes je individuálny - rovnako ako my ľudia - a nájde si vlastné riešenia. Nechaj na svojom psovi, či úlohu vyrieši čumákom alebo labkami. Tieto pokyny sú len návrhom na dosiahnutie jednoduchého a rozumne štruktúrovaného riešenia s tvojim psom.

Je však dôležité mať na pamäti nasledovné: Nedovoľ psovi, aby hru odniesol alebo zničil (čo je často prejavom frustrácie a/alebo nadmerných požiadaviek).

Prajeme tebe a tvojmu psovi veľa zábavy a úspechov!

Výcvik

Odporúčame predĺžiť výučbu jednotlivých prvkov na niekoľko dní a ďalšie prvky zaradiť až po bezproblémovom absolvovaní doterajšieho školenia. Obtiažnosť zvýš až vtedy, keď pes bez problémov zvládne predchádzajúcu fázu výcviku a jeho pozornosť je stále sústredená na hru.

Oboznám svojho psa s jednotlivými prvkami:

Klapkové veko:

1. Do stredu škatule umiestni pochútku a ďalšiu pochútku umiestni medzi okraj krabice a veko. Tvoje zvieratko si čoskoro uvedomí, že otvorením veka s klapkou získa odmenu.
2. Keď tvoj maznáčik niekoľkokrát otvorí veko, pokračuj s jednou pochútkou a vlož ju do krabice. Plachí domáci miláčikovia môžu potrebovať pomoc. Veko môžeš držať otvorené prstom. Podporuj svojho domáceho miláčika, kým nebude dostatočne odvážny na to, aby otvoril veko sám.

Posuvné veko:

1. Na začiatku umiestni pochútku do zadnej časti krabice, aby sa tvoj maznáčik dostal k odmene už po krátkom zatlačení.
2. Ak chceš povzbudiť svojho domáceho miláčika, aby používal rukoväť, umiestni za ňu na začiatku pochútku.
3. Hneď ako tvoj maznáčik dokáže otvoriť veko, zvyšuj úroveň obtiažnosti tým, že budete umiestňovať pochútky stále ďalej a ďalej do krabice. Tým sa tvoju domácomu miláčikovi predĺži cesta k pochúтке.

Zdvíhanie veka:

1. Naplň škatuľku pochútkou v prítomnosti tvojho domáceho miláčika. Zatvor ho len do polovice, aby sa dalo odsunúť len veko. Upozorni svojho domáceho miláčika na rukoväť na veku. Umiešni za ňu pochútku a daj svojmu domácomu miláčikovi naučený štartovací pokyn.
2. Keď tvoj domáci miláčik pochopí, že odmenu môže získať zdvihnutím veka pomocou rukoväte, nemusíš už zaň umiestňovať pochútku.
3. Postupne veko stále viac zatváraj. Cvičenie opakuj, kým tvoje zvieratko nedokáže samo zdvihnúť úplne zatvorené veko.

Zásuvka:

1. Na začiatok vlož do prednej časti zásuvky pochútku a zásuvku nechaj napoly otvorenú. Upozorni svojho domáceho miláčika na lano tak, že pod neho umiestniš pochútku.
2. Keď tvoje zvieratko pochopí, že musí zásuvku otvoriť, môžeš ju zakaždým o niečo viac zatvoriť. Pochúčka pod lanom už potom nie je potrebná.
3. Keď sa tvoj maznáčik naučí sám otvárať zásuvku, postupne zvyšuj úroveň obtiažnosti tým, že zakaždým umiestniš pochútku o kúsok bližšie k zadnej časti zásuvky.

Kombinácia oboch prvkov:

Keď sa tvoj domáci miláčik naučí hrať s každým prvkom a dokáže to robiť sám, môžeš oba prvky skombinovať. Neskôr môžeš úroveň náročnosti ešte zvýšiť tým, že nebudeš schovávať pochútky v každej skrýši.

Nenechávaj zvieratko hrať sa bez dozoru.

Інструкція

Загальні інструкції

1. Ця гра має бути спільною для вас і вашого собаки.
2. Обирайте для тренувань спокійні моменти й займайтеся лише з одним собакою за раз.
3. Не починайте тренування відразу після того, як собака поїв.
4. Проводьте короткі тренування (не більше 10 хвилин) і ставте невеликі цілі. Тренування кілька разів на день дає змогу досягти невеликого успіху багато раз і уникнути надмірних вимог.
5. Важливо, щоб собака досягав успіху відносно швидко, особливо на початку, щоб не розгубити мотивацію і мати приємні асоціації з грою. Хваліть собаку за кожну успішну спробу. Щойно ваш собака зрозуміє, що це «гра з їжею», йому швидко сподобається грати в неї.
6. Щоб зацікавити собаку, спочатку наповніть іграшку ласощами в його присутності. Для підвищення рівня складності пізніше це також можна буде робити, коли собаки немає поряд.
7. Починайте гру зі стартової команди (наприклад, «Шукай!») і закінчуйте її фінальною командою (наприклад, «Стоп») після того, як собака знайде всі ласощі. Якщо ваш собака послухався фінальної команди, дайте йому за це винагороду й закінчіть тренування.
8. Тренування завжди має закінчуватися успішно виконаним завданням.

Важливе зауваження: Немає правильних чи неправильних способів грати в цю гру. Кожна собака — особистість, як і ми, люди, і зможе знайти власне рішення. Нехай ваш собака сам вирішує, як йому виконувати завдання — мордою чи лапами. Ця інструкція — лише пропозиція, яка допоможе вам знайти легке й розумне рішення разом із вашим собакою.

Однак важливо пам'ятати про дещо: не дозволяйте собаці зтягти кудись гру або зламати її (це часто є ознакою розчарування та/або надмірних вимог до нього).

Бажаємо вам і вашому собаці багато веселощів та успіхів!

Тренування

Рекомендуємо розтягнути знайомство з окремими елементами на кілька днів і додавати наступні елементи лише тоді, коли добре засвоєні дії з попередніми.

Підвищуйте рівень складності лише тоді, коли собака вже добре засвоїв попередній етап тренування, але гра все ще привертає його увагу.

Познайомте собаку з окремими елементами:

Відкидна кришка:

1. Покладіть ласощі в центрі коробки, а ще один

шматочок — між краєм коробки та кришкою.

- Незбаром ваш улюбленець зрозуміє, що отримує винагороду, відкриваючи відкидну кришку.
2. Коли ваш улюбленець кілька разів відкриє кришку, візьміть один шматочок ласощів і покладіть його всередину коробки. Нерішучим улюбленцям може знадобитися допомога. Ви можете пальцем притримувати кришку відкритою. Підтримуйте улюбленця, поки він не набереся сміливості відкрити кришку самостійно.

Засувна кришка:

1. Спочатку кладіть ласощі в задній частині коробки, щоб ваш улюбленець міг дістатися до винагороду після лише короткого поштовху.
2. Щоб заохотити улюбленця користуватися ручкою, спочатку кладіть за нею ласощі.
3. Коли ваш улюбленець зможе відсунути кришку, збільште рівень складності, кладучи ласощі все далі й далі в коробці. Це зробить шлях улюбленця до ласощів довшим.

Підйомна кришка:

1. Наповніть коробку ласощами в присутності свого улюбленця. Закрийте її лише наполовину, щоб можна було просто відштовхнути кришку. Зверніть увагу свого улюбленця на ручку на кришці. Покладіть ласий шматочок прямо за нею та дайте улюбленцю вивчений стартовий сигнал.
2. Коли улюбленець зрозуміє, що може отримати винагороду, піднявши кришку за допомогою ручки, вам більше не потрібно класти за нею ласощі.
3. Поступово закривайте кришку все більше й більше. Повторюйте вправу, доки ваш улюбленець не навчиться самостійно піднімати повністю закриту кришку.

Шухлядка:

1. Для початку покладіть шматочок ласощів у передню частину шухлядки й залиште її напіввідкритою. Приверніть увагу свого улюбленця до мотузки, поклавши під неї ласощі.
2. Коли ваш улюбленець зрозуміє, що йому потрібно відкривати шухлядку, ви можете щоразу закривати її трохи більше. Тоді ласощі під мотузкою стають уже не потрібні.
3. Коли ваш улюбленець навчиться відкривати шухлядку самостійно, поступово підвищуйте рівень складності, щоразу кладучи ласощі трохи ближче до задньої стінки шухлядки.

Поєднання обох елементів:

Коли ваш улюбленець навчиться грати з кожним елементом окремо та вміти робити це самостійно, можете поєднати обидва елементи. Пізніше ви можете ще більше підвищити рівень складності, ховаючи ласощі не в кожну схованку.

Не залишай тварину гратися без догляду.

Általános utasítások

1. Ez a játék egy remek közös foglalkozás Ön és kutyája számára.
2. Válasszon nyugodt tréninghelyszínt, és egyszerre csak egy kutyával foglalkozzon.
3. Ne kezdje el a tréninget közvetlenül azután, hogy a kutya evett.
4. Rövid foglalkozásokat tartson (max. 10 perc) és kis célokat tűzzön ki. A napi többszöri edzéssel sok apró siker érhető el, és így elkerülhető a túlzott igénybevétel.
5. Fontos, hogy a kutya viszonylag gyorsan sikereket érjen el – különösen az elején –, hogy motivált maradjon, és pozitívumot társítson a játékhoz. Dicsérje meg kutyáját minden sikeres megközelítésért. Ha a kutya megértette, hogy ez egy "ételes játék", hamar tetszeni fog neki a próbálkozás.
6. Hogy felkeltse kutyája érdeklődését, kezdetben a jelenlétében töltsen meg a játékot jutalomfalatokkal. A nehézségi szint növelése érdekében ezt később, a kutya távollétében is elvégezheti.
7. Egy indítóparancsral indítsa el a játékot (pl. "Játssz!"), és egy leállítóparancsral fejezze be (pl. "Vége!"), miután a kutya megtalálta az összes jutalomfalatot. Ha a kutya engedelmeskedett a leállítóparancsra, a végén jutalmazza meg.
8. A foglalkozást mindig sikeresen elvégzett feladattal kell zárni.

Fontos megjegyzés: Nincs helyes vagy helytelen módja ennek a játéknak. Az emberekhez hasonlóan a kutyáknál is minden kutya egyéniség, és meg fogja találni saját megoldásait. Bízva kutyájára, hogy a feladatot az ormányával vagy a mancsaival oldja meg. Ezek az utasítások csak javaslatok arra, hogy kutyájával könnyű és észszerűen strukturált megoldást találjon.

Ezt azonban fontos szem előtt tartani: Ne engedje, hogy a kutya elvigye a játékot vagy tökretegye (ami gyakran a frusztráció és/vagy a túlzott igénybevétel jele).

Sok sikert és jó szórakozást kívánunk Önnek és kutyájának!

Képzés

Javasoljuk, hogy az egyes elemek megtanulását több napra terjessze ki, és csak akkor adjon hozzá további elemeket, ha az eddigi képzést már gond nélkül elvégezte. Csak akkor növelje a nehézségi fokot, ha a kutya az előző fázist már gond nélkül elsajátította, és a figyelmét továbbra is a játékra összpontosul.

Ismertesse össze kutyáját az egyes elemekkel:

Pattintható fedeles játék:

1. Helyezzen egy jutalomfalatot a doboz közepére, valamint egy másik jutalomfalatot a doboz szélé és a fedél közé. Kedvence hamarosan rájön, hogy a jutalmat akkor kapja meg, ha kinyitja a fedelet.

2. Amikor kedvence már többször kinyitotta a fedelet, folytassa úgy, hogy egy jutalomfalatot helyez a dobozba. Előfordulhat, hogy a félénkebb kedvenceknek segítségre lesz szükségük. Tartsa nyitva a fedelet az ujjával. Támogassa kedvencét, amíg elég bátor nem lesz ahhoz, hogy egyedül kinyissa a fedelet.

Elcsúsztatható fedél:

1. Eleinte helyezze a jutalomfalatot a doboz hátsó részébe, hogy kedvencének csak egy rövidet kelljen löknie rajta, és máris hozzájusson a jutalomhoz.
2. Ha szeretné arra ösztönözni kedvencét, hogy használja a fogantyút, az elején tegyen mögé egy jutalomfalatot.
3. Amint kedvence fel tudja nyomni a fedelet, növelje a nehézségi szintet azzal, hogy a jutalomfalatokat egyre beljebb helyezi el a dobozban. Így kedvence számára hosszabb út vezet a jutalomfalatokhoz.

Játék felemelhető fedéllel:

1. Töltsen meg a dobozt kedvence jelenlétében jutalomfalattal. Csak félig zárja le, úgy, hogy csak a fedelet lehessen eltolni. Hívja fel kedvence figyelmét a fedélre lévő fogantyúra. Helyezzen közvetlenül mögé egy jutalomfalatot, és adja meg kedvencének a már ismert indítóparancsot.
2. Ha kedvence már megértette, hogy a jutalomhoz úgy juthat hozzá, hogy a fogantyú segítségével felemeli a fedelet, akkor már nem kell mögé jutalomfalatot helyezni.
3. Fokozatosan egyre jobban zárja rá a fedelet. Ismételjék meg a gyakorlatot addig, amíg kedvence már egyedül is fel tudja emelni a teljesen zárt fedelet.

Fiókos játék:

1. Kezdetnek tegyen egy finomságot a fiók elejébe, és hagyja félig nyitva a fiókot. Hívja fel kedvence figyelmét a kötélre azzal, hogy egy jutalomfalatot tesz alá.
2. Amikor kedvence már megértette, hogy ki kell nyitnia a fiókot, akkor minden alkalommal egy kicsit jobban bezárhatja azt. Ekkor már nem kell a kötél alá jutalomfalatot helyezni.
3. Miután kedvence megtanulta, hogy egyedül nyissa ki a fiókot, lépésről lépésre fokozza a nehézségi szintet úgy, hogy minden alkalommal egy kicsit hátrébb helyezi el a jutalomfalatot fiókban.

Két elem kombinálása:

Ha kedvence megtanult játszani mindkét elemmel, és képes önállóan játszani, akkor kombinálhatja a két elemet. Később tovább növelheti a nehézségi szintet azzal, hogy nem minden rejtkehelyen rejt el jutalomfalatokat.

Ne hagyd, hogy a háziállat felügyelet nélkül játsszon.

