



LEVEL
3



Poker Box 2

(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

#32013

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:

Schießturm:

1. Lege ein Leckerli so weit vorne wie möglich und gut sichtbar auf die bewegliche Plattform im Turm. Animiere dein Haustier dazu das Pedal zu betätigen. Lobe gerade bei den ersten Versuchen ausgiebig. Hilf deinem Haustier anfangs ein wenig, indem du das Pedal betätigst. Bitte achte darauf, dass dein Tier nicht auf andere Weise versucht an das Leckerli zu gelangen (z. B. mit Hilfe der Zunge).
2. Wenn dein Haustier verstanden hat, worum es geht, lasse ihn dieses alleine ausprobieren.

Knochenhebel

1. Lege ein Leckerli mittig in die Vertiefung. Animiere dein Tier, den Knochenhebel zu berühren. Lobe gerade bei den ersten Versuchen ausgiebig. Unterstütze dein Tier anfangs ein wenig, indem du den Hebel nach dem Berühren für ihn umlegst, um so an das Leckerli zu gelangen.
2. Wenn dein Tier verstanden hat, worum es geht, lasse ihn dieses alleine ausprobieren.

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.

Kleiner Turm:

1. Damit die Leckerlis problemlos aus dem Turm fallen, verwende bitte trockene Leckerlis.
2. Entferne anfangs das Zugfach. Wirf oben ein Leckerli hinein, damit dein Tier sieht, dass es unten bei dem Auslass herauskommt. Lasse dein Tier das Leckerli fressen und wiederhole dies einige Male. So versteht dein Tier, dass es seine Belohnung immer am Auslass erhält.
3. Befülle im nächsten Schritt die Ebene mit einem Leckerli und verschließe diese nur halb. So kann das Leckerli schneller aufgespürt werden und ein rascher Erfolg wird erzielt. Zeige deinem Tier, wie das Zugfach mit der Pfote an der Schlaufe herauszuziehen ist. Belohne gerade bei den ersten Versuchen ausgiebig.
4. Wiederhole diese Übung so lange, bis dein Tier verstanden hat, dass es eine Belohnung bekommt, wenn das Zugfach geöffnet wird.
5. Um den Schwierigkeitsgrad etwas zu erhöhen, verschließe das Zugfach nach und nach immer ein bisschen mehr, bis du es schließlich komplett verschließen kannst.

Kicker:

1. Befülle das Röhrchen in Anwesenheit deines Tieres anfangs mit einem „Leckerliturm“. So braucht dein Tier den Kicker nur ein kleines bisschen zu bewegen, um ein Leckerli herauszuschieben und erzielt einen raschen Erfolg.
2. Zeige deinem Tier, wie man den Kicker bewegt. Lobe gerade bei den ersten Versuchen immer ausgiebig.
3. Reduziere später die Leckerlis im Röhrchen auf ein Leckerli sowie deine Hilfe beim Schieben, sobald dein Tier verstanden hat, dass es durch die Bewegung des Kickers an seine Belohnung kommt.

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:

Flinging tower:

1. Place a treat as far forward as possibly and easily visible onto the moving platform of the tower. Encourage your pet to use the pedal. Praise it well for success, especially during the first few tries. Help your pet a little in the beginning by pushing the pedal. Please ensure that your pet does not attempt to reach the treat by any other means (for example with its tongue).
2. Once your pet comprehends what is going on, let him try on his own.

Bone Lever:

1. Place a treat in the centre of the indentation. Encourage your pet to touch the bone lever. Praise it well for success, especially during the first few tries. Help your pet a little in the beginning by flipping the lever over when it touches it, to reach the treat.

2. Once your pet comprehends what is going on, let him try on his own.

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.

Small Tower:

1. To ensure that the treats fall out of the tower easily, please use dry treats.
2. Remove the insert at the beginning. Throw a treat in at the top so that your pet can see that it comes out at the bottom by the outlet. Let your pet eat the treat and repeat this a few times. This will help your pet understand that it always gets its reward at the outlet.
3. In the next step, fill the layer with a treat and only half close it. This allows the treat to be detected more quickly and ensures quick success. Show your pet how to pull out the pull compartment with its paw using the loop. Reward your pet generously, especially on the first few attempts.
4. Repeat this exercise until your pet understands that it will receive a reward when the pull tray is opened.
5. To increase the level of difficulty a little, gradually close the pull compartment a little more and more until you can finally close it completely.

Kicker:

1. First fill the tube with several treats in your pet's presence. This way, your pet only needs to move the kicker a little to push out a treat and will quickly achieve success.
2. Show your pet how to move the kicker. Always praise your pet extensively, especially during the first few attempts.
3. Later on you can reduce the amount of treats in the tube to only one treat and your help with pushing as soon as your pet has understood that it can get its reward by moving the kicker.

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 :

Tour de tir :

1. Place une friandise le plus en avant possible et de manière bien visible sur la plate-forme mobile de la tour. Encourage ton animal de compagnie à actionner la pédale. Félicite-le longuement, surtout lors des premiers essais. Au début, aide un peu ton animal de compagnie en actionnant la pédale. Veille à ce qu'il n'essaie pas d'obtenir la friandise d'une autre manière (p. ex. avec la langue).
2. Tu peux laisser ton animal jouer seul dès qu'il a compris le principe du jeu.

Levier "os"

1. Place une friandise au centre de la cavité. Encourage ton animal à toucher le levier en forme d'os. Félicite-le

longuement, surtout lors des premiers essais. Tu peux l'aider en déplaçant le levier pour qu'il puisse accéder à la friandise.

2. Laisse ton compagnon essayer seul, dès qu'il a compris comment le jeu fonctionne.

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 en 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.

Petite tour :

1. Utilise des friandises sèches pour qu'elles tombent facilement de la tour.
2. Enlève d'abord tous les plateaux. Introduis une friandise dans la partie supérieure pour que ton animal voie qu'elle sort par la sortie inférieure. Laisse ton compagnon manger la friandise et répète l'opération plusieurs fois. Ton animal comprendra ainsi qu'il reçoit toujours sa récompense à la sortie.
3. Remplis le premier niveau d'une friandise et ne le ferme qu'à moitié. Elle peut ainsi être repérée plus rapidement. Montre à ton animal comment retirer le compartiment en tirant sur la boucle avec la patte. Récompense longuement les premiers essais.
4. Répète cet exercice jusqu'à ce que ton compagnon comprenne qu'il reçoit une récompense lorsqu'il retire le plateau.
5. Tu peux augmenter le niveau de difficulté en fermant progressivement le compartiment, jusqu'à ce que tu puisses le fermer complètement.

Kicker :

1. Remplis d'abord le tube d'une "tour de friandises" en présence de ton animal. Ainsi, il n'aura qu'à bouger un peu le kicker pour faire sortir une friandise et obtiendra rapidement un résultat.
2. Montre à ton animal comment bouger le kicker. Félicite-le toujours longuement, surtout lors des premiers essais.
3. Tu peux réduire la quantité de friandise et ainsi que ton aide dès que ton animal a compris qu'il obtient sa récompense en bougeant le kicker.

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 voltooid 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:

Schiettoeren:

1. Plaats een snoepje zo ver mogelijk naar voren en duidelijk zichtbaar op het bewegende platform in de toren. Spoor je huisdier aan om op het pedaal te drukken. Prijs het vooral bij de eerste paar pogingen. uitgebreid. Help je huisdier in het begin een beetje door op het pedaal te drukken. Let er alsjeblieft op dat je dier niet op een andere manier probeert aan het snoepje te komen (bijv. met zijn tong).
2. Als jouw huisdier eenmaal doorheeft waar het om gaat, laat het hem dan zelf proberen.

Bothendel

1. Leg een snoepje in het midden van het kuiltje. Spoor je dier

aan om de bothendel aan te raken. Prijs je dier vooral bij de eerste pogingen uitgebreid.

Ondersteun jouw dier in het begin een beetje door als hij de hendel heeft aangeraakt die voor hem om te leggen, om zo bij het snoepje te komen.

2. Als jouw dier begrepen heeft waar het om gaat, laat hem het dan zelf uitproberen.

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.

Kleine toren:

1. Opdat de traktaties zonder problemen uit de toren vallen, dien je droge snoepjes te gebruiken.
2. Verwijder in het begin het trekcompartiment. Gooi een snoepje bovenin zodat je dier ziet dat deze er onderaan bij de uitgang uitkomt. Laat je dier 't snoepje opeten en herhaal dit een paar keer. Zo begrijpt je dier dat hij zijn beloning altijd krijgt bij de uitgang.
3. Doe in de volgende stap een snoepje op het plateau en sluit hem maar half af. Hierdoor zal de traktatie sneller worden ontdekt en wordt er snel succes geboekt. Toon je dier hoe hij het trekcompartiment met zijn poot aan de lus eruit kan trekken. Beloon, vooral bij de eerste paar pogingen, uitgebreid.
4. Herhaal deze oefening zólang, tot je dier begrepen heeft dat het een beloning krijgt als het trekcompartiment geopend wordt.
5. Om de moeilijkheidsgraad wat te verhogen, sluit je het trekcompartiment geleidelijk steeds een beetje meer tot je het uiteindelijk helemaal kunt sluiten.

Kicker:

1. Vul in het begin het buisje in het bijzijn van jouw dier met een "snoepjestoren". Zo hoeft je huisdier de kicker slechts een klein beetje te bewegen om er een snoepje uit te duwen en boekt hij snel een succes.
2. Toon jouw dier hoe men de kicker kan bewegen. Prijs hem juist bij de eerste pogingen altijd uitgebreid.
3. Verminder later de snoepjes in het buisje tot één snoepje en breng jouw hulp bij het duwen terug zodra jouw dier begrepen heeft dat het door het bewegen van de kicker aan z'n beloning komt.

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, verstop 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:

La torretta di lancio :

1. Posizionate una leccornia nella parte più esterna della piattaforma mobile della torretta, in modo che sia ben visibile. Incoraggiate il vostro animale ad utilizzare il pedale e lodatelo per i successi ottenuti, soprattutto durante i primi tentativi. All'inizio aiutatelo un pò spingendo il pedale. Assicuratevi che l'animale non cerchi di raggiungere le leccornie in un altro modo (per es. con l'aiuto della lingua).
2. Una volta che il vostro animale avrà capito l'esercizio, lasciatelo provare da solo.

L'alletta:

1. Posizionate una leccornia al centro dello scomparto. Incoraggiate il vostro animale a toccare la leva a forma

d'osso. Lodatelo per il successo ottenuto, soprattutto durante i primi tentativi. All'inizio aiutatelo un pò capovolgendo la leva quando la tocca, in modo che riesca a raggiungere la ricompensa.

2. Una volta che il vostro animale avrà capito l'esercizio, lasciatelo provare 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.

Torre:

1. Per assicurarsi che le leccornie rotolino fuori dalla torre senza problemi, è consigliabile utilizzare del cibo secco.
2. Inizialmente rimuovere tutti i cassetti. Lanciate una leccornia all'interno della torre per mostrare al vostro animale che fuoriesce dall'apertura presente alla base. Lasciate che l'animale mangi la leccornia e ripetete l'esercizio alcune volte. In questo modo l'animale capirà che ci sarà sempre una ricompensa alla base.
3. Posizionate una leccornia nel primo livello e chiudetelo solo a metà. In questo modo la leccornia sarà facilmente visibile e il successo è assicurato. Mostrate all'animale come estrarre il cassetto con la zampa utilizzando l'anello. Premiate generosamente l'animale, soprattutto ai primi tentativi.
4. Ripetete questo esercizio finché l'animale non capisce che riceverà una ricompensa quando il cassetto viene aperto.
5. Per aumentare il livello di difficoltà, chiudete il cassetto sempre di più, fino a chiuderlo completamente.

Kicker:

1. Riempite il corridoio con diverse leccornie in presenza dell'animale. In questo modo l'animale dovrà muovere solo di poco il pedale per spingere fuori la leccornia e raggiungerà rapidamente il successo.
2. Mostrate all'animale come muovere il pedale. Lodatelo molto, soprattutto durante i primi tentativi.
3. Non appena il vostro animale avrà capito che può ottenere una ricompensa muovendo il pedale, potete ridurre la quantità di leccornie nel corridoio fino ad una sola e il vostro aiuto nel spingere.

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 godbiter. 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 inlärnigen 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:

Kasta tornet:

1. Placera en godis så långt fram som möjligt och väl synligt på tornets rörliga plattform. Uppmuntra ditt husdjur att använda pedalen. Beröm det ordentligt när det lyckas, särskilt under de första försöken. Hjälp ditt husdjur lite i början genom att trycka på pedalen. Se till att ditt husdjur inte försöker nå godiset på något annat sätt (t.ex. med tungan).
2. När ditt husdjur förstår vad som händer, låt det försöka på egen hand.

Benstång:

1. Placera ett godis i mitten av fördjupningen. Uppmuntra ditt husdjur att röra vid benstången. Beröm det ordentligt när det lyckas, särskilt under de första försöken. Hjälp ditt husdjur lite i början genom att vända på spaken när det rör vid den, för att nå godiset.
2. När ditt husdjur förstår vad som händer, låt det försöka på egen hand.

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.

Litet torn:

1. Använd torra godisar för att säkerställa att de lätt faller ut ur tornet.
2. Ta bort insatsen i början. Kasta in en godis längst upp så att ditt husdjur kan se att det kommer ut längst ner vid utloppet. Låt ditt husdjur äta godiset och upprepa detta några gånger. Detta kommer att hjälpa ditt husdjur att förstå att det alltid får sin belöning vid utloppet.
3. I nästa steg fyller du lagret med en godis och stänger det bara till hälften. Detta gör att godiset upptäcks snabbare och säkerställer en snabb framgång. Visa ditt husdjur hur man drar ut dragfacket med tassens hjälp av öglan. Belöna ditt husdjur generöst, särskilt vid de första försöken.
4. Upprepa denna övning tills ditt husdjur förstår att det får en belöning när dragfacket öppnas.
5. För att öka svårighetsgraden lite kan du gradvis stänga dragfacket mer och mer tills du slutligen kan stänga det helt.

Kicker:

1. Fyll först röret med flera godisar i ditt husdjurs närvaro. På så sätt behöver ditt husdjur bara röra kickern lite för att trycka ut en godis, och kommer snabbt att lyckas.
2. Visa ditt husdjur hur man rör kickern. Beröm alltid ditt husdjur mycket, särskilt under de första försöken.
3. Senare kan du minska mängden godis i röret till endast en, och sluta hjälpa till med att trycka så snart ditt husdjur har förstått att det kan få sin belöning genom att flytta kickern.

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:

Torreta de tiro:

1. Coloque una golosina lo más adelante posible y claramente visible en la plataforma móvil de la torreta. Anime a su mascota a pisar el pedal. Elogie mucho a su mascota, especialmente durante los primeros intentos. Ayude un poco a su mascota al principio pisando el pedal. Asegúrese de que su mascota no intente conseguir la golosina de ninguna otra forma (por ejemplo, utilizando la lengua).
2. Cuando su mascota haya comprendido de qué se trata, deje que lo pruebe por sí sola.

Palanca de hueso:

1. Coloque una golosina en el centro del hueco. Anime a su mascota a tocar la palanca de hueso. Elógielo mucho, especialmente durante los primeros intentos. Apoye un poco a su mascota al principio moviéndole la palanca después de tocarla para llegar a la golosina.
2. Cuando su mascota haya comprendido de qué se trata, deje que lo pruebe 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.

Torre pequeña:

1. Utilice golosinas secas para que las golosinas caigan de la torre sin problemas.
2. Retire el compartimento de tiro del principio. Arroje una golosina en la parte superior para que su mascota vea que sale por la parte inferior junto a la salida. Deje que su mascota se coma la golosina y repita esta operación unas cuantas veces. Esto ayudará a su mascota a entender que siempre obtiene su recompensa en la salida.
3. En el siguiente paso, llene la capa con una golosina y ciérrela sólo hasta la mitad. Esto permitirá detectar la golosina más rápidamente y conseguir un éxito rápido. Enseñe a su mascota a sacar el compartimento de la golosina con la pata utilizando el lazo. Recompense generosamente a su mascota, especialmente en los primeros intentos.
4. Repita este ejercicio hasta que su mascota comprenda que recibirá una recompensa cuando se abra la bandeja de tiro.
5. Para aumentar un poco el nivel de dificultad, cierre gradualmente el compartimento de tiro un poco más hasta que finalmente pueda cerrarlo por completo.

Kicker:

1. Llene inicialmente el tubo con una «torre de golosinas» en presencia de su mascota. De esta forma, su mascota sólo tendrá que mover un poco el pateador para empujar una golosina y logrará el éxito rápidamente.
2. Enseñe a su mascota a mover el pateador. Elogie siempre a su mascota, especialmente durante los primeros intentos.
3. Más adelante, reduzca las golosinas del tubo a una golosina y a su ayuda para empujar cuando su mascota haya comprendido que puede obtener su recompensa moviendo el pateador.

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:

Метательная башня:

1. Положите лакомство как можно дальше на движущуюся платформу башни, но так, чтобы его было хорошо видно. Поощряйте своего питомца пользоваться педалью. Хорошенько хвалите его за успех, особенно во время нескольких первых попыток. Поначалу немного помогите своему питомцу, нажимая на педаль. Убедитесь, что ваш питомец не пытается достать лакомство каким-либо другим способом (например, языком).
2. Как только ваш питомец поймет, что происходит, позволяйте ему попробовать самостоятельно.

Рычаг-косточка:

1. Положите лакомство в центр углубления. Поощряйте

питомца прикасаться к рычагу-косточке. Хорошенько хвалите его за успех, особенно во время нескольких первых попыток. Поначалу немного помогите своему питомцу, поворачивая рычаг, когда он касается его, чтобы достать лакомство.

2. Как только ваш питомец поймет, что происходит, позволяйте ему попробовать самостоятельно.

Сдвигающая крышка:

1. Сначала кладите лакомство в заднюю часть коробки, чтобы ваш питомец мог достать награду после короткого толчка.
2. Чтобы поощрить питомца использовать ручку, поначалу 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.

Маленькая башня:

1. Чтобы лакомства легко выпадали из башни, используйте хвостик лакомства.
2. Сначала уберите вставку. Вбросьте лакомство сверху, чтобы ваш питомец видел, что оно выпадает внизу у выходного отверстия. Дайте питомцу съесть лакомство и повторите это упражнение несколько раз. Это поможет вашему питомцу понять, что он всегда получает вознаграждение возле выходного отверстия.
3. На следующем этапе наполните слой лакомством и закройте его только наполовину. Это позволяет быстрее обнаружить лакомство и обеспечивает быстрый успех. Покажите своему питомцу, как вытаскивать вытяжной отсек лапой с помощью петли. Щедро награждайте своего питомца, особенно после нескольких первых попыток.
4. Повторяйте это упражнение до тех пор, пока ваш питомец не поймет, что получит вознаграждение при открытии вытяжного лотка.
5. Чтобы немного повысить уровень сложности, постепенно закрывайте вытяжной отсек все больше и больше, пока наконец не сможете закрыть его полностью.

Толкатель:

1. Сначала наполните трубку несколькими лакомствами в присутствии своего питомца. Так вашему питомцу потребуется лишь слегка передвинуть толкатель, чтобы вытолкнуть лакомство, и он быстро добьется успеха.
2. Покажите своему питомцу, как передвигать толкатель. Всегда щедро хвалите своего питомца, особенно после нескольких первых попыток.
3. В дальнейшем вы можете сократить количество лакомств в трубке до одного и меньше помогать в толкании, как только питомец поймет, что может получить вознаграждение, передвинув толкатель.

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:

Torre de arremesso:

1. Colocar um snack no mais para a frente possível, mas facilmente visível, na plataforma móvel da torre. Encorajar o animal a utilizar o pedal. Elogiar e recompensar o animal quando este tiver sucesso, especialmente nas primeiras tentativas. Ajudar o animal um pouco no início, puxando o pedal. Assegurar que o animal não tenta obter o snack de outra forma (por exemplo com a língua).
2. Assim que o animal compreender como executar o exercício, permitir que ele tente sozinho.

Bone Lever:

1. Colocar um snack no centro do orifício. Encorajar o animal a tocar na alavanca em forma de osso. Elogiar e recompensar o animal quando este tiver sucesso, especialmente nas primeiras tentativas. Ajudar o animal um pouco no início, movendo a

alavanca quando este a tocar, para poder obter o snack.

2. Assim que o animal compreender como executar o exercício, permitir que ele tente 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.

Torre pequena:

1. Para garantir que os snacks caem facilmente da torre, utilize snacks secos.
2. Retire a inserção no início. Deite um snack no topo para que o seu animal de estimação possa ver que ele sai na parte inferior pela saída. Deixe o animal comer o snack e repita este procedimento algumas vezes. Isto ajudará o seu animal de estimação a compreender que recebe sempre a sua recompensa na saída.
3. No passo seguinte, encha a camada com um snack e feche-a apenas até meio. Isto permite que o snack seja detectado mais rapidamente e garante um sucesso rápido. Mostre ao seu animal de estimação como puxar o compartimento de tração com a pata, utilizando o laço. Recompense generosamente o seu animal de estimação, especialmente nas primeiras tentativas.
4. Repita este exercício até que o animal compreenda que receberá uma recompensa quando o compartimento de tração for aberto.
5. Para aumentar um pouco o nível de dificuldade, feche gradualmente o compartimento de tração até que possa finalmente fechá-lo completamente.

Kicker:

1. Comece por encher o tubo com vários snacks na presença do seu animal de estimação. Desta forma, o seu animal de estimação só precisa de mexer um pouco o elemento deslizante para empurrar um snack e rapidamente alcançar o sucesso.
2. Mostrar ao animal como movimentar o elemento deslizante. Elogie sempre o seu animal, especialmente durante as primeiras tentativas.
3. Mais tarde, poderá reduzir a quantidade de snacks para apenas um por elemento deslizante, assim como a ajuda, quando o seu animal tiver entendido que poderá obter a recompensa movendo o elemento deslizante.

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 smakotkami w jego obecności. Aby zwiększyć poziom trudności, możesz to zrobić również później, pod nieobecność psa.
7. Rozpocznij grę sygnałem startu (np. "Gra!") i zakończ ją sygnałem stopu (np. "Koniec!") po tym, jak pies znajdzie wszystkie smakotki. 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 łapy. 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:

Wieża:

1. Umieść smakotek tak daleko, jak to możliwe i tak, by był widoczny na ruchomej platformie wieży. Zachęć swojego zwierzęcia do użycia pedał. Chwal zwierzę za sukces, szczególnie w pierwszych kilku próbach. Pomagaj delikatnie na początku, naciskając pedał. Upewnij się, że Twoje zwierzę nie próbuje wyciągnąć smakotków w jakikolwiek inny sposób (na przykład za pomocą języka).
2. Kiedy Twój pupil zrozumie działanie zabawki niech spróbuje wykonać zadanie samodzielnie.

Dźwignia:

1. Umieść smakotek w środku węgłębienia. Zachęcaj swojego pupila do poruszenia dźwigni. Chwal go za powodzenie, szczególnie podczas pierwszych kilku prób. Na początku pomóż swojemu pupilowi, przesuwając dźwignię, gdy jej dotknie, aby mógł otrzymać nagrodę.

2. Gdy pupil zrozumie ćwiczenie, pozwól mu spróbować samemu.

Przesuwana pokrywa:

1. Na początku umieść smakotek 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 smakotek.
3. Gdy tylko Twój pupil będzie w stanie otworzyć pokrywę, zwiększ poziom trudności, umieszczając smakotek coraz bardziej z przodu pudełka. Dzięki temu droga do zdobycia smakotku dla Twojego pupila będzie dłuższa.

Mała Wieża:

1. Użyj suchych smakotków aby mieć pewność, że wypadną z wieży bez problemów.
2. Na początku usuń wszystkie wkładki. Wrzuć smakotek od góry, aby Twój pupil mógł zobaczyć, że wypada on przez otwór na dole. Pozwól swojemu pupilowi zjeść smakotek i powtórz to kilka razy. Pomoże to Twojemu pupilowi zrozumieć, że nagrodę zawsze dostaje przy otwarciu.
3. W następnym kroku napętnij pierwszy poziom smakotykiem i tylko częściowo zamknij. Umożliwi to szybsze wykrzycie smakotyka. Pokaż swojemu zwierzęciu, jak wyciągnąć szufladkę za pomocą łapy, używając pętli. Nagradzaj swojego zwierzęcia, zwłaszcza przy pierwszych próbach.
4. Powtarzaj to ćwiczenie, aż twój zwierzę zrozumie, że nagrodę otrzymuje, gdy szufladka zostaje otwarta.
5. Aby nieco zwiększyć poziom trudności, stopniowo zamykaj szufladkę coraz bardziej, aż w końcu będziesz mógł ją całkowicie zamknąć.

Kicker:

1. Najpierw wypełnij tubę kilkoma smakotkami w obecności zwierzęcia. Twój pupil musi przesunąć nieco kicker, aby wypchnąć smakotek.
2. Pokaż swojemu pupilowi, jak przesuwac kicker. Zawsze chwal pupila, zwłaszcza podczas pierwszych kilku prób.
3. Gdy tylko pupil zrozumie, że może otrzymać nagrodę, przesuwając kicker możesz zmniejszyć ilość smakotków w tubie do jednej sztuki oraz zmniejszyć swój wkład w ćwiczenie.

Łączenie elementów:

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

Nadzoruj zwierzęcia 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:

Vrhací věž:

1. Na pohyblivou plošinu věže umístěte pamlsek co nejdále dopředu a tak, aby byl dobře viditelný. Povzbudte zvíře, aby použilo pedál. Za úspěch ho velmi chvalte, zejména během několika prvních pokusů. Zpočátku svému mazlíčkovi trochu pomozte tím, že pedál zatlačíte. Dbejte na to, aby se vaše zvíře nepokoušelo dosáhnout pamlsku jiným způsobem (například jazykem).
2. Jakmile vaše zvíře pochopí, o co jde, nechte ho, ať to zkusi samo.

Kostní páka:

1. Umístěte pamlsek do středu dílku. Povzbudte svého mazlíčka, aby se dotkl páčky- kůstli. Za úspěch ho velmi chvalte, zejména během několika prvních pokusů. Na začátku svému zvířeti trochu pomozte tím, že páku po dotyku překlápíte, aby dosáhlo na pamlsek.

2. Jakmile vaše zvíře pochopí, o co jde, nechte ho, ať to zkusi samo.

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.

Malá věž:

1. Aby pamlsky z věže snadno vypadávaly, používejte suché pamlsky.
2. Na začátku vyjměte vložku. Vhodte pamlsek nahoře tak, aby váš mazlíček viděl, že vychází ve spodní části výpusti. Nechte svého mazlíčka pamlsek sníst a tento postup několikrát zopakujte. To pomůže vašemu mazlíčkovi pochopit, že odměnu dostane vždy u výpusti.
3. V dalším kroku naplňte vrstvu pamlskem a zavřete ji pouze do poloviny. To umožní rychlejší odhalení pamlsku a zajistí úspěch. Ukažte zvířeti, jak má pomocí poutka vytáhnout příhrádku na pamlsek tlapkou. Své zvíře štedře odměňujte, zejména při několika prvních pokusech.
4. Toto cvičení opakujte, dokud vaše zvíře nepochopí, že po otevření tahací příhrádky dostane odměnu.
5. Chcete-li lehce zvýšit úroveň obtížnosti, postupně zavírejte příhrádku o něco více a více, až ji nakonec zavřete úplně.

Kopačka:

1. Nejprve naplňte tubu několika pamlsky v přítomnosti vašeho mazlíčka. Takto stačí, aby váš mazlíček kopačkou jen trochu pohnul, aby získal pamlsek a rychle tak dosáhně úspěchu.
2. Ukažte svému mazlíčkovi, jak má kopačkou pohybovat. Vždy svého mazlíčka velmi chvalte, zejména během několika prvních pokusů.
3. Později můžete množství pamlsků v tubě snížit na pouhý jeden pamlsek a vaši pomoc s jeho vystrčením, jakmile vaše zvíře pochopí, že pohybem kopačky může odměnu získat.

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 neskrýjete pamlsky v každém 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:

Skydetårn:

1. Placer en godbid så langt fremme som muligt og tydeligt synligt på den bevægelige platform i tårnet. Opfordr dit kæledyr til at trykke på pedalen. Ros dit kæledyr meget, især under de første par forsøg. Hjælp dit kæledyr lidt i starten ved at trykke på pedalen. Sørg for, at dit kæledyr ikke forsøger at få fat i godbidde på andre måder (f.eks. ved at bruge tungen).
2. Når dit kæledyr har forstået, hvad det handler om, kan du lade det prøve på egen hånd.

Benhåndtag

1. Læg en godbid i midten af fordybningen. Opfordr dit kæledyr til at røre ved benhåndtaget. Ros dit kæledyr meget, især under de første par forsøg. Støt dit kæledyr lidt i begyndelsen ved at flytte håndtaget for

det, når det har rørt ved det for at få godbidde.

2. Når dit kæledyr har forstået, hvad det hele handler om, kan du lade det prøve det selv.

Skydelåg:

1. Placer godbidde 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 godbidde længere og længere fremme i kassen. På den måde bliver afstanden til godbidde længere for dit kæledyr.

Lille tårn:

1. Brug tørre godbidder, så godbidderne falder ud af tårnet uden problemer.
2. Fjern trækfaget i begyndelsen. Smid en godbid ind foroven, så dit kæledyr kan se, at den kommer ud foroven ved udløbet. Lad dit kæledyr spise godbidde og gentag dette et par gange. Det vil hjælpe dit kæledyr til at forstå, at det altid får sin belønning ved udløbet.
3. I næste trin skal du fylde faget med en godbid og kun lukke det halvt. Det hjælper at godbidde opdages hurtigere og sikrer hurtig succes. Vis dit kæledyr, hvordan det skal trække faget ud med poten ved hjælp af løkken. Giv masser af belønninger, især for de første par forsøg.
4. Gentag denne øvelse, indtil dit kæledyr forstår, at det får en belønning, når faget åbnes.
5. For at øge sværhedsgraden kan du gradvist lukke faget mere og mere, indtil du til sidst kan lukke den helt.

Glideren:

1. Start med at fylde røret med et "godbidstårn", mens dit kæledyr er til stede. På den måde behøver dit kæledyr kun at bevæge glideren en smule for at skubbe en godbid ud og vil hurtigt få succes.
2. Vis dit kæledyr, hvordan det skal bevæge glideren. Ros især under de første par forsøg.
3. Senere kan du reducere godbidderne i røret til én godbid og din hjælp, så snart dit kæledyr har forstået, at det kan få sin belønning ved at flytte glideren.

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 hrú pochútkami. Ak chceš zvýšiť úroveň obtiažnosti, môžeš to urobiť aj neskôr v neprítomnosti psa.
7. Hru spusti štartovacím signálom (napr. "Play!") a ukonči 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:

Lietajúca veža:

1. Na pohyblivú plošinu veže umiestni čo najďalej dopredu a tak, aby bola ľahko viditeľná. Povzbudzuj svojho domáceho miláčika, aby používal pedál. Dobré ho pochváľ za úspech, najmä počas prvých pokusov. Na začiatku pomôž svojmu miláčikovi stlačením pedálu. Uisti sa, že sa tvoj domáci miláčik nepokúša dostať k pochúťke iným spôsobom (napríklad jazykom).
2. Keď tvoj domáci miláčik pochopí, o čo ide, nechaj ho, aby to skúsil sám.

Páka na kosti:

1. Do stredu zárezu vlož pochúťku. Povzbudzuj svojho domáceho miláčika, aby sa dotýkal páčky s kostou. Dobré ho pochváľ za úspech, najmä počas prvých pokusov. Na začiatku svojmu zvieratku trochu pomôž tým, že prevrátiš páčku, keď sa jej dotkne, aby sa dostalo k pochúťke.
2. Keď tvoj domáci miláčik pochopí, o čo ide, nechaj ho, aby to skúsil sám.

Posuvné veko:

1. Na začiatku umiestni pochúťku 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 pochúťku.
3. Hneď ako tvoj maznáčik dokáže otvoriť veko, zvyšuj úroveň obtiažnosti tým, že budete umiestňovať pochútky stále ďalej a ďalej do krabice. Tým sa tvojmu domácomu miláčikovi predlži cesta k pochúťke.

Malá veža:

1. Aby pochúťky z veže ľahko vypadávali, používaj suché pochúťky.
2. Na začiatku odstráň vložku. Vhod' do nej pochúťku tak, aby tvoj maznáčik videl, že vychádza dolu z vývodu. Nechaj svojho miláčika zjesť pochúťku a zopakuj to niekoľkokrát. To pomôže tvojmu domácomu miláčikovi pochopiť, že na výstupe vždy dostane svoju odmenu.
3. V ďalšom kroku naplň vrstvu pochúťkou a zavri ju len do polovice. To umožňuje rýchlejšie odhalenie pochúťky a zaručuje rýchly úspech. Ukáž svojmu domácomu miláčikovi, ako má pomocou pútka vytiahnuť vyťahovaciu priehradku. Svojho miláčika štedro odmeň, najmä pri prvých pokusoch.
4. Toto cvičenie opakuj, kým tvoj miláčik nepochopí, že po otvorení vyťahovacieho zásobníka dostane odmenu.
5. Ak chceš trochu zvýšiť úroveň obtiažnosti, postupne zatváraj vyťahovaciu priehradku o niečo viac a viac, až ju nakoniec môžeš úplne zatvoriť.

Kicker:

1. Najprv naplň tubu niekoľkými pochúťkami v prítomnosti tvojho domáceho maznáčika. Takto tvojmu miláčikovi stačí len trochu pohnúť kickerom, aby vytlačil pochúťku, a rýchlo dosiahne úspech.
2. Ukáž svojmu domácomu miláčikovi, ako sa má pohybovať kickerom. Vždy svojho miláčika veľmi chváľ, najmä počas niekoľkých prvých pokusov.
3. Neskôr môžeš znížiť množstvo pochúťok v tube len na jednu pochúťku a vašu pomoc pri tlačení, len čo tvoj domáci miláčik pochopí, že môže získať odmenu pohybom kickera.

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 nebudíš schovávať pochúťky v každej skrýši.

Nenechávaj zvierata hrať sa bez dozoru.

UK 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 закінчіть 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 виконанням завданням.

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

Однак важливо пам'ятати про дещо: не дозволяйте собаці затягти 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:

Метальна вежа:

1. Покладіть ласощі якомога далі на рухому платформу вежі, але так, щоб їх було добре видно. Заохочуйте свого улюбленця використовувати педаль. Хваліть його за успіхи, особливо під час кількох перших спроб. Спочатку трохи допоможіть улюбленцю, натискаючи на педаль. Переконайтеся, що ваш улюбленець не намагається дістати ласощі будь-яким іншим способом (наприклад, язиком).
2. Коли ваш улюбленець зрозуміє, що відбувається, дозвольте йому спробувати самому.

Важіль-кістка:

1. Покладіть ласощі в центр заглиблення. Заохочуйте улюбленця торкатися важеля-кістки. Хваліть його за успіхи, особливо під час кількох перших спроб. Спочатку трохи допоможіть своєму улюбленцю, повертаючи важіль, коли він торкається його, щоб дістати ласощі.
2. Коли ваш улюбленець зрозуміє, що відбувається, дозвольте йому спробувати самому.

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.

Мала вежа:

1. Щоб ласощі легко випадали з вежі, використовуйте сухі смаколики.
2. Спочатку приборіть вставку. Укиньте ласощі згори, щоб ваш улюбленець бачив, що вони випадають униз біля вихідного отвору. Дайте своєму улюбленцю з'їсти ласощі та повторіть це кілька разів. Це допоможе вашому улюбленцю зрозуміти, що він завжди отримує винагороду біля вихідного отвору.
3. На наступному етапі наповніть шар ласощами та закрийте його лише наполовину. Це дозволяє швидше виявити ласощі та гарантує швидкий успіх. Покажіть улюбленцю, як за допомогою петлі витягнути лапою витяжний відсік. Щедро винагороджуйте улюбленця, особливо за перші кілька спроб.
4. Повторюйте цю вправу, доки ваш улюбленець не зрозуміє, що отримає винагороду, коли відкриє витяжний лоток.
5. Щоб трохи підвищити рівень складності, поступово закривайте витяжний відсік усе більше, доки не зможете закрити його повністю.

Штовхач:

1. Спочатку наповніть трубку кількома ласощами в присутності свого улюбленця. Так йому потрібно буде лише трохи зрушити штовхач, щоб виштовхнути ласощі, і він швидко досягне успіху.
2. Покажіть улюбленцю, як рухати штовхач. Завжди багато хваліть свого улюбленця, особливо під час кількох перших спроб.
3. Пізніше ви можете зменшити кількість ласощів у трубці до одного шматочка та менше допомагати в штовханні, коли ваш улюбленець зрозуміє, що може отримати винагороду, рухаючи штовхач.

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 felkeltsse kutyája érdeklődését, kezdetben a jelenlétében töltsen meg a játékok jutalomfalatokkal. A nehézségi szint növelése érdekében ezt később, a kutya távollétében is elvégezheti.
7. Egy indítóparanccsal indítsa el a játékok (pl. "Játssz!"), és egy leállítóparanccsal fejezze be (pl. "Vége!"), miután a kutya megtalálta az összes jutalomfalatot. Ha a kutya engedelmeskedett a leállítóparancsnak, 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. Bizza kutyájára, hogy a feladatot az ormányával vagy a mancsaival oldja meg. Ezek az utasítások csak javaslatok arra, hogy kutyájával könnyű és ésszerűen struktúrált megoldást találjon.

Ezt azonban fontos szem előtt tartani: Ne engedje, hogy a kutya elvigye a játékokat 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 terjedtesse 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:

A lengő torony:

1. Helyezzen egy jutalomfalatot a lehető legelőrébb, könnyen látható helyre, a torony mozgó platformjára. Bátorítsa kedvencét a pedál használatára. Dicsérje sokat a sikerért, különösen az első néhány próbálkozás során. Kezdetben segítsen kedvencének egy kicsit a pedál nyomásával. Ügyeljen arra, hogy kedvence ne próbálja meg más módon (például a nyelvvel) elérni a jutalomfalatot.
2. Amint kedvence megérti, hogy mi történik, hagyja, hogy egyedül próbálkozzon.

A csontkar:

1. Tegyen egy jutalomfalatot a bemélyedés közepébe. Bátorítsa kedvencét a csontkar megérintésére. Dicsérje sokat a sikerért, különösen az első néhány próbálkozás során. Kezdetben segítsen egy kicsit kedvencének azzal, hogy amikor a kutya megérinti, akkor Ön fordítsa fel a kart, hogy kutyája elérje a jutalomfalatot.

2. Amint kedvence megérti, hogy mi történik, hagyja, hogy egyedül próbálkozzon.

Elcsúsztható 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.

Kis torony:

1. Használjon száraz jutalomfalatokat, hogy könnyen kieshessenek a toronyból.
2. A játék elején vegye ki a betétet. Dobjon bele egy jutalomfalatot a tetején, hogy kedvence láthassa, ahogy az alul, a kivezető nyíláson keresztül kiesik. Hagyja, hogy kedvence megegye a jutalomfalatot, és ismétlje meg ezt néhányszor. Ez segíteni fog kedvencének megérteni, hogy a jutalom mindig a kivezető nyílásnál érkezik.
3. A következő lépésben helyezzen el a szinten egy jutalomfalatot, és csak félig zárja le. Így kutyája könnyebben megéri a jutalomfalatot, és gyorsabban sikerélményhez jut. Mutassa meg kedvencének, hogyan tudja kihúzni a kihúzható részt a mancsával a hurok segítségével. Jutalmazza kedvencét bőkezűen, különösen az első néhány próbálkozásnál.
4. Ismételjék meg ezt a gyakorlatot addig, amíg kedvence meg nem érti, hogy akkor kap jutalmat, ha kinyitja a kihúzható tálcát.
5. A nehézségi szint növeléséhez fokozatosan, egyre jobban zárja be a kihúzható részt, amíg végül teljesen be nem tudja zárni.

Fogantyús játék:

1. Először töltsen meg a csövet néhány jutalomfalattal kedvence jelenlétében. Így kedvencének csak egy kicsit kell elmozdítania a fogantyút, hogy az a jutalomfalatot kilökje, és gyorsan sikerélményhez juthat.
2. Mutassa meg kedvencének, hogyan kell mozgatni a fogantyút. Mindig dicsérje meg kedvencét, különösen az első néhány próbálkozás során.
3. Később lecsökkentheti a csőben lévő jutalomfalat mennyiségét egyetlen jutalomfalatra, és a fogantyú meglökésével sem kell segítenie, ha kedvence már megértette, hogy a fogantyú mozgatásával juthat hozzá a jutalomfalathoz.

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 rejtekhelyen rejt el jutalomfalatokat.

Ne hagyja, hogy a háziállat felügyelet nélkül játsszon.

