



LEVEL
3



YouTube

Mini Mover

- (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

#32029

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:

Kegel:

1. Trainiere am Anfang mit nur einer Spielfigur. Lege das Leckerli in eine Vertiefung und stelle den Kegel darauf. Hebe den Kegel hoch und zeige deinem Haustier, was sich darunter versteckt. Nun soll dein Haustier versuchen, den Kegel hoch zu heben, um so an die Belohnung zu gelangen.

2. Wiederhole die Übung so lange, bis dein Haustier den Kegel problemlos anhebt und sich das Leckerli ergattern kann. Steigere den Schwierigkeitsgrad, indem du den zweiten Kegel mit ins Spiel bringst.

Schubfachreihe:

1. Beginne das Training zuerst mit einer Schubfachreihe. Befülle anfangs eine Vertiefung mit einem Leckerli in Anwesenheit deines Haustieres und verschließe diese mit dem Schieber nur halb.
2. Zeige deinem Tier, wie man den Schieber bewegt. So kann er das Leckerli schneller aufspüren und erzielt einen raschen Erfolg.
3. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, decke die gefüllten Schubfächer immer weiter ab und integriere die weiteren Schubfachreihen.
4. Sobald dein Tier diese Übung problemlos meistert, kannst du nun auch die Kegel mit einbeziehen.
5. Anfangs werden diese in den Vertiefungen auf den Schiebern platziert. Um das Interesse deines Tieres zu wecken, verstecke auch dort Leckerlis.
6. Um die Schwierigkeit hier ebenfalls zu erhöhen, setze die Kegel zwischen die Schieber und verstecke auch hier jeweils ein Leckerli. Dein Tier muss nun verstehen, dass er erst die Kegel entfernen muss, bevor er die Schieber bewegen 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.

Schieber:

1. Entferne zunächst die Kegel und die Schubladen.
2. Befülle in Anwesenheit deines Tieres die Fächer mit Leckerlis und verschließe diese, so dass sich der Schieber in der Mitte befindet.
3. Zeige deinem Tier anfangs, wie man den Schieber bewegt, um die Fächer aus dem Spiel zu schieben.
4. Wiederhole diese Übung so lange, bis dein Tier verstanden hat, dass es eine Belohnung bekommt, wenn der Schieber in den Bahnen bewegt wird. Belohne anfangs für jeden gelungenen Ansatz.

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:

The cone:

1. In the beginning, train with one cone only. Place a treat into an indentation and place a cone over it. Lift the cone and show your pet what is hidden under it. Now your pet has to lift the cone to get the reward.
2. Repeat this exercise until your pet can lift the cone without problems and can get the reward. Increase the level of difficulty by adding the second cone to the game.

Drawer row:

1. Start training with a row of drawers first. Start by filling a recess with a treat in the presence of your pet and only half close it with the slider.
2. Show your pet how to move the slider. This will help him to find the treat more quickly and achieve a quick success.
3. To increase the level of difficulty, cover the filled drawers more and more and integrate the other rows of drawers.
4. As soon as your pet masters this exercise without any problems, you can now also include the cones.
5. Initially, these are placed in the recesses on the sliders. To arouse your pet's interest, hide treats there too.
6. To increase the difficulty here too, place the cones between the sliders and hide a treat here too. Your pet must now understand that he must first remove the cones before he can move the sliders.

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.

Slider:

1. First remove the cones and drawers.
2. Fill the compartments with treats in the presence of your pet and close them so that the slider is in the centre.
3. Initially show your pet how to move the slider to push the trays out of the game.
4. Repeat this exercise until your pet understands that it gets a reward when the slider is moved along the tracks. Initially reward for each successful approach.

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 :

Cône :

1. Entraînez-vous avec un seul cône au début. Place la friandise dans une cavité et repose le cône dessus. Soulève le cône et montre à ton animal ce qui se cache dessous. Demande lui d'essayer de soulever le cône pour obtenir la friandise.
2. Répète l'exercice jusqu'à ce que ton compagnon soulève le cône sans problème pour accéder à la friandise. Augmente le niveau de difficulté en ajoutant le deuxième cône au jeu.

Rangée de tiroirs :

1. Commence l'entraînement par une rangée de tiroirs. Remplis une cavité avec une friandise en présence de ton animal de compagnie et referme-le à moitié.
2. Montre à ton animal comment déplacer le poussoir. Il pourra ainsi repérer plus rapidement la friandise.
3. Pour augmenter le niveau de difficulté, recouvre de plus en plus les tiroirs remplis et intègre les autres rangées de tiroirs.
4. Tu peux intégrer les cônes dès que ton animal maîtrise cette phase de l'exercice sans problème.
5. Ceux-ci seront placés au préalable dans les cavités sur les poussoirs. Place quelques friandises pour attirer l'attention de ton chien.
6. Pour augmenter le niveau de difficulté, place les cônes entre les poussoirs et cache là aussi une friandise. Ton animal doit maintenant comprendre qu'il doit d'abord enlever les cônes avant de pouvoir déplacer les poussoirs.

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.

Poussoir :

1. Commence par enlever les cônes et les tiroirs.
2. Remplis les compartiments de friandises en présence de ton animal, et ferme-les de manière à ce que le poussoir se trouve au milieu.
3. Au début, montre à ton animal comment déplacer le poussoir pour faire sortir les compartiments du jeu.
4. Répète cet exercice jusqu'à ce que ton animal comprenne qu'il reçoit une récompense lorsqu'il déplace le poussoir. Au début, récompense-le pour chaque approche réussie.

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:

Kegels:

1. Oefen in het begin met maar één spelfiguur. Leg het snoepje in een kommetje en zet de kegel daar bovenop. Til de kegel op en laat jouw huisdier zien, wat eronder

verstopt zit. Nu moet jouw huisdier proberen, om de kegel op te tillen, om bij zijn beloning te komen.

2. Herhaal deze oefening net zolang, totdat jouw huisdier de kegel zonder problemen optilt en zijn snoepje weet te bemachtigen. Schroef de moeilijkheidsgraad op doordat je de tweede kegel bij het spel betreft.

Lade-rij:

1. Begin de training eerst met één rij lades. Doe om te beginnen in het bijzijn van jouw huisdier een snoepje in een kuiltje en sluit deze slechts half af met de schuif.
2. Laat je dier zien hoe hij de schuif moet bewegen. Zo kan hij het snoepje sneller opsporen en snel succes boeken.
3. Om de moeilijkheidsgraad te verhogen, bedek je de gevulde lades steeds meer en integreer je de andere rijen lades.
4. Zodra jouw dier deze oefening zonder problemen onder de knie heeft, kun je nu ook de kegels toevoegen.
5. In het begin worden deze in de uitsparingen op de schuifjes geplaatst. Om de interesse van jouw dier te wekken, verstopt je daar ook snoepjes.
6. Om de moeilijkheidsgraad hier eveneens te verhogen, plaats je de kegels tussen de schuiven en verstopt je hier ook telkens een snoepje. Jouw dier moet nu begrijpen dat hij eerst de kegels moet verwijderen voordat hij de schuiven kan bewegen.

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 trektouwje 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 trektouwje 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.

Schuif:

1. Verwijder eerst de kegels en schuiflades.
2. Vul in het bijzijn van je huisdier de vakjes met snoepjes en sluit ze zodat de schuif in het midden staat.
3. Laat je dier in het begin zien hoe je de schuif moet bewegen om de vakjes uit het spel te duwen.
4. Herhaal deze oefening zolang tot jouw dier begrijpt dat het een beloning krijgt als de schuif in de banen wordt bewogen. Beloon in eerste instantie voor elke succesvolle benadering.

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:

I con:

1. Iniziate l'addestramento con un solo cono. Inserite delle leccornie all'interno del foro e copritelo con il cono. Sollevate il cono e mostrate al vostro animale cosa si nasconde sotto. L'animale dovrà cercare di sollevare il cono per ottenere la ricompensa.
2. Ripetete questo esercizio fino a quando il vostro animale

sarà in grado di sollevare il cono senza problemi e raggiungere così la sua ricompensa. Aumentate il livello di difficoltà utilizzando entrambi i coni.

I cassetti:

1. Iniziate l'addestramento con una fila di cassette. Posizionate una leccornia all'interno di un cassetto e chiudetelo solo a metà con l'elemento scorrevole.
2. Mostrate all'animale come spostare l'elemento scorrevole. Questo lo aiuterà a trovare più rapidamente la ricompensa e a ottenere un rapido successo.
3. Per aumentare il livello di difficoltà, coprite sempre di più i cassette pieni e integrate le altre file di cassette.
4. Non appena il vostro animale padroneggia questo esercizio senza problemi, è possibile includere anche i coni.
5. Inizialmente, questi vengono posizionati negli incavi degli elementi scorrevoli. Per suscitare l'interesse del vostro animale, nascondete anche delle leccornie.
6. Per aumentare la difficoltà, posizionate i coni tra gli elementi scorrevoli e nascondete anche qui una leccornia. A questo punto l'animale deve capire che deve rimuovere i coni prima di poter muovere gli elementi scorrevoli.

Esercizio con i cassette:

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.

Esercizio con i piani scorrevoli:

1. Rimuovete per prima cosa i coni e i cassette.
2. Riempite gli scomparti con le leccornie in presenza del vostro animale e chiudeteli in modo che il pomello sia posizionato al centro.
3. Inizialmente mostrate al vostro animale come muovere il pomello per spostare gli elementi del gioco.
4. Ripetete l'esercizio finché l'animale non capisce che otterrà una ricompensa muovendo il pomello lungo la corsia. All'inizio premiate il vostro animale per ogni successo.

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, sostituisilo.

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:

Konen:

1. I början tränar du med endast en kon. Lägg en godis i en fördjupning och placera en kon över den. Lyft på konen och visa ditt husdjur vad som döljer sig under den. Nu måste ditt husdjur lyfta konen för att få belöningen.
2. Upprepa övningen tills ditt husdjur kan lyfta konen och få belöningen utan problem. Öka svårighetsgraden genom att lägga till den andra konen i spelet.

Lådrad:

1. Börja träna med en lådrad först. Börja med att fylla en fördjupning med en godis i närvaro av ditt husdjur. Stäng den bara till hälften med skjutreglaget.

2. Visa ditt husdjur hur man flyttar skjutreglaget, detta hjälper det att hitta godbiten snabbare och uppnå snabb framgång.
3. Öka svårighetsgraden genom att täcka över de fyllda lådorna mer och mer och integrera de andra lådraderna.
4. Så snart ditt husdjur klarar av övningen utan problem kan du nu även inkludera konerna.
5. Dessa placeras till en början i fördjupningarna på skjutreglagen. För att väcka ditt husdjurs intresse kan du gömma godis även där.
6. För att öka svårighetsgraden även här, kan du placera konerna mellan reglagen och gömma en godis även här. Ditt husdjur måste nu förstå att den först måste ta bort koner innan den kan flytta reglagen.

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.

Skjutreglaget:

1. Ta först bort konerna och lådorna.
2. Fyll facken med godis i närvaro av ditt husdjur och stäng dem så att skjutreglaget är i mitten.
3. Visa först ditt husdjur hur det ska flytta skjutreglaget för att skjuta ut facken ur spelet.
4. Upprepa denna övning tills ditt husdjur förstår att det får en belöning när skjutreglaget flyttas längs spåren. Ge inledningsvis belöning för varje lyckat försök.

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:

Cono:

1. Entrene con una sola pieza de juego al principio. Coloque la golosina en un hueco y ponga el cono encima. Levante el cono y muéstrela lo que se esconde debajo. Ahora su mascota debe intentar levantar el cono para llegar a la golosina.

2. Repita el ejercicio hasta que su mascota pueda levantar fácilmente el cono y coger la golosina. Aumente el nivel de dificultad poniendo en juego el segundo cono.

Fila de cajones:

1. Empiece el adiestramiento con una fila de cajones primero. Empiece llenando un hueco con una golosina en presencia de su mascota y ciérrelo sólo hasta la mitad con el deslizador.
2. Enseñe a su mascota a mover el deslizador. Esto le ayudará a encontrar la golosina más rápidamente y a conseguir un éxito rápido.
3. Para aumentar el nivel de dificultad, cubra cada vez más los cajones e integre las otras filas de cajones.
4. En cuanto su mascota domine este ejercicio sin problemas, puede incluir también los conos.
5. Al principio, éstos se colocan en los huecos de las correderas. Para despertar el interés de su mascota, esconda allí también golosinas.
6. Para aumentar la dificultad, coloque los conos entre los deslizadores y esconda una golosina. Su mascota debe entender ahora que primero debe quitar los conos antes de poder mover los deslizadores.

Cajón:

1. Coloque inicialmente la golosina en la parte delantera del cajón y ciérrelo 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.

Deslizador:

1. Retire primero los conos y los cajones.
2. Llene los compartimentos con golosinas en presencia de su mascota y ciérrelos de modo que el deslizador quede en el centro.
3. Muestre inicialmente a su mascota cómo mover el deslizador para empujar las bandejas fuera del juego.

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.

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:

Конус:

1. Вначале тренируйтесь только с одним конусом. Положите лакомство в углубление и поставьте сверху конус. Поднимите конус и покажите питомцу, что под ним спрятано. Теперь ваш питомец должен поднять конус, чтобы получить вознаграждение.

2. Повторяйте это упражнение до тех пор, пока ваш питомец не сможет без проблем поднимать конус и получать вознаграждение. Повысьте уровень сложности, добавив в игру второй конус.

Ряд ящиков:

1. Начните тренироваться с одним рядом ящиков. Для начала в присутствии питомца заполните углубление лакомством и закройте его ползунком только наполовину.
2. Покажите своему питомцу, как передвигать ползунком. Это поможет ему скорее найти лакомство и быстро добиться успеха.
3. Чтобы повысить уровень сложности, закрывайте заполненные ящики все больше и больше и добавляйте другие ряды ящиков.
4. Как только ваш питомец без проблем освоит это упражнение, можете добавить конусы.
5. Сначала их устанавливают в углубления на ползунках. Чтобы вызвать интерес питомца, спрячьте лакомства и там.
6. Чтобы еще больше повысить сложность, поместите конусы между ползунками и спрячьте лакомство и там. Теперь ваш питомец должен понять, что сначала ему нужно убрать конусы, прежде чем он сможет передвинуть ползунки.

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.

Ползунк:

1. Сначала уберите конусы и ящики.
2. В присутствии питомца наполните отсеки лакомствами и закройте их так, чтобы ползунк был в центре.
3. Сначала покажите питомцу, как двигать ползунк, чтобы выдвигать лотки из игрушки.
4. Повторяйте это упражнение до тех пор, пока ваш питомец не поймет, что получает вознаграждение, когда перемещает ползунк по коле. Поначалу вознаграждайте за каждый успешный подход.

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:

O cone:

1. No início, treine apenas com um cone. Coloque um snack numa reentrância e coloque um cone por cima. Levante o cone e mostre ao seu animal de estimação o que está escondido debaixo dele. Agora, o animal tem de levantar o cone para receber a recompensa.
2. Repita este exercício até o animal conseguir levantar o cone sem problemas e receber a recompensa. Aumente o

nível de dificuldade acrescentando o segundo cone ao jogo.

Fila de gavetas:

1. Comece por treinar com uma fila de gavetas. Comece por encher uma reentrância com um snack na presença do seu animal de estimação e feche-a apenas até meio com o slider.
2. Mostre ao seu animal de estimação como mover o slider. Isto ajudá-lo-á a encontrar o snack mais rapidamente e a obter um sucesso rápido.
3. Para aumentar o nível de dificuldade, cubra cada vez mais as gavetas cheias e integre as outras filas de gavetas.
4. Assim que o seu animal dominar este exercício sem problemas, pode agora incluir também os cones.
5. Inicialmente, estes são colocados nas reentrâncias dos sliders. Para despertar o interesse do seu animal de estimação, esconda também snacks.
6. Para aumentar o grau de dificuldade, coloque os cones entre os sliders e esconda também aqui um snack. O seu animal de estimação deve agora compreender que tem de retirar os cones antes de poder mover os sliders.

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.

Slider:

1. Retire primeiro os cones e as gavetas.
2. Encha os compartimentos com snacks na presença do seu animal de estimação e feche-os de modo a que o slider fique no centro.
3. Inicialmente, mostre ao seu animal como mover o slider para empurrar os tabuleiros para fora do jogo.
4. Repita este exercício até que o seu animal de estimação compreenda que recebe uma recompensa quando o slider é movido ao longo dos trilhos. Inicialmente, dê uma recompensa por cada tentativa bem sucedida.

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 wypelnij 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.)

Życzmy 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:

Stożek:

1. Na początku trenuj tylko z jednym stożkiem. Umieść smakołyk w zagłębieniu i postaw na nim stożek. Podnieś stożek i pokaż swojemu zwierzątkowi, co jest pod nim. Teraz Twoje zwierzę musi podnieść stożek, aby zdobyć nagrodę.
2. Powtarzaj to ćwiczenie, aż Twoje zwierzę nauczy się podnosić stożek bez problemów i zdobywać nagrodę. Zwiększ poziom trudności, dodając drugi stożek.

Rząd szuflad:

1. Na początek trenuj z rzędem szuflad. Najpierw napelnij zagłębienie smakołykami w obecności swojego zwierzątko i tylko częściowo zamknij je suwakami.
2. Pokaż swojemu zwierzątkowi, jak przesuwac suwak. To pomoze mu szybciej znalezc smakołyk i osiagnac szybki sukces.
3. Aby zwiększyć poziom trudności, coraz bardziej zakrywaj napelnione szuflady i dodawaj kolejne rzędy szuflad.
4. Gdy twoje zwierzę opanuje to ćwiczenie, możesz teraz dodac również stożki.
5. Początkowo umieszczaj je w zagłębieniach na suwakach. Aby wzbudzić zainteresowanie swojego zwierzątko, ukryj tam również smakołyki.
6. Aby zwiększyć trudność umieść stożki między suwakami i ukryj tam również smakołyk. Twoje zwierzę musi teraz zrozumieć, że najpierw musi usunąć stożki, zanim będzie mogło przesuwac suwaki.

Szuflada:

1. Na początek, umieść smakołyk w przedniej części szuflady i postaw szufladę półotwartą. Przyciągnij uwagę swojego zwierzątko 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 otwierac szufladę samodzielnie, zwiększaj poziom trudności krok po kroku, umieszczając smakołyk coraz bliżej tylnej części szuflady.

Suwak:

1. Na początek usuń stożki i szuflady.
2. Napelnij zagłębienia smakołykami w obecności swojego zwierzątko i zamknij je tak, aby suwak był na środku.
3. Na początku pokaż swojemu zwierzątkowi, jak przesuwac suwak, aby wypchnac tacki z gry.
4. Powtarzaj to ćwiczenie, aż Twoje zwierzę zrozumie, że otrzymuje nagrodę, gdy suwak jest przesuwany wzdłuż torów. Początkowo nagradzaj za każde udane podejście.

Łączenie elementów:

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

Nadzoruj zwierzątko 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 začnete signálem pro spuštění (např. "Hraj!") a ukončíte 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:

Kužel:

1. Na začátku trénujte pouze s jedním kuzelem. Do důlku umístěte pamlsky a na něj položte kužel. Zvedněte kužel a ukažte zvířeti, co se pod ním skrývá. Nyní musí vaše zvíře zvednout kužel, aby získalo odměnu.
2. Toto cvičení opakujte, dokud vaše zvíře nezvedne kužel bez problémů a nedokáže získat odměnu. Úroveň obtížnosti zvýšte přidáním druhého kuželu do hry.

Řada zásuvek:

1. Začněte trénink s řadou zásuvek. Nejprve v přítomnosti zvířete naplňte prohlubeň pamlskem a zavřete jej posuvníkem pouze do poloviny.
2. Ukažte zvířeti, jak má jezdcem pohybovat. To mu pomůže rychleji najít pamlsky a dosáhnout rychle úspěchu.
3. Chcete-li zvýšit úroveň obtížnosti, zakrývejte naplněné šuplíky stále více a více a začleňujte další řady šuplíků.

4. Jakmile váš mazlíček zvládne toto cvičení bez problémů, můžete nyní zařadit i kužely.
5. Zpočátku je umístěte do prohlubní na šuplicích. Abyste vzbudili zájem vašeho mazlíčka, schovejte tam také pamlsky.
6. Chcete-li i zde zvýšit obtížnost, umístěte kužely mezi jezce a schovejte pamlsky i sem. Vaše zvíře nyní musí pochopit, že musí nejprve odstranit kužely, aby mohlo pohybovat jezdcem.

Zásuvka:

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

Posuvník:

1. Nejprve vyjměte kužely a zásuvky.
2. Naplňte přihrádky pamlsky v přítomnosti vašeho mazlíčka a zavřete je tak, aby byl jezdec uprostřed.
3. Zpočátku svému mazlíčkovi ukažte, jak má pohybovat posuvníkem, aby přihrádky vytlačil.
4. Toto cvičení opakujte, dokud vaše zvíře nepochopí, že po posunutí posuvníku po zásobnících se dostane k pamlsku. Zpočátku odměňujte každý drobný úspěch.

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 dohlížejte.

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 overdreven 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 overdreven 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:

Kegle:

1. Træn med kun én kegle i begyndelsen. Læg godbiden i en fordybning og placer keglen ovenpå. Løft keglen og vis dit kæledyr, hvad der gemmer sig nedenunder. Dit kæledyr skal nu forsøge at løfte keglen for at få fat i godbiden.
2. Gentag øvelsen, indtil dit kæledyr let kan løfte keglen og få fat i godbiden. Øg sværhedsgraden ved at bringe den anden kegle i spil.

Skufferække:

1. Start træningen med en række skuffer. Start med at fylde en fordybning med en godbid mens dit kæledyrs er til stede og luk den kun halvt.

2. Vis dit kæledyr, hvordan det skal bevæge skyderen. Det vil hjælpe det med at finde godbiden hurtigere og opnå hurtig succes.
3. For at øge sværhedsgraden skal du dække de fyldte skuffer mere og mere af og integrere de andre rækker af skuffer.
4. Så snart dit kæledyr mestrer denne øvelse uden problemer, kan du nu også inkludere keglerne.
5. Til at begynde med placeres disse i fordybningerne på skyderne. For at vække dit kæledyrs interesse kan du også gemme godbidder der.
6. For at øge sværhedsgraden her kan du også placere keglerne mellem skyderne og gemme en godbid her. Dit kæledyr skal nu forstå, at det først skal fjerne keglerne, før det kan flytte skyderne.

Skuffe:

1. Start med at placere godbiden forrest i skuffen, og luk den kun halvt. For at henlede dit kæledyrs opmærksomhed på løkken 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.

Slider:

1. Fjern først keglerne og skufferne.
2. Fyld rummene med godbidder, mens dit kæledyr er til stede, og luk dem, så glideren er i midten.
3. Vis først dit kæledyr, hvordan det skal bevæge glideren for at skubbe fagene ud af spillet.
4. Gentag denne øvelse, indtil dit kæledyr har forstået, at det får en belønning, når glideren bevæges i banerne. Beløn i første omgang for hver vellykket bevægelse.

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.

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 pochúťkami. 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 pochúťky. 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 riešenie. 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).

Prájem 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:

Kužeľ:

1. Na začiatku trénuj len s jedným kužeľom. Do priehlbiny vlož pochúťku a na ňu polož kužeľ. Zdvihni kužeľ a ukáž zvieratku, čo sa pod ním skrýva. Teraz musí tvoje zvieratko zdvihnúť kužeľ, aby získalo odmenu.
2. Toto cvičenie opakuj dovtedy, kým tvoje zvieratko nedokáže bez problémov zdvihnúť kužeľ a získať odmenu. Zvýš úroveň obtiažnosti pridaním druhého kužela do hry.

Zásuvkový rad:

1. Najprv začni trénovať s radom zásuviek. Začni tým, že v prítomnosti tvojho domáceho maznáčika naplníš výklenok pochúťkou a len do polovice ho uzavrieš posúvačom.
2. Ukáž zvieratku, ako má pohybovať posuvníkom. Pomôže mu to rýchlejšie nájsť pochúťku a dosiahnuť rýchly úspech.

3. Ak chceš zvýšiť úroveň náročnosti, zakrývaj naplnené zásuvky čoraz viac a začleňuj do nich ďalšie rady zásuviek.
4. Hneď ako tvoj miláčik zvládne toto cvičenie bez problémov, môžeš zaradiť aj kužeľ.
5. Spočiatku sú umiestnené v priehlbínach na posuvníkoch. Ak chceš vzbudiť záujem tvojho domáceho miláčika, schovaj tam aj pochúťky.
6. Ak chceš zvýšiť obtiažnosť aj tu, umiestni kužeľ medzi posuvníky a schovaj tu aj pochúťku. Tvoje zvieratko musí teraz pochopiť, že najprv musí odstrániť kužeľ a až potom môže pohybovať posuvníkmi.

Zásuvka:

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

Posuvník:

1. Najprv odstráň kužeľ a zásuvky.
2. V prítomnosti svojho domáceho maznáčika naplň priehradky pochúťkami a zatvor ich tak, aby bol posuvník uprostred.
3. Najprv zvieratku ukáž, ako má pohybovať posuvníkom, aby sa zásobníky vytlačili z hry.
4. Toto cvičenie opakuj, kým tvoje zvieratko nepochopí, že keď sa posunie posuvník po dráhe, dostane odmenu. Pôvodne odmeň za každý úspešný prístup.

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 pochúťky v každej skryši.

Nenechávaj zviera hrať sa bez dozoru.

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 виконаним 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 — мордою 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:

Конус:

1. Спочатку тренуйтеся лише з одним конусом. Покладіть ласощі в заглиблення та накрийте конусом. Підніміть конус і покажіть улюбленцю, що під ним заховано. Тепер ваш улюблениць повинен підняти конус, щоб отримати винагороду.

2. Повторюйте цю вправу, доки ваш улюблениць не зможе без проблем підняти конус та отримати винагороду. Підвищте рівень складності, додавши до гри другий конус.

Ряд шухлядок:

1. Почніть тренування з одного ряду шухлядок. Для початку в присутності свого улюбленця заповніть заглиблення ласощами та лише наполовину закрийте його повзунок.
2. Покажіть улюбленцю, як рухати повзунок. Це допоможе йому швидше знаходити ласощі та легко досягти успіху.
3. Щоб підвищити рівень складності, усе більше закривайте заповнені шухлядки й додавайте інші ряди шухлядок.
4. Коли ваш улюблениць без проблем опанує цю вправу, можете також додати конуси.
5. Спочатку їх розташовують у заглибленнях на повзунках. Щоб зацікавити улюбленця, сховайте ласощі й там.
6. Щоб далі ускладнити завдання, поставте конуси між повзунками та сховайте ласощі й там. Тепер ваш улюблениць має зрозуміти, що йому треба спочатку прибрати конуси, перш ніж він зможе пошукати повзунки.

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 улюблениць зрозуміє, що йому потрібно відкривати шухлядку, ви можете щоразу закривати її трохи більше. Тоді ласощі під мотузкою стають уже не потрібні.
3. Коли ваш улюблениць навчиться відкривати шухлядку самостійно, поступово підвищуйте рівень складності, щоразу кладучи ласощі трохи ближче до задньої стінки шухлядки.

Повзунок:

1. Спочатку приборіть конуси й шухлядки.
2. Наповніть відсіки ласощами в присутності свого улюбленця та закрийте їх так, щоб повзунок був у центрі.
3. Спочатку покажіть своєму улюбленцю, як рухати повзунок, щоб виштовхувати лотки з іграшки.
4. Повторюйте цю вправу, доки ваш улюблениць не зрозуміє, що отримує винагороду, коли рухає повзунок колією. Спочатку винагороджуйте за кожен успішний підхід.

Поєднання обох елементів:

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

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 indítóparancssal indítsa el a játékot (pl. "Játssz!"), és egy leállítóparancssal 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 ésszerűen 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 figyelme továbbra is a játékra összpontosul.

Ismertesse össze kutyáját az egyes elemekkel:

A kúpos játék:

1. Kezdetben csak egy kúpot használjon a gyakorláshoz. Helyezzen egy jutalomfalatot az egyik mélyedésbe, és tegyen rá egy kúpot. Emelje fel a kúpot, és mutassa meg kedvencének, hogy mi van alatta elrejtve. Most kedvencének kell felemelnie a kúpot ahhoz, hogy megkapja a jutalmat.
2. Addig ismételje ezt a gyakorlatot, amíg kedvence gond nélkül fel nem tudja emelni a kúpot, hogy megkapja a

jutalomfalatot. Növelje a nehézségi szintet, és a második kúpot is vegye be a játékba.

A fióksor:

1. Először egy sor fiókkal kezdje a gyakorlást. Kezdje azzal, hogy kedvencének jelenlétében megtölt egy mélyedés jutalomfalattal, és csak félig zárja le az elcsúsztható fedéllel.
2. Mutassa meg kedvencének, hogyan kell elmozdítani az elcsúsztható fedelet. Ezáltal gyorsabban megtalálja a jutalomfalatot, és gyorsan sikerélményhez juthat.
3. A nehézségi szint növeléséhez egyre jobban fedje le a megtöltött fiókokat, és vegye be a játékba a többi fióksort is.
4. Ha kedvence gond nélkül elvégzi a gyakorlatot, akkor a kúpot is beveheti a játékba.
5. Ezeket kezdetben az elcsúsztható fedeleken lévő mélyedésbe kell elhelyezni. Hogy felkeltse kedvence kíváncsiságát, rejtse oda is jutalomfalatokat.
6. Itt úgy nehezítheti a játékot, ha a kúpot (szintén egy-egy jutalomfalattal együtt) az elcsúsztható fedelek közé helyezi. Kedvencének most azt kell megértenie, hogy először le kell vennie a kúpot, és csak utána tolhatja el a fedeleket.

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 fiókbán.

A csúszka:

1. Először vegye le a kúpot és a fiókokat.
2. Töltsen meg a rekeszeket kedvence jelenlétében jutalomfalatokkal, és zárja be őket úgy, hogy a csúszka közepén legyen.
3. A játék elején mutassa meg kedvencének, hogyan kell mozgatni a csúszkát, hogy az kilökje a tálcákat a játékból.
4. Ismételje ezt a gyakorlatot addig, amíg kedvence meg nem érti, hogy akkor kap jutalmat, amikor a csúszka a síneken elmozdul. Eleinte jutalmazzon minden sikeres megközelítést.

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.