



LEVEL
3

Memory Trainer 3.0

(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

#32040

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:

Beachte bitte, dass die Ausgabemenge der Leckerlis unregelmäßig und zufällig erfolgt. Mal fallen viele Leckerlis heraus, mal weniger. Für den Hund bleibt es so immer spannend, da er von Zeit zu Zeit einen Jackpot (eine große Menge Leckerlis) erhält. Bitte prüfe vorab, ob die Leckerlis leicht durch das Ausgabelloch passen und stelle es ggf. auf die richtige Größe ein.

Achte darauf, dass der Memory Trainer 3.0 stets ausreichend gefüllt ist, sodass bei jeder Drehung des Futterbehälters eine Leckerliausgabe erfolgt.

Das Training kann beginnen

1. Übe zunächst nur mit dem Auslöser. Stelle einen der beiden Töne für deinen Hund ein. Nutze immer den gleichen Ton. Der Ton bestätigt dem Hund „Das hast du toll gemacht“. Bei zwei Hunden kannst du jedem Hund einen eigenen Ton einstellen und ihn darauf trainieren.
2. Nimm den Auslöser in die Hand oder stelle ihn auf den Boden und drücke ihn. Gib deinem Hund jedes Mal nach dem Ertönen des Signals ein Leckerli. Wiederhole dies einige Male um deinen Hund an den Ton zu gewöhnen.
3. Hat dein Hund verstanden, dass er nach dem Ertönen des Signals ein Leckerli bekommt, motiviere ihn den Auslöser selbst zu betätigen. Jede Annäherung ist ein Teilziel und kann belohnt werden. Um eine größere Fläche für deinen Hund zu schaffen, benutze bitte zunächst die beiliegende Gummihalterung, wenn der Auslöser auf dem Boden steht.
4. Beherrscht dein Hund das Drücken des Auslösers, kannst du den Auslöser mit dem Futterspender verknüpfen. Drücke dazu zunächst wieder den Auslöser bzw. lasse ihn den Auslöser drücken und lege die Belohnung in die Ausgabe des Futterspenders.
5. Schalte im nächsten Schritt den Spender ein. Drücke den Auslöser. Der Spender gibt nun Leckerlis aus, die in die Ausgabe fallen. Wiederhole dies einige Male um deinen Hund an das Geräusch des Futterspenders zu gewöhnen.
6. Du kannst nun den Auslöser an einer der dafür vorgesehenen Aussparungen am Spender fixieren. Oder stelle den Auslöser in der Gummihalterung direkt neben den Spender. Lasse deinen Hund den Auslöser nun selbst betätigen.
7. Beherrscht dein Hund die vorangegangenen Übungen, kannst du den Auslöser vom Futterspender lösen und etwas weiter entfernt platzieren.
8. Um den Schwierigkeitsgrad weiter zu erhöhen, kannst du den Auslöser immer weiter vom Spender entfernen. Dies ist innerhalb eines Radius von max. 40 m möglich, so dass Auslöser und Futterspender sich auch in unterschiedlichen Räumen befinden können.
9. Du kannst den Auslöser mithilfe des beiliegenden Saugnapfes an einer Glastür oder anderen glatten Flächen befestigen. Mit dem beiliegenden Hering kannst du den Auslöser auf weichen Untergründen, z. B. im Garten befestigen. Dies stellt wieder neue Herausforderungen für deinen Hund dar und ermöglicht zahlreiche Spielvarianten.

Hinweis: Statt Leckerlis kannst du das Spiel mit dem gewohnten Trockenfutter deines Hundes befüllen.

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:

Please note that the amount of treats ejected varies and occurs randomly. Sometimes there are a lot of treats, sometimes only a few. This keeps it exciting for the dog as from time to time there is a jackpot (an extra large amount of treats). Please check beforehand if the treats fit through the opening easily and adjust it to the right size if necessary.

Make sure that the Memory Trainer 3.0 is always filled sufficiently so that a treat falls out at every turn of the feed container.

The Training can start

1. At first practise with the release button only. Set one of the acoustic signals for your dog. Always use the same acoustic signal. This signal tells the dog 'You did this well!' If you have two dogs, you can set a different signal for each dog and train them to react only to their own signal.
2. Take the release button into your hand or place it on the floor and press it. Give your dog a treat every time the acoustic signal is heard. Repeat this several times to get your dog used to the acoustic signal.
3. Once your dog has understood that he will get a treat when the signal tone sounds, he is motivated to activate the trigger himself. Each approach towards the trigger is a subtarget and can be rewarded.
4. Once your dog has mastered pressing the release button, you can create the connection to the food dispenser. Start by pressing the release button or having your dog press it and then place the treat in tray of the food dispenser.
5. In the next step, switch the dispenser on. Press the release button. Treats will fall out of the dispenser into the tray. Repeat this several times to get your dog used to the sounds the dispenser makes.
6. Now you can fix the release button to one of the openings intended for it on the dispenser. Or you place the release button directly next to the dispenser in the rubber holder. Now let your dog press the release button.
7. Once your dog has mastered all these steps, you can move the release button a bit further away from the food dispenser.
8. To further increase the level of difficulty, you can increase the distance between the release button and the dispenser even more. This can be done within a radius of max. 40 m, so that release button and dispenser can be in two different rooms.
9. With the aid of the suction cup included, you can fasten the release button to a glass door or to other smooth surfaces. With the peg included, it can be secured in soft ground, e.g. in the garden. This again poses new challenges for your dog and allows numerous variations of the game.

Information: Instead of filling in treats, you can fill the game with your dog's usual dry feed instead.

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 :

Veuillez noter que la dose de friandises éjectée varie et se produit au hasard. Il peut y en avoir beaucoup ou peu. Cette méthode permet de préserver l'excitation du chien, qui de temps en temps obtient le jackpot (une grande quantité supplémentaire de friandises). S'il vous plaît, vérifiez à l'avance que les friandises s'insèrent facilement dans l'ouverture et ajustez si nécessaire.

Veuillez vous assurer que le Memory Trainer 3.0 est

toujours suffisamment rempli pour que les friandises puissent tomber lors de chaque tour du réservoir de nourriture.

L'entraînement peut commencer

1. Pour commencer le jeu, utilisez uniquement le bouton d'ouverture. Réglez un des signaux sonores pour votre chien. Utilisez toujours le même signal sonore. Le signal dit au chien 'c'est très bien'. Si vous avez deux chiens, vous pouvez régler un signal différent pour chaque chien, et les entraîner à réagir seulement à leur propre signal.
2. Prenez le bouton d'ouverture dans votre main et placez le sur le sol puis appuyez. Donnez à votre chien une friandise à chaque fois qu'il entend le signal sonore. Répétez ceci plusieurs fois pour habituer votre chien au signal.
3. Lorsque votre chien a compris qu'il obtient une friandise lorsque le signal sonore retentit, il est motivé pour activer lui-même le déclencheur. Chaque approche en direction du déclencheur est un objectif et peut être récompensée.
4. Lorsque votre chien a maîtrisé l'appui sur le bouton d'ouverture, vous pouvez créer la connexion avec le distributeur. Commencez par presser le bouton d'ouverture ou le faire par votre chien, puis placez la friandise dans le bac du distributeur de nourriture.
5. Pour passer à l'étape suivante, mettez le distributeur sur On. Appuyez sur le bouton d'ouverture. Les friandises vont tomber dans le bac. Répétez ceci plusieurs fois pour habituer votre chien au son que fait le distributeur.
6. Ensuite vous pouvez fixer le bouton d'ouverture sur une des ouvertures prévues à cet effet sur le distributeur. Ou bien placez le bouton d'ouverture directement à côté du distributeur sur le support caoutchouc. Ensuite laissez votre chien appuyer sur le bouton d'ouverture.
7. Lorsque votre chien maîtrise toutes ces étapes, vous pouvez alors déplacer le bouton d'ouverture un peu plus loin du distributeur.
8. Pour continuer à augmenter le niveau de difficulté, vous pouvez agrandir encore un peu plus la distance entre le bouton d'ouverture et le distributeur. Cela peut se faire dans un rayon de 40 m maximum, pour que le bouton d'ouverture et le distributeur soient placés dans deux pièces différentes.
9. Vous pouvez attacher le bouton d'ouverture à une porte vitrée ou toute autre surface lisse à l'aide de la ventouse incluse. Il sera sécurisé sur des sols souples avec le piquet inclus, au jardin par ex. C'est un nouveau challenge pour votre chien, et cela permet un grand nombre de variantes pour ce jeu.

Information: Vous pouvez remplir le jeu avec la nourriture sèche habituelle de votre chien, plutôt qu'avec des friandises.

Ne laissez pas jouer votre animal sans surveillance.

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:

Houd er rekening mee dat de hoeveelheid snoepjes die wordt uitgedeeld onregelmatig en willekeurig is. Soms vallen er veel snoepjes uit, soms minder. Voor de hond blijft het zo spannend, omdat hij af en toe de jackpot (een grote hoeveelheid snoepjes) krijgt. Controleer van tevoren

of de snoepjes makkelijk door het afgiftegatje passen en stel het zo nodig op de juiste grootte in.

Zorg ervoor dat de Memory Trainer 3.0 altijd voldoende gevuld is, zodat er bij elke keer dat het voerreservoir wordt gedraaid snoepjes worden afgegeven.

De training kan beginnen

1. Oefen eerst alleen met de trigger. Stel een van de twee tonen in voor jouw hond. Gebruik altijd dezelfde toon. De toon bevestigt aan de hond "Je hebt het geweldig gedaan". Als je twee honden hebt, kun je voor elke hond een eigen toon instellen en hem daarop trainen.
2. Neem de trigger in je hand of leg hem op de grond en druk erop. Geef je hond een snoepje telkens als het signaal klinkt. Herhaal dit een paar keer om jouw hond aan het geluid te laten wennen.
3. Als jouw hond eenmaal begrepen heeft dat hij een snoepje krijgt nadat het signaal klinkt, motiveer hem dan om zelf op de trigger te drukken. Elke benadering is een gedeeltelijk doel en kan worden beloond. Om een groter vlak voor jouw hond te creëren, gebruik je eerst de bijgeleverde rubberen houder wanneer de trigger op de vloer ligt.
4. Zodra je hond het indrukken van de trigger onder de knie heeft, dan kun je de trigger koppelen aan de voerdispenser. Druk hiervoor eerst nogmaals op de trigger of laat hem op de trigger drukken en plaats de beloning in de afgifteopening van de dispenser.
5. Zet in de volgende stap de dispenser aan. Druk op de trigger. De dispenser zal nu traktaties uitdelen die uit de afgifteopening vallen. Herhaal dit een paar keer om je hond te laten wennen aan het geluid van de voerdispenser.
6. Je kunt de trigger nu bevestigen aan een van de uitsparingen op de dispenser. Of plaats de trigger in de rubberen houder direct naast de dispenser. Laat je hond nu zelf op de trigger drukken.
7. Als je hond de vorige oefeningen onder de knie heeft, kun je de trigger van de dispenser halen en iets verder weg plaatsen.
8. Om de moeilijkheidsgraad verder te verhogen, kun je de trigger steeds verder van de dispenser plaatsen. Dit is mogelijk binnen een straal van maximaal 40 meter, zodat de trigger en de dispenser zich ook in verschillende kamers kunnen bevinden.
9. Je kunt de trigger aan een glazen deur of ander glad oppervlak bevestigen met de bijgeleverde zuignap. Je kunt de bijgeleverde knijper gebruiken om de trigger aan zachte oppervlakken te bevestigen, bijv. in de tuin. Dit zorgt voor nieuwe uitdagingen voor je hond en maakt talloze spelvarianten mogelijk.

Opmerking: in plaats van snoepjes kun je het spel vullen met het gebruikelijke droogvoer van je hond.

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 quantità di leccornie rilasciate dal gioco può variare e il rilascio avviene in modo casuale. A volte vengono rilasciati molti snack, altre volte solo pochi. Questo jackpot (una quantità extra di leccornie di tanto in tanto) permette al cane di non perdere l'interesse nel gioco. Si prega di verificare prima se le leccornie passano facilmente attraverso l'apertura e se necessario regolarla alla giusta dimensione.

Assicurarsi che il Memory Trainer 3.0 sia sempre riempito a sufficienza, in modo che le leccornie cadano ad ogni giro del contenitore del cibo.

L'addestramento può iniziare

1. Inizialmente eseguite l'esercizio solo con il pulsante. Impostate un segnale acustico per il vostro cane e usate sempre lo stesso suono. Questo suono indica al cane "Hai fatto bene!". Se avete due cani, impostate un suono diverso per ciascun cane e addestrate a reagire solo al proprio segnale.
2. Prendete il pulsante in mano o posatelo sul pavimento e premetelo. Date una ricompensa al vostro cane dopo ogni segnale acustico. Ripetete più volte questo passaggio, per abituare il vostro animale al suono.
3. Quando il cane ha capito che riceverà una ricompensa dopo il segnale acustico, sarà motivato a premere il pulsante da solo. Qualunque approccio verso il pulsante è un sotto-obiettivo e può essere premiato.
4. Una volta che il cane ha imparato a premere il pulsante, è possibile associarlo con il distributore di cibo. Iniziate premendo il pulsante o lasciate che lo faccia il vostro cane e posizionate delle leccornie nel vassoio del distributore.
5. Nella fase successiva, accendete il distributore di cibo. Premete il pulsante. Le leccornie cadranno nel vassoio del distributore. Ripetete questo passaggio più volte per abituare il vostro cane al suono distributore.
6. A questo punto, è possibile fissare il pulsante a una delle rientranze poste sul distributore di cibo. In alternativa, è possibile posizionare il pulsante direttamente accanto al distributore, nel supporto in gomma. Lasciate che il vostro cane prenda il pulsante da solo.
7. Una volta che il cane ha imparato tutti i passaggi, è possibile spostare il pulsante un po' più lontano dal distributore di cibo.
8. Per aumentare ulteriormente il livello di difficoltà, è possibile aumentare la distanza tra il pulsante e il distributore, fino ad un raggio massimo di 40 m. In questo modo il pulsante ed il distributore di cibo possono essere posizionati in due stanze diverse.
9. Con l'aiuto della ventosa in dotazione, è possibile fissare il pulsante a una porta di vetro o ad altre superfici lisce. Con il picchetto incluso, il pulsante può essere fissato su terreni morbidi, come per es. in giardino. Il cane può così affrontare nuove sfide e sperimentare numerose varianti di gioco.

Informazioni: le leccornie possono essere sostituite anche dal cibo secco abituale del vostro cane.

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

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 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:

Observera att antalet godisbiter som matas ut varierar och sker slumpmässigt. Ibland är det många, ibland bara några få. Detta gör det spännande för hunden eftersom det då och då finns en jackpot (en extra stor mängd godis). Kontrollera i förväg att godiset lätt får plats genom öppningen och justera den till rätt storlek om det behövs.

Se till att Memory Trainer 3.0 alltid är tillräckligt fylld så att ett godis faller ut vid varje vridning av matningsbehållaren.

Träningen kan börja

1. Öva först endast med utlösningssknappen. Ställ in en av de akustiska signalerna för din hund, använd alltid samma signal. Signalen säger till hunden "Det här gjorde du bra!" Om du har två hundar kan du ställa in olika signaler för varje hund och träna dem att bara reagera på sin egen signal.
2. Ta utlösningssknappen i handen eller placera den på golvet och tryck på den. Ge din hund en godis varje gång den akustiska signalen hörs. Upprepa detta flera gånger för att vänja hunden vid signalen.
3. När hunden har förstått att den får en godis när signalen hörs är den motiverad att själv aktivera utlösaren. Varje närmande till utlösaren är ett delmål och kan belönas.
4. När din hund har lärt sig att trycka på utlösningssknappen kan du skapa en koppling till matautomaten. Börja med att trycka på utlösningssknappen eller låt hunden trycka på den, och placera sedan godiset i matningsfacket.
5. I nästa steg slår du på automaten. Tryck på frigöringsknappen. Godisbitarna kommer att falla ut ur automaten och ner i facket. Upprepa detta flera gånger så att din hund vänjer sig vid ljudet från automaten.
6. Nu kan du fästa utlösningssknappen i en av de öppningar som är avsedda för den, på automaten. Eller så placerar du utlösningssknappen i gummihållaren direkt bredvid automaten. Låt nu din hund trycka på utlösningssknappen.
7. När din hund har klarat av alla dessa steg kan du flytta utlösningssknappen lite längre bort från foderautomaten.
8. För att ytterligare öka svårighetsgraden kan du öka avståndet mellan utlösningssknappen och automaten ännu mer. Detta kan göras inom en radie på max. 40 m, så att utlösningssknappen och automaten kan befinna sig i två olika rum.
9. Med hjälp av den medföljande sugkoppen kan du fästa utlösningssknappen på en glasdörr eller på andra släta ytor. Med hjälp av den medföljande pinnen kan den fästas i mjuk mark, t.ex. i trädgården. Detta innebär nya utmaningar för din hund och ger möjlighet till många olika varianter av spelet.

Information: I stället för att fylla spelet med godis kan du fylla det med din hunds vanliga torrfoder.

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:

A veces, hay un muchos snacks, otras veces pocos. Cosa que mantiene emocionante el juego para el perro ya que, de vez en cuando, hay un premio mayor (una gran cantidad extra de golosinas). Por favor, compruebe con antelación si los premios caben por la apertura fácilmente y ajústelos al tamaño adecuado si fuera necesario.

Asegúrese de que el juego Memory Trainer 3.0 siempre permanece suficientemente lleno para que los premios caigan en cada giro del contenedor.

Empieza el entrenamiento:

1. Primero, practique únicamente con el botón. Establezca una de las señales acústicas para su perro. Utilice siempre la misma señal acústica. La señal le dice al perro que lo ha hecho bien. Si tiene dos perros, puede utilizar una señal diferente para cada perro y entrenarlos para que reaccionen sólo al oír su señal.
2. Coja el botón o colóquelo en el suelo y púlselo. Premie a su perro con snacks cada vez que se oiga la señal acústica.
3. Una vez que su perro ha entendido que conseguirá un premio cuando suene la señal acústica, estará motivado para activar el lanzador por sí mismo. Cada acercamiento al lanzador es un motivo para recompensarlo.
4. Una vez que su perro domine el pulsar el botón, puede crear la relación con el dispensador. Comience presionando el botón o haciendo que su perro lo presione y, después, coloque la recompensa en la bandeja del dispensador.
5. En el siguiente paso, encienda el dispensador. Pulse el botón. Los snacks caerán del dispensador a la bandeja. Repita esto varias veces para hacer que su perro se acostumbre a los sonidos que emite el dispensador.
6. Ahora ya puede fijar el botón a una de las aperturas adecuadas para ello en el dispensador. O colóquelo directamente al lado del dispensador en el soporte de caucho. Ahora deje que su perro pulse el botón.
7. Una vez que su perro domine todos estos pasos, puede alejar un poco más el botón del dispensador.
8. Para aumentar todavía más el nivel de dificultad, puede aumentar la distancia entre el botón y el dispensador cada vez más. Esto se puede hacer dentro de un radio de máx. 40 m, de modo que el botón y el dispensador pueden estar en dos habitaciones diferentes.
9. Con la ayuda de la ventosa incluida, puede adherir el botón a una puerta de cristal o sobre otras superficies lisas. Con la piqueta incluida, se puede asegurar en suelos blandos, por ejemplo, en el jardín. Esto vuelve a plantear nuevos retos para su perro y permite numerosas variaciones del juego.

Información: En lugar de rellenarlo con snacks, también puede hacerlo con su pienso seco habitual.

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:

Обратите внимание: количество выпадающих лакомств варьируется случайным образом. Иногда лакомств много, а иногда всего пару кусочков. Это поддерживает интерес собаки к игре, так как время от времени выпадает джекпот (очень большое количество лакомств). Заранее проверьте, легко ли

лакомства проходят сквозь отверстие, и при необходимости отрегулируйте его до нужного размера.

Убедитесь, что Memory Trainer 3.0 всегда наполнен достаточно для того, чтобы лакомство выпадало при каждом повороте контейнера с кормом.

Можно приступать к обучению

1. Сначала тренируйтесь только с кнопкой спуска. Установите один из звуковых сигналов для своей собаки. Всегда используйте один и тот же звуковой сигнал. Этот сигнал говорит собаке: «Ты молодец!» Если у вас две собаки, вы можете установить разные сигналы для каждой из них и приучить их реагировать только на свой сигнал.
2. Возьмите кнопку спуска в руку или положите ее на пол и нажмите. Давайте собаке лакомство каждый раз, когда раздастся звуковой сигнал. Повторите несколько раз, чтобы собака привыкла к звуковому сигналу.
3. Как только собака поймет, что получит лакомство при звуке сигнала, у нее появится мотивация активировать спусковую кнопку самостоятельно. Каждый подход к спусковой кнопке является дополнительной целью и может быть вознагражден.
4. Когда собака научится нажимать кнопку спуска, можно установить соединение с дозатором корма. Сначала нажимайте на кнопку спуска или дайте собаке нажать ее, а затем кладите лакомство в лоток дозатора корма.
5. На следующем этапе включите дозатор. Нажмите кнопку спуска. Лакомства будут высыпаться из дозатора в лоток. Повторите несколько раз, чтобы собака привыкла к звукам, которые издает дозатор.
6. Теперь можно закрепить кнопку спуска в одном из предназначенных для нее отверстий в дозаторе. Либо можно поставить кнопку спуска в резиновом держателе непосредственно рядом с дозатором. Теперь дайте собаке нажать кнопку спуска.
7. Когда ваша собака освоит все эти действия, вы можете передвинуть кнопку спуска немного дальше от дозатора корма.
8. Чтобы еще больше повысить уровень сложности, можно продолжать увеличивать расстояние между кнопкой спуска и дозатором. Это можно делать в радиусе максимум 40 м, так что кнопка спуска и дозатор могут находиться в разных комнатах.
9. С помощью входящей в комплект присоски можно прикрепить кнопку спуска к стеклянной двери или другим гладким поверхностям. С помощью входящего в комплект колышка можно закрепить кнопку на мягком грунте, например в саду. Это снова ставит перед собакой новые задачи и позволяет применять многочисленные вариации игры.

Информация: Вместо лакомств в игре можно использовать обычный сухой корм вашей собаки.

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:

Tenha em atenção que a quantidade de snacks ejectionados varia e ocorre aleatoriamente. Por vezes, há muitos snacks, outras vezes apenas alguns. Isto mantém o animal entusiasmado, pois de vez em quando há um jackpot (uma quantidade extra grande de snacks). Verifique previamente se os snacks cabem facilmente na abertura e, se necessário, ajuste-a para o tamanho correto.

Certifique-se de que o Memory Trainer 3.0 está sempre suficientemente cheio para que caia um snack em cada volta do recipiente de alimentação.

O treino pode começar

1. No início, pratique apenas com o controlo remoto. Defina um dos sinais acústicos para o seu animal. Utilize sempre o mesmo sinal acústico. Este sinal diz ao cão: "Fizeste isto bem!". Se tiver dois cães, pode definir um sinal diferente para cada cão e treiná-los para reagirem apenas ao seu próprio sinal.
2. Pegue no controlo remoto com a sua mão ou coloque-o no chão e prima-o. Dê um snack ao seu animal sempre que o sinal acústico for ouvido. Repita isto várias vezes para habituar o animal ao sinal acústico.
3. Quando o animal tiver compreendido que receberá um snack quando o sinal sonoro for emitido, ficará motivado para premir ele próprio o controlo remoto. Cada aproximação ao controlo remoto é um sub-alvo e pode ser recompensada.
4. Assim que o animal dominar a pressão do controlo remoto, pode criar a ligação com o dispensador de alimentos. Comece por premir o controlo remoto ou peça ao seu cão para o premir e, em seguida, coloque os snacks no tabuleiro do distribuidor de alimentos.
5. No passo seguinte, ligue o dispensador. Prima o controlo remoto. Os snacks cairão do dispensador para o tabuleiro. Repita isto várias vezes para que o animal se habitue aos sons que o dispensador faz.
6. Agora pode fixar o controlo remoto numa das aberturas previstas para o efeito no dispensador. Ou coloque o controlo remoto diretamente ao lado do dispensador no suporte de borracha. A seguir, deixe o seu animal premir o botão.
7. Quando o seu animal tiver dominado todos estes passos, pode afastar um pouco mais o controlo remoto do dispensador de comida.
8. Para aumentar ainda mais o nível de dificuldade, pode aumentar ainda mais a distância entre o controlo remoto e o dispensador. Isto pode ser feito num raio máximo de 40 m, de modo a que o controlo remoto e o distribuidor possam estar em duas salas diferentes.
9. Com a ajuda da ventosa incluída, pode fixar o controlo remoto a uma porta de vidro ou a outras superfícies lisas. Com a cavilha incluída, pode ser fixado em solo macio, por exemplo, no jardim. Isto coloca novamente novos desafios ao seu animal e permite inúmeras variações do jogo.

Informação: Em vez de encher com snacks, pode encher o jogo com a ração seca habitual do seu animal.

Supervisionar o animal enquanto este brinca.

Informacje ogólne

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

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

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:

Należy pamiętać, że ilość wyrzucanych smakołyków jest zmienna i losowa. Czasami jest ich dużo, czasami tylko kilka. To sprawia, że twój pupil jest podekscytowany, ponieważ od czasu do czasu pojawia się jackpot (bardzo duża ilość smakołyków). Sprawdź wcześniej, czy smakołyki łatwo mieszczą się w otworze i w razie potrzeby dopasuj jego rozmiar.

Upewnij się, że Memory Trainer 3.0 jest zawsze napełniony, tak aby przy każdym obroceniu pojemnika na karmę wypadał przysmak.

Trening czas zacząć

1. Na początku ćwicz tylko z przyciskiem. Wybierz jeden z sygnałów dźwiękowych dla swojego zwierzaka. Zawsze używaj tego samego sygnału. Ten sygnał znaczy „Zrobiłeś to dobrze!”. Jeśli masz dwa zwierzaki, możesz ustawić inny sygnał dla każdego z nich i nauczyć je reagować tylko na swój własny sygnał.
2. Weź przycisk do ręki lub połóż go na podłodze i naciśnij. Daj zwierzakowi smakołyk za każdym razem, gdy usłyszysz sygnał dźwiękowy. Powtórz to kilka razy, aby przyzwyczaić pupila do sygnału dźwiękowego.
3. Gdy zwierzak zrozumie, że dostanie smakołyk, gdy zabrzmi sygnał dźwiękowy, będzie zmotywowany do samodzielnego aktywowania przycisku. Każde podejście do przycisku może zostać nagrodzone w ramach zachęty.
4. Gdy zwierzak opanuje naciśnięcie przycisku, możesz wprowadzić do zabawy podajnik przysmaków. Zaczynaj od naciśnięcia przycisku, a następnie umieść smakołyk w tacce podajnika przysmaków.
5. W następnym kroku włącz podajnik. Naciśnij przycisk. Przysmaki wypadną z podajnika na tackę. Powtórz to kilka razy, aby przyzwyczaić zwierzaka do dźwięków wydawanych przez dozownik.
6. Teraz możesz przymocować przycisk do jednego z otworów w podajniku przeznaczonych do tego celu. Możesz też umieścić przycisk bezpośrednio obok podajnika w gumowym uchwycie. Teraz pozwól zwierzakowi naciśnąć przycisk.
7. Gdy Twój pupil opanuje wszystkie te czynności, możesz przesunąć przycisk nieco dalej od podajnika.
8. Aby jeszcze bardziej zwiększyć poziom trudności, możesz zwiększać odległość między przyciskiem a podajnikiem. Maksymalny dystans to 40 m, a przycisk i podajnik mogą znajdować się w dwóch różnych pomieszczeniach.
9. Za pomocą dołączonej przyssawki możesz przymocować przycisk do szklanych drzwi lub innych gładkich powierzchni. Za pomocą dołączonego kołka można go zamocować w miękkim podłożu, np. w ogrodzie. To stawia nowe wyzwania dla Twojego pupila i umożliwia urozmaicenie zabawy.

Informacja: Zamiast wypełniać podajnik smakołykami, możesz użyć zwykłej suchej karmy.

Nadzoruj zwierzaka podczas zabawy.

CS Instrukce

Obecné informace

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

Vezměte prosím na vědomí, že množství vyhozených pamlsků se liší a dochází k němu náhodně. Někdy je pamlsků hodně, jindy jen několik. To udržuje hru pro psa vzrušující, protože čas od času se objeví jackpot (mimořádně velké množství pamlsků). Předem prosím zkontrolujte, zda se pamlsky snadno vejdou do otvoru, a v případě potřeby jej upravte na správnou velikost.

Dbejte na to, aby byl trenažér Memory Trainer 3.0 vždy dostatečně naplněn, aby při každém otočení zásobníku pamlsků vypadl.

Trénink může začít

1. Zpočátku cvičte pouze s uvolňovacím tlačítkem. Nastavte pro svého psa jeden z akustických signálů. Vždy používejte stejný akustický signál. Tento signál říká psovi „Tohle jsi udělal dobře!“. Pokud máte dva psy, můžete pro každého

psa nastavit jiný signál a trénovat je tak, aby reagovali pouze na svůj vlastní signál.

2. Uvolňovací tlačítko vezměte do ruky nebo jej položte na podlahu a stiskněte jej. Dejte psovi pamlsěk pokaždé, když se ozve akustický signál. Tento postup několikrát opakujte, aby si pes na akustický signál zvykl.
3. Jakmile váš pes pochopí, že po zaznění signálního tónu dostane pamlsěk, bude motivován spouštět aktivovat sám. Každé přiblížení ke spouští je dílčím cílem a může být odměněno.
4. Jakmile pes zvládne stisknutí spouštěcího tlačítka, můžete vytvořit spojení s dávkovačem krmiva. Začnete tím, že stisknete uvolňovací tlačítko nebo necháte psa, aby ho stiskl, a poté vložte pamlsěk do zásobníku dávkovače krmiva.
5. V dalším kroku dávkovač zapněte. Stiskněte uvolňovací tlačítko. Pamlsky budou vypadávat z dávkovače do zásobníku. Tento postup několikrát opakujte, aby si pes zvykl na zvuky, které dávkovač vydává.
6. Nyní můžete uvolňovací tlačítko připevnit k jednomu z otvorů k tomu určených na dávkovači. Nebo uvolňovací tlačítko umístíte přímo vedle dávkovače do gumového držáku. Nyní nechte svého psa stisknout uvolňovací tlačítko.
7. Jakmile váš pes zvládne všechny tyto kroky, můžete uvolňovací tlačítko posunout o něco dále od dávkovače krmiva.
8. Chcete-li dále zvýšit úroveň obtížnosti, můžete vzdálenost mezi uvolňovacím tlačítkem a dávkovačem ještě zvětšit. To lze provést v okruhu max. 40 m, takže uvolňovací tlačítko a dávkovač mohou být ve dvou různých místnostech.
9. Pomocí přísavky, která je součástí dodávky, můžete uvolňovací tlačítko připevnit ke skleněným dveřím nebo k jiným hladkým površím. Pomocí kolíku, který je součástí dodávky, jej lze upevnit v měkkém terénu, např. na zahradě. To opět představuje pro vašeho psa nové výzvy a umožňuje četné varianty hry.

Informace: Místo pamlsků můžete hru naplnit obvyklým suchým krmivem vašeho psa.

Během hry na svého mazlíčka dohlížej.

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. "Spill!"), 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:

Vær opmærksom på, at mængden af godbidder, der uddeles, er uregelmæssig og tilfældig. Nogle gange falder der mange godbidder ud, andre gange færre. Det gør det spændende for hunden, da den får jackpot (en stor mængde godbidder) fra tid til anden. Tjek på forhånd, om godbidderne passer let gennem udleveringshullet, og juster det til den rigtige størrelse, hvis det er nødvendigt.

Sørg for, at Memory Trainer 3.0 altid er tilstrækkeligt fyldt, så der uddeles godbidder, hver gang foderbeholderen vendes.

Træningen kan begynde

1. Øv først kun med udløseren. Indstil en af de to toner til din hund. Brug altid den samme tone. Tonen bekræfter hunden i, at "du har gjort et godt stykke arbejde". Hvis du har to hunde, kan du indstille hver hund til sin egen tone og træne den på den.
2. Tag udløseren i hånden, eller læg den på gulvet og tryk på den. Giv din hund en godbid, hver gang signalet lyder. Gentag dette et par gange for at vænne din hund til lyden.
3. Når din hund har forstået, at den får en godbid, når signalet kommer, kan du motivere den til selv at trykke på udløseren. Hver tilgang er et delmål og kan belønnes. For at skabe et større område for din hund, kan du bruge den medfølgende gummiholder, når udløseren ligger på gulvet.
4. Når din hund har lært at trykke på udløseren, kan du forbinde den med foderautomaten. For at gøre dette, skal du først trykke på udløseren eller få din hund til at trykke på den og placere belønningen i maddispenseren.
5. I næste trin tænder du foderautomaten. Tryk på udløseren. Foderautomaten vil nu uddele godbidder, som falder ned i skålen. Gentag dette et par gange for at vænne din hund til lyden af foderautomaten.
6. Du kan nu sætte udløseren fast i en af fordybningerne på automaten. Eller placér udløseren i gummiholderen lige ved siden af automaten. Lad nu din hund selv trykke på udløseren.
7. Hvis din hund har mestret de foregående øvelser, kan du fjerne udløseren fra foderautomaten og placere den lidt længere væk.
8. For at øge sværhedsgraden yderligere kan du flytte udløseren længere og længere væk fra automaten. Det er muligt inden for en radius af maksimalt 40 meter, så udløseren og foderautomaten også kan være i forskellige rum.
9. Du kan sætte udløseren fast på en glasdør eller en anden glat overflade ved hjælp af den medfølgende sugekop. Du kan bruge den medfølgende pind til at sætte aftrækkeren fast f.eks. i haven. Det giver din hund nye udfordringer og mulighed for mange forskellige lege.

Bemærk: I stedet for godbidder kan du fylde spillet med din hunds sædvanlige tørfoder.

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 pochútkami. Ak chceš zvýšiť úroveň obtiažnosti, môžeš to urobiť aj neskôr v neprítomnosti psa.
7. Hru spusti štartovacím signálom (napr. "Play!") a ukončí ju signálom stop (napr. "Koniec!") po tom, ako pes nájde všetky pochútky. Ak pes poslúchol signál "stop", na konci ho odmeň.
8. Výcvik by mal vždy končiť úspešne splnenou úlohou.

Dôležité upozornenie: Neexistuje správny alebo nesprávny spôsob, ako hrať túto hru. Každý pes je individuálny - rovnako ako my ľudia - a nájde si vlastné 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:

Upozorňujeme, že množstvo vyhodnených pochúťok sa mení a vyskytuje sa náhodne. Niekedy je tam veľa pochúťok, inokedy len niekoľko. Pre psa je to stále vzrušujúce, pretože z času na čas je tu jackpot (mimoriadne veľké množstvo pochúťok). Predtým skontroluj, či sa pochúťky ľahko zmestia do otvoru, a v prípade potreby ho uprav na správnu veľkosť.

Uisti sa, že Tréner pamäte 3.0 je vždy naplnený dostatočne, aby pri každom otočení zásobníka na krmivo vypadla pochúťka.

Tréning sa môže začať

1. Najprv cvič len s uvoľňovacím tlačidlom. Nastav jeden z akustických signálov pre svojho psa. Vždy používaj

rovnaký akustický signál. Tento signál hovorí psovi „Zvládol si to dobre!“ Ak máš dvoch psov, môžeš pre každého psa nastaviť iný signál a naučiť ich reagovať len na svoj signál.

2. Uvoľňovacie tlačidlo vezmi do ruky alebo ho polož na podlahu a stlač ho. Daj psovi pochúťku zakaždým, keď zaznie akustický signál. Tento postup niekoľkokrát zopakuj, aby si pes na zvukový signál zvykol.
3. Keď tvoj pes pochopí, že keď zaznie signálny tón, dostane pochúťku, bude motivovaný aktivovať spúšť sám. Každé priblíženie k spúšťaču je čiastkovým cieľom a môže byť odmenené.
4. Keď pes zvládne stlačenie uvoľňovacieho tlačidla, môžeš vytvoriť spojenie s dávkovačom krmiva. Začni stlačením uvoľňovacieho tlačidla alebo ho nechaj stlačiť svojho psa a potom vlož pochúťku do zásobníka dávkovača krmiva.
5. V ďalšom kroku zapni dávkovač. Stlač uvoľňovacie tlačidlo. Pochúťky budú vypadávať z dávkovača do zásobníka. Tento postup zopakuj niekoľkokrát, aby si pes zvykol na zvuky, ktoré dávkovač vydáva.
6. Teraz môžeš uvoľňovacie tlačidlo pripevniť k jednému z otvorov určených na dávkovači. Alebo umiestni uvoľňovacie tlačidlo priamo vedľa dávkovača do gumového držáka. Teraz nechaj svojho psa stlačiť uvoľňovacie tlačidlo.
7. Keď tvoj pes zvládne všetky tieto kroky, môžeš uvoľňovacie tlačidlo posunúť trochu ďalej od dávkovača krmiva.
8. Ak chceš ešte viac zvýšiť úroveň obtiažnosti, môžeš zväčšiť vzdialenosť medzi uvoľňovacím tlačidlom a dávkovačom. Toto sa môže vykonať v okruhu max. 40 m, takže uvoľňovacie tlačidlo a dávkovač môžu byť v dvoch rôznych miestnostiach.
9. Pomocou prísavky, ktorá je súčasťou balenia, môžeš uvoľňovacie tlačidlo pripevniť na sklenené dvere alebo iné hladké povrchy. Vďaka kolíku, ktorý je súčasťou balenia, ho možno upevniť v mäkkej pôde, napr. v záhrade. To opäť predstavuje nové výzvy pre tvojho psa a umožňuje množstvo variantov hry.

Poznámka: Namiesto pochúťok môžeš hru naplniť bežným suchým krmivom pre svojho psa.

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 закінчуйте її фінальною командою (наприклад, «Стоп») після того, як собака знайде всі ласощі. Якщо ваш собака послухався фінальної команди, дайте йому за це винагороду й закінчіть тренування.
8. Тренування завжди має закінчуватися успішно виконаним завданням.

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

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

Бажаємо вам і вашому собаці багато веселощів та успіхів!

Тренування

Рекомендуємо розтягнути знайомство з окремими елементами на кілька днів і додавати наступні елементи лише тоді, коли добре засвоєні дії з попередніми. Підвищуйте рівень складності лише тоді, коли собака вже добре засвоїв попередній етап тренування, але гра все ще привертає його увагу.

Познайомте собаку з окремими елементами:

Зверніть увагу: кількість ласощів, що випадає, варіюється випадковим чином. Іноді випадає багато ласощів, а іноді лише кілька шматочків. Це підтримує цікавість собаки до гри, оскільки час від часу випадає джек-пот (дуже велика кількість ласощів). Заздалегідь

перевірте, чи ласощі легко проходять крізь отвір, і за необхідності відрегулюйте його до потрібного розміру.

Переконайтеся, що Memory Trainer 3.0 завжди наповнений достатньо, щоб ласощі випадали після кожного повороту контейнера з кормом.

Можна розпочати навчання

1. Спочатку тренуйтеся тільки з кнопкою спуску. Установіть один із звукових сигналів для свого собаки. Завжди використовуйте такий самий звуковий сигнал. Цей сигнал говорить собаці: «Ти молодець!» Якщо у вас два собаки, ви можете встановити різні сигнали для кожного з них і навчити їх реагувати тільки на власний сигнал.
2. Візьміть кнопку спуску в руку або покладіть її на підлогу та натисніть. Давайте собаці ласощі щоразу, коли лунає звуковий сигнал. Повторіть це кілька разів, щоб собака звик до звукового сигналу.
3. Щойно собака зрозуміє, що отримує ласощі, коли пролунає сигнальний звук, він буде мотивований самостійно натиснути кнопку спуску. Кожне наближення до кнопки спуску є дрібнішою ціллю та може бути винагороджене.
4. Коли собака навчиться натискати кнопку спуску, ви можете встановити з'єднання з дозатором корму. Спочатку натискайте кнопку спуску або дайте собаці натиснути її, а потім кладіть ласощі в лоток дозатора корму.
5. На наступному етапі ввімкніть дозатор. Натисніть кнопку спуску. Ласощі висиплються з дозатора в лоток. Повторіть це кілька разів, щоб собака звик до звуків, які видає дозатор.
6. Тепер можете закріпити кнопку спуску в одному з призначених для неї отворів на дозаторі. Або ж можна поставити кнопку спуску в гумовому тримачі безпосередньо поряд із дозатором. Тепер дозвольте собаці натиснути кнопку спуску.
7. Коли собака опанує всі ці кроки, можете пересунути кнопку спуску трохи далі від дозатора корму.
8. Щоб далі підвищити рівень складності, ви можете додатково збільшити відстань між кнопкою спуску та дозатором. Це можна зробити в радіусі щонайбільше 40 м, тож кнопка спуску й дозатор можуть бути в різних кімнатах.
9. За допомогою присоски, що входить до комплекту, можна прикріпити кнопку спуску до скляних дверей або до інших гладких поверхонь. За допомогою кілочка, що входить до комплекту, можна закріпити кнопку в м'якому ґрунті, наприклад у саду. Це знову ж таки ставить перед собакою нові завдання та надає можливість застосовувати численні варіації гри.

Інформація: Замість ласощів ви можете наповнити гру звичайним сухим кормом свого собаки.

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 indítóparanccsal indítsa el a játékot (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 strukturált megoldást találjon.

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

Sok sikert és jó szórakozást kívánunk Önnek és kutyájának!

Képzés

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

Ismeresse össze kutyáját az egyes elemekkel:

Felhívjuk figyelmét, hogy a kihulló jutalomfalatok mennyisége változó, és a jutalomfalatok véletlenül hullanak ki. Néha sok jutalomfalat hullik ki, néha csak kevés. Így a játék izgalmas marad a kutya számára, hiszen időről időre nagy nyereseményhez (extra nagy mennyiségű jutalomfalathoz) jut. Kérjük, előzetesen ellenőrizze, hogy a finomságok könnyen átférnek-e a nyíláson, és szükség esetén állítsa a nyílást megfelelő méretre.

Győződjön meg róla, hogy a Memory Trainer 3.0 mindig megfelelően fel van töltve, hogy az etetőtartály minden egyes fordulatánál kiessen egy jutalomfalat.

Kezdődhet a képzés

1. Először csak a kioldógombbal gyakoroljon. Állítsa be az egyik hangjelzést a kutyájának. Mindig ugyanazt a hangjelzést használja. Ez a jelzés azt jelenti a kutyának, hogy „Ügyes vagy!”. Ha két kutyája van, mindkét kutyának beállíthat egy-egy különböző jelzést, és betaníthatja őket arra, hogy csak a saját jelzésükre reagáljanak.
2. Vegye a kezébe a kioldógombot, vagy tegye a padlóra, és nyomja meg. Minden alkalommal, amikor a hangjelzés hallható, adjon kutyájának egy jutalomfalatot. Ismételje meg többször, hogy a kutya hozzászokjon a hangjelzéshez.
3. Amint kutyája megértette, hogy a hangjelzés megszólalásakor jutalomfalatot kap, motiválttá válik arra, hogy maga aktiválja a kioldót. Minden egyes alkalom, amikor megközelíti a kioldót, egy-egy részcel elérését jelenti, amiért jutalom járhat.
4. Ha a kutya már megtanulta a kioldógomb megnyomását, akkor lehet összekapcsolni az eledeladagolóval. Kezdeként Ön vagy a kutyája nyomja meg a kioldógombot, majd helyezze a jutalomfalatot az eledeladagoló tálcájába.
5. A következő lépésben kapcsolja be az adagolót. Nyomja meg a kioldógombot. A jutalomfalatok az adagolóból a tálcába hullanak. Ismételje ezt többször, hogy kutyája hozzászokjon az adagoló hangjához.
6. Most már rögzítheti a kioldógombot az adagolón lévő nyílások egyikébe. Vagy pedig helyezze a kioldógombot közvetlenül az adagoló mellé, a gumiból készült tartóba. Most hagyja, hogy kutyája megnyomja a kioldógombot.
7. Ha a kutya már megtanulta ezeket a lépéseket, akkor a kioldógombot egy kicsit távolabb helyezheti az eledeladagolótól.
8. Ha szeretné növelni a nehézségi szintet, távolabb helyezheti a kioldógombot az adagolótól. A működés akár 40 m-es tartományban is lehetséges, így a kioldógomb és az adagoló akár két különböző helyiségben is elhelyezhető.
9. A mellékelt tapadókorong segítségével a kioldógombot üvegajtóra vagy más sima felületre rögzítheti. A mellékelt rögzítőcsapok segítségével puha talajon, pl. a kertben is biztonságosan elhelyezhető. Ez ismét új kihívások elé állítja kutyáját, és változatos játékot tesz lehetővé.

Információ: Ahelyett, hogy jutalomfalatokkal töltené meg a játékot, töltsen meg a kutya szokásos száraztápjával.

Ne hagyd, hogy a háziállat felügyelet nélkül játsszon.