



**ES Instrucciones**

**Información General**

1. Este juego es una actividad conjunta para perro y guía. No deje que su perro juegue este juego, sin supervisión.
2. Coloque el juego donde tu perro pueda correr libremente y encontrar su posición óptima para jugar.
3. Elija un ambiente tranquilo para el entrenamiento y solo entrene con un perro cada vez.
4. Comience el entrenamiento 1 hora y media después de darle de comer, como muy pronto. Se puede usar el alimento seco normal como alternativa, en lugar de snacks.
5. Es importante para su perro que se divierta para que conecte positivamente con el juego y se mantenga motivado. Cuando comience a entrenar, puede elogiar y premiar a su perro incluso solo por intentarlo. Una vez que haya aprendido que esto es un "juego con premios", se divertirá jugándolo.
6. Para atraer el interés de su perro, rellene el juego con premios delante de él. Para aumentar el nivel de dificultad, puede también rellanarlo con premios sin que lo vea su perro.
7. Siempre comience el juego con una señal de inicio (por ejemplo, "a jugar") y después de que su perro haya encontrado todos los snacks, finalícelo con una señal de final (por ejemplo, "fin"). Después de que su perro haya reaccionado a la señal de final, se le recompensa con un premio final.
8. En caso de que su perro no logre el objetivo después de varios intentos, ayúdelo o repita una tarea que conozca bien y entrene en pasos más pequeños. Intente motivarlo con elogios y caricias. Nunca debe haber regaño o castigo.
9. Entrene a ratos cortos (máx. 10 minutos) y con pequeños objetivos. Varias tandas de entrenamiento durante el día brindan muchos pequeños éxitos y previenen la fatiga excesiva de su perro.

**Aviso importante:** En este juego no hay "correcto" o "incorrecto". Cada perro es un individuo distinto y encontrará su propio camino hacia el éxito. Deje que decida por sí mismo si quiere usar el hocio o las patas, si quiere tirar o empujar los objetos. Estos pasos son solo una sugerencia de cómo entrenar de manera fácil y adecuada para tener éxito con su perro.

Considere siempre que NO debe permitir que su perro se lleve el juego o lo destruya (esto es a menudo un signo de frustración y / o exigencia excesiva).

**Diviértete y triunfa con tu perro.**

**El juego empieza por**

1. Para empezar, lo primero es usar dos tubos sin tapas uno frente al otro (retire los otros dos tubos del juego).
2. Rellene uno de los tubos con una golosina mientras su perro le observa y gire el molinillo para que la golosina vaya cayendo lentamente hacia su perro. Espere hasta que su perro haya encontrado la golosina y se la haya comido. Repita este ejercicio hasta que su perro haya entendido que la golosina cae desde el tubo hasta el suelo.
3. Rellene otra vez el tubo con una golosina y anime a su perro a jugar dándole una señal de inicio, por ejemplo "¡juega!". Su perro intentará conseguir la golosina. Siempre que su perro toque el tubo intentando girar el molinillo, facilite que su perro consiga la golosina para que el perro entienda que su acción ha tenido recompensa. Repita este ejercicio hasta que su perro haya entendido claramente que tiene que mover el molinillo para conseguir la golosina del tubo.
4. Una vez su perro haya conseguido mover el molinillo y conseguir la golosina de los dos tubos, podrá colocar las tapas. Si el perro puede vaciarlos sin problemas, podrá incrementar el nivel de dificultad tanto como desee. Puede enroscar la tapa con tres agujeros pequeños o usar los 4 tubos simultáneamente. Si enrosca una tapa, asegúrese de que las golosinas que ha seleccionado pueden pasar a través de los agujeros. Al final, podrá jugar con todos los tubos y todas las tapas! Rellene los tubos suficientemente para aumentar la posibilidad de que una golosina caiga cada vez que se gira el molinillo.

Advertencia de seguridad: Cuando juegue con perros especialmente activos o grandes, la persona debe asegurar el juego para prevenir que se pueda caer y le golpee.



**DOG Activity**  
**Windmill**

**EN Instructions**

**FR Mode d'emploi**

**ES Instrucciones**

**LEVEL**  
**1**

**(EN) Instructions****General information**

1. This game is a joint activity for dog and handler. Do not let your dog play unsupervised.
2. Place the game where your dog can run around it freely to find his optimal position to play.
3. Choose a quiet atmosphere for the training and only train with one dog at a time.
4. Start the training 1 ½ hours after feeding at the earliest. You can also use the normal dry feed instead of treats as an alternative.
5. It is important for your dog to experience success fairly quickly at the start, for he needs to connect something positive with the game to stay motivated. When starting the training, you can praise and reward your dog even for trying. Once your dog has understood that this is a "feeding game", he will have fun figuring it out.
6. To get your dog interested in the game, fill it with treats in his presence in the beginning. To increase the level of difficulty, you can do this in his absence later.
7. Always begin the game with a start signal (e.g. "Play") and, after your dog has found all the treats, end it with a break-off signal (e.g. "end"). After your dog has obeyed the break-off signal, reward him with a final treat so that there is always a quiet and positive end to the game.
8. In case your dog does not achieve a subgoal after several tries, help him or repeat a task he knows well and train in smaller steps. Try to motivate him with praise and stroking. There should never be scolding or punishment.
9. Train in short units (max. 10 minutes) and with small goals. Repeated training over the day creates a lot of small successes and prevents excessive demand on your dog.

**Important notice:** With this game, there is no "right" or "wrong". Each dog is an individual and will find his own ways to success. Leave it to your dog to decide if he wants to use his snout or his paws, if he wants to pull the elements towards him or push them away and in which sequence he wants to play the game. These instructions are only a suggestion how to train in an easy and sensible way to succeed with your dog.

Always consider the following: Do not allow your dog to carry the game away or destroy it (this often is a sign of frustration and/or excessive demand).

**Have lots of fun and success with your dog.****The training can begin**

1. At first start the training with two beakers on opposite sides without lids (remove the other two beakers from the game).
2. Fill one of the beakers with a treat in the presence of your dog and turn the windmill around so that the treat slowly falls towards your dog. Wait until your dog has found the treat and eaten it. Repeat this exercise until your dog has understood that the treat falls to the ground from the beaker.
3. Again fill a beaker with one treat and encourage your dog to play by giving the start signal, e.g. 'Play'. Your dog will try to get the treat. Whenever your dog touches the beaker in the effort to turn the windmill, empty the beaker in the dog's direction so that touching the beaker is instantly rewarded. Repeat this exercise until your dog has clearly understood that the mill needs to be moved in order to get a treat from the beaker.
4. Once your dog can turn the mill on its own and empty the two beakers, you can cover these with the "1-hole lids". If the dog can empty these without problems, you can increase the level of difficulty as much as you like. Either screw on the lid with the three small holes or use all four beakers simultaneously. If you screw on a lid, make sure the treats you have chosen fit through the holes. At the end you can play the game with all beakers and the small-holed lids!  
Fill in enough treats to increase the chance that a treat falls out at almost every turn of the mill.

**Safety Note:** When working with particularly lively or large dogs, the owner should secure the game to prevent it from being knocked over.

**(FR) Mode d'emploi****Informations générales**

1. Ce jeu est une activité commune pour le chien et son maître. Ne laissez pas votre chien jouer sans surveillance.
2. Placez le jeu dans un endroit où votre chien peut tourner autour librement et trouver la meilleure position pour jouer.
3. Choisissez une atmosphère calme pour commencer l'entraînement, avec un seul chien à la fois.
4. Commencez l'entraînement au moins 1 heure ½ après son repas. Vous pouvez aussi utiliser alternativement ses aliments habituels ou des friandises.
5. Il est important qu'au début, votre chien ait assez rapidement une expérience réussie, car il a besoin de relier le jeu à quelque chose de positif pour rester motivé. Lorsque le jeu commence, vous pouvez le féliciter et le récompenser même lorsqu'il essaie. Une fois que votre chien aura compris que c'est un "jeu lié à la nourriture", il aura du plaisir à l'explorer.
6. Pour que votre chien soit intéressé par le jeu, remplissez-le au début de friandises en sa présence. Pour augmenter le niveau de difficulté, vous pouvez ensuite le faire en son absence.
7. Commencez toujours le jeu avec un signal de départ (par ex "allez jouer") et, lorsque votre chien a obtenu ses friandises, terminez avec un signal (par ex. "c'est fini"). Lorsque votre chien obéit au signal de fin, récompensez-le avec une dernière friandise pour qu'il y ait toujours une fin de jeu calme et positive.
8. Si, après plusieurs essais, votre chien n'atteint pas son but, aidez-le ou répétez un exercice qu'il sait bien faire et entraînez-le par petites étapes. Essayez de le motiver avec une récompense et des caresses. Ne jamais réprimander ou punir le chien.
9. Faites de petites séances d'entraînement (max. 10 minutes) et avec de petits objectifs. Plusieurs séances d'entraînement dans la journée apportent beaucoup de petits succès et évitent une demande excessive à votre chien.

**Note importante :** Avec ce jeu, il n'y a pas de "bien" ou de "mal". Chaque chien est unique et trouvera par lui-même la voie de la réussite. Laissez-le choisir d'utiliser son museau ou ses pattes, de tirer les éléments vers lui ou de les pousser, et à quel moment il a envie de jouer. Ces consignes sont uniquement suggestives pour vous aider à amener facilement votre chien à réussir, selon sa sensibilité.

**Important :** Ne permettez pas à votre chien de transporter le jeu ou de l'abimer (c'est souvent un signe de frustration et/ou de demande excessive).

**Passez de très bons moments de jeu avec votre chien !****L'entraînement peut commencer**

1. Au départ commencez l'exercice avec deux gobelets sur les côtés opposés sans couvercles. (enlever les deux autres gobelets du jeu).
2. Remplissez un des gobelets avec une friandise en présence de votre chien et faites tourner le Moulin à vent pour que la friandise tombe lentement vers votre chien. Attendez que votre chien trouve la friandise et la mange. Répétez cet exercice jusqu'à ce que votre chien comprenne que la friandise tombe du gobelet sur le sol.
3. Remplissez à nouveau un gobelet avec une friandise et encouragez votre chien à jouer en donnant un signal de départ, par ex. 'joue'. Votre chien va essayer d'attraper la friandise. Si votre chien touche le gobelet pendant qu'il tourne le Moulin à vent, videz le gobelet dans sa direction pour qu'il associe le fait de toucher le gobelet est instantanément récompensé. Répétez cet exercice jusqu'à ce qu'il comprenne bien que le moulin doit être remué pour obtenir une friandise du gobelet.
4. Une fois que votre chien peut tourner le moulin de lui-même, et vider les deux gobelets, vous pouvez les recouvrir avec les 'couvercles -1'. Si le chien arrive à vider les gobelets sans problème, vous pouvez élever le niveau de difficulté, autant que vous le souhaitez. Vous pouvez soit visser le couvercle avec les trois petits trous, soit utiliser les quatre gobelets simultanément. Si vous vissez le couvercle, assurez vous que les friandises que vous avez choisi peuvent ressortir par les trous. A la fin, vous pouvez utiliser le jeu avec tous les gobelets recouverts des couvercles à petits trous. Remplissez les gobelets avec suffisamment de friandises pour qu'une friandise tombe à chaque fois ou presque que le moulin tourne.

**Note de sécurité :** En jouant avec des chiens particulièrement gros ou turbulents, le maître doit protéger et maintenir le jeu afin d'éviter qu'il soit bousculé et renversé !