

**DE Anleitung**
**Allgemeine Hinweise**

1. Bei diesem Spiel handelt es sich um eine gemeinsame Beschäftigung von Hund und Halter. Lassen Sie Ihren Hund nicht unbeaufsichtigt spielen.
2. Stellen Sie das Spiel so auf, dass Ihr Hund frei darum herumlaufen kann, um seine optimale Spielposition zu finden.
3. Wählen Sie eine ruhige Trainingsatmosphäre und trainieren Sie mit nur einem Hund zurzeit.
4. Beginnen Sie mit dem Training frühestens 1 ½ Stunden nach der Fütterung. Alternativ können Sie auch das gewohnte Trockenfutter statt Leckerlis verwenden.
5. Es ist wichtig, dass Ihr Hund gerade zu Beginn relativ schnell Erfolge erzielt, damit er etwas Positives mit dem Spiel verbindet und motiviert bleibt. Sie können Ihren Hund in der Anfangsphase schon fürs Ausprobieren loben und ein Leckerli geben. Hat Ihr Hund erst einmal verstanden, dass es sich um ein „Futterspiel“ handelt, wird er schnell Spaß am Knobeln bekommen.
6. Um das Interesse Ihres Hundes zu wecken, füllen Sie das Spiel anfänglich in seinem Beisein mit Leckerlis. Zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades können Sie dies später auch in Abwesenheit des Hundes machen.
7. Beginnen Sie das Spiel immer mit einem Startsignal (z. B. „Spiel“) und beenden es, nachdem der Hund alle Leckerlis herausgeholt hat, mit einem Abbruchsignal (z. B. „Ende“). Nachdem Ihr Hund das Abbruchsignal befolgt hat, belohnen Sie ihn abschließend mit einem Leckerli, sodass immer ein ruhiges und positives Ende gewährleistet ist.
8. Falls Ihr Hund ein Teilziel auch nach mehrmaligem Versuchen nicht erreichen sollte, helfen Sie oder wiederholen Sie ggf. eine bekannte Übung und trainieren in kleineren Schritten. Versuchen Sie ihn mit Lob und Streicheln zu motivieren. Es sollte niemals geschimpft oder gar bestraft werden.
9. Üben Sie in kurzen Trainingseinheiten (max. 10 Minuten) und mit kleinen Zielen. Mehrmaliges Training am Tag schafft viele kleine Erfolge und vermeidet Überforderungen.

**Wichtiger Hinweis:** Es gibt grundsätzlich kein „Richtig“ und kein „Falsch“ bei diesem Spiel. Jeder Hund ist individuell und wird seine eigenen Lösungswege finden. Überlassen Sie Ihrem Hund, ob er die Aufgabe mit der Schnauze oder den Pfoten löst, ob er Elemente zu sich hinzieht oder von sich wegschiebt und in welcher Reihenfolge er das Spiel spielt. Diese Anleitung ist nur ein Vorschlag, einen leichten und sinnvoll aufgebauten Lösungsweg mit dem Hund zu erarbeiten.

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

**Wir wünschen Ihnen und Ihrem Hund viel Spaß und Erfolg.**

**Training**

Bitte führen Sie alle Übungen nacheinander durch. Erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad erst, wenn Ihr Hund die vorangegangene Trainingsphase problemlos beherrscht und seine Aufmerksamkeit noch bei dem Spiel liegt. Loben Sie Ihren Hund nach jeder gelungenen Aktion.

**Das Training kann beginnen**

Machen Sie Ihrem Hund mit den Elementen einzeln vertraut. Dabei brauchen diese nicht auf der Bodenplatte fixiert sein. Wir empfehlen das Erlernen einzelner Elemente auf mehrere Tage auszuweiten und erst dann weitere Elemente einzubeziehen, wenn das Training problemlos absolviert wurde.

**1. Die Trommel:**

- a. Befüllen Sie die Trommel in Anwesenheit Ihres Hundes.
- b. Um es anfangs Ihrem Hund zu erleichtern, regulieren Sie den Innenzylinder auf die größte Lochgröße.
- c. Zeigen Sie ihm, dass durch Drehen einzelne Leckerlis herausfallen und animieren Sie ihn die Trommel selbst zu drehen. Geben Sie ihm hierzu ein Startsignal wie z. B. „Spiel“. Ihr Hund wird dann mit der Schnauze oder der Pfote versuchen die Trommel zu drehen.
- d. Üben Sie mit Ihrem Hund die Drehbewegung und achten Sie darauf, dass er die Trommel nicht versucht wegzustoßen, sondern versteht, dass die Leckerlis herausfallen, wenn sich die Trommel dreht.

**2. Die Wippen:**

- a. Befüllen Sie die vorerst nur ein Wipp-Element in Anwesenheit Ihres Hundes und zeigen ihm, wie die Wippe zu betätigen ist. Trainieren Sie anfangs mit nur einer Wippe.
- b. Animieren Sie Ihren Hund mit dem Startsignal das Element mit Pfote oder Nase zu drücken.
- c. Wenn dies problemlos beherrscht wird, können Sie das zweite Wipp-Element in die andere Richtung mit einbeziehen.

**3. Kombinieren:**

Nachdem Ihr Hund die einzelnen Elemente erlernt hat und alle selbstständig spielt, können Sie die Elemente kombinieren. Sie können den Schwierigkeitsgrad später weiter erhöhen, indem Sie nicht überall Leckerlis verstecken.

## (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.**
**Training**

Please carry out all tasks one after the other. Only raise the level of difficulty when your dog can do the last task without problems and he is still attentive to the game. Praise your dog after each successful action.

**The training can begin**

First let your dog get familiar with the different elements of the game. For this purpose the elements do not have to be fixed to the base plate. We recommend to space out getting to know the various elements over several days and to only add more elements when the training runs smoothly.

**1. The drum:**

- a. Fill the drum in the presence of your dog.
- b. To make it easier for your dog at first, adjust the inner cylinder to the largest hole size.
- c. Show your dog how treats fall out when the drum is turned and encourage him to turn the drum himself. For this, give a start signal such as „Play“. Your dog will then try to turn the drum with snout or paw.
- d. Practise the turning motion with your dog and make sure he does not try to push away the drum, but rather understands that treats fall out when the drum is turning.

**2. The seesaws:**

- a. At first, fill only one seesaw element in the presence of your dog and show him how to activate the seesaw. Initially, train with one seesaw only.
- b. Encourage your dog with the start signal to press the element with paw or snout.
- c. When your dog can do this easily, you can include the second seesaw element in the other direction.

**3. Combining both elements:**

Once your dog 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.

## (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 une 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 !**
**Entraînement**

Effectuez tous les exercices les uns après les autres. N'augmentez le niveau de difficulté que lorsque votre chien a réussi la dernière étape sans problème, et qu'il reste attentif au jeu. Félicitez-le après chaque action.

**L'entraînement peut commencer**

Laissez tout d'abord votre chien se familiariser avec les différents éléments du jeu. Pour cela, les éléments doivent être fixés à la base. Nous recommandons d'espacer l'apprentissage des différents éléments sur plusieurs jours et d'y ajouter d'autres éléments seulement lorsque l'entraînement se passe bien.

**1. Le tambour :**

- a. Remplissez le tambour en présence de votre chien.
- b. Pour faciliter la tâche de votre chien au début, ajustez le cylindre intérieur à la taille du trou le plus grand.
- c. Montrez à votre chien que les friandises tombent lorsque vous tournez le tambour et encouragez-le à tourner le tambour lui-même. Pour cela, donnez-lui un signal de départ tel que "joue". Votre chien essaiera alors de faire tourner le tambour avec son museau ou sa patte.
- d. Pratiquez le mouvement de rotation avec votre chien et assurez-vous qu'il n'essaie pas de repousser le tambour, mais qu'il comprend plutôt que les friandises vont tomber lorsque le tambour tourne.

**2. Les balanciers :**

- a. Au départ, remplissez seulement un élément du balancier en présence de votre chien et montrez-lui comment activer le mouvement de bascule. Pour commencer, faites l'exercice avec seulement un balancier.
- b. Encouragez votre chien avec un signal de départ pour qu'il appuie l'élément avec sa patte ou son museau.
- c. Lorsque votre chien arrive à faire cela, vous pouvez ajouter le second élément de balancier dans l'autre sens.

**3. Combiner les deux éléments :**

Une fois que votre chien a appris à jouer avec chaque élément et peut le faire par lui-même, vous pouvez combiner les deux éléments. Vous pourrez plus tard augmenter le niveau de difficulté en ne mettant pas de friandises dans chaque cachette.

## IT Istruzioni

**Indicazioni generali**

1. Questo gioco è un'attività che deve essere svolta dal cane assieme al suo proprietario. Non fate giocare il cane da solo.
2. Posizionate il gioco in un luogo che permetta al cane di girarsi attorno liberamente e trovare la sua posizione ottimale.
3. Scegliete un'atmosfera tranquilla per l'addestramento e addestrate un solo cane alla volta.
4. Iniziate l'addestramento dopo minimo 1 ½ ore da quando il cane ha mangiato. Potete usare il normale cibo secco come alternativa alle leccornie.
5. È importante che il cane all'inizio faccia esperienza di successo abbastanza velocemente. Deve associare il gioco a qualcosa di positivo per rimanere motivato. Nella fase iniziale vi suggeriamo di dargli delle leccornie anche solo perché fa dei tentativi. Una volta che il cane capirà che questo è un gioco-snack si diventerà molto.
6. All'inizio, per far sì che il cane abbia interesse, riempite il gioco con le leccornie in sua presenza. Successivamente, per aumentare il livello di difficoltà, riempitelo in sua assenza.
7. Iniziate sempre il gioco con un segnale (per es. "gioca") e finite con un altro segnale (per es. "fine") dopo che il cane ha trovato tutte le leccornie. Quando il cane ha obbedito al segnale di stop gratificatelo con una ricompensa finale. Il gioco deve concludersi sempre in un clima calmo e positivo.
8. Se dopo vari tentativi il cane non riesce a raggiungere l'obiettivo, aiutatelo o ripetete l'esercizio che conosce bene. Allenatelo a piccoli passi. Provate a motivarlo lodandolo e accarezzandolo. Non deve mai essere rimproverato o punito.
9. Limitate gli esercizi a sessioni brevi (max 10 minuti) e a piccoli obiettivi. L'addestramento ripetuto più volte al giorno crea molti piccoli successi ed evita di pretendere troppo dal cane.

**Nota importante:** con questo gioco, non c'è un "giusto" o un "sbagliato". Ogni cane è un individuo a sé e troverà il suo modo per aver successo. Lasciate al vostro cane decidere se vuole usare il muso o le zampe, se vuole tirare gli elementi verso di lui o se vuole spingerli via e in quale sequenza vuole giocare. Queste istruzioni sono solo dei suggerimenti su come trovare un sistema semplice e ragionevole 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 molto divertimento e molto successo con questi esercizi.**

**Addestramento**

Vi raccomandiamo di svolgere gli esercizi in sequenza. Aumentate il livello di difficoltà quando il cane svolge l'obiettivo precedente senza problemi ed è ancora concentrato sul gioco. Gratificate il cane dopo ogni successo.

**L'addestramento ha inizio**

Per prima cosa lasciate che il cane prenda confidenza con le diverse sezioni del gioco. A questo proposito, gli elementi non devono essere fissati alla base. Suggeriamo di far conoscere al cane gli elementi per vari giorni e aggiungere più elementi al gioco quando l'allenamento procede senza problemi.

**1. Il tamburo:**

- a. Riempite il tamburo alla presenza del vostro cane.
- b. All'inizio, per facilitare il gioco al cane, adattate il cilindro interno alla dimensione più larga del foro.
- c. Mostrate al cane che le leccornie fuoriescono quando fate girare il tamburo e incoraggiatelo a fare lo stesso. Nell'eseguire l'esercizio dategli un comando di inizio, per es. "gioca". Il cane potrà provare a far girare il tamburo con il muso o la zampa.
- d. Accompagnate il cane nel fare questo movimento di rotazione e assicuratevi che non provi a spingere il tamburo, piuttosto aiutatelo a capire che le leccornie escono mentre il tamburo gira.

**2. Esercizio con le altalene:**

- a. All'inizio riempite un solo elemento ad altalena in presenza del vostro cane e mostrategli come muoverlo. Iniziate con un solo elemento.
- b. Incoraggiate il cane con un segnale d'inizio per fargli premere l'elemento con la zampa o con il muso.
- c. Quando il vostro cane esegue l'esercizio facilmente, potete aggiungere un secondo elemento ad altalena nell'altra direzione.

**3. Combinare gli esercizi:**

Una volta che il cane ha imparato a giocare con ogni sezione ed è capace a giocare da solo, potete combinare i due elementi. Successivamente, potete aumentare ancora il livello di difficoltà dell'esercizio nascondendo le leccornie solo in alcuni elementi.

## (NL) Handleiding

**Algemene tips**

1. Speel dit spel samen met uw hond en laat hem er niet zonder toezicht mee spelen.
2. Zet het spel dusdanig neer, dat de hond er helemaal omheen kan lopen, om de voor hem optimale spelpositie in te nemen.
3. Kies een rustige plek uit en train met één hond tegelijk.
4. Start de training op zijn vroegst 1 ½ uur na de maaltijd. Een andere optie is, om het dagelijkse droogvoer als beloningssnoepjes tijdens het spel te gebruiken.
5. Het is belangrijk, dat uw hond, zeker in het begin, snel succes boekt, zodat hij het spel met iets positiefs associeert en gemotiveerd blijft. U kunt uw hond in het begin bijvoorbeeld ook voor het proberen op zich belonen en een snoepje geven. Zodra uw hond door heeft, dat het om een "voerspel" gaat, zal hij snel met veel enthousiasme met het spel bezig zijn.
6. Om de aandacht van uw hond te trekken, vult u het spel in het begin in zijn bijzijn met beloningssnoepjes. Om de moeilijkheidsgraad op te schroeven kunt u dit later ook doen, zonder dat hij erbij is.
7. Begin het spel steeds met een startsein (bijv. "speel") en beëindig het, nadat uw hond er alle beloningssnoepjes uitgehaald heeft, met een stopsein (bijv. "klaar"). Als uw hond het stopsein heeft opgevolgd, belooft u hem vervolgens met iets lekkers, zodat het spel telkens op een rustige en positieve wijze wordt beëindigd.
8. Mocht uw hond een gedeelte van de doelstelling, ook na meerdere pogingen, niet behalen, help hem dan een handje of herhaal eventueel een hem vertrouwde oefening en train in kleine stappen. Probeer uw hond steeds weer te motiveren door hem te prijzen en te aaien. Schelden en straffen is uit den boze.
9. Korte trainingssessies (max. 10 minuten) met kleine doelstellingen, meermaals per dag zijn éen effectiever én voorkomen overbelasting.

**Belangrijk:** dit spel kent geen "goed" of "fout". Elke hond is uniek en zal zijn doel op geheel eigen wijze proberen te bereiken. Het is aan uw hond, of hij de opdracht met zijn snuit of poten uitvoert, of hij de onderdelen naar zich toe trekt of van zich af schuift en in welke volgorde hij het spel speelt. Deze handleiding is slechts een suggestie, hoe het spel op een eenvoudige en praktische manier vorm kan worden gegeven.

Houd het volgende goed in de gaten: sta uw hond niet toe, om met het spel weg te lopen of het kapot te maken (vaak een teken van frustratie en/of overvraging).

**Wij wensen u en uw hond veel plezier en succes.**

**Training**

Doe één oefening per keer. Schroef de moeilijkheidsgraad pas op, als uw hond de voorgaande trainingsfase goed onder de knie heeft en hij zijn aandacht nog steeds bij het spel heeft. Prijs uw hond na elke geslaagde actie.

**De training kan beginnen**

Laat uw hond stuk voor stuk kennis maken met de verschillende onderdelen. Daarvoor hoeven ze niet persé op de bodemplaat bevestigd te zijn. Wij adviseren, om het oefenen met de verschillende onderdelen over meerdere dagen te verspreiden en pas als de training probleemloos verloopt verdere onderdelen te integreren.

**1. De trommel:**

- a. Vul de trommel in het bijzijn van uw hond.
- b. Om het in het begin voor uw hond gemakkelijker te maken, zet u de binnencylinder zo dat de gaten het grootst zijn.
- c. Laat hem zien, dat er door de trommel te draaien beloningssnoepjes uitvallen en moedig hem, aan, om dit zelf te doen. Geef hem hiervoor het startsein, bijv. „speel“. Uw hond zal dan proberen, om met zijn snuit of poot de trommel te draaien.
- d. Oefen de draai beweging samen met uw hond en let erop, dat hij niet probeert, om de trommel weg te duwen, maar beseft, dat de beloningssnoepjes eruit vallen, als de trommel draait.

**2. De wippen:**

- a. Vul in eerste instantie maar één wip-element in het bijzijn van uw hond en laat hem zien, hoe het wip-element gehanteerd moet worden. Oefen in het begin met maar één wip.
- b. Spoor uw hond m.b.v. het startsein aan, om met poot of neus op het onderdeel te duwen.
- c. Als dit probleemloos verloopt, kunt u het tweede wip-element in tegenovergestelde richting in het spel integreren.

**3. Combineren:**

Nadat uw hond de verschillende onderdelen onder de knie heeft en het helemaal zonder hulp af kan, kunt u de onderdelen gaan combineren. U kunt de moeilijkheidsgraad later opschroeven door niet overal beloningssnoepjes in te verstoppert.

## (SV) Instruktioner

**Allmän information**

1. Detta spel är en gemensam aktivitet för hund och hundägare. Låt inte din hund spela oöverbvakad.
2. Placera spelet där din hund kan springa runt det obehindrat för att hitta sin optimala spelposition.
3. Välj en lugn atmosfär för träningen och träna endast med en hund åt gången.
4. Börja träningen minst 1 ½ timme efter utfodring. Du kan även använda det vanliga torrfodret som ett alternativ till godis.
5. Det är viktigt för din hund att uppleva framgång ganska snabbt i början, för den behöver koppla något positivt med spelet för att vara motiverad. När träningen börjar kan du berömma och belöna hunden bara för att den provar. När din hund har förstått att detta är ett "foderspel" kommer den ha kul medan den räknar ut hur det fungerar.
6. För att få din hund intresserad av spelet kan du i början fylla det med godis när hunden är i närheten. För att öka svårighetsgraden kan du senare göra detta i hundens frånvaro.
7. Börja alltid spelet med en startsignal (t.ex. "Spela") och, efter att din hund har hittat alla godisar, även avsluta med en signal (t.ex. "Slut"). Efter att din hund har lytt avslutnings-signalen, belöna den med en sista godis så att spelet alltid får ett lugnt och positivt avslut.
8. Om din hund inte lyckas med ett delmål efter flera försök, hjälp den eller upprepa en uppgift som den kan göra bra och träna i mindre steg. Försök att motivera din hund med beröm och klappar. Skäll eller straff får aldrig användas.
9. Träna i korta intervaller (max. 10 minuter) och med små mål. Flera träningsintervaller under dagen ger många små framgångar och förhindrar att allt för stora krav ställs på din hund.

**Viktigt:** Med detta spel finns inga rätt eller fel. Varje hund är individuell och kommer att hitta sin egen väg till framgång. Låt din hund avgöra om den vill använda sin nos eller sina tassar, om den vill dra elementen mot sig eller trycka dem ifrån sig och i vilken ordning den vill delarna spelet. Dessa instruktioner är endast förslag på hur du tränar på ett enkelt och förnuftigt sätt för att lyckas med din hund.

Tänk på följande: Tillåt inte att din hund bär iväg med, eller förstör spelet (detta är ofta ett tecken på frustration eller överstimulering).

**Ha mycket roligt och framgång med din hund!**
**Träning**

Vänligen utför alla uppgifter efter varandra. Hög endast svårighetsgraden när din hund kan göra den tidigare utmaningen utan problem och då den fortfarande är uppmärksam på spelet. Beröm din hund efter varje framgångsrikt utförande.

**Träningen kan börja**

Låt först din hund bekanta sig med de olika delarna av spelet. För detta ändamål behöver delen inte vara fixerad vid basplattan. Vi rekommenderar att detta presenteras under flera dagar och att du endast lägger till nya delar när träningen går smidigt.

**1. Trumman:**

- a. Fyll trumman när din hund ser på.
- b. För att göra det enklare för din hund i början, justera den inre cylindern till den störta hålstorleken.
- c. Visa din hund hur godis faller ur när trumman vänds och uppmuntra den att vända tunnan själv. För detta, ge en startsignal så som „Spela“. Din hund kommer nu att försöka vända trumman med sin nos eller tass.
- d. Träna på vändmomentet med din hund och se till att den inte försöker trycka undan trumman, utan förstår att godis faller ur när trumman vänds.

**2. Vippråda:**

- a. När din hund ser på, fyll att börja med endast en vippråda och visa hur vipprådan fungerar. Träna inledningsvis endast med en vippråda.
- b. Uppmuntra din hund med startsignalen till att trycka på delen med sin tass eller nos.
- c. När din hund enkelt klarar av detta kan du inkludera en till vippråda i motsatt riktning.

**3. Kombinera båda delarna:**

När din hund har lärt sig att spela med varje del, och att göra det på egen hand, kan du kombinera de båda delarna. Senare kan du öka svårighetsgraden ytterligare genom att endast gömma godisar i vissa delar.

## DA Vejledning

**Generelle oplysninger**

1. Dette spil handler om en fælles beskæftigelse for hund og hundeejer. Hunden bør ikke spille uden opsyn.
2. Placer spillet, så din hund kan bevæge sig frit omkring dette, for at finde den optimale spilleposition.
3. Vælg en rolig spilleatmosfære og træn kun en hund ad gangen.
4. Start træningen tidligst 1 ½ time efter et måltid. Alternativt kan du også bruge det sædvanlige tørfoder i stedet for godbidder.
5. Det er vigtigt, at din hund, især i starten, er succesfuld i spillet, for at hunden forbinder dette med noget positivt og forbliver motiveret. Du kan i begyndelsen allerede rose og belønne hunden for at prøve. Hvis hunden først har opfanget, at det handler om et "foderspil", vil den hurtigt have det sjovt med at pusle.
6. For at fange hundens interesse, påfyldes spillet i starten med godbidder mens hunden er til stede.
7. Start altid spillet med et startsignal (f.eks. "spil") og afslut, efter hunden har fået alle godbidder, med et afslutningssignal (f.eks. "slut"). Efter hunden har rettet sig efter afslutningssignalet, belønnes den med en godbid, for at sikre en rolig og positiv afslutning.
8. Hvis hunden efter flere forsøg ikke opnår et delmål, vær behjælpelig eller gentag hhv. en kendt øvelse og træn i mindre skridt. Prøv at motivere hunden med ros og ved at ae. Der bør aldrig skældes ud eller straffes.
9. Øv i korte træningsenheder (max. 10 minutter) og med små mål. Træning flere gange om dagen, skaber mange små fremskridt og forhindrer overbelastning.

**Vigtig oplysning:** Der findes grundlæggende intet "rigtig" og intet "forkert" i dette spil. Enhver hund er individuel og vil finde sin egen løsning. Overlad det til hunden om den løser opgaverne med snuden eller poterne, om den trækker elementer til sig eller skubber dem fra sig og i hvilken rækkefølge den spiller spillet. Denne vejledning er kun et forslag, til at udarbejde en nem og logisk løsning sammen med hunden.

Grundlæggende bør man være opmærksom på: Tillad ikke at hunden bærer spillet væk eller ødelægger dette (det er ofte et tegn for frustrationer og/eller overbelastning).

**Vi ønsker dig og din hund masser af sjov og succes.**
**Træning**

Udfør venligst alle øvelser efter hinanden. Sværhedsgraden bør først øges, efter din hund behersker den foregående træningsfase uden problemer og dens opmærksomhed stadig er ved spillet. Ros din hund efter enhver succesfuld aktion.

**Træningen kan starte**

Vend din hund enkeltvis til de forskellige elementer. Det er ikke nødvendigt at fikser dem til bundpladen for dette formål. Vi anbefaler at strække læringsprocessen over flere dage og først at introducere nye elementer, når det foregående flere gange blev løst uden problemer.

**1. Tromlen:**

- a. Fyld tromlen mens hunden er til stede.
- b. For at gøre tingene lettere for din hund i begyndelsen bør du regulere den indercylinderen til den største hulstørrelse.
- c. Vis hunden, at der falder enkelte godbidder ud af tromlen hvis den bliver drejet og animer hunden til selv at dreje tromlen. Giv hunden et startsignal som f.eks. "leg". Hunden vil nu prøve at dreje tromlen vha. snuden eller poten.
- d. Øv drejebevægelsen sammen med hunden og vær opmærksom på, at den ikke prøver at skubbe til tromlen, men forstår, at godbidderne falder ud, hvis tromlen drejes.

**2. Vipperne:**

- a. Start med at fylde et vippeelement mens din hund er til stede og vis, hvordan man bevæger vippen. I starten trænes kun med en vippe.
- b. Animer hunden med startsignalet at trykke elementet med snuden eller poten.
- c. Hvis hunden klarer elementet uden problemer, kan du introducere det næste vippeelement i den anden retning.

**3. Kombinere:**

Efter hunden har lært de enkelte elementer at kende og løser den selvstændigt, kan du kombinere elementerne. Senere kan du øge sværhedsgraden, ved ikke at gemme godbidder alle steder.

**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 hocico 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.**
**Entrenamiento**

Realice todas las tareas una tras otra. Solo aumente el nivel de dificultad cuando su perro pueda hacer la tarea sin problema y siga atento al juego. Elogie a su perro después de cada acción exitosa.

**El juego comienza**

Primero, deje que su perro se familiarice con los diferentes elementos del juego. Para este propósito, los elementos no tienen que fijarse previamente en la base. Recomendamos espaciarlos para dar a conocer los diversos elementos durante varios días, y solo agregar más elementos cuando el juego se realice sin problemas.

**1. El tambor:**

- a. Llena el tambor delante de tu perro.
- b. Para que a tu perro le resulte más fácil empezar, ajusta el cilindro interior al tamaño del agujero más grande.
- c. Muéstrale a tu perro cómo los premios caen del tambor cuando da vueltas y animalo a darle vueltas él mismo. Para hacer esto, dale una señal de inicio como "jugar". Luego, tu perro intentará girar el tambor con el hocico o la pata.
- d. Practica el movimiento giratorio con tu perro y asegúrate de que no intente apartar el tambor, sino que comprenda que las golosinas se caen cuando el tambor gira.

**2. Los balancines:**

- a. Al principio llene solo un balancín con snacks delante de su perro y enséñele cómo accionar el balancín. Comience practicando con un solo balancín.
- b. Anime a su perro con un comando de inicio para accionar el balancín con la pata o el hocico.
- c. Cuando su perro haga esto sin problemas, puede incluir el segundo balancín en dirección opuesta.

**3. Combinar ambos elementos:**

En cuanto su perro haya aprendido a jugar con cada uno de los elementos y sepa jugar por sí solo, puede combinar ambos elementos. Más adelante puede incrementar el nivel de dificultad escondiendo snacks solo debajo de algunos elementos.



## PT Instruções

**Informação geral**

1. Este jogo é uma actividade conjunta para o cão e o dono. Não permitir que o cão brinque sem supervisão.
2. Coloque o jogo num local onde o cão possa correr livremente em seu redor, de modo a que possa encontrar a posição ideal para brincar.
3. Escolher um ambiente relaxado para o treino e treinar apenas com um cão de cada vez.
4. Comece a brincar quando o seu cão estiver bem alerta e com vontade de brincar. Nunca comece a brincar imediatamente após a refeição (deve aguardar no mínimo uma hora e meia). Poderá também alimentá-lo enquanto brinca, substituindo os prémios (snacks) pelo alimento seco habitual.
5. É essencial, especialmente na fase inicial, que o cão tenha sucesso em obter o prémio rapidamente, para assim criar uma associação positiva com o jogo. Quando iniciar o treino deve elogiar e recompensar o cão por cada tentativa que ele faça. Assim que o cão perceber que é um jogo de alimentação ele irá divertir-se a descobri-lo.
6. Para que o cão se interesse pelo jogo, deve encher o mesmo de início com prémios na sua presença. Para aumentar o nível de dificuldade, poderá fazê-lo mais tarde sem a presença do cão.
7. Deve sempre começar o jogo com um sinal de início (por exemplo "brincar") e quando o cão tiver encontrado todas os prémios deve acabar com um sinal de fim (por exemplo "fim"). Quando o cão começar a obedecer ao sinal de fim, deve recompensá-lo com um prémio final para que haja sempre um final positivo e relaxante do jogo.
8. No caso de o cão não conseguir executar uma tarefa após várias tentativas, ajude-o ou repita outra tarefa anterior que possa executar bem e treinar com passos mais reduzidos. Tente motivar o cão com constantes elogios e carícias. Nunca deve castigar ou repreender o cão.
9. Treinar em pequenas séries (máximo de 10 minutos) e com pequenos objectivos. O treino repetido durante o dia proporciona muitos pequenos sucessos e assim evitam sobrecarregar o cão.

**Nota importante:** Neste jogo não existe o "certo" e o "errado". Cada cão é um indivíduo e encontrará o seu próprio caminho para o sucesso. Deixe que o cão decida se prefere utilizar o focinho ou as patas, se pretende puxar os elementos para si ou empurrá-los para fora e em que sequência ele quer jogar o jogo. Estas instruções são apenas uma sugestão em como treinar de uma forma fácil e sensata, para obter sucesso com o seu cão.

Deve ter sempre em atenção o seguinte: Não permitir que o cão leve o jogo para longe ou o destrua (isto é um sinal de frustração e/ou exigência em excesso).

**Desejamos a si e ao seu cão muitas horas de diversão e sucesso!**

**Treino**

Por favor execute todas as tarefas uma após a outra. Só deve aumentar o nível de dificuldade quando o cão for capaz de executar a última tarefa sem problemas e ainda estiver atento ao jogo. Elogiar o cão após cada ação com sucesso.

**Pode começar o treino**

De início, deve familiarizar o cão com os diferentes elementos do jogo, separadamente. Para isto os elementos não precisam de estar fixados na base do jogo. É recomendável que este procedimento seja feito com tempo ao longo de vários dias, adicionando novos elementos apenas quando o treino estiver a correr na perfeição.

**1. O tambor:**

- a. Encher o tambor na presença do seu cão.
- b. De início, para ser mais fácil para o seu cão, ajustar o cilindro interior para o tamanho maior do orifício.
- c. Mostrar ao seu cão que os prémios (snacks) caem para fora quando o tambor roda e encorajá-lo a rodar o tambor ele próprio. Para isto, dar um sinal de início, como "brinca". O seu cão irá agora tentar rodar o tambor, utilizando o focinho ou as patas.
- d. Praticar o movimento de rotação com o seu cão e assegurar que este não tenta empurrar o tambor para longe, mas que percebe que os prémios irão cair para fora quando o tambor rodar.

**2. Os balancés:**

- a. De início, encher apenas um balancé na presença do seu cão e mostrar como este deve ativar o balancé. Inicialmente, treinar apenas com um balancé.
- b. Encorajar o cão através do sinal de início a pressionar o balancé com a pata ou focinho.
- c. Quando o cão for capaz de fazer isto facilmente, pode incluir o segundo balancé na direção oposta.

**3. Combinação dos elementos:**

Assim que o cão 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 prémios em cada esconderijo.

## (PL) Instrukcja

**Informacje ogólne**

1. Produkt jest przeznaczony do wspólnego użytkowania przez psa i właściciela. Zwierzę nie powinno korzystać z produktu bez nadzoru.
2. Podczas zabawy umieść produkt na przestrzeni wolnej od przeszkód tak, aby pies mógł się swobodnie poruszać dookoła.
3. Trening powinien odbywać się w spokojnej i cichej atmosferze, z nie więcej niż jednym psem na raz.
4. Treningu nie należy rozpoczynać wcześniej niż 1½ godziny po karmieniu. Można również użyć suchej karmy jako alternatywy dla smakołyków.
5. Ważne jest, aby pies doświadczył sukcesu i nagrody już na początku użytkowania. Trening musi wywołać pozytywne skojarzenie, aby zwierzę pozostało zmotywowane. Po rozpoczęciu treningu możesz pochwalić i nagrodzić psa nawet za same próby. Kiedy twój pies zrozumie, że jest to "gra z przysmakami", będzie się dobrze bawił próbując wykonać zadania.
6. Aby wzbudzić zainteresowanie psa, wypełnij grę smakołykami w jego obecności.  
W dalszych fazach treningu można pominąć ten krok, aby zwiększyć poziom trudności.
7. Zawsze rozpoczynaj grę od polecenia rozpoczęcia (np. "Szukaj"), a po znalezieniu przez psa wszystkich smakołyków zakończ ją poleceniem (np. "Koniec"). Po tym, jak pies wykona polecenie zakończenia nagrodź go ostatnim smakołykiem tak, aby trening zawsze miał pozytywne i spokojne zakończenie.
8. Jeśli twój pies nie wykona aktualnego zadania po kilku próbach, pomóż mu lub wróć do zadania, które dobrze zna i trenuj w mniejszych krokach. Spróbuj go zmotywować pochwałą i głaskaniem. Nigdy nie powinno się karać lub krzyknąć na zwierzę.
9. Prowadź krótkie treningi (maksymalnie 10 minut) stawiając mniejsze cele. Wielokrotny trening w ciągu dnia daje wiele małych sukcesów i zapobiega nadmiernemu przemęczaniu psa.

**Uwaga:** w tej grze nie ma "jednego właściwego sposobu" na ukończenie. Każdy pies jest inny i znajdzie swoje własne sposoby na ukończenie zadania. Pies powinien sam zdecydować, czy chce użyć pyska czy łap, ciągnąć czy odpychać elementy oraz w jakiej kolejności chce to robić. Niniejsze instrukcje są tylko sugestią jak trenować w sposób łatwy, skuteczny i ciekawy dla zwierzęcia.

**Życzymy miłej zabawy i dużo sukcesów ze swoim psem.**

**Trening**

Pies powinien wykonywać wszystkie zadania jedno po drugim. Podnosić poziom trudności można tylko wtedy, gdy pies wykonuje poprzednie zadanie bez problemów i wykazuje dalsze zainteresowanie treningiem. Należy pamiętać o chwaleniu zwierzęcia po każdej udanej czynności.

**Trening czas zacząć**

Przyzwyczaj swojego psa do różnych elementów gry jeden po drugim. W tym celu nie muszą być one przymocowane do płyty podstawy. Zalecamy stopniowanie poziomu trudności przez kilka dni i dodawanie nowych elementów dopiero kiedy trening przebiega płynnie.

**1. Bęben:**

- a. Napętnij bęben w obecności swojego psa.
- b. Aby na początku ułatwić psu zadanie ustaw wewnętrzny cylinder na największy otwór.
- c. Pokaż swojemu psu, jak smakołyki wypadają po obróceniu bębna i zachęć go do samodzielnego obracania. W tym celu daj sygnał startowy, taki jak "Szukaj". Twój pies spróbuje wtedy obrócić bęben pyskiem lub łapą.
- d. Ćwicz ruch obracania z psem i upewnij się, że nie próbuje odepchnąć bębna, a rozumie, że smakołyki wypadają, gdy bęben się obraca.

**2. Huśtawki:**

- a. Na początku wypełnij tylko jeden element huśtawki w obecności swojego psa i pokaż mu, jak poruszyć huśtawkę. Początkowo trenuj tylko z jedną huśtawką.
- b. Zachęcaj swojego psa sygnałem startowym do naciskania elementu łapą lub pyskiem.
- c. Kiedy twój pies potrafi to zrobić, możesz dołączyć drugi element huśtawki poruszający się w innym kierunku.

**3. Łączenie elementów:**

Gdy twój pies nauczy się znajdować ukryte przysmaki, możesz połączyć oba ruchome elementy. Później możesz zwiększyć poziom trudności, nie ukrywając przysmaków w każdej kryjówce.

**CS Instrukce**
**Obecné informace**

1. Tato hra je společnou činností pro psa i jeho pánička. Nenechte svého psa hrát si bez dozoru.
2. Umístěte hru tam, kde se váš pes může volně pohybovat, aby našel svou optimální pozici ke hraní.
3. Zvolte klidnou atmosféru pro výcvik a trénujte pouze s jedním psem najednou.
4. Začněte trénink nejpозději 1 ½ hodiny po krmení. Také můžete použít normální suché krmivo jako alternativu pamlsků.
5. Je důležité, aby váš pes zažíval úspěch poměrně rychle na začátku, protože potřebuje spojit pozitivní zkušenost s hrou, aby zůstal motivován. Při zahájení tréninku můžete chválit a odměnit svého psa i za pokus. Jakmile váš pes pochopí, že se jedná o "hru s pamlsky", bude se bavit.
6. Chcete-li zaujmout vašeho psa ve hře, zásobujte ho z počátku pamlsky. Chcete-li zvýšit úroveň obtížnosti, můžete to udělat později v jeho nepřítomnosti.
7. Vždy zahajte hru se signálem startu (např. "Hra") a poté, co váš pes našel všechny lahůdky, ukončete hru signálem přerušení (např. "Konec"). Poté, co váš pes porozuměl signálům, odměňte jej, abyste vždy měli klidný a pozitivní konec hry.
8. V případě, že pes po několika pokusech neuspěje, pomozte mu, nebo zopakujte úkol, který dobře zná a trénujte v menších krocích. Snažte se ho motivovat chválou a pohazením. Nikdy by se neměl zvyšovat hlas ani trestat.
9. Trénujte v krátkých časových intervalech (max. 10 minut) a s malými cíli. Opakované cvičení během dne vytváří spoustu malých úspěchů a zabraňuje nadměrným požadavkům na vašeho psa.

**Důležité upozornění:** V této hře neexistuje žádná "správná" nebo "špatná" varianta. Každý pes je jedinečný a najde své vlastní cesty k úspěchu. Umožněte svému psovi, aby se rozhodl, zda chce použít čenich nebo tlapky, pokud chce prvky ve hře posunout k sobě nebo je odtáhnout a v jakém pořadí chce hru hrát. Tyto pokyny jsou jen návod, jak trénovat snadným a rozumným způsobem, abyste uspěli se svým psem.

Vždy zvažte následující: Nedovolte, aby váš pes odnesl hru nebo ji zničil (často je to známka frustrace a / nebo nadměrného nadšení).

**Užijte si spoustu zábavy a úspěchu se svým psem.**

**Výcvik**

Proveďte všechny úkoly za sebou. Zvyšujte úroveň obtížnosti vždy až poté, kdy pes zlávl poslední úkol bez problémů a stále udržuje pozornost. Po každé úspěšné akci svého psa odměňte.

**Trénink může začít**

Nejprve nechte svého psa seznámit se různými prvky hry. Za tímto účelem nemusí být prvky upevněny na základní desce. Doporučujeme vám, abyste během několika dní poznali různé prvky a přidali více prvků pouze tehdy, pokud trénink probíhal hladce.

**1. Buben:**

- a. Naplňte buben pamlsky za přítomnosti vašeho psa.
- b. Abyste napoprvé úkol psovi usnadnili, upravte vnitřní válec na největší velikost otvoru.
- c. Ukažte svému psovi, že po otočení bubnu vypadne pamlsk, a povzbuďte jej, aby sám buben otočil. Vyslovte povel, například „hra“. Poté by se pes měl pokusit otočit buben čenichem nebo tlapkou.
- d. Procvičte si se svým psem točivý pohyb a ujistěte se, že se nepokouší buben odtlačit, ale chápe, že pamlsky vypadnou při otáčení bubnu.

**2. Houpačky:**

- a. Nejprve jednu houpačku v přítomnosti vašeho psa a ukažte mu, jak s ní pracovat. Nejprve trénujte jen s jednou houpačkou.
- b. Povzbuďte vašeho psa signálem startu aby zmáčknul prvky čumákem nebo tlapkou.
- c. Když váš pes toto cvičení zvládá snadno, můžete zahrnout další houpačku v opačném směru.

**3. 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 neukrýváte pamlsky v každém úkrytu.

## (RU) Инструкция

**Общая информация**

1. Эта игрушка предназначена для совместных игр собаки и хозяина. Пожалуйста, не оставляйте собаку с игрушкой без присмотра.
2. Расположите игрушку в таком месте, где ваш питомец сможет свободно ходить вокруг неё и выбрать идеальное место для игры.
3. Обеспечьте спокойную атмосферу для тренировки и занимайтесь одновременно только с одной собакой.
4. Правильно выбирайте время для начала игры. Подождите 1,5 часа после кормления, чтобы приступить к игре. Также вы можете заменить лакомство на обычный сухой корм, чтобы покормить собаку во время игры.
5. Важно, чтобы собака довольно быстро ощутила успех в самом начале занятий: ей нужно получить положительные эмоции от игры, чтобы сохранить мотивацию. В начале обучения следует хвалить и вознаграждать собаку даже за попытки совершить правильное действие. Когда она поймёт, что это «игра за еду», ей самой станет интересно решать задачи.
6. Чтобы заинтересовать вашего питомца, наполните игрушку любимым лакомством в его присутствии. Позже, чтобы увеличить уровень сложности, делайте это в его отсутствие.
7. Всегда начинайте игру по команде (например, «Играть!») и заканчивайте её определённым сигналом (например, «Стоп!»), как только ваш питомец достанет всё лакомство. Если собака слушается завершающей команды, вознаградите её дополнительным кусочком лакомства, чтобы окончание игры было положительным и спокойным.
8. Если собака не достигнет цели после нескольких попыток, помогите ей или вернитесь к упражнению, с которым она легко справляется. Попробуйте двигаться вперёд меньшими шагами. Хвалите и гладьте питомца, никогда не ругайте и не наказывайте его.
9. Ограничьте длительность тренировок (не более 10 минут) и ставьте небольшие задачи. Обучение в несколько коротких подходов в течение дня позволит добиться множество маленьких успехов и предотвратит чрезмерную нагрузку на вашего питомца.

**Важное примечание:** В этой игре нет «правильных» и «неправильных» решений. Каждая собака индивидуальна и находит свои варианты решения задач. Позвольте своему питомцу выбирать, как он хочет добраться до лакомства – носом или лапами, толкая или подтягивая игровые элементы, в какой последовательности. Эта инструкция содержит лишь общие рекомендации, как легко и рационально тренировать собаку для достижения успеха.

Самое главное: не позволяйте питомцу уносить игрушку или ломать её. Часто это является признаком разочарования или чрезмерных требований.

**Желаем вам и вашей собаке много веселья и успехов!**

**Начиная тренировку**

Выполняйте задания последовательно. Усложняйте задачу только тогда, когда собака научилась без ошибок выполнять последнее задание, иначе она потеряет интерес к игре. Хвалите вашего питомца после каждого успешно выполненного упражнения.

**Приступая к игре**

Дайте собаке познакомиться с каждым элементом игры. Для этого можно не устанавливать их на основании. Мы рекомендуем растянуть знакомство на несколько дней и добавлять новые детали только тогда, когда занятия со старыми элементами пройдут успешно.

**1. Барабан:**

- a. Наполните барабан в присутствии собаки.
- b. Чтобы облегчить собаке задачу на начальном этапе установите максимальный размер отверстия с помощью внутреннего цилиндра.
- c. Продемонстрируйте собаке, что лакомства выпадают, когда барабан крутится, и предложите ей самостоятельно его повернуть. Для этого дайте сигнал к началу упражнения, например, «Играть!». Собака попытается повернуть барабан мордой или лапой.
- d. Пропрактикуйте поворот барабана с собакой. Убедитесь, что она не пытается столкнуть барабан, а понимает, что его нужно повернуть для получения награды.

**2. Качающиеся элементы:**

- a. Сначала наполните только один из качающихся элементов в присутствии вашей собаки и покажите ей, что с ним нужно делать. На начальном этапе тренируйтесь только на одном элементе.
- b. Дайте собаке сигнал к началу упражнения, чтобы она нажала на элемент лапой или мордой.
- c. Когда ваша собака научится легко справляться с одним элементом, вы можете ввести в игровое поле второй элемент, качающийся в другом направлении.

**3. Объединение обоих элементов:**

Как только ваша собака научится самостоятельно играть с каждым элементом, вы можете их комбинировать. Позже вы сможете повысить сложность упражнения, спрятав лакомства не во всех тайниках.