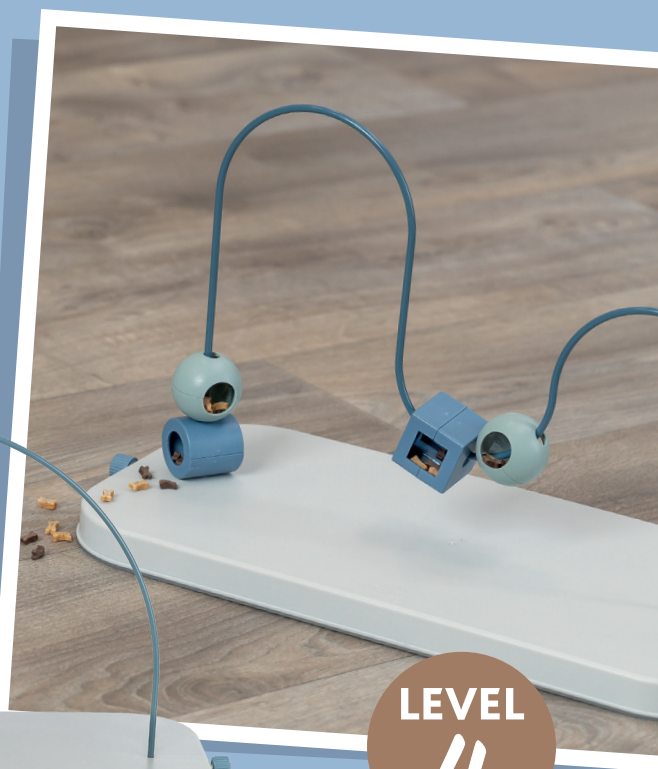


# TRIXIE



LEVEL  
4

## Skills Loop

Ⓛ DE Anleitung

Ⓛ EN Instructions

Ⓛ FR Mode d'emploi

Ⓛ NL Handleiding

Ⓛ IT Istruzioni

Ⓛ SV Instruktionser

Ⓛ ES Instrucciones

Ⓛ RU Инструкция

Ⓛ PT Instruções

Ⓛ PL Instrukcja

Ⓛ CS Instrukce

Ⓛ DA Vejledning

Ⓛ SK Úvod

Ⓛ UK Стратегічна гра

Ⓛ HU Stratégiai játék

#32054

TRIXIE Heimtierbedarf  
Industriestr. 32 · 24963 Tarp  
GERMANY · [www.trixie.de](http://www.trixie.de)

TRIXIE UK Pet Products Ltd.  
Unit 7, Deer Park Road, Moulton  
Park, Northampton NN3 6RZ

## 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:

### Bogen und Schiebeelemente

1. Montiere zu Beginn den großen Bogen und setze zuerst nur ein Schiebeelement von vier Möglichen ein.
2. Anfangs ist es das Ziel, dass dein Hund mit der Nase das Schiebeelement berührt. Lobe ihn für jede Berührung, sodass er schnell etwas Positives damit verknüpft.
3. Steigere die Anforderung, indem dein Hund nun versuchen muss, das Element mit der Nase ein kleines Stück zu schieben. Lobe auch hier deinen Hund für jeden gelungenen Ansatz.
4. Motiviere ihn dazu, das Element Stück für Stück weiter nach oben zu schieben, sodass es über den Bogen rutscht. Sobald dein Hund dies gelernt hat, kannst du anfangen, das Element mit Leckerlis zu befüllen.
5. Durch das Schieben und Drehen des Elements werden die Leckerlis herausfallen und dein Hund wird schnell verstehen, dass es sich um ein „Futterspiel“ handelt.
6. Wiederhole diese Übungen solange, bis dein Hund eindeutig verstanden hat, wie er das Element zu bewegen hat, um an die Belohnung zu gelangen.
7. Sobald dein Hund dieses Spielprinzip verstanden hat, kannst du weitere Schiebeelemente dazu nehmen und später auch den anderen Bogen montieren, um verschiedene Spielvarianten zu erhalten und den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.

Achtung! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile – Erstickungsgefahr!

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:

### Arches and sliding elements

1. To begin with, set up the large arch and initially only use one of the four possible sliding elements.
2. Initially, the aim is for your dog to touch the sliding element with her nose. Praise her for every touch so that she quickly associates something positive with this.
3. Increase the challenge by having your dog try to push the element a little way with her nose. Again, praise your dog for every successful approach.
4. Motivate her to push the element further up bit by bit so that it slides over the arch. As soon as your dog has learned this, you can start filling the element with treats.
5. By pushing and turning the element, the treats will fall out and your dog will quickly understand that this is a "food game".
6. Repeat these exercises until your dog clearly understands how to move the element to get the reward.
7. As soon as your dog has understood this principle of the game, you can add more sliding elements and later mount the other arch to achieve different game variations and increase the level of difficulty.

Warning! Not suitable for children under three years. Contains small parts that can be swallowed – Choking hazard!  
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 :

### Arc et éléments coulissants

1. Pour commencer, montez la grande arche et utilisez d'abord un seul élément coulissant parmi les quatre possibles.
2. Au début, l'objectif est que ton chien touche l'élément coulissant avec sa truffe. Félicite-le pour chaque contact, afin qu'il associe rapidement quelque chose de positif à cette action.
3. Augmente les exigences en demandant à ton chien d'essayer de pousser l'élément avec sa truffe sur une petite distance. Là encore, félicite ton chien pour chaque approche réussie.
4. Motive-le à pousser l'élément un peu plus vers le haut, de sorte qu'il glisse sur l'arc. Une fois que ton chien a appris cela, tu peux commencer à remplir l'élément de friandises.
5. Les friandises tomberont en poussant et en tournant l'élément et ton chien comprendra rapidement qu'il s'agit d'un "jeu de nourriture".
6. Répète ces exercices jusqu'à ce que ton chien ait clairement compris comment déplacer l'élément pour obtenir la récompense.
7. Une fois que ton chien a compris le principe du jeu, tu pourras ajouter d'autres éléments coulissants et, plus tard, monter l'autre arche pour obtenir différentes variantes de jeu et augmenter le niveau de difficulté.

Attention ! Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant être avalées - Risque d'étouffement.

Ne laissez pas jouer votre animal sans surveillance.



## Handleiding

### Algemene informatie

1. Bij dit spel gaat het om een gezamenlijke activiteit voor jou en je hond.
2. Kies een rustige trainingsomgeving en train telkens met slechts één hond tegelijk.
3. Begin niet met trainen nadat jouw hond net gegeten heeft.
4. Oefen in korte trainingssessies (max. 10 minuten) en met kleine doelen.  
Door meerdere keren per dag te trainen creëer je veel kleine successen en vermijd je te hoge eisen.
5. Het is belangrijk dat jouw hond - vooral in het begin - relatief snel successen behaalt zodat hij gemotiveerd blijft en iets positiefs associeert met het spel. Prijs jouw hond voor elke succesvolle start. Als jouw hond eenmaal doorheeft dat dit een "voedselspel" is, zal hij er snel plezier in hebben om het uit te proberen.
6. Om de interesse van jouw hond te wekken, vul je het spel in eerste instantie in zijn bijzijn met snoepjes. Om de moeilijkheidsgraad te verhogen, kun je dit later ook doen in afwezigheid van de hond.
7. Begin het spel met een startsignaal (bv. 'speel!') en beëindig het met een stopsignaal (bv. 'einde!') nadat de hond alle snoepjes heeft gescoord. Als jouw hond het stopsignaal heeft gehoorzaamd, beloon hem dan ten slotte daarvoor.
8. De training moet altijd eindigen met een succesvol voltooide 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:

### Bogen en schuifelementen

1. Monteer om te beginnen de grote boog en gebruik in eerste instantie slechts één van de vier mogelijke schuifelementen.
2. In het begin is het de bedoeling dat je hond het schuifelement met zijn neus aanraakt. Prijs hem voor elke aanraking, zodat hij er snel iets positiefs mee associeert.
3. Verhoog de uitdaging door jouw hond te laten proberen het element een klein stukje op te schuiven met zijn neus. Prijs jouw hond voor iedere succesvolle benadering.
4. Motiveer hem om het element beetje bij beetje verder omhoog te duwen zodat het over de boog glijdt. Zodra jouw hond dit heeft geleerd, kun je beginnen met het vullen van het element met snoepjes.
5. Door het schuiven en draaien van het element, zullen de snoepjes eruit vallen en zal jouw hond snel begrijpen dat dit een "voedselspel" is.
6. Herhaal deze oefeningen zolang, totdat je hond duidelijk doorheeft hoe hij het element moet bewegen om z'n beloning te krijgen.
7. Zodra je hond dit spelprincipe doorheeft, kun je meer schuifelementen toevoegen en later de andere boog monteren om verschillende spelvarianties te krijgen en de moeilijkheidsgraad te verhogen.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen beneden de drie jaar. Bevat inslikbare kleine deeltjes -verstikkingsgevaar!  
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 trascinarsi 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:

### Archi ed elementi scorrevoli

1. Per cominciare, impostate l'arco più grande e utilizzate solo uno dei quattro elementi scorrevoli a disposizione.
2. In questa prima fase, l'obiettivo è che il cane tocchi l'elemento scorrevole con il naso. Gratificatelo per ogni tocco, in modo che associ rapidamente questa azione a qualcosa di positivo.
3. Aumentate il livello di difficoltà chiedendo al cane di spingere l'elemento scorrevole con il naso un po' più in là. Anche in questo caso, gratificate il cane per ogni tentativo riuscito.
4. Motivate il cane a spingere l'elemento scorrevole un po' alla volta verso l'alto, in modo che scivoli sull'arco. Non appena il cane ha appreso questa attività, iniziate a riempire l'elemento scorrevole con le leccornie.
5. Spingendo e girando l'elemento, gli snack cadranno e il cane capirà subito che si tratta di un "Gioco snack".
6. Ripetete questi esercizi finché il cane non capisce chiaramente come muovere l'elemento per ottenere la ricompensa.
7. Non appena il cane comprende il principio che sta alla base del gioco, è possibile aggiungere altri elementi scorrevoli e successivamente montare l'altro arco per ottenere diverse varianti di gioco e aumentare il livello di difficoltà.

Attenzione! Non adatto a bambini sotto i 3 anni. Alcune parti potrebbero essere ingerite. Pericolo di soffocamento!

Avvertenze: Utilizzare il gioco sotto la supervisione di un adulto. Se usurato, sostituitelo.



## SV Instruktioner

### Allmänna anvisningar

1. Detta spel är en gemensam aktivitet för dig och din hund.
2. Välj en lugn träningslokal och träna med endast en hund i taget.
3. Börja inte träna efter att din hund just har ätit.
4. Öva i korta träningspass (max 10 minuter) och med små mål. Träning flera gånger om dagen skapar många små framgångar och undviker överkrav.
5. Det är viktigt att din hund lyckas relativt snabbt - särskilt i början - så att den förblir motiverad och förknippar något positivt med spelet. Beröm din hund för varje lyckad ansats. När din hund har förstått att det här är en "matlek" kommer den snabbt att tycka om att prova.
6. För att väcka din hunds intresse, fyll initialt spelet med godis i hundens närvaro. För att öka svårighetsgraden kan du också göra detta senare i hundens frånvaro.
7. Starta spelet med en startsignal (t.ex. "Lek!") och avsluta det med en stoppsignal (t.ex. "Stopp!") när hunden har hittat alla godbitar. Om din hund har följt stoppsignalen kan du belöna den i slutet.
8. Träningen ska alltid avslutas med att en uppgift utförs.

**Viktig anmärkning:** Det finns inget rätt eller fel sätt att spela det här spelet. Varje hund är en individ - precis som vi människor - och kommer att hitta sina egna lösningar. Låt din hund bestämma om den löser uppgiften med nosen eller med tassarna. Dessa anvisningar är bara ett förslag för att tillsammans med din hund komma fram till en enkel och förnuftigt strukturerad lösning.

Det är dock viktigt att komma ihåg detta: Låt inte din hund ta med sig spelet eller förstöra det (vilket ofta är ett tecken på frustration och/eller överkrav).

Vi önskar dig och din hund mycket nöje och framgång!

### Träning

Vi rekommenderar att inläringen av enskilda moment sträcker sig över flera dagar och att ytterligare moment tas med först när den hittillsvarande träningen har genomförts utan problem. Öka svårighetsgraden först när din hund har klarat av den föregående träningsfasen utan problem och hennes uppmärksamhet fortfarande är riktad mot spelet.

Bekanta din hund med de enskilda momenten:

### Bågar och glidande element

1. Börja med att ställa upp den stora bågen och använd initialt bara ett av de fyra möjliga glidelementen.
2. Inledningsvis är målet att din hund ska röra vid glidelementet med nosen. Beröm henne för varje beröring så att hon snabbt associerar något positivt med detta.
3. Öka utmaningen genom att låta hunden försöka skjuta elementet en liten bit med nosen. Beröm återigen din hund för varje lyckad ansats.
4. Motivera henne att skjuta elementet längre upp bit för bit så att det glider över bågen. Så snart din hund har lärt sig detta kan du börja fylla elementet med godis.
5. Genom att skjuta och vrida på elementet kommer godiset att falla ut och din hund kommer snabbt att förstå att detta är en "matlek".
6. Upprepa dessa övningar tills din hund tydligt förstår hur den ska flytta elementet för att få belöningen.
7. Så snart din hund har förstått denna princip i spelet kan du lägga till fler glidande element och senare montera den andra bågen för att uppnå olika spelvariationer och öka svårighetsgraden.

**Varning!** Inte lämplig för barn under tre år. Innehåller små delar som kan sväljas – kvävningsrisk!

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:

### Arcos y elementos deslizantes

1. Para empezar, coloca el arco grande y, al principio, utiliza sólo uno de los cuatro elementos deslizantes posibles.
2. Al principio, el objetivo es que tu perro toque el elemento deslizante con la nariz. Elógialo por cada toque para que asocie rápidamente algo positivo con ello.
3. Aumenta el desafío haciendo que tu perro intente empujar el elemento un poco con la nariz. De nuevo, elogia a tu perro por cada aproximación exitosa.
4. Motívalo a empujar el elemento hacia arriba poco a poco para que se deslice sobre el arco. En cuanto tu perro haya aprendido esto, puedes empezar a llenar el elemento con snacks.
5. Al empujar y girar el elemento, los snacks caerán y tu perro entenderá rápidamente que se trata de un "juego de comida".
6. Repite estos ejercicios hasta que tu perro entienda claramente que se trata de un "juego de comida". Repita estos ejercicios hasta que tu perro entienda claramente cómo mover el elemento para conseguir la recompensa.
7. En cuanto tu perro haya entendido este principio del juego, puede añadir más elementos deslizantes y, más adelante, montar el otro arco para conseguir diferentes variaciones del juego y aumentar el nivel de dificultad.

**Advertencia!** No es adecuado para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que pueden ser tragadas. ¡Peligro de asfixia!  
Vigila a tu mascota mientras juega.





## Инструкция

### Общие инструкции

1. Это игра, в которую нужно играть вместе с собакой.
2. Проводите тренировку в спокойной обстановке и дрессируйте только одну собаку одновременно.
3. Не начинайте тренировку сразу же после того, как собака поела.
4. Проводите короткие тренировки (не более 10 минут), ставя небольшие цели. Если тренировать собаку несколько раз в день, она сможет достигать небольших успехов много раз без чрезмерных требований.
5. Важно, чтобы собака достигала успеха относительно быстро — особенно вначале, — чтобы у нее не пропала мотивация и появились приятные ассоциации с игрой. Хвалите собаку за каждое удачное действие. Как только собака поймет, что это игра с едой, она ей быстро понравится.
6. Чтобы заинтересовать собаку, сначала в ее присутствии наполните игрушку лакомствами. Для повышения уровня сложности позже это можно будет делать в отсутствие собаки.
7. Начинать 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:

### Арки и подвижные элементы

1. В первый раз установите большую арку и используйте только один из четырех подвижных элементов.
2. Сначала цель состоит в том, чтобы собака коснулась носом подвижного элемента. Хвалите ее за каждое касание, чтобы у нее быстро закрепились положительные ассоциации.
3. Усложните задачу, объяснив собаке, что нужно подтолкнуть этот элемент носом. И хвалите собаку за каждое удачное действие.
4. Поощряйте ее понемногу продвигать элемент дальше вверх, чтобы он скользил по арке. Как только собака научится этому, можно начинать наполнять элемент лакомствами.
5. От нажатий и поворачивания элемента лакомства будут выпадать, и собака быстро поймет, что это «игра с едой».
6. Повторяйте упражнения до тех пор, пока собака не поймет, как нужно двигать элемент для получения награды.
7. Когда собака поймет принцип игры, можно добавлять больше движущихся элементов, а позже установить другую арку, чтобы разнообразить игру и повысить ее сложность.

**ВНИМАНИЕ!** Не подходит для детей в возрасте до трех лет. Содержит мелкие детали, которые могут быть проглочены!

**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:

### Arcos e elementos deslizantes

1. Para começar, monte o arco grande e, inicialmente, utilize apenas um dos quatro elementos deslizantes possíveis.
2. Inicialmente, o objetivo é que o seu cão toque no elemento deslizante com o nariz. Elogie-o por cada toque, para que ele associe rapidamente algo de positivo a esse toque.
3. Aumente o desafio, fazendo com que o seu cão tente empurrar o elemento um pouco mais com o nariz. Mais uma vez, recompense o seu cão por cada tentativa bem sucedida.
4. Motive-o a empurrar o elemento mais para cima, pouco a pouco, para que deslize sobre o arco. Logo que o seu cão tenha aprendido isto, pode começar a encher o elemento com snacks.
5. Ao empurrar e rodar o elemento, os snacks cairão e o seu cão compreenderá rapidamente que se trata de um "jogo de comida".
6. Repita estes exercícios até o seu cão compreender claramente como mover o elemento para obter a recompensa.
7. Assim que o seu cão tiver compreendido este princípio do jogo, pode acrescentar mais elementos deslizantes e, mais tarde, montar o outro arco para obter diferentes variações do jogo e aumentar o nível de dificuldade.

**Atenção!** Contra-indicado para crias com menos de 3 anos. Contém peças pequenas que podem ser engolidas - Perigo de asfixia! Supervisionar o animal enquanto este brinca.



## PL Instrukcja

### Informacje ogólne

1. Ta gra jest wspólną aktywnością dla Ciebie i Twojego psa.
2. Wybierz spokojną atmosferę treningu i trenuj tylko z jednym psem na raz.
3. Nie rozpoczynaj treningu po tym, jak pies właśnie zjadł.
4. Ćwicz w krótkich sesjach treningowych (maks. 10 minut) i z małymi celami. Trening kilka razy dziennie tworzy wiele małych sukcesów i pozwala uniknąć nadmiernych wymagań.
5. Ważne jest, aby pies osiągnął sukces stosunkowo szybko - zwłaszcza na początku - aby pozostał zmotywowany i kojarzył coś pozytywnego z zabawą. Chwal psa za każde udane podejście. Gdy pies zrozumie, że jest to "zabawa w jedzenie", szybko polubi tę zabawę.
6. Aby wzbudzić zainteresowanie psa, początkowo wypełnij grę smakołykami w swojej 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 zagra wszystkie smakołyki. Gdy pies zastosuje się do sygnału zatrzymania, 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 indywidualny - tak jak my, ludzie - i znajdzie własne rozwiązania. To od psa zależy, czy rozwiąże zadanie za pomocą pyska czy łap. Te instrukcje są jedynie sugestią, jak wypracować z psem łatwe i rozsądne rozwiązanie.

Należy jednak o tym pamiętać: Nie pozwalaj psu wynosić gry ani jej niszczyć (co często jest oznaką frustracji i/lub nadmiernych wysiłków.)

Życzymy Tobie i Twojemu psu dużo zabawy i sukcesów!

### Szkolenie

Zalecamy rozłożenie nauki poszczególnych elementów na kilka dni i włączanie kolejnych elementów dopiero po bezproblemowym ukończeniu treningu. Poziom trudności należy zwiększać dopiero wtedy, gdy pies bez problemów opanował poprzednią fazę treningu, a jego uwaga jest nadal skupiona na zabawie.

Zapoznaj psa z poszczególnymi elementami:

#### Łuk i elementy przesuwne

1. Zmontuj duży łuk na początku i początkowo używaj tylko jednego z czterech możliwych elementów przesuwanych.
2. Początkowo celem jest dotknięcie przez psa nosem przesuwanego elementu. Chwal go za każde dotknięcie, aby szybko skojarzył z nim coś pozytywnego.
3. Zwiększ wyzwanie, prosząc psa, aby spróbował lekko popchnąć element nosem. Ponownie chwal psa za każde udane podejście.
4. Zmotywuj go do przesuwania elementu w górę kawałek po kawałku, tak aby ześlizgnął się po łuku. Jak tylko pies się tego nauczy, możesz zacząć wypełniać element smakołykami.
5. Pchając i obracając element, smakołyki będą wypadać, a pies szybko zrozumie, że jest to "gra w jedzenie".
6. Powtarzaj te ćwiczenia, aż pies zrozumie, jak przesuwać element, aby zdobyć smakołyk.
7. Gdy tylko pies zrozumie zasady tej gry, możesz dodać więcej przesuwanych elementów, a później także zamontować inny łuk, aby stworzyć różne warianty gry i zwiększyć poziom trudności.

**Ostrzeżenie!** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe części, które można połknąć – Ryzyko zadławienia!  
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. Nezačínejte s tréninkem poté, co váš pes právě jedl.
4. Cvičte v krátkých tréninkových sezeních (max. 10 minut) a s malými cíli. Trénink několikrát denně vytváří mnoho malých úspěchů a zabraňuje nadměrným nárokům.
5. Je důležité, aby váš pes dosáhl úspěchu relativně rychle - zejména na začátku -, aby zůstal motivovaný a spojil si se hrou něco pozitivního. Za každé úspěšné přiblížení psa pochvalte. Jakmile váš pes pochopí, že se jedná o "hru s jídlem", bude ji rychle rád zkoušet.
6. Abyste u psa vzbudili zájem, zpočátku hru plňte pamlsky ve vaší přítomnosti. Chcete-li zvýšit úroveň obtížnosti, můžete to později dělat i v nepřítomnosti psa.
7. Hru začněte signálem pro spuštění (např. "Hraj!") a ukončete ji signálem pro ukončení (např. "Konec!") poté, co pes odehraje všechny pamlsky. Jakmile pes uposlechne signál "stop", odměňte ho na závěr.
8. Výcvik by měl vždy končit úspěšně splněným úkolem.

**Důležitá poznámka: V této hře v podstatě neexistuje nic správného a nic špatného. Každý pes je individuální - stejně jako my lidé - a najde si vlastní řešení. Nechte na svém psovi, zda úkol vyřeší čumákem nebo tlapkami. Tento návod je pouze návrhem, jak se s vaším psem dopracovat ke snadnému a rozumnému řešení.**

Je však důležité mít na paměti: Nedovolte psovi, aby hru odnesl nebo zničil (což je často známkou frustrace a/nebo nadměrných požadavků).

Přejeme vám i vašemu psovi hodně zábavy a úspěchů!

### Výcvik

Doporučujeme prodloužit učení jednotlivých prvků na několik dní a další prvky zařazovat až po bezproblémovém absolvování výcviku. Obtížnost zvyšujte až tehdy, když váš pes bez problémů zvládl předchozí fázi výcviku a jeho pozornost je stále soustředěná na hru.

Seznamte psa s jednotlivými prvky:

### Obloukové a posuvné prvky

1. Na začátku sestavte velký oblouk a zpočátku použijte pouze jeden ze čtyř možných posuvných prvků.
2. Zpočátku je cílem, aby se váš pes dotýkal posuvného prvku nosem. Za každý dotyk ho pochvalte, aby si s ním rychle spojil něco pozitivního.
3. Zvyšte náročnost tím, že se pes pokusí nosem na prvek trochu zatlačit. Opět psa chvalte za každé úspěšné přiblížení.
4. Motivujte ho, aby prvek kousek po kousku posouval dál nahoru tak, aby sklouzl po oblouku. Jakmile se to pes naučí, můžete začít prvek plnit pamlsky.
5. Posouváním a otáčením prvku budou pamlsky vypadávat a váš pes rychle pochopí, že se jedná o "hru s jídlem".
6. Tato cvičení opakujte, dokud váš pes jasně nepochopí, jak má pohybovat prvkem, aby získal pamlskek.
7. Jakmile váš pes pochopí tento princip hry, můžete přidat další posuvné prvky a později nasadit i další luk, abyste vytvořili různé herní varianty a zvýšili úroveň obtížnosti.

Upozornění! Nevhodné pro děti mladší do tří let. Obsahuje drobné části, které lze polykat - Nebezpečí úrazu! Během hry na svého mazlíčka dohlížej.



## DA Vejledning

### Generel information

1. Denne leg er en fælles aktivitet for dig og din hund.
2. Vælg et roligt træningssted og træn kun med én hund ad gangen.
3. Begynd ikke at træne, når din hund lige har spist.
4. Træn i korte træningssessioner (maks. 10 minutter) og med små mål. Træning flere gange om dagen skaber mange små succeser og undgår overdrevne krav.
5. Det er vigtigt, at din hund opnår succes relativt hurtigt - især i begyndelsen - så den forbliver motiveret og forbinder noget positivt med legen. Ros din hund for hver succesfuld tilnærmelse. Når din hund har forstået, at dette er en "madleg", vil den hurtigt nyde at prøve det.
6. For at vække din hunds interesse skal du i starten fylde legen med godbidder i hundens tilstedeværelse. For at øge sværhedsgraden kan du også gøre det senere uden hundens tilstedeværelse.
7. Start legen med et startsignal (f.eks. "Spil!"), og afslut den med et stopsignal (f.eks. "Slut!"), når hunden har spillet alle godbidderne. Når din hund har adlydt stopsignalet, skal du belønne den til sidst.
8. Træningen skal altid afsluttes med en veludført opgave.

**Vigtig bemærkning:** Der er ingen rigtig eller forkert måde at lege denne leg på. Hver hund er individuel - ligesom os mennesker - og vil finde sine egne løsninger. Lad det være op til din hund, om den løser opgaven med snuden eller med poterne. Disse instruktioner er blot et forslag til at finde en nem og fornuftig struktureret løsning sammen med din hund.

Det er dog vigtigt at huske på dette: Lad ikke din hund bære spillet væk eller ødelægge det (hvilket ofte er et tegn på frustration og/eller overdrevne krav).

Vi ønsker dig og din hund masser af sjov og succes!

### Træning

Vi anbefaler at strække indlæringen af de enkelte elementer over flere dage og først inkludere yderligere elementer, når træningen er gennemført uden problemer. Øg først sværhedsgraden, når din hund har mestret den foregående træningsfase uden problemer, og dens opmærksomhed stadig er fokuseret på spillet.

Gør din hund fortrolig med de enkelte elementer:

### Bue og glideelementer

1. Sæt den store bue op til at begynde med og brug i første omgang kun et af de fire mulige glideelementer.
2. I begyndelsen er målet, at din hund skal røre ved glideelementet med næsen. Ros den for hver berøring, så den hurtigt forbinder noget positivt med det.
3. Øg udfordringen ved at lade din hund prøve at skubbe elementet et lille stykke med næsen. Ros igen din hund, hver gang det lykkes.
4. Motiver den til at skubbe elementet længere op lidt efter lidt, så det glider hen over buen. Så snart din hund har lært det, kan du begynde at fylde elementet med godbidder.
5. Ved at skubbe og dreje elementet vil godbidderne falde ud, og din hund vil hurtigt forstå, at dette er en "madleg".
6. Gentag disse øvelser, indtil din hund tydeligt har forstået, hvordan den skal flytte elementet for at få godbiddet.
7. Så snart din hund har forstået dette spilprincip, kan du tilføje flere glidende elementer og senere montere den anden bue for at få forskellige spilvariationer og øge sværhedsgraden.

Advarsel! Ikke egnet for børn under tre år. Indeholder små dele der kan sluges – kvælningssfare! 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 riešenia. Nechaj na svojom psovi, či úlohu vyrieši čumákom alebo labkami. Tieto pokyny sú len návrhom na dosiahnutie jednoduchého a rozumne štruktúrovaného riešenia s tvojim psom.

Je však dôležité mať na pamäti nasledovné: Nedovoľ psovi, aby hru odniesol alebo zničil (čo je často prejavom frustrácie a/alebo nadmerných požiadaviek).

Prajeme tebe a tvojmu psovi veľa zábavy a úspechov!

### Výcvik

Odporúčame predĺžiť výučbu jednotlivých prvkov na niekoľko dní a ďalšie prvky zaradiť až po bezproblémovom absolvovaní doterajšieho školenia.

Obtiažnosť zvýš až vtedy, keď pes bez problémov zvládne predchádzajúcu fázu výcviku a jeho pozornosť je stále sústredená na hru.

Oboznám svojho psa s jednotlivými prvkami:

### Oblúky a posuvné prvky

1. Na začiatku nastav veľký oblúk a najprv použi len jeden zo štyroch možných posuvných prvkov.
2. Spočiatku je cieľom, aby sa tvoj pes dotkol posuvného prvku nosom. Chváľ ho za každý dotyk, aby si s ním rýchlo spojil niečo pozitívne.
3. Zvýš výzvu tým, že sa tvoj pes pokúsi posunúť prvok o kúsok ďalej nosom. Za každé úspešné priblíženie psa opäť pochváľ.
4. Motivuj ho, aby prvok posúval kúsok po kúsok ďalej, aby sa posunul cez oblúk. Hneď ako sa to tvoj pes naučí, môžeš začať plniť prvok pochútkami.
5. Stláčaním a otáčaním prvku budú pochútky vypadávať a tvoj pes rýchlo pochopí, že ide o "hru s jedlom".
6. Tieto cvičenia opakuj, kým tvoj pes jasne nepochopí, ako má pohybovať prvkom, aby získal odmenu.
7. Hneď ako tvoj pes pochopí tento princíp hry, môžeš pridať ďalšie posuvné prvky a neskôr namontovať ďalší oblúk, aby sa dosiahli rôzne herné varianty a zvýšila úroveň obtiažnosti.

Upozornenie! Nevhodné pre deti do troch rokov. Malé časti by mohli prehltnúť – nebezpečenstvo udusenía!  
Nenechávaj zvierata hrať sa bez dozoru.



## Стратегічна гра

### 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. Ці інструкції — лише пропозиція, яка допоможе вам знайти легке й розумне рішення разом із вашим собакою.

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

Бажаємо вам і вашому собаці багато веселощів та успіхів!

### Тренування

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

Познайомте собаку з окремими елементами:

### Арки та рухомі елементи

1. Спочатку встановіть велику арку і використовуйте лише один із чотирьох рухомих елементів.
2. Спочатку мета полягає в тому, щоб ваш собака торкнувся носом рухомого елемента. Хваліть його за кожен дотик, щоб у нього швидко сформувалися приємні асоціації.
3. Ускладніть завдання, пояснивши собаці, що потрібно штовхати елемент носом. І знову хваліть його за кожну успішну спробу.
4. Заохочуйте його потроху просувати елемент далі вгору, щоб він проковзнув аркою. Щойно собака це засвоїть, можете починати наповнювати елемент ласощами.
5. Коли собака натискатиме та повертатиме елемент, ласощі будуть висипатися, і він швидко зрозуміє, що це «гра з їжею».
6. Повторюйте вправи доти, доки собака чітко не зрозуміє, як потрібно рухати елемент, щоб отримати винагороду.
7. Коли ваш собака зрозуміє принцип гри, можна буде додати більше рухомих елементів, а згодом додати ще одну арку, щоб урізноманітнити та ускладнити гру.

Увага! Не призначений для дітей до 3 років. Містить дрібні деталі, які можна проковтнути, - небезпека удушення!  
Не залишай тварину гратися без догляду.



## Stratégiai játékok

### 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 egyszerűen 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 elvégezi.

Csak akkor növelje a nehézségi fokot, ha a kutya az előző fázist már gond nélkül elsajátította, és a figyelme továbbra is a játékra összpontosul.

Ismertesse össze kutyáját az egyes elemekkel:

### Ívek és csúszóelemek

1. Először állítsa be a nagy ívet, és a négy lehetséges csúszóelem közül csak egyet használjon.
2. Kezdetben az a cél, hogy a kutya az orrával megérintse a csúszóelemet. Dicsérje meg minden érintésnél, hogy gyorsan valami pozitívumot társítson hozzá.
3. Növelje a kihívást azzal, hogy a kutya megpróbálja az orrával egy kicsit arrébb tolni az elemet. Ismét dicsérje meg a kutyáját minden sikeres próbálkozásnál.
4. Motiválja őt, hogy apránként tolja feljebb az elemet, hogy az átcsússzon az íven. Amint a kutya ezt megtanulta, elkezdheti feltöltögetni az elemet jutalomfalatokkal.
5. Az elemet nyomkodva és forgatva a jutalomfalatok kihullanak, és a kutya gyorsan meg fogja érteni, hogy ez egy "ételes játék".
6. Ismételje ezeket a gyakorlatokat, amíg a kutya meg nem érti, hogyan kell mozgatni az elemet a jutalom megszerzéséhez.
7. Amint a kutya megértette a játék ezen alapelvét, további csúszóelemeket adhat hozzá, és később a másik ívet is felszerelheti, hogy különböző játékváltozatokat alakítson ki, és növelni tudja a nehézségi szintet.

**Figyelemzetetés!** Nem alkalmas három éven aluli gyermekek számára. Lenyelhető apró alkatrészeket tartalmaz - amelyek fulladásveszélyt okozhatnak! Ne hagyja, hogy a háziállat felügyelet nélkül játsszon.

