

# TRIXIE



LEVEL  
3

## Ball & Treat

Ⓛ DE Anleitung

Ⓛ EN Instructions

Ⓛ FR Mode d'emploi

Ⓛ NL Handleiding

Ⓛ IT Istruzioni

Ⓛ SV Instruktioner

Ⓛ ES Instrucciones

Ⓛ RU Инструкция

Ⓛ PT Instruções

Ⓛ PL Instrukcja

Ⓛ CS Instrukce

Ⓛ DA Vejledning

Ⓛ SK Návod

Ⓛ UK Інструкція

Ⓛ HU Útmutató

#32009

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.

### Das Training kann beginnen:

Trainiere anfangs das Apportieren eines Balles gegen Leckerligabe aus der Hand. Wenn dies sicher funktioniert, binde den Ball & Treat mit in das Training ein. Lege zuerst die Leckerlis neben die Leckerliausgabe am Gerät, sobald dein Hund den Ball apportiert hat. Fülle das Leckerlireservoir des Ball & Treats. Zeige deinem Hund, dass der Ball am Gerät abgelegt wird. Belohne deinen Hund für einzelne Erfolge, bereits dieses Erlernen ist ein gemeinsames Training und fordert den Hund.

Wenn das Ablegen am Ball & Treat problemlos klappt, nimm den Ball nur noch über dem Gerät entgegen, belohne aber noch händisch. Wenn auch dies erlernt wurde, lass den Ball in dem Moment in den Auffang fallen in dem dein Hund dir den Ball in die Hand legt. Der Hund nimmt dann die herausfallenden Leckerlis aus dem Ball & Treat, lasse die Aktion Stück für Stück weniger werden und ermutige den Hund den Ball selbst in den Auffang zu legen.

Zur Erhöhung des Schwierigkeitsgrades, verbinde das Spiel mit Impulskontroll- und/oder Gehorsamsübungen (Bsp. Sitz, Platz, Bleib).

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.

### The training can begin:

Initially, train the dog to retrieve a ball in exchange for a treat from your hand. When this works well, include the Ball & Treat in the training. When your dog has retrieved the ball, place the treats near the treat output. Fill the Ball & Treat reservoir. Show your dog that the ball is to be placed on the entry. Reward your dog every time, already this learning process is a joint training and challenges the dog.

Once the dog has no problems placing the ball on the Ball & Treat, accept the ball only when it is placed on the Ball & Treat, but continue to reward by hand. When this has also been learned, drop the ball into the entry the moment your dog puts the ball in your hand. The dog then takes the treats that fall out of the Ball & Treat. Reduce this bit by bit and encourage the dog to put the ball into the Ball & Treat herself.

To increase the level of difficulty, combine the game with impulse control and/or obedience exercises (e.g. sit, down, stay).

Supervise your pet while playing.

### 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.

#### L'entraînement peut commencer :

Au début, entraînez le chien à rapporter une balle en échange d'une friandise de votre main. Lorsque cela fonctionne bien, incluez le Ball & Treat dans l'entraînement. Lorsque votre chien a récupéré la balle, placez les friandises sur les tiroirs désignés. Remplissez le réservoir du Ball & Treat de friandises. Montrez à votre chien que la balle doit être placée sur le Ball & Treat. Récompensez votre chien à chaque fois, cet apprentissage est un entraînement commun et met déjà le chien au défi.

Une fois que le chien n'a plus de problème pour placer la balle sur le Ball & Treat, acceptez la balle uniquement lorsqu'elle est placée sur le Ball & Treat, mais continuez à le récompenser manuellement. Lorsque cela a également été compris, laissez tomber la balle dans le Ball & Treat au moment où votre chien met la balle dans votre main. Le chien prend alors les friandises qui tombent. Réduisez progressivement le nombre de friandises et encouragez le chien à mettre lui-même la balle dans le Ball & Treat.

Pour augmenter le niveau de difficulté, combinez le jeu avec des exercices de contrôle des impulsions et/ou d'obéissance (par exemple : assis, couché, reste).

Ne laissez pas jouer votre animal sans surveillance.

### **Algemene informatie**

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

#### **De training kan beginnen:**

Train in het begin het apporteren van een bal en beloon dat met een snoepjes uit de hand. Als dit feilloos gaat, neem de Ball & Treat dan op in de training. Leg eerst de snoepjes in de daarvoor bestemde laden, zodra de hond de bal heeft geapporteerd. Vul het snoepjesreservoir van de Ball & Treat. Toon uw hond dat de bal aan de Ball & Treat moet worden afgeleverd. Beloon uw hond voor afzonderlijke successen; reeds dit leren is al een gezamenlijke training en daagt de hond uit.

Wanneer het de hond probleemloos lukt om de bal aan de Ball & Treat af te leveren, neem dan de bal alleen Ball & Treat via de aan, maar beloon hem nog wel met de hand. Wanneer ook dit is aangeleerd, laat dan de bal in de Ball & Treat vallen op het moment dat uw hond de bal in uw hand legt. De hond pakt dan de snoepjes die uit de Ball & Treat vallen, laat deze actie geleidelijk minder worden en moedig de hond aan om de bal zelf in de Ball & Treat te doen.

Om de moeilijkheidsgraad te verhogen, kunt u het spel combineren met impulscontrole- en/of gehoorzaamheidsoefeningen (bijv. zit, neer, blijf).

Laat jouw dier niet zonder toezicht spelen.

### 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, gratificate-lo con una ricompensa finale.
8. L'allenamento deve sempre terminare con un compito portato a termine con successo.

**Nota importante: non esiste un modo giusto o sbagliato di fare questo gioco. Ogni cane è un individuo a sé e troverà il suo modo per aver successo. Lasciate che sia il vostro cane a decidere se usare il muso o le zampe per completare l'attività. Queste istruzioni sono solo dei suggerimenti su come trovare un sistema semplice e strutturato per raggiungere gli obiettivi del gioco.**

Considerate sempre quanto segue: non permettete al cane di trascinare in giro il gioco o di distruggerlo (questo è spesso segno di frustrazione e/o insistenza eccessiva).

Auguriamo a voi e al vostro cane tanto divertimento e successo!

### Addestramento

Consigliamo di distribuire l'attività di apprendimento dei singoli elementi nell'arco di più giorni e di inserire ulteriori elementi solo dopo aver completato l'allenamento senza problemi. Aumentate il livello di difficoltà solo quando il cane ha superato senza problemi la fase di addestramento precedente e la sua attenzione è ancora focalizzata sul gioco.

### L'allenamento può iniziare:

Inizialmente, addestrare il cane a riportare la pallina in cambio di una leccornia offerta con la mano. Quando ciò è stato appreso bene, includere nell'allenamento il Ball & Treat. Quando il cane riporta la pallina, posizionare le leccornie sui cassetti designati. Riempire la vaschetta per le leccornie del Ball & Treat. Mostrare al cane che la pallina deve essere posizionata sul Ball & Treat. Premiare il cane ogni volta, già questo processo di apprendimento è un allenamento congiunto e sfida il cane.

Quando il cane non ha problemi a posizionare la pallina sul Ball & Treat, accettare la pallina solo quando viene messa su di esso, ma continuare a premiare il cane con la mano. Quando anche questo è stato appreso, lasciare cadere la pallina nel Ball & Treat nel momento in cui il cane la posiziona nella mano. Il cane prenderà poi le leccornie che cadono dal Ball & Treat. Ridurre questo passaggio poco a poco e incoraggiare il cane a posizionare da solo la pallina sul Ball & Treat.

Per aumentare il livello di difficoltà, combinare il gioco con esercizi di controllo degli impulsi e/o di obbedienza (ad es. seduto, giù, resta).

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

## 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.

### Träningen kan börja:

Du kan börja med att träna hunden på att hämta en boll i utbyte mot en godbit från din hand. När detta fungerar bra kan du inkludera Bollen i träningen. När hunden har hämtat bollen lägger du godiset på de avsedda lådorna. Fyll Apparatens behållare för godis. Visa din hund att bollen ska placeras på Ball & Treat. Belöna din hund varje gång, redan denna inlärningsprocess är en gemensam träning och utmanar hunden.

När hunden inte har några problem med att placera bollen på Ball & Treat, acceptera bollen endast när den placeras på Ball & Treat, men fortsätt att belöna för hand. När även detta är inlärt släpper du bollen i Ball & Treat i samma ögonblick som din hund lägger bollen i din hand. Hunden får sedan ta de godbitar som faller ut ur Ball & Treat. Minska detta steg för steg och uppmuntra hunden att själv lägga bollen i Ball & Treat.

För att öka svårighetsgraden kan du kombinera leken med impuls kontroll och/eller lydnessövningar (t.ex. sitta, ligga, stanna).

Låt inte ditt husdjur leka utan uppsikt.



### 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 térmalo 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.

#### El entrenamiento puede comenzar:

Al principio, entrene al perro para que recupere una pelota a cambio de una golosina de su mano. Cuando esto funcione bien, incluya al Ball & Treat en el entrenamiento. Cuando su perro haya recuperado la pelota, coloque las golosinas en los cajones designados. Llene el depósito de golosinas del canjeador. Muéstrole a su perro Ball & Treat que la pelota debe colocarse en el . Premie a su perro cada vez, ya que este proceso de aprendizaje es un entrenamiento conjunto y supone un reto para el perro.

Cuando el perro no tenga problemas para colocar la pelota en el Ball & Treat, acepte la pelota sólo cuando la coloque en el intercambiador, pero siga premiando con la mano. Cuando esto también se haya aprendido, deje caer la pelota en el intercambiador en el momento en que el perro la ponga en su mano. El perro coge entonces las golosinas que caen del intercambiador. Reduzca esta práctica poco a poco y anime al perro a poner la pelota en el Ball & Treat por sí mismo.

Para aumentar el nivel de dificultad, combine el juego con ejercicios de control de impulsos y/o de obediencia (por ejemplo, sentarse, agacharse, quedarse).

Vigila a tu mascota mientras juega.



### Общие инструкции

1. Это игра, в которую нужно играть вместе с собакой.
2. Проводите тренировку в спокойной обстановке и дрессируйте только одну собаку одновременно.
3. Не начинайте тренировку сразу же после того, как собака поела.
4. Проводите короткие тренировки (не более 10 минут), ставя небольшие цели. Если тренировать собаку несколько раз в день, она сможет достигать небольших успехов много раз без чрезмерных требований.
5. Важно, чтобы собака достигала успеха относительно быстро — особенно вначале, — чтобы у нее не пропала мотивация и появились приятные ассоциации с игрой. Хвалите собаку за каждое удачное действие. Как только собака поймет, что это игра с едой, она ей быстро понравится.
6. Чтобы заинтересовать собаку, сначала в ее присутствии наполните игрушку лакомствами. Для повышения уровня сложности позже это можно будет делать в отсутствие собаки.
7. Начинайте игру со стартовой команды (например, «Ищи») и заканчивайте ее командой остановиться (например, «Стоп») после того, как собака найдет все лакомства. Если собака выполнила команду остановиться, поощрите ее за это.
8. Тренировка всегда должна заканчиваться успешно выполненным заданием.

**Важно! Нет правильного или неправильного способа играть в эту игру. Каждая собака — личность, так же, как и мы, люди, и в конце концов она найдет собственное решение. Дайте собаке возможность самой выбрать, как решить задачу, — с помощью морды или с помощью лап. Эти инструкции — лишь совет, который поможет вам найти простое и разумное решение задачи вместе с вашей собакой.**

Однако важно помнить одну вещь: не позволяйте собаке уносить игру или ломать ее (часто это свидетельствует о разочаровании и/или чрезмерных требованиях).

Желаем вам и вашей собаке много веселья и успехов!

### Тренировка

Рекомендуем растянуть знакомство с отдельными элементами на несколько дней и задействовать следующие элементы только после того, как изучение предыдущих будет успешно завершено.

Повышайте уровень сложности только после того, как собака хорошо освоит предыдущий этап тренировок, но игра по-прежнему будет привлекать ее внимание.

Познакомьте собаку с отдельными элементами:

#### Барабан:

1. Наполните барабан в присутствии своего питомца.
2. Чтобы облегчить старт для своего питомца, установите на внутреннем цилиндре самый большой размер отверстия.
3. Покажите питомцу, как лакомства выпадают при вращении барабана, и поощряйте его самого вращать барабан. Затем ваш питомец попытается повернуть барабан лапой.
4. Потренируйте вращательное движение вместе с питомцем и убедитесь, что он не пытается оттолкнуть барабан, а понимает, что лакомства выпадают при вращении барабана.

#### Качели:

1. Сначала заполните только один элемент качелей в присутствии питомца и покажите ему, как приводить качели в действие.
2. С помощью стартового сигнала поощряйте своего питомца нажимать на элемент лапой или мордой.
3. Когда ваш питомец будет это делать без труда, можно добавить второй элемент качелей, движущийся в другом направлении.

#### Сочетание обоих элементов:

Когда ваш питомец научится играть с каждым элементом и сможет делать это самостоятельно, вы можете объединить оба элемента. Позднее вы можете еще больше повысить уровень сложности, пряча лакомства не в каждом тайнике.

**ВНИМАНИЕ:** не позволяйте вашему питомцу играть без присмотра.

### **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.

### **Pode começar o treino:**

De início, treinar o cão para ir buscar uma bola, em troca de um snack retirado da mão. Quando o cão Ball & Treat conseguir fazer isto bem, deve incluir o no treino. Quando o cão for buscar a bola, colocar os snacks nas gavetas designadas. Encher o reservatório de snacks do Ball & Treat. Mostrar ao cão, que a bola deve ser colocada no Ball & Treat. Recompensar o cão, sempre que este termine a tarefa. Este processo de aprendizagem é um treino em conjunto ao mesmo tempo que desafia o cão.

Quando o cão não tiver problemas em colocar a bola no Ball & Treat, só deve aceitar a bola quando a mesma for colocada no Ball & Treat, mas continue a dar as recompensas com a mão. Quando o cão também tiver Ball & Treat aprendido este processo, deixe cair a bola no , no exato momento que o cão coloca a bola na sua mão. O cão irá assim obter os snacks que caírem do Ball & Treat. Reduzir este processo gradualmente e encorajar o cão a colocar a bola ele mesmo no Ball & Treat.

Para aumentar o nível de dificuldade, deve combinar este jogo com exercícios de controlo de impulsos e/ou obediência (por ex: senta, baixo, fica)

Supervisionar o animal enquanto este brinca.

### Informacje ogólne

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

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

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

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.

### Rozpocznij trening:

Na początek naucz psa aportować piłkę w zamian za smakołyki podany z ręki. Kiedy zwierzak to opanuje do Ball & Treat treningu można zacząć używać. Gdy pies przyniesie piłkę, umieść smakołyki w szufladach. Napętnij pojemnik na przysmaki. Pokaż swojemu psu, że piłka ma zostać umieszczona na swapperze i jak to zrobić. Nagradzaj swojego psa za każdym razem - sam proces uczenia się jest już wspólnym treningiem i rzuca psu wyzwanie.

Kiedy pies nie ma problemów z umieszczeniem piłki na Ball & Treat, przyjmij piłkę tylko wtedy, gdy zostanie umieszczona na swapperze, ale nadal nagradzaj z ręki. Kiedy pies to opanuje, wrzuc piłkę do Ball & Treat w momencie, gdy odda Ci ją pies. Pies zje smakołyki, które wypadają z podajnika. Staraj się zachęcić psa do samodzielnego wrzucania piłki do urządzenia, tym samym zmniejszając swój udział w ćwiczeniu.

Aby zwiększyć poziom trudności, połącz zabawę z ćwiczeniami kontroli impulsów i/lub posłuszeństwa (np. siadanie, siadanie, zostawianie).

Nadzoruj zwierzaka podczas zabawy.

## CS Instrukce

### Obecné informace

1. Tato hra je společnou aktivitou pro vás a vašeho psa.
2. Zvolte klidnou tréninkovou atmosféru a trénujte vždy jen s jedním psem.
3. Nezačínajte s tréninkem poté, co váš pes právě jedl.
4. Cvičte v krátkých tréninkových sezeních (max. 10 minut) a s malými cíli. Trénink několikrát denně vytváří mnoho malých úspěchů a zabráňuje 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.

### Trénink může začít:

Zpočátku trénujte psa, aby aportoval míček výměnou za pamlsky z vaší ruky. Když to funguje dobře, zařaďte do tréninku Ball & Treat. Přinese-li pes míček, umístěte pamlsky do určených zásuvek. Naplňte zásobník na Ball & Treatu pamlsky. Ukažte svému psovi, že míček má položit na Ball & Treat. Vždy svého psa chvalte, i proces učení je společným tréninkem a výzvou pro psa.

Nemá-li pes problém s umístěním míčku na Ball & Treat, míček vezměte až v momentě, když je správně na Ball & Treat odloží, pokračujte v odměňování z ruky. Jestliže pes zvládne i tento krok, vhoďte míček do Ball & Treatu ve chvíli, kdy vám jej pes vloží do ruky. V ten okamžik vypadnou ze Ball & Treatu pamlsky. Postupně odbourejte z tréninku použití vaší ruky a povzbuzujte psa, aby sám míček vkládal do Swapperu.

Chcete-li zvýšit úroveň obtížnosti, kombinujte hru s impulsním ovládním a/nebo cvičením poslušnosti (např. sedni, lehni, zůstaň).

### 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 neskryjete pamlsky v každém úkrytu.

Během hry na svého mazlíčka dohlížej.

### **Generel information**

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

#### **Træningen kan begynde:**

Træn først hunden til at hente en bold i bytte for en godbid fra din hånd. Når dette fungerer godt, medtag Ball & Treat i træningen. Start med at lægge godbidderne ved siden af Ball & Treat så snart din hund har hentet bolden. Fyld derefter Ball & Treats godbidsbeholder. Vis din hund, at bolden skal placeres på Ball & Treat. Beløn din hund hver gang, denne læreproces er allerede en fællest træning og udfordrer hunden.

Når hunden ikke har nogen problemer med at placere bolden på Ball & Treat accepter kun bolden, når den er placeret på Ball & Treat, men fortsæt med at belønne i hånden. Når dette også er blevet lært, skal du slippe bolden i Ball & Treat i det øjeblik, din hund lægger bolden i din hånd. Hunden tager så godbidderne, der falder ud af Ball & Treat. Reducer dette lidt efter lidt, og opmuntr hunden til selv at putte bolden i Ball & Treat.

For at øge sværhedsgraden kan du kombinere spillet med impuls kontrol og/eller lydighedsøvelser (f.eks. sit, dæk, bliv).

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

**Tréning môže začať:**

Aportovanie lopty trénuj najskôr proti odmene maškrtou z ruky. Keď to funguje, zapoj prístroj Lopta a odmena do tréningu. Najskôr polož maškrtu vedľa výdaja maškrt na prístroji, hneď ako tvoj pes loptu aportoval. Naplň zásobník maškrt Prístroja Lopta a odmeny. Ukáž psovi, že sa lopta odkladá na prístroj. Psa za jednotlivé úspechy odmeň, už toto učenie je spoločný tréning a povzbudzuje psa.

Keď sa odkladanie na prístroj Lopta a odmena bez problémov darí, ber loptu len cez prístroj, odmeňuj však ešte z ruky. Keď je naučené aj toto, nechaj loptu vtedy padnúť do zachytávacieho otvoru, keď ti ju pes položí do ruky. Pes si potom vezme vypadávajúce maškrtky z prístroj Lopta a odmena akciu znižuj z pokusu na pokus a povzbud' psa, aby loptu sám položil do zachytávacieho otvoru.

Na zvýšenie úrovne obtiažnosti spoj hru s cvičeniami na kontrolu impulzov a/alebo cvičeniami poslušnosti (napr. sadni, miesto, zostaň).

Nenechávaj zviera hrať sa bez dozoru.

### **Загальні інструкції**

1. Ця гра має бути спільною для вас і вашого собаки.
2. Обирайте для тренувань спокійні моменти й займайтеся лише з одним собакою за раз.
3. Не починайте тренування відразу після того, як собака поїв.
4. Проводьте короткі тренування (не більше 10 хвилин) і ставте невеликі цілі. Тренування кілька разів на день дає змогу досягти невеликого успіху багато раз і уникнути надмірних вимог.
5. Важливо, щоб собака досягав успіху відносно швидко, особливо на початку, щоб не розгубити мотивацію і мати приємні асоціації з грою. Хваліть собаку за кожну успішну спробу. Щойно ваш собака зрозуміє, що це «гра з їжею», йому швидко сподобається грати в неї.
6. Щоб зацікавити собаку, спочатку наповніть іграшку ласощами в його присутності. Для підвищення рівня складності пізніше це також можна буде робити, коли собаки немає поряд.
7. Починайте гру зі стартової команди (наприклад, «Шукай!») і закінчуйте її фінальною командою (наприклад, «Стоп») після того, як собака знайде всі ласосці. 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.

### **Тренування можна починати:**

Спочатку тренуй підношення м'яча за отримання ласощів з руки. Якщо це добре вдається, додай м'яч і частування у тренування. Спочатку клади ласосці поряд з отвором для видачі на пристрої, як тільки собака приніс м'яч. Наповни ємність для ласощів м'яч і частування. Покажи своєму собаці, що м'яч слід класти на пристрій. Нагороджуй свого собаку за окремі успіхи, таке навчання – це вже сумісне тренування, яке сприяє розвитку собаки.

Якщо вкладання на м'яч і частування вдається без проблем, забирай м'яч над пристроєм, але нагороду ще давай з рук. Якщо це теж вивчили, дозволь м'ячу впасти у вловлювач у той момент, коли собака покладе його тобі у руку. Тоді собака бере частування, що випадає з м'яч і частування, поступово скорочуй цю дію та підбадьорюй собаку самостійно класти м'яч у вловлювач.

Щоб підвищити ступінь складності, поєднуй гру із вправами на контроль імпульсу та/або слухняність (наприклад, сидіти, місце, стояти).

Не залишай тварину гратися без догляду.



### **Általános utasítások**

1. Ez a játék egy remek közös foglalkozás Ön és kutyája számára.
2. Válasszon nyugodt tréninghelyszínt, és egyszerre csak egy kutyával foglalkozzon.
3. Ne kezdje el a tréninget közvetlenül azután, hogy a kutya evett.
4. Rövid foglalkozásokat tartson (max. 10 perc) és kis célokat tűzzön ki. A napi többszöri edzéssel sok apró siker érhető el, és így elkerülhető a túlzott igénybevétel.
5. Fontos, hogy a kutya viszonylag gyorsan sikereket érjen el – különösen az elején –, hogy motivált maradjon, és pozitívumot társítson a játékhoz. Dicsérje meg kutyáját minden sikeres megközelítésért. Ha a kutya megértette, hogy ez egy "ételes játék", hamar tetszeni fog neki a próbálkozás.
6. Hogy felkeltse kutyája érdeklődését, kezdetben a jelenlétében töltsen meg a játékot jutalomfalatokkal. A nehézségi szint növelése érdekében ezt később, a kutya távollétében is elvégezheti.
7. Egy indítóparanccsal indítsa el a játékot (pl. "Játssz!"), és egy leállítóparanccsal fejezze be (pl. "Vége!"), miután a kutya megtalálta az összes jutalomfalatot. Ha a kutya engedelmeskedett a leállítóparancsnak, a végén jutalmazza meg.
8. A foglalkozást mindig sikeresen elvégzett feladattal kell zárni.

**Fontos megjegyzés: Nincs helyes vagy helytelen módja ennek a játéknak. Az emberekhez hasonlóan a kutyáknál is minden kutya egyéniség, és meg fogja találni saját megoldásait. Bizza kutyájára, hogy a feladatot az ormányával vagy a mancsaival oldja meg. Ezek az utasítások csak javaslatok arra, hogy kutyájával könnyű és észszerűen 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 elvégzei.

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

### **Kezdődhet az edzés:**

Először is tanítsd meg a kutyát arra, hogy ha visszahozza a labdát, akkor cserébe kézből jutalomfalatot kap érte. Ha ez már jól megy, foglald bele a Ball & Treat stratégiai játékot is a foglalkozásba. Először helyezd a jutalomfalatokat a készülék jutalomfalat-adagolónyílása mellé, amint a kutya visszahozta a labdát. Töltsd fel a Ball & Treats jutalomfalat-tartályát. Mutasd meg a kutyának, hogy a labdát helyezze a készülékre. Jutalmazd meg a kutyát minden egyes sikernél; ez a tanulás is már része a közös tréningnek, és kihívást jelent a kutyának.

Amikor a Ball & Treat stratégiai játékot is történő lehelyezés gond nélkül megy, vidd a labdát a készülék fölé, de továbbra is kézből add a jutalmat. Ha kedvenced ezt is megtanulta, dobj a labdát a nyílásba, amint a kutya a kezébe helyezi a labdát. A kutya ezután elveszi a jutalomfalatokat, amelyek kihullanak a Ball & Treat stratégiai játékot isEgyre kevésbé vedd ki a részed a folyamatból, és bátorítsd a kutyát, hogy a labdát saját maga dobja a nyílásba.

A nehézségi szint növelése érdekében kombináld a játékot cselekvésre felszólító és/vagy engedelmességi gyakorlatokkal (pl. „Ül / Fekszik / Marad!”).

Ne hagyj, hogy a háziállat felügyelet nélkül játsszon.