

TRIXIE



Gamble Box



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 Úvod
UK Стратегічна гра
HU Stratégiai játék

LEVEL
1



DE Anleitung

Allgemeine Hinweise

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

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

Grundsätzlich gilt es jedoch zu beachten: 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

Bitte führe alle Übungen nacheinander durch. Erhöhe den Schwierigkeitsgrad erst, wenn dein Hund die vorangegangene Trainingsphase problemlos beherrscht und seine Aufmerksamkeit noch bei dem Spiel liegt. Lobe deinen Hund nach jeder gelungenen Aktion.

Das Training kann beginnen

Mache deinen Hund mit den einzelnen Elementen vertraut. Wir empfehlen das Erlernen einzelner Elemente auf mehrere Tage auszuweiten und erst dann weitere Elemente einzubeziehen, wenn das Training problemlos absolviert wurde.

Der Hebedeckel

1. Fülle die Box in Anwesenheit deines Hundes mit einem Leckerli. Verschließe diese nur halb, sodass er den Deckel nur wegzuschieben braucht. Mache deinen Hund auf die Kugel am Deckel aufmerksam. Lege dazu ein Leckerli direkt hinter die Kugel. Gib deinem Hund das Startsignal wie z. B. „Spiel“.
2. Wenn dein Hund verstanden hat, dass er durch das Anheben mit Hilfe der Kugel an seine Belohnung kommt, brauchst du das Leckerli nicht mehr hinter der Kugel platzieren.
3. Verschließe nun nach und nach den Deckel immer weiter. Wiederhole die Übung so oft, bis dein Hund den komplett verschlossenen Deckel selbstständig anheben kann.

Die Schublade

1. Platziere das Leckerli anfangs im vorderen Bereich der Schublade und verschließe diese nur halb. Damit dein Hund auf das Zugseil der Schublade aufmerksam wird, lege anfangs ein Leckerli darunter.
2. Hat dein Hund verstanden, dass er die Schublade herausziehen soll, kannst du sie nach und nach immer weiter verschließen. Das Leckerli unter dem Zugseil kannst du dann weglassen.
3. Wenn dein Hund die Schublade selbstständig öffnet, erhöhe den Schwierigkeitsgrad, indem du das Leckerli immer weiter hinten in der Schublade platzierst.

Kombinieren

Nachdem dein Hund nun die einzelnen Elemente erlernt hat und alle selbstständig spielt, kannst du die Elemente kombinieren.

Lasse dein Tier nicht unbeaufsichtigt spielen.

EN Instructions

General information

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

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

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

Have lots of fun and success with your dog.

Training

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

The training can begin

First let your dog get familiar with the different elements of the game. We recommend to space out getting to know the various elements over several days and to only add more elements when the training runs smoothly.

Lifting the lid

1. Fill the box with a treat in the presence of your dog. Close the lid only halfway, so that it only needs to be pushed away. Bring the knob on the lid to your dog's attention. To do that, place a treat on the lid directly near the knob. Give the start signal, e.g. "Play".
2. Once your dog has understood that he gets the treat by lifting the lid with the help of the knob, no extra treat on the lid is necessary.
3. Now close the lid a bit more every time. Repeat this exercise until your dog is able to open the completely closed lid by himself.

The drawer

1. To start with, place a treat in the front part of the drawer and leave the drawer half-open. Draw your dog's attention to the rope by placing a treat under it.
2. When your dog has understood that he has to open the drawer you can close it a little bit more each time. The treat under the rope is then no longer necessary.
3. After your dog has learned to open the drawer by himself, raise the level of difficulty step by step by place the treat a little bit closer to the back of the drawer every time.

Combining the exercises

After your dog has learned to handle the different elements on their own, you can start to combine them.

Supervise your pet while playing.

FR Mode d'emploi**Informations générales**

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

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

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

Passez de très bons moments de jeu avec votre chien !

Entraînement

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

L'entraînement peut commencer

Laissez tout d'abord votre chien se familiariser avec les différents éléments du jeu. Nous recommandons d'espacer l'apprentissage des différents éléments sur plusieurs jours et d'ajouter d'autres éléments seulement lorsque l'entraînement se passe bien.

Exercice avec le couvercle à soulever

1. Placez une friandise dans la boîte en présence de votre chien. Fermez le couvercle à moitié, pour qu'il n'y ait qu'à le pousser. Prenez la poignée du couvercle pour attirer l'attention de votre chien. Pour cela, placez une friandise directement sur le couvercle à côté de la poignée. Donnez-lui un signal de départ, par ex. « Allez joue ».
2. Lorsque votre chien a compris qu'il obtient sa friandise en soulevant le couvercle à l'aide de la poignée, il n'est pas nécessaire d'ajouter une friandise sur le couvercle.
3. Refermez ensuite le couvercle un peu plus à chaque fois jusqu'à ce que votre chien arrive à soulever complètement le couvercle par lui-même.

Exercice avec le tiroir

1. Placez dans un premier temps la friandise à l'avant du tiroir et laissez-le à moitié ouvert. Attirez l'attention de votre chien en plaçant une friandise sous la poignée.
2. Si votre chien a compris comment ouvrir le tiroir, vous pouvez alors le refermer un peu plus à chaque fois. Il n'est alors plus nécessaire de placer une friandise sous la poignée corde.
3. Lorsque votre chien arrive à ouvrir le tiroir par lui-même, augmentez peu à peu le degré de difficulté en plaçant une friandise de plus en plus près de l'arrière du tiroir.

Combiner les exercices

Une fois que votre chien a appris à manipuler chacun des éléments par lui-même, vous pouvez commencer à les combiner ensemble.

Ne laissez pas jouer votre animal sans surveillance.

Handleiding

Algemene tips

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

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

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

Wij wensen u en uw hond veel plezier en succes.

Training

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

De training kan beginnen

Laat uw hond met de verschillende onderdelen van het spel kennis maken. Wij adviseren, om het oefenen met de verschillende onderdelen over meerdere dagen te verspreiden en pas dan verdere onderdelen te integreren, als de training zonder problemen verloopt.

De klepdeksel

1. Leg in het bijzijn van uw hond een beloningssnoepje in het bakje. Sluit hem maar voor de helft, zodat hij alleen de deksel weg hoeft te schuiven. Attendeer uw hond op de knop bovenop de deksel. Leg direct voor de knop een beloningssnoepje neer. Geef uw hond het startsein, bijv. "spel".
2. Als uw hond door heeft, dat hij door optillen m.b.v. de knop bij zijn beloning komt, hoeft u geen beloningssnoepje meer achter de knop neer te leggen.
3. Sluit de deksel steeds een stukje verder. Herhaal deze oefening net zolang, totdat uw hond de volledig gesloten deksel zelfstandig op kan tillen.

De schuiflade

1. Leg het snoepje in het begin vooraan in de schuiflade en doe deze maar voor de helft dicht. Om uw hond op het trektouwje van de schuiflade te attenderen, legt u er in het begin een snoepje onder.
2. Als uw hond snapt, dat hij de schuiflade eruit moet trekken, kunt u hem stukje bij beetje verder dicht doen. Het snoepje onder het trektouwje kunt u dan achterwege laten.
3. Als het uw hond lukt, om de schuiflade helemaal zelfstandig te openen, schroeft u de moeilijkheidsgraad op door het snoepje steeds verder achterin de schuiflade te leggen.

Combineren

Als uw hond alle onderdelen van het spel onder de knie heeft en het allemaal zelfstandig af kan, kunt u de verschillende onderdelen gaan combineren.

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

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

Considerate sempre quanto segue: non permettete al cane di 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 molto divertimento e molto successo con questi esercizi.

Addestramento

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

L'addestramento ha inizio

Fate in modo che il vostro cane si abitui gradualmente agli elementi del gioco. Suggeriamo di far conoscere al cane gli elementi per vari giorni e aggiungere più elementi al gioco quando l'allenamento procede senza problemi.

Esercizio con il coperchio che si solleva

1. Riempite la scatola con una leccornia in presenza del cane. Chiudete il coperchio per metà in modo che il cane lo debba semplicemente spingere di lato. Mostrate al cane la corda sopra al coperchio. Posizionate sotto alla corda una leccornia e spingete le due estremità all'interno della scatola. La corda sarà posizionata sulla leccornia. Date al vostro cane un segnale d'inizio. (per es. "gioca")
2. Non sarà più necessaria la leccornia extra sopra il coperchio quando il cane avrà capito che otterrà la ricompensa aprendo lo scomparto con il pomello.
3. Ora chiudete il coperchio sempre di più. Ripetete l'esercizio fino a quando il cane sarà in grado di aprire da solo lo scomparto completamente chiuso.

Esercizio con il cassetto

1. Mettete una leccornia nella parte frontale del cassetto e lasciatelo mezzo aperto. Attrarre l'attenzione del cane sulla corda posizionandoci una leccornia sotto.
2. Quando il cane avrà imparato che deve aprire il cassetto, potete chiudere il cassetto ogni volta un po' di più. La leccornia sotto alla corda non sarà più necessaria.
3. Dopo che il cane avrà imparato ad aprire il cassetto da solo, alzate il livello di difficoltà un po' alla volta. Posizionate la leccornia nella parte più interna del cassetto.

Combinare gli esercizi

Dopo che il cane ha imparato a gestire i diversi moduli singolarmente, potete iniziare a combinarli insieme.

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

SV Instruktioner

Allmän information

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

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

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

Ha mycket roligt och framgång med din hund!

Träning

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

Träningen kan börja

Låt först din hund bekanta sig med de olika delarna av spelet. Vi rekommenderar att detta presenteras under flera dagar och att du endast lägger till nya delar när träningen går smidigt.

Topplocket

1. Fyll boxen med en godis medan din hund ser på. Stäng locket halvvägs så att det endast behöver tryckas bort. Uppmärksamma din hund på lockets knapp. För att göra detta, placera en godis på locket precis bredvid knoppen. Ge startsignalen, t.ex. "Spela".
2. När din hund har förstått att den får godisen då den lyfter locket med hjälp av knoppen behövs inget extra godis på locket.
3. Nu kan du börja stänga locket lite mer för varje gång tills det är helt förslutet. Upprepa denna övning tills hunden på egen hand klarar att öppna den stängda boxen.

Lådan

1. Börja med att placera en godis i främre delen av lådan och lämna den halvöppen. Få din hund intresserad av öglan genom att placera en godis under den.
2. När din hund har förstått att den ska dra ut lådan kan du stänga den lite mer för varje försök. Du behöver då inte använda godisen under öglan mer.
3. Efter att din hund lärt sig öppna luckan helt själv kan du höja svårighetsgraden genom att placera godbiten längre och längre in i lådan.

Kombinera de olika övningarna

När din hund har lärt sig att använda de olika delarna själv, kan du börja kombinera dem.

Låt inte ditt husdjur spela utan uppsikt.

ES Instrucciones

Información General

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

Aviso importante:

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

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

Diviértete y triunfa con tu perro.

Entrenamiento

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

El juego empieza por

Haga que su perro se acostumbre a los diferentes elementos del juego uno por uno. Recomendamos espaciar el procedimiento durante varios días y agregar elementos nuevos solo una vez que el conocimiento de los elementos se realice sin problemas.

Ejercicio con la tapa con cuerda

1. Rellene la caja con un snack delante de su perro. Cierre la tapa sólo hasta la mitad, para que se pueda abrir con un empujón. Llame la atención de su perro al pomo de la tapa. Para ello, coloque un snack encima de la tapa cerca del pomo. Diga el comando de inicio, por ejemplo "a jugar".
2. Una vez que su perro haya entendido que obtiene el premio al levantar la tapa con la ayuda del pomo, no hará más falta poner premios extra encima de la tapa.
3. Cierre la caja cada vez un poco más. Repita este ejercicio hasta que el perro sea capaz de abrir la caja con la cuerda completamente cerrada.

El cajón

1. Su perro ya conoce la cuerda, pero la diferencia aquí está en que la cuerda debe tirarse hacia un lado, en lugar de hacia arriba.
2. Para empezar, coloque un premio en la parte frontal del cajón y deje el cajón medio abierto. Atraiga la atención de su perro hacia la cuerda colocando una golosina debajo de ella.
3. Cuando su perro haya comprendido que tiene que abrir el cajón, puede cerrarlo un poco más cada vez. Entonces el premio debajo de la cuerda ya no será necesario. Después de que su perro haya aprendido a abrir el cajón solo, aumente el nivel de dificultad paso a paso, coloque el premio un poco más cerca de la parte posterior del cajón cada vez.

Combinar los ejercicios

Después de que su perro haya aprendido a manejar los diferentes elementos solo ahora puedes empezar a combinarlos.

Vigila a tu mascota mientras juega.

RU Инструкция

Общая информация

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

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

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

Желаем вам и вашей собаке много веселья и успехов!

Начиная тренировку

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

Приступая к игре

Дайте собаке познакомиться с каждым элементом игры. Мы рекомендуем растянуть знакомство на несколько дней и добавляйте новые детали только тогда, когда занятия со старыми элементами пройдут успешно.

Подними крышку

1. Положите в коробку лакомство в присутствии собаки. Закройте коробку так, чтобы она оставалась наполовину открытой, собаке было достаточно немного сдвинуть крышку. Обратите внимание питомца на верёвку на крышке, положив под неё лакомство и втянув обоконца внутрь коробки. Верёвка должна плотно прилегать к лакомству. Дайте собаке сигнал к началу упражнения, например, «Играть!».
2. Кладите лакомство под верёвку до тех пор, пока собака не поймёт, что она получит награду, используя верёвку для подъёма крышки.
3. Закрывайте крышку всё больше и больше. Повторяйте упражнение до тех пор, пока собака не научится самостоятельно открывать полностью закрытую крышку.

Ящик

1. Положите лакомство в переднюю часть ящика и оставьте его полукрытым. Привлеките внимание собаки к верёвке, положив под неё лакомство.
2. Когда собака поймёт, что ей нужно открыть ящик, с каждым разом закрывайте его всё больше и больше. Лакомство под верёвку уже не кладите.
3. После того, как собака научится самостоятельно открывать ящик, усложните задачу, с каждым разом помещая лакомство всё ближе к задней стенке ящика.

Сочетание упражнений

Когда ваша собака научится работать совсем элементарными элементами игрушки, попробуйте использовать их в различных комбинациях.

ВНИМАНИЕ: использовать игру под наблюдением взрослых. Подходит только для домашних животных!

PT Instruções

Informação geral

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

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

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

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

Treino

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

Pode começar o treino

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

Exercício com tampa amovível

1. Colocar na presença do cão, uma guloseima no compartimento. Colocar de seguida a tampa sobre o compartimento de forma a que este fique meio aberto. Assim, de início o cão só terá de empurrar a tampa um pouco para o lado, para ter acesso à guloseima. Chamar a atenção do cão para a corda na parte superior da tampa, colocando uma guloseima directamente debaixo da corda e puxando as duas pontas da corda para o interior do compartimento. A corda deve ficar apertada sobre o prémio, de forma a que este fique fixo. Dar um sinal ao cão para iniciar a brincadeira, como por exemplo 'brincar!'
2. Quando o cão aprender que recebe uma recompensa por utilizar a corda para levantar a tampa, já não há necessidade de colocar uma guloseima debaixo da corda.
3. Começar a fechar cada vez um pouco mais a tampa. Repetir este exercício até que o cão seja capaz de abrir sozinho, o compartimento totalmente fechado com a tampa.

Exercício com a gaveta

1. Colocar uma guloseima na parte da frente da gaveta, e deixar a gaveta meia aberta. Chamar a atenção do cão para a corda, colocando uma guloseima debaixo da mesma.
2. Quando o cão aprender que neste exercício tem de abrir a gaveta para retirar a guloseima, poderá fechá-la cada vez mais. Nesta fase já não é necessária a colocação da guloseima debaixo da corda.
3. Quando o cão aprender a abrir a gaveta sozinho, aumente o nível de dificuldade, passo a passo. Colocar a guloseima cada vez mais para trás na gaveta.

Combinação de exercícios

Quando o cão aprender a lidar com os diferentes elementos sozinho, poderá começar a combiná-los.

Supervisionar o animal enquanto este brinca.

PL Instrukcja

Informacje ogólne

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

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

Życzymy miłej zabawy i dużo sukcesów ze swoim psem.

Trening

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

Trening czas zacząć

Przyzwyczaj swojego psa do różnych elementów gry jeden po drugim. Zalecamy stopniowanie poziomu trudności przez kilka dni i dodawanie nowych elementów dopiero kiedy trening przebiega płynnie.

Podnoszona pokrywa

1. Napełnij pudełko smakołykami w obecności psa. Zamknij pudełko tylko do połowy tak, aby pies musiał tylko odepchnąć pokrywę. Pokaż swojemu psu linę na pokrywie. Aby to zrobić, umieść smakołyk bezpośrednio pod liną i pociągnij dwa końce liny wewnątrz pudełka tak, aby leżała ona ciasno na smakołyku. Podaj swojemu psu sygnał startowy, np. "Szukaj".
2. Gdy twój pies zrozumie, że czeka go nagroda za użycie liny do podniesienia pokrywy, nie będzie już potrzeby umieszczenia smakołyku pod liną.
3. Za każdym razem coraz bardziej domykaj pokrywę. Powtarzaj to ćwiczenie, dopóki pies będzie w stanie otworzyć całkowicie zamkniętą pokrywę.

Szuflada

1. Na początek umieść smakołyk w przedniej części szuflady i zostaw ją na wpół otwartą. Zwróć uwagę swojego psa na linę podkładając pod nią smakołyk.
2. Kiedy twój pies zrozumie, że musi otworzyć szufladę, możesz ją coraz bardziej domykać. Smakołyk pod liną nie będzie już potrzebny.
3. Kiedy Twój pies nauczy się otwierać szufladę, podnosz poziom trudności krok po kroku, umieszczając przysmak trochę bliżej tyłu szuflady za każdym razem.

Łączenie ćwiczeń

Kiedy pies nauczy się samodzielnie radzić sobie z różnymi elementami, możesz zacząć je łączyć.

Nadzoruj zwierzę podczas gry.

☺ Instrukce

Obecné informace

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

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

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

Užijte si spoustu zábavy a úspěchu se svým psem.

Výcvik

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

Trénink může začít

Umožněte svému psovi si zvyknout na různé prvky hry krok za krokem. Doporučujeme rozložení procedury v průběhu několika dní a přidání nových prvků pouze po úspěšném tréninku.

Zvedací víko

1. Naplňte krabičku pamlsky za přítomnosti vašeho psa. Zavřete krabičku pouze na půl, aby váš pes musel pouze odlačit víko. Ukažte psovi lano. Chcete-li to provést, položte pamlsky přímo pod lano a vytáhněte oba konce lana uvnitř krabičky tak, aby lano leželo přes pamlsky a udrželo ho. Dejte psovi signál startu, např. povel "Hra".
2. Jakmile si váš pes uvědomí, že po použití lana pro zvednutí víka následuje odměna, není třeba pokládat pamlsky pod lano.
3. Nyní zavřete víko o něco víc. Opakujte toto cvičení, dokud váš pes není schopen otevřít zcela uzavřené víko sám.

Zásuvka

1. Chcete-li začít, umístěte pamlsky do přední části zásuvky a nechte zásuvku napůl otevřenou. Zaujměte pozornost svého psa k lanu tím, že pod něj umístíte pamlsky.
2. Když váš pes pochopí, že musí otevřít zásuvku, můžete ji pokaždé zavřít o něco víc. Umístění pamlsku pod lano už není nutné.
3. Poté, co se váš pes naučil otevřít zásuvku sám, zvyšte úroveň obtížnosti krok za krokem tím, že se pokaždé pokusí trochu přiblížit k zadní části zásuvky.

Kombinace cvičení

Poté, co se váš pes naučil zvládat jednotlivé prvky, můžete je začít kombinovat.

Dohlížejte na zvíře během hraní.

DA Vejledning**Generelle oplysninger**

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

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

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

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

Træning

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

Træningen kan starte

Vend din hund enkeltvis til de forskellige elementer. Vi anbefaler at strække læringsprocessen over flere dage og først at introducere nye elementer, når det foregående flere gange blev løst uden problemer.

Øvelse med løftelåget

1. Fyld boksen med en godbid, mens hunden er til stede. Låget lukkes kun halvvejs, således, at låget blot skal skubbes til side. Gør hunden opmærksom på kuglen i låget. Dette gøres ved at lægge en godbid lige foran kuglen. Giv hunden et startsignal som f.eks. "leg".
2. Når hunden har forstået, at låget kan løftes vha. kuglen, behøver du ikke længere, at lægge en godbid bagved kuglen.
3. Låget lukkes nu gradvist mere og mere. Gentag øvelsen, indtil din hund selv kan løfte det helt lukkede låg.

Øvelse med skuffen

1. I starten placeres godbidde i den forreste del af skuffen, og denne lukkes kun halvt. For at gøre din hund opmærksom på skuffens træksnor anbringes der i starten en godbid under snoren.
2. Når din hund har forstået, at den skal trække skuffen ud, kan du lidt efter lidt lukke skuffen, og godbidde under træksnoren kan udelades.
3. Når din hund kan åbne skuffen helt alene, kan du sætte sværhedsgraden op, idet du placerer godbidde længere og længere tilbage i skuffen. Hunden vil nu kun få fat i sin belønning, når den hver gang trækker skuffen en smule længere ud.

Kombinere

Efter at din hund nu har lært de enkelte elementer og selvstændigt kan klare dem, kan du kombinere elementerne.

Lad aldrig dit kæledyr lege uden opsyn.

SK **Návod****Všeobecné pokyny**

1. Táto hračka je určená na spoločné trávenie času majiteľa a jeho psa. Psa nenechaj hrať sa bez dozoru.
2. Hračku umiestni tak, aby pes mohol okolo hračky voľne behať a nájsť si optimálnu polohu na hranie.
3. Zvoľ pokojnú tréningovú atmosféru a trénuj len jedného psa.
4. Začni s tréningom najskôr 1 ½ po kŕmení. Alternatívne sa namiesto maškrt môže použiť aj obvyklé suché krmivo.
5. Je dôležité, aby pes, hlavne na začiatku, dosiahol požadovaný cieľ relatívne rýchlo, a tak si hru spojil s niečím pozitívnym a zostal motivovaný. V začiatkovej fáze môžeš psa odmeniť už za vyskúšanie a dať mu maškrtu. Keď pes pochopí, že ide o „hru s krmivom“, rýchlo ho začne uvažovanie baviť.
6. Aby si vzbudil záujem psa, hračku zo začiatku plň maškrtami v jeho prítomnosti. Neskôr to môžeš urobiť aj bez prítomnosti psa, aby si zvýšil úroveň obtiažnosti.
7. Hru začni vždy so štartovacím signálom (napr. „môžeš“) a ukonči ju, keď pes vyberie všetky maškrtky ukončovacím signálom (napr. „dost“). Keď pes na ukončovací signál počúvne, odmeň ho ešte na záver jednou maškrtou, aby hra mala vždy pozitívny a pokojný koniec.
8. V prípade, že pes nedokáže splniť ani čiastočný cieľ po niekoľkých pokusoch, pomôž mu, príp. zopakuj už známy cvik a trénuj v menších krokoch. Pokús sa ho motivovať ho pochvalou a pohladkaním. Pri hre by nikdy nemal byť karhaný alebo dokonca potrestaný.
9. Trénujte v krátkych intervaloch (max. 10 minút) a s malými cieľmi. Pravidelný tréning počas dňa prinesie veľa menších úspechov a vyhneš sa tak preťaženiu.

Dôležitý pokyn: Principiálne v tejto hre neexistuje „správne“ alebo „nesprávne“. Každý pes je jedinečný a nájde si vlastné spôsoby riešenia. Nechaj na svojom psovi, či úlohu vyrieši papuľou alebo labkami, či k sebe prvky ťahá alebo ich, naopak, odsúva a aj to, v akom poradí sa hru hrá. Tento návod je návrh na vypracovanie ľahkého a zmysluplného spôsobu riešenia spoločne so psom.

V zásade sa však musí dodržiavať: Nedovoľ psovi, aby hru odnášal preč alebo ju zničil (čo je často znakom frustrácie a/alebo preťaženia).

Prajeme tebe a tvojmu psovi veľa radosti a úspechov.

Školenie

Všetky cvičenia vykonávajúte postupne. Obtiažnosť zvyšujte až vtedy, keď pes bez problémov zvládne predchádzajúcu fázu výcviku a jeho pozornosť je stále zameraná na hru. Po každej úspešnej akcii psa pochváľte.

Tréning môže začať

Všetky cvičenia vykonávajúte po poradí. Stupeň obtiažnosti zvýšte až vtedy, ak váš psík zvládol predchádzajúcu úlohu bez problémov.

Zdvíhacie veko

1. Keď sa váš psík pozerá, do priehradky vložte maškrtu. Zatvorte ju iba do polovice, aby psíkovi stačilo len vysunúť veko. Upozornite svojho psika na guľôčku na veku. Pritom umiestnite maškrtu priamo za guľôčku. Dajte svojmu psíkovi signál, ktorým hra začne, napr. „môžeš“.
2. Keď váš psík pochopí, že svoju odmenu získa zdvíhaním pomocou guľôčky, už nemusíte umiestňovať maškrtu za guľôčku.
3. Priehradku teraz zakrývajte stále viac a viac. Opakujte túto úlohu toľkokrát, kým bude váš psík vedieť sám zdvihnúť úplne zatvorené veko.

Zásuvka

1. Na začiatok položte maškrtu do prednej časti zásuvky a zatvorte ju iba do polovice. Aby ste svojho psika upozornili na ťahaciu šnúрку zásuvky, na začiatku pod ňu umiestnite maškrtu.
2. Keď váš psík pochopí, že má zásuvku vytiahnuť, môžete ju zatvárať stále viac a viac. Maškrtu pod ťahacou šnúrkou potom môžete dať preč.
3. Keď váš psík otvorí zásuvku sám, zvyšujte úroveň obtiažnosti tak, že maškrtu umiestnite v zásuvke vždy viac dozadu.

Kombinovanie

Po tom, ako váš psík spoznal jednotlivé prvky a hrá sa so všetkými samostatne, môžete tieto prvky kombinovať.

Nenechávajte zviera hrať sa bez dozoru.

UK Інструкція**Загальні вказівки**

1. Ця гра — спільне заняття для собаки та його господаря. Не дозволяй собаці грати без нагляду.
2. Встанови гру так, щоб собака міг вільно бігати навколо неї, аби знайти оптимальне положення для гри.
3. Обирай спокійну атмосферу для тренувань і тренуйся лише з одним собакою за раз.
4. Починай тренування не раніше, ніж через півтори години після годування. Замість ласощів можна також використовувати звичайний сухий корм.
5. Важливо, щоб собака досяг успіху відносно швидко, особливо на початку, щоб він асоціював із грою щось позитивне і зберігав мотивацію. На початку можна похвалити собаку за те, що він пробує щось нове, і пригостити його ласощами. Як тільки твій собака зрозуміє, що це «гра з їжею», він швидко почне отримувати задоволення від завдань.
6. Щоб зацікавити собаку, спочатку додавай у гру ласощі за його присутності. Для підвищення рівня складності можна робити це пізніше за відсутності собаки.
7. Завжди починай гру зі стартового сигналу (наприклад, «грати») і закінчуй гру, коли собака забере всі ласощі, сигналом завершення (наприклад, «кінець»). Коли собака відреагував на сигнал «кінець», нагороди його ласощами, щоб завжди гарантувати спокійне і позитивне закінчення.
8. Якщо собака не досягає проміжної мети навіть після декількох спроб, допоможи йому або повтори вже відому вправу, якщо необхідно, і надалі тренуйтеся меншими кроками. Намагайся мотивувати його похвалою і погладженнями. Ніколи не свари і не карай собаку за невдачу.
9. Роби короткі тренування (максимум 10 хвилин) і став невеликі цілі. Тренування кілька разів на день забезпечує багато маленьких успіхів і дозволяє уникнути перенапруження.

Важлива вказівка: Загалом у цій грі немає «правильного» і «неправильного». Кожен собака особливий і знайде власне рішення завдання. Дозволь собаці самому вирішувати, як він буде вирішувати завдання — мордою чи лапами, тягнути елементи до себе чи відштовхувати, у якій послідовності грати в гру. Ці інструкції є лише пропозицією для того, щоб знайти просте і логічне рішення разом із собакою.

Однак важливо мати на увазі: Не дозволяй собаці забирати або знищувати гру (що часто є ознакою розчарування та/або надмірних вимог).

Бажаємо тобі й собаці багато задоволення та успіхів.

Тренування

будь ласка, виконуйте всі вправи по черзі. Підвищуйте рівень складності тільки тоді, коли собака без проблем засвоїв попередній етап тренування і його увага все ще зосереджена на грі. Хвалить собаку після кожної успішної дії.

Тренування можна починати

Знайомте собаку з елементами по черзі. Ми рекомендуємо розподілити вивчення окремих елементів на кілька днів і додавати наступні елементи лише після того, як тренування буде успішно завершено.

Підйомна кришка

1. Наповніть коробку ласощами в присутності собаки. Закривайте її лише наполовину, щоб йому залишилось тільки відсунути кришку. Зверніть увагу собаки на кульку на кришці. Для цього покладіть ласощі безпосередньо за кулькою. Дайте собаці стартовий сигнал, наприклад, «грати».
2. Коли собака зрозуміє, що він може отримати свою винагороду, піднявши кульку, вам більше не потрібно класти ласощі за кулькою.
3. Тепер поступово закривайте кришку все більше і більше. Повторюйте вправу, допоки собака не зможе самостійно підняти повністю закрити кришку.

Шухляда

1. Спочатку покладіть ласощі в передню частину шухляди і закрийте її лише наполовину. Щоб собака знав, де знаходиться тяговий трос висувної шухляди, спочатку покладіть під нього ласощі.
2. Коли собака зрозуміє, що він повинен витягнути шухляду, ви можете поступово закривати її все більше і більше. Потім ви можете залишити ласощі під тросом.
3. Коли собака самостійно відкриє шухляду, ускладніть завдання: кладіть ласощі все глибше і глибше в шухляду.

Поєднання

Тепер, коли ваш собака вивчив окремі елементи і грає з ними всіма самостійно, ви можете поєднувати елементи.

Не залишайте тварину гратися без догляду.

HU Útmutató

Általános tudnivalók

1. A játék a kutya és a gazdi közös foglalkozása. Ne engedd a kutyát felügyelet nélkül játszani.
2. Úgy állítsd fel a játékot, hogy kutyád szabadon futkorázhasson körülötte és megtalálja az optimális játékpozícióját.
3. Teremts nyugodt légkört az edzéshez, melyet egyszerre csak egy kutyával végezz.
4. Az edzést leghamarabb az etetés után 1,5 órával kezd el. Alternatívaként a jutalomfalat helyett szokványos száraztáp is használható.
5. Fontos, hogy kutyád – főleg az elején – viszonylag gyorsan sikereket érjen el, hogy pozitívumokat társítson a játékhoz és motivált maradjon. Az elején már a próbálkozásokért is dicsérd meg a kutyát és adj neki jutalomfalatkát. Amint kedvenced megérti, hogy a játék során enni kap, hamarosan nagy kedvvel együtt fog működni.
6. Hogy felkeltsd a kutya érdeklődését, kezd azzal, hogy a jelenlétében jutalomfalatokat töltesz a játékba. A nehézségi szint növelése érdekében ezt később a kutya távollétében is elvégezheted.
7. A játékot mindig egy indító vezényszóval kezd (pl. „Gyerünk”) és ha a kutya az összes jutalomfalatot megszerezte, akkor egy befejező vezényszóval zárd le (pl. „Vége”). Ha a kutya engedelmeskedett a befejező vezényszóra, jutalmazd meg egy jutalomfalattal, hogy a játék vége nyugodt és pozitív legyen.
8. Ha kedvenced többszöri próbálkozás után sem éri el a részleges célt, segíts neki, vagy ha szükséges, ismételd meg az ismert gyakorlatot, és haladj vele kisebb lépésekben. Dicsérrettel és simogatással próbáld motiválni. Semmiképp nem szabad szidni vagy büntetni.
9. Kedvenceddel rövid egységekben (max. 10 perc) és kis célokat kitűzve gyakorolj. A napi többszöri gyakorlás sok apró sikert hoz és megelőzi a túlterhelést.

Fontos tudnivaló: A játékban alapvetően nincs „jó” vagy „rossz”. Minden kutya külön egyéniség és megtalálja magának a megoldáshoz vezető utat. Bíz a kutyára, hogy az orrával vagy a mancsával oldja-e meg a feladatot, hogy maga felé húz-e vagy magától eltol-e elemeket, és azt is, hogy milyen sorrendben játssza a játékot. Az útmutató csak javaslatot ad ahhoz, hogy a kutyával együtt dolgozzanak ki könnyű és ésszerű megoldást.

Általánosan azonban érdemes figyelembe venni a következőt: Ne engedd, hogy a kutya elhurcolja vagy tönkretegye a játékot (ami gyakran a frusztráció és/vagy a túlterheltség jele).

Sok sikert és jó szórakozást kívánunk neked és a kutyádnak!

Edzés

Az összes gyakorlatot végezze el egymás után. Csak akkor növelje a nehézségi szintet, ha kutyája gond nélkül elsajátította az előző edzési fázist és továbbra is figyel a játékra. Minden sikeres akció után dicsérje meg a kutyát.

Kezdődhet az edzés

Egyenként ismertesse meg a kutyát az elemekkel. Javasoljuk, hogy az egyes elemek megtanulását több napra nyújtsa el és csak akkor vegyen be további elemeket, ha probléma nélkül befejeződött az edzés.

Emelődhet

1. A kutya jelenlétében tegyen a dobozba jutalomfalatkát. Csak félig zárja le, hogy a kutyának a fedelet csak el kelljen tolnia. Ismertesse meg kutyájával a fedélen lévő golyót. Ehhez helyezzen egy jutalomfalatkát közvetlenül a golyó mögé. Adjon a kutyának indítójelet, pl. „játék”.
2. Ha a kutya megérti, hogy a golyó felemelésére jutalmat kap, többé nem kell a jutalomfalatkát a golyó mögé helyezni.
3. Most fokozatosan, egyre jobban zárja le a tetőt. Ismételve addig a gyakorlatot, amíg a kutya önállóan fel nem tudja emelni a teljesen zárt fedelet.

A fiók

1. Először helyezze a jutalomfalatkát a fiók első részébe és csak félig zárja be. Ahhoz, hogy a kutya észrevegye a fiók húzózsínőrtjét, kezdetben tegyen alá jutalomfalatkát.
2. Amint a kutya érti, hogy ki kell húznia a fiókot, fokozatosan csukja be. Utána hagyja a jutalomfalatkát a húzózsínő alatt.
3. Ha a kutya önállóan nyitja a fiókot, növelje a nehézségi fokozatot úgy, hogy a jutalomfalatkát hátrébb teszi a fiókban.

Kombinálás

Ahogy a kutya megismerte az egyes elemeket és mindegyikkel önállóan játszik, kombinálhatók is.

Ne hagyja, hogy háziállata felügyelet nélkül játsszon.