


DE Anleitung
Allgemeine Hinweise

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

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

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

Wir wünschen Ihnen und Ihrem Hund viel Spaß und Erfolg.

Training

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

Das Training kann beginnen

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

1. Der Hebedeckel:

- a. Füllen Sie die Box in Anwesenheit Ihres Hundes mit einem Leckerli. Verschließen Sie diese nur halb, sodass er den Deckel nur wegzuschieben braucht. Machen Sie Ihren Hund auf das Seil am Deckel aufmerksam. Legen Sie dazu ein Leckerli direkt unter das Seil und ziehen Sie die beiden Seilenden in die Box, sodass das Seil straff über der Belohnung liegt und sie fixiert. Geben Sie Ihrem Hund das Startsignal wie z. B. „Spiel“.
- b. Wenn Ihr Hund verstanden hat, dass er durch das Anheben mit Hilfe des Seils an seine Belohnung kommt, brauchen Sie das Leckerli nicht mehr unter dem Seil zu platzieren.
- c. Verschließen Sie nun nach und nach den Deckel immer weiter. Wiederholen Sie die Übung so oft, bis Ihr Hund den komplett verschlossenen Deckel selbständig anheben kann.

2. Der Schiebedeckel:

- a. Gehen Sie anfangs genauso vor, wie bei der Übung mit dem Hebedeckel. Legen Sie das Leckerli anfangs in den hinteren Teil der Box, damit Ihr Hund schon nach einer kurzen Schiebestrecke an die Belohnung gelangt.
- b. Um die Nutzung der Schiebekugel zu fördern, können Sie anfangs ein Leckerli hinter der Kugel platzieren.
- c. Kann Ihr Hund den Deckel nun wegschieben, steigern Sie den Schwierigkeitsgrad nach und nach. Platzieren Sie dafür das Leckerli immer etwas weiter vorne in der Box. Ihr Hund kommt jetzt nur an die Belohnung, wenn er den Deckel immer etwas weiter aufschiebt.

3. Der Klappdeckel:

- a. Legen Sie ein Leckerli mittig in die Box. Ein weiteres Leckerli wird zwischen Boxenrand und Deckel eingeklemmt. So fällt es Ihrem Hund anfangs leichter zu verstehen, dass er erst an seine Belohnung gelangt, wenn er den Deckel aufklappt.
- b. Wenn Ihr Hund den Deckel mehrmals geöffnet hat, legen Sie nur noch ein Leckerli in die Mitte der Box.

4. Die Schublade:

- a. Den Seilzug kennt Ihr Hund bereits, jedoch ist hier der Unterschied, dass er das Seil nicht hoch, sondern zur Seite ziehen soll.
- b. Platzieren Sie das Leckerli anfangs im vorderen Bereich der Schublade und verschließen Sie diese nur halb. Damit Ihr Hund auf das Zugseil der Schublade aufmerksam wird, legen Sie anfangs ein Leckerli darunter.
- c. Hat Ihr Hund verstanden, dass er die Schublade herausziehen soll, können Sie sie nach und nach immer weiter verschließen. Das Leckerli unter dem Zugseil können Sie dann weglassen.
- d. Wenn Ihr Hund die Schublade selbstständig öffnet, erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad, indem Sie das Leckerli immer weiter hinten in der Schublade platzieren.

5. Kombinieren:

- Nachdem Ihr Hund nun die einzelnen Elemente erlernt hat und alle selbstständig spielt, können Sie die Elemente kombinieren:
- a. Beginnen Sie mit 2 Elementen in einer Schiene. Wählen Sie anfangs die Elemente aus, die Ihrem Hund am leichtesten fallen.
 - b. Nachdem Ihr Hund gelernt hat, sich in dem Spiel aus beiden Elementen seine Belohnung zu erbeuten, können Sie weitere Elemente hinzunehmen.
 - c. Spielt Ihr Hund mit allen vier Elementen, kann der Schwierigkeitsgrad erneut gesteigert werden. Ordnen Sie dazu die Elemente in abwechselnden Positionen und Ausrichtungen an.


EN Instructions
General information

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

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

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

Have lots of fun and success with your dog.
Training

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

The training can begin

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

1. The lifting lid:

- a. Fill the box with a treat in the presence of your dog. Close the box only half way so that your dog only has to push away the lid. Show your dog the rope on the lid. To do that, put a treat directly under the rope and pull the two ends of the rope inside the box so that the rope lies tightly across the treat and fixes it. Give your dog the start signal, e. g. 'Play'.

- b. Once your dog has realized that there is a reward for using the rope to lift the lid, there is no need to put a treat under the rope any longer.
- c. 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.

2. The sliding lid:

- a. Start the exercise like the lesson with the lifting lid. Put a treat into the back part of the box to start with so your dog only has to slide the lid a short way to get the reward.
- b. To promote the use of the 'sliding ball' you can place a treat behind the ball at the beginning.
- c. Raise the level of difficulty step by step after your dog has learned to slide away the lid. Place the treat a little bit closer to the front part of the box every time. Thus your dog only gets the reward when he slides the lid a bit further every time.

3. The flap lid:

- a. Put a treat in the middle of the box. Clamp another treat between the rim of the box and the lid. This helps your dog to understand that he only gets the reward by opening the flap lid.
- b. When your dog has opened the lid several times, continue with only one treat in the middle of the box.

4. The drawer:

- a. Your dog already knows the rope but the difference here is that the rope has to be pulled to one side instead of upwards.
- b. 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.
- c. 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.
- d. 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.

5. Combining the exercises:

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

- a. Start with 2 elements in one track. Choose the elements that your dog can handle best.
- b. After your dog has learned to get rewards from both elements in the game, you can start adding more elements.
- c. When your dog knows how to play with all four elements, you can raise the level of difficulty again. To do that, arrange the elements in different positions and facing in different directions.



FR Mode d'emploi

Informations générales

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

Note importante : Avec ce jeu, il n'y a pas de "bien" ou de "mal". Chaque chien est unique et trouvera par lui-même a 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. Dans ce cas les éléments ne devront pas être fixés sur la base. 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.

1. Exercice avec le couvercle à soulever :

- a. Remplissez la boîte de friandises en présence de votre chien et refermez-la à moitié de façon à ce que votre chien puisse faire glisser le couvercle facilement. Montrez à votre animal la poignée en corde du couvercle. Pour cela, vous pouvez placer une friandise

directement sous la poignée en corde et tirer les deux extrémités de corde vers l'intérieur de la boîte. La corde doit être plaquée sur la friandise afin de la fixer. Commencez toujours le jeu par un signal de départ par exemple 'Allez, joue'.

- b. Lorsque votre chien a compris qu'il faut soulever le couvercle à l'aide de la poignée en corde pour accéder à sa friandise, il n'est alors plus nécessaire d'en placer d'autres.
- c. Référez ensuite le couvercle un peu plus à chaque fois jusqu'à ce que votre chien arrive à soulever complètement le couvercle par lui-même.

2. Exercice avec le couvercle à glisser :

- a. Commencez cet exercice en suivant les consignes de l'exercice 1. Pour commencer, placez une friandise dans la partie arrière de la boîte afin que votre chien parvienne rapidement et facilement à faire glisser un peu le couvercle pour obtenir sa récompense.
- b. Pour encourager l'usage de la « balle coulissante », vous pouvez dans un premier temps placer une friandise derrière celle-ci.
- c. Si votre chien parvient à faire glisser le couvercle seul, vous pouvez augmenter progressivement le degré de difficulté. Placez la friandise de plus en plus près de l'avant de la boîte. Votre chien n'obtient sa friandise que s'il parvient à glisser le couvercle un peu plus loin à chaque fois.

3. Exercice avec le couvercle à poser :

- a. Placez une friandise au milieu de la boîte. Placez une friandise supplémentaire entre le bord et le couvercle de la boîte. Cela va aider votre chien à comprendre qu'il n'obtient sa friandise qu'après avoir soulevé le couvercle.
- b. Lorsque votre chien réussit à ouvrir plusieurs fois le couvercle, continuez avec juste une friandise placée au milieu de la boîte.

4. Exercice avec le tiroir :

- a. Votre chien connaît déjà la corde, mais la seule différence de cet exercice est qu'elle doit être tirée sur un côté, au lieu d'être tirée vers le haut.
- b. 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.
- c. 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.
- d. 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.

5. 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.

- a. Commencez par placer 2 éléments sur la piste. Choisissez ceux que votre chien manipule le mieux.
- b. Lorsque votre chien parvient à attraper la friandise des deux éléments, vous pouvez alors ajouter d'autres éléments.
- c. Lorsque votre chien sait jouer avec les 4 éléments, vous pouvez alors à nouveau augmenter le degré de difficulté. Pour cela, placez les éléments dans différentes positions et orientez-les dans plusieurs directions.



IT Istruzioni

Indicazioni generali

1. Questo gioco è un'attività che deve essere svolta dal cane assieme al suo proprietario. Non fate giocare il cane da solo.
2. Posizionate il gioco in un luogo che permetta al cane di girarci 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, aiutato o ripetete l'esercizio che conosce bene. Allenatelo a piccoli passi. Provate a motivarlo lodandolo e accarezzandolo. Non deve mai essere rimproverato o punito.
9. Limitate gli esercizi a sessioni brevi (max 10 minuti) e a piccoli obiettivi. L'addestramento ripetuto più volte al giorno crea molti piccoli successi ed evita di pretendere troppo dal cane.

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

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

Auguriamo a voi e al vostro cane molto divertimento e molto successo con questi esercizi.

Addestramento

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

L'addestramento ha inizio

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

1. Esercizio con il coperchio che si solleva:

- a. 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")
- b. Quando il cane capisce che c'è una ricompensa quando solleva il coperchio con la corda, non c'è più bisogno di posizionare la leccornia sotto alla corda stessa.
- c. Ora chiudete il coperchio sempre di più. Ripetete l'esercizio fino a quando il cane sarà in grado di aprire da solo la scatola completamente chiusa.

2. Esercizio con il coperchio scorrevole:

- a. Iniziate l'esercizio nella stessa maniera della lezione del coperchio che si solleva. Posizionate una leccornia nella scatola in modo che il cane la trovi con un leggero spostamento.
- b. Per incentivare l'uso della 'pallina scorrevole', mettete inizialmente una leccornia dietro alla palla.
- c. Aumentate il livello di difficoltà passo dopo passo solo dopo che il cane ha imparato a spostare il coperchio. Posizionate la leccornia ogni volta un po' più nascosta. Il cane si guadagnerà la ricompensa quando sposta sempre di più il coperchio.

3. Esercizio con il coperchio a ribalta:

- a. Posizionate una leccornia dentro alla scatola. Inserite un'altra leccornia tra il bordo della scatola e il coperchio a ribalta. In questo modo il cane realizza subito che troverà la ricompensa aprendo il coperchio.
- b. Una volta che il cane avrà aperto numerose volte il coperchio, procedete posizionando solo la leccornia dentro alla scatola.

4. Esercizio con il cassetto:

- a. Il cane conosce già la corda presente sul coperchio che si solleva, ma ora la differenza consiste nel tirare di lato la corda invece di sollevarla.
- b. Posizionate una leccornia nella parte frontale del cassetto e lasciatelo mezzo aperto. Attirate l'attenzione del cane mettendo una leccornia anche sotto la corda.
- c. Quando il cane avrà imparato che deve aprire il cassetto, potete chiuderlo ogni volta un po' di più. La leccornia sotto alla corda non sarà più necessaria.
- d. 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.

5. Combinare gli esercizi:

- Dopo che il cane ha imparato a gestire i diversi moduli singolarmente, potete iniziare a combinarli insieme.
- a. Iniziate con 2 elementi alla volta. Scegliete gli elementi che il cane padroneggia meglio.
 - b. Dopo che il cane ha imparato a trovare la ricompensa in entrambi gli elementi, potete iniziare a giocare aggiungendo altri elementi.
 - c. Quando il cane sa come giocare con tutti i 4 moduli, potete nuovamente alzare il livello di difficoltà. Sistemate gli elementi in differenti posizioni e direzioni.



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 belonings snoepjes 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 belonings snoepjes. 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. "spel") en beëindig het, nadat uw hond er alle belonings snoepjes uitgehaald heeft, met een stopsein (bijv. "klaar"). Als uw hond het stopsein heeft opgevolgd, belooft u hem vervolgens met iets lekkers, zodat het spel telkens op een rustige en positieve wijze wordt beëindigd.
8. Mocht uw hond een gedeelte van de doelstelling, ook na meerdere pogingen, niet behalen, help hem dan een handje of herhaal eventueel een hem vertrouwde oefening en train in kleine stappen. Probeer uw hond steeds weer te motiveren door hem te prijzen en te aaien. Schelden en straffen is uit den boze.
9. Korte trainingssessies (max. 10 minuten) met kleine doelstellingen, meermaals per dag zijn éen effectiever én voorkomen overbelasting.

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

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

Wij wensen u en uw hond veel plezier en succes.

Training

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

De training kan beginnen

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

1. De klepdeksel:

- a. Leg, terwijl uw hond toekijkt, een belonings snoepje in het bakje. Sluit hem maar voor de helft, zodat hij alleen de deksel weg hoeft te schuiven. Attendeer uw hond op het touw aan de deksel. Leg een belonings snoepje direct onder het touw en trek beide uiteinden van het touw naar beneden, zodat het belonings snoepje klem onder het touw ligt. Geef uw hond het startsein, bijv. "spel".

- b. Als uw hond door heeft, dat hij door het optillen aan het touw bij zijn beloning komt, hoeft u het belonings snoepje niet meer onder het touw te leggen.
- c. Sluit de deksel steeds een stukje verder. Herhaal deze oefening net zolang, totdat uw hond de volledig gesloten deksel zelfstandig op kan tillen.

2. De knopdeksel:

- a. Ga net eerder te werk als bij de oefening met de klepdeksel. Leg het belonings snoepje in het begin achterin het bakje, zodat de hond de deksel maar een klein stukje hoeft te verschuiven en dan al bij zijn beloning is aangekomen.
- b. Om het gebruik van de knopdeksel te stimuleren, kunt u in het begin een snoepje achter de knop leggen.
- c. Lukt het uw hond, om de deksel weg te schuiven, schroef u de moeilijkheidsgraad stukje bij beetje op. Leg het snoepje dan steeds een beetje meer voorin het bakje. Uw hond kan nu pas bij zijn beloning, als hij de deksel verder open schuift.

3. De klapdeksel:

- a. Leg een snoepje in het midden van het bakje. Een ander snoepje wordt tussen de rand van het bakje en de deksel geklemd. Dan is het in het begin makkelijker voor uw hond, om te begrijpen, dat hij pas bij zijn beloning kan, als hij de deksel omhoog doet.
- b. Als uw hond de deksel al verschillende keren heeft geopend, legt u alleen nog maar in het midden van het bakje een snoepje.

4. De schuiflade:

- a. Hoe het touwtrekken werkt, weet uw hond inmiddels, echter dient hij het touw hier niet omhoog, maar opzij te trekken.
- b. Leg het snoepje in het begin vooraan in de schuiflade en doe deze maar voor de helft dicht. Om uw hond op het trektouwtje van de schuiflade te attenderen, legt u er in het begin een snoepje onder.
- c. Als uw hond snapt, dat hij de schuiflade eruit moet trekken, kunt u hem stukje bij beetje verder dicht doen. Het snoepje onder het trektouwtje kunt u dan achterwege laten.
- d. Als het uw hond lukt, om de schuiflade helemaal zelfstandig te openen, schroef u de moeilijkheidsgraad op door het snoepje steeds verder achterin de schuiflade te leggen.

5. 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:
- a. Begin met 2 onderdelen naast elkaar. Kies in het begin de onderdelen, die uw hond het beste af gaan.
 - b. Als uw hond heeft geleerd, om tijdens het spel uit beide onderdelen zijn beloning buit te maken, kunt u verdere onderdelen integreren.
 - c. Als uw hond met alle vier de onderdelen speelt, kunt u de moeilijkheidsgraad verder opschroeven. Wissel de positie van de verschillende onderdelen en plaats ze ook steeds weer op een andere manier.



SV Instruktioner

Allmän information

1. Detta spel är en gemensam aktivitet för hund och hundägare. Låt inte din hund spela oövertvaktad.
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 tassar, om den vill dra elementen mot sig eller trycka dem ifrån sig och i vilken ordning den vill delarna spelet. Dessa instruktioner är endast förslag på hur du tränar på ett enkelt och förnuftigt sätt för att lyckas med din hund.

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

Ha mycket roligt och framgång med din hund!

Träning

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

Träningen kan börja

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

1. Topplocket:

- a. Fyll boxen under topplocket med godis när hunden ser på. Lägg på locket så att boxen blir halvtägend. Då kan hunden lätt knuffa av den i början. Visa din hund hur man använder öglan som sitter på locket. För att göra detta, lägg en godis rakt under öglan och kläm fast godisen genom att dra ner ändarna av öglan på undersidan. Öglan ska ligga tätt mot godisen så att den är fixerad. Ge din hund ett startkommando (t.ex. "Spela!").
- b. När din hund förstär att den får en belöning när den öppnar locket

med hjälp av öglan behövs inte längre någon godis under öglan.

- c. 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.

2. Skjutlocket:

- a. Börja med samma övning som till topplocket. Placera en godis i den bakre delen av boxen så behöver din hund inte skjuta undan locket så långt för att få belöningen.
- b. För att få hunden att använda kulan på locket kan du i början placera en godbit bakom den.
- c. Höj sedan svårighetsgraden steg för steg efter att din hund har lärt sig att skjuta undan locket. Placera godisen lite längre fram i boxen för varje försök. Då kommer din hund vara tvungen att skjuta av locket lite mer i sitt försök att få sin belöning.

3. Luckan:

- a. Placera en godis i mitten av boxen. Kläm även fast en godis mellan kanten på boxen och luckan. På så sätt kommer din hund att förstär att den får en belöning varje gång den öppnar luckan.
- b. När din hund öppnat luckan ett flertal gånger, placera endast en godis i mitten av boxen.

4. Lådan:

- a. Din hund känner nu igen öglan, men här är skillnaden att den ska dra den rakt ut istället för att lyfta den uppåt.
- b. 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.
- c. När din hund har förstär att den ska dra ut lådan kan du stänga den lite mer för varje försök. Du behöver då inte använda godisen under öglan mer.
- d. Efter att din hund lärt sig öppna luckan helt själv kan du höja svårighetsgraden genom att placera godbiten längre och längre in i lådan.

5. Kombinera de olika övningarna:

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

- a. Börja med 2 delar på ett spår. Välj de delar som din hund kan bäst.
- b. När din hund lärt sig att den får belöning från dessa två delar kan du lägga till fler.
- c. När din hund vet hur den spelar med alla delarna samtidigt kan du höja svårighetsgraden ytterligare. För att göra detta kan du arrangera de olika delarna på olika positioner, vända åt olika håll.



DA Vejledning

Generelle oplysninger

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

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

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

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

Træning

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

Træningen kan starte

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

1. Øvelse med løftelåget:

- a. Læg en godbid i boksen, mens din hund er til stede. Luk boksen halvvejs, således at hunden blot skal skubbe låget til side. Gør din hund opmærksom på snoren i låget ved at placere en godbid lige under snoren og trække begge snoreender ind i boksen. Snoren bør ligge stramt over belønningen og fikser denne. Giv hunden startsignalet, f.eks. „leg“.
- b. Når din hund har forstået, at den kan få fat i belønningen ved at løfte i snoren, er det ikke længere nødvendigt at placere en godbid under snoren.

- c. Låget lukkes nu gradvist mere og mere. Gentag øvelsen, indtil din hund selv kan løfte det helt lukkede låg.

2. Øvelse med skydelåget:

- a. Start som i øvelsen med løftelåget. I begyndelsen lægges godbiden i den bageste del af boksen, for at hunden allerede får fat i sin belønning, efter at den har skubbet et lille stykke.
- b. For at fremme benyttelsen af „skubbekuglen“, kan du i starten placere en godbid bag ved kuglen.
- c. Når din hund kan skubbe låget til side, øges sværhedsgraden lidt efter lidt. Ved gradvist at placere godbiden længere fremme i boksen. Din hund får nu kun fat i sin belønning, når den skubber låget længere og længere op.

3. Øvelse med klaplåget:

- a. Anbring en godbid midt i boksen. En anden godbid klemmes fast mellem boksens kant og låg. På denne måde vil det i starten være lettere for din hund at forstå, at den først får fat i sin belønning, når låget klappes op.
- b. Når det flere gange er lykkedes for din hund at åbne låget, nøjes du med at lægge en godbid midt i boksen.

4. Øvelse med skuffen:

- a. Snoretækket kender din hund allerede fra løftelåget. Her er forskellen, at den ikke skal trække snoren opad, men til siden.
- b. I starten placeres godbiden 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.
- c. Når din hund har forstået, at den skal trække skuffen ud, kan du lidt efter lidt lukke skuffen, og godbiden under træksnoren kan udelades.
- d. Når din hund kan åbne skuffen helt alene, kan du sætte sværhedsgraden op, idet du placerer godbiden 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.

5. Kombinere:

- Efter at din hund nu har lært de enkelte elementer og selvstændigt kan klare dem, kan du kombinere elementerne:
- a. Start med to elementer på én skinne. I starten vælges de elementer, som hunden klarer bedst.
 - b. Efter at hunden har lært at få fat i sin belønningerne fra begge elementer, kan et yderligere element inddrages.
 - c. Når din hund lærer med alle fire elementer, kan sværhedsgraden øges. Herved arrangeres elementerne skiftevis i forskellige positioner og indstillinger.



ES Instrucciones

Información General

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

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

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

Diviértete y triunfa con tu perro.

Entrenamiento

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

El juego comienza

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

1. La tapa de elevación:

- a. Llene la caja con un snack en presencia de su perro. Cierre la caja a mitad de camino para que su perro solo tenga que empujar la tapa. Muéstrela a su perro la cuerda en la tapa. Para hacer eso, coloque un snack directamente debajo de la cuerda y tire de los dos extremos de la cuerda dentro de la caja de manera que la cuerda quede bien apretada sobre el snack y la fije. Dele a su perro la señal de inicio, por ejemplo 'a jugar'.

- b. Una vez que su perro se haya dado cuenta de que hay una recompensa por usar la cuerda para levantar la tapa, ya no hay necesidad de colocar una golosina debajo de la cuerda.
- c. Ahora cierre la tapa un poco más cada vez. Repita este ejercicio hasta que su perro pueda abrir la tapa completamente cerrada por sí mismo.

2. La tapa deslizante:

- a. Comience el ejercicio como la lección con la tapa de elevación. Para comenzar, coloque una golosina en la parte trasera de la caja para que su perro solo tenga que deslizar la tapa un poco para obtener la recompensa.
- b. Para promover el uso de la "bola deslizante", puede colocar un premio detrás de la bola, al principio.
- c. Aumente el nivel de dificultad, paso a paso, después de que su perro haya aprendido a deslizar la tapa. Coloque el premio un poco más cerca de la parte frontal de la caja cada vez. Por lo tanto, su perro solo obtiene la recompensa cuando desliza la tapa un poco más, cada vez.

3. La tapa abatible:

- a. Ponga un snack en el centro de la caja. Sujete otro snack entre el borde de la caja y la tapa. Esto ayuda a su perro a comprender que él solo obtiene la recompensa abriendo la tapa abatible.
- b. Cuando su perro haya abierto la tapa varias veces, continúe, pero sólo con un solo premio en el centro de la caja.

4. El cajón:

- a. 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.
- b. 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.
- c. 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.

5. Combinando los ejercicios:

- Después de que su perro haya aprendido a manejar los diferentes elementos por sí mismo, puede comenzar a combinarlos.
- a. Comience con 2 elementos en una pista. Elija los elementos que su perro pueda manejar mejor.
 - b. Después de que su perro haya aprendido a obtener recompensas de ambos elementos en el juego, puede comenzar a agregar más elementos.
 - c. Cuando su perro sepa jugar con los cuatro elementos, puede elevar el nivel de dificultad nuevamente. Para ello, disponga los elementos en diferentes posiciones y orientados en direcciones diferentes.


PT Instruções
Informação geral

- Este jogo é uma actividade conjunta para o cão e o dono. Não permitir que o cão brinque sem supervisão.
- 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.
- Escolher um ambiente relaxado para o treino e treinar apenas com um cão de cada vez.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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 sobrearregar o cão.

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

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

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

Treino

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

Pode começar o treino

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

1. Exercício com tampa amovível:

- 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!'
- 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.
- 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.

2. Exercício com tampa deslizante:

- Iniciar o exercício como na situação anterior com a tampa amovível. Colocar uma guloseima na parte de trás do compartimento. Isto de forma a que o cão possa alcançar a guloseima, após fazer deslizar a tampa um pouco.
- Para promover a utilização da "bola deslizante" poderá colocar uma guloseima atrás da bola no início do exercício.
- Aumentar o nível de dificuldade passo a passo, depois de o cão ter aprendido a deslizar a tampa. Colocar a guloseima cada vez mais perto da frente do compartimento. Desta forma, o cão só poderá obter a sua recompensa, deslizando a tampa cada vez um pouco mais.

3. Exercício com tampa basculante:

- Colocar uma guloseima no meio do compartimento. Em seguida colocar outra guloseima, entre o rebordo do compartimento e a tampa. O cão em breve aprenderá que poderá obter a recompensa abrindo a tampa basculante.
- Quando o cão já tiver aberto a tampa várias vezes, deve continuar o exercício com apenas uma guloseima, colocando-a no interior do compartimento.

4. Exercício com a gaveta:

- O cão já está familiarizado com a corda, do exercício com tampa amovível, mas a diferença neste exercício é que a corda da gaveta deve ser puxada para fora em vez de para cima.
- 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.
- 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.
- 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.

5. Combinação de exercícios:

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

- Começar com 2 elementos numa das pistas. Escolher os elementos que o cão resolve com maior facilidade.
- Quando o cão aprender a retirar as guloseimas de ambos os elementos, poderá começar a adicionar mais elementos.
- Assim que o cão aprender a brincar com todos os elementos ao mesmo tempo, poderá aumentar novamente o nível de dificuldade. Colocar os elementos em posições e direcções diferentes.


PL Instrukcja
Informacje ogólne

1. Produkt jest przeznaczony do wspólnego użytkowania przez psa i właściciela. Zwierzę nie powinno korzystać z produktu bez nadzoru.
2. Podczas zabawy umieść produkt na przestrzeni wolnej od przeszkód tak, aby pies mógł się swobodnie poruszać dookoła.
3. Trening powinien odbywać się w spokojnej i cichej atmosferze, z nie więcej niż jednym psem na raz.
4. Treningu nie należy rozpoczynać wcześniej niż 1½ godziny po karmieniu. Można również użyć suchej karmy jako alternatywy dla smakołyków.
5. Ważne jest, aby pies doświadczył sukcesu i nagrody już na początku użytkowania. Trening musi wywołać pozytywne skojarzenie, aby zwierzę pozostało zmotywowane. Po rozpoczęciu treningu możesz pochwalić i nagrodzić psa nawet za same próby. Kiedy twój pies zrozumie, że jest to "gra z przysmakami", będzie się dobrze bawił próbując wykonać zadania.
6. Aby wzbudzić zainteresowanie psa, wypelnij grę smakołykami w jego obecności.
W dalszych fazach treningu można pominąć ten krok, aby zwiększyć poziom trudności.
7. Zawsze rozpoczynaj grę od polecenia rozpoczęcia (np. "Szukaj"), a po znalezieniu przez psa wszystkich smakołyków zakończ ją poleceniem (np. "Koniec"). Po tym, jak pies wykona polecenie zakończenia nagrodź go ostatnim smakołykiem tak, aby trening zawsze miał pozytywne i spokojne zakończenie.
8. Jeśli twój pies nie wykona aktualnego zadania po kilku próbach, pomóż mu lub wróć do zadania, które dobrze zna i trenuj w mniejszych krokach. Spróbuj go zmotywować pochwałą i głaskaniem. Nigdy nie powinno się karać lub 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 znajduje swoje własne sposoby na ukończenie zadania. Pies powinien sam zdecydować, czy chce użyć pyska czy łap, ciągnąć czy odpychać elementy oraz w jakiej kolejności chce to robić. Niniejsze instrukcje są tylko sugestią jak trenować w sposób łatwy, skuteczny i ciekawy dla zwierzęcia.

Życzymy miłej zabawy i dużo sukcesów ze swoim psem.
Trening

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

Trening czas zacząć

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

1. Podnoszona pokrywa:

- a. 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'.

- b. Gdy twój pies zrozumie, że czeka go nagroda za użycie liny do podniesienia pokrywy, nie będzie już potrzeby umieszczania smakołyku pod liną.
- c. Za każdym razem coraz bardziej domykaj pokrywę. Powtarzaj to ćwiczenie, dopóki pies będzie w stanie otworzyć całkowicie zamkniętą pokrywę.

2. Przesuwana pokrywa:

- a. Rozpocznij ćwiczenie tak jak w przypadku podnoszonej pokrywki. Umieść smakołyk w tylnej części pudełka tak, aby pies musiał tylko lekko przesunąć pokrywę.
- b. Aby nauczyć psa korzystania z "kulki do przesuwania", możesz umieścić smakołyk bezpośrednio za kulką.
- c. Podnoś poziom trudności krok po kroku, kiedy twój pies nauczy się odsuwać wieko. Za każdym razem umieszczaj smakołyk nieco bliżej przedniej części pudełka. W ten sposób Twój pies otrzymuje nagrodę tylko wtedy, gdy każdorazowo przesunie pokrywę nieco dalej.

3. Kłapka:

- a. Połóż smakołyk na środku pudełka. Zaciśnij kolejny smakołyk między brzegiem pudełka a pokrywką. Pomaga to swojemu psu zrozumieć, że otrzymuje nagrodę tylko poprzez otwarcie kłapki.
- b. Kiedy twój pies kilkakrotnie otworzy pokrywę, kontynuuj z tylko jednym smakołykiem pośrodku pudełka.

4. Szuflada:

- a. Twój pies zna już linę. Różnica polega na tym, że tym razem liną musi być pociągnięta na bok zamiast do góry.
- b. Na początek umieść smakołyk w przedniej części szuflady i zostaw ją na wpół otwartą. Zwróć uwagę swojego psa na linę podkładając pod nią smakołyk.
- c. Kiedy twój pies zrozumie, że musi otworzyć szufladę, możesz ją coraz bardziej domykać. Smakołyk pod liną nie będzie już potrzebny.
- d. Kiedy Twój pies nauczy się otwierać szufladę, podnoś poziom trudności krok po kroku, umieszczając przysmak trochę bliżej tyłu szuflady za każdym razem.

5. Łączenie ćwiczeń:

- Kiedy pies nauczy się samodzielnie radzić sobie z różnymi elementami, możesz zacząć je łączyć.
- a. Zacznij od 2 elementów na raz. Wybierz elementy, z którymi Twój pies radzi sobie najlepiej.
 - b. Gdy pies nauczy się wydobywać smakołyki z obu elementów gry, możesz zacząć dodawać kolejne moduły.
 - c. Kiedy twój pies nauczy się radzić sobie ze wszystkimi czterema elementami, możesz ponownie podnieść poziom trudności. Aby to zrobić, rozmieść elementy w różnych pozycjach i kierunkach.



CS Instrukce

Obecné informace

1. Tato hra je společnou činností pro psa i jeho pánička. Nenechte svého psa hrát si bez dozoru.
2. Umístěte hru tam, kde se váš pes může volně pohybovat, aby našel svou optimální pozici ke hraní.
3. Zvolte klidnou atmosféru pro výcvik a trénujte pouze s jedním psem najednou.
4. Začněte trénink nejdříve 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 čeních 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

Provedte 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

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

1. Zvedací víko:

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

2. Posuvné víko:

- a. Začněte s tréninkem stejně jako v lekcí s víkem. Umístěte pamlsk do zadní části krabičky, tak, aby váš pes musel jen krátce posunout víko, aby získal odměnu.
- b. Chcete-li podpořit použití posuvného míče, umístěte ze začátku pamlsk za míč.
- c. Zvyšte stupeň obtížnosti krok za krokem poté, co se váš pes naučil posunout víko. Umístěte pamlsk trochu blíže k přední části krabičky. Takže váš pes dostane odměnu jen tehdy, když pokaždé posune víko.

3. Zvedací víko:

- a. Umístěte odměnu doprostřed krabičky. Přidejte další pamlsk mezi okraj krabičky a víko. To pomáhá vašemu psovi pochopit, že dostane odměnu pouze tím, že otevře víko klapky.
- b. Když váš pes otevřel víko několikrát, pokračujte pouze s pamskem uprostřed krabice.

4. Zásuvka:

- a. Váš pes již zná lano, ale rozdíl je v tom, že lano musí být vytaženo na jednu stranu namísto nahoru.
- b. Chcete-li začít, umístěte pamlsk do přední části zásuvky a nechte zásuvku napůl otevřenou. Zaujměte pozornost svého psa k lanu tím, že pod něj umístíte pamlsk.
- c. Když váš pes pochopí, že musí otevřít zásuvku, můžete ji pokaždé zavřít o něco víc. Umístění pamlsku pod lano už není nutné.
- d. 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.

5. Kombinace cvičení:

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

- a. Začněte s 2 prvky v jedné stopě. Vyberte prvky, které váš pes dokáže nejlépe zvládnout.
- b. Poté, co se váš pes naučil obdržet odměny od obou prvků ve hře, můžete začít přidávat další prvky.
- c. Když váš pes ví, jak si hrát se všemi čtyřmi prvky, můžete opět zvýšit úroveň obtížnosti. Chcete-li to provést, uspořádejte prvky v různých polohách a obložení v různých směrech.


RU Инструкция
Общая информация

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

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

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

Желаем вам и вашей собаке много веселья и успехов!

Начиная тренировку

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

Приступая к игре

Дайте собаке познакомиться с каждым элементом игры. Для этого можно не устанавливая их на основание. Мы рекомендуем растянуть знакомство на несколько дней и

добавлять новые детали только тогда, когда занятия со старыми элементами пройдут успешно.

1. Подними крышку:

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

2. Сдвинь крышку:

- a. Начните упражнение так же, как и предыдущее. Положите лакомство в заднюю часть коробки, чтобы собаке пришлось немного сдвинуть крышку для получения награды.
- b. Чтобы привлечь внимание питомца к «шарику для сдвигания», положите немного лакомства рядом с «шариком».
- c. Усложняйте упражнение по мере того, как ваша собака научится сдвигать крышку. Каждый раз кладите лакомство чуть ближе к передней части коробки. С каждым разом собака должна будет всё больше и больше сдвигать крышку, чтобы добраться до лакомства.

3. Откинь крышку:

- a. Положите лакомство в середину коробки. Зажмите ещё один кусочек между краем коробки и крышкой. Это поможет собаке понять, что она получит награду, откинув крышку.
- b. Когда собака научится успешно справляться с крышкой, продолжайте упражнение уже с одним кусочком лакомства внутри коробки.

4. Ящик:

- a. Ваша собака уже знакома с верёвкой, но в этом упражнении её нужно тянуть в сторону, а не вверх.
- b. Положите лакомство в переднюю часть ящика и оставьте его полуоткрытым. Привлеките внимание собаки к верёвке, положив под неё лакомство.
- c. Когда собака поймёт, что ей нужно открыть ящик, с каждым разом закрывайте его всё больше и больше. Лакомство под верёвку уже не кладите.
- d. После того, как собака научится самостоятельно открывать ящик, усложните задачу, с каждым разом помещая лакомство всё ближе к задней стенке ящика.

5. Сочетание упражнений:

- Когда ваша собака научится работать со всеми элементами игрушки, попробуйте использовать их в различных комбинациях.
- a. Начните с двух элементов на одной дорожке. Выберите те элементы, с которыми собака справляется лучше других.
 - b. Когда собака научится добывать лакомство из обоих элементов, добавьте остальные.
 - c. Когда ваш питомец научится играть со всеми элементами, усложните задачу, изменив расположение и направление элементов.