


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

1. Die Schieber:

- a. Entfernen Sie zunächst die Kegel und die Zugfächer.
- b. Befüllen Sie in Anwesenheit Ihres Hundes die Vertiefungen mit Leckerlis und verschließen Sie diese, so dass sich der Stempel in der Mitte befindet.
- c. Zeigen Sie ihm anfangs, wie man den Stempel bewegt, um die Elemente aus dem Spiel zu schieben. Geben Sie Ihrem Hund ein Startsignal (z. B. „Spiel“).
- d. Wiederholen Sie diese Übung so lange, bis Ihr Hund eindeutig verstanden hat, dass er eine Belohnung bekommt, wenn er den Stempel in den Bahnen verschiebt.
- e. Wenn Ihr Hund dies verstanden hat, können Sie auch das Element an der langen Kante mit einziehen, sodass Ihr Hund den Stempel auch um die Ecke herumschieben muss.

2. Die Schublade:

- a. 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.
- b. 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.
- c. Wenn Ihr Hund die Schublade selbstständig öffnet, erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad, indem Sie das Leckerli immer weiter hinten in der Schublade platzieren.

3. Die Kegel:

- a. Trainieren Sie am Anfang mit nur einer Spielfigur. Legen Sie das Leckerli in eine Vertiefung und stellen den Kegel darauf. Heben Sie den Kegel hoch und zeigen Sie Ihrem Hund, was sich darunter versteckt. Nun soll Ihr Hund versuchen, den Kegel hoch zu heben, um so an seine Belohnung zu gelangen.
- b. Wiederholen Sie die Übung so lange, bis Ihr Hund den Kegel problemlos anhebt und sich das Leckerli ergattern kann. Fordern Sie Ihren Hund dann neu heraus, in dem Sie den zweiten Kegel mit ins Spiel bringen.

4. Kombinieren:

- Nachdem Ihr Hund nun die einzelnen Elemente erlernt hat und alle selbstständig spielt, können Sie die Elemente kombinieren.
- a. Setzen Sie die Kegel als Stopper ein. Positionieren Sie die Schublade in dem Spiel und setzen den Kegel in die Vertiefung.
 - b. Nun muss Ihr Hund erst den Kegel herausspielen, um die Schublade herausziehen zu können und sich die versteckte Belohnung zu erspielen.



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

Get your dog used to the different elements of the game one by one. We recommend spacing out the procedure over several days and adding new elements only once the training runs smoothly.

1. The sliders:

- a. To start with, remove the cones and the drawers.
- b. Fill the indentations with treats in the presence of your dog and close them so that the knob is in the centre.
- c. Show your dog how to move the knob to move the elements of the game. Give a start signal (e.g. "Play").
- d. Repeat until your dog has clearly understood that he gets the reward by moving the knob along the slots.
- e. Once your dog has understood this, you can include the other elements on the long edge, which means that your dog has to push the knob around corners as well.

2. The drawer:

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

3. The cones:

- a. In the beginning, train with one cone only. Place a treat into an indentation and place a cone over it. Lift the cone and show your dog what is hidden under it. Give a start signal like e.g. "Play". Now your dog has to lift the cone to get the reward.
- b. Repeat this exercise until your dog can lift the cone without problems and can get the reward. Now challenge your dog with two cones.

4. Combining the exercises:

- After your dog has learned to handle the different elements on their own, you can start to combine them.
- a. Use the cones as stoppers. Place the drawers in the game with the cones in the indentation.
 - b. Now your dog first has to remove the cones in order to be able to move the drawers and get the hidden reward.



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 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).

Passer 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.

1. Les caches à glissière :

- a. Pour commencer, enlevez les cônes et les tiroirs.
- b. Remplissez les fentes avec des friandises en présence de votre chien et refermez-les pour que le bouton soit centré.
- c. Montrez à votre chien comment déplacer le bouton pour faire bouger les éléments du jeu. Donnez un signal de départ (par ex : « Allez, joue »)
- d. Répétez cela jusqu'à ce que votre chien comprenne clairement qu'il obtient sa récompense en déplaçant le bouton le long des fentes.
- e. Lorsque votre chien a compris cela, vous pouvez ajouter les autres éléments sur le bord long, ce qui signifie que votre chien doit pousser aussi le bouton autour des angles.

2. Exercice avec le tiroir :

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

3. Les cônes :

- a. Pour commencer, utilisez un seul cône. Placez une friandise à l'intérieur d'une fente, et placez un cône dessus. Soulevez le cône et montrez à votre chien ce qu'il y a dessous. Donnez un signal de départ comme 'Allez, joue'. Votre chien devra soulever le cône pour obtenir sa récompense.
- b. Répétez cet exercice jusqu'à ce que votre chien arrive à enlever le cône sans problème, et qu'il obtient sa récompense. Puis entraînez votre chien avec 2 cônes.

4. Combinaison :

- Une fois que votre chien a appris à déplacer les éléments individuellement, vous pouvez augmenter la difficulté à nouveau en combinant différents éléments.
- a. Utilisez les cônes comme stoppers. Placez les tiroirs dans le jeu avec les cônes et les fentes. Use the cones as stoppers. Place the drawers in the game with the cones in the indentation.
 - b. Ensuite votre chien doit d'abord déplacer les cônes afin qu'ils fassent bouger les tiroirs pour obtenir la récompense cachée.



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, aiutatelo o ripetete l'esercizio che conosce bene. Allenatelo a piccoli passi. Provate a motivarlo lodandolo e accarezzandolo. Non deve mai essere rimproverato o punito.
9. Limitate gli esercizi a sessioni brevi (max 10 minuti) e a piccoli obiettivi. L'addestramento ripetuto più volte al giorno crea molti piccoli successi ed evita di pretendere troppo dal cane.

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

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

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

Addestramento

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

L'addestramento ha inizio

Fate in modo che il vostro cane si abitui gradualmente agli elementi del gioco. Sugeriamo di suddividere la spiegazione del gioco in più giorni e di aggiungere nuovi elementi quando l'allenamento procede senza problemi.

1. Esercizio con i piani scorrevoli:

- a. Per iniziare, rimuovete i coni e i cassetti.
- b. Riempite i fori con le leccornie in presenza del vostro cane e chiudeteli in maniera tale che il pomello si posizioni al centro.
- c. Mostrate al vostro cane come muovere il pomello per spostare gli elementi del gioco. Date un segnale di inizio (per es. "gioca").
- d. Ripetete questo esercizio finché il cane non ha chiaro che otterrà le leccornie muovendo il pomello lungo la corsia.
- e. Una volta che il cane ha imparato questo esercizio, potete aggiungere altri elementi nel lato lungo. Ciò significa che il cane deve spingere il pomello anche attorno agli angoli.

2. Esercizio con i cassetti:

- a. Mettete una leccornia nella prima parte del cassetto e lasciatelo mezzo aperto. Attirate l'attenzione del cane sulla maniglia posizionandoci una leccornia sotto.
- b. Quando il cane avrà capito che deve aprire il cassetto, potete chiuderlo ogni volta un po' di più. La leccornia sotto alla maniglia non sarà più necessaria.
- c. 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.

3. Esercizio con i coni:

- a. Iniziate l'addestramento con un solo cono. Inserite delle leccornie all'interno del foro e copritelo con il cono. Sollevate il cono e mostrate al vostro cane cosa si nasconde sotto. Date un segnale d'inizio come per es. "gioca". Ora il cane dovrà cercare di sollevare il cono per ottenere la ricompensa.
- b. Ripetete questo esercizio fino a quando il cane sarà in grado di sollevare il cono senza problemi e raggiungere così la ricompensa. Ora potete utilizzare entrambi i coni.

4. Combinare gli esercizi:

- Dopo che il cane ha imparato a gestire i diversi moduli singolarmente, potete iniziare a combinarli insieme.
- a. Usate i coni per fermare l'apertura dei cassetti. Posizionate i coni sopra i fori.
 - b. Il cane deve rimuovere i coni per poter muovere i cassetti e raggiungere così la ricompensa nascosta.



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 beloningssnoepjes. Om de moeilijkheidsgraad op te schroeven kunt u dit later ook doen, zonder dat hij erbij is.
7. Begin het spel steeds met een startsein (bijv. "speel") en beëindig het, nadat uw hond er alle beloningssnoepjes uitgehaald heeft, met een stopsein (bijv. "klaar"). Als uw hond het stopsein heeft opgevolgd, belooft u hem vervolgens met iets lekkers, zodat het spel telkens op een rustige en positieve wijze wordt beëindigd.
8. Mocht uw hond een gedeelte van de doelstelling, ook na meerdere pogingen, niet behalen, help hem dan een handje of herhaal eventueel een hem vertrouwde oefening en train in kleine stappen. Probeer uw hond steeds weer te motiveren door hem te prijzen en te aaien. Schelden en straffen is uit den boze.
9. Korte trainingssessies (max. 10 minuten) met kleine doelstellingen, meermaals per dag zijn 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 als de training probleemloos verloopt, verdere onderdelen te integreren.

1. De schuifjes:

- a. Begin met het weghalen van de kegels en de schuifvakjes.
- b. Vul de kommetjes in het bijzijn van uw hond met beloningssnoepjes en sluit hem dusdanig, dat de stempel zich in het midden bevindt.
- c. Laat hem in het begin zien, hoe men de stempel hanteert, om de onderdelen uit het spel te kunnen schuiven. Geef uw hond een startsein (bijv. „speel“).
- d. Herhaal deze oefening net zolang, totdat de hond door heeft, dat hij een beloning krijgt, als hij de stempel in de geleiders verschuift.
- e. Als uw hond dit heeft begrepen, kunt u het onderdeel aan de lange kant ook in het spel integreren, zodat uw hond de stempel ook de hoek om moet schuiven.

2. De schuiflade:

- a. Leg het snoepje in het begin vooraan in de schuiflade en doe deze maar voor de helft dicht. Om uw hond op het trektoewtje van de schuiflade te attenderen, legt u er in het begin een snoepje onder.
- b. Als uw hond snapt, dat hij de schuiflade eruit moet trekken, kunt u hem stukje bij beetje verder dicht doen. Het snoepje onder het trektoewtje kunt u dan achterwege laten.
- c. 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.

3. De kegels:

- a. Oefen in het begin met maar één spelfiguur. Leg het beloningssnoepje in een kommetje en zet er een kegel bovenop. Til de kegel op en laat uw hond zien, wat u eronder verstopt heeft. Geef het startsein, bijv. "speel". Nu moet uw hond proberen, om de kegel op te tillen, om bij zijn beloning te kunnen.
- b. Herhaal deze oefening net zolang, totdat uw hond de kegel zonder problemen optilt en zijn beloningssnoepje weet te bemachtigen. Daag uw hond opnieuw uit door de tweede kegel in het spel te brengen.

4. 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 en later de moeilijkheidsgraad verder opschroeven door niet in alle kommetjes een beloningssnoepje te verstoppelen.
- a. Gebruik de kegel als stopper. Plaats de lades in de juiste positie en zet de kegel in het kommetje.
 - b. De hond moet nu eerst de kegel uit het spel zien te krijgen, om de schuiflade eruit te kunnen trekken en vervolgens de verstopte beloning buit te kunnen maken.



SV Instruktioner

Allmän information

1. Detta spel är en gemensam aktivitet för hund och hundägare. Låt inte din hund spela övervakad.
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 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. 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. Vi rekommenderar att detta presenteras under flera dagar och att du endast lägger till nya delar när träningen går smidigt.

1. Skjutreglagen:

- a. Till att börja med, ta bort konerna och lådorna.

- b. Fyll fördjupningarna med godis när din hund ser på och stäng dem så att knoppen är i mitten.
- c. Visa din hund hur man puttar knoppen för att flytta delarna i spelet. Ge en startsignal (t.ex. "Spela").
- d. Upprepa detta tills din hund förstått att den får en belöning genom att putta knoppen längs spåren.
- e. När din hund har förstått detta kan du inkludera de andra delarna på långsidan. Detta innebär att din hund måste putta knoppen runt hörnen också.

2. Lådan:

- a. 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.
- b. 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.
- c. Efter att din hund lärt sig öppna luckan helt själv kan du höja svårighetsgraden genom att placera godbiten längre och längre in i lådan.

3. Koner:

- a. Börja spelet med endast en kon. Lägg en godis i en av fördjupningarna och placera en kon över. Lyft konen och visa din hund vad som gömmer sig under den. Ge hunden en startsignal, t.ex. "Spela". Nu måste din hund lyfta upp konen för att få sin belöning.
- b. Repetera denna övning tills din hund kan lyfta konen utan problem och få sin belöning. Nu kan du utmana din hund med två koner.

4. Kombinera de olika övningarna:

- När din hund har lärt sig att använda de olika delarna själv, kan du börja kombinera dem.
- a. Använd konerna som stoppar. Placera lådorna i spelet med konerna i fördjupningarna.
 - b. Nu måste din hund först ta bort konerna för att kunna flytta lådorna och få den gömda belöningen.



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 æ. 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 ventligst 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 blev løst flere gange uden problemer.

1. Skyder:

- a. Fjern keglene og skyderne.
- b. Påfyld fordybningerne med godbidder, mens hunden er til stede og luk dem, indtil stemplet står i midten.
- c. Vis hunden i starten, hvordan man bevæger stemplet, for at skubbe elementerne ud af spillet. Giv hunden et startsignal (f.eks. "leg").
- d. Gentag øvelsen, indtil hunden har lært, at den får en belønning, hvis stemplet bliver skubbet i banerne.
- e. Når hunden har forstået opgaven, kan du inddrage elementet på den lange side, således hunden er nød til at skubbe stemplet omkring hjørnerne.

2. Skuffer:

- a. I starten placeres godbiddet 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.
- b. Når din hund har forstået, at den skal trække skuffen ud, kan du lidt efter lidt lukke skuffen, og godbiddet under træksnoren kan udelades.
- c. Når din hund kan åbne skuffen helt alene, kan du sætte sværhedsgraden op, idet du placerer godbiddet 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.

3. Kegler:

- a. I begyndelsen trænes kun med én kegle. Læg en godbid i fordybningen og placer keglen henover. Løft keglen og vis hunden, hvad der gemmer sig nedenunder. Giv et startsignal så som f.eks. "leg". Nu skal hunden selv prøve at løfte keglen, for at få fat i godbiddet.
- b. Gentag denne øvelse indtil hunden problemløst kan løfte keglen og få fat i godbiddet. Derefter udfordres hunden med en yderligere kegle.

4. Kombinere:

- Når din hund har lært de enkelte elementer at kende og kan klare dem selvstændigt, kan elementerne kombineres.
- a. Brug keglene som stopper. Sæt skufferne i spillet og placer keglene i fordybningerne.
 - b. Hunden er nu nød til at fjerne keglen, for herefter at kunne trække skuffen ud og for at gamble sig frem til den gemte belønning.



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 cuando el entrenamiento se realice sin problemas.

1. Los deslizantes:

- a. Para empezar, retire los conos y los cajones.
- b. Llene los huecos con snacks delante de su perro y ciérrelos de manera que el pomo esté en el centro.
- c. Enseñe a su perro cómo mover el pomo para mover el resto de los elementos. Utilice una señal de comienzo (p.ej. "a jugar").
- d. Repita el proceso hasta que su perro haya entendido que obtiene el premio moviendo el pomo por las ranuras.
- e. Una vez que su perro haya entendido esto, puede añadir los demás elementos en el borde largo, lo que significa que su perro tiene que empujar el pomo por encima de las esquinas también.

2. 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 snack 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.

3. Los conos:

- a. Al principio, se puede entrenar con un solo cono. Coloque un premio en una muesca y coloque un cono sobre ella. Levante el cono y muestre a su perro lo que está escondido debajo de él. Puede dar una señal de inicio como por ejemplo 'a jugar'. Entonces su perro tendrá que levantar el cono para obtener la recompensa.
- b. Repita este ejercicio hasta que su perro pueda levantar el cono sin problemas y obtener la recompensa. Entonces desafíe a su perro con dos conos.

4. Combinando los ejercicios:

- Después de que su perro haya aprendido a manejar los diferentes elementos por sí mismo, puede comenzar a combinarlos.
- a. Utilice los conos como obstáculo. Coloque los cajones con los conos encima de los huecos.
 - b. Ahora su perro primero tiene que quitar los conos para poder mover los cajones y así obtener el premio.



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.

1. Exercício com partes deslizantes:

- a. Para começar, remover os cones e as gavetas.
- b. Encher os orifícios com prémios (snacks) na presença do seu cão e fechar os mesmos de forma a que a alavanca fique no centro.
- c. Mostrar ao cão como deve movimentar a alavanca para assim movimentar os elementos do jogo. Dar um sinal de início (por exemplo "brincar!").
- d. Repetir até que o cão tenha aprendido que obtém o prémio movimentando a alavanca pelas ranhuras.
- e. Quando o cão for capaz de executar bem este exercício, poderá incluir os outros elementos na parte mais comprida, o que significa que o cão terá de empurrar a alavanca à volta dos cantos.

2. Exercício com a gaveta:

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

3. Os cones:

- a. No início, efectue o treino apenas com um cone. Insira um prémio num orifício e coloque o cone sobre o mesmo. Levante o cone e mostre ao seu cão o que se encontra debaixo. Dê uma instrução para iniciar a brincadeira como por exemplo "brincar!". Agora o seu cão terá de levantar o cone com o focinho, para obter a recompensa.
- b. Repita este exercício até que o cão consiga levantar o cone sem problemas e possa obter facilmente o prémio. Agora deve desafiar o seu cão, utilizando dois cones.

4. Combinação de exercícios:

- Quando o cão aprender a lidar com os diferentes elementos sozinho, poderá começar a combiná-los.
- a. Utilizar os cones como freios. Colocar as gavetas no jogo com os cones nos orifícios.
 - b. Agora o seu cão terá de retirar primeiro os cones para depois poder movimentar as gavetas e assim obter o prémio escondido.



PL Instrukcja

Informacje ogólne

- Produkt jest przeznaczony do wspólnego użytkowania przez psa i właściciela. Zwierzę nie powinno korzystać z produktu bez nadzoru.
- Podczas zabawy umieść produkt na przestrzeni wolnej od przeszkód tak, aby pies mógł się swobodnie poruszać dookoła.
- Trening powinien odbywać się w spokojnej i cichej atmosferze, z nie więcej niż jednym psem na raz.
- Treningu nie należy rozpoczynać wcześniej niż 1½ godziny po karmieniu. Można również użyć suchej karmy jako alternatywy dla smakołyków.
- 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.
- Aby wzbudzić zainteresowanie psa, wypelnij grę smakołykami w jego obecności.
W dalszych fazach treningu można pominąć ten krok, aby zwiększyć poziom trudności.
- 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.
- 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.
- 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. Podnosząc 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.

1. Suwaki:

- Na początek usuń stożki i szuflady.
- Wypelnij wgłębienia przysmakami w obecności psa i zamknij je tak, aby gątka znajdowała się pośrodku.
- Pokaż swojemu psu, jak za pomocą gątki przesuwac elementy gry. Podaj sygnał rozpoczęcia zabawy (np. „Szukaj”).
- Powtarzaj, dopóki pies nie zrozumie, że otrzymuje nagrodę przesuwając gątkę wzdłuż szczelin.
- Gdy pies opanuje ten element do zabawy można dołączyć pozostałe szuflady znajdujące się wzdłuż dłuższego boku produktu. Pies będzie musiał teraz wykonywać dłuższe i bardziej skomplikowane ruchy gątką, aby dostać się do smakołyków.

2. Szuflada:

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

3. Stożek:

- Na początku trenuj z tylko jednym stożkiem. Umieść smakołyk w wgłębieniu i zakryj go stożkiem. Podnieś stożek i pokaż swojemu psu co jest pod nim ukryte. Podaj sygnał startu, np. 'Szukaj'. Teraz twój pies musi podnieść stożek, aby otrzymać nagrodę.
- Powtarzaj to ćwiczenie, dopóki pies nie podniesie stożka bez problemów. Teraz rzuć wyzwanie Twojemu psu za pomocą dwóch rożków.

4. Łączenie ćwiczeń:

- Kiedy pies nauczy się samodzielnie radzić sobie z różnymi elementami, możesz zacząć je łączyć.
- Użyj stożków jako stoperów. Zamknij szuflady i umieść stożki w odpowiednich otworach.
 - Teraz Twój pies musi najpierw usunąć stożki, aby móc przesunąć szuflady i zdobyć ukrytą nagrodę.



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 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 pohlázením. Nikdy by se neměl zvyšovat hlas ani trestat.
9. Trénujte v krátkých časových intervalech (max. 10 minut) a s malými cíli. Opakované cvičení během dne vytváří spoustu malých úspěchů a zabraňuje nadměrným požadavkům na vašeho psa.

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

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

Užijte si spoustu zábavy a úspěchu se svým psem.

Výcvik

Proveďte všechny úkoly za sebou. Zvyšujte úroveň obtížnosti vždy až poté, kdy pes zládl 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.

1. Posuvníky:

- a. Chcete-li začít, odstraňte kuželky a zásuvky.
- b. Vyplňte zářezy pamlsky za přítomnosti vašeho psa a zavěte je tak, aby knoflík byl uprostřed.

- c. Ukažte svému psu, jak pomocí knoflíku pohybovat prvky hry. Zadejte signál startu (například "Hra").
- d. Opakujte, dokud váš pes jasně nerozumí, že dostane odměnu tím, že posune knoflík podél slotů.
- e. Jakmile to váš pes pochopí, můžete zahrnout další prvky na dlouhou hranu, což znamená, že váš pes musí tlačít knoflík také kolem rohů.

2. Zásuvka:

- a. Chcete-li začít, umístěte pamlsek do přední části zásuvky a nechte zásuvku napůl otevřenou. Zaujměte pozornost svého psa k lanu tím, že pod něj umístíte pamlsek.
- b. Když váš pes pochopí, že musí otevřít zásuvku, můžete ji pokaždé zavřít o něco víc. Umístění pamlsku pod lano už není nutné.
- c. 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.

3. Kužel:

- a. Na začátku trénujte pouze s jedním kuzelem. Umístěte pamlsek do otvoru a umístěte kužel. Zvedněte kužel a ukažte psovi, co je pod ním. Zadejte signál odstartování hry, např. 'Hra'. Váš pes musí zvednout kužel a získat odměnu.
- b. Opakujte toto cvičení, dokud váš pes odstraní kužel bez problémů a získá tak odměnu. Nyní můžete vyzkoušet hru se dvěma kužely.

4. Kombinace cvičení:

- Poté, co se váš pes naučil zvládat jednotlivé prvky, můžete je začít kombinovat.
- a. Kužele používejte jako zátky. Umístěte zásuvky ve hře s kužely v odsazení.
 - b. Váš pes musí nejprve odstranit kužele, aby mohl posunout zásuvky a získat skrytou odměnu.


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 попытку 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. Мы рекомендуем растянуть знакомство на несколько дней и добавлять новые детали только тогда, когда занятия со старыми элементами пройдут успешно.

1. Ползунки:

- a. Уберите конусы и ящички с игрового поля.
- b. Наполните углубления лакомством в присутствии вашей собаки и закройте их так, чтобы ручка располагалась по центру.
- c. Покажите собаке, как двигать ручку, чтобы перемещать элементы на игровом поле. Дайте сигнал к началу упражнения (например, «Игра»).
- d. Повторяйте до тех пор, пока собака не усвоит, что получит награду, переместив ручку вдоль прорези.
- e. Когда ваша собака освоит это упражнение, введите в игру другие элементы, чтобы ей пришлось толкать ручку по углам.

2. Ящик:

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

3. Упражнение с конусами:

- a. Начните тренировку с одним конусом. Положите лакомство в углубление и накройте его конусом. Поднимите конус и покажите собаке, что под ним находится. Дайте команду на старт, например, «Играть!». Питомец должен поднять конус, чтобы получить награду.
- b. Повторяйте упражнение до тех пор, пока собака не научится свободно поднимать конус и доставать лакомство. Усложните задачу, добавив второй конус.

4. Сочетание упражнений:

Когда ваша собака научится работать со всеми элементами игрушки, попробуйте использовать их в различных комбинациях.

- a. Используйте конусы как ограничители. Введите ящички в игру, поместив конусы в углубления.
- b. Собаке нужно убрать конусы, чтобы переместить ящички и получить спрятанное вознаграждение.