

TRIXIE



Slide & Fun Board



DE Anleitung

EN Instructions

FR Mode d'emploi

NL Handleiding

IT Istruzioni

SV Instruktioner

ES Instrucciones

RU Инструкция

PT Instruções

PL Instrukcja

CS Instrukce

DA Vejledning

SK Úvod

UK Стратегічна гра

HU Stratégiai játék

LEVEL

1



DE Anleitung

Allgemeine Hinweise

1. Bei diesem Spiel handelt es sich um eine gemeinsame Beschäftigung von Hund und Halter. 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 Schiebedeckel:

- a. Füllen Sie in Anwesenheit Ihres Hundes die Vertiefungen mit Leckerlis und verschließen Sie diese nur halb. So kann er die Leckerlis schneller aufspüren und erzielt einen raschen Erfolg.
- b. Geben Sie Ihrem Hund ein Startsignal wie z. B. „Spiel“. Er wird nun versuchen, die Leckerlis herauszuholen. Falls er Schwierigkeiten damit haben sollte, können Sie ihm anfangs auch dabei helfen. Zeigen Sie ihm, wie man die Schiebedeckel bewegt.
- c. Wiederholen Sie diese Übung so lange, bis Ihr Hund eindeutig verstanden hat, wie er die Schiebedeckel zur Seite bewegt, um an die Belohnung zu gelangen.
- d. Decken Sie die gefüllten Vertiefungen mit den Schiebedeckeln immer weiter ab. Wiederholen Sie die Übung so oft, bis Ihr Hund die komplett verschlossene Abdeckung bewegen kann.

2. 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.

3. Kombinieren:

Hat Ihr Hund gelernt, auch die Kegel beim Spielen einzubeziehen, können Sie den Schwierigkeitsgrad erhöhen. Setzen Sie die Kegel zwischen die Abdeckungen und verstecken auch hier jeweils ein Leckerli. Ihr Hund muss nun verstehen, dass er erst die Kegel entfernen muss, bevor er die Abdeckungen bewegen kann.

Lassen Sie Ihr Tier nicht unbeaufsichtigt spielen.

EN Instructions

General information

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

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

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

Have lots of fun and success with your dog.

Training

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

The training can begin

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. Fill the indentations with treats in the presence of your dog and close them only halfway. That way your dog can find the treats more easily and is successful quickly.
- b. Give a start signal, e.g. 'Play'. Now your dog will try to get the treats out. In case of difficulties, you can help to begin with. Show your dog how to move the sliders.
- c. Repeat this exercise until your dog has clearly understood how to move the sliders aside to get the reward.
- d. Cover the filled indentations more and more with the sliders. Repeat this exercise until your dog can move the completely closed cover.

2. 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.

3. Combining the elements:

Once your dog has learned to include the cones in the game, you can increase the level of difficulty. Place the cones between the covers and hide a treat here as well. Your dog now has to understand that he has to move the cones before he can move the covers.

Supervise your pet while playing.

(FR) Mode d'emploi

Informations générales

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

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

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

Passez de très bons moments de jeu avec votre chien !

Entraînement

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

L'entraînement peut commencer

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

1. Les caches à glissière :

- a. Remplissez les fentes de friandises en présence de votre chien et fermez-les à moitié. Votre chien peut ainsi les trouver plus facilement, et réussir rapidement.
- b. Donnez un signal de départ, par ex; « Allez joue ». Votre chien va essayer de faire sortir les friandises. S'il a des difficultés, vous pouvez l'aider en lui montrant comment déplacer les caches à glissière.
- c. Répétez cet exercice jusqu'à ce que votre chien comprenne bien comment déplacer les caches à glissière pour obtenir sa récompense.
- d. Recouvrez de plus en plus les fentes avec les caches à glissière. Répétez cet exercice jusqu'à ce que votre chien arrive à déplacer le couvercle complètement fermé.

2. 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.

3. Combiner les éléments :

Une fois que votre chien a appris à inclure les cônes dans le jeu, vous pouvez augmenter le degré de difficulté. Placez les cônes entre les couvercles et cache-y aussi une friandise. Votre chien doit maintenant comprendre qu'il doit déplacer les cônes avant de pouvoir bouger les couvercles.

Ne laissez pas jouer votre animal sans surveillance.

(NL) Handleiding

Algemene tips

1. Speel dit spel samen met uw hond en laat hem er niet zonder toezicht mee spelen.
2. Zet het spel dusdanig neer, dat de hond er helemaal omheen kan lopen, om de voor hem optimale spelpositie in te nemen.
3. Kies een rustige plek uit en train met één hond tegelijk.
4. Start de training op zijn vroegst 1 ½ uur na de maaltijd. Een andere optie is, om het dagelijkse droogvoer als beloningssnoepjes tijdens het spel te gebruiken.
5. Het is belangrijk, dat uw hond, zeker in het begin, snel succes boekt, zodat hij het spel met iets positiefs associeert en gemotiveerd blijft. U kunt uw hond in het begin bijvoorbeeld ook voor het proberen op zich belonen en een snoepje geven. Zodra uw hond door heeft, dat het om een "voerspel" gaat, zal hij snel met veel enthousiasme met het spel bezig zijn.
6. Om de aandacht van uw hond te trekken, vult u het spel in het begin in zijn bijzijn met beloningssnoepjes. Om de moeilijkheidsgraad op te schroeven kunt u dit later ook doen, zonder dat hij erbij is.
7. Begin het spel steeds met een startsein (bijv. "speel") en beëindig het, nadat uw hond er alle beloningssnoepjes uitgehaald heeft, met een stopsein (bijv. "klaar"). Als uw hond het stopsein heeft opgevolgd, 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 schuifdeksels:

- a. Vul in het bijzijn van uw hond de kommetjes met beloningssnoepjes en doe ze maar voor de helft dicht. Op die manier weet hij ze vlugger te vinden en heeft snel succes.
- b. Geef uw hond een startsein, bijv. "speel". Hij zal nu proberen, om de snoepjes te bemachtigen. Als hij hier moeite mee heeft, kunt u hem er in het begin bij helpen. Laat hem zien, hoe hij de deksels kan bewegen.
- c. Herhaal deze oefening net zolang, totdat de hond het helemaal onder de knie heeft en weet, dat hij een beloning krijgt, als hij de deksel opzij schuift.
- d. Schuif de deksels steeds verder over de gevulde kommetjes heen. Herhaal de oefening net zolang, totdat de hond in staat is, om de volledig gesloten afdekking te bewegen.

2. 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.

3. Combineren:

Heeft uw hond het spel met de kegels onder de knie, dan kunt u de moeilijkheidsgraad opschroeven. Zet de kegels tussen de afdekkingen en verstopt ook hier beloningssnoepjes. De hond moet nu doorkrijgen, dat hij eerst de kegels moet verwijderen, om vervolgens de afdekkingen te kunnen bewegen.

Laat uw dier niet zonder toezicht spelen.

ⓘ 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. Riempite i fori con le leccornie in presenza del cane e copriteli solo per metà. In questo modo il vostro cane troverà le leccornie velocemente e avrà un successo immediato.
- b. Date al cane un segnale d'inizio come per es. "gioca". Il cane ora tenterà di prendere le leccornie. All'inizio potete aiutarlo se ha difficoltà. Mostrate al cane come spostare i piani scorrevoli.
- c. Ripetete questo esercizio fino a quando il cane avrà capito come spostare i piani per raggiungere le leccornie.
- d. Coprite sempre di più i fori riempiti con le leccornie. Ripetete questo esercizio finché il cane sarà in grado di aprire i piani completamente chiusi.

2. 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 sua ricompensa. Ora potete utilizzare entrambi i coni.

3. Combinare gli elementi:

Potete aumentare il livello di difficoltà quando il vostro cane ha imparato a giocare anche con i coni. Posizionate i coni tra le sezioni dei piani scorrevoli e nascondeteci sotto delle leccornie. Il cane deve ora capire che bisogna rimuovere i coni prima di spostare le sezioni dei piani scorrevoli.

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

SV Instruktioner

Allmän information

1. Detta spel är en gemensam aktivitet för hund och hundägare. Låt inte din hund spela oöverbakad.
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 avslutnings-signalen, 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 allt 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. Skjutlock:

- a. Fyll fördjupningarna med godis medan din hund ser på och stäng dem halvvägs. Då är det lättare för din hund att hitta dem och den blir fort framgångsrik i sitt sökande.
- b. Ge hunden en startsignal, t.ex. "Spela". Nu kommer din hund att försöka få ut godisarna. Vid svårigheter kan du hjälpa till i början. Visa din hund hur den flyttar skjutlocken.
- c. Upprepa denna övning tills din hund har förstått hur man flyttar skjutlocken åt sidan för att få belöningen.
- d. Täck över de fyllda fördjupningarna mer och mer med skjutlocken. Upprepa denna övning tills din hund kan flytta skjutlocken även då de är helt stängda.

2. 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.

3. Kombinera elementen:

När din hund har lärt sig att även använda konerna kan du höja svårighetsgraden. Placera konerna mellan skjutlocken och göm godis även där. Din hund måste nu lära sig att flytta konerna innan den kan flytta skjutlocken.

Låt inte ditt husdjur spela utan uppsikt.

ES Instrucciones

Información General

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

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

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

Diviértete y triunfa con tu perro.

Entrenamiento

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

El juego empieza por:

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

1. Las tapas deslizantes:

- a. Llene las hendiduras con snacks en presencia de su perro y ciérrelas a medias. De esta forma su perro puede encontrar los snacks rápidamente y sin dificultad.
- b. Utilice un comando de inicio, por ejemplo "a jugar". Ahora su perro intentará sacar los snacks. En caso de tener dificultades, puede ayudar a su perro al principio. Enséñele a su perro a mover las tapas deslizantes.
- c. Repita el ejercicio hasta que su perro haya entendido cómo mover las tapas deslizantes y obtener los premios.
- d. Cubra las hendiduras cada vez más con las tapas deslizantes. Repita el ejercicio hasta que su perro pueda mover las tapas completamente cerradas.

2. 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.

3. Combinar elementos:

En cuanto su perro haya aprendido a incluir los conos en el juego, puede incrementar el nivel de dificultad. Coloque los conos entre las tapas y esconda un snack aquí también. Su perro ha de entender ahora que tiene que mover el cono antes de poder mover las tapas.

Vigila a tu mascota mientras juega.

RU Инструкция

Общая информация

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

- a. Наполните углубления лакомствами в присутствии вашей собаки и наполовину закройте их. Так собаке будет легче добиться цели и получить награду.
- b. Дайте вашей собаке сигнал, например «игра». Собака попытается вытащить лакомые кусочки. Покажите, как передвигать раздвижные крышки, если у неё возникнут с этим проблемы.
- c. Повторяйте упражнение до тех пор, пока собака не поймёт, что нужно отодвинуть крышки в сторону для получения награды.
- d. Усложняйте задачу, всё больше и больше закрывая углубления с лакомством. Тренируйтесь до тех пор, пока питомец не научится отодвигать полностью закрытые крышки.

2. 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.

3. Объединение элементов:

Как только ваша собака научится включать конусы в игру, вы можете повысить уровень сложности. Поместите конусы между элементами и спрячьте в них лакомство. Ваша собака должна понять, что нужно передвинуть конусы, чтобы она могла перемещать элементы.

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

(PT) Instruções

Informação geral

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

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

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

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

Treino

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

Pode começar o treino

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

1. Tampas deslizantes:

- a. Encher os orifícios com prémios na presença do seu cão e fechar os mesmos apenas até meio. Assim, o cão poderá encontrar os prémios mais facilmente e assim obter sucesso rapidamente.
- b. Dê uma instrução para iniciar a brincadeira como por exemplo "brincar!" Agora o seu cão tentará obter os prémios. De início deve ajudar o cão, no caso de ele ter dificuldades. Mostrar ao cão como deve movimentar as tampas deslizantes.
- c. Repetir este exercício até que o cão tenha aprendido a movimentar as tampas deslizantes para obter o prémio.
- d. Tapar os orifícios cheios, com as tampas deslizantes, cada vez um pouco mais. Repetir este exercício até que o cão seja capaz de movimentar a tampa completamente fechada.

2. 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 a guloseima. Agora deve desafiar o seu cão, utilizando dois cones.

3. Combinação de elementos:

Quando o cão aprender a incluir os cones no jogo, pode aumentar o nível de dificuldade. Colocar os cones entre as tampas e esconder um prémio aqui também. O seu cão agora terá de perceber que ele precisa de movimentar os cones antes de poder movimentar as tampas.

Supervisionar o animal enquanto este brinca.

PL Instrukcja

Informacje ogólne

1. Produkt jest przeznaczony do wspólnego użytkowania przez psa i właściciela. Zwierzę nie powinno korzystać z produktu bez nadzoru.
2. Podczas zabawy umieść produkt na przestrzeni wolnej od przeszkód tak, aby pies mógł się swobodnie 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, wypełnij grę smakołykami w jego obecności.
W dalszych fazach treningu można pominąć ten krok, aby zwiększyć poziom trudności.
7. Zawsze rozpoczynaj grę od polecenia rozpoczęcia (np. "Szukaj"), a po znalezieniu przez psa wszystkich smakołyków zakończ ją poleceniem (np. "Koniec"). Po tym, jak pies wykona polecenie zakończenia nagród go ostatnim smakołykiem tak, aby trening zawsze miał pozytywne i spokojne zakończenie.
8. Jeśli twój pies nie wykona aktualnego zadania po kilku próbach, pomóż mu lub wróć do zadania, które dobrze zna i trenuj w mniejszych krokach. Spróbuj go zmotywować pochwałą i głaskaniem. Nigdy nie powinno się karać lub krzyczeć na zwierzę.
9. Prowadź krótkie treningi (maksymalnie 10 minut) stawiając mniejsze cele. Wielokrotny trening w ciągu dnia daje wiele małych sukcesów i zapobiega nadmiernemu przemęczaniu psa.

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

Życzymy miłej zabawy i dużo sukcesów ze swoim psem.

Trening

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

Trening czas zacząć

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

1. Przesuwane skrytki:

- a. Wypełnij skrytki smakołykami w obecności swojego psa i zamknij je tylko w połowie. W ten sposób pies łatwiej odnajdzie smakołyki i szybko odniesie sukces.
- b. Podaj sygnał startu, np. "Szukaj". Teraz twój pies spróbuje zdobyć smakołyki. W razie trudności możesz zacząć od początku. Pokaż swojemu psu, jak przesunąć suwaki.
- c. Powtarzaj to ćwiczenie, dopóki twój pies nie zrozumie, jak przesunąć suwak na bok, aby otrzymać nagrodę.
- d. Przykryj wypetnione skrytki coraz bardziej za pomocą suwaków. Powtarzaj to ćwiczenie, dopóki pies nie odkryje całkowicie zamkniętej pokrywki.

2. Stożek:

- a. 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.
- b. Powtarzaj to ćwiczenie, dopóki pies nie podniesie stożka bez problemów. Teraz rzuć wyzwanie Twojemu psu za pomocą dwóch rożków.

3. Łączenie elementów:

Gdy pies zacznie radzić sobie również ze stożkami, możesz po raz kolejny zwiększyć poziom trudności. Umieść stożki między pokrywkami chowając pod nimi smakołyki. Pies będzie musiał nauczyć się, że przed przesunięciem pokrywek będzie musiał usunąć stożki.

Nadzoruj zwierzaka podczas gry.

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 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. Vyplňte zářezy pamlsky v přítomnosti svého psa a zavřete je pouze do poloviny. Tímto způsobem váš pes najde léčebné postupy snadněji a rychleji.
- b. Dejte signál startu, např. "Hra". Nyní se váš pes bude snažit dostat pamlsky ven. V případě potíží můžete psovi pomoci začít. Ukažte svému psovi, jak správně posouvat s prvky.
- c. Opakujte toto cvičení, dokud váš pes jasně nerozumí, jak posunout posuvníky stranou, aby získal odměnu.
- d. Zakryjte zářezy stále více a více pomocí posuvníků. Opakujte toto cvičení, dokud váš pes nemůže přesunout zcela uzavřený kryt.

2. Kužel:

- a. Na začátku trénujte pouze s jedním kuželem. Umístěte pamlske 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.

3. Kombinace prvků:

Jakmile se Váš pes orientuje ve hře, můžete zvýšit úroveň obtížnosti. Umístěte kužele mezi kryty a pamlsky umístěte i zde. Nyní váš pes chápe, že musí nejprve pohnout kužely a pak kryty k získání pamlsků.

Dohlížejte na zvíře během hraní.

(DA) Vejledning

Generelle oplysninger

1. Dette spil handler om en fælles beskæftigelse for hund og hundeejer. Hunden bør ikke spille uden opsyn.
2. 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. Vi anbefaler at strække læringsprocessen over flere dage og først at introducere nye elementer, når det foregående blev løst flere gange uden problemer.

1. Skydelæg:

- a. Fyld godbidder i fordybningerne og luk dem halvt, mens din hund er til stede. På den måde kan hunden hurtigt udføre godbidderne og opnår en hurtig succes.
- b. Giv din hund et startsignal som f.eks. "leg". Den vil nu prøve, at få fat i godbidderne. Hvis hunden har svært ved det, kan du hjælpe den i starten. Vis hvordan man bevæger skydelågene.
- c. Gentag øvelsen indtil din hund tydeligt har forstået, hvordan den bevæger skydelågene, for at få fat i godbidderne.
- d. Tildæk fordybningerne mere og mere med skydelågene. Gentag øvelsen, indtil din hund kan åbne den helt tildækkede fordybning.

2. 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.

3. Kombinere:

Så snart din hund har lært, at inkludere keglene til spillet, kan du øge sværhedsgraden. Sæt keglene mellem skydelågene og gem under hver kegle en godbid. Hunden skal forstå, at den først bliver nød til at fjerne keglene, før den kan bevæge skydelågene.

Lad aldrig dit kæledyr lege uden opsyn.

SR Úvod

Všeobecné pokyny

1. Táto hračka je určená na spoločné trávenie času majiteľa a jeho psa. Nenechajte svojho psa hrať sa bez dozoru.
2. Hračku umiestnite tak, aby si pes mohol nájsť optimálnu polohu na hranie a mohol okolo hračky voľne behať.
3. Pre tréning je dôležitá pokojná atmosféra. Mal by to byť iba jednotlivý tréning.
4. Zvoľte si optimálny čas pre začiatok hry. Hru nezačínajte hneď po kŕmení, ale najskôr 1 ½ hodiny potom. Teoreticky môžete psa kŕmiť aj pri hre, pričom maškrtky nahradíte suchým krmivom, ktoré pes pravidelne dostáva.
5. Na začiatku psíkovi s úlohami pomáhajte, aby ste ho motivovali. Je dôležité, aby váš pes, hlavne na začiatku, dosiahol požadovaný cieľ relatívne rýchlo a tak si hru spojil s niečím pozitívnym. V začiatkoch môžete dať psíkovi počas hry maškrtu. Len tak, aby ju ochutnal. Keď váš pes pochopí, že pri tejto hre ide o jedlo, úlohám porozumie rýchlo a užije si pritom kopec zábavy.
6. Aby ste vzbudili záujem vášho psa, hračku naplňte maškrtami vtedy, keď je pes pri vás. Môžete to urobiť aj bez prítomnosti psa, aby ste zvýšili úroveň obtiažnosti.
7. Hru začnite vždy so štartovacím signálom (napr. „môžeš“) a ukončite ju, keď váš pes vyberie všetky maškrtky ukončovacím signálom (napr. „dosť“). Keď pes na ukončovacím signál počúvne, odmeňte ho ešte jednou maškrtou, aby hra mala pozitívny a pokojný koniec.
8. Ak váš pes úlohu nesplní, motivujte ho pochvalou a pohladkaním. Ak pes čiastkovú úlohu ani po viacerých pokusoch nesplní, v ten pravý čas ustúpte od hračky o jeden krok. Pri hre ho nikdy nehrešte ani netrestajte.
9. Trénujte radšej viackrát denne iba v krátkych intervaloch (max. 10 minút), aby ste psa nepreťažovali.

Dôležité pokyny: Princiipiálne v tejto hre neexistuje "nesprávne" alebo "správne". Každý pes je — takisto ako aj my, ľudia — individuálny a nájde si vlastný spôsob, ako hru úspešne zvládnuť. Nechajte na vašom psíkovi, či v hre použiva papuľku alebo labky, či k sebe hračku ťahá alebo ju, naopak, odsúva a aj to, v akom poradí tieto úkony robí. Môže sa stať, že nebudete postupovať presne podľa nasledovných pravidiel hry. Uvedené pravidlá sú iba návrhom, ako by mal váš pes nájsť ľahký a domyselný spôsob na vyriešenie úlohy. Možno vám pes pri hre ukáže svoje vlastné spôsoby a nápady, ktoré tu nie sú popísané.

V zásade však dodržiavajte: Nedovoľte, aby váš pes hračku odniesol preč alebo ju zničil (často sa to stáva pri frustrácii alebo pri preťažení psa).

Prajeme vám a vášmu psíkovi veľa radosti a úspechu.

Školenie

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

Tréning môže začať

Všetky cvičenia vykonávajú podľa poradi. Stupeň obtiažnosti zvýšte až vtedy, ak váš pes zvládol predchádzajúcu úlohu bez problémov.

1. Tréning s posuvnými uzávermi:

- a. Keď sa váš pes pozerá, do prehľbeného priestoru vložte maškrtu a priestor uzatvorte iba na polovicu. Bude tak vedieť maškrtu skôr vyčuňať a rýchlo dosiahne svoj cieľ.
- b. Dajte svojmu psíkovi signál, ktorým hra začne, napr. „môžeš“. Bude sa snažiť maškrtu vytiahnuť. V prípade, že to nebude vedieť urobiť, môžete mu s tým na začiatku pomôcť. Ukážte mu, ako posunúť posuvný uzáver. Už pri prvom pokuse ho poriadne pochváľte.
- c. Opakujte túto úlohu pokiaľ pes úplne neporozumie, že dostane odmenu, keď uzáver posunie do strany.
- d. Prehľbený priestor s maškrtami zakrývajte stále viac a viac, aby ste zvýšili stupeň náročnosti. Opakujte túto úlohu toľkokrát, kým bude váš pes vedieť posunúť celý kryt.

2. Úloha s kužeľmi:

- a. Tréning začnite iba s jedným kužeľom. Maškrtu umiestnite do prehľbeného priestoru a položte naň kužeľ. Kužeľ nadvihnite a ukážte psíkovi, čo sa pod ním skrýva. Mal by sa pokúsiť chytiť kužeľ do papuľky a nadvihnúť ho, aby sa dostal k maškrtke.
- b. Opakujte túto úlohu pokiaľ váš pes kužeľ bez problémov nenadvihne a nezoberie si maškrtu. Pripravte pre psa novú výzvu a aj do druhého prehľbeného priestoru umiestnite maškrtu a položte naň kužeľ. Aby ste na začiatku svojho psa príliš nepreťažovali, mala by sa pod každým kužeľom skrývať maškrtka.

3. Kombinovanie:

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

Nenechajte svojho domáceho miláčika hrať sa bez dozoru.

UK Інструкція

Загальні примітки

1. Ця гра — спільне заняття для собаки та його господаря. Не дозволяйте собаці грати без нагляду.
2. Установіть гру так, щоб собака міг вільно бігати навколо неї, аби знайти оптимальне положення для гри.
3. Обирайте спокійну атмосферу для тренувань і тренуйтеся лише з одним собакою за раз.
4. Починайте тренування не раніше, ніж через півтори години після годування. Або замість ласощів можна використовувати звичайний сухий корм.
5. Важливо, щоб ваш собака досяг успіху відносно швидко, особливо на початку, щоб він асоціював із грою щось позитивне і зберігав мотивацію. Напочатку ви можете похвалити собаку за те, що він пробує щось нове, і пригостити його ласощами. Як тільки ваш собака зрозуміє, що це «гра з їжею», він швидко почне отримувати задоволення від завдань.
6. Щоб зацікавити собаку, спочатку додавайте в гру ласощі за його присутності. Для підвищення рівня складності можна робити це пізніше за відсутності собаки.
7. Завжди починайте гру зі стартового сигналу (наприклад, «грати») і закінчити його, коли собака забере всі ласощі, сигналом завершення (наприклад, «кінець»). Коли собака відреагував на сигнал «кінець», нагородіть його ласощами, щоб завжди гарантувати спокійне і позитивне закінчення.
8. Якщо собака не досягає проміжкової мети навіть після декількох спроб, допоможіть йому або повторіть уже відому вправу, якщо необхідно, і надалі тренуйте меншими кроками. Намагайтеся мотивувати його похвалою і погладуванням. Ніколи не сваріть і не карайте собаку за невдачу.
9. Робіть короткі тренування (максимум 10 хвилин) і ставте невеликі цілі. Тренування кілька разів на день забезпечує багато маленьких успіхів і дозволяє уникнути перенапруження.

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

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

Бажаємо вам і собаці багато задоволення та успіхів.

Тренування

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

Тренування можна починати

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

1. Зсувна кришка:

- a. У присутності собаки наповнюйте заглиблення ласощами і закривайте їх лише наполовину. Таким чином він може краще відстежити ласощі та досягти швидкого успіху.
- b. Дайте собаці стартовий сигнал, наприклад «грати». Тепер він намагатиметься витягнути смаколик. Якщо в нього виникають із цим труднощі, ви також можете допомогти йому на початковому етапі. Покажіть йому, як рухати зсувні кришки.
- c. Повторюйте цю вправу, допоки собака чітко не зрозуміє, як посунути зсувні кришку в сторону, щоб отримати винагороду.
- d. Продовжуйте закривати наповнені заглиблення зсувними кришками. Повторюйте вправу, допоки собака не зможе посунути повністю закрити кришку.

2. Конус:

- a. На початку тренуйтеся лише з однією ігровою фігуркою. Викладіть ласощі в заглиблення і поставте зверху конус. Підніміть конус і покажіть собаці, що сховано під ним. Тепер собака повинен спробувати підняти конус, щоб дістати ласощі.
- b. Повторюйте вправу, допоки собака не зможе легко підняти конус і дістати ласощі. Потім поставте перед своїм собакою нову задачу, додавши до гри другий конус.

3. Поєднання:

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

Не дозволяйте своєму улюбленцю грати без нагляду.

HU Útmutató
Általános tudnivalók

1. A játék a kutya és a gazdi közös foglalkozása. Ne hagyja kutyáját felügyelet nélkül játszani.
2. Úgy állítsa fel a játékot, hogy kutyája szabadon futhasson és megtalálja optimális játékpozícióját.
3. Teremtson nyugodt légkört az edzéshez és egyszerre csak egy kutyával végezze.
4. Az edzést leghamarabb az etetés után 1,5 órával kezdje. Jutalomfalatok helyett, alternatívaként a szokásos szárazzeledel is megfelel
5. Különösen az elején fontos, hogy a kutya viszonylag gyorsan érjen el sikert, így pozitívumot társít a játékhoz és motivált marad. A kipróbálásért már az elején is dicsérje kutyáját és adjon neki jutalomfalatkát. Amint a kutya megérti, hogy ez egy „evőjáték”, hamarosan nagy kedvvel fog együttműködni.
6. Hogy felkeltse a kutya érdeklődését, kezdje azzal, hogy a jelenlétében jutalomfalatokat ad a játékhoz. A nehézségi szint növelésére ezt később a kutya távollétében is megteheti.
7. A játékot mindig indítójellel kezdje (pl. „játék”) és „állj” jelzéssel akkor fejezze be, ha a kutya az összes jutalomfalatot kivette (pl. „vége”). Ha a kutya engedelmeskedett az „állj” jelzésre, jutalmazza meg jutalomfalattal, hogy nyugodt és pozitív legyen a játék befejezése.
8. Ha a kutya többszöri próbálkozás után sem éri el a részcélt, segítsen neki vagy esetleg ismétlje meg az ismert gyakorlatot és kisebb lépésekben folytassa ve a gyakorlást. Dicsérettel és simogatással próbálja motiválni. Semmiképp nem szabad szidni vagy büntetni.
9. Rövid egységként (max. 10 perc) és kis célkitűzésekkel gyakoroljanak. A napi többszöri gyakorlás sok apró sikert hoz és megelőzi a túlterhelést.

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

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

Sok sikert és jó szórakozást kívánunk Önnek és kutyájának.

Edzés

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

Kezdődhet az edzés

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

1. Csúszó fedelek:

- a. Kutyája jelenléte mellett töltse meg a mélyedéseket jutalomfalatokkal és csak félig zárja le. Így gyorsabban bukkan a nyomukra és hamarabb ér el sikert.
- b. Adjon a kutyának indítójelet, pl. „játék”. A kutya ekkor megpróbálja kiszedni a jutalomfalatokat. Ha nehéz neki, eleinte segítse. Mutassa meg, hogyan mozgassa a csúszó fedeleket.
- c. Addig ismétlje a gyakorlatot, amíg a kutya világosan meg nem érti, hogyan kell oldalra tolni a csúszó fedeleket, hogy megkapja a jutalmat.
- d. Hagyja továbbra is a csúszó fedeleket a feltöltött mélyedéseken. Ismétlje addig a gyakorlatot, amíg a kutya teljesen el nem tudja mozdítani a zárt fedelet.

2. Kúpok:

- a. Kezdeként csak egy játékfigurával gyakoroljanak. Helyezze a jutalomfalatot az egyik mélyedésbe és helyezze rá a kúpot. Emelje fel a kúpot és mutassa meg kutyának, hogy mi van alatta. Most a kutya próbálja meg felemelni a kúpot, hogy megkapja a jutalmát.
- b. Addig ismétlje a gyakorlatot, amíg a kutya könnyedén fel nem emeli a kúpot és meg nem fogja jutalomfalatot. Ezután szólítsa fel a kutyát a második kúp használatára a játékban.

3. Kombinálás:

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

Ne hagyja kedvencét felügyelet nélkül játszani.