

Informação geral

- Este jogo foi desenvolvido para proporcionar ao mesmo tempo, diversão para o cão e para o dono. Não deve deixar o cão a brincar com este brinquedo sem supervisão.
- Colocar o brinquedo num local que permita que o cão caminhe em seu redor, de forma a encontrar a posição ideal para brincar.
- Escolher um ambiente calmo para treinar. É recomendado efectuar um treino simples (se houver mais do que um cão, deve treinar um de cada vez, preferencialmente em divisões diferentes da casa).
- Estipule objetivos atingíveis e não espere demais do seu cão, passo a passo irá divertir-se a brincar.
- Para evitar excesso de treino, reduza os exercícios para sessões curtas (máximo de 10 minutos) a serem efectuadas várias vezes ao dia.
- De início, deve ajudar o seu cão a completar os exercícios de forma a mantê-lo motivado. É essencial, especialmente na fase inicial, que o cão tenha sucesso em obter a guloseima rapidamente, para assim criar uma associação positiva com o jogo. Para começar, poderá até dar-lhe uma recompensa, simplesmente por este experimentar o brinquedo. Assim que o cão perceber que este é um jogo que dá guloseimas, ele aprenderá rapidamente a lição, e começará a divertir-se.
- Se o cão não conseguir executar o exercício, deve tentar motivá-lo dando-lhe elogios e fazendo-lhe festas. É melhor recuar um passo atrás no exercício se o cão não for capaz de atingir o próximo objetivo. Nunca gritar ou castigar o cão se este falhar.
- Para aguçar o interesse do cão no início, deve colocar as guloseimas dentro dos tubos na presença dele. Para aumentar o nível de dificuldade mais tarde, poderá fazê-lo sem a presença do cão.
- Escolher a melhor altura para iniciar o exercício. Se o cão tiver encontrado e comido a guloseima. Repita este exercício até que o cão tenha percebido que a guloseima cai do copo para o chão.
- Coloque uma nova guloseima no copo, segurando-o horizontalmente e dê a instrução ao cão para iniciar a brincadeira, como por exemplo 'brincar!'. Ele irá agora tentar obter a guloseima. Quando o cão tocar no

imediatamente após o cão ter retirado todas as guloseimas. Se o cão acatar o sinal, deve recompensá-lo com uma nova guloseima, e assegurar sempre um final de exercício calmo e de um modo positivo.

Atenção: Neste jogo não existe o 'certo' e o 'errado'. Cada cão – como acontece connosco, seres humanos – é um indivíduo e vai procurar as suas próprias soluções. Deixar o cão decidir se vai realizar o exercício com o focinho ou a pata, se vai puxar ou empurrar os elementos e em que ordem o vai fazer. Isto significa que o cão possa actuar de forma diferente das instruções, e que estas devem servir apenas como conselhos para uma possível maneira de obter uma solução fácil e razoável com o seu cão. No entanto, é possível que o cão encontre soluções diferentes das descritas nas instruções. Como regra geral, não deixar que o cão retire o jogo do local escolhido e o transporte para outro local ou que o destrua (que é frequentemente um sinal de frustração ou exigências demasiado elevadas).

Desejamos a si e ao seu cão muitas horas de diversão e sucesso com os diferentes exercícios!

Treino

Deve executar os exercícios um a seguir ao outro. Só deve aumentar o nível de dificuldade, quando o cão tiver aprendido bem a fase anterior do treino. Deve recompensar o cão após cada acção com sucesso.

Podê começar o treino

- Comence o treino com apenas um copo sem tampa (deve retirar os outros dois do jogo).
- Coloque uma guloseima dentro do copo na presença do cão, e viro-o de maneira a que a guloseima caia lentamente na direcção do cão. Espere até o cão ter encontrado e comido a guloseima. Repita este exercício até que o cão tenha percebido que a guloseima cai do copo para o chão.
- Coloque uma nova guloseima no copo, segurando-o horizontalmente e dê a instrução ao cão para iniciar a brincadeira, como por exemplo 'brincar!'. Ele irá agora tentar obter a guloseima. Quando o cão tocar no

copo, enquanto está a tentar virá-lo, deve esvaziar o copo na sua direcção de forma a que a recompensa por ter tocado no copo é recebida imediatamente. Repita este exercício até o cão ter aprendido que tem de mover o copo para obter a recompensa.

- Comece a diminuir a ajuda que dá, inclinando o copo cada vez menos. Se o cão não tiver sucesso após algumas tentativas, volte ao ponto 2 e repita uma vez, para que ele se assegure que a guloseima cai do copo.
- Comece a diminuir a ajuda que dá, inclinando o copo cada vez menos. Se o cão não tiver sucesso após algumas tentativas, volte ao ponto 2 e repita uma vez, para que ele se assegure que a guloseima cai do copo.
- Comece a diminuir a ajuda que dá, inclinando o copo cada vez menos. Se o cão não tiver sucesso após algumas tentativas, volte ao ponto 2 e repita uma vez, para que ele se assegure que a guloseima cai do copo.
- Comece a diminuir a ajuda que dá, inclinando o copo cada vez menos. Se o cão não tiver sucesso após algumas tentativas, volte ao ponto 2 e repita uma vez, para que ele se assegure que a guloseima cai do copo.
- Comece a diminuir a ajuda que dá, inclinando o copo cada vez menos. Se o cão não tiver sucesso após algumas tentativas, volte ao ponto 2 e repita uma vez, para que ele se assegure que a guloseima cai do copo.

Conselho: Para tornar mais fácil ao cão utilizar mais copos no início do jogo, recomendamos segurar firmemente nos copos que fiquem vazios ou proceder ao reenchimento com guloseimas.

Nota de segurança: Quando utilizar este jogo com cães activos ou de grande porte, o dono deve segurar no jogo, para evitar que este seja derrubado!

Instruktioner

- Detta är en rolig lek för både hunden och dess ägare. Lämna ej hunden ensam, utan uppsikt, med leksaken.
- Placera leksaken på en öppen yta så att hunden kan gå runt den och hitta sin optimala lekposition.
- Välj en lugn plats. Vi rekommenderar att hunden tränas ensam (om du har mer än en hund, träna dem vid olika tillfällen, gärna i separata rum).
- Börja på en lätt nivå och begär ej för mycket av hunden. Steg för steg kommer ni att ha mycket glädje av träningen.
- För att undvika överansträngning, träna endast korta pass (max 10 minuter) några gånger varje dag.
- Hjälp din hund i början med att klara uppgiften, för att behålla motivationen. Det är speciellt nödvändigt vid inläringen att hunden lyckas, så att den får en positiv association till leken. Du kan i början även ge din hund belöning bara för att den försöker. Så fort hunden inser att det är ett "godis-spel" kommer den snart att tycka att det är jättekul att stjäla, lyfta och trycka.
- Om din hund inte klarar av denna uppgift, försök att motivera den med beröm och kel. Det är bättre att backa ett steg ifall den ej klarar av nästa "mål". Tvinga aldrig hunden till att göra uppgiften.
- För att trigga hundens intresse, fyll på leksaken med godsaker i dennes närvaro. För att höja svårighetsgraden kan du senare göra det i hundens frånvaro.
- Välj ett bra tillfälle för att börja leka. Om hunden just har ätit, vänta ca 1½ timme. Du kan också byta ut godsakerna mot hundens vanliga torrfoder.
- Starta alltid leken med ett kommando (t.ex. "Spela!") och avsluta med ett annat (t.ex. "Stopp!") så fort din hund hittat alla godsaker. Om din hund lyder kommandot så kan du ge den en godbit för att få ett lugnt och positivt avslut.
- Träningen bör alltid avslutas när hunden känner att den lyckats.

Observera: Varken "rätt" eller "fel" finns i denna lek. Alla hundar är individuella och ska finna sin egen lösning. Låt din hund bestämma ifall den ska lösa uppgiften med sin nos eller tass, ifall den ska putta eller dra klossarna, och i vilken ordning. Det betyder att din hund kanske gör annorlunda än i instruktionen, som endast ger råd för hur man kan klara ut

Träning

Gör övningarna efter varandra. Öka endast svårighetsgraden då din hund bemästrar tidigare övning. Beröm din hund efter varje lyckat försök.

Träningen kan börja

- Starta leken med endast en bägare (flytta de andra två från lekbrådan) utan lock.
- Placera en godbit i bägaren medan din hund ser på och tippa den så att godbiten långsamt faller i hundens riktning. Vänta tills din hund hittar och ätit godbiten. Repetera denna övning tills din hund förstär att godbiten faller ur bägaren och ned på golvet.
- Lägg ännu en godbit i bägaren, håll den horisontellt och ge din hund en startsignal, t.ex. "Spela!". Hunden kommer nu att försöka att få ut godbiten. När din hund rör vid bägaren och försöker tippa den, töm ut godbiten i dennes riktning. Då får hunden belöning så fort den tar i bägaren. Repetera denna övning tills din hund förstär att den måste röra bägaren för att få godsaken.
- Minska hjälpen genom att tippa bägaren mindre och mindre. Ifall din hund inte lyckas efter några gånger, repetera övning nummer två en gång för att på nytt försäkra hunden att godbiten kommer ut ur bägaren. Så snart hunden har förstär hur man tippar bägaren kan du höja svårighetsgraden i relativt stora steg, men utan att överanstränga din hund.
- När din hund kan tippa och tömma bägaren utan hjälp kan du sätta på locket med ett håll. När hunden även lärt sig att tömma bägaren med detta lock kan du höja svårigheten ytterligare genom att sätta på locket med tre mindre hål, eller tillsätta fler bägare. Kontrollera att godbitarna är så pass små att de tar sig genom hålen i locket. När hunden förstär hur leken går till kan du använda alla bägare och locken med de små hålen. Använd tillräckligt med godbitar i bägarna för att öka sannolikheten att

de faller ut nästan varje gång som hunden tippar dem.

Tips: Om du vill använda alla bägare i början av leken är det enklare för din hund ifall de är tomma eller används till "refillgodbitar".

Säkerhetsanvisning: Om du jobbar med en livlig eller stor hund bör lekbrådet säkras så att det ej kan knuffas omkull.

Generelle råd

- Denne leg er en fælles beskæftigelse for hund og ejer. Hunden må ikke lege uden at være under opsyn.
- Legeredskabet placeres således, at hunden kan løbe frit omkring det for at finde sin optimale legeposition.
- Sørg for en rolig træningsatmosfære. Der bør udelukkende foregå enkelttræning (i tilfælde af flere hunde trænes til enhver tid kun med én ad gangen, helst i et separat rum).
- Sæt dig altid kun et lille mål og forvent ikke for meget af din hund. På denne måde får I begge meget glæde ud af træningen.
- For at undgå, at der stilles for store krav, bør der kun øves i korte træningsenheder (max. 10 minutter), men hellere flere gange om dagen.
- I starten må du hjælpe hunden med at klare opgaven, således at den forbliver motiveret. Det er vigtigt, at din hund – især i starten – relativt hurtigt opnår succes, således at den forbinde noget positivt med legen. I starten kan du også give en godbit til din hund uden grund – bare for at prøve det. Når først din hund har forstået, at der er tale om en „foderleg“, vil den hurtigt forstå opgaven og have det sjovt med at „finde løsninger“.
- Hvis din hund en gang imellem ikke kan løse opgaven, må du prøve at motivere den ved at rose og klappe den. I givet fald er det bedre i god tid at bevæge sig et trin tilbage, ifald den efter gentagne forsøg ikke kan nå det næste delmål. Hunden bør aldrig skældes ud, endsiges straffes.
- For at vække hundens interesse fyldes legeredskabet i starten med godbidder, mens hunden er til stede. For at sætte sværhedsgraden op kan dette på et senere tidspunkt gøres, når hunden ikke er til stede.
- Sørg for at vælge det optimale tidspunkt for påbegyndelse af legen. Begynd ikke, lige efter at din hund har spist, men start tidligst 1½ timer senere. Alternativt kan du også fodre under legen, idet du anvender det sædvanlige torrfoder i stedet for godbidder.
- Legen startes altid med et startsignal (f.eks. „Leg“) og afsluttes med et slutsignal (f.eks. „Slut“), efter at hunden har fundet alle godbidder. Når din hund har adlydt slutsignalet, belønnes den afsluttende med en godbid for at sikre en rolig og positiv afslutning.
- Træningen bør altid afsluttes med en succes.

Generelle råd

- Denne leg er en fælles beskæftigelse for hund og ejer. Hunden må ikke lege uden at være under opsyn.
- Legeredskabet placeres således, at hunden kan løbe frit omkring det for at finde sin optimale legeposition.
- Sørg for en rolig træningsatmosfære. Der bør udelukkende foregå enkelttræning (i tilfælde af flere hunde trænes til enhver tid kun med én ad gangen, helst i et separat rum).
- Sæt dig altid kun et lille mål og forvent ikke for meget af din hund. På denne måde får I begge meget glæde ud af træningen.
- For at undgå, at der stilles for store krav, bør der kun øves i korte træningsenheder (max. 10 minutter), men hellere flere gange om dagen.
- I starten må du hjælpe hunden med at klare opgaven, således at den forbliver motiveret. Det er vigtigt, at din hund – især i starten – relativt hurtigt opnår succes, således at den forbinde noget positivt med legen. I starten kan du også give en godbit til din hund uden grund – bare for at prøve det. Når først din hund har forstået, at der er tale om en „foderleg“, vil den hurtigt forstå opgaven og have det sjovt med at „finde løsninger“.
- Hvis din hund en gang imellem ikke kan løse opgaven, må du prøve at motivere den ved at rose og klappe den. I givet fald er det bedre i god tid at bevæge sig et trin tilbage, ifald den efter gentagne forsøg ikke kan nå det næste delmål. Hunden bør aldrig skældes ud, endsiges straffes.
- For at vække hundens interesse fyldes legeredskabet i starten med godbidder, mens hunden er til stede. For at sætte sværhedsgraden op kan dette på et senere tidspunkt gøres, når hunden ikke er til stede.
- Sørg for at vælge det optimale tidspunkt for påbegyndelse af legen. Begynd ikke, lige efter at din hund har spist, men start tidligst 1½ timer senere. Alternativt kan du også fodre under legen, idet du anvender det sædvanlige torrfoder i stedet for godbidder.
- Legen startes altid med et startsignal (f.eks. „Leg“) og afsluttes med et slutsignal (f.eks. „Slut“), efter at hunden har fundet alle godbidder. Når din hund har adlydt slutsignalet, belønnes den afsluttende med en godbid for at sikre en rolig og positiv afslutning.
- Træningen bør altid afsluttes med en succes.

Brugsanvisning Turn Around

Vigtig råd: I denne leg findes der af princip ikke noget „Forkert“ eller „Rigtigt“. Enhver hund er – ligesom os mennesker – individuel og vil finde sine egne måder at løse opgaverne på. Overlad det til din hund, om den vil løse opgaven ved hjælp af snuden eller poterne, om den trækker elementer hen mod sig selv eller skubber dem fra sig, og i hvilken rækkefølge den leger legen. Det kan i givet fald betyde, at der afviges fra den efterfølgende vejledning. Denne er blot et forslag til at arbejde sig frem til en nem og hensigtsmæssig måde at løse opgaven på. Det kan dog ikke desto mindre ske, at din hund viser sine helt egne anlæg og tilbøjeligheder, som ikke beskrives i det følgende. Principielt bør man dog være opmærksom på følgende: Tillad ikke, at din hund bærer legeredskabet væk eller ødelægger det (hvilket ofte er tegn på frustration og / eller for store krav).

Vi ønsker god fornøjelse og masser af succes med de forskellige øvelser, både for dig selv og for din hund.

Træning

Udfør opgaverne en ad gangen. Øg kun sværhedsgraden, når din hund har udført foregående opgave med succes. Ros din hund efter hver vellykket opgave.

Træningen kan begynde

- Start med et bæger uden låg (fjern de to andre bægre fra spillet).
- Placer en godbid i bægeret, mens din hund er til stede, og drej bægeret, så godbiten langsomt falder ud i din hunds retning. Vent indtil din hund har fundet og spist godbiten. Gentag denne øvelse indtil din hund har forstået, at godbiten falder ud af bægeret.
- Placer en ny godbid i bægeret, hold bægeret vandret og giv din hund at lov til at begynde opgaven med kommandoen f.eks. „leg“. Hunden vil forsøge at få fat i godbiten. Når din hund rører bægeret eller prøver at dreje det, skal du lade godbiten falde ud i hundens retning, så den straks belønnes med godbiten for at røre ved bægeret. Gentag denne øvelse indtil din hund har klart forstået, at den skal røre/dreje bægeret for at få godbiten.
- Begynd nu at reducere mængden af hjælp, du giver ved at dreje bægeret mindre og mindre. Hvis din hund ikke lykkes efter et par forsøg, skal du gå

Træning

Tip: For at gøre det nemmere for din hund at lære at bruge flere bægre, anbefaler vi, at du holder de tomme bægre eller konstant sørger for genpåfyldning af godbidder.

Sikkerhedsbemærkning: Hvis der leges med særlig livlige eller store hunde, bør spillet fastgøres for at forhindre, at det bliver væltet!



Anleitung Turn Around

- Instructions Turn Around
- Instructions Turn Around
- Istruzioni Turn Around



Anleitung Turn Around

Art.-Nr. 32019

- E** Instrucciones Turn Around
- P** Instruções Turn Around
- S** Bruks-anvisning Turn Around
- DK** Brugs-anvisning Turn Around

Allgemeine Hinweise

- Bei diesem Spiel handelt es sich um eine gemeinsame Beschäftigung von Hund und Halter. Lassen Sie Ihren Hund nicht unbeaufsichtigt spielen.
- Stellen Sie das Spiel so auf, dass Ihr Hund frei darum herum laufen kann, um seine optimale Spielposition zu finden.
- Wählen Sie eine ruhige Trainingsumgebung. Es sollte nur Einzeltraining stattfinden (bei mehreren Hunden jeweils nur mit einem zur Zeit, am besten in einem separaten Raum trainieren).
- Setzen Sie sich immer nur kleine Ziele und erwarten Sie nicht zu viel von Ihrem Hund. So haben beide viel Freude beim Training.
- Um Überforderungen zu vermeiden, üben Sie nur in kurzen Trainingseinheiten (max. 10 Minuten), dafür dann lieber mehrmals am Tag.
- Helfen Sie Ihrem Hund anfangs bei der Bewältigung der Aufgabe, sodass er motiviert bleibt. Es ist wichtig, dass Ihr Hund – gerade zu Beginn – relativ schnell Erfolge erzielt, damit er etwas Positives mit dem Spiel verbindet. Sie können Ihrem Hund in der Anfangsphase auch zwischendurch ein Leckerli geben. Alleine schon fürs Ausprobieren. Hat Ihr Hund erst einmal verstanden, dass es sich hier um ein „Futterspiel“ handelt, wird er seine Aufgabe schnell verstehen und Spaß am Knobeln haben.
- Wenn Ihr Hund die Aufgabe einmal nicht schafft, versuchen Sie ihn mit Lob und Streicheln zu motivieren. Gehen Sie ggf. lieber rechtzeitig einen Schritt zurück, falls er das nächste Teilziel auch nach mehrmaligem Versuchen nicht erreicht. Es sollte niemals geschimpft oder gar bestraft werden.
- 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.
- Wählen Sie einen optimalen Zeitpunkt für den Spielbeginn aus. Beginnen Sie nicht, nachdem Ihr Hund gerade gefressen hat, sondern frühestens 1 ½ Stunden danach. Alternativ können Sie auch beim Spielen füttern, indem Sie das gewohnte Trockenfutter statt Leckerlis verwenden.
- 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 ein ruhiges und positives Ende gewährleistet ist.
- Das Training sollte immer mit einem Erfolg beendet werden.

Wichtiger Hinweis: Es gibt grundsätzlich kein „Falsch“ und kein „Richtig“ bei diesem Spiel. Jeder Hund ist – genauso wie wir Menschen auch – 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. Das kann ggf. bedeuten, dass von der nachfolgenden Anleitung abgewichen wird. Diese Anleitung ist nur ein Vorschlag, einen leichten und sinnvoll aufgebauten Lösungsweg mit dem Hund zu erarbeiten. Es kann sich aber dennoch ergeben, dass Ihr Hund seine ganz eigenen Ansätze und Neigungen zeigt, die hier im Folgenden so nicht beschrieben werden.

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. Loben Sie Ihren Hund nach jeder gelungenen Aktion.

Das Training kann beginnen

- Beginnen Sie das Training zuerst mit nur einem Becher (die anderen beiden vom Spiel abmontieren) und ohne Deckel.
- Füllen Sie den Becher in Anwesenheit Ihres Hundes mit einem Leckerli und drehen ihn so, dass das Leckerli dem Hund langsam entgegen fällt. Warten Sie bis der Hund das Leckerli gefunden und gefressen hat. Diese Übung wiederholen Sie so lange, bis Ihr Hund verknüpft hat, dass das Leckerli aus dem Becher auf den Boden fällt.

- Füllen Sie den Becher erneut mit einem Leckerli, halten Sie ihn waagrecht und fordern Ihren Hund zum Spielen auf, in dem Sie ihm das Startsignal wie z. B. „Spiel“ geben. Er wird versuchen, an das Leckerli zu gelangen. Wenn Ihr Hund den Becher bei seinen Drehversuchen berührt, entleeren Sie diesen in seine Richtung, so dass die Berührung des Bechers umgehend belohnt wird. Wiederholen Sie diese Übung so lange, bis Ihr Hund eindeutig verstanden hat, dass er den Becher bewegen muss, um an das Leckerli zu gelangen.
- Bauen Sie nun schrittweise Ihre Hilfe ab, indem Sie den Becher weniger stark ankippen. Hat Ihr Hund nach wenigen Versuchen keinen Erfolg, empfehlen wir, Schritt 2 einmalig zu wiederholen, damit er erneut bestärkt wird, dass das Leckerli aus dem Becher fällt. Hat er die Drehtechnik verstanden, können Sie den Schwierigkeitsgrad in relativ großen Schritten wieder steigern – allerdings ohne Ihren Hund dabei zu überfordern!
- Wenn Ihr Hund den Becher selbstständig drehen und entleeren kann, können Sie diesen mit dem „1-Loch-Deckel“ verschließen. Leert er auch diesen Becher problemlos, kann der Schwierigkeitsgrad beliebig gesteigert werden. Schrauben Sie dazu entweder den Deckel mit den drei kleinen Löchern auf oder setzen Sie mehrere Becher ein. Stellen Sie bei den aufgeschraubten Deckeln sicher, dass die gewählten Leckerlis durch die Öffnung passen. Am Ende kann das Spiel mit allen Bechern und den klein-löchrigen Deckeln gespielt werden!

Tip: Um dem Hund anfangs das Spiel mit mehreren Bechern zu erleichtern, empfehlen wir, die bereits entleerten Becher festzuhalten oder entsprechend Leckerlis nachzufüllen.

Sicherheitshinweis: Bei temperamentvollen oder großen Hunden, sollte das Spiel durch den Hundehalter gegen Umkippen gesichert werden!

General Advice

- This game is made for joint games with the dog and owner. Please do not leave the dog unsupervised with the toy.
- Set the toy somewhere that allows the dog to walk around to find his ideal playing position.
- Choose a calm training atmosphere. We recommend one-on-one training (if you have more than one dog train only one a time, preferably in a separate room).
- Only set low targets and do not expect too much from your dog. This way you will have a lot of fun in training.
- To avoid overtaxing your dog, restrict the exercises to short sections (max. 10 minutes) and repeat several times a day.
- Help your dog at the beginning to accomplish the task to keep him motivated. It is necessary – especially at the start – that your dog associates the game with a positive result which happens when he is successful quickly and gets a reward. At the beginning you might also give your dog a reward just for trying the toy. As soon as your dog realizes that it is a 'food game' he will soon understand the lesson and enjoy puzzling.
- If your dog does not accomplish the task, try to motivate with compliments and stroking. It is better to take one step back if he does not reach the next target. Never scold or punish your dog.
- To arouse your dog's interest, initially fill the tubes with treats in his presence. To increase the level of difficulty later you can do this in his absence.
- Choose the ideal start time. When the dog has been fed, wait approx. 1 ½ hours before starting to play. You can also feed your dog while playing by substituting the treats with the dog's usual dry food.
- Always start the game with a signal (e. g. 'Play!') and finish with a break-off signal (e. g. 'Stop!') immediately after your dog got all the treats out. If your dog follows that signal, reward him with a further treat and ensure a calm and positive ending.
- The training should always be finished with a feeling of success.

Attention: Neither 'right' nor 'wrong' exists in this game. Each dog – like people – is an individual and is going to find his own solutions. Let your dog decide whether to accomplish the task with snout or paws, whether to pull or push

the elements and in which order. This means that your dog might differ from the following instructions which are only advice for a possible way to work out an easy and meaningful solution with your dog. Nevertheless your dog might show approaches or tendencies that are not described below. As a general rule, do not allow your dog to carry the toy away or to destroy it (this is often a sign of frustration or excessive demand).

We wish you and your dog a lot of fun and success with the different exercises!

Training
Please carry out the exercises one after another. Only increase the level of difficulty once your dog has comfortably mastered the previous training phase. Praise your dog after each successful action.

The training can begin

- Start the training with one beaker only (remove the other two from the game) without a lid.
- Place a treat in the beaker while your dog is present and turn it so that the treat slowly falls in your dog's direction. Wait until your dog has found and eaten the treat. Repeat this exercise until your dog has understood that the treat falls out of the beaker onto the floor.
- Place another treat in the beaker, hold it horizontally and tell your dog to start playing with a starting signal such as 'play'. He will try to get at the treat. When your dog touches the beaker whilst trying to turn it, empty the beaker in his direction so that the reward for touching the beaker is immediately received. Repeat this exercise until your dog has clearly grasped the fact that he must move the beaker in order to get the treat.
- Start to reduce the amount of help you give by tilting the beaker less and less. If your dog is not successful after a few tries, go back to Step 2 and repeat once, to reassure him that the treat does fall out of the beaker. As soon as he has understood the technique of turning the beaker, you can increase the level of difficulty in relatively large steps – but without overtaxing your dog!
- When your dog can turn and empty the beaker by himself, you can put the lid with one hole on the beaker. Once

Informations générales

- Il s'agit ici d'un jeu, entre le chien et son propriétaire. S'il vous plaît, ne laissez pas jouer votre chien sans surveillance.
- Positionnez le jeu de façon à ce que votre chien puisse courir tout autour librement et trouver sa position de jeu optimale.
- Choisissez une atmosphère calme. Les entraînements doivent se dérouler séparément (dans le cas de plusieurs chiens, un seul à la fois, ou encore mieux, un entraînement dans une pièce séparée).
- Donnez-vous toujours simplement de petits objectifs à atteindre. N'exigez pas trop de votre chien. Ainsi, vous prendrez du plaisir ensemble pendant l'entraînement.
- Pour éviter le surmenage, exercez vous uniquement dans un temps court limité (max 10 minutes), de préférence plusieurs fois par jour.
- Au commencement, aidez votre chien à remonter sa tache pour qu'il reste motivé. Il est important, surtout au début, que votre chien ait du succès relativement rapidement afin de pouvoir associer le jeu à quelque chose de positif. Dans la phase de commencement, vous pouvez donner parfois une friandise. D'abord simplement pour tester. Lorsque votre chien a compris qu'il s'agissait d'un 'jeu de dégustation' il comprendra très vite son exercice et prendra du plaisir à réfléchir.
- Lorsque votre chien ne réussit pas son exercice, essayez de le motiver avec des compliments et des caresses. Si il n'atteint pas le but visé après plusieurs essais, faites de préférence le cas échéant 'marche arrière'. Il ne faut jamais gronder et en aucun cas punir.
- Pour éveiller l'intérêt de votre chien, remplissez d'abord le jeu de friandises en sa présence. Pour augmenter le degré de difficulté, vous pouvez le faire plus tard en son absence.
- Choisissez le moment optimal pour commencer le jeu. Ne commencez pas lorsque le chien vient juste de manger mais 1 ½ heure après, au plus tôt. Comme alternative, vous pouvez également l'alimenter en jouant en utilisant les croquettes habituelles à la place des friandises.
- Commencez toujours le jeu par un signal de départ (par exemple 'joue') et finissez lorsque le chien a tout mangé en utilisant un signal de fin (par exemple 'fini'). Après que le chien ait suivi l'ordre de fin de jeu, récompensez-le

Tip: to make it easier for your dog to use more beakers at the beginning of the game, we recommend holding the emptied beakers steady or refilling treats.

Nous vous souhaitons, à vous et à votre chien, beaucoup de plaisir et succès dans les différents exercices.

Entraînement

Procédez aux exercices l'un après l'autre. N'augmentez le niveau de difficulté qu'une fois la phase précédente d'entraînement est accomplie confortablement par votre chien. Félicitez votre chien après chaque action réussie.

L'entraînement peut commencer

- Démarrez l'entraînement avec un seul gobelet (enlevez les deux autres du jeu) sans couvercle.
- En présence de votre chien, mettez une friandise dans le gobelet et faites la tomber lentement vers votre chien. Patientez jusqu'à ce que votre chien ait mangé sa friandise. Répétez cet exercice jusqu'à ce que votre chien comprenne que la friandise tombe du gobelet sur le sol.
- Mettez une nouvelle friandise dans le gobelet, placez le à l'horizontal et ordonnez à votre chien de jouer par un signal de départ "joue". Il va essayer d'attraper la friandise. Quand votre chien touche le gobelet en essayant de le faire pivoter, laissez tomber la friandise vers lui pour le féliciter d'avoir réussi à toucher le gobelet. Répétez

avec une friandise pour mettre fin à la séance positivement et dans le calme. 11. L'entraînement doit toujours se terminer par un succès.

Information importante: Dans ce jeu, il n'y a pas de 'bien' et de 'mal'. Chaque chien est à considérer individuellement, exactement comme nous, êtres humains et il trouvera son chemin vers la solution. Laissez-le décider comment il s'occupe la tâche, avec le nez ou les pattes, s'il approche des éléments vers lui ou les repousse et dans quel ordre chronologique il joue au jeu. Cela peut signifier que les instructions suivantes peuvent être modifiées. Ces instructions sont seulement une proposition, un chemin facile et judicieux construit pour trouver une solution. Il peut cependant arriver que votre chien montre une toute autre approche et penchant qui lui sont propres et qui ne sont pas décrits ici. Il est cependant fondamental d'observer ceci: ne permettez pas à votre chien d'emporter le jeu ou de l'endommager (il s'agit souvent d'un signe de frustration et/ou de surmenage).

Conseil: Pour faciliter l'exercice au début avec plusieurs gobelets, nous recommandons de maintenir immobiles les gobelets vides ou les remplir de friandises.

Note de sécurité: En jouant avec des chiens particulièrement gros ou turbulents, le maître doit protéger et maintenir le jeu afin d'éviter qu'il soit bousculé et renversé!

Indicazioni generali

- Questo gioco è stato studiato perché sia piacevole per il cane ma anche per il suo padrone. Vi raccomandiamo di non lasciate che il cane giochi da solo!
- Posizionate il gioco in un luogo che permetta al cane di girarci attorno per individuare la sua posizione preferita.
- Scegliete un'atmosfera tranquilla per l'addestramento. E' necessario iniziare con un solo cane (se avete più cani, teneteli in luoghi separati).
- Scegliete obiettivi semplici e non aspettatevi troppo dal vostro cane; passo dopo passo, avrete un sacco di soddisfazione!
- Per evitare eccessi, limitate gli esercizi a sessioni brevi (max. 10 minuti), ma frequenti durante il giorno.
- Aiutate il cane a far fronte al suo compito, per tenere alta la sua motivazione. E' importante, soprattutto nello stadio iniziale, che il cane si guadagni velocemente la sua ricompensa per fare in modo che associ un pensiero positivo al nuovo gioco. Vi suggeriamo di dargli una leccornia anche solo per i primi tentativi. Appena il cane realizzerà che questo è un 'gioco-snack', capirà come agire e si diventerà.
- Se il cane non è stimolato a giocare, cercate di incentivarlo con complimenti e coccole. Se l'animale si è demotivato per un obiettivo troppo complesso che non riesce a raggiungere, è importante fare un passo indietro. Mai punire il cane né rimproverarlo.
- Per aumentare l'interesse del cane, è importante riempire i corridoi con le leccornie in sua presenza. Solo successivamente, per aumentare il livello di difficoltà, lo farete in sua assenza.
- Scegliete il momento più opportuno per iniziare. Se il cane ha appena mangiato, aspettate un'ora e mezza prima di cominciare a giocare. Potete anche provare a utilizzare il suo normale cibo secco al posto delle leccornie.
- Identificate il gioco sempre con un segnale di inizio, per es. 'via!' e con uno di fine, per es. 'stop!', non appena il cane avrà tirato fuori tutte le leccornie. Quando il cane avrà imparato a seguire queste indicazioni, gratificatelo con una ricompensa e concludete il gioco con un clima sempre positivo e calmo.
- L'addestramento deve sempre terminare con una sensazione di successo.

Auguriamo a voi e al vostro cane molto divertimento ed un enorme successo con questi esercizi!

Addestramento

Si prega di eseguire gli esercizi uno dopo l'altro. Aumentate il livello di difficoltà solo dopo che il cane ha imparato bene la fase precedente di addestramento. Lodate sempre il cane dopo un'azione conclusa con successo.

L'addestramento ha inizio

- L'addestramento inizia con un solo bicchiere senza coperchio (togliete gli altri due dal gioco).
- Inserite le leccornie nel bicchiere in presenza del cane, e ruotatelo in modo che le leccornie cadano lentamente per terra in direzione del cane. Attendete che il cane trovi e mangi le leccornie. Ripetete l'esercizio fino a quando il cane avrà capito che le leccornie cadono dal bicchiere sul pavimento.
- Mettete delle altre leccornie all'interno del bicchiere, tenetelo in posizione orizzontale ed incitate il cane ad iniziare, spronandolo con un segnale di partenza come 'via!'. Il cane proverà a cercare le leccornie. Quando il cane riuscirà a toccare il bicchiere per tentare di rovesciarlo, è importante fare in modo che la ricompensa esca immediatamente per gratificarlo del tentativo svolto. Ripetete questo esercizio fino a quando il cane avrà capito chiaramente che deve muovere il bicchiere per raggiungere le leccornie.
- Iniziate, successivamente, a ridurre la quantità degli aiuti che fornite, inclinando il bicchiere sempre meno.

Attenzione: Non esiste dire 'giusto' o 'sbagliato' in questo gioco. Ciascun cane – come noi umani – è un individuo a sé in grado di trovare le proprie soluzioni. Lasciate che il cane decida se utilizzare il muso o le zampe, se tirare o spingere ed in quale ordine. Questo significa che ciascun cane può distinguersi dalle seguenti istruzioni che vogliono essere solo dei consigli utili per trovare un sistema semplice e ragionevole di lavorare. Tuttavia, ogni animale può scovare delle soluzioni nuove, da noi non descritte. Come regola generale, però, non permettete al cane di trascinare in giro il gioco o di distruggerlo (è stato provato che è un segnale di frustrazione o di insistenza eccessiva).

Auguriamo a voi e al vostro cane molto divertimento ed un enorme successo con questi esercizi!

Addestramento

Si prega di eseguire gli esercizi uno dopo l'altro. Aumentate il livello di difficoltà solo dopo che il cane ha imparato bene la fase precedente di addestramento. Lodate sempre il cane dopo un'azione conclusa con successo.

L'addestramento ha inizio

- L'addestramento inizia con un solo bicchiere senza coperchio (togliete gli altri due dal gioco).
- Inserite le leccornie nel bicchiere in presenza del cane, e ruotatelo in modo che le leccornie cadano lentamente per terra in direzione del cane. Attendete che il cane trovi e mangi le leccornie. Ripetete l'esercizio fino a quando il cane avrà capito che le leccornie cadono dal bicchiere sul pavimento.
- Mettete delle altre leccornie all'interno del bicchiere, tenetelo in posizione orizzontale ed incitate il cane ad iniziare, spronandolo con un segnale di partenza come 'via!'. Il cane proverà a cercare le leccornie. Quando il cane riuscirà a toccare il bicchiere per tentare di rovesciarlo, è importante fare in modo che la ricompensa esca immediatamente per gratificarlo del tentativo svolto. Ripetete questo esercizio fino a quando il cane avrà capito chiaramente che deve muovere il bicchiere per raggiungere le leccornie.
- Iniziate, successivamente, a ridurre la quantità degli aiuti che fornite, inclinando il bicchiere sempre meno.

Attenzione: Non esiste dire 'giusto' o 'sbagliato' in questo gioco. Ciascun cane – come noi umani – è un individuo a sé in grado di trovare le proprie soluzioni. Lasciate che il cane decida se utilizzare il muso o le zampe, se tirare o spingere ed in quale ordine. Questo significa che ciascun cane può distinguersi dalle seguenti istruzioni che vogliono essere solo dei consigli utili per trovare un sistema semplice e ragionevole di lavorare. Tuttavia, ogni animale può scovare delle soluzioni nuove, da noi non descritte. Come regola generale, però, non permettete al cane di trascinare in giro il gioco o di distruggerlo (è stato provato che è un segnale di frustrazione o di insistenza eccessiva).

Auguriamo a voi e al vostro cane molto divertimento ed un enorme successo con questi esercizi!

Addestramento

Si prega di eseguire gli esercizi uno dopo l'altro. Aumentate il livello di difficoltà solo dopo che il cane ha imparato bene la fase precedente di addestramento. Lodate sempre il cane dopo un'azione conclusa con successo.

L'addestramento ha inizio

- L'addestramento inizia con un solo bicchiere senza coperchio (togliete gli altri due dal gioco).
- Inserite le leccornie nel bicchiere in presenza del cane, e ruotatelo in modo che le leccornie cadano lentamente per terra in direzione del cane. Attendete che il cane trovi e mangi le leccornie. Ripetete l'esercizio fino a quando il cane avrà capito che le leccornie cadono dal bicchiere sul pavimento.
- Mettete delle altre leccornie all'interno del bicchiere, tenetelo in posizione orizzontale ed incitate il cane ad iniziare, spronandolo con un segnale di partenza come 'via!'. Il cane proverà a cercare le leccornie. Quando il cane riuscirà a toccare il bicchiere per tentare di rovesciarlo, è importante fare in modo che la ricompensa esca immediatamente per gratificarlo del tentativo svolto. Ripetete questo esercizio fino a quando il cane avrà capito chiaramente che deve muovere il bicchiere per raggiungere le leccornie.
- Iniziate, successivamente, a ridurre la quantità degli aiuti che fornite, inclinando il bicchiere sempre meno.