



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

1. Beginnen Sie das Training mit nur einem Becher (die anderen beiden vom Spiel abmontieren) und ohne Deckel.
2. Füllen Sie den Becher in Anwesenheit Ihres Hundes mit einem Leckerli und drehen ihn so, dass das Leckerli dem Hund langsam entgegenfällt. Warten Sie bis der Hund die Belohnung gefunden und gefressen hat. Diese Übung wiederholen Sie so lange, bis Ihr Hund verknüpft hat, dass ein Leckerli aus dem Becher herausfällt.
3. 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 seine Belohnung zu gelangen.
4. Bauen Sie nun schrittweise die 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 größeren Schritten wieder steigern – allerdings ohne Ihren Hund dabei zu überfordern!
5. 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.
6. Am Ende kann das Spiel mit allen Bechern und den klein-löchrigen Deckeln gespielt werden!
Füllen Sie ausreichend Leckerlis ein, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, dass bei nahezu jedem Drehen ein Leckerli herausfällt.

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

Sicherheitshinweis: Sie können bei unerfahrenen oder temperamentvollen Tieren den *Turn Around* anfangs mit einer Hand festhalten, um ein Umkippen des Spiels beim Training zu verhindern.



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.
2. 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.
 3. 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.
 4. 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!
 5. When your dog can turn and empty the beaker by himself, you can put the lid with one hole on the beaker. Once he can also empty this beaker easily, the level of difficulty can be increased. Either select the lid with three small holes or add more beakers. Make sure that the treats can fit through the holes in the lids.
 6. At the end of the game, it is possible to play with all beakers and the lid with small holes!
Place enough treats in the beakers to increase the probability of treats falling out at almost every turn of the beaker.

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

1. Start the training with one beaker only (remove the other two from the game) without a lid.

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.

Safety Note: For inexperienced or very lively animals, hold *Turn Around* steady with one hand to prevent it from tipping over during the training.



FR Mode d'emploi

Informations générales

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

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

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

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

1. Démarrez l'entraînement avec un seul gobelet (enlevez les deux autres du jeu) sans couvercle.

2. 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.
3. 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 cette exercice jusqu'à ce que votre chien ait définitivement compris qu'il doit faire pivoter le gobelet pour obtenir la friandise.
4. Commencez à réduire votre aide dans le mouvement du gobelet. Si votre chien ne réussit pas pleinement après quelques essais, revenez à la phase 2 et recommencez, pour bien lui montrer que la friandise tombe réellement du gobelet. Dès qu'il a compris le principe de rotation du gobelet, vous pouvez augmenter la difficulté mais sans pour autant le contraindre trop.
5. Votre chien peut faire pivoter et vider le gobelet tout seul, vous placez alors le couvercle avec un trou sur le gobelet. Dès qu'il peut vider ce nouveau gobelet facilement, le niveau de difficulté peut à nouveau être augmenté. Soit vous placez un couvercle à petits trous, soit vous mettez plusieurs gobelets. Assurez vous que les friandises passent bien dans les trous des gobelets.
6. A la fin du jeu, il est possible de jouer avec tous les gobelets équipés des couvercles à petits trous!
Mettez suffisamment de friandises afin qu'il en tombe à chaque tour de gobelet.

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 : Pour les animaux inexpérimentés ou très actifs, maintenez *Turn Around* d'une main pour éviter qu'il bascule pendant le jeu.



IT Istruzioni

Indicazioni generali

- Questo gioco è un'attività che deve essere svolta dal cane assieme al suo proprietario. Non fate giocare il cane da solo.
- Posizionate il gioco in un luogo che permetta al cane di girarci attorno liberamente e trovare la sua posizione ottimale.
- Scegliete un'atmosfera tranquilla per l'addestramento e addestrate un solo cane alla volta.
- Iniziate l'addestramento dopo minimo 1 ½ ore da quando il cane ha mangiato. Potete usare il cibo normale secco come alternativa alle leccornie.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Limitate gli esercizi a sessioni brevi (max 10 minuti) e a piccoli obiettivi. L'addestramento ripetuto più volte al giorno crea molti piccoli successi ed evita di pretendere troppo dal cane.

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

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

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

Addestramento

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

L'addestramento ha inizio

- 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. Se il cane non ha successo dopo alcuni tentativi, tornate al punto 2 e ripetetelo un'altra volta, per rassicurarlo che le leccornie cadono sempre dal bicchiere. Non appena il cane avrà capito la tecnica giusta per girare il bicchiere, potrete aumentare il livello di difficoltà ma con la giusta progressione e senza sovraccaricare il cane!

- Quando il vostro cane sarà in grado di girare e svuotare il bicchiere da solo, sostituite il coperchio con quello con un unico foro. Una volta che il cane riuscirà a svuotare facilmente anche questo bicchiere, aumentate nuovamente il livello di difficoltà. Il passo successivo sarà quello di utilizzare il coperchio con i tre piccoli fori o aggiungere più bicchieri. Assicuratevi sempre che le leccornie riescano a passare attraverso i fori del coperchio.

- La fase finale del gioco, quella più difficile, sarà con tutti i bicchieri ed il coperchio con i fori più piccoli! Vi raccomandiamo di riempire il bicchiere con tante leccornie in modo da aumentare la probabilità che le leccornie cadano quasi ad ogni rotazione del bicchiere.

Consiglio: all'inizio del gioco, per facilitare al cane l'utilizzo di più bicchieri, tenete i bicchieri svuotati fermi o ricaricateli con le leccornie.

Nota di sicurezza: Per i gatti inesperti o particolarmente vivaci, tenete ben fisso *Turn Around* con una mano per evitare che si rovesci.



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

1. Ga de training met één beker zonder deksel (de andere twee demonteren) van start.

2. Doe in het bijzijn van uw hond een beloningssnoepje in de beker en draai hem dusdanig dat het snoepje langzaam zijn kant opvalt. Wacht totdat de hond de beloning gevonden en opgegeten heeft. Herhaal deze oefening net zolang, totdat uw hond door heeft, dat er een beloningssnoepje uit de beker valt.
3. Doe wederom een beloningssnoepje in de beker, houd hem horizontaal en spoor uw hond aan, om te spelen, door hem een startsein te geven, bijv. „speel“. Hij zal nu proberen, om bij het beloningssnoepje te komen. Als uw hond de beker tijdens zijn draaipogingen aanraakt, maakt u de beker, in zijn richting gedraaid, leeg, zodat het contact met de beker onmiddellijk wordt beloond. Herhaal deze oefening net zolang, totdat uw hond door heeft, dat hij de beker moet bewegen, om bij zijn beloning te komen.
4. Bouw stap voor stap uw ondersteuning af door de beker minder schuin te houden. Mocht uw hond er na enkele pogingen niet in slagen, adviseren wij, om stap 2 nog één keer te herhalen, zodat hij opnieuw ervaart, dat het beloningssnoepje uit de beker valt. Zodra hij de draaitechniek onder de knie heeft, kunt u de moeilijkheidsgraad in grotere stappen opschroeven – echter zonder uw hond daarbij te overvragen!
5. Als uw hond de beker helemaal zelfstandig kan draaien en legen, kunt u deze met de „1-gat-deksel“ sluiten. Als hij ook deze probleemloos leegmaakt, kan de moeilijkheidsgraad naar eigen inzicht worden opgeschroefd. Schroef óf de deksel met de drie kleine gaatjes erop óf breng meerdere bekertjes in het geding. Controleer bij de opgeschroefde deksels wel, of de gekozen beloningssnoepjes door de opening passen.
6. Tot slot kan het spel met alle bekertjes en de kleine-gaatjes-deksels worden gespeeld. Doe er ruim voldoende beloningssnoepjes in, om de kans, dat er bij nagenoeg elke draaipoging een beloningssnoepje uitvalt, te vergroten.

Tip: om het spel met de bekertjes voor de hond in het begin wat makkelijker te maken, raden wij aan, de reeds geleegde bekertjes vast te houden of weer met beloningssnoepjes te vullen.

Veiligheidswaarschuwing: Bij onervaren of temperamentvolle dieren kunt u de *Turn Around* in het begin met één hand vasthouden, zodat deze niet omvalt tijdens de training.



SV Instruktioner

Allmän information

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

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

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

Ha mycket roligt och framgång med din hund!

Träning

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

Träningen kan börja

1. Starta leken med endast en bägare (flytta de andra två från lekbrädan) utan lock.

2. 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 hittat och ätit godbiten. Repetera denna övning tills din hund förstär att godbiten faller ur bägaren och ned på golvet.
3. 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.
4. 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.
5. När din hund kan tippa och tömma bägaren utan hjälp kan du sätta på locket med ett hål. 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.
6. 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: För oerfarna eller livliga djur, håll *Turn Around* stadig med ena handen för att förhindra att den tippar under träningen.



DA Vejledning

Generelle oplysninger

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

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

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

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

Træning

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

Træningen kan begynde

1. Start med et bæger uden låg (fjern de to andre bægre fra spillet).
2. Placer en godbid i bægeret, mens din hund er til stede, og drej bægeret, så godbiddens langsomt falder ud i din hunds retning. Vent indtil din hund har fundet og spist godbiddens. Gentag denne øvelse indtil din hund har forstået, at godbiddens falder ud af bægeret.

3. 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 godbiddens. Når din hund rører bægeret eller prøver at dreje det, skal du lade godbiddens falde ud i hundens retning, så den straks belønnes med godbiddens for at røre ved bægeret. Gentag denne øvelse indtil din hund har klart forstået, at den skal røre/dreje bægeret for at få godbiddens.
4. 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 tilbage til trin 2 og gentag én gang, for at vise hunden, at godbiddens falder ud af bægeret. Så snart hunden har forstået teknikken med at dreje bægeret, kan du øge sværhedsgraden i relativt store skridt – men uden at overbelaste din hund!
5. Når din hund kan dreje og tømme bægeret selv, kan du sætte låget med et hul på bægeret. Når hunden kan også tømme dette bæger, kan sværhedsgraden øges. Enten ved at vælge låget med tre små huller eller tilføje flere bægre. Til sidst er det muligt at bruge alle bægre og låg med små huller!
6. Sørg for, at godbidderne kan komme igennem hullerne i låget, og at der er godbidder nok i bægrene, således at der falder godbidder ud næsten hver eneste gang, at bægerne drejes.

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: Ved uerfaren eller temperament fulde dyr bør *Turn Around* i starten holdes med den ene hånd, for at forhindre spillet i at tippe.



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 rellenerlo 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 entrenamiento puede comenzar

1. Empiece el entrenamiento con sólo un recipiente sin tapa (retire los otros dos del juguete).

2. Coloque un premio en el recipiente mientras su perro está presente y gírelo hasta que el premio caiga despacio en la dirección del perro. Espere a que su perro haya encontrado el premio y se lo haya comido. Repita este ejercicio hasta que su perro haya entendido que el premio cae del recipiente al suelo.
3. Coloque otro premio en el recipiente, manténgalo en posición horizontal e indique a su perro que empiece a jugar con una señal de inicio (Ej.: "¡juega!"). Intentará conseguir el premio. Cuando su perro toque el recipiente, mientras intenta moverlo, vacíelo en su dirección para que la recompensa de tocar el recipiente sea recibida inmediatamente. Repita este ejercicio hasta que su perro haya captado claramente el hecho de que debe mover el recipiente para obtener el premio.
4. Poco a poco, empiece a reducir su ayuda inclinándole el recipiente. Si su perro no lo logra tras unos pocos intentos, vuelva al paso 2 y repítalo una vez para reafirmarle de nuevo que el premio caerá del recipiente. Tan pronto como haya entendido la técnica de mover el recipiente, puede incrementar el nivel de dificultad en pasos relativamente grandes –pero sin poner a prueba a su perro.
5. Cuando su perro pueda mover y vaciar el recipiente él mismo, puede poner la tapa con un orificio en el recipiente. Una vez que también sepa vaciar este recipiente fácilmente, el nivel de dificultad se podrá incrementar. Seleccione la tapa con tres pequeños orificios o añada más recipientes. Asegúrese de que las golasinas quepan por los orificios de las tapas de los recipientes.
6. ¡Al final del juego se puede lograr jugar con todos los recipientes con sus respectivas tapas! Coloque suficientes premios en los recipientes para incrementar la probabilidad de que caigan premios, al menos, cada vez que giran los recipientes.

Consejo: Para facilitar a su perro el uso de más recipientes al principio del juego, recomendamos mantener quietos los recipientes vacíos o rellenarlos todos con premios.

Nota de seguridad: Para animales inexpertos o muy dinámicos, aguante el juego con una mano al comienzo, para evitar que se vuelque durante el entrenamiento.



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

1. Comece o treino com apenas um copo sem tampa (deve retirar os outros dois do jogo).
2. Coloque um prémio (snacks) dentro do copo na presença do cão, e vire-o de maneira a que o prémio caia lentamente na direcção do cão. Espere até o cão ter encontrado e comido o prémio. Repita este exercício até que o cão tenha percebido que o prémio cai do copo para o chão.
3. Coloque um novo prémio no copo, segurando-o horizontalmente e dê a instrução ao cão para iniciar a brincadeira, como por exemplo 'brincar!'. Ele irá agora tentar obter o prémio. 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.
4. 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 o prémio cai do copo. Assim que ele aprender a técnica de virar o copo, pode aumentar o nível de dificuldade razoavelmente, mas nunca exigindo demais do seu cão.
5. Quando o cão for capaz de virar e esvaziar o copo sozinho, poderá colocar a tampa com um orifício no copo. Quando ele for capaz de também esvaziar facilmente este copo, deve aumentar o nível de dificuldade. Poderá escolher a tampa com os três pequenos orifícios ou acrescentar mais copos ao jogo. Deve sempre assegurar que os prémios podem passar pelos orifícios nas tampas dos copos.
6. No final do jogo, será possível jogar com todos os copos e as tampas com os pequenos orifícios. Deve colocar prémios suficientes nos copos para aumentar a probabilidade de caírem prémios quase a cada viragem 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 prémios.

Nota de segurança: No caso de o animal ser inexperiente ou muito mexido, deve segurar firmemente o jogo com uma mão para evitar que este caia, durante o treino.



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

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

Życzymy miłej zabawy i dużo sukcesów ze swoim psem.
Trening

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

Trening czas zacząć

1. Rozpocznij trening tylko z jednym pojemnikiem (usuń pozostałe dwa) bez pokrywy.

2. Umieścić smakołyk w pojemniku w obecności zwierzęcia i obracać go tak, aby smakołyk wypadł w kierunku twojego psa. Poczekaj, aż pies odnajdzie i zje smakołyk. Powtarzaj to ćwiczenie, aż pies zrozumie, że smakołyk wypada z pojemnika na podłogę.
3. Umieść kolejny smakołyk w pojemniku, trzymaj go poziomo i daj psu sygnał rozpoczęcia zabawy np. „szukaj”. Pies będzie teraz próbował dostać się do przysmaku. Gdy pies dotknie pojemnika w sposób, który normalnie by go obrócił, opróżnij pojemnik w jego kierunku, aby natychmiast otrzymał nagrodę za poprawnie wykonaną czynność. Powtarzaj to ćwiczenie, dopóki twój pies nie zrozumie, że musi poruszyć pojemnik, aby otrzymać smakołyk.
4. Zacznij stopniowo zmniejszać swój wkład w ćwiczenie, przechylając pojemnik coraz rzadziej. Jeśli Twój pies nie odniesie sukcesu po kilku próbach, wróć do kroku 2 i powtórz raz, aby upewnić go, że smakołyk wypada z pojemnika. Kiedy pies zrozumie technikę obracania pojemnika, możesz zwiększyć poziom trudności - ale bez przeciążania swojego psa!
5. Gdy pies nauczy się samodzielnie obracać i opróżniać pojemnik, można zacząć używać pokrywy z jednym otworem. Gdy pies zacznie radzić sobie z tym krokiem, poziom trudności znów może zostać zwiększony. Wybierz pokrywkę z trzema małymi otworami lub dodaj więcej pojemników. Upewnij się, że smakołyki mieszczą się w otworach w pokrywkach.
6. W późniejszych krokach można używać pokrywek z małymi otworami na każdym z pojemników! Umieść wystarczająco dużo przekąsek w pojemnikach, aby zwiększyć prawdopodobieństwo wypadania smakołyków przy każdym obrocie pojemnika.

Wskazówka: Aby ułatwić psu korzystanie z większej ilości pojemników na początku gry, zalecamy unieruchomienie ręką pustych pojemników lub uzupełnianie zjedzonych smakołyków.

Uwaga: W przypadku zwierząt niedoświadczonych lub bardzo energicznych należy przytrzymać *Turn Around* jedną ręką aby zapobiec przerwocieniu podczas treningu.



CS Instrukce

Obecné informace

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

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

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

Užijte si spoustu zábavy a úspěchu se svým psem.

Výcvik

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

Trénink může začít

1. Začněte trénink jen s jednou kádinkou (vyjměte ostatní dvě ze hry) bez víčka.
2. Umístěte odměnu do kádinky v přítomnosti vašeho psa a otočte tak, že odměna pomalu padá směrem k vašemu psovi. Počkejte, než váš pes najde a sní odměnu. Pokračujte ve cvičení, dokud váš pes nepochopí, že pamlsky vypadne z kádinky na zem.

3. Umístěte další odměnu do kádinky, držte ji vodorovně a dejte svému psovi pokyn, aby si začal hrát s počátečním signálem jako např. "hra". Když se váš pes snaží otočit kádinku, vyprázděňte kádinku jeho směrem. Opakujte toto svičení dokud váš pes nepochopí, že musí ototčit kádinku v určitém pořadí pro získání odměny.
4. Začněte snižovat množství pomoci stále menším nakláněním kádinky. Pokud váš pes po několika pokusech neuspěje, vraťte se ke kroku 2 a opakujte jej jednou, abyste ho ujistili, v tomto případě vypadne z kádinky pamlsky. Jakmile se naučí techniku otáčení kádinky, můžete zvýšit úroveň obtížnosti v poměrně velkých krocích - ale bez přetížení vašeho psa!
5. Když pes zvládá sám otočit kádinku, můžete položit víčka s dírou na kádinku. Jakmile snadno vyprázdí kádinku, může se zvýšit úroveň obtížnosti. Buď vyberte víko třemi malými otvory nebo přidejte další kádinky. Ujistěte se, že pamlsky propadnou otvory ve víkách.
6. Na konci hry je možné hrát se všemi kádinkami a víky s malými otvory!
Umístěte dostatečné množství lahůdek do kádinek, aby se zvýšila pravděpodobnost, že se pamlsky dostanou ven téměř při každém otočení kádinky.

Tip: Chcete-li, aby váš pes použil více kádinek na začátku hry, doporučujeme nechat vyprázděné kádinky stabilní nebo doplňovat pamlsky.

Bezpečnostní upozornění: U nezkušených nebo velmi živých zvířat držte hru jednou rukou, aby nedošlo k převrácení během tréninku.


RU Инструкция
Общая информация

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

1. Начните тренировку с одной леечки (удалите две других из игрушки) без крышки.
2. Поместите лакомство в леечку в присутствии собаки и поверните её так, чтобы лакомство медленно выпало в направлении собаки. Подождите, пока ваша собака не найдет и не съест угощение. Повторяйте это упражнение до тех пор, пока ваша собака не поймет, что лакомство выпадает из леечки на пол.
3. Поместите еще одно лакомство в леечку, держите её горизонтально и дайте собаке команду для начала игры, например «Играть!». Собака постарается добраться до угощения. Когда собака коснется леечки, попытайтесь повернуть её, наклоните леечку в сторону собаки таким образом, чтобы собака получила награду за прикосновение к леечке. Повторяйте это упражнение до тех пор, пока собака не поймет, что она должна передвинуть леечку чтобы получить угощение.
4. Начните уменьшать количество подсказок, которые вы даете, наклоняя леечку все меньше и меньше. Если ваша собака не справляется после нескольких попыток, вернитесь к Шагу 2 и повторите один раз, чтобы успокоить её и показать что лакомство выпадает из леечки. Как только собака поймёт как поворачивать леечку, можно повышать уровень сложности относительно большими шагами – но без перенапряжения собаки!
5. Когда ваша собака будет способна повернуть и опустошить леечку самостоятельно, вы можете накрыть её крышкой с одним отверстием. Как только собака научится легко опустошать леечку с такой крышкой, уровень сложности может быть увеличен. Можно выбрать крышку с 3 небольшими отверстиями или добавить больше леечек. Убедитесь, что лакомства проходят в отверстия в крышках.
6. В конце игры можно играть со всеми леечками и крышкой с маленькими отверстиями! Поместите достаточное количество лакомств в леечки чтобы увеличить вероятность выпадения лакомств почти на каждом повороте леечки.

Совет: чтобы облегчить вашей собаке использование большего количества леечек в начале игры, мы рекомендуем фиксировать пустые леечки или наполнять их снوا.

Предупреждение безопасности: Если у вас неопытный и очень подвижный питомец, во время игры придерживайте основание одной рукой, чтобы игрушка не опрокинулась.