



## Instrucciones Memory Trainer

### ④ Instrucciones generales

11. La educación debería terminar siempre con sensación de éxito.

**Atención:** En estos juegos no existe lo correcto o lo incorrecto. Cada perro, al igual que las personas, tiene una manera diferente de hacer las cosas. Deje que su perro decida si llevará a cabo la tarea con el hocico o las patas. Por lo tanto, su perro podría diferir de las siguientes instrucciones, que son sólo consejos para encontrar una solución fácil y válida con su perro. No obstante, su perro puede mostrar enfoques o tendencias que no se describen a continuación. Como regla general, no permita a su perro llevarse el juguete o destrozarlo (esto es a menudo un signo de frustración o de demanda excesiva).

Que usted y su perro se diviertan mucho y tengan mucho éxito.

**Entrenamiento**

Por favor, realice los ejercicios uno después del otro. No incremente el nivel de dificultad hasta que su perro no haya logrado cumplir con el objetivo del nivel anterior. Acaricie a su perro después de cada acción bien realizada. Tenga en cuenta que la cantidad de premios expulsados varía en cada situación y se produce al azar. A veces, hay muchos snacks, otras veces pocos. Cosa que mantiene emocionante el juego para el perro ya que, de vez en cuando, hay un premio mayor (una gran cantidad extra de golosinas). Nunca regañe ni castigue a su perro.

8. Para despertar el interés de su perro, rellene al principio los tubos con golosinas delante de él. Para aumentar el nivel de dificultad puede hacerlo después en su ausencia.

9. Elija la mejor hora para empezar. Si el perro ha comido, espere aproximadamente 1 hora y media antes de empezar a jugar. También puede alimentar a su perro mientras juega sustituyendo las golosinas por su alimento seco habitual.

10. Comience siempre el juego con una señal (ej.: "¡Juega!") y termine con una señal de finalización (ej.: "¡Para!") inmediatamente después de que el perro haya conseguido todas las golosinas. Si su perro ha seguido la señal, premiéle con una golosina adicional y asegure un final de juego tranquilo y positivo. Para ello, coloque un premio en el

### 11. La educación debería terminar siempre con sensación de éxito.

**Atención:** En estos juegos no existe lo correcto o lo incorrecto. Cada perro, al igual que las personas, tiene una manera diferente de hacer las cosas. Deje que su perro decida si llevará a cabo la tarea con el hocico o las patas. Por lo tanto, su perro podría diferir de las siguientes instrucciones, que son sólo consejos para encontrar una solución fácil y válida con su perro. No obstante, su perro puede mostrar enfoques o tendencias que no se describen a continuación. Como regla general, no permita a su perro llevarse el juguete o destrozarlo (esto es a menudo un signo de frustración o de demanda excesiva).

botón. Si el perro acerca la pata o el hocico al botón, puede darle un snack para motivarlo más. Para crear un área más grande para que su perro pulse el botón, utilice el soporte de caucho inclinado para empezar si coloca el botón en el suelo.

4. Una vez que su perro domine el pulsar el botón, puede crear la relación con el dispensador. Comience presionando el botón o haciendo que su perro lo presione y, después, coloque la recompensa en la bandeja del dispensador.

5. En el siguiente paso, encienda el dispensador. Pulse el botón. Los snacks caerán del dispensador a la bandeja. Repita esto varias veces para hacer que su perro se acostumbre a los sonidos que emite el dispensador.

6. Ahora ya puede fijar el botón a una de las aperturas adecuadas para ello en el dispensador. O lo coloque directamente al lado del dispensador en el soporte de caucho. Ahora deje que su perro pulse el botón.

7. Una vez que su perro domine todos estos pasos, puede alejar un poco más el botón del dispensador.

8. Para aumentar todavía más el nivel de dificultad, puede aumentar la distancia entre el botón y el dispensador cada vez más. Esto se puede hacer dentro de un radio de máx. 40 m, de modo que el botón y el dispensador pueden estar en dos habitaciones diferentes.

9. Con la ayuda de la ventosa incluida, puede adherir el botón a una puerta de cristal o sobre otras superficies lisas. Con la piqueta incluida, se puede asegurar en suelos blandos, por ejemplo, en el jardín. Esto vuelve a plantear nuevos retos para su perro y permite numerosas variaciones del juego.

**Información:** En lugar de llenarlo con snacks, también puede hacerlo con su pienso seco habitual.

### ④ Instrucciones generales

1. Este juego ha sido creado para que el perro y la persona jueguen juntos. Por favor, no deje al perro solo con el juguete sin supervisión.

2. Coloque el juguete en un lugar que permita al perro caminar a su alrededor para encontrar una posición de juego óptima.

3. Elija un ambiente tranquilo para educar (si tiene más de un perro, edúquelos de uno en uno, preferiblemente en habitaciones separadas).

4. Fije objetivos pequeños y no se cree demasiadas expectativas sobre su perro. De uno en uno, disfrutará mucho educando.

5. Para no saturarse, restrinja los ejercicios a breves secciones (máx. 15 minutos), que se realizarán varias veces al día.

6. Al principio, ayude a su perro a realizar la tarea para motivarle. Es necesario – especialmente en la etapa inicial – que su perro consiga el premio pronto para que lo asocie positivamente al juego. Las primeras veces podría premiar con una golosina a su perro sólo por probar el juguete. Tan pronto como el perro se dé cuenta de que es un "juego con comida" aprenderá rápido la lección y disfrutará "levantando" objetos.

7. Si su perro no puede con esta tarea, intente motivarle con cumplidos y caricias. Vuelva atrás si éste no consigue el siguiente objetivo. Nunca regañe ni castigue a su perro.

8. Para despertar el interés de su perro, rellene al principio los tubos con golosinas delante de él. Para aumentar el nivel de dificultad puede hacerlo después en su ausencia.

### ④ Empieza el entrenamiento

1. Primero, practique únicamente con el botón. Establezca una de las señales acústicas para su perro.

Utilice siempre la misma señal acústica. La señal le dice al perro que lo ha hecho bien. Si tiene dos perros, puede utilizar una señal diferente para cada perro y entrenarlos para que reaccionen sólo al oír su señal.

2. Coja el botón o colóquelo en el suelo y píselo. Premie a su perro con snacks cada vez que se oiga la señal acústica.

3. Una vez que el perro entienda que recibe un snack después de que suena la señal, puede entrenarle para que pulse el botón él mismo. Para ello, coloque un premio en el

### ④ Informação geral

1. 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.

2. Colocar o brinquedo num local que permita que o cão caminhe em seu redor, de forma a encontrar a posição ideal para brincar.

3. 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).

4. Estipular objectivos atingíveis e não espere demais do seu cão, passo a passo irá divertir-se a brincar.

5. Para evitar excesso de treino, reduza os exercícios para sessões curtas (máximo de 15 minutos) a serem efectuadas várias vezes.

6. 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.

7. 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.

8. 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.

9. Escolher a melhor altura para iniciar o exercício. Se o cão tiver acabado de comer deve esperar uma hora e meia antes de iniciar as brincadeiras. Poderá também alimentá-lo enquanto brinca, substituindo as guloseimas pelo alimento seco habitual.

10. Começar sempre o exercício com um sinal de inicio de brincadeira, como por exemplo "brincar!" e acabar com outro sinal, por exemplo "parar!", 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.

11. O treino deve acabar sempre com um sentimento de sucesso.

**Atenção:** Neste jogo não existe o 'certo' ou 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. 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!

### ④ Treino

Por favor executar sempre os exercícios com sucesso. Não aumentar o nível de dificuldade antes de o cão ser capaz de executar bem o actual exercício.

Recompensar eelogiar o cão após cada acção com sucesso. Por favor tenha em atenção que a quantidade de guloseimas libertadas varia de forma aleatória. Por vezes saem muitas guloseimas, outras vezes poucas. Assim, mantemos o jogo muito entusiasmante para o cão, pois de vez em quando há um "jackpot" (uma quantidade maior de guloseimas). Por favor verifique antecipadamente se as guloseimas passam facilmente pela abertura, e ajuste para o tamanho correto se necessário.

### ④ Pode começar o treino

1. De inicio, deve praticar apenas com o botão. Deve programar um dos sinais acústicos para o seu perro. Use sempre o mesmo sinal acústico. O sinal diz ao cão "Fizeste isto muito bem!". Se tiver dois cães, pode programar um sinal diferente para cada cão, e treine-lhe-o com o alimento seco habitual do seu cão.

2. Começar sempre o exercício com um sinal de inicio de brincadeira, como por exemplo "brincar!" e acabar com outro sinal, por exemplo "parar!", imediatamente após o cão ter

### ④ Instruções generales

2. Ponha o botão na sua mão, ou cão acatar o sinal, deve recompensá-lo com uma nova guloseima, e assegurar sempre um final de exercício calmo e de um modo positivo.

3. Quando o cão perceber que obtém uma guloseima após o sinal, deve treiná-lo a pressionar ele mesmo o botão. Para este efeito, coloque uma guloseima sobre o botão. Se o cão se aproximar de um botão com o sinal acústico, deve pressionar o botão com o dedo. Isto significa que o cão pode sentir o sinal acústico e responder ao sinal acústico.

4. Colocar o brinquedo num local que permita que o cão caminhe em seu redor, de forma a encontrar a posição ideal para brincar.

5. Nu kan du fixera foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

6. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

7. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

8. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

9. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

10. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

11. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

12. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

13. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

14. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

15. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

16. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

17. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

18. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

19. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

20. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

21. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

22. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

23. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

24. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

25. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

26. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

27. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

28. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

29. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

30. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

31. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

32. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

33. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.

34. Nu kan du fixa foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.</p



## Anleitung Memory Trainer

**D Allgemeine Hinweise**

- Bei diesem Spiel handelt es sich um eine gemeinsame Beschäftigung von Hund und Halter. Lassen Sie Ihren Hund bitte 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 Trainingsatmosphäre. Es sollte nur Einzeltraining stattfinden (bei mehreren Hunden jeweils nur mit einem zurzeit, 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. 15 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 zwischen durch 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 Zielziel 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 frühstens 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.**

**11. 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. Das kann ggf. bedeuten, dass von der nachfolgenden Anleitung abgewichen wird. Diese Anleitung ist nur ein Vorschlag, um eine größere Fläche für Ihren Hund zu schaffen, benutzen Sie bitte zunächst die beiliegende Gummihalterung, wenn der Auslöser auf dem Boden steht.

**4. Beherrscht Ihr Hund das Drücken des Auslösers, können Sie den Auslöser mit dem Futterspender verknüpfen. Drücken Sie dazu zunächst wieder den Auslöser bzw. lassen Sie Ihren Hund den Auslöser drücken und legen Sie die Belohnung in die Ausgabe des Futterspenders.**

**5. Schalten Sie im nächsten Schritt den Spender ein. Drücken Sie den Auslöser. Der Spender gibt nun Leckerlis aus, die in die Ausgabe fallen. Wiederholen Sie dies einige Male um Ihren Hund an das Geräusch des Futterspenders zu gewöhnen.**

**6. Sie können nun den Auslöser an einer der dafür vorgesehenen Aussparungen am Spender fixieren. Oder stellen Sie den Auslöser in der Gummihalterung direkt neben den Spender. Lassen Sie Ihren Hund den Auslöser nun selbst betätigen.**

**7. Beherrscht Ihr Hund die vorangegangenen Übungen, können Sie den Auslöser vom Futterspender lösen und etwas weiter entfernt platzieren.**

**8. Um den Schwierigkeitsgrad weiter zu erhöhen, können Sie den Auslöser immer weiter vom Spender entfernen. Dies ist innerhalb eines Radius von max. 40 m möglich, so dass Auslöser und Futterspender sich auch in unterschiedlichen Räumen befinden können.**

**9. Sie können den Auslöser mithilfe des beiliegenden Saugnapfs an einer Glastür oder anderen glatten Flächen befestigen. Mit dem beiliegenden Hering können Sie den Auslöser auf weichen Untergründen, z. B. im Garten befestigen. Dies stellt wieder neue Herausforderungen für Ihren Hund dar und ermöglicht zahlreiche Spielvarianten.**

**Hinweis:** Statt Leckerlis können Sie das Spiel mit dem gewohnten Trockenfutter Ihres Hundes füllen.

**Das Training kann beginnen**

- Üben Sie zunächst nur mit dem Auslöser. Stellen Sie einen der beiden Töne für Ihren Hund ein. Nutzen Sie immer den gleichen Ton. Der Ton bestätigt dem Hund „Das hast du toll gemacht!“. Bei zwei Hunden können Sie jedem Hund einen eigenen Ton einstellen und ihn darauf trainieren.
- Nehmen Sie den Auslöser in die Hand oder stellen Sie ihn auf den Boden

**und drücken Sie ihn. Geben Sie Ihrem Hund jedes Mal nach dem Er tönen des Signals ein Leckerli. Wiederholen Sie dies einige Male um Ihren Hund an den Ton zu gewöhnen.**

**3. Hat Ihr Hund verstanden, dass er nach dem Ertönen des Signals ein Leckerli bekommt, können Sie ihn darauf trainieren den Auslöser selbst zu drücken. Legen Sie dazu ein Leckerli auf den Auslöser. Nähert Ihr Hund sich dem Auslöser mit der Pfote oder der Schnauze, können Sie ihm bereits ein Leckerli zur weiteren Motivation geben. Um eine größere Fläche für Ihren Hund zu schaffen, benutzen Sie bitte zunächst die beiliegende Gummihalterung, wenn der Auslöser auf dem Boden steht.**

**4. Setzen Sie sich ein Leckerli auf den Auslöser. Nähert Ihr Hund sich dem Auslöser mit der Pfote oder der Schnauze, können Sie ihm bereits ein Leckerli zur weiteren Motivation geben. Um eine größere Fläche für Ihren Hund zu schaffen, benutzen Sie bitte zunächst die beiliegende Gummihalterung, wenn der Auslöser auf dem Boden steht.**

**3. Hat Ihr Hund verstanden, dass er nach dem Ertönen des Signals ein Leckerli bekommt, können Sie ihn darauf trainieren den Auslöser selbst zu drücken. Legen Sie dazu ein Leckerli auf den Auslöser. Nähert Ihr Hund sich dem Auslöser mit der Pfote oder der Schnauze, können Sie ihm bereits ein Leckerli zur weiteren Motivation geben. Um eine größere Fläche für Ihren Hund zu schaffen, benutzen Sie bitte zunächst die beiliegende Gummihalterung, wenn der Auslöser auf dem Boden steht.**

**4. Setzen Sie sich ein Leckerli auf den Auslöser. Nähert Ihr Hund sich dem Auslöser mit der Pfote oder der Schnauze, können Sie ihm bereits ein Leckerli zur weiteren Motivation geben. Um eine größere Fläche für Ihren Hund zu schaffen, benutzen Sie bitte zunächst die beiliegende Gummihalterung, wenn der Auslöser auf dem Boden steht.**

**5. Setzen Sie sich ein Leckerli auf den Auslöser. Nähert Ihr Hund sich dem Auslöser mit der Pfote oder der Schnauze, können Sie ihm bereits ein Leckerli zur weiteren Motivation geben. Um eine größere Fläche für Ihren Hund zu schaffen, benutzen Sie bitte zunächst die beiliegende Gummihalterung, wenn der Auslöser auf dem Boden steht.**

**6. Setzen Sie sich ein Leckerli auf den Auslöser. Nähert Ihr Hund sich dem Auslöser mit der Pfote oder der Schnauze, können Sie ihm bereits ein Leckerli zur weiteren Motivation geben. Um eine größere Fläche für Ihren Hund zu schaffen, benutzen Sie bitte zunächst die beiliegende Gummihalterung, wenn der Auslöser auf dem Boden steht.**

**7. Setzen Sie sich ein Leckerli auf den Auslöser. Nähert Ihr Hund sich dem Auslöser mit der Pfote oder der Schnauze, können Sie ihm bereits ein Leckerli zur weiteren Motivation geben. Um eine größere Fläche für Ihren Hund zu schaffen, benutzen Sie bitte zunächst die beiliegende Gummihalterung, wenn der Auslöser auf dem Boden steht.**

**8. Setzen Sie sich ein Leckerli auf den Auslöser. Nähert Ihr Hund sich dem Auslöser mit der Pfote oder der Schnauze, können Sie ihm bereits ein Leckerli zur weiteren Motivation geben. Um eine größere Fläche für Ihren Hund zu schaffen, benutzen Sie bitte zunächst die beiliegende Gummihalterung, wenn der Auslöser auf dem Boden steht.**

**9. Setzen Sie sich ein Leckerli auf den Auslöser. Nähert Ihr Hund sich dem Auslöser mit der Pfote oder der Schnauze, können Sie ihm bereits ein Leckerli zur weiteren Motivation geben. Um eine größere Fläche für Ihren Hund zu schaffen, benutzen Sie bitte zunächst die beiliegende Gummihalterung, wenn der Auslöser auf dem Boden steht.**

**10. Setzen Sie sich ein Leckerli auf den Auslöser. Nähert Ihr Hund sich dem Auslöser mit der Pfote oder der Schnauze, können Sie ihm bereits ein Leckerli zur weiteren Motivation geben. Um eine größere Fläche für Ihren Hund zu schaffen, benutzen Sie bitte zunächst die beiliegende Gummihalterung, wenn der Auslöser auf dem Boden steht.**

**11. Das Training sollte immer mit einem Erfolg beendet werden.**

**May you and your dog have lots of fun and be successful.**

**Training**

Please carry out all the steps one after the other. Only raise the level of difficulty when your dog can carry out the preceding training phase without problems. Praise your dog after each successful action. Please note that the amount of treats ejected varies and occurs randomly. Sometimes there are a lot of treats, sometimes only a few. This keeps it exciting for the dog as from time to time there is a jackpot (an extra large amount of treats). Please check beforehand if the treats fit through the opening easily and adjust it to the right size if necessary.

**The Training can start**

- At first practise with the release button only. Set one of the acoustic signals for your dog. Always use the same acoustic signal. This signal tells the dog 'You did this well!' If you have two dogs, you can set a different signal for each dog and train them to react only to their own signal.
- 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

**GB 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 it 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 at 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. 15 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.
- With the aid of the suction cup included, you can fasten the release button to a glass door or to other smooth surfaces. With the peg included, it can be secured in soft ground, e.g. in the garden. This again poses new challenges for your dog and allows numerous variations of the game.

**Information:** Instead of filling in treats, you can fill the game with your dog's usual dry feed instead.

**The Training can start**

- At first practise with the release button only. Set one of the acoustic signals for your dog. Always use the same acoustic signal. This signal tells the dog 'You did this well!' If you have two dogs, you can set a different signal for each dog and train them to react only to their own signal.
- 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

**Training**

with snout or paws. That 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).

**Entrainement**

Il est important de passer les étapes les unes après les autres. Vous pourrez augmenter le niveau de difficulté lorsque votre chien a effectué la phase d'entraînement précédente sans problèmes. Félicitez votre chien après chaque action réussie. Veuillez noter que la dose de friandises éjectée varie et se produit au hasard. Il peut y avoir beaucoup ou peu. Cette méthode permet de préserver l'excitation du chien, qui de temps en temps obtient le jackpot (une grande quantité supplémentaire de friandises). S'il vous plaît, vérifier à l'avance que les friandises s'insèrent facilement dans l'ouverture et ajuster si nécessaire.

**Information:** Au lieu de remplir de friandises, vous pouvez remplir le jeu avec de la nourriture sèche.

**Entrainement peut commencer**

- Pour commencer le jeu, utilisez uniquement le bouton d'ouverture. Réglez un des signaux sonores pour votre chien. Utilisez toujours le même signal sonore. Le signal dit au chien 'c'est très bien'. Si vous avez deux chiens, vous pouvez régler un signal différent pour chaque chien, et les entraîner à réagir seulement à leur propre signal.
- 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. En alternative, vous pouvez également l'alimenter pendant qu'il joue 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 fait sortir toutes les friandises, en utilisant un signal de fin (par exemple 'fin'). Si votre chien suit le signal, répétez ceci plusieurs fois pour habiter votre chien au signal.

**L'entraînement peut commencer**

- Pour commencer le jeu, utilisez uniquement le bouton d'ouverture. Réglez un des signaux sonores pour votre chien. Utilisez toujours le même signal sonore. Le signal dit au chien 'c'est très bien'. Si vous avez deux chiens, vous pouvez régler un signal différent pour chaque chien, et les entraîner à réagir seulement à leur propre signal.
- 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. En alternative, vous pouvez également l'alimenter pendant qu'il joue 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 fait sortir toutes les friandises, en utilisant un signal de fin (par exemple 'fin'). Si votre chien suit le signal, répétez ceci plusieurs fois pour habiter votre chien au signal.

**Information:** Vous pouvez remplir le jeu avec la nourriture sèche.

**Entrainement peut commencer**

- Pour commencer le jeu, utilisez uniquement le bouton d'ouverture. Réglez un des signaux sonores pour votre chien. Utilisez toujours le même signal sonore. Le signal dit au chien 'c'est très bien'. Si vous avez deux chiens, vous pouvez régler un signal différent pour chaque chien, et les entraîner à réagir seulement à leur propre signal.
- 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. En alternative, vous pouvez également l'alimenter pendant qu'il joue 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 fait sortir toutes les friandises, en utilisant un signal de fin (par exemple 'fin'). Si votre chien suit le signal, répétez ceci plusieurs fois pour habiter votre chien au signal.

**Information:** Vous pouvez remplir le jeu avec la nourriture sèche.

**Entrainement peut commencer**

- Pour commencer le jeu, utilisez uniquement le bouton d'ouverture. Réglez un des signaux sonores pour votre chien. Utilisez toujours le même signal sonore. Le signal dit au chien 'c'est très bien'. Si vous avez deux chiens, vous pouvez régler un signal différent pour chaque chien, et les entraîner à réagir seulement à leur propre signal.
- 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. En alternative, vous pouvez également l'alimenter pendant qu'il joue 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 fait sortir toutes les friandises, en utilisant un signal de fin (par exemple 'fin'). Si votre chien suit le signal, répétez ceci plusieurs fois pour habiter votre chien au signal.

**Information:** Vous pouvez remplir le jeu avec la nourriture sèche.

**Entrainement peut commencer**

- Pour commencer le jeu, utilisez uniquement le bouton d'ouverture. Réglez un des signaux sonores pour votre chien. Utilisez toujours le même signal sonore. Le signal dit au chien 'c'est très bien'. Si vous avez deux chiens, vous pouvez régler un signal différent pour chaque chien, et les entraîner à réagir seulement à leur propre signal.
- 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. En alternative, vous pouvez également l'alimenter pendant qu'il joue 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 fait sortir toutes les friandises, en utilisant un signal de fin (par exemple 'fin'). Si votre chien suit le signal, répétez ceci plusieurs fois pour habiter votre chien au signal.

**Information:** Vous pouvez remplir le jeu avec la nourriture sèche.

**Entrainement peut commencer**

- Pour commencer le jeu, utilisez uniquement le bouton d'ouverture. Réglez un des signaux sonores pour votre chien. Utilisez toujours le même signal sonore. Le signal dit au chien 'c'est très bien'. Si vous avez deux chiens, vous pouvez régler un signal différent pour chaque chien, et les entraîner à réagir seulement à leur propre signal.
- 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. En alternative, vous pouvez également l'alimenter pendant qu'il joue 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 fait sortir toutes les friandises, en utilisant un signal de fin (par exemple 'fin'). Si votre chien suit le signal, répétez ceci plusieurs fois pour habiter votre chien au signal.

**Information:** Vous pouvez remplir le jeu avec la nourriture sèche.

**Entrainement peut commencer**

- Pour commencer le jeu, utilisez uniquement le bouton d'ouverture. Réglez un des signaux sonores pour votre chien. Utilisez toujours le même signal sonore. Le signal dit au chien 'c'est très bien'. Si vous avez deux chiens, vous pouvez régler un signal différent pour chaque chien, et les entraîner à réagir seulement à leur propre signal.
- 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. En alternative, vous pouvez également l'alimenter pendant qu'il joue 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 fait sortir toutes les friandises, en utilisant un signal de fin (par exemple 'fin'). Si votre chien suit le signal, répétez ceci plusieurs fois pour habiter votre chien au signal.

**Information:** Vous pouvez remplir le jeu avec la nourriture sèche.

**Entrainement peut commencer**

- Pour commencer le jeu, utilisez uniquement le bouton d'ouverture. Réglez un des signaux sonores pour votre chien. Utilisez toujours le même signal sonore. Le signal dit au chien 'c'est très bien'. Si vous avez deux chiens, vous pouvez régler un signal différent pour chaque chien, et les entraîner à réagir seulement à leur propre signal.
- 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. En alternative, vous pouvez également l'alimenter pendant qu'il joue 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 fait sortir toutes les friandises, en utilisant un signal de fin (par exemple 'fin'). Si votre chien suit le signal, répétez ceci plusieurs fois pour habiter votre chien au signal.

**Information:** Vous pouvez remplir le jeu avec la nourriture sèche.

**Entrainement peut commencer**

- Pour commencer le jeu, utilisez uniquement le bouton d'ouverture. Réglez un des signaux sonores pour votre chien. Utilisez toujours le même signal sonore. Le signal dit au chien 'c'est très bien'. Si vous avez deux chiens, vous pouvez régler un signal différent pour chaque chien, et les entraîner à réagir seulement à leur propre signal.
- 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. En alternative, vous pouvez également l'alimenter pendant qu'il joue 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 fait sortir toutes les friandises, en utilisant un signal de fin (par exemple 'fin'). Si votre chien suit le signal, répétez ceci plusieurs fois pour habiter votre chien au signal.

**Information:** Vous pouvez remplir le jeu avec la nourriture sèche.

**Entrainement peut commencer**

- Pour commencer le jeu, utilisez uniquement le bouton d'ouverture. Réglez un des signaux sonores pour votre chien. Utilisez toujours le même signal sonore. Le signal dit au chien 'c'est très bien'. Si vous avez deux chiens, vous pouvez régler un signal différent pour chaque chien, et les entraîner à réagir seulement à leur propre signal.
- 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. En alternative, vous pouvez également l'alimenter pendant qu'il joue 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 fait sortir toutes les friandises, en utilisant un signal de fin (par exemple 'fin'). Si votre chien suit le signal, répétez ceci plusieurs fois pour habiter votre chien au signal.

**Information:** Vous pouvez remplir le jeu avec la nourriture sèche.

**Entrainement peut commencer**

- Pour commencer le jeu, utilisez uniquement le bouton d'ouverture. Réglez un des signaux sonores pour votre chien. Utilisez toujours le même signal sonore. Le signal dit au chien 'c'est très bien'. Si vous avez deux chiens, vous pouvez régler un signal différent pour chaque chien, et les entraîner à réagir seulement à leur propre signal.
- 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. En alternative, vous pouvez également l'alimenter pendant qu'il joue 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 fait sortir toutes les friandises, en utilisant un signal de fin (par exemple 'fin'). Si votre chien suit le signal, répétez ceci plusieurs fois pour habiter votre chien au signal.

**Information:** Vous pouvez remplir le jeu avec la nourriture sèche.

**Entrainement peut commencer**

- Pour commencer le jeu, utilisez uniquement le bouton d'ouverture. Réglez un des signaux sonores pour votre chien. Utilisez toujours le même signal sonore. Le signal dit au chien 'c'est très bien'. Si vous avez deux chiens, vous pouvez régler un signal différent pour chaque chien, et les entraîner à réagir seulement à leur propre signal.
- 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. En alternative, vous pouvez également l'alimenter pendant qu'il joue 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 fait sortir toutes les friandises, en utilisant un signal de fin (par exemple 'fin'). Si votre chien suit le signal, répétez ceci plusieurs fois pour habiter votre chien au signal.

**Information:** Vous pouvez remplir le jeu avec la nourriture sèche.

**Entrainement peut commencer**

- Pour commencer le jeu, utilisez uniquement le bouton d'ouverture. Réglez un des signaux sonores pour votre chien. Utilisez toujours le même signal sonore. Le signal dit au chien 'c'est très bien'. Si vous avez deux chiens, vous pouvez régler un signal différent pour chaque chien, et les entraîner à réagir seulement à leur propre signal.
- 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. En alternative, vous pouvez également l'alimenter pendant qu'il joue en utilisant