

GB General Indications

- 1 This game is made for jointly playing for the dog and its owner. Please do not leave the dog with the toy without supervision.
- 2 Set the toy on a place that allows the dog to walk around to find its optimum playing position.
- 3 Choose a calm training atmosphere. We recommend a single training (if you have more than one dog train only one a time, preferably in a separated room).
- 4 Set only low targets and do not expect too much from your dog, one by one you will have a lot of joy while training.
- 5 To avoid overstraining, restrict the exercises to short sections (max. 15 minutes) to be done several times a day.
- 6 Help your dog at the beginning to cope with the task to keep him motivated. It is necessary – especially in the initial stage – that your dog has success in getting a reward quickly to give it a positive association to the game. At the beginning you might also give your dog a reward just for trying the toy. As far as your dog realized that it is a 'food game' it will soon understand its lesson and enjoy 'tossing'.
- 7 If your dog does not cope with its task, try to motivate it with compliments and by petting. Better take one step back in time if he does not reach the next sub-ordinate target. Never scold your dog or punish it.
- 8 To arouse your dog's interest, initially fill the tubes with treats in its presence. To increase the level of difficulty you can do this later in its absence.

- 9 Choose the optimum time of beginning. When the dog was fed, wait approx. 1 ½ hours before you start playing. You can also feed your dog while playing by substituting the treats by the dog's usual dry food.
- 10 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 out all treats. If your dog followed that signal, reward him with a further treat and assure make sure a calm and positive ending.
- 11 The training should always be finished with a feeling of success.

Attention

Neither 'right' nor 'wrong' do exist in this game. Each dog – as we humans, too – is an individual and is going to find its own solutions. Let your dog decide whether it copes the task with its snout or paws, whether it pulls or pushes the elements and in which order. That means that your dog might differ from the following instructions which are only advices for a possible way to work out an easy and reasonable solution with your dog. Nevertheless your dog might show resolutions and turns that are not described in the following.

As a general rule, do not allow your dog to carry the toy away or to destroy it (what is often proved to be a sign of frustration or excessive demand).

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

Training

Please carry out the exercises successively. Do not increase the level of difficulty before your dog copes with the current exercise. Praise your dog after each successful action.

The training begins

- 1 Start the game with only one drawer. At the beginning remove the top cap as well as the second drawer.
- 2 Put a treat into the remaining drawer in your dog's presence and close it so that it is kept half-opened. Thus the dog will find the treat quickly and have immediate success. Give your dog a signal (e. g. 'Play!'). It will now try to get out the treat. In case of any difficulties you may help your dog at the beginning. Show it how to pull out the drawer with the loop and praise it well, especially during the first tries.
- 3 Repeat the exercise as long as your dog really realized that it gets a reward when it opens the drawer.
- 4 To increase the level of difficulty, pull the drawer closer.
- 5 As soon as your dog opens the drawer without any problems you can give it a new challenge. Shut the drawer completely. To avoid overstraining proceed as described in the following:
 - a) Fill only one drawer with a treat and close it completely.
 - b) Also close the second drawer completely and fix it by putting anything in front or taping it temporarily. Otherwise your dog



Dog
ACTIVITY

Gamble Box

D Anleitung
GB Instructions



- might push the filled drawer deeper inside the housing during its try to pull it out.
- c) Cover the lateral 'blind' loops with your hand and give the start signal.
- 6 As soon as your dog learned to pull out the drawer, fill the second drawer, too, and close it completely. Keep the 'blind' lateral loops covered with your hands to assure further and immediate success.
- 7 If your dog copes the task repeatedly one after another try, please integrate the top compartment to the game, too. First of all pull out the two drawers and put them out off your dog's sight and reach. Fill the compartment with a treat and let your dog take it out of the uncovered compartment.
- 8 As far as your dog realized that the compartment contains treats, too, close it so that it stays half-open. Thus the cup simply has to be pushed aside at the beginning.
- 9 If he also coped this task several times without any problems, cover the compartment more and more. Finally lock it completely.
- 10 When your dog learned to lift the cap on its own, the drawer can be re-inserted.

Ⓧ Allgemeine Hinweise

- 1 Bei diesem Spiel handelt es sich um eine gemeinsame Beschäftigung von Hund und Halter. Lassen Sie Ihren Hund bitte nicht unbeaufsichtigt spielen.
- 2 Stellen Sie das Spiel so auf, dass Ihr Hund frei darum herum laufen kann, um seine optimale Spielposition zu finden.
- 3 Wählen Sie eine ruhige Trainingsatmosphäre. Es sollte nur Einzeltraining stattfinden (bei mehreren Hunden jeweils nur mit einem zur Zeit, am besten in einem separaten Raum trainieren).
- 4 Setzen Sie sich immer nur kleine Ziele und erwarten Sie nicht zu viel von Ihrem Hund. So haben beide viel Freude beim Training.
- 5 Um Überforderungen zu vermeiden, üben Sie nur in kurzen Trainingseinheiten (max. 15 Minuten), dafür dann lieber mehrmals am Tag.
- 6 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 mal so 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.
- 7 Wenn Ihr Hund die Aufgabe einmal nicht schafft, versuchen Sie ihn mit Lob und Streicheln zu motivieren. Gehen Sie ggf. lieber rechtzeitig einen „Schritt zurück“, falls er das nächste Teilziel auch nach mehrmaligem Versuchen nicht erreicht. Es sollte niemals geschimpft oder gar bestraft werden.
- 8 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.
- 9 Wählen Sie einen optimalen Zeitpunkt für den Spielbeginn aus. Beginnen Sie nicht, nachdem Ihr Hund gerade gefressen hat, sondern frühestens 1 ½ Stunden danach. Alternativ können Sie auch beim Spielen füttern, indem Sie das gewohnte Trockenfutter statt Leckerlis verwenden.
- 10 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 – individuell und wird seine eigenen Lösungswege finden. Überlassen Sie Ihrem Hund, ob er die Aufgabe mit der Schnauze oder den Pfoten löst, ob er Elemente zu sich hinzieht oder von sich wegschiebt und in welcher Reihenfolge er das Spiel spielt. Das kann ggf. bedeuten, dass von der nachfolgenden Anleitung abgewichen wird. Sie ist nur ein Vorschlag, einen leichten und sinnvoll aufgebauten Lösungsweg mit dem Hund zu erarbeiten. Es kann sich aber dennoch ergeben, dass Ihr Hund seine ganz eigenen Ansätze und Neigungen zeigt, die hier so nicht beschrieben werden.

Grundsätzlich gilt es jedoch zu beachten:

Gestatten Sie Ihrem Hund nicht, das Spiel wegzutragen oder zu zerstören (was oftmals ein Zeichen von Frust und / oder Überforderung ist).

Wir wünschen Ihnen und Ihrem Hund bei den verschiedenen Übungen viel Spaß und Erfolg.

Training

Bitte führen Sie alle Übungen nacheinander durch. Erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad erst, wenn Ihr Hund die vorangegangene Trainingsphase problemlos beherrscht. Loben Sie Ihren Hund nach jeder gelungenen Aktion.

Das Training kann beginnen

- 1 Beginnen Sie das Spiel mit nur einer Schublade. Entfernen Sie zu Beginn den oberen Deckel sowie die zweite Schublade.
 - 2 Füllen Sie eine Schublade mit einem Leckerli in Anwesenheit Ihres Hundes und verschließen Sie diese nur halb. So kann er das Leckerli schneller aufspüren und erzielt einen raschen Erfolg. Geben Sie Ihrem Hund das Startsignal wie z. B. „Spiel“. Er wird nun versuchen das Leckerli herauszuholen. Falls er Schwierigkeiten damit hat, können Sie ihm anfangs dabei helfen. Zeigen Sie ihm, wie er die Schublade mit der Schlaufe herausziehen kann. Loben Sie ihn gerade bei den ersten Versuchen immer ausgiebig.
 - 3 Wiederholen Sie diese Übung so lange, bis ihr Hund eindeutig verstanden hat, dass er eine Belohnung bekommt, wenn er die Schublade öffnet.
 - 4 Um den Schwierigkeitsgrad etwas zu erhöhen, verschließen Sie die Schublade nach und nach immer ein bisschen mehr.
- 5 Wenn Ihr Hund die Schublade problemlos öffnet, können Sie ihn erneut herausfordern. Verschließen Sie die Schublade komplett. Um ihn dabei nicht zu überfordern, gehen Sie wie folgt vor:
 - a) Befüllen Sie nur eine Schublade mit einem Leckerli und schieben diese vollständig hinein.
 - b) Schieben Sie die zweite leere Schublade auch vollständig hinein und fixieren Sie diese (stellen Sie entweder etwas davor oder befestigen Sie diese vorübergehend mit einem Klebestreifen). Sonst kann es sein, dass Ihr Hund die gefüllte Schublade beim Versuch sie herauszuziehen, weiter hineinschiebt.
 - c) Verdecken Sie die beiden seitlichen „blinden“ Schlaufen mit der Hand und geben Sie nun das Start-Kommando.
 - 6 Nachdem Ihr Hund gelernt hat die Schublade herauszuziehen, können Sie nun auch die zweite Schublade befüllen und einsetzen. Verdecken Sie weiterhin die seitlichen „blinden“ Schlaufen, um weiterhin rasche Erfolge zu garantieren.
 - 7 Wenn Ihr Hund auch nach mehrmaligem Versuchen die Aufgabe meistert, können Sie das obere Fach beim Spielen integrieren. Ziehen Sie jedoch vorher die beiden seitlichen Schubladen heraus und legen sie diese aus der Sicht- und Reichweite Ihres Hundes. Befüllen Sie das Fach mit einem Leckerli und lassen

Sie es Ihren Hund aus dem nicht abgedeckten Fach herausnehmen.

- 8 Nachdem Ihr Hund verstanden hat, dass es auch aus diesem Fach ein Leckerli gibt, legen Sie nun den Deckel halb darauf. So braucht er ihn anfangs nur beiseite zu schieben.

- 9 Wenn er auch dies mehrmals problemlos geschafft hat, legen Sie nach und nach den Deckel immer weiter auf das Fach. Später verschließen sie es dann komplett.

- 10 Erst wenn Ihr Hund gelernt hat, den Deckel selbstständig abzuheben, können Sie die Schubladen wieder einsetzen und ins Spiel integrieren.

