

Informations générales:

- Il s'agit ici d'un jeu, entre le chien et son propriétaire. S'il vous plaît, ne laissez pas jouer votre chien sans surveillance.
- Positionnez le jeu de façon à ce que votre chien puisse courir tout autour librement et trouver sa position de jeu optimale.
- Choisissez une atmosphère calme. Les entraînements doivent se dérouler séparément (dans le cas de plusieurs chiens, un seul à la fois, ou encore mieux, un entraînement dans une pièce séparée).
- Donnez-vous toujours simplement de petits objectifs à atteindre. N'exigez pas trop de votre chien. Ainsi, vous prendrez du plaisir ensemble pendant l'entraînement.
- Pour éviter le surmenage, exercez vous uniquement dans un temps court limité (max 15 minutes), de préférence plusieurs fois par jour.
- Au commencement, aidez votre chien à surmonter sa tâche pour qu'il reste motivé. Il est important, surtout au début, que votre chien ait du succès relativement rapidement afin de pouvoir associer le jeu à quelque chose de positif. Dans la phase de commencement, vous pouvez donner parfois une friandise. D'abord simplement pour tester. Lorsque votre chien a compris qu'il s'agissait d'un 'jeu de dégustation' il comprendra très vite son exercice et prendra du plaisir à réfléchir.
- Lorsque votre chien ne réussit pas son exercice, essayez de le motiver avec des compliments et des caresses. Si il n'atteint pas le but visé après plusieurs essais, faites de préférence le cas échéant 'marche arrière'. Il ne faut jamais gronder et en aucun cas punir.
- Pour éveiller l'intérêt de votre chien, remplissez d'abord le jeu de friandises en sa présence. Pour augmenter le degré de difficulté, vous pouvez le faire plus tard en son absence.
- Choisissez le moment optimal pour commencer le jeu. Ne commencez pas lorsque le chien vient juste de manger mais 1 1/2 heures après, au plus tôt. Comme alternative, vous pouvez également l'alimenter en jouant en utilisant les croquettes habituelles à la place des friandises.
- Commencez toujours le jeu par un signal de départ (par exemple 'joue') et finissez lorsque le chien a tout mangé en utilisant un signal de fin (par exemple 'Fini'). Après que le chien ait suivi l'ordre de fin de jeu, récompensez-le avec une friandise pour mettre fin à la séance positivement et dans le calme.
- L'entraînement doit toujours se terminer par un succès.

Information importante

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

Il est cependant fondamental d'observer ceci: ne permettez pas à votre chien d'emporter le jeu ou de l'endommager (il s'agit souvent d'un signe de frustration et / ou de surmenage).

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

Entraînement:

S'il vous plaît, réalisez chaque exercice l'un après l'autre. Augmentez le degré de difficulté uniquement lorsque votre chien maîtrise la phase précédente de l'entraînement. Complimentez votre chien après chaque action réussie.

L'entraînement peut commencer

Étant donné que votre chien retire les friandises de ce jeu, utilisez uniquement des récompenses alimentaires sèches. Assurez-vous également que votre chien ait assez de place derrière le kicker pour qu'il puisse y faire ressortir les friandises.

Au commencement, remplissez les petits tubes en la présence de votre chien avec quelques friandises. Ainsi votre chien ne doit pousser que légèrement le bouton-poussoir pour faire expulser une friandise et atteint grâce à cela un succès rapide.

Donnez le signal de départ à votre chien, par exemple 'joue'. Il va alors essayer de faire sortir la friandise. En cas de difficulté, vous pouvez aussi l'aider au début du jeu. Montrez-lui comment on déplace le bouton-poussoir. Complimentez-le d'autant plus au premier essai.

Deux conseils pour l'entraînement:

- Prenez une friandise dans la main et récompensez immédiatement le contact du nez du chien sur le bouton-poussoir.
- Placez une friandise sous, CAD à côté du bouton-poussoir afin de provoquer le contact du nez du chien avec celui-ci.

Lorsque votre chien a compris qu'il doit déplacer le bouton-poussoir avec son nez, on peut réduire doucement la quantité de friandises dans les tubes.

Vous pouvez réduire plus tard à une friandise par bouton-poussoir.

Indicazioni generali:

- Questo gioco è stato studiato perché sia piacevole per il cane ma anche per il suo padrone. Vi raccomandiamo di non lasciate che il cane giochi da solo!
- Posizionate il gioco in un luogo che permetta al cane di girarsi attorno per individuare la sua posizione preferita.
- Scegliete un'atmosfera tranquilla per l'addestramento. E' necessario iniziare con un solo cane (se avete più cani, teneteli in luoghi separati).
- Scegliete obiettivi semplici e non aspettatevi troppo dal vostro cane; passo dopo passo, avrete un sacco di soddisfazione!
- Per evitare eccessi, limitate gli esercizi a sessioni brevi (max. 15 minuti), ma frequenti durante il giorno.
- Aiutate il cane a far fronte al suo compito, per tenere alta la sua motivazione. E' importante, soprattutto nello stadio iniziale, che il cane si guadagni velocemente la sua ricompensa per fare in modo che associ un pensiero positivo al nuovo gioco. Vi suggeriamo di dargli una leccornia anche solo per i primi tentativi. Appena il cane realizzerà che questo è un 'gioco-snack', capirà come agire e si diventerà.
- Se il cane non è stimolato a giocare, cercate di incentivarlo con complimenti e coccole. Se l'animale si è demotivato per un obiettivo troppo complesso che non riesce a raggiungere, è importante fare un passo indietro. Mai punire il cane né rimproverarlo.
- Per aumentare l'interesse del cane, è importante riempire i corridoi con le leccornie in sua presenza. Solo successivamente, per aumentare il livello di difficoltà, lo farete in sua assenza.
- Scegliete il momento più opportuno per iniziare. Se il cane ha appena mangiato, aspettate un'ora e mezza prima di cominciare a giocare. Potete anche provare a utilizzare il suo normale cibo secco al posto delle leccornie.
- Identificate il gioco sempre con un segnale di inizio, per es. 'via!' e con uno di fine, per es. 'stop!', non appena il cane avrà tirato fuori tutte le leccornie. Quando il cane avrà imparato a seguire queste indicazioni, gratificatelo con una ricompensa e concludete il gioco con un clima sempre positivo e calmo.
- L'addestramento deve sempre terminare con una sensazione di successo.

Attenzione

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

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

Addestramento

Vi raccomandiamo di svolgere gli esercizi in sequenza. Aumentate il livello di difficoltà solo se il cane ha raggiunto gli obiettivi precedenti. Gratificate il cane ogni volta che svolge correttamente gli esercizi.

L'addestramento ha inizio

Utilizzate solo leccornie secche. Assicuratevi che il cane abbia abbastanza spazio per muoversi attorno a 'Klicker'.

In primo luogo, riempite ciascun corridoio con molte leccornie in presenza del cane. In questa fase il cane deve riuscire a tirare fuori le leccornie con estrema facilità, muovendo solo un po' il gioco.

Date al vostro cane il segnale di inizio, per es. 'via!' per estrarre le leccornie. Aiutalo a non incontrare difficoltà, mostrategli come si muove la pallina ed elogiatelo, soprattutto le prime volte.

Due consigli per l'addestramento

- Tenete una leccornia nella mano e gratificate immediatamente il cane in ogni momento in cui il suo naso entra in contatto con le palline.
- Posizionate una leccornia sotto o vicino alla pallina per stimolare il contatto del naso con la pallina.

Appena il cane capirà che dovrà spingere la pallina con il suo muso, riducete la quantità delle leccornie.

Successivamente potrete ridurre la quantità di leccornie fino ad una leccornia per pallina.



das
intelligente
Spielzeug



Dog
ACTIVITY
Kicker

Ⓛ **Anleitung**

ⓐ **Instructions**

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 zur Zeit, am besten in einem separaten Raum trainieren).
- Setzen Sie sich immer nur kleine Ziele und erwarten Sie nicht zu viel von Ihrem Hund. So haben beide viel Freude beim Training.
- Um Überforderungen zu vermeiden, üben Sie nur in kurzen Trainingseinheiten (max. 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 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.
- Wenn Ihr Hund die Aufgabe einmal nicht schafft, versuchen Sie ihn mit Lob und Streicheln zu motivieren. Gehen Sie ggf. lieber rechtzeitig einen „Schritt zurück“, falls er das nächste Teilziel auch nach mehrmaligem Versuchen nicht erreicht. Es sollte niemals geschimpft oder gar bestraft werden.
- Um das Interesse Ihres Hundes zu wecken, füllen Sie das Spiel anfänglich in seinem Beisein mit Leckerlis. Zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades können Sie dies später auch in Abwesenheit des Hundes machen.
- Wählen Sie einen optimalen Zeitpunkt für den Spielbeginn aus. Beginnen Sie nicht, nachdem Ihr Hund gerade gefressen hat, sondern frühestens 1 ½ Stunden danach. Alternativ können Sie auch beim Spielen füttern, indem Sie das gewohnte Trockenfutter statt Leckerlis verwenden.
- Beginnen Sie das Spiel immer mit einem Startsignal (z. B. „Spiel“) und beenden es, nachdem der Hund alle Leckerlis herausgeholt hat, mit einem Abbruchsignal (z. B. „Ende“). Nachdem Ihr Hund das Abbruchsignal befolgt hat, belohnen Sie ihn abschließend mit einem Leckerli, sodass ein ruhiges und positives Ende gewährleistet ist.
- Das Training sollte immer mit einem Erfolg beendet werden.

Wichtiger Hinweis:

Es gibt grundsätzlich kein „Falsch“ und kein „Richtig“ bei diesem Spiel. Jeder Hund ist – genauso wie wir Menschen – 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

Da Ihr Hund die Leckerlis bei diesem Spiel herauschiebt, sollten Sie nur trockene Belohnungen verwenden. Gewährleisten Sie auch, dass Ihr Hund genug Platz hinter dem „Kicker“ hat, sodass er die Leckerlis dahinter hervorholen kann.

Befüllen Sie die Röhrchen in Anwesenheit Ihres Hundes anfangs mit einem „Leckerli-Turm“. So braucht Ihr Hund den Schieber nur ein kleines Bisschen zu schieben, um ein Leckerli herauszuschieben und erzielt so 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 man die Schieber bewegt. Loben Sie ihn gerade bei den ersten Versuchen immer ausgiebig.

Zwei Trainings-Tipps

- Nehmen Sie ein Leckerli in die Hand und belohnen Sie den Nasenkontakt zum Schieber umgehend.
- Platzieren Sie ein Leckerli unter bzw. neben den Schieber, sodass hierdurch der Nasenkontakt zum Schieber herausgefordert wird.

Wenn Ihr Hund verstanden hat, dass er die Schieber mit seiner Nase bewegen soll, können Sie langsam die Leckerlitürme in den Röhrchen kleiner werden lassen.

Später können Sie bis auf ein Leckerli je Schieber reduzieren.

General Indications:

- This game is made for jointly playing for the dog and its owner. Please do not leave the dog with the toy without supervision.
- Set the toy on a place that allows the dog to walk around to find its optimum playing position.
- 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).
- 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.
- To avoid overstraining, restrict the exercises to short sections (max. 15 minutes) to be done several times a day.
- Help your dog at the beginning to cope with the task to keep it 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'.
- 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 it does not reach the next subordinate target. Never scold your dog or punish it.
- 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.
- 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.
- 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 it with a further treat and assure make sure a calm and positive ending.
- 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

Since your dog will be pushed off the treats in this exercise you should only use dry rewards. Make sure that your dog has got enough space behind the 'Kicker' so that it can reach the treats.

First fill each tube with several treats in your dog's presence. Hence the pusher has to be moved only a little bit to push off a treat and the dog has success soon.

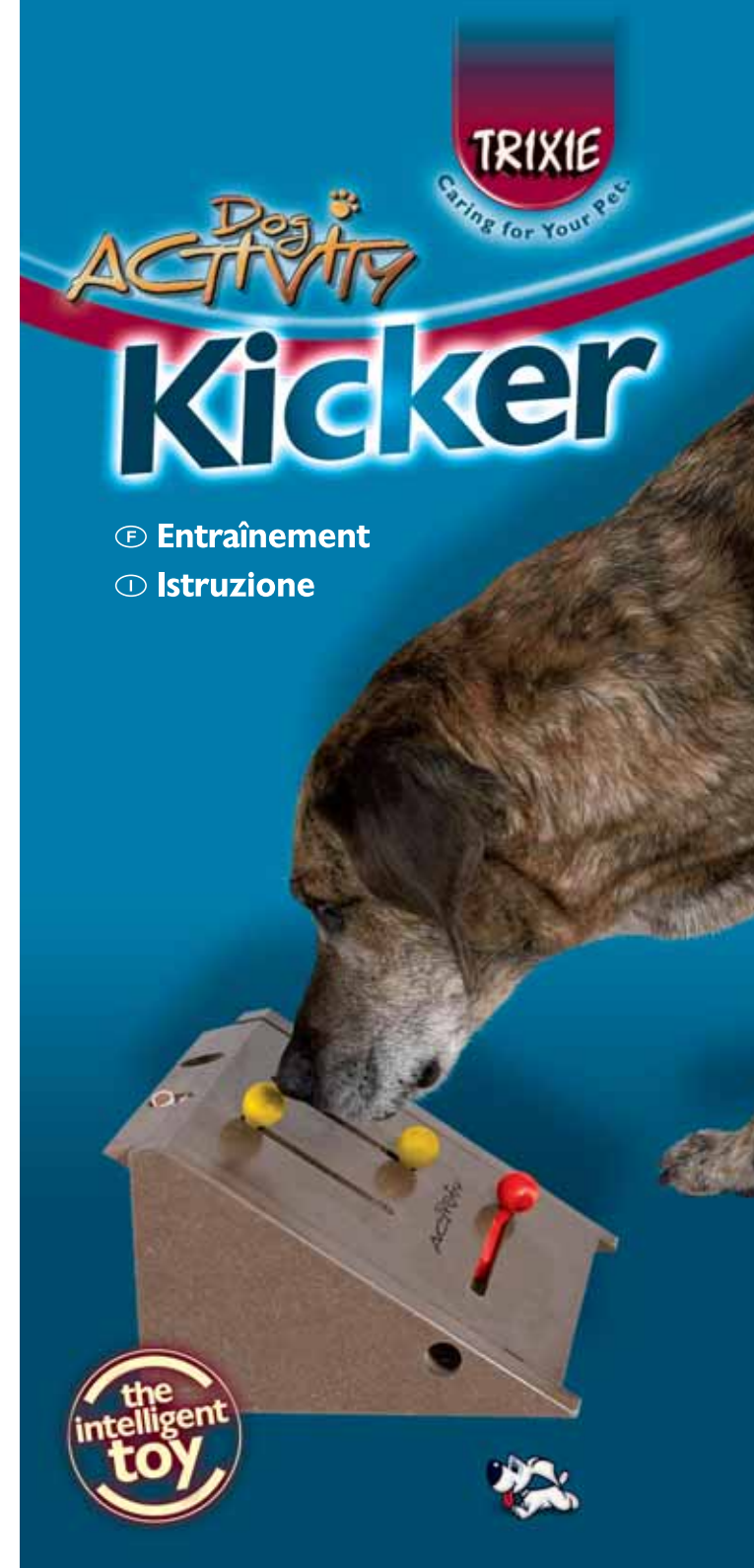
Give your dog the start signal e. g. 'Play!' Your dog will now try to get the treat out. Should it have any difficulties, please help. Show your dog how to move the pusher and praise it well, especially during the first tries.

Two tips for the training:

- Take a treat in your hand and reward any nose contact with the pusher immediately.
- Place a treat underneath or next to the pusher to provoke a nose contact with the pusher.

As soon as your dog realized that it needs to move the pusher with its nose, please reduce the treat quantity.

Later on you can reduce the amount of treats to only one treat per pusher.



F Entraînement

I Istruzione

the intelligent toy