Instrucciones *Poker Box 2*

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, educándolos 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. 10 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 tiene problemas y empiece el siguiente objetivo. Nunca regañe ni castigue a su perro.
8. Para despertar el interés de su perro, relléne 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 alternar 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, prémiele con una golosina adicional y asegure un final de juego tranquilo y positivo.
11. La educación debería terminar siempre con sensación de éxito.

Nota: Ni "Mal" ni "Bien" existen en este juego. Cada perro – como las personas – es un individuo e interpreta situaciones y sus propias soluciones. Permita que su perro decida si cumplir las tareas con el hocico o con las patas, empujando o estirando los elementos así como el orden de hacerlo. Puede que su perro haga de manera diferente los ejercicios a la que le estamos indicando, ya que se trata solamente de un consejo como posible forma de trabajar fácil para su perro. Puede que su perro muestre comportamientos o tendencias diferentes a las descritas a continuación. Como norma general, no permita a su perro llevarse el juguete ni que intente romperlo (este gesto suele ser un signo de frustración o de excesiva demanda).

¡Lo deseamos a usted y a su perro mucha diversión y éxito a través de los diferentes ejercicios!

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.

Empieza el entrenamiento

Permita a su perro que se familiarice con los diferentes elementos del juego, para esto no hace falta que estén unidas las piezas a la base. Para asegurarse de que las diferentes opciones funcionan correctamente, por favor use únicamente snacks de premio secos.

1. Practicando con la Mini Gambling Tower:
a. Coloque algunos snacks de premio en la bandeja mientras su perro ve cómo lo hace. Para ponérselo más fácil, no coloque la bandeja completamente dentro de la torre. Así un ligero contacto será suficiente para que caiga el snack. De a su perro la señal de inicio (por ejemplo: "¡Juega!"). En ese momento su perro intentará sacar la bandeja. Ayúdele si tiene alguna dificultad. Muestre a su perro cómo tirar de la cuerda para mover la bandeja. Para dirigir la atención de su perro hacia el asa, puede recompensar al principio el contacto de la nariz o del morro del perro con el asa. Anime a su perro, especialmente en los primeros intentos.
b. Repita este ejercicio hasta que su perro se dé cuenta de que puede conseguir una recompensa cuando empuje la bandeja.
c. Para aumentar el nivel de dificultad ponga cada vez la bandeja un poquito más dentro de la torre.

2. Practicando con la Tapa:
a. Coloque un snack de premio en el centro del espacio libre. Anime a su perro a tocar la palanca. Felicítele y muestre su satisfacción en los primeros intentos. Al principio ayude a su perro moviendo la palanca hasta un punto en el que un nuevo "toque" permitirá a su mascota conseguir el premio.
b. Una vez su perro haya comprendido que está pasando, déjele intentarlo a él solo.

3. Practicando con la torre lanzadora:
a. Coloque un snack de premio tan lejos como sea posible y que sea fácilmente visible sobre la plataforma móvil de la torre. Anime a su perro a usar el pedal. Felicítele por sus progresos, especialmente en los primeros intentos. Al principio ayude un poco a su perro presionando usted mismo el pedal. Por favor asegúrese de que su perro no intenta conseguir el snack de otro modo (usando la lengua, por ejemplo).
b. Una vez su perro haya comprendido cómo conseguir el snack, déjele a él solo intentarlo.

4. Practicando con la tapa corrediza/Kicker: Tapa corrediza:
a. Su perro ya debería haberse familiarizado con la polea de la Gambling Tower. La diferencia aquí es que ahora puede y debe tirar de la cuerda hacia arriba, primero, y después hacia el lateral.
b. Coloque un snack en la zona delantera de la tapa para empezar, y sólo ciérrela parcialmente. Coloque un snack debajo de la polea para indicárselo a su perro.
c. Una vez su perro ha entendido que tiene que sacar la tapa, usted puede cerrarla progresivamente en cada intento. Ahora puede retirar el snack que pone debajo de la polea.
d. Una vez su perro ha entendido que tiene que sacar la tapa él solo, aumente la dificultad del ejercicio colocando el snack cada vez más lejos en el compartimento, hasta que sólo se pueda alcanzar el snack si mueve la tapa cada vez más lejos.

Kicker:
a. La primera vez que llene el tubo con varios snacks, hágalo en presencia de su perro. Prepare el ejercicio para que su perro sólo tenga que mover un pequeño el control deslizante para conseguir fácilmente el snack.
b. Dé a su perro la señal de comienzo ("¡Juega!"), y su perro intentará sacar el snack. Si tiene alguna dificultad, ayúdele. Enséñele cómo mover el control deslizante y demuéstrele su alegría y satisfacción, especialmente en los primeros intentos.
c. Después podrá ir reduciendo la cantidad de snacks para aumentar la dificultad del ejercicio.

1. Combinar los ejercicios:
Después de que su perro haya aprendido a manejar los diferentes elementos solo ahora puedes empezar a combinarlos.
a. Empiece con 2 elementos a la vez, con los que mejor se desenvuelva
b. Después que el perro aprenda a sacar beneficio de ambos juegos, puede probar con todos los elementos a la vez.
c. Cuando el perro conozca cómo jugar de esta manera, puede aumentar el nivel cambiando algunas direcciones y caminos.

Además, usted también puede cambiar elementos individuales de los juegos con el Poker Box (Ref. 32012) y de esta manera variar los desafíos con esos 8 elementos.

Instruções *Poker Box 2*

Informação geral

1. Este jogo foi desenvolvido para proporcionar ao mesmo tempo, diversão para o cão e para o dono. Por favor não 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. Estipule objectivos pequenos e não espere demais do seu cão, passo a passo irá divertir-se e brincar.
5. Para evitar excesso de treino, reduza os exercícios para sessões curtas (máximo de 10 minutos) a serem efectuadas várias vezes ao dia.
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 objectivo. 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 alterná-lo enquanto brinca, substituindo as guloseimas pelo alimento seco habitual do mesmo.
10. Começar sempre o exercício com um sinal de início 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' e o 'errado'. Cada cão – como acontece connosco, seres humanos – é um indivíduo e vai procurar as suas próprias soluções. Deixar o cão decidir se vai realizar o exercício com o focinho ou a pata, se vai puxar ou empurrar os elementos e em que ordem o vai fazer. Isto significa que o cão possa actuar de forma diferente das instruções, e que estas devem servir apenas como conselhos para uma possível maneira de obter uma solução fácil e razoável com o seu cão. No entanto, é possível que o cão encontre soluções diferentes das descritas nas instruções. Como regra geral, não deixar que o cão retire o jogo do local escolhido e o transporte para outro local ou que o destrua (que é frequentemente um sinal de frustração ou exigências demasiado elevadas).

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

Treino

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 e elogiar o cão após cada acção com sucesso.

Pode começar o treino

Permitir de início que o cão se familiarize com os diferentes elementos do jogo. Para este efeito, os elementos não precisam de estar fixados no tabuleiro. Para assegurar o sucesso nos diferentes exercícios, por favor utilizar apenas guloseimas secas.

1. Praticando com a Mini Gambling Tower:
a. Colocar algumas guloseimas na gaveta, na presença do cão. Para ser mais fácil para o cão, não colocar a gaveta completamente dentro da torre. Deste modo, qualquer um pequeno puxão será suficiente para libertar a guloseima. Dar ao cão o sinal para iniciar a brincadeira, como por exemplo 'brincar!'. O cão irá agora tentar retirar a gaveta. Se o cão tiver dificuldades, por favor ajudar. Mostrar-lhe como deve puxar a corda para abrir a gaveta. Para chamar a atenção do cão para as cordas, deverá também recompensar de início, qualquer contacto com o focinho. Elogiar e recompensar o cão quando este tiver sucesso, especialmente nas primeiras tentativas.
b. Repetir este exercício, até que o cão se aperceba que recebe uma recompensa quando retira a gaveta.
c. Para aumentar o nível de dificuldade, colocar a gaveta cada vez mais para dentro da torre, a cada tentativa

2. Praticando com a tampa:
a. Colocar uma guloseima no centro do orifício. Encorajar o cão a tocar na alavanca em forma de oso. Elogiar e recompensar o cão quando este tiver sucesso, especialmente nas primeiras tentativas. Ajudar o cão um pouco no início, movendo a alavanca quando este a tocar, para poder obter a guloseima.
b. Assim que o cão compreender como executar o exercício, permitir que ele tente sozinho.

3. Praticando com a torre de arremesso:
a. Colocar uma guloseima o mais para a frente possível, mas facilmente visível, na plataforma móvel da torre. Encorajar o cão a utilizar o pedal. Elogiar e recompensar o cão quando este tiver sucesso, especialmente nas primeiras tentativas. Ajudar o cão um pouco no início, puxando o pedal. Assegurar que o animal não tenta obter a guloseima de outra forma (por exemplo com a língua).
b. Assim que o cão compreender como executar o exercício, permitir que ele tente sozinho.

4. Praticando com a tampa deslizante/Kicker:
Tampa deslizante:
a. O cão já deve estar familiarizado com este sistema de jogo, utilizado no Gambling Tower. A diferença aqui é que o cão pode e deve puxar a corda primeiro para cima e depois para o lado.
b. Colocar de início uma guloseima na parte da frente da tampa, e fechar apenas parcialmente. Para indicar ao cão a corda que deve puxar, colocar uma guloseima debaixo da mesma.
c. Assim que o cão compreender que tem de retirar a tampa, poderá fechá-la cada vez mais em cada tentativa. Poderá agora retirar a guloseima debaixo da corda.
d. Assim que o cão for capaz de abrir a tampa sozinho, aumente a dificuldade, colocando a guloseima cada vez mais longe na parte de trás do compartimento. Agora, só poderá obter a guloseima, se puxar a tampa cada vez mais para fora.

Kicker:
e. Primeiro encher o tubo com várias guloseimas na presença do cão. Desta forma, o exercício deslizante só precisa de ser movimentado um pouco para libertar uma guloseima, e assim o cão obtém sucesso rapidamente.
f. Dar ao cão o sinal para iniciar a brincadeira, como por exemplo 'brincar!'. O cão irá agora tentar obter a guloseima. Se o cão tiver dificuldades, por favor ajudar. Mostrar ao cão como movimentar o elemento deslizante. Elogiar e recompensar o cão quando este tiver sucesso, especialmente nas primeiras tentativas.
g. Mais tarde, poderá reduzir a quantidade de guloseimas, para apenas uma por elemento deslizante.

5. Combinação de exercícios:
Quando o cão aprender a lidar com os diferentes elementos sozinho, poderá começar a combinar-los.
a. Começar com 2 elementos numa das pistas. Escolher os elementos que o cão resolve com maior facilidade.
b. Quando o cão aprender a retirar as guloseimas de ambos os elementos, poderá começar a brincar com todos os elementos ao mesmo tempo.
c. Assim que o cão aprender a brincar com todos os elementos ao mesmo tempo, poderá aumentar novamente o nível de dificuldade. Colocar os elementos em formas e direcções diferentes.

Adicionalmente poderá substituir elementos individuais com os do jogo 'Poker Box 1' (artigo 32012), e assim criar variados desafios com estes 8 elementos.

Bruksanvisning *Poker Box 2*

Instruktioner

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

Observera: Varken "rätt" eller "fel" finns i denna lek. Alla hundar är individuella och ska finna sin egen lösning. Låt din hund bestämma ifall den ska lösa uppgiften med sin nos eller tass, ifall den ska putta eller dra klossarna, och i vilken ordning. Det betyder att din hund kanske gör annorlunda än i instruktionen, som endast ger råd för hur man kan klura ut en enkel och rimlig lösning. Låt däremot inte hunden bära iväg med- eller tugga sönder delar av leksaken. Det är ofta ett tecken på frustration eller överdriven begärlan.

Vi önskar dig och din hund mycket glädje och framgång med dessa olika övningar.

Träning

Höj inte svårighetsgraden innan din hund klarar av den aktuella nivån. Beröm din hund varje gång den lyckas.

Träningen börjar

Låt din hund först bli bekant med de olika delarna av träningsleksaken. För detta ändamål behöver de olika delarna ej vara fixerade vid bottenplattan. För att säkerställa att produkten fungerar som den ska med de olika funktionerna, använd endast torrt belöningsgodis.

1. Övningar med Mini Gambling Tower:
a. Placera några godsakar på lådan i hundens närvaro. För att göra det enklare för din hund, placera inte lådan helt inuti tornet. På så sätt kommer till och med en liten knuff vara tillräcklig för att godset ska falla. Ge din hund ett startkommando, t.ex. "Spela!". Din hund kommer nu att försöka få ner godsakarna. Om hunden har några problem, vänligen hjälp till. Visa din hund hur man drar i snodden med hjälp av ögslorna. För att dra hundens intresse till ögslorna kan du i början också belöna hunden vid noskontakt med lådan. Beröm din hund riktigt, speciellt under de första försöken.
b. Upprepa denna övning till dess din hund inser att den får en belöning när den drar i lådorna.
c. För att öka svårighetsgraden, placera lådan en liten bit längre in i tornet efter varje genomförd omgång.

2. Övningar att lägga på locket:
a. Placera en godis i fördjupningens centrum. Uppmuntra din hund att röra tonsplaken. Ge din hund riktigt med beröm, speciellt under de första försöken. Hjälp din hund i början genom att stå över spaden när hunden rör vid den, så att den kan komma åt godsiten.
b. När din hund förstår hur det fungerar, låt då hunden försöka på egen hand.

3. Övningar med att kasta tornet:
a. Placera en godis så långt fram och så synbar som möjligt på tornets rörliga plattform. Uppmuntra din hund att använda pedalen. Ge riktigt med beröm, speciellt under de första försöken. Hjälp din hund lite i början genom att trycka på pedalen. Var uppmärksam så att din hund inte försöker få tag på godsbiten på något annat sätt (till exempel med hjälp av tungan).
b. När din hund förstår hur det fungerar, låt då hunden försöka på egen hand.

4. Övningar med skjutlocket/Kicker:
Skjutlocket:
a. Din hund borde redan vara bekant med dragkroken från Gambling Tower. Skillnaden här är att hunden kan och borde dra repöglan först uppåt och sedan åt sidan.
b. Placera till en början en godsbit på den främre delen av facket och stäng locket delvis. För att fästa hundens uppmärksamhet på dragkroken, placera till en början en godis under den.
c. När din hund har förstått att den ska dra ut locket kanen du stänga det mer och mer efter varje försök. Godisen under dragkroken kan efter hand utelämnas.
d. När din hund på egen hand kan öppna locket, öka svårighetsgraden genom att placera godsbiten längre och längre bak i facket. Hunden kan nu endast nå godsbiten om den drar ut lådan mer och mer.

Kicker:
a. Fyll först tuben med flera godisbitar i din hunds närvaro. Eftersom pråskjutaren endast behöver flyttas en liten bit för att knuffa ner en godsbit, kommer din hund snabbt att bli framgångsrik.
b. Ge din hund ett startkommando, t.ex. "Spela!". Din hund kommer nu att försöka få ner godsbiten. Om hunden får några problem, vänligen hjälp honom. Visa din hund hur den ska göra pråskjutaren och ge riklig med beröm, speciellt under de första försöken.
c. Senare kan du reducera antalet godsbitar till endast en godsbit per pråskjutare.

5. Kombinera de olika övningarna:
När din hund lärt sig hur de olika delarna fungerar kan du börja kombinera dem.
1. Börja med två delar åt gången. Välj delarna som din hund klarar bäst.
2. När din hund lärt sig att den får belöning från dessa två delar kan du låta den leka med alla delar samtidigt.
3. När den även klarar detta kan du höja svårighetsgraden genom att arrangera de olika delarna på olika sätt och låta den klara av dem i olika ordning.

Ytterligare, du kan också byta individuella delar med de till Poker Box 1 (prod.nr. 32012) och på så sätt skapa varierande utmaningar med dessa åtta delar.

Brugsanvisning *Poker Box 2*

Generelle råd

1. Dette spil beskæftiger både hund og ejer. Hunden bør ikke lege uden opsyn.
2. Placer spillet således, at hunden frit kan bevæge sig rundt og finde sin optimale position.
3. Vælg et roligt sted til tidspunkt. Der bør kun trænes med én hund ad gangen.
4. Sæt små delmål og forlang ikke for meget af hunden i starten. Så har begge parter mest ud af træningen.
5. Undgå overstimulation ved kun at trække kort tid (max 10 min.). I stedet gerne flere gange dagligt.
6. Hjælp i starten hunden med at løse opgaverne så motivationen bibeholdes. Det er vigtigt at hunden – især i begyndelsen – relativt hurtigt får succes, således den forbinder spillet med noget positivt. Man kan i startfasen belønne hunden med en godbid undervejs bare for at forsøge. Har hunden først forstået at det drejer sig om et godbids-spil, forstår den hurtigt opgaven og underholdes med spillet.
7. Kan hunden indledningsvis ikke løse opgaven, motiveres den yderligere med ros og kærtegn. Så hellere et trin tilbage, hvis næste udfordring efter flere forsøg ikke løses. Der bør aldrig skældes ud eller ligefrem straffes.
8. For at vække hundens interesse, påfyldes godbidser i starten i hundens påsyn. For senere at øge sværhedsgraden, påfyldes godbidser mens hunden ikke ser på.
9. Vælg et optimalt tidspunkt for spillet. Begynd ikke umiddelbart efter, at hunden har spist. Tidligst 1½ time efter. Eventuelt kan hunden fodres via spillet ved at erstatte godbidderne med det almindelige tørfoder.
10. Begynd altid spillet med en startkommando, eksempelvis 'start'. Ligeledes afsluttes spillet med en slutkommando, eksempelvis 'slut'. Så snart hunden følger slutkommandoen, gives en belønning. Således afsluttes spillet på en positiv måde.
11. Træningen bør altid afsluttes med en succesfuld indsats fra hunden.

Vigtig henvisning: Grundtæggende er der ikke nogen forkert eller rigtig måde at udføre spillet på. Alle hunde er – som mennesker – forskellige og vil finde deres egen måde at løse opgaven på. Overlad til hunden, om den vil bruge poter eller snude, skubbe eller hive, og i hvilken rækkefølge den udfører opgaverne. Det kan betyde, at efterfølgende instruktion afviges. Instruktionen er blot et forslag til at finde en let løsning. Det kan altså være, at hunden finder sin helt egen måde at spille på, hvilket derfor ikke er beskrevet efterfølgende. Tillad ikke hunden at stikke af med spillet, eller at ødelægge spillet (hvilket ofte er et tegn på frustration eller overstimulation).

Vi ønsker held og lykke med spillet.

Træning

Gennemfør alle øvelser i rækkefølge. Sværhedsgraden forøges først, når hunden behersker de forgående trin problemfrit. Beløn hunden efter hver succesfuld indsats.

Så starter trænningen

Sørg i starten for, at din hund bliver fortrolig med elementerne enkeltvis. Det er ikke nødvendigt, at disse hæves er fikseret på bundpladen. For at sikre den korrekte funktion af de forskellige muligheder, foreslår vi du kun bruger tørre godbidder.

1. Øvelser med Mini Gambling Tower:
a. Placer nogle godbidder i skuffen, under din hunds påsyn. Det er gavt nemt for din hund, skub ikke skuffen helt ind i tårnet. Således et let træk er nok til at godbidden falder ud. Giv din hund et startkommando, eksempelvis 'leg!'. Den vil nu forsøge at trække skuffen ud. Hvis hunden har nogen form for vanskeligheder, skal den hjælpes. Vis din hund hvordan den skal trække skuffen ud med stroppen. For at få din hunds opmærksomhed på stropperne, kan du også belønne næse og snude kontakt i begyndelsen. Ros din hund, specielt under de første forsøg.
b. Gentag denne øvelse indtil din hund indser, at den får en belønning, når den trækker **i** skuffen.
c. For at øge sværhedsgraden, kan du skubbe skuffen en smule længere ind i tårnet for hver gang.

2. Øvelser med låget:
a. Placer en godbid i midten af indrykningen. Opfordre din hund til at røre ved knoppe håndtaget. Ros den hvis det lykkedes, specielt ved de første forsøg. Hjælp din hund en smule i starten, ved at skubbe håndtaget over når den rører ved det, for at nå godbidden.
b. Når din hund har forstået opgaven, lad den prøve på egen hånd.

3. Øvelser med slynge tårnet:
a. Placer en godbid så langt fremme som muligt og nemt synligt på den flytbare platform på tårnet. Opfordre din hund til at trøde pedalen. Ros den hvis det lykkedes, specielt ved de første besøg. Hjælp din hund lidt i starten, ved at trykke på pedalen. Du skal sikre dig, at den ikke forsøger at nå godbidden på andre måder (for exempel med dens tunge).
b. Når din hund har forstået opgaven, lad den prøve på egen hånd.

4. Øvelser med udtrækkeligt låg/Kicker:
Udtrækkeligt låg:
a. Din hund skulle allerede være bekendt med remskiven fra Gambling tårnet. Forskellen er her, at den kan og bør trække rebet først op og dernæst til siden.
b. Placer en godbid i det forreste område af låget i starten, og luk det kun delvist. For at påpege remskiven for hunden, placer en godbid under den i starten.
c. Når din hund har forstået, at den skal trække låget ud, kan du lukke det mere og mere for hvert forsøg. Godbidden nedenunder remskiven kan nu tages ud.
d. Når din hund kan åbne låget på egen hånd, kan du øge sværhedsgraden ved at placere en godbid længere og længere bagud i rummet. Den kan nu kun få en belønning, hvis den trækker låget længere og længere ud.

Kicker:
e. Start med at fylde røret med flere godbidder under din hunds påsyn. Skyderen skal dermed kun flyttes en smule for at skubbe en godbid af, og hunden får hurtigt succes.
f. Giv din hund et start signal, eksempelvis 'leg!'. Din hund vil nu forsøge at få godbidden ud. Hvis den har problemer, skal den hjælpes. Vis din hund hvordan den skal flytte skyderen og giv den masser af ros, specielt ved de første forsøg.
g. Senere kan du reducere antallet af godbidder, til kun 1 godbid per skyder.

5. Kombinere:
Efter at din hund nu har lært de enkelte elementer og kan klare dem alle ved egen hjælp, kan du kombinere elementerne:
a. Start med to elementer på en skinne. I starten vælges de elementer, som hunden klarer bedst.
b. Efter at hunden har lært at få fat i sin belønning i begge elementer i legen, kan de to andre elementer indøreges.
c. Når din hund leger med alle fire elementer, kan sværhedsgraden på ny sættes op. Hæved arrangeres elementerne skiftevis i forskellige positioner og indstillinger.

Derudover kan du også skifte de individuelle elementer du med dem fra Poker Box 1 (vare nr. 32012) og således skabe varierede udfordringer med disse 8 elementer.

GB Instructions *Poker Box 2*

F Instructions *Poker Box 2*

I Istruzioni *Poker Box 2*

Art.-Nr. 32013

Anleitung *Poker Box 2*

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 bitte nur mit einem zurzeit, 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. 10 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 – schnell Erfolge erzielt, damit er etwas Positives mit dem Spiel verbindet. Sie können Ihrem Hund in der Anfangsphase auch mal ein paar 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, verzeichen Sie ihn mit Lob und Streicheln zu motivieren. Gehen Sie gef. lieber rechtzeitig einen Schritt zurück, falls er das nächste Teilziel auch nach mehrmaligem Versuchen nicht erreicht. Es sollte niemals geschehen, dass Ihr Hund ein Leckerli bekommt, ohne die Aufgabe richtig gelöst zu haben.
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: Am besten direkt, 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 Endsschsignal (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 löst. 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 im Folgenden so nicht beschrieben werden. Grundsätzlich gilt es jedoch zu beachten: Gestatten Sie Ihrem Hund nicht, das Spiel wegzutragen oder zu zerstören (was oftmals ein Zeichen von Frust und/oder Überforderung ist).

Wir wünschen Ihnen und Ihrem Hund 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

Machen Sie Ihren Hund anfangs mit den Elementen einzeln vertraut. Dabei brauchen diese nicht auf der Bodenplatte fixiert sein. Damit eine einwandfreie Benutzung der unterschiedlichen Funktionen gewährleistet ist, verwenden Sie bitte trockene Leckerlis.

1. Übung mit dem Mini Gambling Tower:

a. Platzieren Sie einige Leckerlis in Anwesenheit Ihres Hundes auf dem Einschub. Um Ihrem Hund das Spiel zu erleichtern, schieben Sie anfangs den Einschub nicht vollständig hinein, sodass schon bei leichtem Ziehen an der Schlaufe ein Leckerli herunterfällt. Geben Sie Ihrem Hund das Startsignal wie z. B. „Spiel". Er wird nun versuchen, den Einschub herauszuziehen. Falls er Schwierigkeiten damit hat, können Sie ihm anfangs dabei helfen. Zeigen Sie ihm, wie er den Einschub mit der Schlaufe herausziehen kann. Um ihn auf die Schlaufe aufmerksam zu machen, können Sie anfangs auch jeden Nasen- bzw. Maulkontakt belohnen. Loben Sie ihn gerade bei den ersten Versuchen immer ausgiebig.
b. Wiederholen Sie diese Übung so lange, bis Ihr Hund eindeutig verstanden hat, dass er eine Belohnung bekommt, wenn er den Einschub herauszieht.
c. Um den Schwierigkeitsgrad etwas zu erhöhen, schieben Sie den Einschub nach und nach immer ein bisschen mehr hinein.

2. Übung mit dem Klappdeckel:

a. Legen Sie ein Leckerli mittig in die Vertiefung. Animieren Sie Ihren Hund, den Knochenhebel zu berühren. Loben Sie Ihn gerade bei den ersten Versuchen ausgiebig. Helfen Sie Ihrem Hund anfangs ein wenig, in dem Sie den Hebel nach dem Berühren umlegen, um so an das Leckerli zu gelangen.
b. Wenn Ihr Hund verstanden hat, worum es geht, lassen Sie ihn dieses alleine ausprobieren.

3. Übung mit dem Schießturm:

a. Legen Sie ein Leckerli so weit vorne wie möglich und gut sichtbar auf die bewegliche Plattform im Turm. Animieren Sie Ihren Hund das Pedal zu betätigen. Loben Sie ihn gerade bei den ersten Versuchen ausgiebig. Helfen Sie Ihrem Hund anfangs ein wenig, in dem Sie das Pedal betätigen. Bitte achten Sie darauf, dass Ihr Tier nicht auf andere Weise versucht an das Leckerli zu gelangen (z. B. mit Hilfe seiner Zunge).
b. Wenn Ihr Hund verstanden hat, worum es geht, lassen Sie ihn dieses alleine ausprobieren.

4. Übung mit der Kombination Schiebedeckel/Kicker: Schiebedeckel:

a. Mit dem Seilzug ist Ihr Hund ja bereits durch den Gambling Tower vertraut. Der Unterschied hierbei ist jedoch, dass er das Seil erst hoch und dann zur Seite ziehen kann bzw. soll.
b. Platzieren Sie das Leckerli anfangs in den vorderen Bereich des Faches und verschließen Sie es nur halb. Damit Ihr Hund auf das Zugseil der Schublade aufmerksam wird, legen Sie anfangs ein Leckerli darunter.
c. Hat Ihr Hund verstanden, dass er den Deckel herausziehen soll, können Sie ihn nach und nach immer weiter verschließen. Das Leckerlie unter dem Zugseil können Sie dann weglassen.
d. Wenn Ihr Hund den Deckel selbstständig öffnet, erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad, indem Sie das Leckerli immer weiter hinten in dem Fach platzieren. Er kommt jetzt nur an die Belohnung, wenn er den Deckel immer etwas weiter herauszieht.

Kicker:

e. Befüllen Sie das Röhrchen in Anwesenheit Ihres Hundes anfangs mit einem „Leckerliturm". So braucht Ihr Hund den Schieber nur ein kleines bisschen zu bewegen, um ein Leckerli herauszuschieben und erzielt so einen raschen Erfolg.
f. 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 den Einschub mit der Schlaufe herausziehen kann. Um ihn auf die Schlaufe aufmerksam zu machen, können Sie anfangs auch jeden Nasen- bzw. Maulkontakt belohnen. Loben Sie ihn gerade bei den ersten Versuchen immer ausgiebig.
g. Wiederholen Sie diese Übung so lange, bis Ihr Hund eindeutig verstanden hat, dass er eine Belohnung bekommt, wenn er den Einschub herauszieht.

5. Kombinieren:

Nachdem Ihr Hund nun die einzelnen Elemente erlernt hat und alle selbstständig spielt, können Sie die Elemente kombinieren:

a. Beginnen Sie mit 2 Elementen in einer Schiene. Wählen Sie anfangs die Elemente aus, die Ihrem Hund am leichtesten fallen.
b. Nachdem Ihr Hund gelernt hat, sich in dem Spiel aus beiden Elementen seine Belohnung zu erbeuten, können Sie die beiden anderen Elemente hinzunehmen.
c. Spielt Ihr Hund mit allen vier Elementen, kann der Schwierigkeitsgrad erneut gesteigert werden. Ordnen Sie dazu die Elemente in abwechselnden Positionen und Ausrichtungen an.

Zusätzlich können Sie auch die einzelnen Elemente *der Poker Box 1* (Art. 32012) im Austausch einsetzen und dadurch mit 8 Elementen abwechslungsreiche Varianten zusammenstellen.

Instructions *Poker Box 2*

General Advice

1. This game is made for joint games with the dog and owner. Please do not leave the dog unsupervised with the toy.
2. Set the toy somewhere that allows the dog to walk around to find his ideal playing position.
3. Choose a calm training atmosphere. We recommend one-on-one training (if you have more than one dog train only one a time, preferably in a separate room).
4. Only set low targets and do not expect too much from your dog. This way you will have a lot of fun in training.
5. To avoid overtaxing your dog, restrict the exercises to short sections (max. 10 minutes) and repeat several times a day.
6. 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'.
7. If your dog does not accomplish the task, try to motivate with compliments and stroking. It is better to take one step back if he does not reach the next target. Never scold or punish your dog.
8. 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.
9. 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.
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 all the treats out. If your dog follows that signal, reward him with a further treat and ensure a calm and positive ending.
11. The training should always be finished with a feeling of success.

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

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

Training

Please carry the exercises out one after another. Do not increase the level of difficulty before your dog has accomplished the current exercise. Praise your dog after every successful action.

The training begins

First let your dog get familiar with the different elements of the game. For this purpose the elements do not have to be fixed on the base plate. To ensure the proper functioning of the different options, please use dry treats only.

1. Practicing with the Mini Gambling Tower:

a. Place some treats in presence of your dog on the drawer. To make it easier for your dog do not put the drawer completely inside the tower. Thus even a slight pull will be enough to let the treat fall. Give your dog the start signal e. g. 'Play!'. He will now try to pull out the drawer. If he has any difficulties, please help. Show your dog how to pull the drawer with the loops. To draw your dog's attention to the loops you can also reward nose and snout contact in the beginning. Praise your dog well, especially during the first tries.
b. Repeat this exercise until your dog realises that he gets a reward when he pulls the drawers.
c. To increase the level of difficulty put the drawer a little bit further inside the tower each time.

2. Practicing with the lid:

a. Place a treat in the centre of the indentation. Encourage your dog to touch the bone lever. Praise it well for success, especially during the first few tries. Help your dog a little in the beginning by flipping the lever over when it touches it, to reach the treat.
b. Once your dog comprehends what is going on, let him try on his own.

3. Practicing with the flinging tower:

a. Place a treat as far forward as possible and easily visible onto the moving platform of the tower. Encourage your dog to use the pedal. Praise it well for success, especially during the first few tries. Help your dog a little in the beginning by pushing the pedal. Please ensure that your dog does not attempt to reach the treat by any other means (for example with its tongue).
b. Once your dog comprehends what is going on, let him try on his own.

4. Practicing with the sliding lit/kicker: Sliding lit:

a. Your dog should already be familiar with the pulley from the Gambling Tower. The difference here is that he can and should pull the rope first up, and then to the side.
b. Place a treat into the forward area of the lid to begin with and only close it partially. To point out the pulley to the dog, place a treat beneath it for starters.
c. Once your dog has understood that he is meant to pull the lid out, you can close it more and more with each try. The treat underneath the pulley can be left out now.
d. Once your dog can open the lid on his own, increase the difficulty by placing the treat further and further in the back of the compartment. It can now only reach its reward, if it pulls the lid out further and further.

Kicker:

e. First fill the tube with several treats in your dog's presence. Hence the slider only has to be moved a little bit to push off a treat and the dog is successful quickly.
f. Give your dog the start signal e. g. 'Play!' Your dog will now try to get the treat out. If he has any difficulties, please help. Show your dog how to move the slider and give lots of praise, especially during the first tries.
g. Later on you can reduce the amount of treats to only one treat per slider.

5. Combining the exercises:

After your dog has learned to handle the different elements on its own you can start to combine them.

a. Start with 2 elements in one track. Choose the elements which your dog can handle the best.
b. After your dog has learned to get rewards from both elements you can start playing with all elements at once.
c. When your dog knows how to play with all elements you can raise the level of difficulty again. Arrange the elements in different positions and directions.

Additionally, you can also switch out individual elements with those of the Poker Box 1 (Prod. No. 32012) and thus create varied challenges with those 8 elements.

Instructions *Poker Box 2*

Informations générales

1. Il s'agit ici d'un jeu, entre le chien et son propriétaire. Ne laissez jamais jouer votre chien sans surveillance.
2. Positionnez le jeu de façon à ce que votre chien puisse courir tout autour librement et trouver sa position de jeu optimale.
3. 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).
4. 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.
5. Pour éviter le surmenage, exercez vous uniquement dans un temps court limité (max 10 minutes), de préférence plusieurs fois par jour.
6. Au début, aidez votre chien à surmonter sa tache pour qu'il reste motivé. Il est important, surtout au début, que votre chien ait du succès rapidement 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.
7. 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.
8. 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.
9. Choisissez le moment optimal pour commencer le jeu. Ne commencez pas lorsque le chien vient juste de manger, mais 1 ½ heure après, au plus tôt. Comme alternative, vous pouvez également l'alimenter en jouant en utilisant les croquettes habituelles à la place des friandises.
10. Commencez toujours le jeu par un signal de départ (par exemple 'jeu') et finissez lorsque le chien a tout manger 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.
11. L'entraînement doit toujours se terminer par un succès.

Information importante: Dans ce jeu, il n'y a pas de 'bien' et de 'mal', il faut savoir que chien est à considérer individuellement, exactement comme nous, êtres humain 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

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

Tout d'abord laissez votre chien se familiariser avec les différents éléments du jeu. Dans ce cas les éléments ne devront pas être fixés sur la base. Pour assurer le bon fonctionnement des différentes options, n'utilisez que des friandises sèches.

1. Exercice avec la Mini Gambling Tower:

a. Placez quelques friandises dans le tiroir en présence de votre chien. Pour plus de facilité pour le chien, ne mettez pas le tiroir entièrement à l'intérieur de la tour. Ainsi, même une légère traction sera suffisante pour faire tomber la friandise. Donnez à votre chien le signal de départ, comme 'jeue'. Il essaiera de retirer le tiroir. Si il a des difficultés, aidez-le. Montrez à votre chien comme tirer sur le tiroir avec l'anse. Pour attirer l'attention de votre chien sur l'anse, vous pouvez aussi lui faire renifler au début. Félicitez bien votre chien, surtout les premières fois.
b. Recommencez l'exercice jusqu'à ce que votre chien comprenne qu'il obtient une récompense lorsqu'il ouvre le tiroir.
c. Pour augmenter le degré de difficulté, mettez le tiroir un peu plus à l'intérieur de la tour à chaque fois.

2. Exercice avec le couvercle:

a. Placez une friandise au centre de la fente. Encouragez votre chien à toucher le levier en os. Félicitez le pour son succès, surtout les premières fois. Aidez le un peu au début en poussant sur la pédale. Assurez vous que votre animal n'attrape pas la friandise par un autre moyen (p.ex. avec sa langue)
b. Une fois que votre chien a compris comment faire, laissez le essayer par lui-même.

4. Exercice avec le couvercle coulissant/ Kicker:

Couvercle coulissant:

a. Votre chien doit être déjà bien familiarisé avec la poulie de la Gambling Tower. La différence ici est qu'il peut et doit tirer d'abord sur la corde, ensuite sur le côté.
b. Placez une friandise dans la zone avant du couvercle, pour commencer, et le fermer seulement partiellement. Pour montrer la poulie au chien, placer une friandise dessous pour commencer.
c. Une fois que votre chien a compris qu'il est capable de tirer sur le couvercle, vous pouvez le fermer un peu plus à chaque fois. La friandise sous la poulie peut être attrapée.
d. Une fois que votre chien peut ouvrir le couvercle par lui-même, augmentez la difficulté en plaçant la friandise de plus en plus loin à l'arrière du compartiment. Il ne pourra ensuite attraper sa friandise, que s' il tire de plus en plus le couvercle.

Kicker:

a. Au début, remplissez le tube avec plusieurs friandises en présence de votre chien.
b. Au départ, donnez un signal à votre chien, comme 'jeue'. Votre chien va essayer de sortir les friandises. S'il a des difficultés, aidez-le. Montrez-lui comment déplacer le coulissant et félicitez le souvent surtout les premières fois.
c. Ensuite, vous pourrez réduire la quantité de friandises à seulement une friandise par coulissant.

5. Combinaison:

Très que votre chien a appris à jouer avec chacun des ces éléments et qu'il est en mesure de jouer entièrement seul, vous pouvez alors combiner plusieurs éléments comme suit:

a. Commencez par placer 2 éléments sur le rail et choisissez les éléments les plus appréciés par votre chien.
b. Dès que votre chien parvient à attraper la friandise des deux éléments, vous pouvez alors ajouter les deux derniers éléments manquants.
c. Si votre chien est en mesure de jouer avec 4 éléments, vous pouvez alors à nouveau augmenter le degré de difficulté en ordonnant tous les éléments dans diverses positions et alignements.

En complément, vous pouvez également échanger les éléments individuellement, par ceux du Poker Box 1 (ref n° 32012), pour créer de nouveaux challenges avec les 8 éléments.

Istruzioni *Poker Box 2*

Indicazioni generali

1. Questo gioco è stato studiato perché sia piacevole per il cane ma anche per il suo padrone. Vi raccomandiamo di non lasciare che il cane giochi da solo!
2. Posizionate il gioco in un luogo che permetta al cane di girarci attorno per individuare la sua posizione preferita.
3. Scegliete un'atmosfera tranquilla per l'addestramento. E' necessario iniziare con un solo cane (se avete più cani, teneteli in luoghi separati).
4. Scegliete obiettivi semplici e non aspettatevi troppo dal cane; passo dopo passo, avrete un sacco di soddisfazione!
5. Per evitare eccessi, limitate gli esercizi a sessioni brevi (max. 10 minuti), ma frequenti durante il giorno.
6. 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 divertirà.
7. 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.
8. Per aumentare l'interesse del cane, è importante riempire i cassetti con le leccornie in sua presenza. Solo successivamente, per aumentare il livello di difficoltà, lo farete in sua assenza.
9. 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.
10. 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.
11. L'addestramento deve sempre terminare con una sensazione di successo.

Attenzione: Non esiste dire 'giusto' o 'sbagliato' in questo gioco. Ciascun cane – come noi – 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

Lasciate che il cane prenda confidenza con le diverse sezioni del gioco. A questo proposito, gli elementi non devono essere fissati nel supporto della base. Per il corretto funzionamento delle varie opzioni, vi raccomandiamo di utilizzare solo cibo secco.

1. Esercizio con Gambling Tower in formato mini:

a. Posizionate alcune crocchette nel cassetto in presenza del vostro cane. Per facilitargli il compito non spingete il cassetto completamente all'interno della torre. In questo modo, un semplice movimento sarà sufficiente per far cadere giù la leccornia. Date al cane un segnale (per es. 'giocar!') come incentivo per iniziare a cercare. Il cane, quindi, proverà ad estrarre il cassetto. Se incontrasse delle difficoltà, aiutatelo a fare l'esercizio. Mostrategli come tirare il cassetto con la maniglia. Per attirare l'attenzione del cane, inizialmente potete premiarlo anche solo se avvicina il naso e il muso. Incoraggiate molto il vostro cane, soprattutto durante i primi tentativi.
b. Ripetete l'esercizio finché il vostro cane capirà che nel cassetto troverà una ricompensa.
c. Per aumentare il livello di difficoltà, spingete ogni volta il cassetto un pò più all'interno della torre.

2. Esercizio con l'aletta:

a. Posizionate una crocchetta al centro dello scomparto. Incoraggiate il vostro cane a toccare la leva a forma d'osso. Se ci riesce, lodatelo molto, soprattutto durante i primi tentativi e aiutatelo a spostarla in modo che riesca a raggiungere la ricompensa.
b. Una volta che il vostro cane avrà intuito il meccanismo, lasciatelo provare da solo.

3. Esercizio con la torretta di lancio:

a. Posizionate una crocchetta il più avanti possibile e ben visibile sulla piattaforma mobile della torre. Incoraggiate il vostro cane ad utilizzare il pedale ed inizialmente dategli un aiuto. Durante i primi tentativi, lodatelo molto ma assicuratevi che il vostro animale non tenti di raggiungere le leccornie in un altro modo (per es. con l'aiuto della sua lingua).
b. Una volta che il vostro cane avrà capito l'esercizio, lasciatelo provare da solo.

4. Esercizio con il tetto scorrevole/kicker in formato mini:

Tetto scorrevole:

a. Il vostro cane ha già familiarità con la maniglia del Gambling Tower. La differenza ora è che il cane può e dovrebbe tirare la corda prima verso l'alto e poi lateralmente.
b. Inizialmente posizionate una crocchetta all'interno del cassetto nella zona anteriore e lasciate il tetto mezzo aperto. Per indicare al cane che deve usare la maniglia, inizialmente posizionatevi una leccornia al di sotto.
c. Appena il vostro cane avrà capito il meccanismo per sfilare il tetto, potrete chiuderlo ad ogni tentativo sempre di più e omettere per l'occasione la crocchetta.
d. Per aumentare il grado di difficoltà, posizionate la crocchetta nella parte sempre più posteriore del cassetto. In questo modo il cane dovrà aprire maggiormente il tetto per raggiungere la sua ricompensa.

Kicker:

e. In primo luogo, riempite il corridoio con molte crocchette in presenza del cane. In questo modo la pallina deve essere spostata solo di poco per fare fuoriuscire una crocchetta ed il successo del cane è giusto immediato.
f. Date al cane un segnale (per es. 'giocar!') come incentivo per iniziare a cercare la ricompensa. A natalelo a non incontrare difficoltà, mostrategli come si muove la pallina ed elogiatelo molto, soprattutto le prime volte.
g. In seguito potete ridurre la quantità di crocchette nel corridoio fino ad una sola.

1. Combinare gli esercizi:

Dopo che il cane ha imparato a gestire i diversi moduli da solo, potete iniziare a combinarli insieme.

a. Iniziate con 2 elementi in sequenza. Scegliete gli elementi che il cane padroneggia meglio.
b. Dopo che il cane ha imparato a trovare la ricompensa in entrambi gli elementi, potete iniziare a giocare con tutti gli elementi contemporaneamente.
c. Quando il cane conosce come giocare con tutte le sezioni, potete nuovamente alzare il livello di difficoltà. Sistemate gli elementi in differenti modi e direzioni.

Inoltre, potete scambiare i singoli elementi con quelli di Poker Box 1 (art. n. 32012) in modo da creare nuove sfide con ben 8 elementi.

Ⓔ Instrucciones *Poker Box 2*

Ⓟ Instruções *Poker Box 2*

Ⓢ Bruks-anvisning *Poker Box 2*

ⓓⓚ Brugs-anvisning *Poker Box 2*

Art.-Nr. 32013