

## DE Anleitung

**Allgemeine Hinweise**

1. Bei diesem Spiel handelt es sich um eine gemeinsame Beschäftigung von Hund und Halter. Lass deinen Hund nicht unbeaufsichtigt spielen.
2. Stell das Spiel so auf, dass dein Hund frei darum herumlaufen kann, um seine optimale Spielposition zu finden.
3. Wähle eine ruhige Trainingsatmosphäre und trainiere mit nur einem Hund zurzeit.
4. Beginne mit dem Training frühestens 1 ½ Stunden nach der Fütterung. Alternativ kann auch das gewohnte Trockenfutter statt Leckerlis verwendet werden.
5. Es ist wichtig, dass der Hund gerade zu Beginn relativ schnell Erfolge erzielt, damit er etwas Positives mit dem Spiel verbindet und motiviert bleibt. Du kannst deinen Hund in der Anfangsphase schon für das Ausprobieren loben und ein Leckerli geben. Hat dein Hund erst einmal verstanden, dass es sich um ein „Futterspiel“ handelt, wird er schnell Spaß am Knobeln bekommen.
6. Um das Interesse des Hundes zu wecken, fülle das Spiel anfänglich in seinem Beisein mit Leckerlis. Zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades kannst du dies später auch in Abwesenheit des Hundes machen.
7. Beginne das Spiel immer mit einem Startsignal (z. B. „Spiel“) und beende es, nachdem der Hund alle Leckerlis herausgeholt hat, mit einem Abbruchsignal (z. B. „Ende“). Nachdem der Hund das Abbruchsignal befolgt hat, belohne ihn abschließend mit einem Leckerli, sodass immer ein ruhiges und positives Ende gewährleistet ist.
8. Falls dein Hund ein Teilziel auch nach mehrmaligem Versuchen nicht erreichen sollte, hilf ihm oder wiederhole ggf. eine bekannte Übung und trainiere in kleineren Schritten. Versuch ihn mit Lob und Streicheln zu motivieren. Es sollte niemals geschimpft oder gar bestraft werden.
9. Übe in kurzen Trainingseinheiten (max. 10 Minuten) und mit kleinen Zielen. Mehrmaliges Training am Tag schafft viele kleine Erfolge und vermeidet Überforderungen.

**Wichtiger Hinweis:** Es gibt grundsätzlich kein „Richtig“ und kein „Falsch“ bei diesem Spiel. Jeder Hund ist individuell und wird seine eigenen Lösungswege finden. Überlasse deinem Hund, ob er die Aufgabe mit der Schnauze oder den Pfoten löst, ob er Elemente zu sich hinzieht oder von sich wegschiebt und in welcher Reihenfolge er das Spiel spielt. Diese Anleitung ist nur ein Vorschlag, einen leichten und sinnvoll aufgebauten Lösungsweg mit dem Hund zu erarbeiten.

Grundsätzlich gilt es jedoch zu beachten: Gestatte deinem Hund nicht, das Spiel wegzutragen oder zu zerstören (was oftmals ein Zeichen von Frust und/oder Überforderung ist).

**Wir wünschen dir und deinem Hund viel Spaß und Erfolg.**
**Training**

Bitte führe alle Übungen nacheinander durch. Erhöhe den Schwierigkeitsgrad erst, wenn dein Hund die vorangegangene Trainingsphase problemlos beherrscht und seine Aufmerksamkeit noch bei dem Spiel liegt. Lobe deinen Hund nach jeder gelungenen Aktion.

**Das Training kann beginnen**

1. Trainiere anfangs das Apportieren eines Balles gegen Leckerligabe aus der Hand. Wenn dies sicher funktioniert, binde den *Ball & Treat* mit in das Training ein. Lege zuerst die Leckerlis neben die Leckerliausgabe am Gerät, sobald dein Hund den Ball apportiert hat. Fülle das Leckerlireservoir des *Ball & Treats*. Zeige deinem Hund, dass der Ball am Gerät abgelegt wird. Belohne deinen Hund für einzelne Erfolge, bereits dieses Erlernen ist ein gemeinsames Training und fordert den Hund.
2. Wenn das Ablegen am *Ball & Treat* problemlos klappt, nimm den Ball nur noch über dem Gerät entgegen, belohne aber noch händisch. Wenn auch dies erlernt wurde, lass den Ball in dem Moment in den Auffang fallen in dem dein Hund dir den Ball in die Hand legt. Der Hund nimmt dann die herausfallenden Leckerlis aus dem *Ball & Treat*, lasse die Aktion Stück für Stück weniger werden und ermutige den Hund den Ball selbst in den Auffang zu legen.
3. Zur Erhöhung des Schwierigkeitsgrades, verbinde das Spiel mit Impulskontroll- und/oder Gehorsamsübungen (Bsp. Sitz, Platz, Bleib).

## EN Instructions

**General information**

1. This game is a joint activity for dog and handler. Do not let your dog play unsupervised.
2. Place the game where your dog can run around it freely to find his optimal position to play.
3. Choose a quiet atmosphere for the training and only train with one dog at a time.
4. Start the training 1 ½ hours after feeding at the earliest. You can also use the normal dry feed instead of treats as an alternative.
5. It is important for your dog to experience success fairly quickly at the start, for he needs to connect something positive with the game to stay motivated. When starting the training, you can praise and reward your dog even for trying. Once your dog has understood that this is a "feeding game", he will have fun figuring it out.
6. To get your dog interested in the game, fill it with treats in his presence in the beginning. To increase the level of difficulty, you can do this in his absence later.
7. Always begin the game with a start signal (e.g. "Play") and, after your dog has found all the treats, end it with a break-off signal (e.g. "end"). After your dog has obeyed the break-off signal, reward him with a final treat so that there is always a quiet and positive end to the game.
8. In case your dog does not achieve a subgoal after several tries, help him or repeat a task he knows well and train in smaller steps. Try to motivate him with praise and stroking. There should never be scolding or punishment.
9. Train in short units (max. 10 minutes) and with small goals. Repeated training over the day creates a lot of small successes and prevents excessive demand on your dog.

**Important notice:** With this game, there is no "right" or "wrong". Each dog is an individual and will find his own ways to success. Leave it to your dog to decide if he wants to use his snout or his paws, if he wants to pull the elements towards him or push them away and in which sequence he wants to play the game. These instructions are only a suggestion how to train in an easy and sensible way to succeed with your dog.

Always consider the following: Do not allow your dog to carry the game away or destroy it (this often is a sign of frustration and/or excessive demand).

**Have lots of fun and success with your dog.**
**Training**

Please carry out all tasks one after the other. Only raise the level of difficulty when your dog can do the last task without problems and he is still attentive to the game. Praise your dog after each successful action.

**The training can begin**

1. Initially, train the dog to retrieve a ball in exchange for a treat from your hand. When this works well, include the *Ball & Treat* in the training. When your dog has retrieved the ball, place the treats near the treat output. Fill the *Ball & Treat* reservoir. Show your dog that the ball is to be placed on the entry. Reward your dog every time, already this learning process is a joint training and challenges the dog.
2. Once the dog has no problems placing the ball on the *Ball & Treat*, accept the ball only when it is placed on the *Ball & Treat*, but continue to reward by hand. When this has also been learned, drop the ball into the entry the moment your dog puts the ball in your hand. The dog then takes the treats that fall out of the *Ball & Treat*. Reduce this bit by bit and encourage the dog to put the ball into the *Ball & Treat* herself.
3. To increase the level of difficulty, combine the game with impulse control and/or obedience exercises (e.g. sit, down, stay).

## (FR) Mode d'emploi

**Informations générales**

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

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

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

**Passez de très bons moments de jeu avec votre chien !**
**Entraînement**

Effectuez tous les exercices les uns après les autres. N'augmentez le niveau de difficulté que lorsque votre chien a réussi la dernière étape sans problème, et qu'il reste attentif au jeu. Félicitez-le après chaque action.

**L'entraînement peut commencer**

1. Au début, entraînez le chien à rapporter une balle en échange d'une friandise de votre main. Lorsque cela fonctionne bien, incluez le *Ball & Treat* dans l'entraînement. Lorsque votre chien a récupéré la balle, placez les friandises sur les tiroirs désignés. Remplissez le réservoir du *Ball & Treat* de friandises Montrez à votre chien que la balle doit être placée sur le *Ball & Treat*. Récompensez votre chien à chaque fois, cet apprentissage est un entraînement commun et met déjà le chien au défi.
2. Une fois que le chien n'a plus de problème pour placer la balle sur le *Ball & Treat*, acceptez la balle uniquement lorsqu'elle est placée sur le *Ball & Treat*, mais continuez à le récompenser manuellement. Lorsque cela a également été compris, laissez tomber la balle dans le *Ball & Treat* au moment où votre chien met la balle dans votre main. Le chien prend alors les friandises qui tombent. Réduisez progressivement le nombre de friandises et encouragez le chien à mettre lui-même la balle dans le *Ball & Treat*.
3. Pour augmenter le niveau de difficulté, combinez le jeu avec des exercices de contrôle des impulsions et/ou d'obéissance (par exemple : assis, couché, reste).

## IT Istruzioni

**Indicazioni generali**

1. Questo gioco è un'attività che deve essere svolta dal cane assieme al suo proprietario. Non fate giocare il cane da solo.
2. Posizionate il gioco in un luogo che permetta al cane di girarci attorno liberamente e trovare la sua posizione ottimale.
3. Scegliete un'atmosfera tranquilla per l'addestramento e addestrate un solo cane alla volta.
4. Iniziate l'addestramento dopo minimo 1 ½ ore da quando il cane ha mangiato. Potete usare il normale cibo secco come alternativa alle leccornie.
5. È importante che il cane all'inizio faccia esperienza di successo abbastanza velocemente. Deve associare il gioco a qualcosa di positivo per rimanere motivato. Nella fase iniziale vi suggeriamo di dargli delle leccornie anche solo perché fa dei tentativi. Una volta che il cane capirà che questo è un gioco-snack si diventerà molto.
6. All'inizio, per far sì che il cane abbia interesse, riempite il gioco con le leccornie in sua presenza. Successivamente, per aumentare il livello di difficoltà, riempitelo in sua assenza.
7. Iniziate sempre il gioco con un segnale (per es. "gioca") e finite con un altro segnale (per es. "fine") dopo che il cane ha trovato tutte le leccornie. Quando il cane ha obbedito al segnale di stop gratificatelo con una ricompensa finale. Il gioco deve concludersi sempre in un clima calmo e positivo.
8. Se dopo vari tentativi il cane non riesce a raggiungere l'obiettivo, aiutatelo o ripetete l'esercizio che conosce bene. Allenatelo a piccoli passi. Provate a motivarlo lodandolo e accarezzandolo. Non deve mai essere rimproverato o punito.
9. Limitate gli esercizi a sessioni brevi (max 10 minuti) e a piccoli obiettivi. L'addestramento ripetuto più volte al giorno crea molti piccoli successi ed evita di pretendere troppo dal cane.

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

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

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

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

**L'allenamento può iniziare**

1. Inizialmente addestrare il cane a riportare la pallina in cambio di una leccornia dalla mano. Quando ciò è stato appreso bene, includere lo *Ball & Treat* nell'allenamento. Quando il cane riporta la pallina, posizionare le leccornie sui cassetti designati. Riempire la vaschetta delle leccornie dello *Ball & Treat*. Mostrare al cane che la *Ball & Treat* pallina deve essere posizionata sullo. Premiare il cane ogni volta, già questo processo di apprendimento è un allenamento congiunto e sfida il cane.
2. Quando il cane non ha problemi a posizionare la pallina sullo *Ball & Treat*, accettare la pallina solo quando viene messa sullo *Ball & Treat*, ma continuare a premiare il cane con la mano. Quando anche questo è stato appreso, lasciare cadere la pallina nello *Ball & Treat* nel momento in cui il cane la mette in mano. Il cane prenderà poi le leccornie che cadono dallo *Ball & Treat*. Ridurre questo poco a poco e incoraggiare il cane a posizionare da solo la pallina sullo *Ball & Treat*.
3. Per aumentare il livello di difficoltà, combinare il gioco con esercizi di controllo degli impulsi e/o di obbedienza (ad es. seduto, giù, resta).

## (NL) Handleiding

**Algemene tips**

1. Speel dit spel samen met uw hond en laat hem er niet zonder toezicht mee spelen.
2. Zet het spel dusdanig neer, dat de hond er helemaal omheen kan lopen, om de voor hem optimale spelpositie in te nemen.
3. Kies een rustige plek uit en train met één hond tegelijk.
4. Start de training op zijn vroegst 1 ½ uur na de maaltijd. Een andere optie is, om het dagelijkse droogvoer als beloningssnoepjes tijdens het spel te gebruiken.
5. Het is belangrijk, dat uw hond, zeker in het begin, snel succes boekt, zodat hij het spel met iets positiefs associeert en gemotiveerd blijft. U kunt uw hond in het begin bijvoorbeeld ook voor het proberen om zich belonen en een snoepje geven. Zodra uw hond door heeft, dat het om een "voerspel" gaat, zal hij snel met veel enthousiasme met het spel bezig zijn.
6. Om de aandacht van uw hond te trekken, vult u het spel in het begin in zijn bijzijn met beloningssnoepjes. Om de moeilijkheidsgraad op te schroeven kunt u dit later ook doen, zonder dat hij erbij is.
7. Begin het spel steeds met een startsein (bijv. "speel") en beëindig het, nadat uw hond er alle beloningssnoepjes uitgehaald heeft, met een stopsein (bijv. "klaar"). Als uw hond het stopsein heeft opgevolgd, belooft u hem vervolgens met iets lekkers, zodat het spel telkens op een rustige en positieve wijze wordt beëindigd.
8. Mocht uw hond een gedeelte van de doelstelling, ook na meerdere pogingen, niet behalen, help hem dan een handje of herhaal eventueel een hem vertrouwde oefening en train in kleine stappen. Probeer uw hond steeds weer te motiveren door hem te prijzen en te aaien. Schelden en straffen is uit den boze.
9. Korte trainingssessies (max. 10 minuten) met kleine doelstellingen, meermaals per dag zijn én effectiever én voorkomen overbelasting.

**Belangrijk:** dit spel kent geen "goed" of "fout". Elke hond is uniek en zal zijn doel op geheel eigen wijze proberen te bereiken. Het is aan uw hond, of hij de opdracht met zijn snuit of poten uitvoert, of hij de onderdelen naar zich toe trekt of van zich af schuift en in welke volgorde hij het spel speelt. Deze handleiding is slechts een suggestie, hoe het spel op een eenvoudige en praktische manier vorm kan worden gegeven.

Houd het volgende goed in de gaten: sta uw hond niet toe, om met het spel weg te lopen of het kapot te maken (vaak een teken van frustratie en/of overvraging).

**Wij wensen u en uw hond veel plezier en succes.**
**Training**

Doe één oefening per keer. Schroef de moeilijkheidsgraad pas op, als uw hond de voorgaande trainingsfase goed onder de knie heeft en hij zijn aandacht nog steeds bij het spel heeft. Prijs uw hond na elke geslaagde actie.

**De training kan beginnen**

1. Train in het begin het apporteren van een bal en beloon dat met een snoepjes uit de hand. Als dit feilloos gaat, neem de *Ball & Treat* dan op in de training. Leg eerst de snoepjes in de daarvoor bestemde laden, zodra de hond de bal heeft geapporteerd. Vul het snoepjesreservoir van de *Ball & Treat*. Toon uw hond dat de bal aan de *Ball & Treat* moet worden afgeleverd. Beloon uw hond voor afzonderlijke successen; reeds dit leren is al een gezamenlijke training en daagt de hond uit.
2. Wanneer het de hond probleemloos lukt om de bal aan de *Ball & Treat* af te leveren, neem dan de bal alleen *Ball & Treat* via de aan, maar beloon hem nog wel met de hand. Wanneer ook dit is aangeleerd, laat dan de bal in de *Ball & Treat* vallen op het moment dat uw hond de bal in uw hand legt. De hond pakt dan de snoepjes die uit de *Ball & Treat* vallen, laat deze actie geleidelijk minder worden en moedig de hond aan om de bal zelf in de *Ball & Treat* te doen.
3. Om de moeilijkheidsgraad te verhogen, kunt u het spel combineren met impulscontrole- en/of gehoorzaamheids oefeningen (bijv. zit, neer, blijf).

## (SV) Instruktioner

**Allmän information**

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

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

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

**Ha mycket roligt och framgång med din hund!**
**Träning**

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

**Träningen kan börja**

1. Du kan börja med att träna hunden på att hämta en boll i utbyte mot en godbit från din hand. När detta fungerar bra kan du inkludera Bollen i träningen. När hunden har hämtat bollen lägger du godiset på de avsedda lådorna. Fyll Apparatusens behållare för godis. Visa din hund att bollen ska placeras på *Ball & Treat*. Belöna din hund varje gång, redan denna inlärningsprocess är en gemensam träning och utmanar hunden.
2. När hunden inte har några problem med att placera bollen på *Ball & Treat*, acceptera bollen endast när den placeras på *Ball & Treat*, men fortsätt att belöna för hand. När även detta är inlärt släpper du bollen i *Ball & Treat* i samma ögonblick som din hund lägger bollen i din hand. Hunden får sedan ta de godbitar som faller ut ur *Ball & Treat*. Minska detta steg för steg och uppmuntra hunden att själv lägga bollen i *Ball & Treat*.
3. För att öka svårighetsgraden kan du kombinera leken med impuls kontroll och/eller lydnadsövningar (t.ex. sitta, ligga, stanna).

## (DA) Vejledning

**Generelle oplysninger**

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

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

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

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

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

**Træningen kan begynde**

1. Træn først hunden til at hente en bold i bytte for en godbid fra din hånd. Når dette fungerer godt, medtag *Ball & Treat* i træningen. Start med at lægge godbidderne ved siden af *Ball & Treat* så snart din hund har hentet bolden. Fyld derefter *Ball & Treats* godbidsbeholder. Vis din hund, at bolden skal placeres på *Ball & Treat*. Beløn din hund hver gang, denne læreproces er allerede en fællestøtning og udfordrer hunden.
2. Når hunden ikke har nogen problemer med at placere bolden på *Ball & Treat* accepter kun bolden, når den er placeret på *Ball & Treat*, men fortsæt med at belønne i hånden. Når dette også er blevet lært, skal du slippe bolden i *Ball & Treat* i det øjeblik, din hund lægger bolden i din hånd. Hunden tager så godbidderne, der falder ud af *Ball & Treat*. Reducer dette lidt efter lidt, og opmuntr hunden til selv at putte bolden i *Ball & Treat*.
3. For at øge sværhedsgraden kan du kombinere spillet med impuls kontrol og/eller lydighedsøvelser (f.eks. sit, dæk, bliv).



**ES Instrucciones**
**Información General**

1. Este juego es una actividad conjunta para perro y guía. No deje que su perro juegue este juego, sin supervisión.
2. Coloque el juego donde tu perro pueda correr libremente y encontrar su posición óptima para jugar.
3. Elija un ambiente tranquilo para el entrenamiento y solo entrene con un perro cada vez.
4. Comience el entrenamiento 1 hora y media después de darle de comer, como muy pronto. Se puede usar el alimento seco normal como alternativa, en lugar de snacks.
5. Es importante para su perro que se divierta para que conecte positivamente con el juego y se mantenga motivado. Cuando comience a entrenar, puede elogiar y premiar a su perro incluso solo por intentarlo. Una vez que haya aprendido que esto es un "juego con premios", se divertirá jugándolo.
6. Para atraer el interés de su perro, rellene el juego con premios delante de él. Para aumentar el nivel de dificultad, puede también rellanarlo con premios sin que lo vea su perro.
7. Siempre comience el juego con una señal de inicio (por ejemplo, "a jugar") y después de que su perro haya encontrado todos los snacks, finalícelo con una señal de final (por ejemplo, "fin"). Después de que su perro haya reaccionado a la señal de final, se le recompensa con un premio final.
8. En caso de que su perro no logre el objetivo después de varios intentos, ayúdelo o repita una tarea que conozca bien y entrene en pasos más pequeños. Intente motivarlo con elogios y caricias. Nunca debe haber regaño o castigo.
9. Entrene a ratos cortos (máx. 10 minutos) y con pequeños objetivos. Varias tandas de entrenamiento durante el día brindan muchos pequeños éxitos y previenen la fatiga excesiva de su perro.

Considere siempre que NO debe permitir que su perro se lleve el juego o lo destruya (esto es a menudo un signo de frustración y / o exigencia excesiva).

**Diviértete y triunfa con tu perro.**
**Entrenamiento**

Realice todas las tareas una tras otra. Solo aumente el nivel de dificultad cuando su perro pueda hacer la tarea sin problema y siga atento al juego. Elogie a su perro después de cada acción exitosa.

**El entrenamiento puede comenzar**

1. Al principio, entrene al perro para que recupere una pelota a cambio de una golosina de su mano. Cuando esto funcione bien, incluya al *Ball & Treat* en el entrenamiento. Cuando su perro haya recuperado la pelota, coloque las golosinas en los cajones designados. Llene el depósito de golosinas del canjeador. Muéstrela a su perro *Ball & Treat* que la pelota debe colocarse en el . Premie a su perro cada vez, ya que este proceso de aprendizaje es un entrenamiento conjunto y supone un reto para el perro.
2. Cuando el perro no tenga problemas para colocar la pelota en el *Ball & Treat*, acepte la pelota sólo cuando la coloque en el intercambiador, pero siga premiando con la mano. Cuando esto también se haya aprendido, deje caer la pelota en el intercambiador en el momento en que el perro la ponga en su mano. El perro coge entonces las golosinas que caen del intercambiador. Reduzca esta práctica poco a poco y anime al perro a poner la pelota en el *Ball & Treat* por sí mismo.
3. Para aumentar el nivel de dificultad, combine el juego con ejercicios de control de impulsos y/o de obediencia (por ejemplo, sentarse, agacharse, quedarse).

**Aviso importante:** En este juego no hay "correcto" o "incorrecto". Cada perro es un individuo distinto y encontrará su propio camino hacia el éxito. Deje que decida por sí mismo si quiere usar el hocico o las patas, si quiere tirar o empujar los objetos. Estos pasos son solo una sugerencia de cómo entrenar de manera fácil y adecuada para tener éxito con su perro.



## (PT) Instruções

**Informação geral**

1. Este jogo é uma actividade conjunta para o cão e o dono. Não permitir que o cão brinque sem supervisão.
2. Coloque o jogo num local onde o cão possa correr livremente em seu redor, de modo a que possa encontrar a posição ideal para brincar.
3. Escolher um ambiente relaxado para o treino e treinar apenas com um cão de cada vez.
4. Comece a brincar quando o seu cão estiver bem alerta e com vontade de brincar. Nunca comece a brincar imediatamente após a refeição (deve aguardar no mínimo uma hora e meia). Poderá também alimentá-lo enquanto brinca, substituindo os prémios (snacks) pelo alimento seco habitual.
5. É essencial, especialmente na fase inicial, que o cão tenha sucesso em obter o prémio rapidamente, para assim criar uma associação positiva com o jogo. Quando iniciar o treino deve elogiar e recompensar o cão por cada tentativa que ele faça. Assim que o cão perceber que é um jogo de alimentação ele irá divertir-se a descobri-lo.
6. Para que o cão se interesse pelo jogo, deve encher o mesmo de início com prémios na sua presença. Para aumentar o nível de dificuldade, poderá fazê-lo mais tarde sem a presença do cão.
7. Deve sempre começar o jogo com um sinal de início (por exemplo "brincar") e quando o cão tiver encontrado todas os prémios deve acabar com um sinal de fim (por exemplo "fim"). Quando o cão começar a obedecer ao sinal de fim, deve recompensá-lo com um prémio final para que haja sempre um final positivo e relaxante do jogo.
8. No caso de o cão não conseguir executar uma tarefa após várias tentativas, ajude-o ou repita outra tarefa anterior que possa executar bem e treinar com passos mais reduzidos. Tente motivar o cão com constantes elogios e carícias. Nunca deve castigar ou repreender o cão.
9. Treinar em pequenas séries (máximo de 10 minutos) e com pequenos objectivos. O treino repetido durante o dia proporciona muitos pequenos sucessos e assim evitam sobrecarregar o cão.

**Nota importante:** Neste jogo não existe o "certo" e o "errado". Cada cão é um indivíduo e encontrará o seu próprio caminho para o sucesso. Deixe que o cão decida se prefere utilizar o focinho ou as patas, se pretende puxar os elementos para si ou empurrá-los para fora e em que sequência ele quer jogar o jogo. Estas instruções são apenas uma sugestão em como treinar de uma forma fácil e sensata, para obter sucesso com o seu cão.

Deve ter sempre em atenção o seguinte: Não permitir que o cão leve o jogo para longe ou o destrua (isto é um sinal de frustração e/ou exigência em excesso).

**Desejamos a si e ao seu cão muitas horas de diversão e sucesso!**
**Treino**

Por favor execute todas as tarefas uma após a outra. Só deve aumentar o nível de dificuldade quando o cão for capaz de executar a última tarefa sem problemas e ainda estiver atento ao jogo. Elogiar o cão após cada ação com sucesso.

**Pode começar o treino**

1. De início, treinar o cão para ir buscar uma bola, em troca de um snack retirado da mão. Quando o cão *Ball & Treat* conseguir fazer isto bem, deve incluir o no treino. Quando o cão for buscar a bola, colocar os snacks nas gavetas designadas. Encher o reservatório de snacks do *Ball & Treat*. Mostrar ao cão, que a bola deve ser colocada no *Ball & Treat*. Recompensar o cão, sempre que este termine a tarefa. Este processo de aprendizagem é um treino em conjunto ao mesmo tempo que desafia o cão.
2. Quando o cão não tiver problemas em colocar a bola no *Ball & Treat*, só deve aceitar a bola quando a mesma for colocada no *Ball & Treat*, mas continue a dar as recompensas com a mão. Quando o cão também tiver *Ball & Treat* aprendido este processo, deixe cair a bola no , no exato momento que o cão coloca a bola na sua mão. O cão irá assim obter os snacks que caírem do *Ball & Treat*. Reduzir este processo gradualmente e encorajar o cão a colocar a bola ele mesmo no *Ball & Treat*.
3. Para aumentar o nível de dificuldade, deve combinar este jogo com exercícios de controlo de impulsos e/ou obediência (por ex: senta, baixo, fica).

## PL Instrukcja

**Informacje ogólne**

1. Produkt jest przeznaczony do wspólnego użytkowania przez psa i właściciela. Zwierzę nie powinno korzystać z produktu bez nadzoru.
2. Podczas zabawy umieść produkt na przestrzeni wolnej od przeszkód tak, aby pies mógł się swobodnie poruszać dookoła.
3. Trening powinien odbywać się w spokojnej i cichej atmosferze, z nie więcej niż jednym psem na raz.
4. Treningu nie należy rozpoczynać wcześniej niż 1½ godziny po karmieniu. Można również użyć suchej karmy jako alternatywy dla smakołyków.
5. Ważne jest, aby pies doświadczył sukcesu i nagrody już na początku użytkowania. Trening musi wywołać pozytywne skojarzenie, aby zwierzę pozostało zmotywowane. Po rozpoczęciu treningu możesz pochwalić i nagrodzić psa nawet za same próby. Kiedy twój pies zrozumie, że jest to "gra z przysmakami", będzie się dobrze bawił próbując wykonać zadania.
6. Aby wzbudzić zainteresowanie psa, wypełnij grę smakołykami w jego obecności.  
W dalszych fazach treningu można pominąć ten krok, aby zwiększyć poziom trudności.
7. Zawsze rozpoczynaj grę od polecenia rozpoczęcia (np. "Szukaj"), a po znalezieniu przez psa wszystkich smakołyków zakończ ją poleceniem (np. "Koniec"). Po tym, jak pies wykona polecenie zakończenia nagroź go ostatnim smakołykiem tak, aby trening zawsze miał pozytywne i spokojne zakończenie.
8. Jeśli twój pies nie wykona aktualnego zadania po kilku próbach, pomóż mu lub wróć do zadania, które dobrze zna i trenuj w mniejszych krokach. Spróbuj go zmotywować pochwałą i głaskaniem. Nigdy nie powinno się karać lub krzyżać na zwierzę.
9. Prowadź krótkie treningi (maksymalnie 10 minut) stawiając mniejsze cele. Wielokrotny trening w ciągu dnia daje wiele małych sukcesów i zapobiega nadmiernemu przemęczaniu psa.

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

**Życzmy miłej zabawy i dużo sukcesów ze swoim psem.**

**Trening**

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

**Rozpocznij trening**

1. Na początek naucz psa aportować piłkę w zamian za smakołyk podany z ręki. Kiedy zwierzę to opanuje do *Ball & Treat* treningu można zacząć używać. Gdy pies przyniesie piłkę, umieść smakołyki w szufladach. Napełnij pojemnik na przysmaki. Pokaż swojemu psu, że piłka ma zostać umieszczona na swapperze i jak to zrobić. Nagradzaj swojego psa za każdym razem - sam proces uczenia się jest już wspólnym treningiem i rzuca psu wyzwanie.
2. Kiedy pies nie ma problemów z umieszczeniem piłki na *Ball & Treat*, przyjmij piłkę tylko wtedy, gdy zostanie umieszczona na swapperze, ale nadal nagradzaj z ręki. Kiedy pies to opanuje, wrzuć piłkę do *Ball & Treat* w momencie, gdy odda Ci ją pies. Pies zje smakołyki, które wypadają z podajnika. Staraj się zachęcić psa do samodzielnego wrzucania piłki do urządzenia, tym samym zmniejszając swój udział w ćwiczeniu.
3. Aby zwiększyć poziom trudności, połącz zabawę z ćwiczeniami kontroli impulsów i/lub posłuszeństwa (np. siadanie, siadanie, zostawianie).

## CS Instrukce

**Obecné informace**

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

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

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

**Užijte si spoustu zábavy a úspěchu se svým psem.**
**Výcvik**

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

**Trénink může začít**

1. Zpočátku trénujte psa, aby aportoval míček výměnou za pamlsky z vaší ruky. Když to funguje dobře, zařaďte do tréninku *Ball & Treat*. Přineste-li pes míček, umístěte pamlsky do určených zásuvek. Naplňte zásobník na *Ball & Treat* pamlsky. Ukažte svému psovi, že míček má položit na *Ball & Treat*. Vždy svého psa chvalte, i proces učení je společným tréninkem a výzvou pro psa.
2. Nemá-li pes problém s umístěním míčku na *Ball & Treat*, míček vezměte až v momentě, když je správně na *Ball & Treat* odloží, pokračujte v odměňování z ruky. Jestliže pes zvládne i tento krok, vhodte míček do *Ball & Treat* ve chvíli, kdy vám jej pes vloží do ruky. V ten okamžik vypadnou ze *Ball & Treat* pamlsky. Postupně odbourejte z tréninku použití vaší ruky a povzbuzujte psa, aby sám míček vkládal do Swapperu.
3. Chcete-li zvýšit úroveň obtížnosti, kombinujte hru s impulsním ovládním a/nebo cvičením poslušnosti (např. sedni, lehni, zůstaň).

## RU Инструкция

**Общая информация**

1. Эта игрушка предназначена для совместных игр собаки и хозяина. Пожалуйста, не оставляйте собаку с игрушкой без присмотра.
2. Расположите игрушку в таком месте, где ваш питомец сможет свободно ходить вокруг неё и выбрать идеальное место для игры.
3. Обеспечьте спокойную атмосферу для тренировки и занимайтесь одновременно только с одной собакой.
4. Правильно выбирайте время для начала игры. Подождите 1,5 часа после кормления, чтобы приступить к игре. Также вы можете заменить лакомство на обычный сухой корм, чтобы покормить собаку во время игры.
5. Важно, чтобы собака довольно быстро ощутила успех в самом начале занятий: ей нужно получить положительные эмоции от игры, чтобы сохранить мотивацию. В начале обучения следует хвалить и вознаграждать собаку даже за попытки совершить правильное действие. Когда она поймёт, что это «игра за еду», ей самой станет интересно решать задачи.
6. Чтобы заинтересовать вашего питомца, наполните игрушку любимым лакомством в его присутствии. Позже, чтобы увеличить уровень сложности, делайте это в его отсутствие.
7. Всегда начинайте игру по команде (например, «Играть!») и заканчивайте её определённым сигналом (например, «Стоп!»), как только ваш питомец достанет всё лакомство. Если собака слушается завершающей команды, вознаградите её дополнительным кусочком лакомства, чтобы окончание игры было положительным и спокойным.
8. Если собака не достигнет цели после нескольких попыток, помогите ей или вернитесь к упражнению, с которым она легко справляется. Попробуйте двигаться вперёд меньшими шагами. Хвалите и гладьте питомца, никогда не ругайте и не наказывайте его.
9. Ограничьте длительность тренировок (не более 10 минут) и ставьте небольшие задачи. Обучение в несколько коротких подходов в течение дня позволит добиться множество маленьких успехов и предотвратит чрезмерную нагрузку на вашего питомца.

**Важное примечание:** В этой игре нет «правильных» и «неправильных» решений. Каждая собака индивидуальна и находит свои варианты решения задач. Позвольте своему питомцу выбирать, как он хочет добраться до лакомства – носом или лапами, толкая или подтягивая игровые элементы, в какой последовательности. Эта инструкция содержит лишь общие рекомендации, как легко и рационально тренировать собаку для достижения успеха.

Самое главное: не позволяйте питомцу уносить игрушку или ломать её. Часто это является признаком разочарования или чрезмерных требований.

**Желаем вам и вашей собаке много веселья и успехов!**
**Начиная тренировку**

Выполняйте задания последовательно. Усложняйте задачу только тогда, когда собака научилась без ошибок выполнять последнее задание, иначе она потеряет интерес к игре. Хвалите вашего питомца после каждого успешно выполненного упражнения.

**Начало обучения**

1. Вначале приучите собаку находить и приносить мячик в обмен на лакомство из Вашей руки. Когда это будет получаться хорошо, подключите к обучению Свopper. Когда собака принесёт мяч, положите лакомства в специально отведённые отсеки. Наполните ёмкость для лакомств Свопера. Покажите собаке, что мяч нужно положить в Свopper. Награждайте собаку каждый раз, ведь этот процесс обучения является совместной тренировкой и бросает собаке вызов.
2. Как только собака начнёт без проблем класть мяч на Свopper, принимайте мяч только тогда, когда он положен на Свopper, но продолжайте поощрять рукой. Когда и это будет усвоено, бросайте мяч в Свopper в тот момент, когда собака кладёт мяч в руку. Затем собака берёт лакомство, выпавшее из Свопера. Постепенно сокращайте этот процесс и побудите собаку к тому, чтобы она сама клала мяч в Свopper.
3. Для повышения уровня сложности сочетайте игру с упражнениями на контроль импульсов и/или послушание (например, сидеть, лежать, ждать).