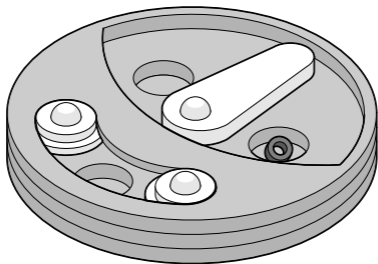




www.tchibo.pl/instrukcje

Zabawka rozwijająca inteligencję psa



pl Zasady zabawy

Tchibo GmbH D-22290 Hamburg • 97823AB5X6VIII • 2018-06

Drodzy Klienci!

Ten produkt pomaga rozwijać inteligencję psa poprzez zabawę!

Wspaniała zabawa dla inteligentnych psów i dla „zaawansowanych”, dla których gra w trzy kubki nie jest już żadnym wyzwaniem. Zabawa powinna spodobać się również psom starszym, a także schorowanym. Intensywne, wspólne spędzanie czasu na zabawie sprzyja zacieśnianiu więzi między człowiekiem a psem.

Zabawę należy zawsze prowadzić tylko z jednym psem na raz. Nie należy przy tym wymagać od zwierzęcia zbyt wiele. Zabawę należy zakończyć, gdy pies wydaje się być rozkojarzony.

Zabawka nadaje się dla małych lub średnich psów.

Zespół Tchibo

Uwaga!

- Produkt nie jest zabawką!
- Podczas zabawy zwierzę musi znajdować się pod nadzorem. Nie należy pozostawiać go samego z zabawką.
- Wszystkie elementy zabawki należy regularnie sprawdzać pod kątem uszkodzeń, np. odprysków drewna.

Made exclusively for:

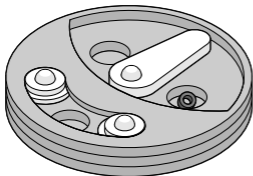
Tchibo GmbH, Überseering 18, 22297 Hamburg, Germany, www.tchibo.pl

Zasady zabawy i porady

Im ukryty smakołyk jest atrakcyjniejszy dla psa, tym większa będzie jego motywacja! Ze względów higienicznych zalecamy stosowanie wyłącznie suchej karmy.

Zabawa sprzyja podniesieniu koncentracji psa, a na pierwsze pozytywne efekty szkoleniowe nie trzeba długo czekać, co sprawia, że zarówno pies, jak i człowiek mają dużo radości podczas tej zabawy.

Zabawkę należy położyć na podłodze i posadzić psa obok. Pies powinien obserwować wszystkie czynności przygotowawcze. Po zakończeniu zabawy należy zawsze zabierać zabawkę i chować ją przed psem - dzięki temu będzie ona dla niego dłużej atrakcyjna!



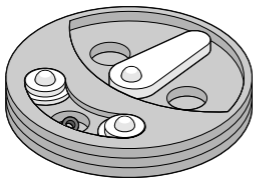
Na początek włożyć smakołyk tylko do **jednego** wgłębienia, np. tego pod obrotową pokrywę. Należy wybrać wgłębienie, które jest najbardziej odda-

lone od psa. Pies będzie automatycznie próbował przyciągnąć deskę łapą. Dlatego na początku należy nasunąć pokrywę tylko na połowę wgłębienia, tak aby pies nie mógł wyciągnąć smakołyka pyskiem, lecz musiał pogrzebać łapą. Pies może jednak zacząć szukać smakołyku dopiero po wydaniu mu odpowiedniej komendy.

Wiele psów zaczyna teraz z zachwytem obwąchiwać zabawkę. Bardzo ważne jest, aby już podczas obwąchiwania chwalić psa za jego aktywność.

Pies powinien nauczyć się, że musi przesunąć pokrywę, aby dostać się do smakołyka. Tutaj można wprowadzić komendę „Szukaj”. Jeżeli pies usiądzie zrezygnowany albo odwróci się i odejdzie, ponieważ nie jest w stanie dostać się do ukrytego smakołyku, należy nieco bardziej odsunąć pokrywę na bok. Teraz pies potrzebuje już tylko nieco dalej odsunąć przeszkodę pyskiem, aby osiągnąć cel.

Tę początkową pomoc należy jednak stosować tylko do momentu, aż pies przełamie barierę niechęci/niemożności. Potem należy kontynuować uczenie psa, aby samodzielnie przemieszczał przeszkodę.



Dopiero gdy pies nauczy się wykonywać to ćwiczenie, należy przejść również do 2. wariantu, kładąc smakołyk pod kapełusikiem.

Teraz pies powinien się nauczyć, że musi przesunąć kapełusik we właściwym kierunku, aby dostać się do ukrytego pod nim przysmaku. Potem można również umieszczać smakołyki w 2 lub 3 wgłębieniach.