TRIXIE Dog activity

Инструкция к Memory trainer (тренажеру для памяти)

Общие советы

1.Данная игра предназначена для совместных игр собаки и владельца. Не оставляйте собаку с игрушкой без присмотра.

2. Положите игрушку куда-нибудь, чтобы собака могла рассмотреть ее со всех сторон и найти наиболее удобное место для игры.

3.Создайте спокойную обстановку для дрессировки. Мы рекомендуем дрессировать одну собаку за одну тренировку.

4. Правильно выбирайте время для начала игры. Не начинайте играть сразу после того, как собака была накормлена, подождите примерно 1,5 часа до начала игры.

5.Чтобы избежать перенапряжения Вашей собаки, тренировки должны быть непродолжительными (максимум 15 минут), необходимо повторять их несколько раз в день.

6. Ставьте небольшие цели и не ожидайте слишком многого от Вашей собаки. Таким образом, Вы весело проведете время дрессировки.

7.Сначала, помогайте Вашей собаке выполнять задания для поддержания мотивации. Необходимо, особенно в начале, чтобы Ваша собака быстро достигала результата и ассоциировала игру с чем-то положительным. Сначала, можно давать собаке лакомство, когда она рассматривает и пробует игрушку. Как только Ваша собака поймет, что это «игра за еду», вскоре она будет рада играть.

8.Если Ваша собака не выполняет задание, помогите ей или вернитесь к предыдущему, более легкому заданию. Никогда не ругайте или не наказывайте Вашу собаку.

9.Чтобы пробудить интерес Вашей собаки, поначалу наполняйте емкости лакомством при ней. В дальнейшем, чтобы повысить уровень сложности, Вы можете делать это в ее отсутствие.

10.Всегда начинайте игру с сигнала (например, ИГРАТЬ!) и заканчивайте сигналом (например, СТОП!) сразу после того, как собака съела все лакомства. Если Ваша собака последовала сигналу закончить игру, наградите ее последним лакомством.

11.Дрессировка всегда должна заканчиваться успешно.

Внимание: В этой игре нет понятий «правильно» или «неправильно». Каждая собака, как и человек, индивидуальна и найдет свои собственные способы. Позвольте Вашей собаке решить, как выполнить задание: мордой или с помощью лап. Это означает, что Вы можете отклониться от данных инструкций, которые представляют собой советы для нахождения подхода к Вашей собаки. Тем не менее, не разрешайте Вашей собаке уносить игру или ломать ее (часто, это признак разочарования или завышенных требований) .

Желаем Вам и Вашей собаке весело времяпрепровождения и успехов.

Тренировка.

Необходимо выполнять тренировки одну за другой. Повышать уровень сложности тренировки только в том случае, если Ваша собака успешно освоила предыдущий этап тренировки. Хвалите собаку после каждого успешного действия. Обратите внимание на то, что количество лакомства варьируется и это происходит случайно: иногда много, иногда несколько штук, что делает игру более захватывающей для собаки, так как иногда выпадает джекпот ( большое количество лакомств). Необходимо заранее проверить , чтобы лакомство свободно проходило через отверстие и , если необходимо, подогнать его по размерам. Убедитесь, что тренажер для памяти достаточно наполнен и что лакомство всегда появляется при каждом повороте контейнера.

Можно приступить к тренировке:

1.Сначала, тренируйтесь с кнопкой «пуск». Установите один из звуковых сигналов для Вашей собаки. Данный сигнал сообщает собаке: «Ты хорошо справилась с заданием». Еcли у Вам две собаки, установите разные сигналы для каждой и научите их реагировать только на их собственный сигнал.

2.Возьмите кнопку «пуск» или поместите ее на пол и нажмите ее. Давайте собаке лакомство каждый раз, когда раздается сигнал. Повторяйте несколько раз, чтобы собака привыкла к звуковому сигналу.

3.Когда собака поняла, что она получит лакомство после того, как раздастся сигнал, она захочет нажать кнопку сама. Каждый подход к кнопке - небольшая цель и он должен быть вознагражден.

4. Когда собака научилась нажимать кнопку « пуск», Вы можете соединить ее с дозатором для еды. Нажмите кнопку или позвольте собаке нажать ее, затем положите лакомство в лоток дозатора.

5.Следующий шаг, включите дозатор и нажмите кнопку. Лакомство посыпется из дозатора в лоток. Повторите несколько раз, чтобы Ваша собака привыкла к звукам дозатора.

6.Теперь Вы можете прикрепить кнопку к одному из отверстий, предназначенных для нее на дозаторе. Или поместите кнопку «пуск» рядом с дозатором на резиновом держателе. И позвольте вашей собаке нажать кнопку.

7.После того, как ваша собака научилась всем данным шагам, Вы можете передвинуть кнопку чуть дальше от дозатора.

8.Для повышения уровня сложности, Вы можете еще больше увеличить расстояние между дозатором и кнопкой. Это может быть сделано в пределах максимум 40 метров, таким образом, кнопка и дозатор могут находиться с двух разных комнатах.

9. С помощью присоски, которая идет в комплекте, Вы можете прикрепить кнопку к стеклянной двери или любой другой гладкой поверхности. С помощью колышка, который также идет в комплекте, кнопку можно закрепить на земле, например в саду. Таким образом, можно усложнять задачу собаке и каждый раз создавать новые виды игры.

Информация: Вместо лакомства, Вы можете использовать обычный сухой корм.

Memory trainer(тренажер для памяти) можно использовать вместе с #32042 Dog Activity Fun Launcher.В этом случае, Fun Launcher –кнопка пуска для Memory trainer. Если Ваша собака бросает мяч в пусковое устройство для мяча, из контейнера для еды от Memory высыпается лакомство trainer и собака получает его.