

Ajánlott életkor: 3 éves kortól

Játékosok száma: 1- 4 játékos

Játék időtartam: 10 perc

Tartalom: -1 db pörgető kerék, 5 különböző tematikára felosztva: gyümölcsök, zöldségek, állatok, bogarak, eszközök
-1 db textilzsák

-15 db figura: tanya körüli állat, növény és tárgy (tyúk, nyuszi, bari, talicska, vödör, öntözőkanna, retek, saláta, sárgarépa, szőlő, körte, cseresznye, méhecske, lepke, katica)

A játék célja: tapogass ki a zsákban különböző, a tanyasi udvaron is megtalálható állatkát, eszközt, gyümölcsöt vagy zöldségeket! Ha pörgettél a keréken, próbáld meg tapintással megtalálni azt a dolgot a zsákban, amire a nyíl mutat!

Játékszabály: tegyék az összes figurát a zsákba. A játékot kezdje a legfiatalabb játékos; pörgesse meg a nyilat:

- Ha a nyíl két kategória között áll meg, akkor a játékos pörgessen újra.
- Ha a nyíl megállt, jól nézd meg, milyen dolgokat kell keresned: nyúlj be a zsákba és a nyíl által mutatott kategóriába tartozó dolgot tapogasd ki. Mielőtt kivennéd a zsákból a kategória egyik állatát, növényét vagy eszközét, hangosan meg is kell nevezned, hogy mit tartasz a kezeden.
 - ha jó dolgot húztál ki és azt jól is nevezted meg, akkor megtarthatod. Helyezd a kihúzott dolgot magad elé. A játékot a következő játékos folytathatja.
 - ha a kihúzott tárgy nem a kijelölt kategóriához tartozik, vagy nem jól nevezed meg a kezeden tartott tárgyat, sajnos vissza kell azt tenned a zsákba. A következő játékos próbálkozhat.
- Ha a kipörgetett kategóriához tartozó minden figura már kihúzásra került, a játékos újra pörgethet.

A nyertes: az nyer, aki a legtöbb figurát gyűjtötte. A játék véget ér, ha már nem maradt figura a textilzsákban.

Játékvariációk:

1. a gyerekek pörgetés nélkül húzhatnak a zsákból és a kihúzott figurákat csoportokba, kategóriákba kell gyűjteniük
2. minden figurát az asztalra teszünk. Megpörgetjük a kereket, és a nyíl által mutatott kategóriához tartozó figurákat minél hamarabb magukhoz kell ragadni.

Ajánlott életkor: 3 éves kortól

Játékosok száma: 1- 4 játékos

Játék időtartam: 10 perc

Tartalom: -1 db pörgető kerék, 5 különböző tematikára felosztva: gyümölcsök, zöldségek, állatok, bogarak, eszközök
-1 db textilzsák

-15 db figura: tanya körüli állat, növény és tárgy (tyúk, nyuszi, bari, talicska, vödör, öntözőkanna, retek, saláta, sárgarépa, szőlő, körte, cseresznye, méhecske, lepke, katica)

A játék célja: tapogass ki a zsákban különböző, a tanyasi udvaron is megtalálható állatkát, eszközt, gyümölcsöt vagy zöldségeket! Ha pörgettél a keréken, próbáld meg tapintással megtalálni azt a dolgot a zsákban, amire a nyíl mutat!

Játékszabály: tegyék az összes figurát a zsákba. A játékot kezdje a legfiatalabb játékos; pörgesse meg a nyilat. Ha a nyíl két kategória között áll meg, akkor a játékos pörgessen újra.

- Ha a nyíl megállt, jól nézd meg, milyen dolgokat kell keresned: nyúlj be a zsákba és a nyíl által mutatott kategóriába tartozó dolgot tapogasd ki. Mielőtt kivennéd a zsákból a kategória egyik állatát, növényét vagy eszközét, hangosan meg is kell nevezned, hogy mit tartasz a kezeden.
 - ha jó dolgot húztál ki és azt jól is nevezted meg, akkor megtarthatod. Helyezd a kihúzott dolgot magad elé. A játékot a következő játékos folytathatja.
 - ha a kihúzott tárgy nem a kijelölt kategóriához tartozik, vagy nem jól nevezed meg a kezeden tartott tárgyat, sajnos vissza kell azt tenned a zsákba. A következő játékos próbálkozhat.
- Ha a kipörgetett kategóriához tartozó minden figura már kihúzásra került, a játékos újra pörgethet.

A nyertes: az nyer, aki a legtöbb figurát gyűjtötte. A játék véget ér, ha már nem maradt figura a textilzsákban.

Játékvariációk:

1. A gyerekek pörgetés nélkül húzhatnak a zsákból és a kihúzott figurákat csoportokba, kategóriákba kell gyűjteniük.
2. Minden figurát az asztalra teszünk. Megpörgetjük a kereket, és a nyíl által mutatott kategóriához tartozó figurákat minél hamarabb magukhoz kell ragadni.