

## Da ist der Wurm drin (Ahí dentro está el gusano)

Edad: 4+

Jugadores: 2-4

Duración: 15-20 min.

### **Meta del Juego:**

A la tierra, listos, ya! La primera fiesta de lombrices entre los jardines vecinos se ha iniciado. Dejen desaparecer sus lombrices en las profundidades de la tierra y anímenlas a avanzar. La lombriz que deje ver de primeras su cabeza a través del largo camino bajo tierra, gana!

Si ya son maestros en esta carrera de lombrices, pueden también ir adivinando durante la carrera cual lombriz va de primeras. El que adivine bien, puede alimentar su lombriz con margaritas y fresas, lo cual le ayudara a coger mas impulso.

### **Contenido y preparación del Juego:**

- 1 Tablero de Juego grande
- 1 Tablero de Juego pequeño
- 4 troncos para unir los tableros
- 1 dado de colores
- 4 cabezas de lombrices
- 4 fresas
- 4 margaritas
- 60 pedazos de lombrices (6x10 piezas en 6 colores y 6 tamaños)

Pongan el tablero pequeño sobre el tablero de juego grande, uniéndolo en las esquinas con los cuatro troncos.

Organicen los pedazos de lombriz por color y pónganlos al lado del tablero armado.

### **JUEGO 1 – Fiesta de lombrices a partir de 4 años**

Tomen una cabeza de lombriz déjenla desaparecer al comienzo del tablero (entre

el tablero grande y pequeño donde esta la cola).

Las fichas con margaritas y fresas no se necesitan para este juego, pueden simplemente dejarlas en la caja.

### **Desarrollo del Juego:**

El jugador más pequeño lanza el dado de primeras. Los otros jugadores siguen en el sentido de las manecillas del reloj.

### **Que color muestra el dado?**

El color que hayas sacado en el dado indica cual pedazo de lombriz debes tomar y luego deslizar en tu ranura del tablero donde se encuentra la cabeza de tu lombriz – hasta que desaparezca.

Si ya no hay un pedazo de lombriz del color que lanzaste en el dado, puedes volver a lanzar el dado.

Luego le toca al siguiente jugador, quien también debe hacer exactamente lo mismo pero en su ranura donde se encuentra su lombriz, y así lo deben hacer todos los jugadores en su turno. Así comienza la carrera y cada lombriz va llegando a la meta.

### **Fin del Juego y Ganador:**

Se juega la última ronda, cuando la primer lombriz deje ver su cabeza al final del camino. A pesar de que ya haya aparecido una cabeza de lombriz en la meta, deben todos los jugadores faltantes tirar el dado y terminar la ronda. Luego termina el juego. La lombriz que ahora haya estirado su cabeza mas lejos, es la ganadora!

### **JUEGO 2 – Carrera de lombrices a partir de 6 años**

Se arma el juego igual que el anterior. Pero en este juego debe cada jugador tomar las piezas de su lombriz con margaritas y fresas y ponerlas frente a si mismo.

### **Desarrollo del Juego:**

El desarrollo y fin del juego son iguales al juego 1 y se aplican las mismas reglas. Adicionalmente puedes insertar tus piezas con margaritas y fresas. Con estas piezas calculas cual lombriz saca su cabeza de primeras en el campo de margaritas y luego en el campo de fresas.

#### **Esto funciona de la siguiente manera:**

En cualquiera de tus turnos puedes poner una pieza de margarita sobre (no dentro) el tablero de juego - y debe ser en el carril de la lombriz que creas que va sacar su cabeza de primeras en el campo de margaritas. Esto también lo puedes hacer a pesar de que ya algún jugador haya colocado una pieza de margarita.

Aparece en efecto la cabeza de esa lombriz que tu creías, puedes tomar la pieza de margarita y deslizarla dentro de tu carril y así avanzar un poco mas.

El mismo procedimiento se puede hacer con las fresas en el campo de fresas. Las piezas de margaritas o fresas mal colocadas (no aparece de primeras la cabeza de lombriz que tu pensabas), simplemente salen del juego estas piezas.

**Consejo:** Es mejor que esperes un poco antes de poner una pieza de margarita o fresa, hasta que sea mas fácil calcular cual de las lombrices podría aparecer de primeras en el campo de margaritas o

fresas. Pero tampoco esperes demasiado, porque si llega a aparecer alguna cabeza de lombriz antes de poner tu pieza (margarita o fresa), ya no la puedes colocar.

### **Variante para el Fin del Juego**

Si se quiere jugar un poco mas largo, se puede jugar hasta que la primera lombriz llegue al borde del tablero. Esto puede crear un poco mas de tensión ya que observarás que pasa en los últimos centímetros. La ultima ronda del juego es cuando la primera lombriz haya sacado su cabeza del borde del tablero, pero aun así la ronda termina solo si todos los jugadores tiraron el dado y movieron sus piezas. Ahora termina el juego y la lombriz que mas lejos haya estirado su cabeza, es la ganadora de esta carrera!

**A propósito:** Seguramente ya notaste que las piezas de lombrices tienen diferentes tamaños. La azul es la mas pequeña y mide 1 cm. Dos azules unidas son igual de largas que una pieza naranja, 2cm. Las piezas rojas son con 6cm las más largas. Así puedes conocer los tamaños de 1 a 6 cm y además te ayuda a calcular que tan rápido están avanzando tus compañeros. Las piezas de girasol y fresas dejan avanzar tu lombriz por 3 cm.

**¡Ahora Diviértanse!**