

Retahílas para echar a suertes

Retahílas · 3 a 7 años · 5 min de lectura

- 1 Una pera, dos manzanas,
tres cerezas en la rama,
cuatro uvas, un limón,
¡sales tú de este montón!

Se señala a un jugador en cada golpe de voz; quien recibe «montón» sale del corro.

- 2 Tic, tac, hace el reloj,
da la una, dan las dos;
tic, tac, sin parar,
a quien toque, le va a tocar.

Quien recibe la última sílaba se la queda.

- 3 Una nube, dos nubes,
tres nubes en el cielo:
la que llueve, la que nieva,
¡y tú sales del juego!

Se puede acompañar moviendo las manos como nubes que pasan.

- 4 Zapatito, zapatón,
¿de quién es este botón?
¿Es del gato o del ratón?
Sales tú de este rincón.

En lugar de la mano, se puede ir señalando el pie de cada jugador.

5 Pim, pam, pum,
una fresa y un atún;
pim, pam, pon,
¡te toca a ti, campeón!

Muy corta: ideal para los más pequeños.

6 En la casa de la abuela
hay un gato y una vela;
si la vela se apagó,
el gato te señaló.

Al decir «señaló», se señala con el dedo al jugador elegido.

7 Rojo, amarillo, verde y azul,
los colores del baúl;
saca uno, saca dos,
sales tú, ¡y adiós!

Se puede jugar con pañuelos de colores en lugar de señalar.

8 Uno, el sol; dos, la luna;
tres, la estrella de la cuna;
cuatro, el viento; cinco, el mar,
¡y a ti te toca buscar!

Perfecta para elegir quién busca en el escondite.

9 Galletita de canela,
mordisquito de ciruela,
tres migajas en la mesa:
¡fuera tú! ¡Qué sorpresa!

Quien queda el último después de varias rondas es el elegido.

10 Por la calle de la luna
pasa un gato con fortuna;
uno, dos, tres y cuatro:
¡fuera tú, que llega el gato!

Al decir «gato», todos maúllan y el jugador señalado sale.