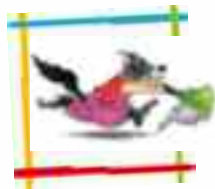
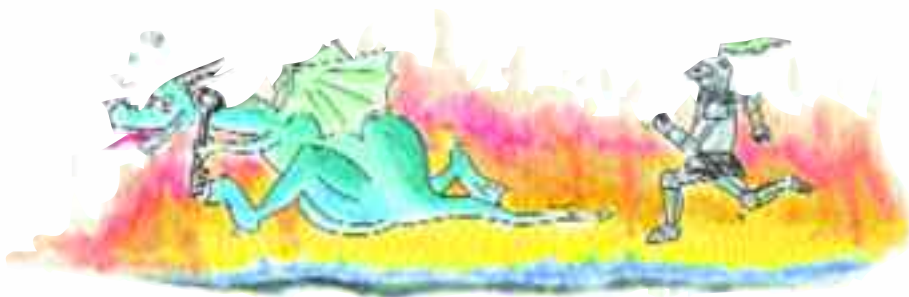


# La clé de Saint Georges



Je por-te, Je por-te, la clé de Saint Geor-ge,  
 quand j'au-ra as-sés por-tés, Je la lè-ve -rai tom-bée, au pied  
 d'un ro-cher, à son pé-té-rie. Ne re-gar-dez pas le ra-  
 -sac qui pas-se, mais re-gar-dez-le, quand il est pas-sé.



## Disposition

Les joueurs sont assis en cercle, sauf un qui est à l'extérieur.

## Déroulement

- ≡ A - Le joueur extérieur porte une clé ou un objet quelconque. Il tourne à l'extérieur du cercle pendant la durée de la chanson. À partir de B, il continue à marcher et dépose la clé aussi discrètement que possible derrière un joueur de son choix.

Suite →

### ≡ B - Cas n° 1.

La clé est déposée derrière un joueur du cercle.

Dès que celui-ci s'aperçoit que la clé est derrière lui, il se lève, la ramasse et essaie de rattraper l'autre joueur. La poursuite s'arrête dès que le premier joueur réussit à s'asseoir à la place libre. Le poursuivant devient « porte-clé » et tout recommence.

Si le poursuivant rattrape le « porte-clé » en le touchant, ce dernier devient « chandelle » et doit s'asseoir au milieu du cercle, jusqu'à ce qu'une nouvelle chandelle vienne le libérer.

Si le « porte-clé » fait un tour complet sans que l'autre ne s'aperçoive qu'il avait la clé, en criant **Chandelle !**, il frappe l'épaule de ce dernier qui va alors s'asseoir au centre. C'est le « porte-clé » qui recommence le jeu.

### Cas n° 2

La clé est déposée derrière le dos de la « chandelle ».

La « chandelle » doit alors courir après le « porte-clé » en sortant du cercle à l'endroit d'où la clé a été lancée. Pour échapper à la poursuite de la « chandelle », le « porte-clé » doit s'asseoir à l'endroit d'où il a lancé la clé (entre deux joueurs).

Si la « chandelle » ne s'est aperçue de rien, elle devient double « chandelle », triple « chandelle » et ainsi de suite. À chaque fois, elle a droit à un gage (ex : lever un bras).

### Remarque

La partie B de la chanson rappelle aux joueurs qu'ils ne peuvent regarder derrière eux qu'après le passage du « porte-clé ».

Le principe de ce jeu est le même que celui plus connu Le facteur n'est pas passé.

