
Loterie alphabétique des 100 caricatures.

Numéro d'inventaire : 1979.25678

Type de document : image imprimée

Éditeur : Pellerin & Cie (Epinal)

Période de création : 4e quart 19e siècle

Date de création : 1890 (vers)

Description : Lithographies coloriées.

Mesures : hauteur : 400 mm ; largeur : 295 mm

Notes : 100 vignettes . Chacune avec une lettre majuscule, une image, une légende et une consigne de jeu (perd ou gagne).

Mots-clés : Jeux et jouets de hasard (cartes, dés, dominos, loterie, roulettes, etc.)

Apprentissage du français : filières élémentaires

Filière : Élémentaire

Niveau : Élémentaire

Autres descriptions : Langue : Français

Mention d'illustration

ill. en coul.

LOTÉRIE ALPHABÉTIQUE DES 100 CARICATURES

ELLERIN & C^o, imp.-édit.

IMAGERIE D'EPINAL, N° 1672

 A Argousin perd 10	 A Avorton perd 20	 B Badaud gagne 10	 B Bancroche perd 10	 C Cagnard ne gagne rien	 C Cagot perd 60	 D Dadais ne gagne rien	 D Deginande g 60	 E Ebaubi perd 90	 E Emmatoufle gag 90
 A Abruti perd 100	 A Arracheur de dents g 20	 B Bossu gagne 10	 B Beat ne gagne rien	 C Cancre perd 30	 C Grâne gagne 25	 D Dandin gagne 30	 D Depenaille perd 15	 E Engoncée gagne 15	 E Erudit gagne 100
 F Flandrin perd 25	 F Her à Bras gagne 80	 G Glouton perd 80	 G Cobemouche gag 12	 H Hère (pauvre) g rien	 H Homasse gagne 20	 I Idiot ne gagne rien	 I Ignare perd 12	 J Jocrisse gagne 25	 J Jeannoton perd 20
 F Finaud gagne 20	 F Faquin perd 25	 G Ganache ne gagne rien	 G Geohér gagne 1	 H Huruberlune ne gagne rien	 H Hoberau gagne 10	 I Inquisiteur perd 40	 I Invalide ne gagne rien	 J Jean Jean gagne 10	 J Jean-Jesse perd 20
 K Kalmouch perd 1	 K Kallour gagne 70	 L Lambin perd 10	 L Larroca perd 75	 M Magister gagne tout	 M Maffie gagne 2	 N Nabot ne gagne rien	 N Nigaud perd 70	 O Oison ne gagne rien	 O Ostrogot gagne 15
 K Kilolitre gagne 9	 K Kalenda gagne 75	 L Lion gagne 4	 L Lourdeau p 20	 M Malbati perd 10	 M Marmiton gagne 50	 N Novice perd 4	 N Negrillon gag 30	 O Ouvreuse gagne 15	 O Orvietan gagne 2
 P Pasquin gagne 6	 P Papelard perd 15	 O Quinaud perd 5	 O Quatre-temps gag 20	 R Rabat-joie perd 2	 R Rabougri perd 15	 S Sagouin perd 25	 S Savantasse gag 20	 T Trainard gagne 9	 T Transi perd 9
 P Patraque perd 30	 P Piffresse gagne 6	 Q Quiqueron gagne 5	 Q Quoquard perd 9	 R Râcoleur gagne 4	 R Recrue perd 50	 S Savetier gagne 9	 S Schenapan perd 6	 T Trogne gagne 25	 T Turdupin perd 25
 U Usurier gagne 1	 U Urbaine(garde)g 50	 V Venette perd 20	 V Virago perd 10	 X Xenomane gagne 4	 X Xytolâtre perd 60	 Y Yeoman gagne 5	 Y Y grec gagne 6	 Z Zani gagne 2	 Z Zephir gagne 9
 U Uxoricide perd 4	 U Uromante gagne 9	 V Vagabond perd 15	 V Voicereau perd 2	 X Xistarque gagne 7	 X Xingovin gagne 3	 Y Yolof gagne 1	 Y Yma gagne 4	 Z Zingamis gagne 5	 Z Zozo gagne 2

Ce jeu auquel peuvent prendre part plusieurs enfants, se joue de la manière suivante : L'on découpe les images et on les met ensemble dans une boîte ; ensuite chacun paie le prix convenu, ce qui forme la caisse. Cela fait, tour à tour chaque joueur tire une image. Si c'est un gagnant, il reçoit de la caisse la valeur qui s'y trouve marquée ; si, au contraire, c'est un perdant, il est obligé de rembourser à la caisse la perte indiquée. Celui qui tire LE MAGISTER gagne toute la partie.