Loterie alphabétique des animaux.

Numéro d'inventaire : 1979.23814
Type de document : image imprimée
Éditeur : Pellerin & Cie (Epinal)
Période de création : 4e quart 19e siècle
Date de création : 1890 (vers)
Description : Lithographie coloriée.
Mesures : hauteur : 395 mm ; largeur : 295 mm
Notes : 100 vignettes . Chacune avec une lettre majuscule,une image, une légende et une consigne de jeu (perd ou gagne). Animaux anthropomorphes en bustes seulement.
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.

PELLERIN & Cie, imp.-édit. **LOTERIE ALPHABÉTIQUE DES ANIMAUX** IMAGERIE D'ÉPINAL, N° 1675

A Ane, perd 15.	A Angora, perd 11.	B Bison, gagne 17.	B Belette, perd 5.	C Castor, gagne 35.	C Cerf, perd 14.	D Daim, perd 60.	D Danois, gagne 16.	E Ecureuil, gagne 10.	E Elan, perd 19.
A Araignée, perd tout.	A Antilope, perd 100.	B Brebis, gagne 1.	B Bœuf, ne gagne rien.	C Cheval, gagne 100.	C Chèvre, gagne 15.	D Dogue, gagne 20.	D Dromadaire, gag. 12.	E Elephant, gagne 50.	E Epagneul, gagne 15.
F Fouine, gagne 7.	F Fourmi, gagne, 25.	G Gnou, gagne 30.	G Girafe, perd 17.	H Hermine, gagne 18.	H Hippopotame, perd 9.	I Isatis, perd 8.	I Ibis, gagne 7.	J Jacquot, perd 18.	J Jaguar, perd 50.
F Fourmilier, gag. 22.	F Furet, perd 4	G Gerboise, perd 8.	G Gazelle, gagne 21.	H Hérisson, gagne 8.	H Hyène, perd 20.	I Ichneumon, perd 2.	I Ictis, gagne 9.	J Javari, perd 8.	J Jocko, perd 14.
K Kevel, gagne 3.	K Kabasson, perd 1.	L LION, gagne tout.	L Lynx, gagne 2.	M Marmotte, gagne rien.	M Mulet, gagne 6.	N Nilgault, perd 3.	N Nandou, perd 6.	O Orang, gagne 19.	O Ocelot, perd 13.
K Kanchil, perd 4.	K Kanguroo, gagne 3.	L Loup, perd 30.	L Lapin, gagne 11.	M Moufflon, perd 5.	M Mandrill, perd 16.	N Nanguer, perd 12.	N Nacor, gagne 2.	O Ours, perd 25.	O Ouistiti, perd 12.
P Paresseux, gagne rien.	P Phoque, gagne rien.	Q Quadrumane, gag. 6	Q Quadrupède, perd 20	R Rat, ne gagne rien.	R Renard, perd 7.	S Singe, gagne 4.	S Souris, perd 13.	T Tigre, perd 5.	T Tapir, perd 15.
P Panthère, perd 40.	P Pécari, gagne 14.	Q Quoniya, perd 2.	Q Quincajou, perd 7.	R Renne, gagne 20.	R Rhinocéros, gag. 9.	S Sarigue, gagne 13.	S Sanglier, perd 35.	T Taureau, gagne 15.	T Taupe, ne gagne rien.
U Urson, perd 14.	U Unau, gagne 11.	V Vizon, gagne 5.	V Vigogne, gagne 14.	X Xiphias, perd 11.	X Xylocope, gagne 2.	Y Ysinge, perd 2.	Y Yapock, gagne 9.	Z Zèbre, perd 10.	Z Zébu, gagne 3.
U Ure, perd 3.	U Umble, gagne 4.	V Vari, perd 5.	V Vache, gagne 50.	X Xylophage, perd 4.	X Xgrenouille, gagne 5.	Y Yacon, perd 6.	Y Yak, gagne 6.	Z Zibelme, gagne 40.	Z Zorille, ne gag. rien.

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 LION**, gagne toute la partie