

## 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

ill. en coul.

PELLERIN & C<sup>ie</sup>, imp.-édit. **LOTÉRIE ALPHABÉTIQUE DES 100 CARICATURES** 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 50.	E  Emmitoufle gag 90.
A  Abruti perd 100.	A  Arracheur de dents g 20.	B  Bossu gagne 10.	B  Beat ne gagne rien.	C  Cancere perd 30.	C  Grâne gagne 25.	D  Dandin gagne 30.	D  Depenaille perd 15.	E  Engoncé 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  Here (pauvre) g rien.	H  Homasse gagne 20.	I  Idiot ne gagne rien.	I  Ignare perd 12.	J  Jocrisse gagne 25.	J  Jeanneton perd 20.
F  Finaud gagne 90.	F  Faquin perd 25.	G  Ganache ne gagne rien.	G  Geohier gagne 1.	H  Huruberlune ne gagne rien.	H  Hobereau 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  Negrillons gag 30.	O  Ouvreuse gagne 15.	O  Orvietan gagne 2.
P  Pasquin gagne 6.	P  Papelard perd 15.	Q  Quinaud perd 5.	Q  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 p 9.	R  Râcoleur gagne 4.	R  Recrue perd 50.	S  Savetier gagne 9.	S  Schenapan perd 6.	T  Trogne gagne 25.	T  Turlupin perd 25.
U  Usurier gagne 1.	U  Urbain (garde) g 50.	V  Venette perd 20.	V  Virago perd 10.	X  Xenomane gagne 4.	X  Xytolâtre perd 50.	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.