

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

ill. en coul.

PELLERIN & C^{ie}, imp.-édit.

LOTÉRIE ALPHABÉTIQUE DES ANIMAUX

IMAGERIE D'ÉPINAL, N° 1675

 Ane, perd 15	 Angora, perd 11	 Bison, gagne 17	 Belette, perd 5	 Castor, gagne 35	 Cerf, perd 14	 Daim, perd 60	 Danois, gagne 16	 Écureuil, gagne 10	 Élan, perd 19
 Araignée, perd tout	 Antilope, perd 100	 Brebis, gagne 1	 Bœuf, ne gagne rien	 Cheval, gagne 100	 Chèvre, gagne 15	 Dogue, gagne 20	 Dromadaire, gagne 12	 Elephant, gagne 50	 Épagneul, gagne 15
 Fouine, gagne 7	 Fourmi, gagne 25	 Gnou, gagne 30	 Girafe, perd 17	 Hermine, gagne 18	 Hippopotame, perd 9	 Isatis, perd 8	 Ibis, gagne 7	 Jacquot, perd 18	 Jaguar, perd 50
 Fourmilier, gagne 22	 Furet, perd 4	 Gerboise, perd 8	 Gazelle, gagne 21	 Hérisson, gagne 8	 Hyène, perd 20	 Ichneumon, perd 2	 Ictis, gagne 9	 Javari, perd 8	 Jocko, perd 14
 Kevel, gagne 3	 Kabasson, perd 1	 LION, gagne tout	 Lynx, gagne 2	 Marmotte, gagne rien	 Mulet, gagne 6	 Nilgault, perd 3	 Nandou, perd 6	 Orang, gagne 19	 Ocelot, perd 13
 Kanchil, perd 4	 Kangaroo, gagne 3	 Loup, perd 30	 Lapin, gagne 11	 Mouflon, perd 5	 Mandrill, perd 16	 Nanguer, perd 12	 Nacor, gagne 2	 Ours, perd 25	 Oustiti, perd 12
 Paresseux, gagne rien	 Phoque, gagne rien	 Quadruman, gagne 6	 Quadrupède, perd 20	 Rat, ne gagne rien	 Renard, perd 7	 Singe, gagne 4	 Souris, perd 13	 Tigre, perd 5	 Tapir, perd 15
 Panthère, perd 40	 Pécari, gagne 14	 Quoniya, perd 2	 Quincajon, perd 7	 Renne, gagne 20	 Rhinocéros, gagne 9	 Sarigue, gagne 13	 Sanglier, perd 35	 Taureau, gagne 15	 Taupe, ne gagne rien
 Urson, perd 14	 Urhu, gagne 11	 Vizon, gagne 5	 Vigogne, gagne 14	 Xiphias, perd 11	 Xylocope, gagne 2	 Ysinge, perd 2	 Yapock, gagne 9	 Zebre, perd 10	 Zebu, gagne 3
 Ure, perd 3	 Umble, gagne 4	 Vari, perd 5	 Vache, gagne 50	 Xylophage, perd 4	 Xgrenouille, gagne 5	 Yacon, perd 6	 Yak, gagne 6	 Zibeline, gagne 40	 Zorille, ne gagne 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.

