

Loto géographique : Jeu de patience

Numéro d'inventaire : 1984.00458

Auteur(s) : A. W. G. L.

Type de document : jeu, jouet

Période de création : 4e quart 19e siècle

Date de création : 1886 - 1895 (entre)

Inscriptions :

- titre : Loto géographique : Jeu de Patience(dessus de la boîte)
- marque de fabrique : [Logo "2 Article français"] correspondant à la "Chambre syndicale des Fabricants de Jouets français" dont l'éditeur A. W. G. L. est le membre n°2(dessus de la boîte)
- mention réglementaire : Marque déposée(dessus de la boîte)
- règle du jeu : Loto géographique : Règle du jeu(sur revers)

Matériau(x) et technique(s) : bois, métal, carton

Description : Boîte en bois en forme de livre, avec un couvercle cartonné, une charnière recouverte de tissu, un fermoir métallique (cassé) ; l'intérieur de la boîte est divisée en 4 compartiments ; des ficelles rouges servaient à maintenir les éléments. La règle du jeu imprimée sur papier est collée sur le revers du couvercle. La boîte contient 12 cartons de loto illustrés en couleurs avec chacun 9 cases évidées, les parties manquantes formant les jetons à repositionner. Un sac en toile avec ficelle pour le fermer, destinée à contenir les jetons. 5 jetons manquent (18, 44, 57, 68, 103).

Mesures : hauteur : 36,8 cm ; largeur : 26,5 cm ; profondeur : 3 cm (dimensions de la boîte fermée)

hauteur : 16,8 ; largeur : 23,6 cm (dimensions des cartons)

hauteur : 3,8 cm ; largeur : 4,3 cm (dimension des pièces)

Notes : La catégorie "Jeu de patience" regroupe au XIXe s. aussi bien les lotos que les puzzles.

Mots-clés : Jeux de loto

Histoire et mythologie

Géographie

Lieu(x) de création : Paris

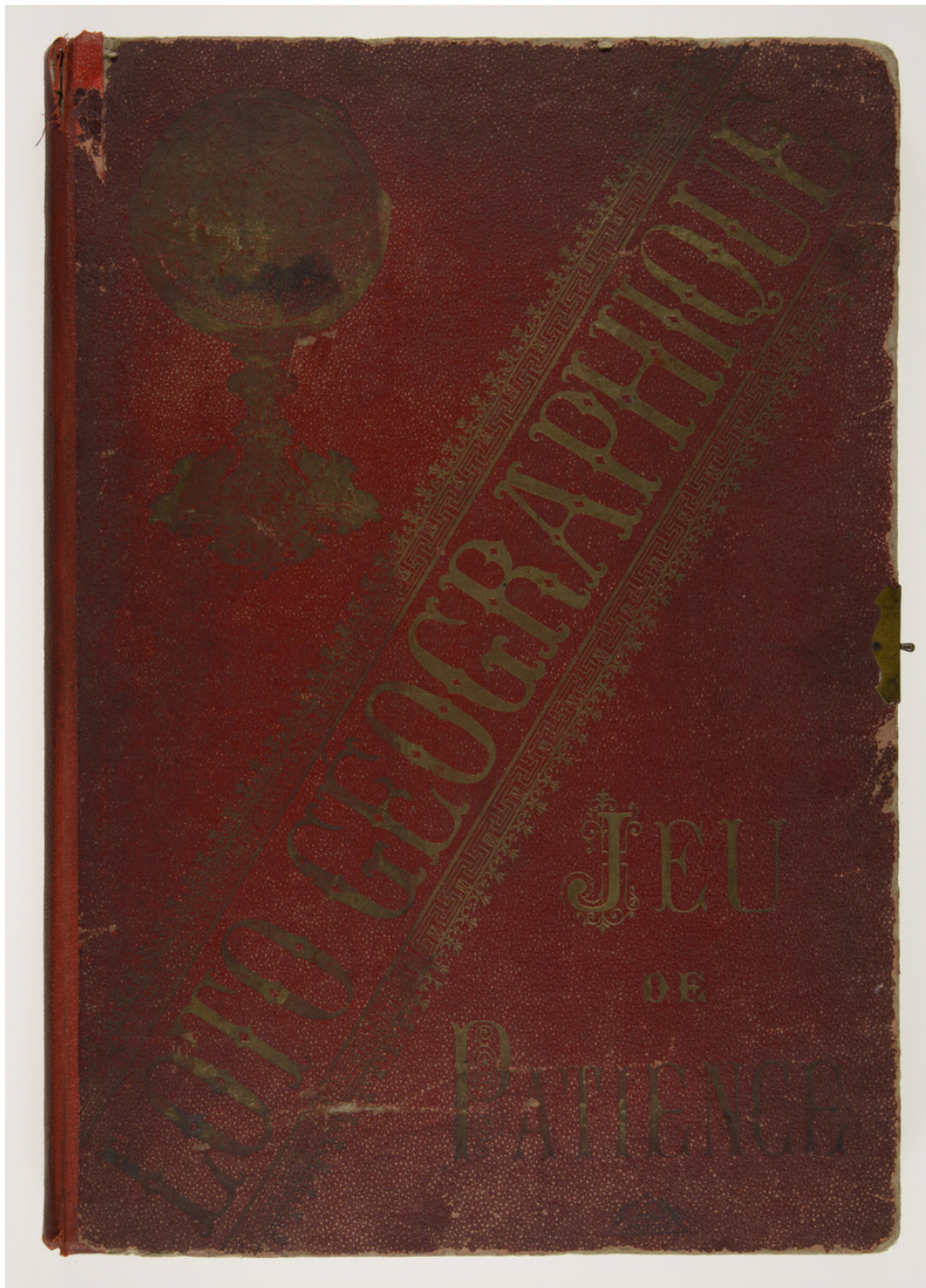
Représentations : jeu, histoire, carte géographique / Sur le couvercle de la boîte, à côté du titre encadré d'une frise, on aperçoit un globe terrestre sur pied. Le jeu est un loto des départements français : chaque jeton correspond à un numéro, et à un nom de département ou de territoire colonial français. Le meneur du jeu tire un jeton, appelle le numéro et lit le nom du département ; le joueur dont la carte contient ce numéro doit énoncer le chef-lieu et les sous-préfectures sans lire (à défaut il sera mis à l'amende). Le vainqueur est le premier qui a rempli son carton. Six cartons représentent des scènes d'histoire de France : - Bataille de Tolbiac - Justice de St Louis - Bataille de Marignan - Bataille de la Hogue [sic] - Bataille d'Austerlitz - Siège de Paris Départ de Gambetta Six cartons représentent des cartes géographiques: - Mappemonde en deux hémisphères - Amérique - Asie - Afrique - Europe - France (départements) Les cases évidées portent mention d'un numéro, du nom du département (avec chef-lieu et sous-préfectures) ou du territoire colonial.

Autres descriptions : Langue : Français

ill. en coul.

Voir aussi : <https://www.jeuxanciensdecollection.com/2019/07/cubes-loto-puzzles-une-trilogie-awgl.html>

Objets associés : 1979.13230



LOTO GÉOGRAPHIQUE

RÈGLE DU JEU

L'un des joueurs détache des cartons tous les morceaux découpés et les met dans un sac. Après les avoir mélangés, il les tire l'un après l'autre, et au fur et à mesure de leur sortie, après avoir appelé le numéro et nommé le département, le joueur qui a ce numéro, devra répondre le chef-lieu et les sous-préfectures. Celui qui n'aura pas su répondre sans lire, sera mis à l'amende ; mais il prendra le numéro pour le mettre à sa place. Celui qui aura, le premier, couvert son carton, gagnera la partie, et recevra le montant des premières mises faites par tous les joueurs ; le second qui aura couvert son carton, recevra les amendes, s'il y en a.

ont appartenu à la France avant la guerre de 1870.

EXEMPLE : Le numéro appelé est 72. — Le joueur qui a le carton sur lequel il y a le n° 72, devra répondre : Chef-lieu Paris, sous-préfectures Saint-Denis et Sceaux. S'il ne sait pas répondre, il sera à l'amende.

A. W. & G. L.

U.-C. Paris.

