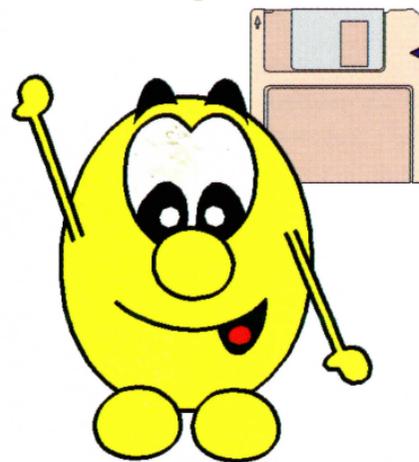


Pour votre ordinateur IBM ou compatible

BLUPI

A LA MAISON

un jeu intelligent pour les petits



CONTENU: une disquette 3 1/2 HD

- pour les enfants de 3 à 8 ans
- associer une lettre à une action
- reconnaître les chiffres
- chercher l'intrus
- trouver les paires semblables
- dessiner
- et bien d'autres jeux encore ...

EPSITEC-system sa, ch. de la Mouette,
CH-1092 Belmont, 41 21 - 728 44 83

1 Introduction

Les jeux sur ordinateur fascinent depuis longtemps les jeunes, mais tous ne sont pas bénéfiques à leur développement. Les jeux rapides sont souvent abrutissants et, lorsqu'il s'agit d'obtenir un score toujours plus élevé, une compétition s'instaure, de laquelle sont souvent exclus les moins doués ou les moins persévérants.



BLUPI, un petit personnage sympathique, est l'aboutissement d'une **démarche pédagogique différente**. L'enfant ne se bat pas pour faire mieux que ses camarades, pas plus qu'il ne lutte contre la machine. Il utilise l'ordinateur en s'amusant et améliore ses facultés naturelles. **La machine avance au rythme de l'enfant** et obéit à ses ordres.

Il est tout à fait étonnant d'observer les réactions d'un petit enfant face à l'ordinateur. Il n'a **aucun préjugé** ni aucune crainte. Il **apprend, découvre** et **mémorise** avec une surprenante rapidité. L'enfant est fasciné par le graphisme et les animations qui apparaissent selon ses désirs.

"BLUPI à la maison" est conçu pour les enfants **dès trois ans**. En appuyant

sur une touche du clavier, BLUPI vit toutes sortes d'aventures extraordinaires. Si l'enfant appuie sur **(B)**, BLUPI va prendre son bain; s'il appuie sur **(D)**, BLUPI est malade et le docteur vient le soigner, etc.



Certaines lettres débouchent sur des petits **jeux** : associer des images par paires, trouver l'intrus, dessiner, etc.

2 Installation

Nous vous conseillons d'installer le logiciel BLUPI sur votre **disque dur**. Cette opération est simple et rapide. Un dossier BLUPI-M sera créé, occupant environ 0.8 Moctets.

Dans les explications qui suivent, le disque dur porte le nom **C:** et le lecteur de disquettes **a:**.

Remarque : Selon le modèle de votre PC, le disque dur peut s'appeler **d:** et le lecteur de disquettes **b:** !

1) Introduisez la disquette BLUPI dans le lecteur.

2) Tapez les commandes DOS suivantes :

a: **(ENTER)**

install **(ENTER)**

```
BLUPI - Install program
```

```
The directory were BLUPI will be installed is :
C:\BLUPI-M
```

```
If you want to change these press SPACE now
If the drive and path are OK then press ENTER
```

(ENTER)

```
Directory C:\BLUPI-M succesfully created
```

```
Copying file C:\BLUPI-M\BLUPI.EXE
Copying file C:\BLUPI-M\BLUPI.COL
Copying file C:\BLUPI-M\BLUPI01.COL
Copying file C:\BLUPI-M\BLUPI02.COL
etc.
```

```
Installation completed - Press any key
```

(ENTER)

L'installation est terminée. Le dossier BLUPI-M contient tous les fichiers nécessaires. Vous n'avez plus besoin de la disquette, qui doit cependant être conservée pour pouvoir installer BLUPI une nouvelle fois, si vous changez de PC par exemple.

Remarque : Le logiciel BLUPI est **protégé** contre les copies pirates. Si vous copiez BLUPI sur une nouvelle disquette, la version obtenue sera une version de **démonstration**. Vous pouvez très bien donner une telle version à vos connaissances pour montrer les possibilités de ce logiciel !

3 Utilisation

Pour exécuter le logiciel BLUPI, il suffit de taper les deux commandes suivantes :

cd blupi-m (ENTER)

blupi (ENTER)

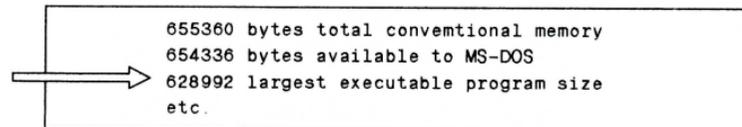
| | |
|------------------|-------------------|
| <u>F</u> rançais | <u>I</u> taliano |
| <u>E</u> nglish | e <u>S</u> pañol |
| <u>D</u> eutsch | <u>P</u> ortuguês |

Choisissez la langue en appuyant simplement sur (**F**), (**E**), (**D**), (**I**), (**S**) ou (**P**). Pour la suite des explications, nous supposons le choix de la langue Française !

Remarque : Le choix de la langue n'apparaît que lors de la première exécution. Pour changer de langue par la suite, il faudra appuyer sur la touche (**F2**).

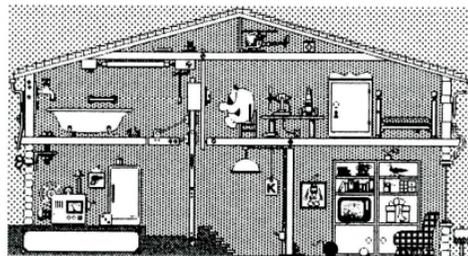
Si le message "**not enough memory**" apparaît, cela signifie qu'il ne reste pas assez de mémoire disponible. Tapez la commande DOS :

mem (ENTER)



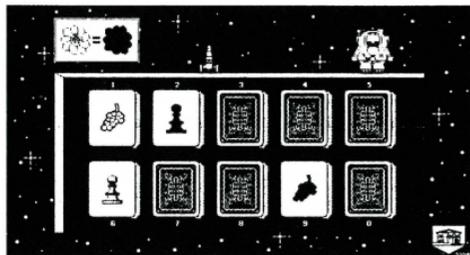
Le troisième chiffre doit indiquer **440000 au minimum**. Si ce n'est pas le cas, il faut enlever certains utilitaires ou pilotes (*drivers*) chargés lors du démarrage de la machine, en modifiant le fichier CONFIG.SYS (consultez un spécialiste).

L'enfant peut maintenant jouer, et appuyer sur une **lettre (A) à (Z)** ou un **chiffre (1) à (9)**. Si une **souris** est connectée, les objets dans la maison peuvent aussi être *cliqués*.



La lettre (A)

Un petit jeu invite l'enfant à associer une image à son ombre.



Les cartes sont simplement désignées avec la souris. Si les deux cartes retournées forment une **paire** (image/ombre), elles restent visibles; sinon, elles sont à nouveau cachées. Lorsque les 10 cartes sont retournées, le jeu recommence.

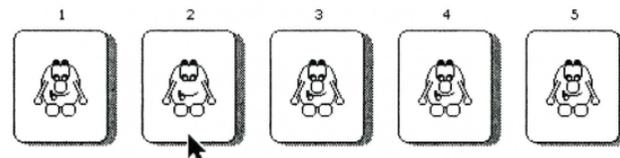
Remarque : Sans souris, il faut utiliser les touches chiffres (1), (2) ... (9) puis (0) pour désigner les cartes.

Pour **terminer** le jeu, cliquez en bas à droite dans le panneau de la maison, ou appuyez sur la touche (HOME).

La lettre (F)

Un jeu invite l'enfant à découvrir l'**intrus** parmi cinq BLUPI. Les cartes présentent quatre BLUPI identiques et un cinquième auquel il manque un bras, un pied, etc. Il s'agit de désigner le BLUPI **différent** avec la souris, ou

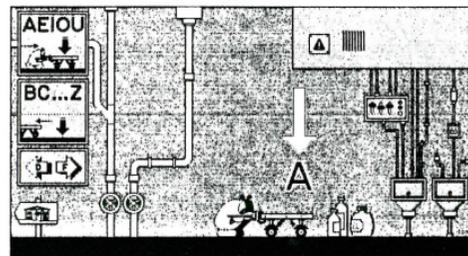
d'appuyer sur une touche chiffre de (1) à (5).



Pour **terminer** le jeu, cliquez en bas à gauche dans le panneau de la maison, ou appuyez sur la touche (HOME).

La lettre (K)

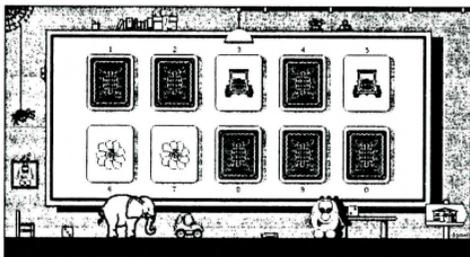
BLUPI part derrière la bibliothèque dans une pièce secrète où il doit rattraper des **voyelles** qui tombent. Pour cela, il pousse un petit chariot. La souris ou les touches flèches (←) et (→) permettent de déplacer BLUPI et son chariot. Il est important de laisser tomber les consonnes, pour ne rattraper que les voyelles.



Pour **terminer** le jeu, cliquez en bas à gauche dans le panneau de la maison, ou appuyez sur la touche (HOME).

La lettre (M)

Un petit jeu invite l'enfant à **associer deux images identiques**.



Les cartes sont désignées avec la souris. Si les deux cartes retournées forment une **paire**, elles restent visibles; sinon, elles sont de nouveau cachées. Lorsque les 10 cartes sont retournées, le jeu recommence.

Remarque : Sans *souris*, il faut utiliser les touches chiffres (1), (2) ... (9) puis (0) pour désigner les cartes.

Pour **terminer** le jeu, *cliquez* en bas à droite dans le panneau de la maison, ou appuyez sur la touche (HOME).

La lettre (Q)

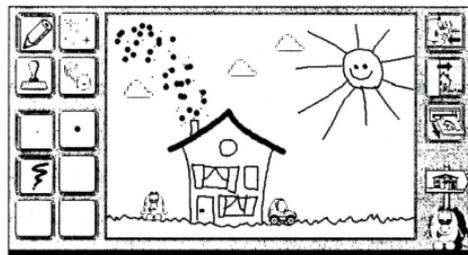
L'enfant retourne des cartes et découvre les **paires** contenant la **même lettre**. Si les deux cartes retournées forment une **paire**, elles restent visibles; sinon, elles sont de nouveau cachées. Lorsque les 10 cartes sont retournées, le jeu recommence.

Remarque : Sans *souris*, il faut utiliser les touches chiffres (1), (2) ... (9) puis (0) pour désigner les cartes.

Pour **terminer** le jeu, *cliquez* en bas à droite dans le panneau de la maison, ou appuyez sur la touche (HOME).

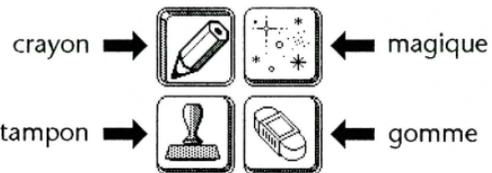
La lettre (Z)

BLUPI dessine une ligne en **zigzag**, puis descend à la cave pour dessiner. A ce moment, l'enfant peut **dessiner** lui-même avec la *souris*.

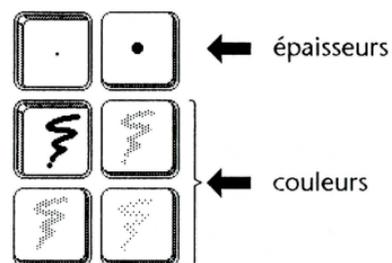


Remarque : S'il n'y a pas de souris connectée à votre PC, BLUPI ne descend pas à la cave, et vous ne pouvez pas dessiner !

Les quatre boutons en haut à gauche permettent de choisir l'**outil** :

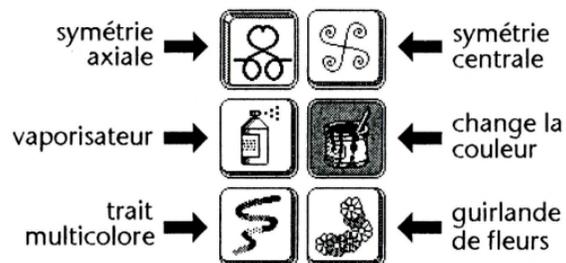


En fonction de l'outil choisi, les six boutons en dessous changent. Avec le **crayon**, ces six boutons déterminent l'épaisseur du trait et sa couleur :

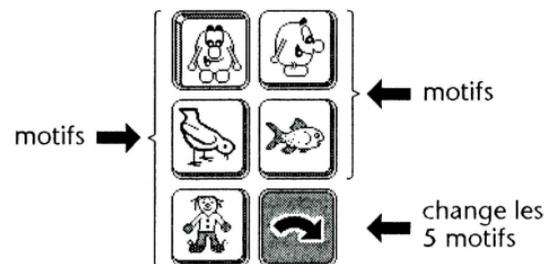


Remarque : Avec un **écran monochrome**, les quatre boutons pour la couleur n'existent pas !

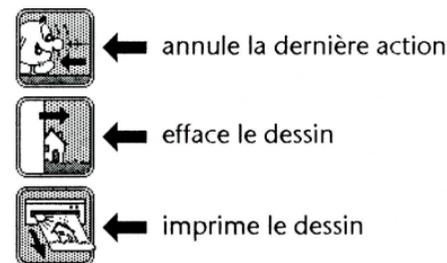
Avec l'**outil magique**, les six boutons en bas à gauche prennent l'allure suivante :



Avec le **tampon**, des motifs prédéfinis sont posés dans la surface de dessin :



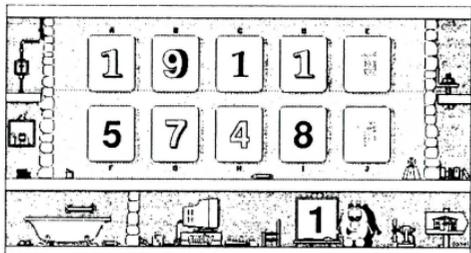
Les trois boutons en haut à droite correspondent aux fonctions suivantes :



Remarque : L'impression s'effectue sur une imprimante compatible **EPSON**, connectée sur le port parallèle **LPT1**:. Si un autre port est utilisé, vous pouvez le rediriger avec la commande "**mode**" du DOS.

Le chiffre (1)

L'enfant doit reconnaître plusieurs chiffres "1" dans différentes typographies.



Remarque : Sans souris, il faut utiliser les touches lettres (A) à (J) pour désigner les dix cartes.

Pour terminer tous les jeux à base de chiffres, cliquez en bas à droite dans le panneau de la maison, ou appuyez sur la touche (HOME).

Les chiffres (2), (4), (7), (8) et (9)

L'enfant doit désigner toutes les cartes contenant 2, 4, 7, 8 ou 9 points.

Les chiffres (3) et (6)

L'enfant doit chercher la carte contenant le chiffre "3" ou "6", correspondant à l'image présentée sur le tableau.

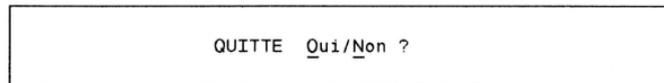
Le chiffre (5)

L'enfant doit reconnaître les chiffres "5" parmi différentes formes étranges.

Lorsqu'une action ou un jeu est terminé, différentes touches peuvent être utilisées :

- (F1) affiche un écran d'aide
- (F2) change la langue
- (F3) enclenche ou déclenche les bruitages
- (F4) enclenche ou déclenche la musique continue
- (F5) enclenche ou déclenche la vitesse rapide
- (CTRL)+P imprime l'écran sur une imprimante EPSON

Pour quitter BLUPI lorsque le jeu est terminé, appuyez sur la touche (ESC) :



répondez "oui" en appuyant sur la lettre (O), puis tapez la commande suivante :

cd . . (ENTER)

4 Enfin ...

Nous espérons que BLUPI vous a plus. N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques et suggestions.

D'autres logiciels pour enfants sont en préparation. Par exemple, **BLUPI EXPLORATEUR** est un jeu d'aventure destiné aux enfants entre **6 et 15 ans**. BLUPI explore un château de **22 pièces**, à la recherche de **60 trésors**. Divers **objets** ramassés au passage permettent d'ouvrir des portes, de sauter des murs, d'abaisser des ponts-levis, etc. L'enfant doit faire preuve de **logique** et de **persévérance**.

