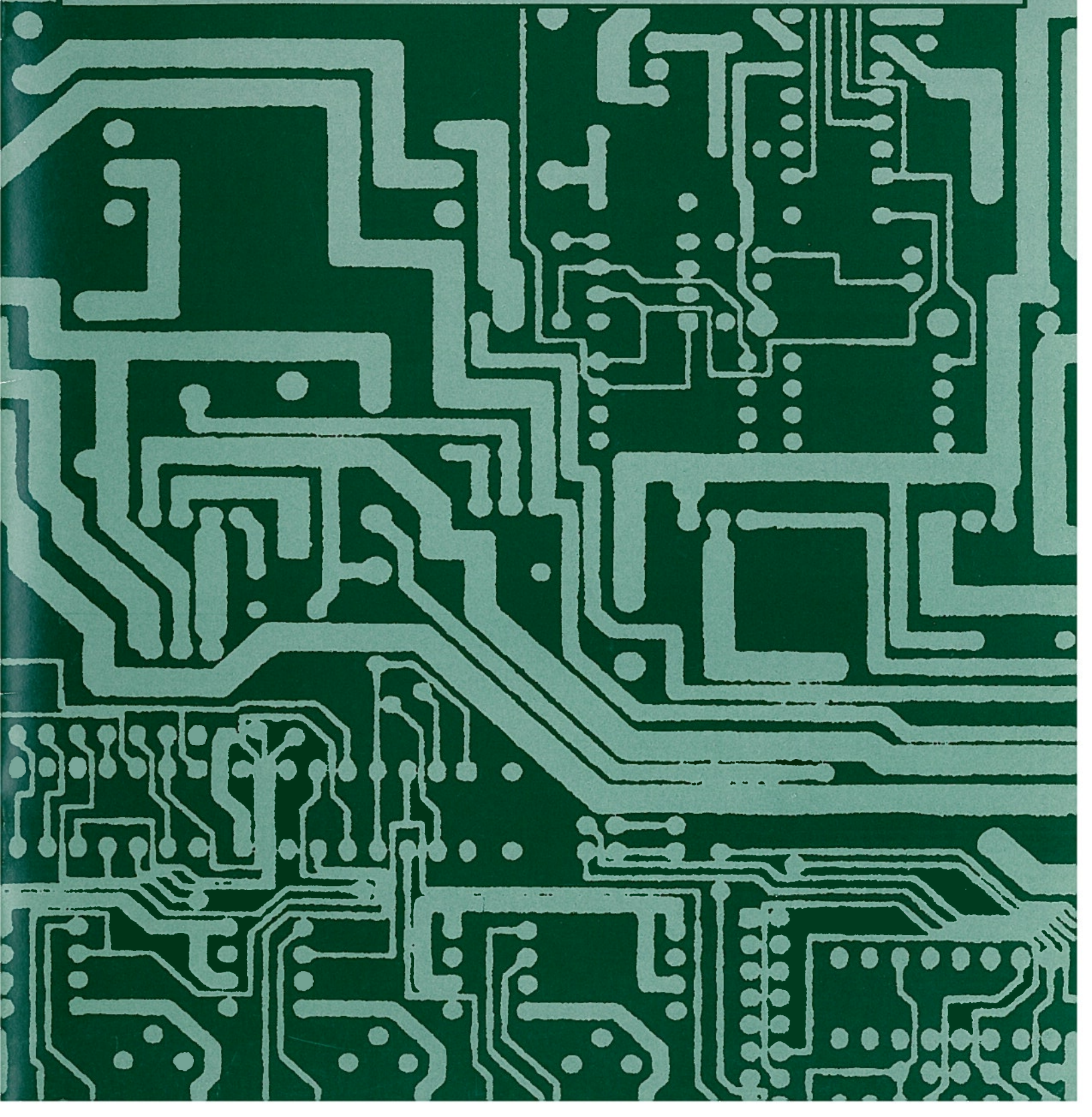


# ITTYÜEJ

1 • 96





# ЗМІСТ

Гра Кіма: Компютери	3
Розповідь: Компютеризований	4
Майстрування: Мишка	8
Екран	9
Пісні: Веселий мандрівник	10
Гей, мандрують пластуни	11
Гра: Блукає в схемі	12
Чи знаєш ти?	14
Гра: Друкарка	16
Гра: Екран	17
Буруни світової мережі	18
Вмілість: Компютерознавство	20
Листок природи	21
Хроніка	22
Кореспонденти Готуйсь	24

# ГОТУЙСЬ

журнал пластового новацтва

Редколегія: Маркіян Гаврилюк  
Христя Санторе  
Оля Стасюк  
Андріянна Щука

Ілюстратори: Леся Грейнджер  
Христя Котляр  
Юрко Савицький  
Андрій Мончак  
Наталка Гавдяк

“Готуйсь” видає видавнича спілка Крайових Пластових Організацій ЗСА і Канади.

Річна передплата: для не-членів Пласту - \$25.00  
ціна одного числа - \$4.50 амер.

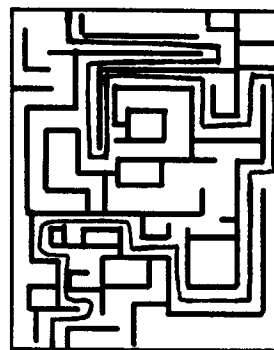
Адреса Редакції: 144 Second Avenue  
New York, NY 10003

З Друкарні Мирона Бабюка  
737 Ulana Lane  
Webster, NY 14580  
(716) 872-4263

ЧИСЛО 440

## ВІДПОВІДІ ІДІВІДПІВ

НОВАК ЛЮДМІЛ РОСІЯ І УКРАЇНА  
8: ЕКРАН 8: ЦИФРОВІ ВІДПОВІДІ ПОСЛАЛИ 10: МИШКА  
КЕЛКА 9: ПИШУНОВА ПІСНЯРКА 11: МІЗЕРНА ПІСНЯРКА  
12: СІМІНІ ПІСКИ 13: ПІСЬКОВОЮ 14: КИЯВІЯТЛІВІ 15: ПІСЬК-  
ОЦІМІЯТЛІ СІ 16: МАНІГІ СІ 17: І СХЕМА  
СІ 18: НАСЛІДНЕ ЯНСЛО ЖІВІЯТЛІ РОЛІСЕР ОЛІЕ ПРО



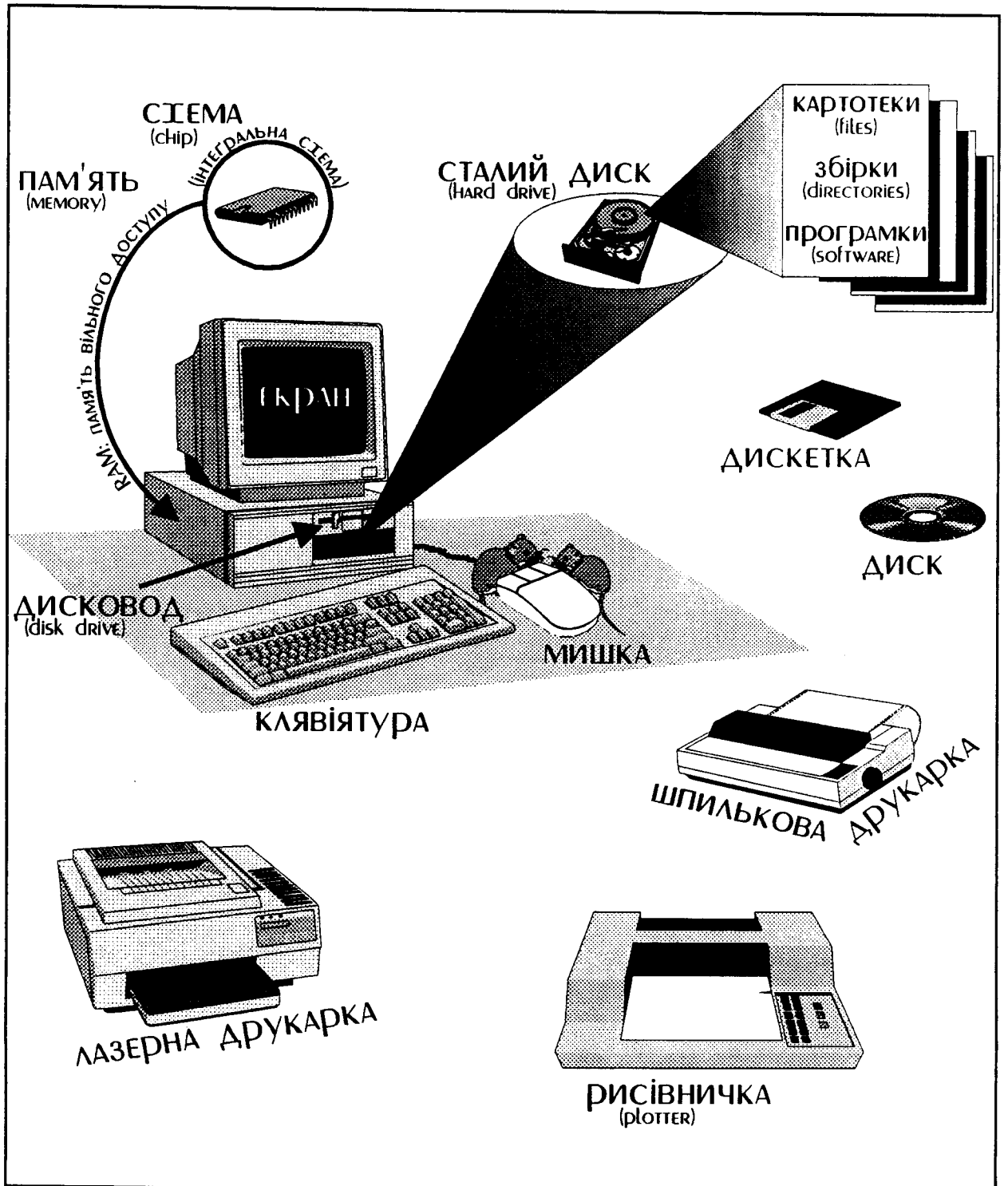
СІ 15

**Відчитайте зашифровані відповіді!**

*Відповіді можна відчитати дзеркалом. Постав сторінку перед дзеркалом і відчитай відповіді, що відбиваються в склі.*

# Компютери

Чи ти знаєш назви усіх частин компютера?  
Розглянь цей рисунок через три хвилини.  
Потім провір своє знання на ст. 18.



Г  
Р  
А  
  
К  
І  
М  
А

# КОМП'ЮТЕРИЗОВАНИЙ

**Н**е знаю, що йому бракує,- сказав Максим, заглядаючи під покришку знімача. Галя на кріслі скривилася. Її знімач завжди діяв добре. Може згоріла жарівка? А може кабель був люзом? Або та буря надворі? Щоб воно не було, Галя була певна, що Максим це вислідить. Максим був спецом від комп'ютерів. Коли йому було три роки, він уже бавився комп'ютерними грами, а в п'ять років програмував комп'ютер. Минулого року він виграв наукові змагання п'ятої класи, створивши програму пошуків на Світовій мережі. Він навчив Галю все, що вона знає про комп'ютери й помагав їй писати щомісячну газетку комп'ютерного клубу. **Грим!**

-Ой! Той грим ударив близько! Вимкнім і поспробуємо пізніше.- сказала вона.  
-Я нервуюся, коли компютер іде під час бурі.

Але Максим не чув. Він виліз на стіл і зігнувся над знімачем.-Це певно тільки нещільне сполучення.- сказав Максим.

**Гррииииммм!**

Громи били ближче. Голосний рев грому розлягався лише частинку секунди після блискавки.

-Мак-си-ме!- благала Галя. -Вимкнім!

Наступна блискавка вдарила зараз за Галиним вікном. Комп'ютер зашипів, затріщав і почав хитатися. Галя побачила, як яскраве світло охопило її екран, центральний процесор і сталий дисковод та посунуло каблем до знімача.-Уважай!- крикнула вона. Але було вже запізно. Електричне перенапруження увімкнуло

знімач і з нього

спалахнуло  
яскраве світло.

І тієї ж митті  
Максима не  
стало.



Галя сиділа, як заворожена, така була приголомшена. Куди він подівся? Що з ним? -Мак-си-меєєє!!

У дійсності Максим не пропав. Він був тут же, усередині знімача, у пам'яті мікросхеми!

-Ах! Моя голова!- застогнав Максим. -Чуюся так, як би мене розложено на частинки.

Електрична перенапруга наживила знімач з такою силою, що розцифрувала ціле тіло Максимове. Він став тільки купою одинок і нулів, немов ряд перемикачів, то увімкнених, то вимкнених.

-Гаразд! Я дійсно всередині компютера. Або принаймні знімача,- подумав Максим.

-Якщо я тільки зможу знайти зв'язуючий кабель до компютера, я повинен зможу дістатися до будь якої його частини.

Але Максим навіть не був певний, що він годен порушитися. Старався порухати ногами. Нулі перемінилися в одинки, а одинки в нулі. Жарівка знімача засвітилася знову. Максим замахав руками й валок у знімачі почав котитися вздовж цілого знімача. Пробуючи с'як і так. Максим побачив, що може контролювати кожну

частину знімача. І через мить він уже вислизнувся з пам'яті мікропроцесора і помандрував зв'язуючим каблем до комп'ютера.

-Ой! Злучник зі 16-ти шпильок!

Поки Максим спам'ятався, його розділило на 16 частин і післало через шпильки

злучника до комп'ютерної



активної пам'яті.

-Мене запхало в пам'ять вільного доступу.-подумав Максим. Коли б він видумав, як на неї впливати, міг би переслати вістку крізь екран. Він закопав ногами, замахав руками. Махав пальцями рук і ніг. Навіть крутив носом...

Галя ще не опам'яталася. Сиділа на кріслі, глядячи на знімач і не могла зрозуміти, що з Максимом сталося.

Раптом комп'ютер запищав. Екран спалахнув і погас. Дискковод увімкнувся й заскреготів.

Галя закрила лице руками. -Так, немов би він говорив до мене,- сказала.

-Галю, Галю, це Максим. -Вона чула його голос, мов би він був перед нею.

-Ні, дійсно, Галю, це Максим.

Вона поглянула на мультимедійні голосники обабіч компютера. Так, це був Максим. Вона дійсно чула його голос.

-Настав контраст на екрані,- сказав компютеризований голос.

Галя посягнула до кнопок і підкрутила, щоб екран став яснішим. Максима лице появилось на екрані.

-Але ти блідий- сказала Галя.

-Ти звучиш точно так як моя мама. Зараз будеш сварити, що я не їм досить ярини. Пристосуй контраст екрана й я буду в порядку.

-Що з тобою сталося, Максиме?

-Мене знимач розцифрував. Але я дістався системою у пам'ять вільного доступу. Якщо я трішки зігну шию й моргну лівим оком, можу дістатися до контролі екрану.-сказав Максим.

-Ясно, що цей компютер не діє правильно,- сказала Галя. Я його вимкну й увімкну наново.

- Ніііі! В ніякому разі не вимикай комп'ютера!

-Чому ні? Ти ж мене навчив. Якщо компютер не діє правильно, вимкнути й увімкнути наново.

-Мусиш мене зберегти!!!!

-Я ж це хочу зробити!

-Розумієш? Зберегти мене в сталому диску. -сказав Максим.

Аж тепер Галя зрозуміла.

-Рація! Якщо я тебе не збережу, компютер тебе вимаже, коли я його вимкну. Я збережу тебе в сталому диску, у папці

'Максим'.

-Смішно, Галю, Дуже смішно.-

-Уважай, а то я тебе вимажу.- Їй стало краще. Якщо Максим жартує, то ситуація не є ще така погана.

Галя мишкою посунула стрілку на кліточку **ЗБЕРЕГТИ** і клацнула. Сталий диск

увімкнувся й на верхку екрана з'явилася картотека під назвою Максим.

-Ну, що ж тепер?- спитала Галя.

-Гмм, не знаю,- відповів Максим.

-Краще я знову підкручу контраст. Ти знову починаєш бліднути.

-А-а-а... Галю?

-Що, Максиме?

-Чи ти зложила той викривач вірусів, що я тобі дав минулого тижня?

-Ні, я його забула в твоїй хаті. Чому питаєш?

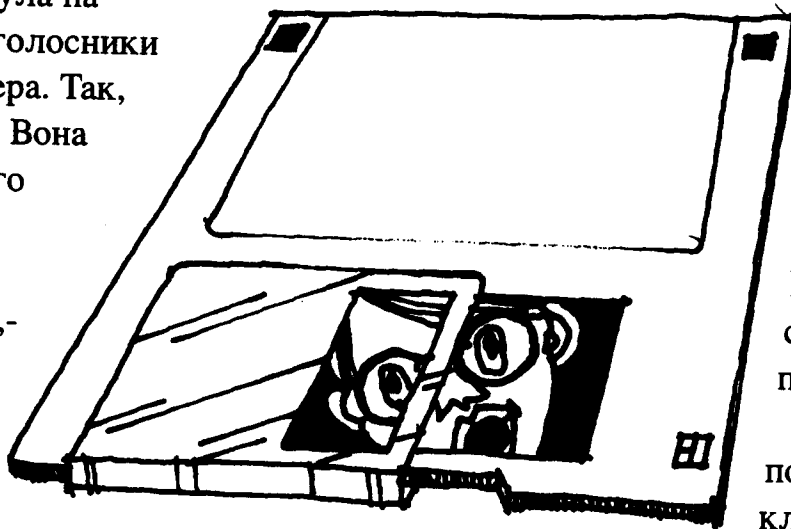
-Раптом я не чуюся так добре.

-Ах, Максиме! Ти дістав вірус!!!

Мусимо тебе доставити додому!

Галя вхопила дискетку й усунула її в дискковод. Наставила стрілку на меню картотек, клацнула двічі й висунула дискетку.

Уважно підважила металеву рамку на краю дискетки. Там ледь-ледь можна було



бачити обриси Максимового лица.

-Уважай, щоб не доторкнутися диска. Товщі на твоїх пальцях можуть його знищити й я ніколи не вийду з цієї дискетки.- промовив Максим.

Галя уважно всунула дискетку в кишеню блюзки й побігла до дверей.

Коли вона прийшла до Максимової хати, Максима менший брат, Гнатик, відчинив двері. Він був дуже докучливим. Завжди перешкаджав Максимові й Галі, коли вони працювали над комп'ютером, старався продемонструвати їм найновішу іграшку, або частинки якогось пристрою, що він розібрав без надії, що зможе колись назад скласти до купи.

-Максима нема,- сказав він. -Але, дивись: магнет!

-Не допускай його до мене!- закричав Максим з кишені Галі.

-Успокойся, він не такий страшний,- сказала.

-Ні, але магнет. Він може вимазати диск і розірвати мене на подинці електрони.

-Ах, це правда,- відповіла Галя, легенько відсуваючи Гнатика набік від кишені з дискеткою. -Я потребую хвилинку попрацювати на Максимовім компютері.

Галя поскакала сходами до Максимової кімнати й увімкнула компютер. Як тільки компютер засвітився, всунула дискетку в дисковод. Максима противірусна програма сейчас почала діяти.

**ВИКРИТО ВІРУС... ВИКРИТО ВІРУС...** -заблимало на екрані.

-Вірю що це відро шрубок уміє відрізати вірус від Максима,- подумала Галя.

На екрані з'явився компютеризований лікар і приклав свою слухавку до іконки дискетки. За кілька секунд вірус зліквідовано. Галя клацнула двічі на іконці Максима і він тепер появився на екрані компютера, виглядаючи несогірше.

-Ах, це нам удалося!- сказав Максим. Але маємо далі ту саму проблему. Як мені звідси вийти?

-Ну, як звичайно видістаємо інформацію з твого комп'ютера? Видрукуймо тебе!

-Це могло б удатися.

-Високої, середної, чи низької якості?-спитала.

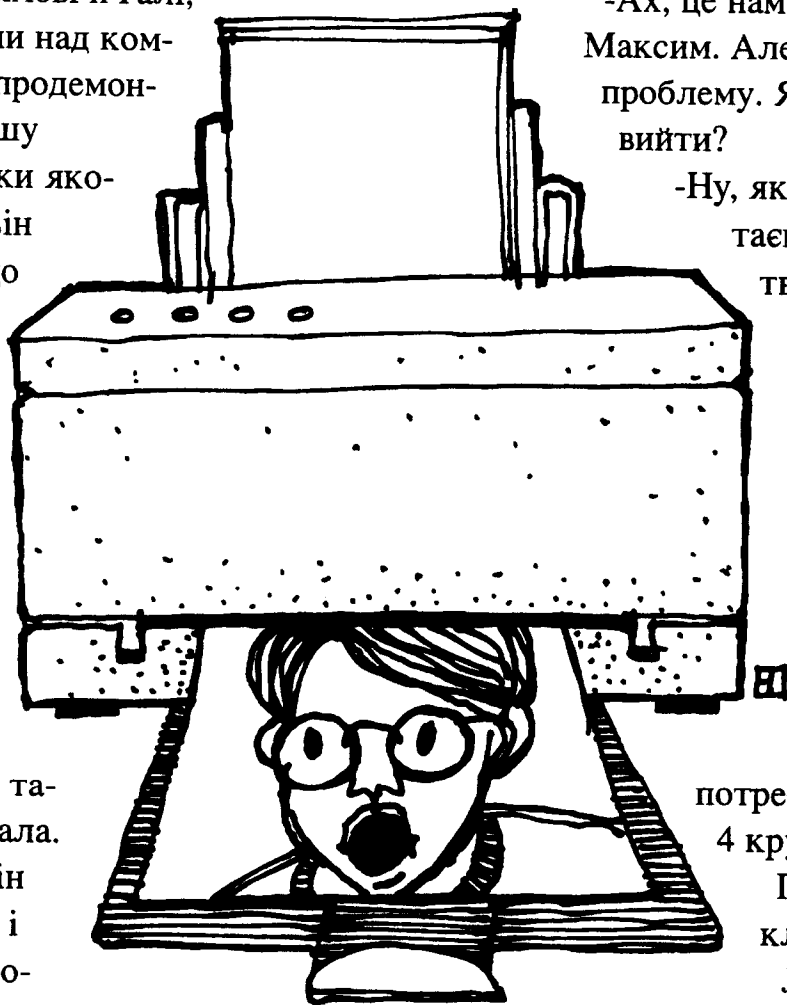
-Не будь смішна! Але щоб ти видрукувала лиш одну копію. Не потребую, щоб нас 3 або 4 крутилося по кімнаті.

Галя клацнула на кліточці **ДРУК**.

Лазерна друкарка увімкнулася й потягнула

листок паперу із збірника. Галя не могла дивитися. Друкарка викрукувала Максима. Один метер на зріст, дві ноги, дві руки, два вуха, ніс... але тоненький, як папір.

-Максиме, закликала мама від відкритих дверей. -Ти тоненький, як листок! Мусиш на правду більше їсти...



М

А

Й

С

Т

Р

## Мишка:

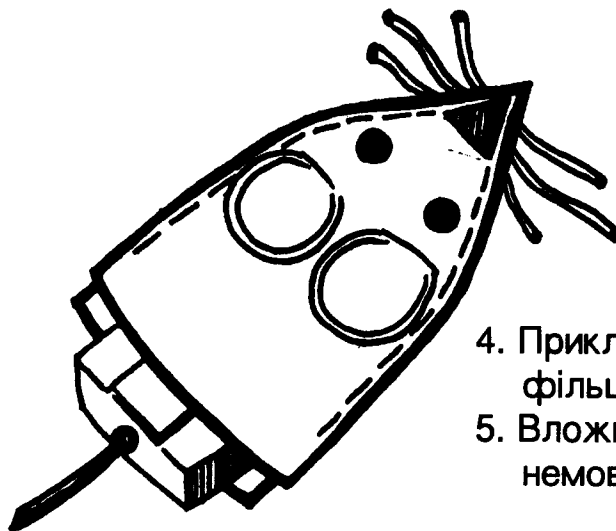
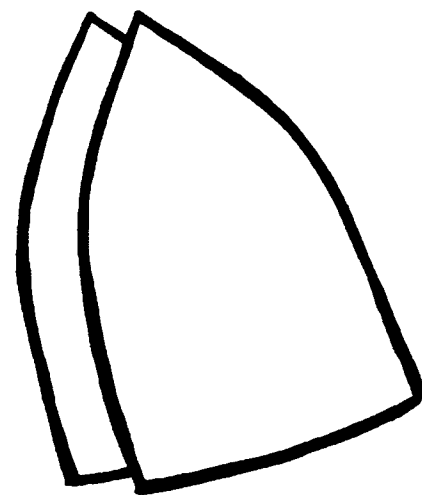
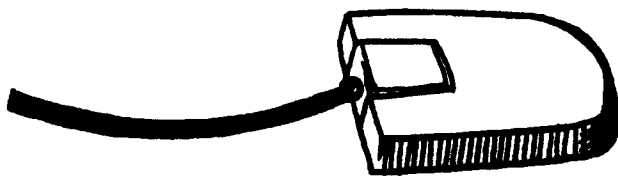
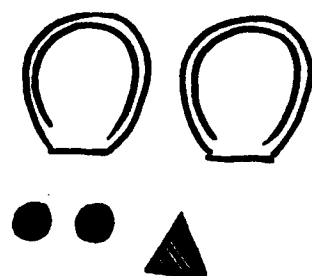
До більшості компютерів можна тепер уживати мишку щоб легше орудувати компютером. Змайструй із фільцу покривало на свою мишку.

**Потрібно:** сивий і рожевий фільц  
клей до фільцу,  
або голку і нитку  
ножиці  
волічку

1. Нарисуй форму мишки два рази величини твоєї мишки. Витни дві такі форми із сивого фільцу.

2. Витни з рожевого фільцу вушка, носик і очка.

3. Приклей або приший частини сивого фільцу разом, лишаючи відкрито задний край мишки.



4. Приклей або приший вушка, носик, і очка з фільцу, та вусики з волічки.

5. Вложи мишку із компютера в покривало немов рука до рукавички



У

В

А

Н

Н

Я

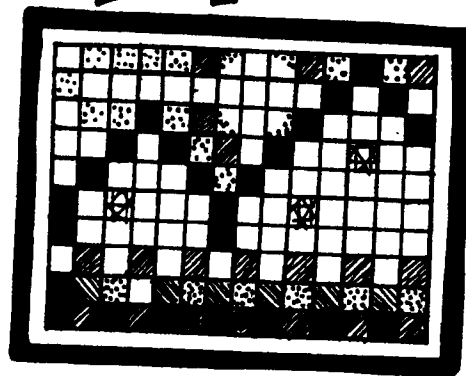
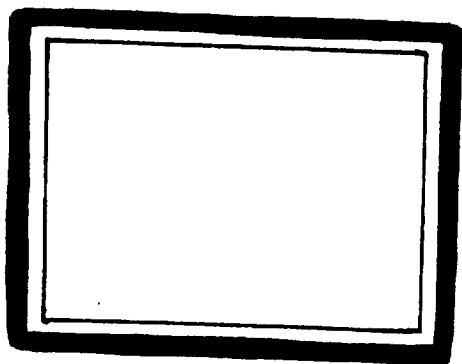
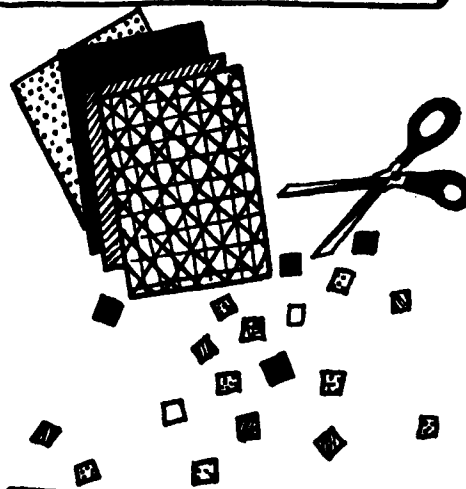
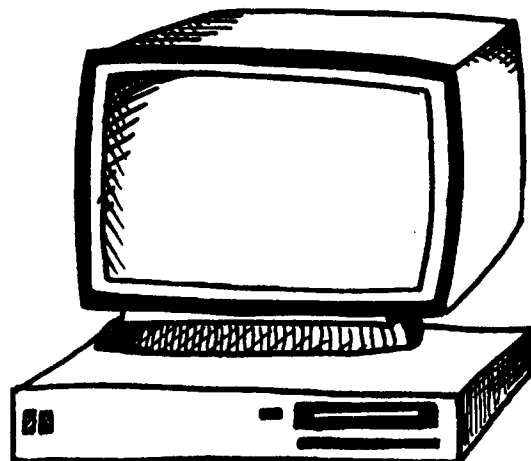
## Екран:

Екран компютера творить букви і графіку з маленьких прямокутників. Подивися на екран свого компютера. Чи бачиш маленькі крапочки?

Деякі мистці також творять *мозаїки* із маленьких частин різнокольорового паперу, скла, чи інших матеріалів. Змайструй свою мозаїку немов екран компютера.

Потрібно: різнокольоровий папір  
ножиці  
клей

1. Вибери одну картку паперу, як тло екрану.
2. Витни із паперу інших кольорів маленькі прямокутники розміру одного квадратного сантиметру. (1 см. x 1 см.)



3. Приклей прямокутники один коло другого, творячи якусь форму на своєму "екрані."



## Веселий мандрівник



Я є ве-се-лий ман дрівник. Я лю-блю ман дру ва- - -ть.



І так со бі ман дру ю чи, я лю блю за спі вать



Вальдері, вальдера, вальдері, вальдера ха ха ха, я люблю заспівать

Я є веселий мандрівник. Я люблю мандрувать.

І так собі мандруючи, я люблю заспівать

Аж доти буду мандрувать, аж доки не умру

Аж доки кости на зложу у земельку святу.

А як погасне ясний день і вогник загорить,

Зірки всміхаються з небес, мандрівник казку снить.



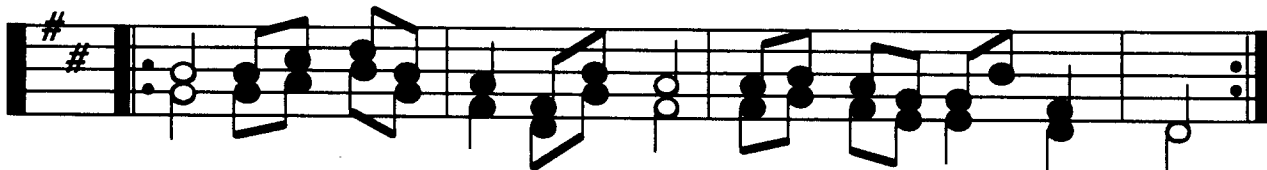
Компютери по цілому світі злучені в Світову мережу. Через свій компютер можеш відвідувати місця і людей в Україні й у різних країнах. Але для новаків і новачок мандрівка-- це не щось нового. Чи пригадуєш ці пісні з табору?



## Гей мандрують пластуни



Гей, ман дру ють плас ту ни, Че рез го ри, до ли ни,



Гей, до-- рі-- жень - - ка за - ку - ри - ла ся,

Гей, мандрують пластуни,  
Через гори, долини,  
Гей, доріженька закурилася,  
Гей, гей, гей, доріженька закурилася.

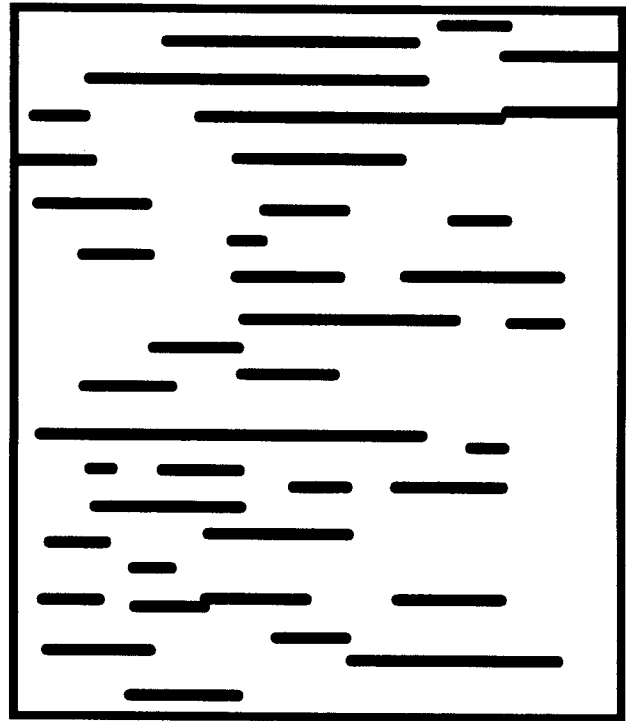
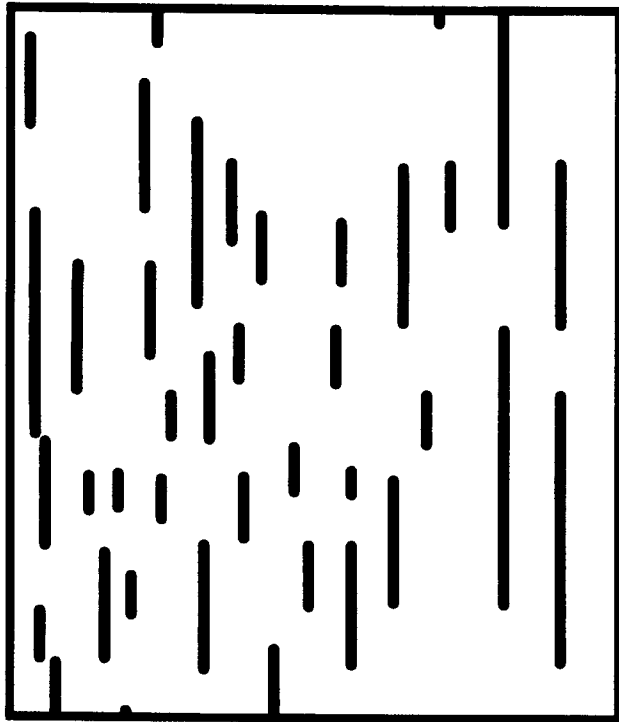
Перед нами рідний край,  
Розгорнувся як Дунай-  
Гей, доріженька закурилася,  
Гей, гей, гей...

Хоруговки лопотять,  
А підківки цокотять,  
Гей, доріженька закурилася,  
Гей, гей, гей...



# БЛУКАЄ В СХЕМІ

Компютер має в собі сотки схем. Схема, це частина силикону на якому створено різні доріжки та ворота, які спрямовують електрику в інші сторони, щоб виконувати різні накази. Як би Максим зайшов у таку схему міг би легко загубитися. Поможі Максимові вийти з цієї схеми. Перерисуй схему А на окремому аркуші паперу, потім перерисуй схему Б поверх схеми А. Це створить лябіринт схеми. Віднайди Максимові дорогу зі схеми до екрану, починаючи від стрілки з долини схеми, кінчаючи при стрілці зверху схеми.



Компютери знають тільки два слова: так і ні. Їхня мова тому називається подвійною мовою. Слово так, пишеться як 1, а слово ні як 0. З цієї мови компютер творить різні речення по 8 або 16 слів. Такими реченнями можна творити українські букви. Буква А має позначення 01000001. Тут подані всі українські букви. Спробуй відчитати слова написані на ст. 13 подвійною мовою.

А	0100 0001	З	0100 1010	О	0101 0011	Ч	0101 1100
Б	0100 0010	И	0100 1011	П	0101 0100	Ш	0101 1101
В	0100 0011	І	0100 1100	Р	0101 0101	Щ	0101 1110
Г	0100 0100	Ї	0100 1101	С	0101 0110	Ю	0101 1111
Г	0100 0101	Й	0100 1110	Т	0101 0111	Я	0110 0000
Д	0100 0110	К	0100 1111	У	0101 1000	Ь	0110 0010
Е	0100 0111	Л	0101 0000	Ф	0101 1001		
Є	0100 1000	М	0101 0001	Х	0101 1010	ВІЛЬНЕ	
Ж	0100 1001	Н	0101 0010	Ц	0101 1011		0000 0000



01010010	01000001	01010110
01010111	01011000	01010100
01010010	01000111	00000000
01011100	01001011	01010110
01010000	01010011	00000000
01001001	01011000	01010101
01010010	01000001	01010000
01011000	00000000	01000100
01010011	01010111	01011000
01001110	01010110	01100010
00000000	01000010	01011000
01000110	01000111	00000000
01010100	01010101	01010011
00000000	01010011	01010000
01001100	01010001	01010100
01001100	01100000	01000110
	01011000	

## Як компютер працює

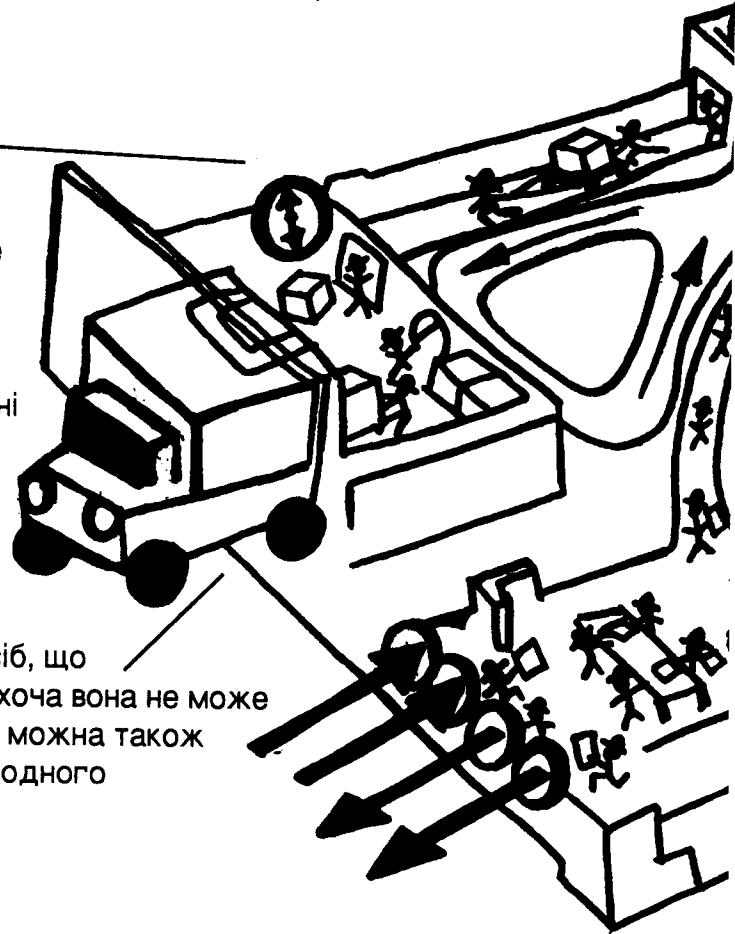
Не дивно, що компютери є дуже складні, бо ділають вони на многі аспекти нашого щоденного життя -- чи при касі в крамниці, чи в тата або мами бюрі, чи в автах або літаках -- компютери допомагають нам виконувати різні функції. Але як вони самі функціонують?

Може найлегше нам уявити компютер та його частини у порівнянні до нормальних життєвих обставин та подій, спеціально до фабрики:

Компютер перетворює інформації (які доходять з мишки або клявіатури) в ряд електричних пульсів. Ці пульси діють, ніби "працівники" -- люди, котрі працюють над специфічним завданням. Вони неймовірно швидко виконують певні програми, рахують, та переносять ці інформації та висновки з одного відділу механізму компютера, до другого.

Які ці відділи?

Сталий диск є ніби шафа, в якій поскладані інформації, на приклад програми та картотеки. Коли сталий диск активізується, він крутиться дуже швидко. Спеціальна ручка рухається над плитою та магнетично відчитує інформації з плити, записує нову інформацію в ній, або елімінує небажані картотеки. Програма може бути уживана тільки після переходу до пам'яті вільного доступу.



Дискетка працює точно в той сам спосіб, що "закручуюча" плита в твердому диску, хоча вона не може змістити стільки інформації. Дискетку можна також уживати, щоб переносити інформації з одного компютера до другого.

Що таке мікросхема?

Мікросхема тримає тисячі або мільярди електронічних перемикачів, всі поскладані в дуже маленьке приміщення. Уживаючи пульси електрики, перемикачі можна залучити, або вилучити з колосальною швидкістю. Кожний перемикач представляє одну частину інформації, яка називається біт. Сильна мікросхема може затримати та передавати мільярди бітів на секунду. Збірка бітів може представляти щонебудь, від слів, до музики, до складних зображень.

В нутрі компютера різні мікросхеми злучуються в більші схеми. Електронічні сигнали переходять уздовж цих схем миттю, що дозволяє компютерові дуже швидко передавати інформації.

Картотека є самообмежене групування інформації. Так як у фабриці, працівники складають свій виріб з багатьох поодиноких частин. Ці частини є складані та картотеки є з них створені в пам'яті вільного доступу і коли готові, вони є перенесені при допомозі електронічних пульсів до твердого диску, де вони є затримані.

Пам'ять вільного доступу є мікросхема, яка працює не тільки як майстерня, але також ніби почекальня .

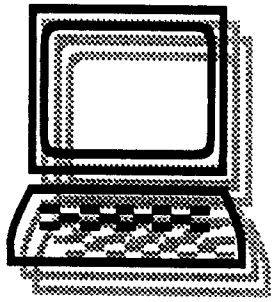
Вона тимчасово тримає програми, інформації та висновки калькуляцій. Противно до інформацій затриманих у постійній пам'яті, зміст схеми пам'яті вільного доступу можна міняти стільки разів, що потрібно. Це може відбуватися тисячі разів на секунду, коли програма є вживана. Інформації в схемі є загублені, коли запас енергії компютера є вилучений.

Постійна пам'ять є мікросхема, яка працює, наче бібліотека. Вона затримує основні інформації, які є потрібні для функціонування компютера. Можна звертатися до цих інформацій, але не можна їх міняти. Вони лишаються в мікросхемі навіть тоді коли компютер є вилучений .

Центральний мікропроцесор є мозок і команда компютера. Він дотримується інструкцій та доручень, котрі є зазначені в інтегральних схемах пам'яті вільного доступу та постійній пам'яті і також приймає доручення з доставних чинників, наприклад з мишки, або клявіатури. Центральний мікропроцесор також контролює сигнали, які є передані відхідним чинникам, наприклад екрану чи друкарці.

Дотримання часу:

Так, як у фабриці, щоб компютер ефективно працював, дії його різних поодиноких частин мусять бути скоординовані. Система електронічних годинників запевнює передачу сигналів з однієї частини в другу, точно в правильній хвилині.



**Шпилькова друкарки** працює таким способом, що маленькі шпильки швидко натискають на стрічку з чорнилом. Компютер подає сигнал друкарці, котрі шпильки мають натискати і коли. Натиск шпильок залишає крапки на папері, а з цих крапок виходять букви і образки.

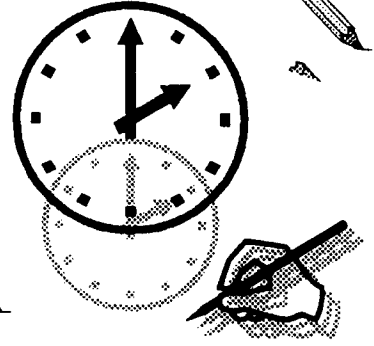
**Щоб прочитати відповідь на загадку:**

**Чого боявся Максим коли Галина принесла його додому на дискеті?**

**пиши так, як шпильква друкарка.**

**Внизу подано котрі кола замалювати в кожному ряді.**

**Заки почнеш, подивися на годинник і запиши точний час коли починаєш..**



- |                             |                             |                       |                          |
|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------|--------------------------|
| Ряд 1 замалюй всі           | Ряд 12 замалюй Б,Г          | Ряд 23 замалюй Г      | Ряд 34 замалюй А         |
| Ряд 2 замалюй Б             | Ряд 13 замалюй ,Г,Г,Д,Е,Є,Ж | Ряд 24 замалюй Г      | Ряд 35 замалюй всі       |
| Ряд 3 замалюй В             | Ряд 14 залиши порожні       | Ряд 25 замалюй всі    | Ряд 36 замалюй А         |
| Ряд 4 замалюй Г             | Ряд 15 замалюй всі          | Ряд 26 залиши порожні | Ряд 37 замалюй А         |
| Ряд 5 замалюй В             | Ряд 16 замалюй А            | Ряд 27 замалюй всі    | Ряд 38 залиши порожні    |
| Ряд 6 замалюй Б             | Ряд 17 замалюй А            | Ряд 28 замалюй А,Г,Ж  | Ряд 39 замалюй А,Б,В     |
| Ряд 7 замалюй всі           | Ряд 18 замалюй А            | Ряд 29 замалюй А,Г,Ж  | Ряд 40 замалюй Г         |
| Ряд 8 залиши порожні        | Ряд 19 замалюй А            | Ряд 30 замалюй А,Ж    | Ряд 41 замалюй Г,Д,Е,Є,Ж |
| Ряд 9 замалюй В,Г,Г,Д,Е,Є,Ж | Ряд 20 замалюй Б            | Ряд 31 замалюй А,Ж    | Ряд 42 замалюй Г         |
| Ряд 10 замалюй Б,Г          | Ряд 21 замалюй всі          | Ряд 32 залиши порожні | Ряд 43 замалюй А,Б,В     |
| Ряд 11 замалюй А,Г          | Ряд 22 замалюй Г            | Ряд 33 замалюй А      |                          |

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43														
<b>А</b>	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○								
<b>Б</b>	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○						
<b>В</b>	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					
<b>Г</b>	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					
<b>Г</b>	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
<b>Д</b>	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			
<b>Е</b>	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
<b>Є</b>	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
<b>Ж</b>	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

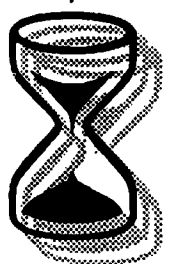
**Як швидко Ти "друкував/друкувала" ?**

Запиши скільки хвилин Тебе забрало вписати слово :

\_\_\_\_\_

Тепер поділи це число на 7. Впиши вислід внизу

Я "друкував/-ла" \_\_\_\_\_ літер на хвилину!



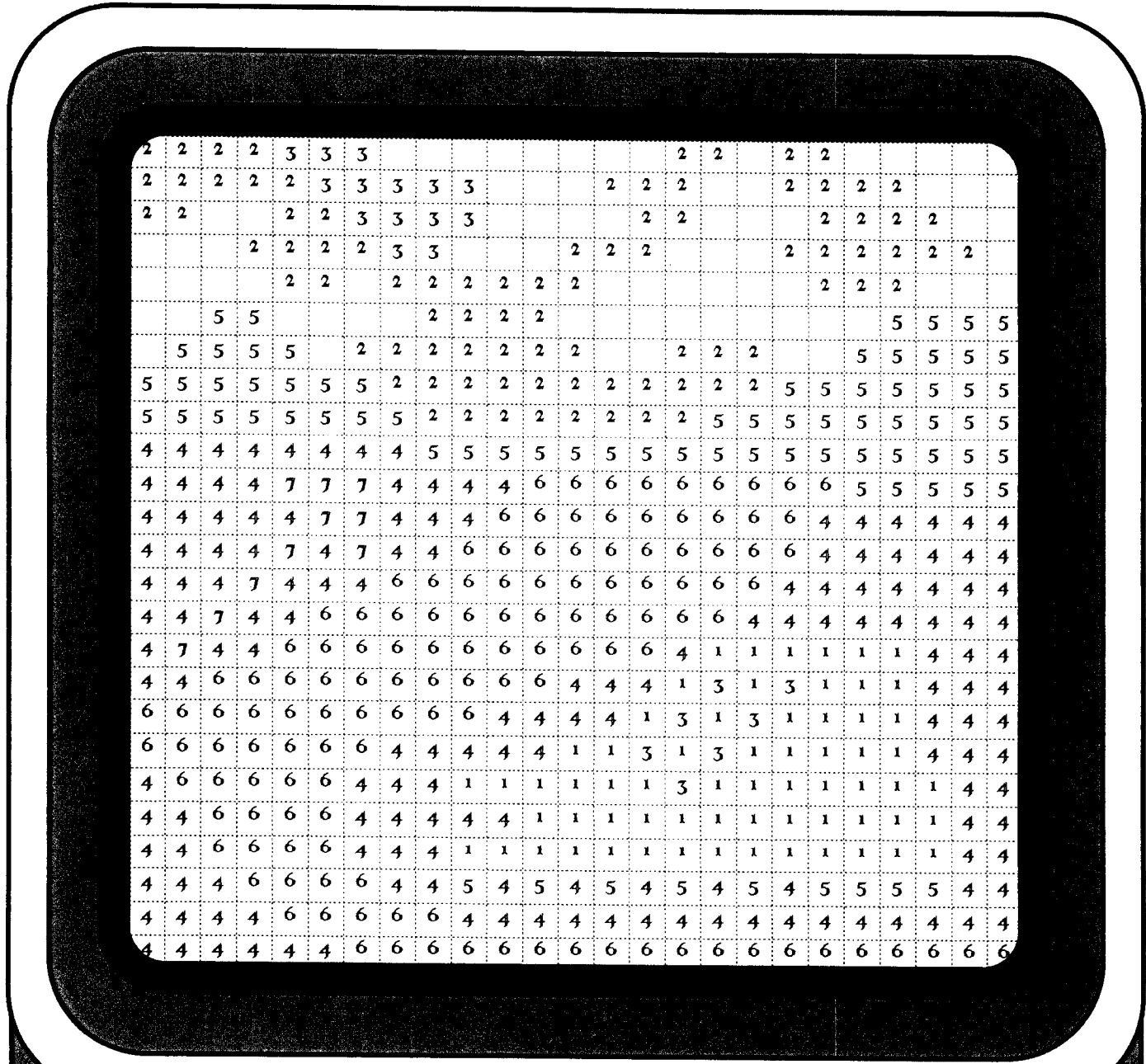
Найповільша  
шпилькова друкарка  
друкує 80 літер  
на секунду.



Екран комп'ютера є поділений на квадратики, які називаються pixels.

Коли рисуєш на комп'ютері, програма перекладає Твої рухи мишкою на інструкції, щоб заповнити ці квадратики красками.

Екран внизу вже має позначені квадратики. Замалюй красками, які подані, щоб віднайти, що на цьому екрані намальоване.



1  
ЧЕРВОНА

2  
СИНЯ

3  
ЖОВТА

4  
ЗЕЛЕНА

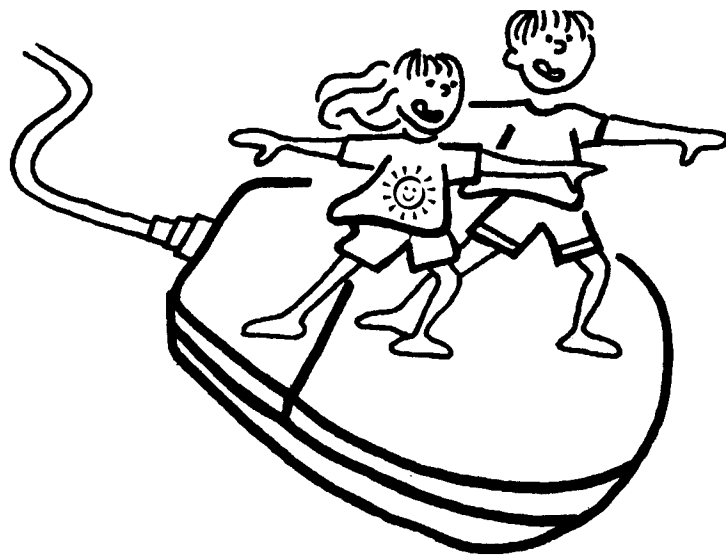
5  
ФІОЛЕТНА

6  
СІРА

7  
ПОМА-  
РАНЧЕВА

# Буруни Світової Мережі

Світова мережа, або Інтернет, це сполучення різних компютерів по цілому світі. Різні установи та особи мають на Мережі свої сторінки. Тут подаємо деякі адреси цікавих сторінок про Україну чи українські теми. Чи можеш віднайти більше цікавих українських сторінок? Напиши нам і розкажи про твою улюблену сторінку Світової мережі.



---

## Сторож рідного вогнища

<http://www.rada.kiev.ua/welcome.html>

Сторінка Верховної Ради України. Подає матеріали про український уряд, закони, та адреси інших Українських урядових сторінок.



---

## Мандрівник/Мандрівничка по Україні

<http://soma.crl.mcmaster.ca/ukes/ua-links/Ukraine5/ukraine5.html>

Подає різні мапи України й областей з українськими чи англійськими назвами. Сполучене з іншими сторінками з мапами України.

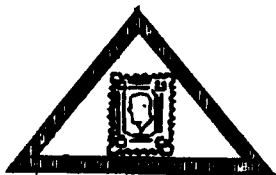


---

## Вишивкар/Чаруй-голка

[http://www.osc.edu/ukraine\\_nonpubl/htmls/embroid.html](http://www.osc.edu/ukraine_nonpubl/htmls/embroid.html)

Подає фотографії різних wzoriv вишивок та вишиваних сорочок.



---

## Філателіст/Філателістка

[http://www.osc.edu/ukraine\\_nonpubl/htmls/stamps.html](http://www.osc.edu/ukraine_nonpubl/htmls/stamps.html)

<http://wvnxaxa.wvnet.edu/~roman/Ukstamps.html>

Подає фотографії поштових марок України.

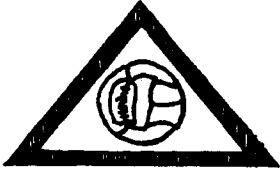


---

## Ковзар/Ковзарка

<http://www.cs.wisc.edu/~soehardj/Baiul/Oksana.html>

Неофіційна сторінка української ковзарки Оксани Баюл. Включає галерію знімків Оксани з різних світових змагань.



---

### Змагун/Змагунка

<http://pantheon.cis.yale.edu/~mychola/dynamo.html>

Сторінки Українського футболу (копаного м'яча). Подає списки українських команд, наприклад Київ-Динамо, Шахтар, та інші.



---

### Боянове внуца

<http://ieee.csuohio.edu/~bebko/ubc.html>

Сторінка Українського хору бандуристів імені Т. Шевченка. Включає знімки, інформації про школи гри на бандурі та про українську музику.



---

### Любитель/любителька минулого

[http://alcor.concordia.ca/~dw\\_holo/bohdan.html](http://alcor.concordia.ca/~dw_holo/bohdan.html)

Історичні матеріали про гетьмана Богдана Хмельницького. Подає пластовий курінь "Хмельниченки."

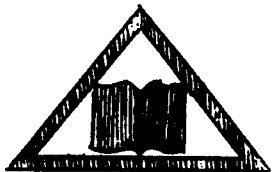


---

### Мовознавець

<http://www.osc.edu/ukraine.html#CONTENTS>

Загальні матеріали про Україну й українську культуру. Подає українські шрифти, якими можна читати матеріали українською мовою.

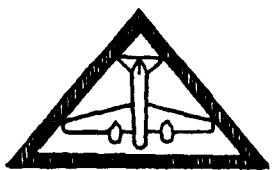


---

### Читач

[http://www.osc.edu/ukraine\\_nonpubl/htmls/kotskyj.html](http://www.osc.edu/ukraine_nonpubl/htmls/kotskyj.html)

Ілюстровані казки для дітей, подані українською мовою. Включає "Пан Коцький", "Колубок", та інші народні казки.



---

### Літун

<http://www.bucknell.edu/~kochkodn/subpages/Ukraine.mig.html>

Фотографія українського воєнного літака МіГ-29 з двома американськими літаками Ф-16.

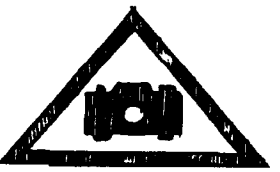


---

### Вівтарний дружинник

<http://ic.net/~ggressa/saint2.html>

Описує історію церкви Св. Іллі в Брамptonі, Канада. Подає фотографії будови церкви та посвячення церкви.



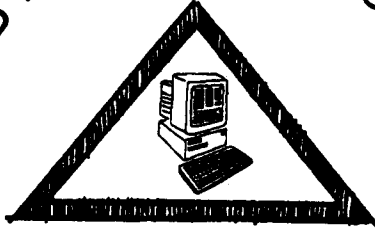
---

### Фотограф

[http://www.cadvision.com/Home\\_Pages/accounts/galbrair/davidson.html](http://www.cadvision.com/Home_Pages/accounts/galbrair/davidson.html)

Подає фотографії професійної канадської фотожурналістки Барбари Дейвидсон з подорожі в Україну.

# ВМІЛІТЬ КОМПЮТЕРОЗНАВСТВО



Ще не існує вмільсть Компютерознавство, але редакція "Готуйсь" видумала такі можливі вимоги.

1. Має власний компютер, або вільний доступ до компютера.
2. Назве основні частини компютера українськими термінами.
3. Знає що таке оперативна система, чим вона служить.
4. Знає роди друкарок і розкаже, як різняться одна від одної.
5. Знає, що таке мережа і що можна робити через мережу.
6. Знає різні способи збереження і знаходження інформації, на приклад: дисковод і дискетка, сталий диск, диск.
7. Вияснить, як появляються текст і графіка на екрані.
8. Вміє відчитати подвійні числа.
9. Знає, що таке Інтернет і Світова мережа та знайде одну пластову і одну загально українську сторінку на Світовій мережі.
10. Напише листа компютером та вишле до "Готуйсь."

1. chip	---	---	---	---	---	---	---	---	---
				35	15				
2. hard drive	---	---	---	---	---	---	---	---	---
			29		49	16			
	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		34		5					
3. disk drive	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		59	44		2		51		
4. keyboard	---	---	---	---	---	---	---	---	---
			20	3	31	45	42		19
5. diskette	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		66	36			48		4	
6. dot matrix printer	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	33			6	11		25		64
	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		56	23			52			
7. laser printer	---	---	---	---	---	---	---	---	---
			38	54		63	1	27	
	---	---	---	---	---	---	---	---	---
			17		40			55	
8. monitor	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		18	39	57	22				
9. RAM	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	24		60		10	43			
	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		61			32			14	
	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		13		37				47	
10. mouse	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		26	9		62	53			

Чи ти пригадуєш назви частин компютера по українському? Спробуй розв'язати цю хрестиківку. Впиши назви частин компютера на рисках. Числа під буквами подають числа прямокутників в хрестиківці. Заповни прямокутник тією буквою. Чи пізнаєш ці слова?

1		2		3		4		5				
6		7		8		9		10		11		
12		13		14		15				16		
17		18		19		20		21		22		23
		24		25		26		27		28		29
30				31		32		33		34		35
		36		37		38		39		40		41
42		43		44		45				46		47
48		49				50		51		52		53
54				55		56		57		58		59
60				61				62		63		64
65		66		67								



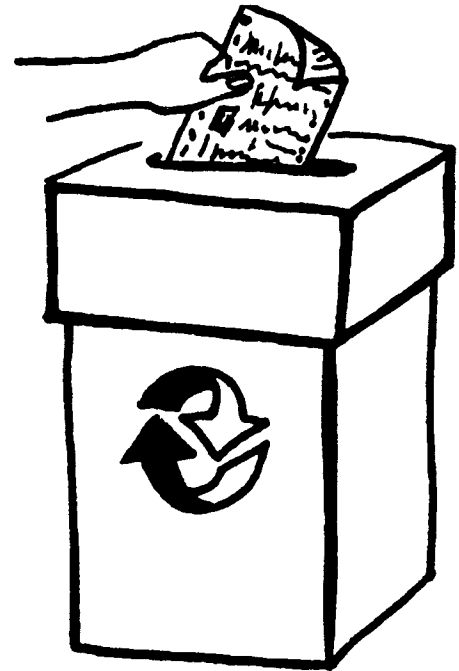
# ЛИСТОК ПРИРОДИ

Скільки паперу вживає твоя друкарка? В Америці, пересічна особа вживає 310 кілограмів паперу на рік. Папір що його вживає родина з чотирьох осіб, важить стільки як велике авто! Щороку зрізуємо понад білйон дерев, щоб переробити на папір. Як би кожна особа в Америці віддавала свої часописи, щоб з них зробили новий папір, можна б було зберегти 500,000 дерев щотижня!

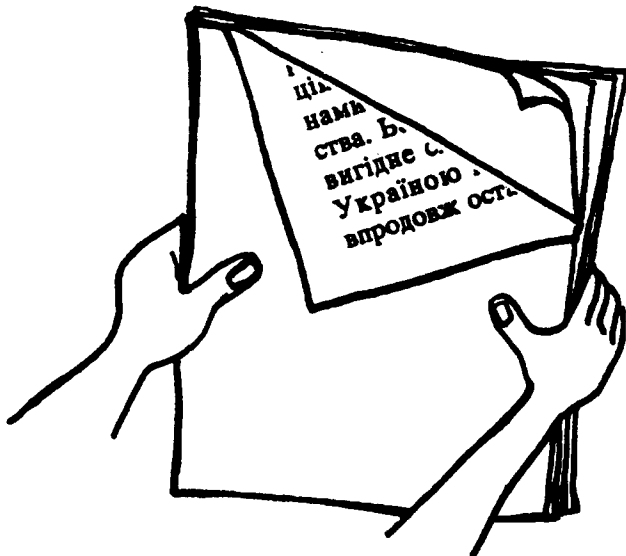
Довідайся, де в твоїй околиці приймають папір на переробку. Видумай нові вжитки для паперу, що думаєш викидати. На приклад:



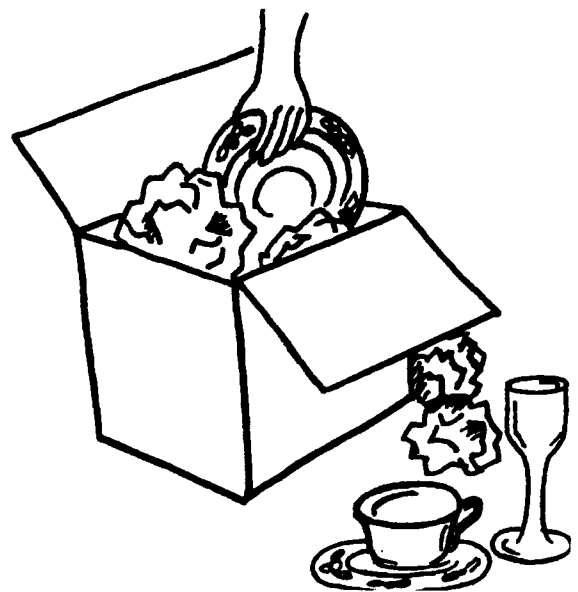
Коли майструєш, застели стіл ужитим папером щоб його охоронити.



-Збирай папір з друкарки в коробку коло компютера. Коли коробка наповниться, віднеси на переробку.



-Збий кілька карток паперу разом спиначем, створюючи книжечку. Постав книжечку коло телефону, щоб робити записки для твоєї родини.

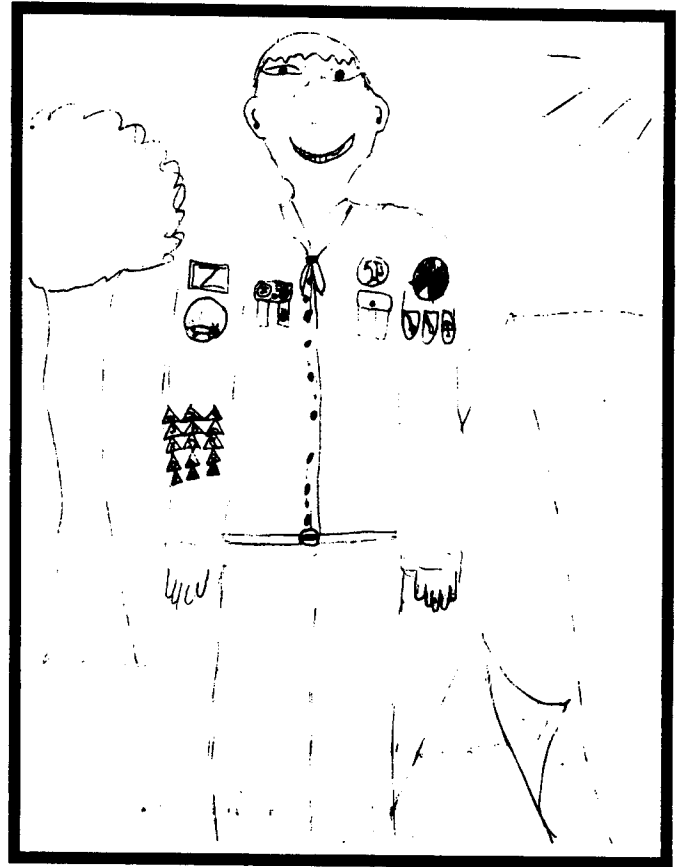


-Якщо пакуєш посилку, охорони те, що висилаєш, паперовими кулями.

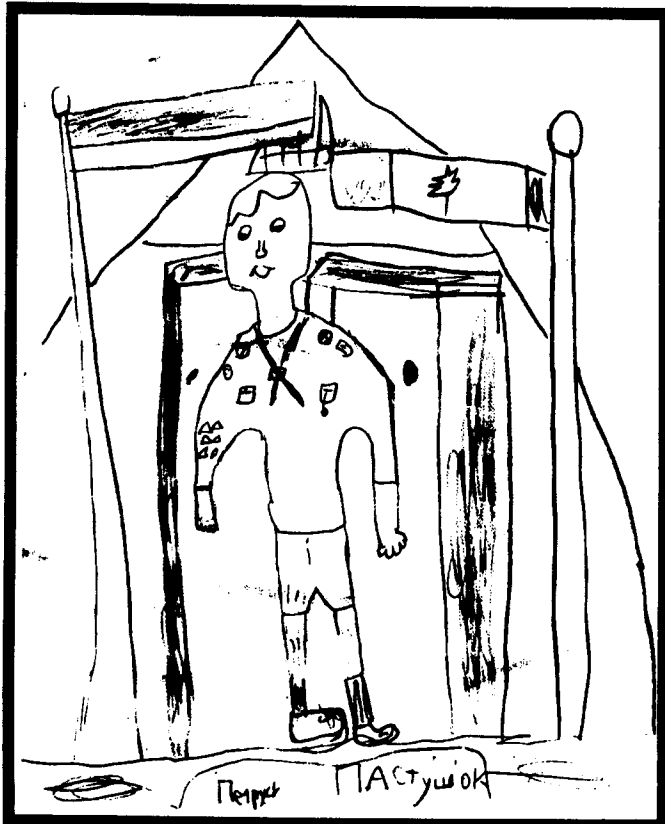
## Конкурс Мистецтва

В листопаді новачки 7-го гнізда “Карпатські Звірі” в Торонті відбули конкурс мистецтва. Новачки могли або щось змайструвати на тему ‘Я видумав нову машину’ або щось нарисувати олівцем на тему ‘Новачок табору’.

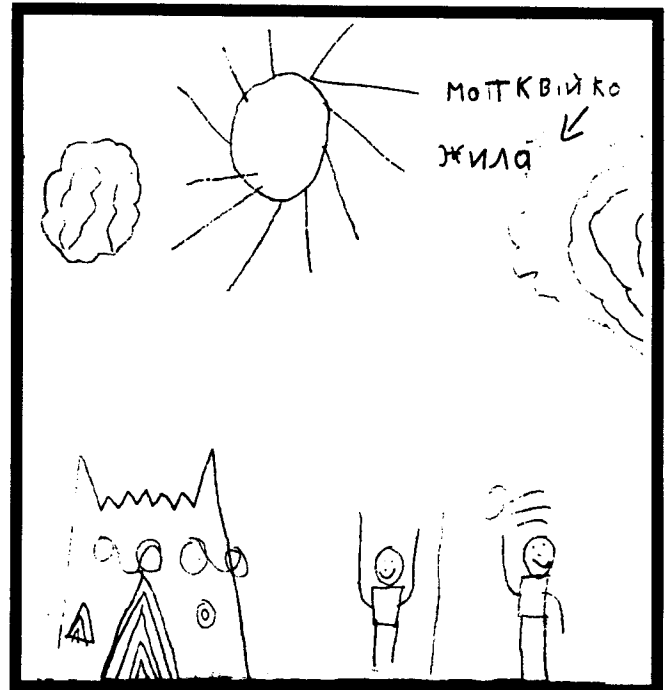
Із 29 проєктів, судді вибрали ці рисунки, як найцікавіші в молодшій і старшій групі.



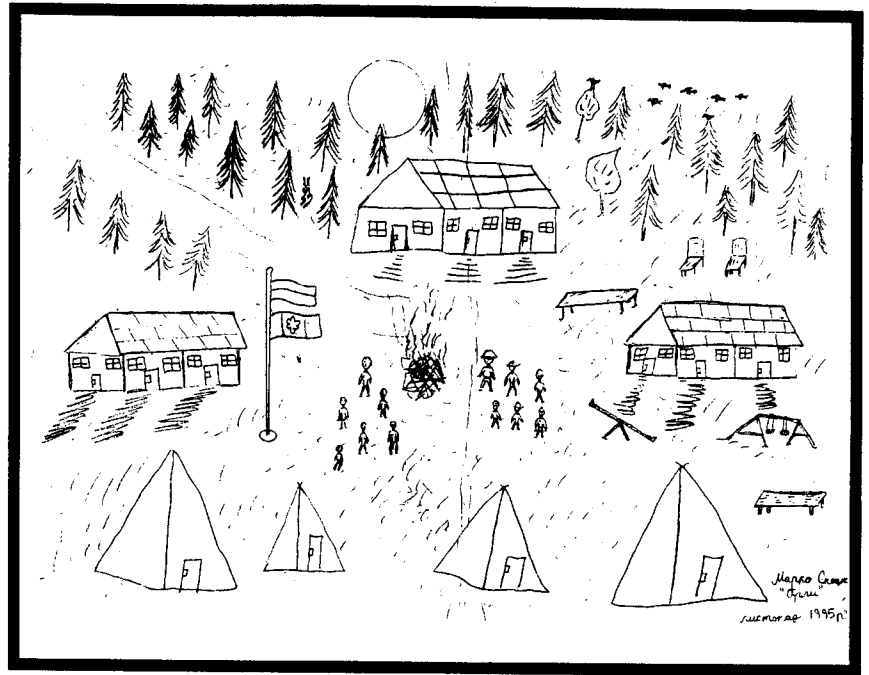
Перше місце - Молодша Група  
Марко Балан - рій “Іжаки”



Третє місце - Молодша Група  
Матвійко Жила - рій “Ведмеді”



Друге місце - Молодша Група  
Петрусь Пастушок - рій “Пантери”

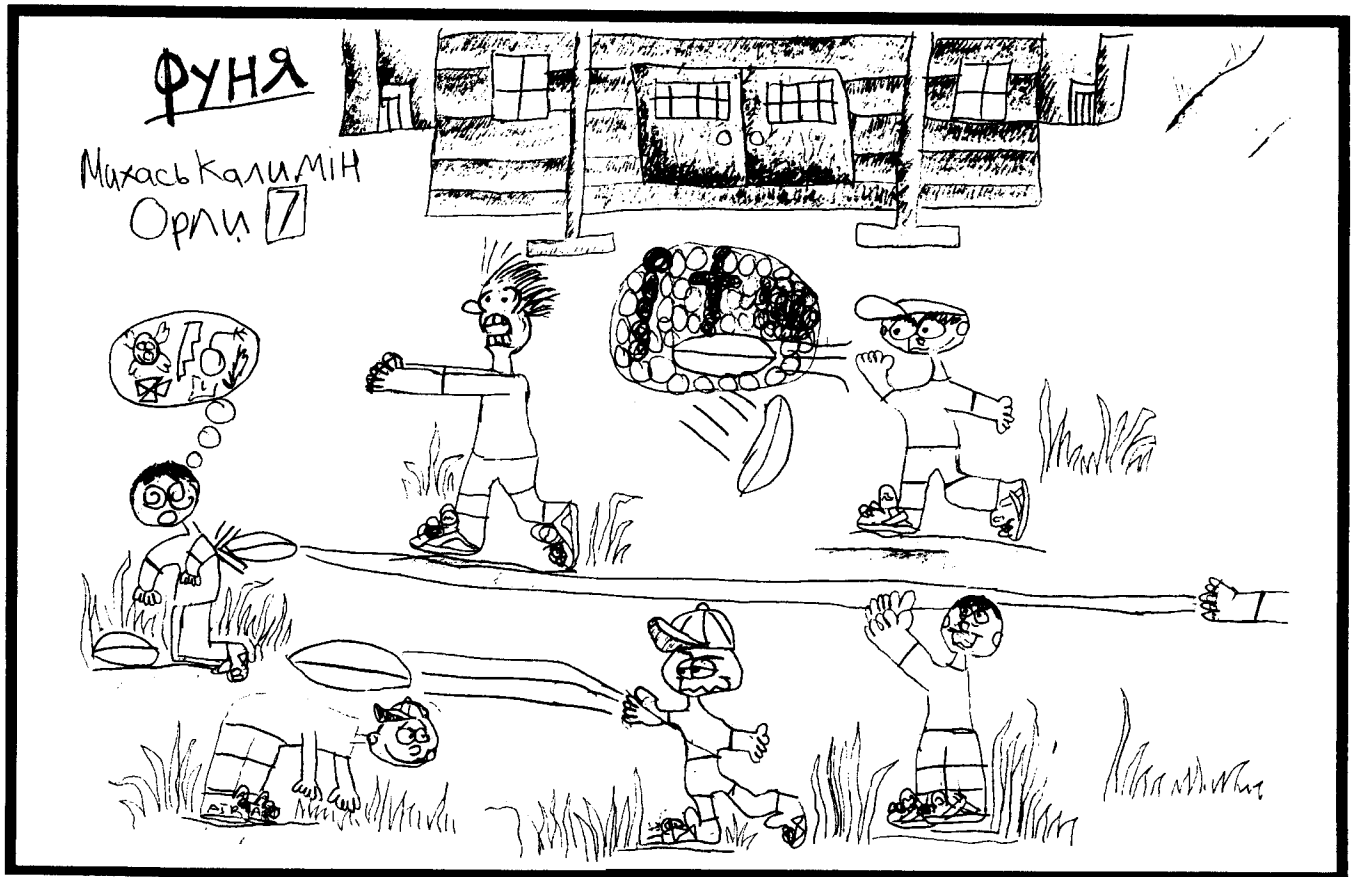


Старша Група:

(з ліва) перше місце: Олекса Субтельний

(вище) друге місце: Марко Скоциляк

(нижче) третє місце: Михась Калимін



Х Р О Н І К А

# Я - ВІДЗНАЧКА КОРЕСПОНДЕНТА "ГОТУЙСЬ"

## ЧИ ЗНАЄШ, ЯК МЕНЕ ДІСТАТИ ?

Кореспондент є той, хто подає матеріяли до журналу.  
Це може бути знимка роя з дописом, рисунок...

За ПЕРШИЙ допис до *Готуйсь*, одержиш мене.  
За кожний доис після першого, одержиш НАЛІПКУ, яку вліпиш в коло.

Висилайте матеріяли на адресу  
Plast - HOTUYS 144 Second Ave. New York, NY 10003 USA

З дописом чи рисунком треба залучити  
КОВЕРТУ ЗААДРЕСОВАНУ ДО СЕБЕ  
(в ЗСА із ЗНАЧКОМ на .32)

