

ANNA SARNOWSKA

ZDOBYWCY

gra mnemotechniczna

część IV

Zapamiętywanie Angielskich Słówek

k

a

k

u

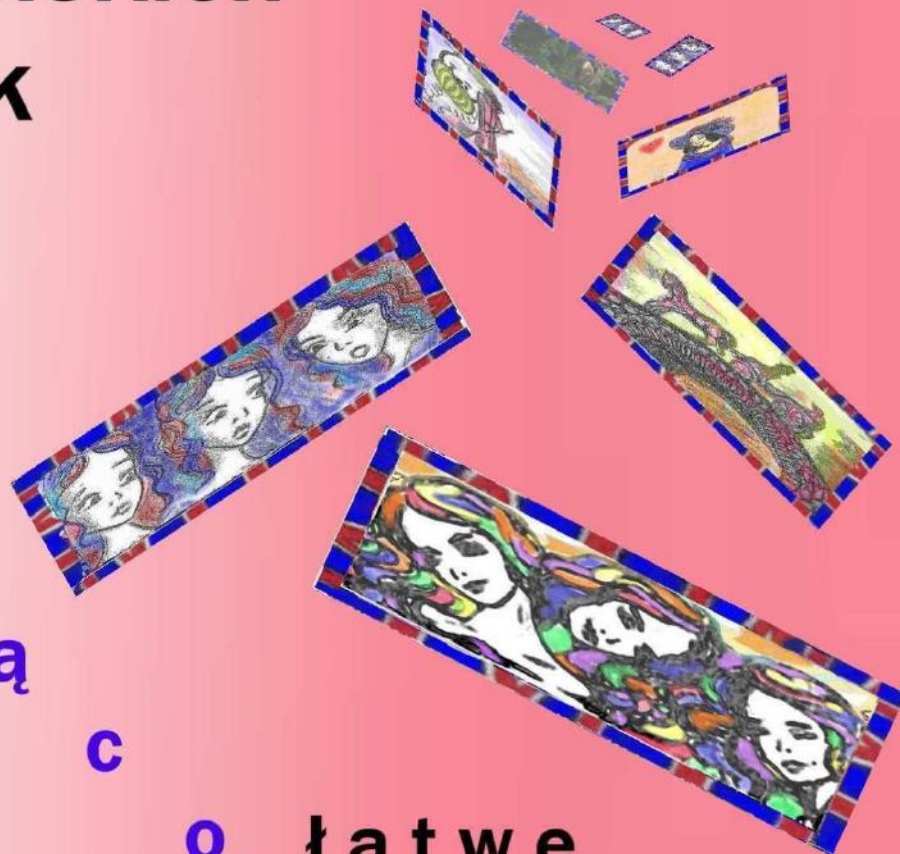
j

ą

c

o

łatwe



Anna Sarnowska

Zdobywcy

gra mnemotechniczna

Część IV serii

Zapamiętywanie

Angielskich

Słówek

zaskakująco łatwe

ISBN 978-83-7859-714-8

Korekta tekstu gier Elżbieta Rogucka

© *Copyright by Anna Sarnowska, 2016*

Kilka słów wprowadzenia

Masz przed sobą część czwartą serii ZAS z grą mnemotechniczną - Zdobywcy. Całość składa się z 6 części. Łącznie, we wszystkich sześciu częściach, znajdziesz ponad 1200 gotowych, **rysunkowych skojarzeń** do najczęściej używanych, angielskich słów.

Metoda **ZAS** (**Z**apamiętywanie **A**ngielskich **S**łówek – **z**askakująco łatwe) jest najszybszym sposobem zapamiętywania obcojęzycznych słówek. Dzięki użytym w niej mnemotechnikom, efektywność zapamiętywania wzrasta co najmniej dziesięciokrotnie w porównaniu z tradycyjnym sposobem nauki, przez wielokrotne powtarzanie. Metodą rysunkowych skojarzeń, nawet dziecko ze stwierdzoną dysleksją potrafi na trwałe i bez wysiłku zapamiętać od **20 do 50 słów w ciągu kilku minut**. Słówka można z łatwością przyswoić podczas zabawy, wykorzystując jedną z gier mnemotechnicznych lub po prostu przeglądając plansze ze skojarzeniami, pomijając gry.

Tradycyjny sposób zapamiętywania słówek i mnemotechniczną metodę ZAS można porównać do ciągnięcia stukilogramowego worka po chropowatej powierzchni (metoda tradycyjna) i wiezienia go na wózku (metoda ZAS). Spróbuj i porównaj. Zapamiętywanie obcojęzycznych słów może stać się Twoją pasją.

Pominięte są tu te słowa, które mają podobne brzmienie w języku polskim i angielskim, np. syn – son, garaż – garage. W serii ZAS występują najczęściej używane angielskie słowa, w tym wszystkie czasowniki nieregularne w trzech podstawowych formach.

Cała seria zawiera dwa zestawienia słówek. Jedno tematyczne, składające się z 15 tematów rozbitych na 6 części, drugie – alfabetyczne, znajdujące się w części szóstej z samym tekstem skojarzeń, bez rysunków.

Każda część, oprócz drugiej, zawiera inną grę do nauki angielskiego. Za to w drugiej części podana jest sprytna metoda szybkiego zapamiętania odmiany wszystkich czasowników nieregularnych.

Uwaga. Niektóre słowa zamieszczone są w danym temacie, chociaż należą do innego. Na przykład w temacie „ciało” znajduje się wyraz lip (czyt. lip) oznaczający wargę oraz słowo leap (czyt. lip), co znaczy ‘skakać, przeskoczyć’. Wyraz „skakać” powinien znajdować się w części „czasowniki”, lecz by ułatwić zapamiętanie obydwu słów, lepiej było umieścić je obok siebie, gdyż mają podobne brzmienie. W związku z powyższym trzeba pamiętać, że zestawienie słów z danego

tematu (np. zwierzęta, przymiotniki, przyroda) może być niepełne, gdyż wiele z nich znajduje się w innych miejscach. Jednak dzięki zestawieniu alfabetycznemu łatwo można odnaleźć poszukiwane słowo, wraz z jego skojarzeniem (przy słówku podany jest numer tematu i numer planszy, na której występuje).

Najprościej wyjaśnić metodę skojarzeń na przykładzie. W krótkim zdanku, znajdującym się pod angielskim słówkiem i jego polskim tłumaczeniem, należy zwrócić uwagę na pierwsze sylaby słów (zawsze są one zapisane wytłuszczonym drukiem). Trzeba pamiętać, że skojarzenie jest do wymowy, podanej w nawiasie, a nie do zapisu słowa.



Dominic O'Brien jest ośmiokrotnym mistrzem Mistrzostw Pamięci. To właśnie on oszukał system kasyn w Las Vegas, zdobywając fortunę, ale też otrzymał dożywotni zakaz wstępu do kasyn na całym świecie. Udało mu się, między innymi, zapamiętać w ciągu 30 minut 2385 losowo wygenerowanych cyfr kodu dwójkowego. Osiągnął to dzięki mnemotechnikom.

Możesz ciągnąć worek lub użyć wózka.

Spis treści

Część IV (33 plansze)

4.1. Położenie, location - 7 (5 planszy)

4.2. Przymiotniki, adjectives - 8 (28 planszy)

4.3. Tabele sprawdzające

4.4. Gra - Zdobywcy

Pozostałe części serii ZAS

Część I (14 planszy)

1.1. Ciało, body - 1 (8 planszy)

1.2. Czas, time - 2 (6 planszy)

1.3. Tabele sprawdzające

1.4. Gra - Strzały

Część II (57 planszy)

2.1. Czasowniki, verbs - 3 (57 planszy)

2.2. Czasowniki nieregularne, irregular verbs

2.3. Tabele sprawdzające

Część III (33 plansze)

3.1. Dom, house - 4 (19 planszy)

3.2. Ludzie, people - 5 (7 planszy)

3.3. Miasto, town - 6 (7 planszy)

3.4. Tabele sprawdzające

3.5. Gra - Mosty

Część V(40 planszy)

5.1. Przyroda, nature - 9 (13 planszy)

5.2. Pytania, questions - 10 (2 plansze)

5.3. Różne, different - 11 (25 planszy)

5.4. Tabele sprawdzające

5.5. Gra - Drużyna

Część VI (17 planszy)

6.1. Sporty, sports -12 (2 plansze)

6.2. Ubrania, clothes - 13 (4 plansze)

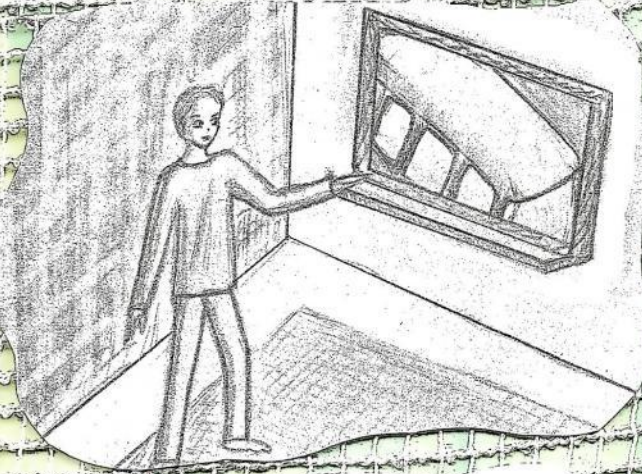
6.3. Zwierzęta, animals - 14 (3 plansze)

6.4. Żywność, food - 15 (8 planszy)

6.5. Tabele sprawdzające

6.6. Gra - Twierdza

6. Zestawienie alfabetyczne



1. **OUT** (*aut*) na zewnątrz
Autobus na zewnątrz.

2. **OUTSIDE** (*autsajd*) na zewnątrz,
na świeżym powietrzu
(*out* – na zewnątrz
side - strona)



1. **IN** (*in*) w
Indianka w koszyku.

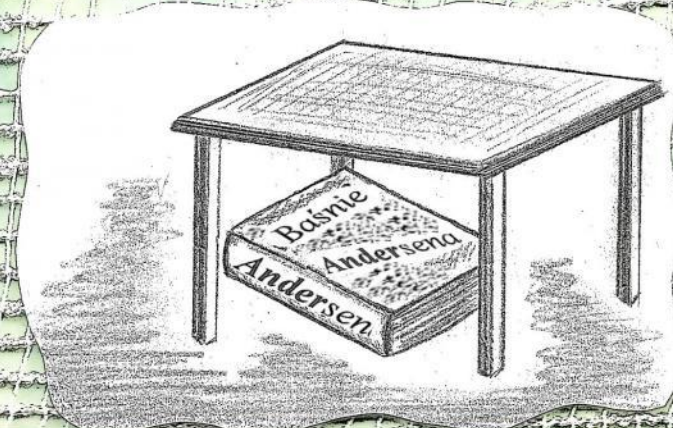
2. **INTO** (*intu*) do, w
Indianka tu w koszyku.

Onufry



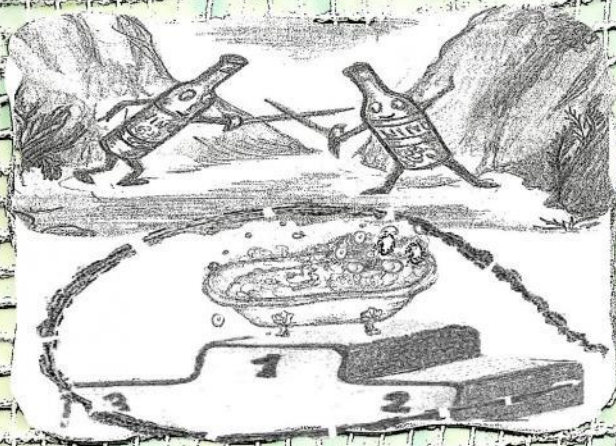
ON (*on*)
na

On Omufry na pniu siedzi.



UNDER (*ander*)
pod

Baśnie Andersena leżą pod stolikiem.



1. **BETWEEN** (bitin) pomiędzy
Bitwa win między wzgórzami.

2. **WIN** (fin) wygrywać
Winko czerwone wygrywa.

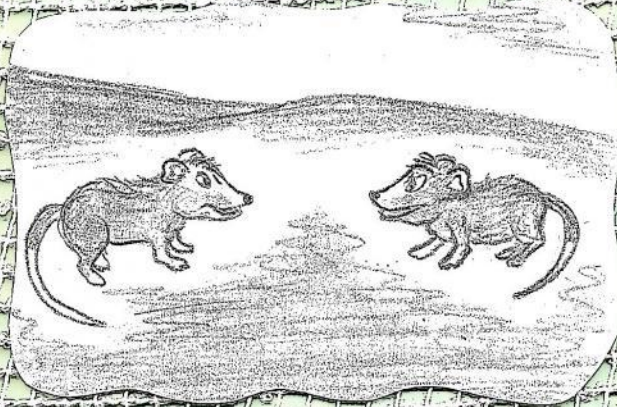
3. **WON** (fan) wygrał
(czas przeszły od win)
Wanna wygrała.

4. **WINNER** (finer) zwycięzca



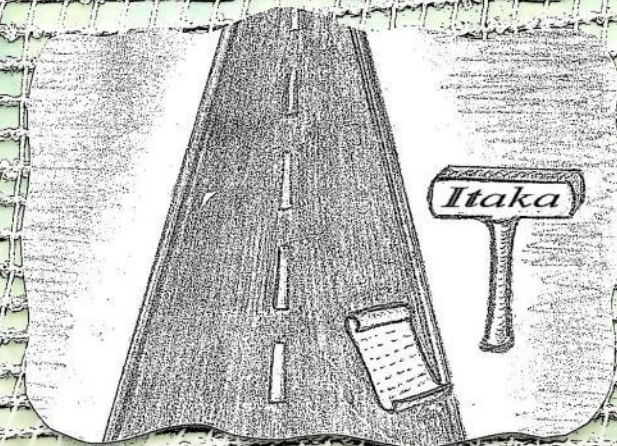
AMONG (eman)
pośród

Pośród dziewcząt ona emanuje światłem.



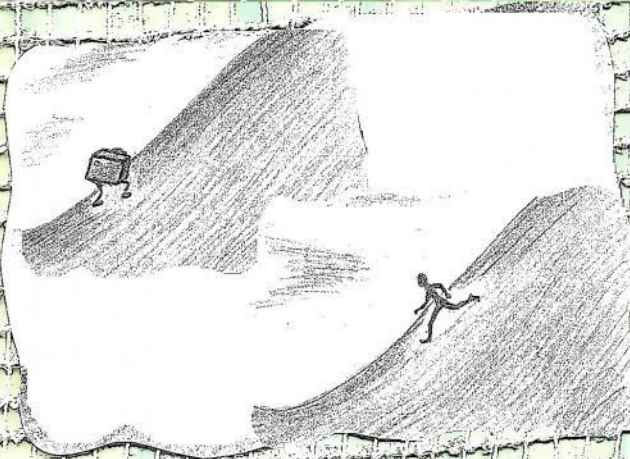
OPPOSITE (oposit)
naprzeciwko

Oposy są naprzeciwko.



STRAIGHT (strejt)
prosto

Streszczenie leży na prostej drodze do
Itaki.



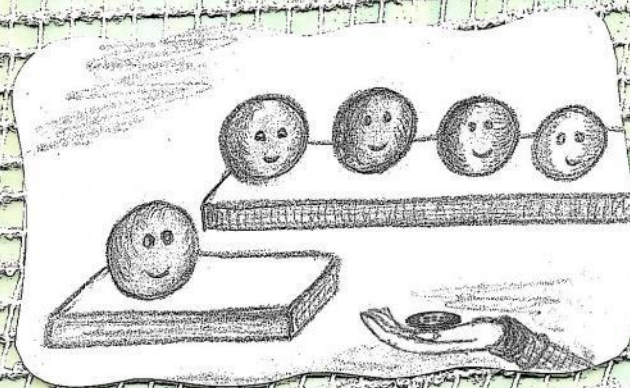
1. UP (ap) w górę
Aparat idzie w górę.

2. DOWN (dałn) w dół, puch
Dał nogę w dół po puchu.



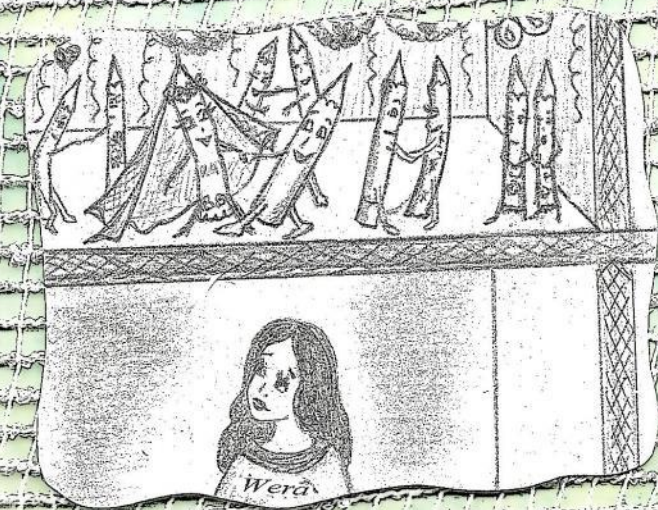
1. BEFORE (bifor) przed
Bilet na fortepianie przed dziewczyną.

2. BEHIND (bihajnd) za
Bilet na haku Indianina za dziewczyną.



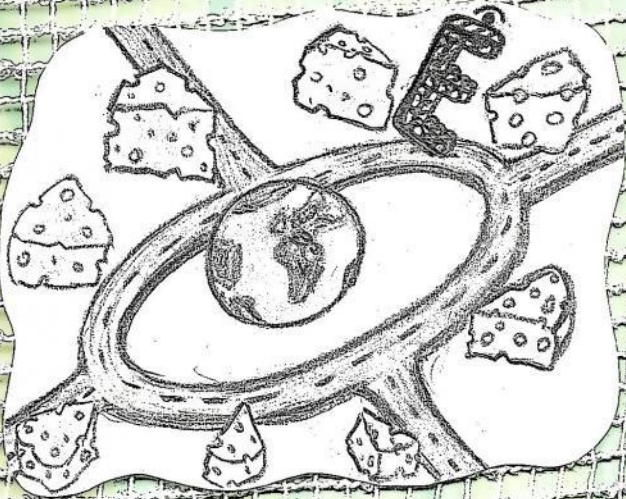
1. BELOW (biloł) poniżej
Bilo jesteś poniżej.

2. BELONG (bilom) należeć
Ten bilon należy do ciebie bilo.



OVER (ołwer)
ponad

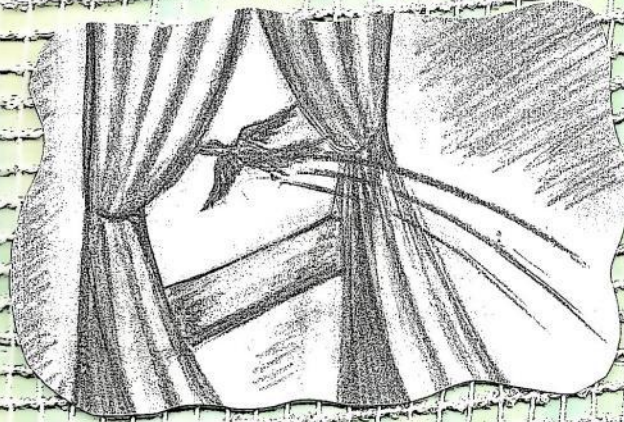
Ołówki wesele urządziły ponad
mieszkaniami Weroniki



1. **AROUND** (*eraund*)
dookoła, około, po całym...

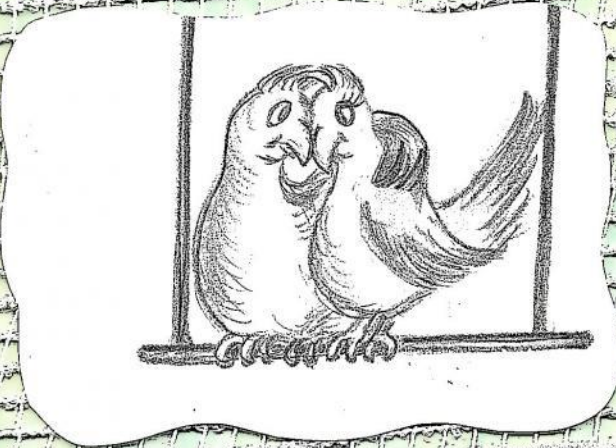
*E rondo dookoła świata rysuje
E, co po całym świecie buszuje*

2. **SURROUND** (*seraund*) otaczać
Ser rondo otacza.



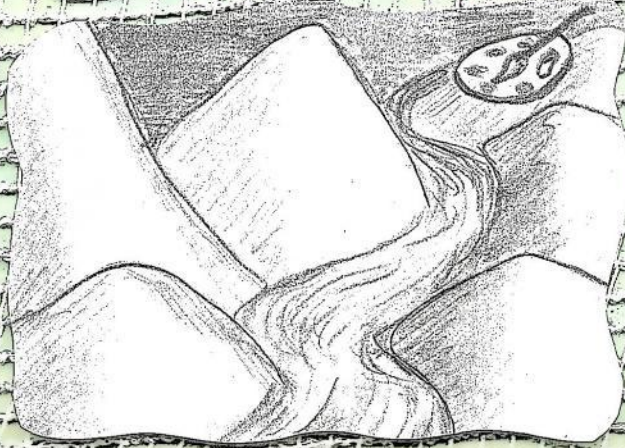
THROUGH (<sf>ru)
przez

Frunął przez okno.



NEAR (*nier*)
blisko

Papuzki nierozłączki są blisko.



FAR (*far*)
daleko

Daleko widać farby.