

ANNA SARNOWSKA

STRZAŁY

gra mnemotechniczna

część I

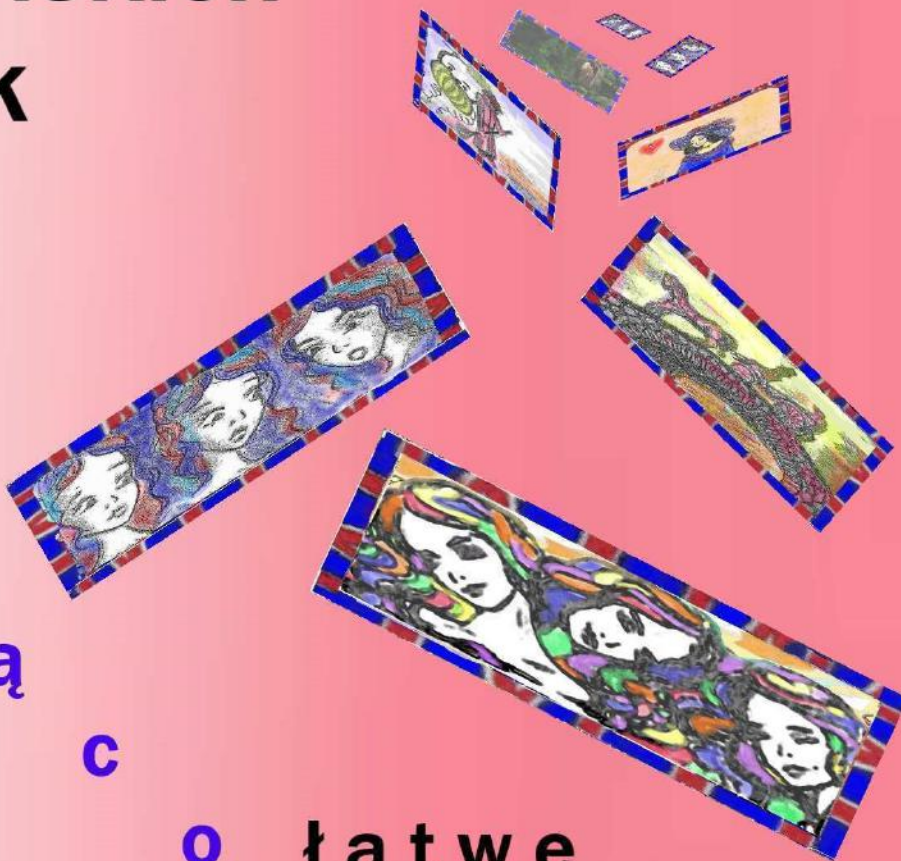
Zapamiętywanie Angielskich Słówek

**k
a
k
u
j
ą**

c

o

łatwe



Anna Sarnowska

Strzały

gra mnemotechniczna

Część I

Zapamiętywanie

Angielskich

Słówek

zaskakująco łatwe

ISBN

978-83-7859-700-1

Korekta tekstu gier Elżbieta Rogucka

© Copyright by Anna Sarnowska, 2016

Kilka słów wprowadzenia

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

Metoda **ZAS (Zapamiętywanie Angielskich Słówek – zaskakująco 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 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

Pozostałe części

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 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

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)

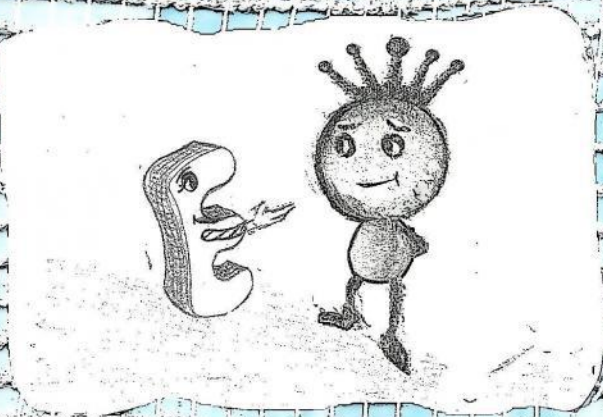
6.3. Zwierzęta, animals - 14 (3 plansze)

6.4. Żywność, food - 15 (8 planszy)

6.5. Tabele sprawdzające

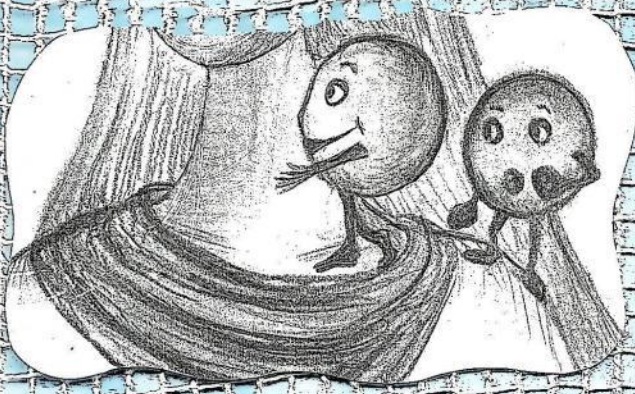
6.6. Gra - Twierdza

6. Zestawienie alfabetyczne



1. **HEAD** (*hed*) głowa
Hetman ma wielką głowę.

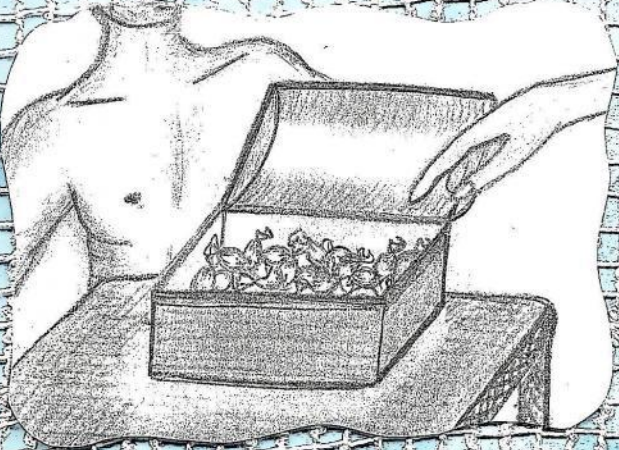
2. **AHEAD** (*ehed*) przed, z przodu
Z przodu stoi E przed hetmanem.



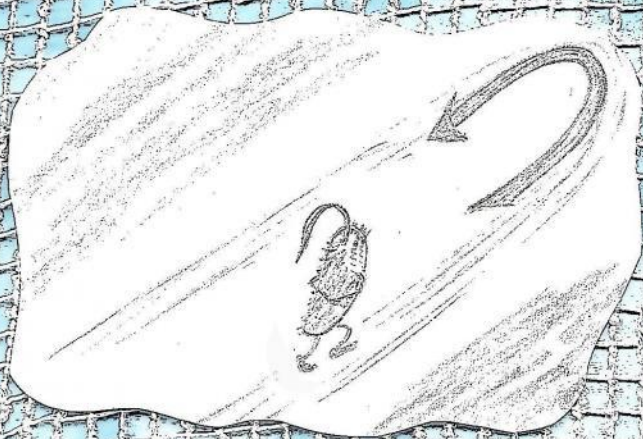
1. **NECK** (*nek*) szyja
Nektarynka do szyi się przytula.
NECKLACE (*neklis*) naszyjnik.

2. **NEXT** (*nekst*) następny, obok
Nektarynka stoi obok i twierdzi, że jest następna w kolejce do szyi.

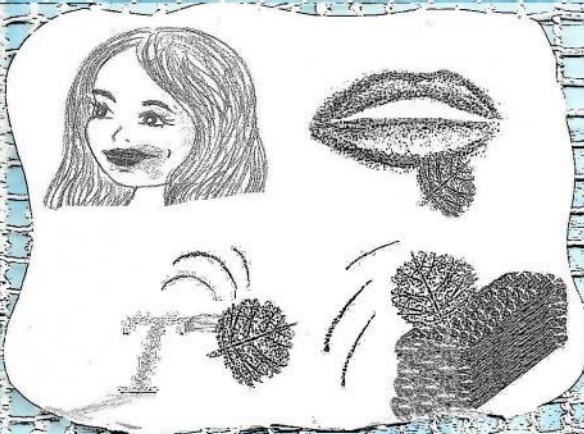
3. **KNOCK** (*nok*) pukać, stukać
Jedno puknięcie i nokaut.



CHEST (*czest*)
skrzynia, klatka piersiowa
Częstuje się cukierkami ze skrzyni.



BACK (*b<ea>k*)
plecy, tył, z powrotem
Tylko plecy, czyli tył bakterii widać.
Bakteria musi iść z powrotem.



1. **MOUTH** (*mauf*) usta, buzia
Ma ufajdane usteczka dziewczeczka.

2. **LIP** (*lip*) warga, skraj, brzeg
Lipa na brzegu wargi.

3. **LEAP** (*lip*) skakać, przeskoczyć, skok
Lipa przeskakuje przez mur.

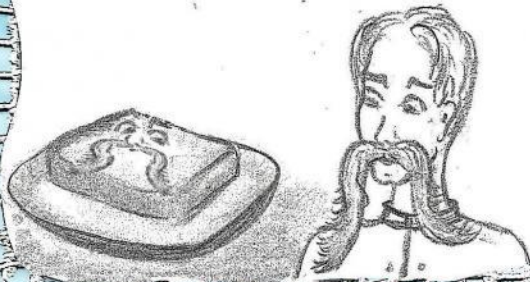
4. **LEAPT** (*lept*) przeskoczył
(czas przeszły od leap)
*Przeskoczył przez lepiącą się lit. T.
Lipa lit. T przeskoczyła.*



1. **FIT** (*fit*) odpowiedni, pasować, pasował
(czas terażniejszy i przeszły jest taki sam)
*Chodzi na fitness, by ubrania na nią
pasowały.*

2. **FEET** (*fit*) stopy
Stopy na fitnessie same jej się poruszają.

Staszek



MUSTACHE (*mast<ea>sz*)
wąsy

Masło też ma wąsy.



BEARD (*bied*)
broda, zarost

Biedak ma długą brodę.



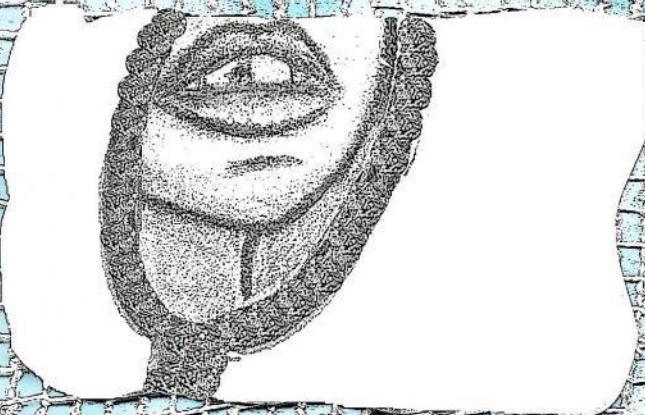
TONGUE (tang)
język

Tango na języku tańczą.



1. EYE (aj) oko
Aj! Moje oko!

2. ICE (ajs) lód
Aj! S, nie rzucaj we mnie lodami!



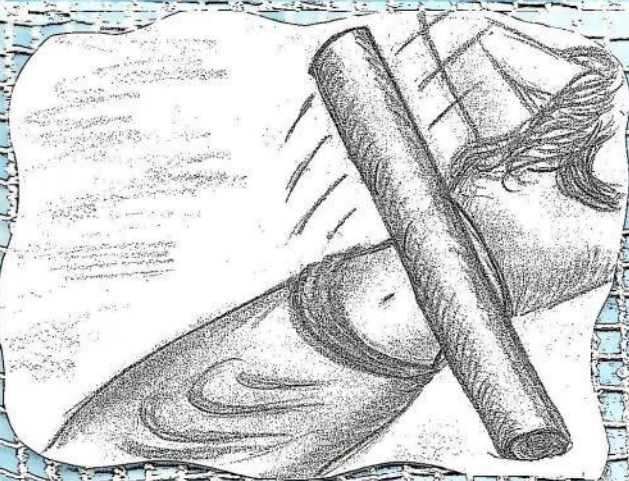
TOOTH (tu<sf>)
zęb

Tusz na zęb^{ie} ma.



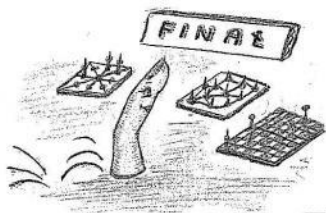
EAR (ir)
ucho, słuch, włos

*Iryska do ucha próbuje włożyć.
Irysek do włosa się przykleił.*



BELLY (beli)
brzuch

Kawał beli przewraca się jej na brzuch.



Tetofil



1. **FINGER** (finger) palec u ręki
Palec u ręki dotarł do **finau** gier.

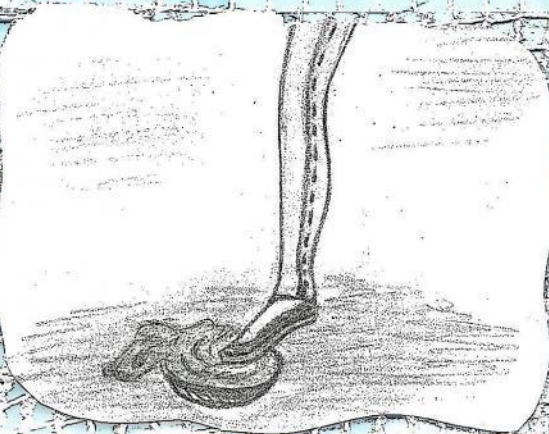
2. **TOE** (teu) palec u nogi
Wielki palec u nogi dziadka **Tetofila**.



Ilonka

NAIL (nejl)
paznokieć, gwóźdź

*Nektarynkę z gwóździem Ilonka na paznokciu
podnosi.*



LEG (leg)
noga

Nogą w leguminę wdepnęła.



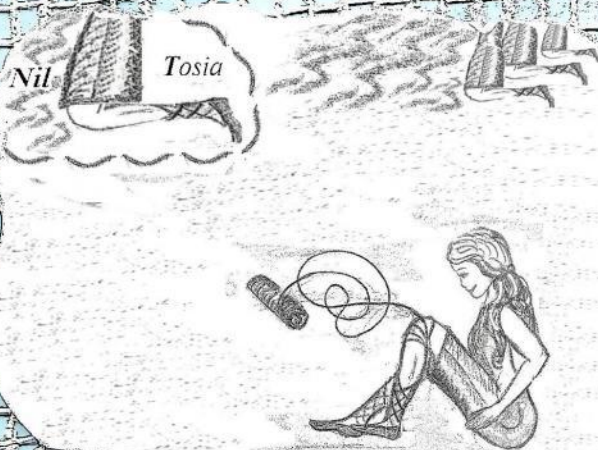
SHOULDER (szolde(r))
ramię

Szorstka derka rani mu ramię.



1. **FOOT** (fut) stopa
Stopa dotyka futerka.

2. **FOOD** (fud) jedzenie
Jedzenie do futerka ciągnie.



1. **KNEE** (ni) kolano
Nitka owinięta wokół kolana.

2. **KNEEL** (nil) klęczeć
(patrz - knee - kolano)
W Nilu klęczą.

3. **KNELT** (nilt) klęknął
(czas przeszły od kneel)
W Nilu Tosia klękała.



1. **HAIR** (her) włosy, włos, sierść
Włosy w herbacie.

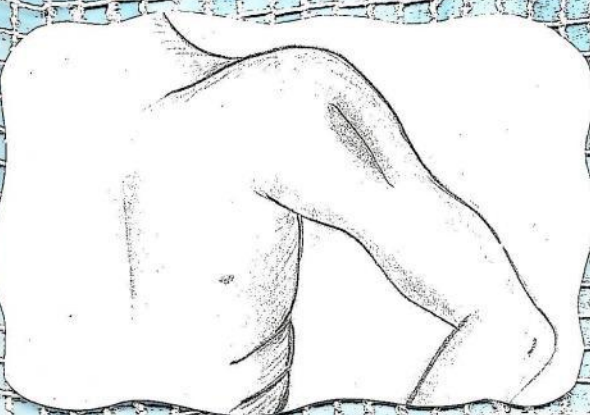
2. **HEAR** (hie(r)) słyszeć
Tutaj słyszy Hierkulesa.

3. **HERE** (hije(r)) tu, tutaj, oto
Tutaj jest hierbata.

4. **THERE** (de(r)) tam
Tam jest derka.



1. BONE (boŋn) kość
Bolek na czole ma kość.
2. BOWL (bołl) miska
Bolek trzyma miskę.
3. BALL (boł) piłka
Bolek piłkę trzyma.
4. BOW (boł) łuk, dziób, skłón
Bolek łuk ma na ręku.



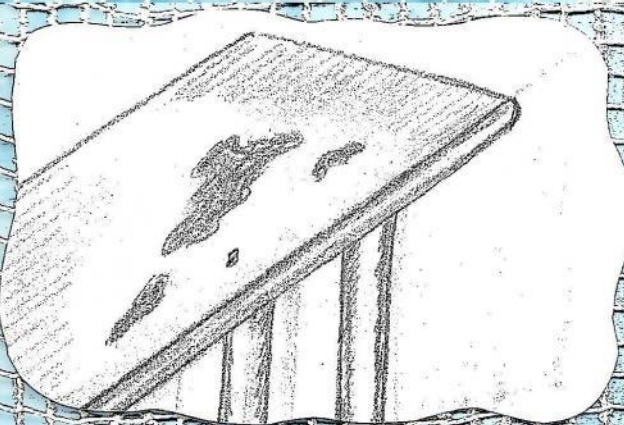
BRUISE (bruuz)
siniak
Bruzda po siniaku została.



BRAIN (brein)
mózg
Bredzi coś Indianka, bo w mózgu jej się pomieszalo.



FRECKLES (freklz)
piegi
Frędzelek z kluczem piegi robią.



BLOOD (blad)
krew

*Krew na **blat** trysnęła.*



1. **CHIN** (czin) podbródek
*Kobieta z **czinim** podbródkiem.*

2. **CHEEK** (czik) policzek
*Na policzku coś siedziało i **czikawki** dostało.*



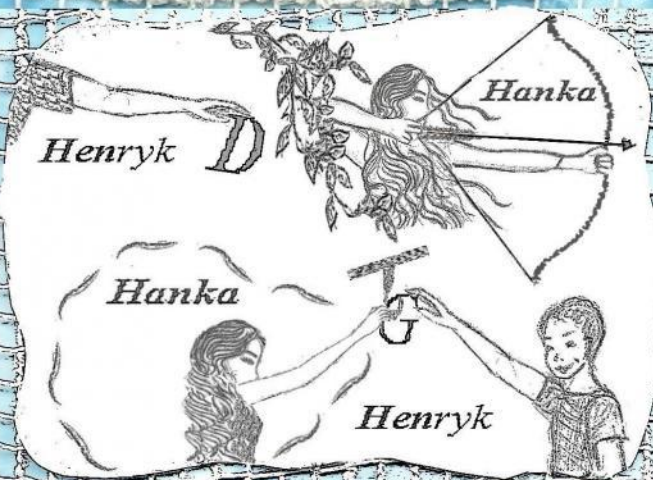
1. **FRIDGE** (fridż) lodówka
*Frytko **idź** do lodówki.*

2. **FRINGE** (frindż) grzywka
*Frytko **indź** (idź) i nie depcz po grzywce.*



1. **MIND** (maind) umysł, pamiętać
Majty Indianka ma w umyśle, ciągle o nich pamięta.

2. **REMINd** (rimaind) przypominać
*Rymowanki o **majtach** Indianka sobie przypomina.*



1. **HAND** (h<ea>nd) ręka
Ręka **Henryka** z literką **D**.

2. **HUNT** (hant) polować
Hanka tu poluje.

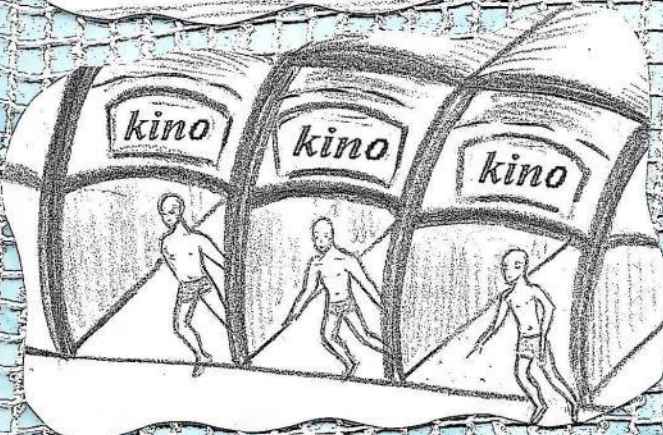
3. **HANG** (h<ea>nn) wieszać
Henryk lit. G zawiesza.

4. **HUNG** (hann) wieszał
(czas przeszły od hang)
Hanka lit. G zawieszała.



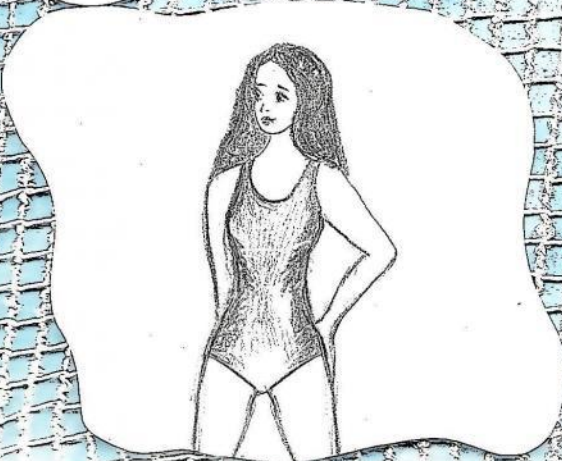
1. **FACE** (fejs) twarz

2. **FAITH** (fej(sf)) wiara, wierność, wyznanie
Twarz z facebooka (fejsbuka) jest pełna wiary.



SKIN (skin)
skóra

Z **kin** skóry wychodzą.



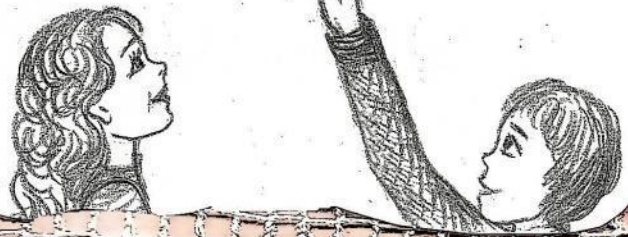
1. **BODY** (body) ciało
Body opina jej ciało.

2. **SOMEBODY** (sambody) ktoś

3. **NOBODY** (nołbody) nikt

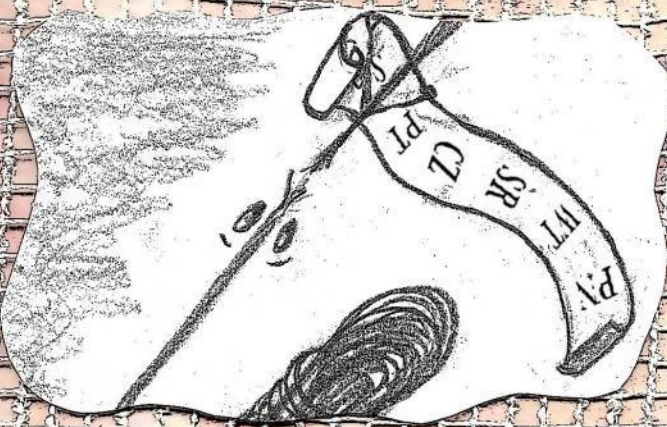
PN WT ŚR CZ PT SO N

DEJZI



1. DAY (dej) dzień
Dejzi to jest twój dzień.

2. TODAY (tudej) dzisiaj
Tu Dejzi to dzisiejszy dzień.



1. WEAK (tik) słaby
Łyko trzyma za weekend i okazuje się, że jest słabe, bo pęka.

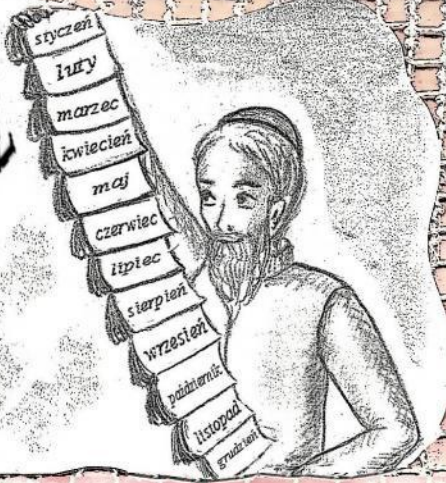
2. WEEK (tik) tydzień
Weekend to koniec tygodnia.

Manfred

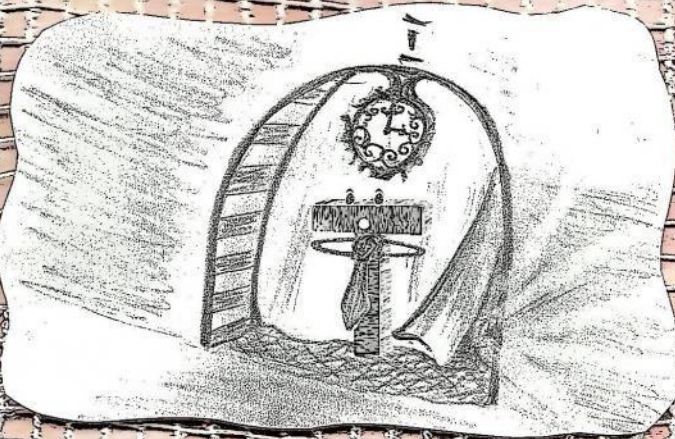


MONTH (manf) miesiąc
Manfred, mandat co miesiąc jej daje.

Jeremiasz



YEAR (jer) rok
Rok Jeremiasza.



1. **TIME** (tajm) czas, raz
Przez **tajemnicze** drzwi czasu tylko raz się przechodzi.

2. **TIE** (taj) wiązać, krawat
W **tajemniczych** drzwiach wisi **zawiązany** krawat.

3. **TIGHT** (tajt) ciasny
Ciasno **zawiązuje** krawat w **tajemniczych** drzwiach literka **T**.

4. **TIGHTS** (tajts) rajstopy



1. **NIGHT** (najt) noc, wieczór

TONIGHT (tunajt) dziś wieczorem

2. **KNIGHT** (najt) rycerz

Najtaniej nocą możesz wynająć rycerza do ochrony.



1. **HOUR** (ałer) godzina

2. **OUR** (ałer) nasz, nasza, nasze

Nasz awers – nasza godzina.



1. **NO** (nou) nie

2. **NOW** (nał) teraz

– Teraz musisz się tego **nauczyć**, teraz, a nie później.

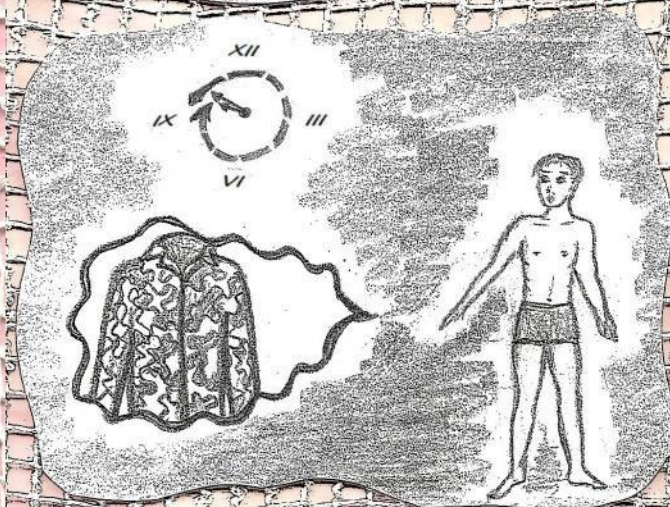
– No now (czyt. nou nau) czyli - nie teraz



EVENING (iwing)
wieczór
Iwan i Nina spotykają się wieczorem.



MORNING (morning)
ranek
Mors do Niny przychodzi z rana.

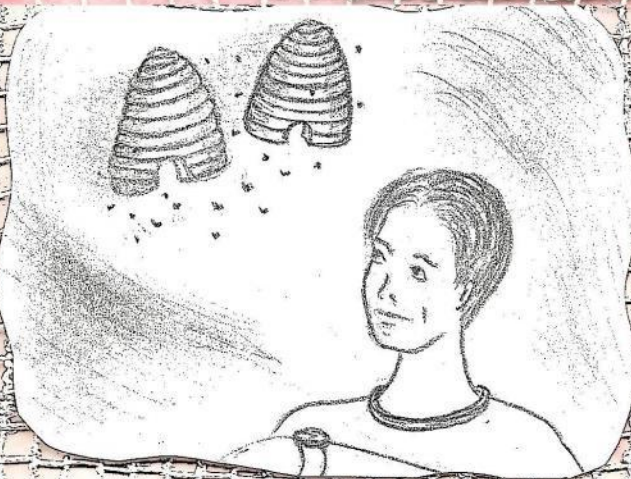


TOMORROW (tumorol)
jutro

Tu moro moje ma jutro być.

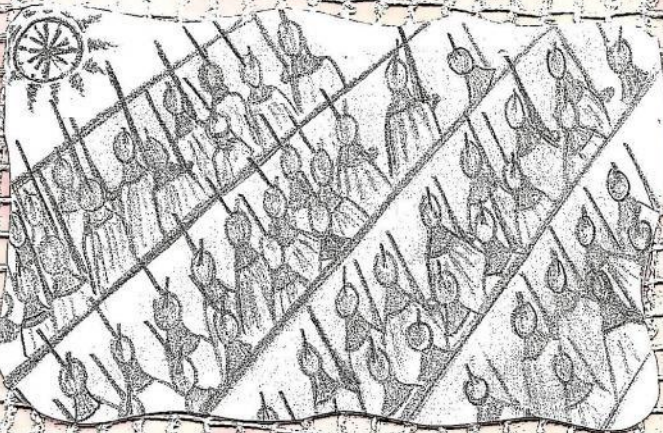


YESTERDAY (jestrdej)
wczoraj
Jesteś Dejzi już wczorajszym dniem.



1. **USUALLY** (jużueli) zwykle
Józio do uli zwykle o tej porze
 przychodzi.

2. **UNUSUAL** (anjuzuel) niezwykle



OFTEN (ofen)
 często

Do ofensywy (ataku) często przystępują.



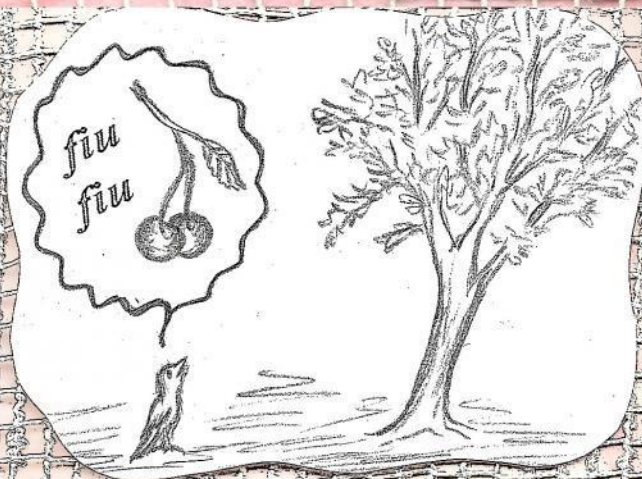
ALWAYS (ollejs)
 zawsze

Ole leżki zawsze leją.



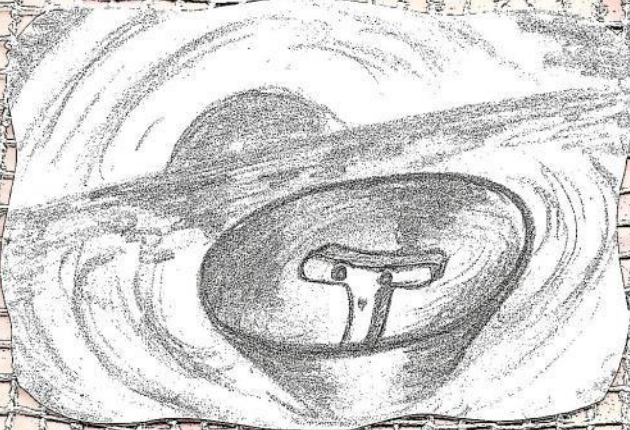
RARELY (rarli)
 rzadko

Rzadko rarytasy Lili ma.



FUTURE (fiucze)
przyszły

Fiu, fiu czereśnie w przyszłości będą
wspaniałe.



LATE (lejt)
późno, późny

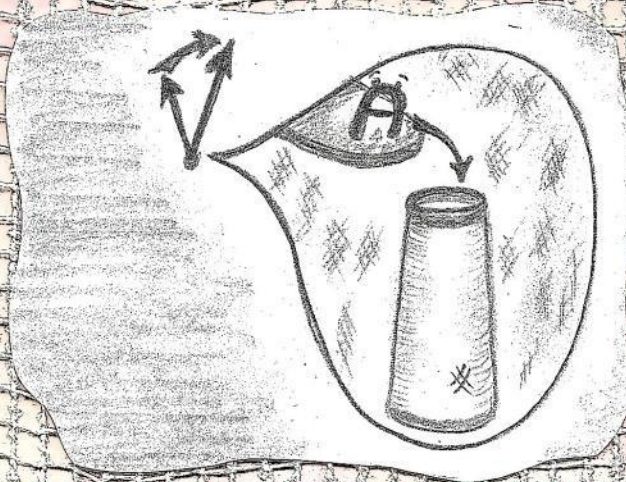
Gdy robi się późno pojawia się lej z **T**
w środku.



1. **EVER** (ewer) kiedykolwiek
Kiedykolwiek E z Weroniką może się spotkać.

2. **FOREVER** (forewer) zawsze
Forse Weronika zawsze ma.

3. **NEVER** (nawer) nigdy
Nektarynka i Weronika nigdy się do siebie nie zbliżą.

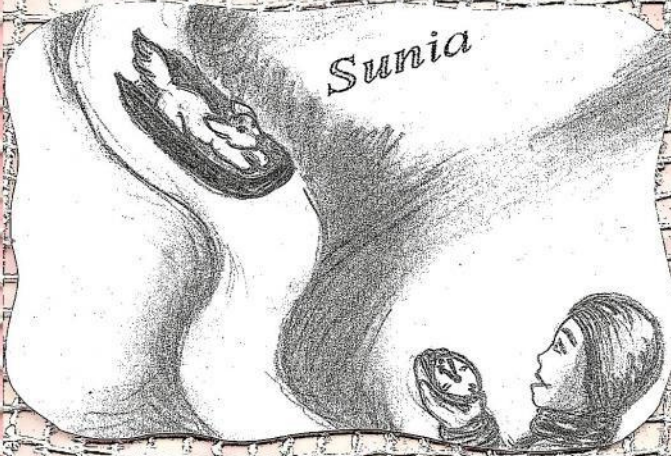


1. **AFTER** (after) później, po, gdy
Trochę później **A** w termos masz
wskoczyć

2. **AFTERNOON** (afternun) popołudnie
after – *po* *noon* - *południe*



*EARLY (erli)
wczesnie
Eryk lizaka liże wczesnie.*



*SOON (sun)
wkrótce
Wkrótce Sunia tu będzie.*



*AGO (egoł)
(jakiś czas) temu
Jakiś czas temu była egoistką.*



*DURING (diurin:)
podczas
Podczas rozmowy z diurniem zapadła noc.*

1. body 1 – 6

head	mouth	tongue	belly	shoulder	bone
ahead	lip	eye	finger	foot	bowl
neck, necklace	feet	tooth	toe	food	ball
next	leap	ear	nail	knee	bow
knock	leapt/ leaped		leg	kneel	bruise
chest	fit			kneelt/kneeled	brain
back	feet			hair	freckles
	mustache			hear	
	beard			here	
				there	

1. body 7 - 8

blood	hand				
chin	hunt				
cheek	hang				
fridge	hung				
fringe	face				
mind	faith				
remind	skin				
	body				
	somebody				
	nobody				

1. ciało 1 – 6

głowa	usta, buzia	język	brzuch	ramię	kość
przed, z przodu	warga, skraj, brzeg	oko	palec u ręki	stopa	miska
szyja	skakać, przeskoczyć, skok	ząb	palec u nogi	jedzenie	piłka
następny, obok	przeskoczył (czas przeszły)	ucho, słuch, kłós	paznokieć, gwóźdź	kolano	łuk, dziób, skłon
pukać, stukać	odpowiedni, pasować, pasował		noga	klęczeć	siniak
skrzynia, klatka piersiowa	stopy			klęknął (czas przeszły)	mózg
plecy, tył, z powrotem	wąsy			włosy, włos, sierść	piegi
	broda, zarost			słyszeć	
				tu, tutaj, oto	
				tam	

1. ciało 7 – 8

krew	ręka				
podbródek	polować				
policzek	wieszać				
lodówka	wieszał (czas przeszły)				
grzywka	twarz				
umysł, pamiętać	wiara, wierność, wyznanie				
przypominać	skóra				
	ciało				
	ktoś				
	nikt				

2. time 1 – 6

day	time	evening	usually	future	early
today	tie	morning	unusual	late	soon
weak	tight	tomorrow	often	ever	ago
week	tights	yesterday	always	forever	during
month	night, tonight		rarely	never	
year	knight			after	
	hour			afternoon	
	our				
	no				

2. czas 1 – 6

dzień	czas, raz	wieczór	zwykle	przyszły	wcześniej
dzisiaj	wiązać, krawat	ranek	niezwykły	późno, późny	wkrótce
słaby	ciasny	jutro	często	kiedykolwiek	(jakiś czas) temu
tydzień	rajstopy	wczoraj	zawsze	zawsze	podczas
miesiąc	noc, wieczór		rzadko	nigdy	
rok	rycerz			później, po, gdy	
	godzina			popołudnie	
	nasz, nasza, nasze				
	nie				
	teraz				

Gra – Strzały

Archipelag Królestwa Północy został opanowany przez okrutne bestie. Wynnani potomkowie władców zamierzają odzyskać swoje dziedzictwo. Muszą jednak najpierw pokonać krwiożercze stwory, godząc w nie strzałami mocy. Na każdej wyspie i wysepce znajduje się jedna bestia. Ten, kto pierwszy odzyska swoje wyspy, zostanie władcą Archipelagu. Jeżeli w grze bierze udział tylko jedna osoba, po prostu odzyska swoje królestwo.

W grze może brać udział jeden lub dwóch uczestników. Najpierw zostaną przedstawione ogólne zasady gry, a następnie jej warianty, zależnie od tego, czy ma w niej brać udział jeden, czy więcej graczy.

Do gry należy przygotować dwie tabele: z angielskimi słówkami i odpowiadającą jej tabelę z polskim tłumaczeniem słówek (może być więcej tabel, jeżeli składają się z mniej niż 6 kolumn). Należy też przygotować odpowiadające tabelom strony (plansze) z zestawień tematycznych. Poniżej podano przykładowe tabele ze słówkami angielskimi i polskimi.

Tabela sprawdzająca angielska 1. body (ciało), kolumny od 1 do 6.

1	2	3	4	5	6
head	mouth	tongue	belly	shoulder	bone
ahead	lip	eye	finger	foot	bowl
neck, necklace	feet	tooth	toe	food	ball
next	leap	ear	nail	knee	bow
knock	leapt/ leaped		leg	kneel	bruise
chest	fit			kneelt/ kneeled	brain
back	feet			hair	freckles
	mustache			hear	
	beard			here	
				there	

Tabela sprawdzająca polska 1. ciało, kolumny od 1 do 6.


1	2	3	4	5	6
głowa	usta, buzia	język	brzuch	ramię	kość
przed, z przodu	warga, skraj, brzeg	oko	palec u ręki	stopa	miska
szyja	skakać, przeskoczyć, skok	ząb	palec u nogi	jedzenie	piłka
następny, obok	przeskoczył (czas przeszły)	ucho, słuch, kłós	paznokieć, gwóźdź	kolano	łuk, dziób, skłon
pukać, stukać	odpowiedni, pasować, pasował		noga	kłęczec	siniak
skrzynia, klatka piersiowa	stopy			kłęknał (czas przeszły)	mózg
plecy, tył, z powrotem	wąsy			włosy, włos, sierść	piegi
	broda, zarost			słyszeć	
				tu, tutaj, oto	
				tam	

Dwie powyższe tabele (każda z sześcioma kolumnami) odpowiadają sześciu wybranym stronom (planszom). Każda kolumna tabeli odpowiada kolejnej stronie (planszy) ze skojarzeniami. Pierwsze kolumny tabel odpowiadają pierwszej stronie (planszy) z zestawienia tematycznego itd. Na każdej z plansz podane są słówka:


- po angielsku razem z ze zbliżonym zapisem fonetycznym;
- ich polskie tłumaczenie;
- skojarzenia, ułatwiające ich zapamiętanie.

Sześć kolejnych stron (plansz), z zestawienia tematycznego – ciało, podano poniżej.

1.1




1. HEAD (head) głowa
Herman ma wielką głowę



2. AHEAD (ahead) przed, z przodu
Z przodu stoi E przed Antonem



3. BACK (back) tył
Tylko plecy, czoło od bakterii widać!
Bakteria musi być z powrotem



4. CHEST (chest) klatka piersiowa
Ciepło się kolebkami w klatce

1.2



1. MOUTH (mouth) usta, buzia
Ma piękne usta i szeroki uśmiech



2. LIP (lip) wargi, brzozy, brzozy
Lipki na brzozy wargi



3. LEAP (leap) skok, przeskoczyć, skok
Lepo przeskoczył przez mur



4. LEAPT (leapt) przeskoczył
(czas przeszły od leap)
Przeskoczył przez ścianę w 10. Y.
Lepo to przeskoczył



1. HIT (hit) uderzenie, powalić, powalić
Czas na uderzenie i przetrwać jak ty!
Czas na uderzenie, by uderzyć na niego



2. HIT (hit) uderzyć
Uderzył go w głowę



3. MUSTACHE (mustache) wąsy
Ma wąsy jak wąż



4. BEARD (beard) broda
Ma brodę jak wąż

1.3



1. TONGUE (tongue) język
Język ma język wargi



2. EYE (eye) oko
Aj! Mój oko!



3. ICE (ice) lód
Aj! S. nie rzucaj w mnie lodem!



4. TOOTH (tooth) ząb
Tęże na zębie ma



5. EAR (ear)ucho, uszy
Bieda do uszy podłoga widać!
Bieda do uszy podłoga widać!

1.4



1. BELLY (belly) brzuch
Kawał białej porzeczki się jej na brzuch



2. FINGER (finger) palec u nogi
Palcem u nogi chwycił się śmiechu plan



3. TOE (toe) palec u nogi
Walcem palec u nogi Zolozka



4. HONK (honk) głośny, głośny
Nakrzyczał i głośnym głosem nakrzyczał



5. LEG (leg) noga
Nogi w długim sukienku

1.5



1. SWEATER (sweater) sweter
Sweter dookoła wokół me rami



2. FOOT (foot) stopa
Stopa dookoła wokół



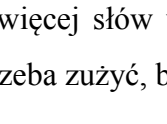
3. FOOD (food) jedzenie
Jedzenie dookoła wokół



4. KNEE (knee) kolano
Kolano dookoła wokół



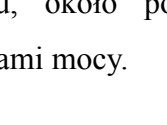
5. EAR (ear)ucho, uszy
Uszy dookoła wokół



6. EAR (ear)ucho, uszy
Uszy dookoła wokół



7. EAR (ear)ucho, uszy
Uszy dookoła wokół



8. EAR (ear)ucho, uszy
Uszy dookoła wokół

1.6



1. BOLT (bolt) śruby
Śruby dookoła wokół



2. BOLT (bolt) śruby
Śruby dookoła wokół



3. BOLT (bolt) śruby
Śruby dookoła wokół



4. BOLT (bolt) śruby
Śruby dookoła wokół



5. BOLT (bolt) śruby
Śruby dookoła wokół



6. BOLT (bolt) śruby
Śruby dookoła wokół



7. BOLT (bolt) śruby
Śruby dookoła wokół



8. BOLT (bolt) śruby
Śruby dookoła wokół

Na każdej stronie podany jest numer tematu wraz z numerem kolumny. Każda kolumna jest wyspą opanowaną przez bestię. Im więcej słów w danej kolumnie, tym silniejsza bestia. Liczba słów jest równa liczbie strzał, które trzeba zużyć, by skutecznie unieszkodliwić potwora.

Wersja dla dwóch graczy

Potrzebujemy kilkudziesięciu, około półtoracentymetrowych, patyczków (mogą być zrobione z zapalek), które będą strzałami mocy.

Uczestnicy ustalają, przez ile minut zapoznają się ze słówkami z wybranych sześciu kolejnych plansz znajdujących się w zestawieniu tematycznym (od 5 do 10 minut). Bardzo ważne jest czytanie na głos słówka po angielsku, po polsku oraz podanego skojarzenia. Przy czytaniu na głos uaktywniają się odpowiednie obszary w mózgu, które nie wykazują swojej aktywności podczas cichego czytania. Skojarzenie również powinno być przeczytane na głos.

Każdy z uczestników posiada dwie tabele – jedną ze słówkami angielskimi i drugą ze słówkami polskimi, które odpowiadają wybranym planszom.

Tabele sprawdzające zginamy na pół, tak aby po jednej stronie znajdowały się trzy kolumny z napisami czarnymi, a pod spodem kolejne trzy kolumny z napisami granatowymi.

Runda I Zgięte na pół tabele (ang. i pol.) układamy tak, aby u jednego z graczy granatowe kolumny były na wierzchu, czyli były widoczne, a czarne znajdowały się pod spodem, a u drugiego odwrotnie – widoczne mają być pierwsze trzy kolumny z napisami czarnymi, a granatowe mają znajdować się pod spodem. Ponadto uczestnicy mają wgląd w kolorowe plansze swojego przeciwnika, odpowiadające wybranym kolumnom.

Jeden z graczy wybiera jakieś słówko z leżącej przed nim angielskiej tabeli, którą ma przed sobą i wypowiada je. Przeciwnik ma za zadanie podać jego polskie tłumaczenie. Następnie pierwszy uczestnik sprawdza w tabeli polskiej, czy odpowiedź była poprawna. Jeżeli udzielono poprawnej odpowiedzi, gracz, który wybierał słówko, kładzie na nie strzałę, czyli patyczek, co oznacza, że bestia została ugodzona pierwszą strzałą. Jeżeli odpowiedź była niewłaściwa, uczestnik zagląda do kolorowej planszy ze skojarzeniami i czyta na głos skojarzenie do danego słówka, a pole zostawia puste, co oznacza, że strzała chybiła i trzeba będzie w to miejsce strzelić jeszcze raz. Jeżeli pierwsza strzała była celna, uczestnik wypuszcza drugą strzałę, aż bestia zostanie pokonana, to znaczy, że przeciwnik odczytuje następne słówko z danej kolumny (nie musi być z kolejnego wiersza). Zmiana kolejki następuje, gdy gracz chybi, czyli poda niewłaściwe tłumaczenie słówka, lub, gdy przepędzi bestię z danej wyspy, czyli poda właściwe tłumaczenie wszystkich słówek w danej kolumnie.

Następnie drugi z graczy wybiera jakieś słówko z angielskiej tabeli, którą ma przed sobą i sytuacja ma się analogicznie.

Ilość słówek w czarnych i granatowych kolumnach nie jest równa, dlatego jeden z graczy może mieć mniej miejsc do przestrzelenia. Jeżeli jeden z uczestników pokonał już wszystkie bestie, a drugi jeszcze nie, uczestnikowi, który ma już wszystkie z głowy, przepadają strzały, a przeciwnik dotąd próbuje odpowiedzieć poprawnie, aż unicestwi swoje potwory. Gracz, któremu przepadają

strzały, musi je liczyć, gdyż w drugiej rundzie będzie miał tyle podejść dodatkowych więcej, ile strzał mu przypadło.

Runda II Runda II przebiega podobnie do pierwszej, z tą różnicą, że gracz, który miał tabele granatowe, teraz ma czarne, a ten, który miał czarne, teraz ma granatowe.

Wygrywa ten z graczy, który pierwszy zdobędzie wszystkie pola.

Po rundzie drugiej można zakończyć grę, można również przeprowadzić kolejne rundy.

Runda III i IV Gracze zaczynają od słów znajdujących się w tabelach z polskimi słówkami, a nie angielskimi. Pozostałe zasady gry obowiązują jak w rundzie I i II.

Modyfikacja może polegać na tym, że uczestnicy mogą tylko wypowiadać angielskie słowa, bądź wypowiadać je i pisać. Żeby zapobiec niepotrzebnym nieporozumieniom, na początku trzeba ustalić, czy strzałę uznaje się za trafioną, kiedy słowo jest bezbłędnie wypowiedziane i napisane, czy wystarczy poprawna pisownia, a w wypowiedzi może być pomyłka, czy na odwrót – w pisowni może być pomyłka, ale słowo musi być poprawnie wypowiedziane.

Wersja dla jednego gracza

Zapoznasz się ze słówkami z wybranych sześciu kolejnych plansz znajdujących się w zestawieniu tematycznym, czyli jednej tabeli (od 5 do 15 minut). Bardzo ważne jest czytanie na głos słówka po angielsku, po polsku oraz podanego skojarzenia. Przy czytaniu na głos uaktywniają się odpowiednie obszary w mózgu, które nie wykazują swojej aktywności podczas cichego czytania. Skojarzenie również powinno być przeczytane na głos. Następnie kładziesz przed sobą tabelę sprawdzającą z angielskimi słówkami, która odpowiada wybranym planszom oraz pusty druk tabeli (do wydrukowania na następnej stronie).

Twoim zadaniem jest poprawne wpisanie polskiego tłumaczenia angielskich słów w poszczególne rubryki. Po wpisaniu wszystkich dokonujesz sprawdzenia za pomocą tabeli ze słówkami polskimi. Wyrazy wpisane nieprawidłowo należy skreślić, co oznacza, że strzał był nietrafiony.

Po pierwszym natarciu poświęcasz kilka minut na przypomnienie skojarzeń tylko do tych słów, które masz wpisane nieprawidłowo (należy pamiętać, że numer kolumny jest jednocześnie numerem planszy w zestawieniu tematycznym – kolorowe plansze z rysunkami). Po przypomnieniu skojarzeń należy ponownie wpisać polskie słówka w odpowiednie miejsca oraz sprawdzić ich poprawność. Ilość natarć jest dowolna.

W przypadku popełnienia więcej niż 10 błędów twoje strzały odniosły niewielki skutek, bestie doznały znikomych obrażeń, dalej panują nad wyspami Archipelagu i sięją spustoszenie. Gdy

