

ANNA SARNOWSKA

# TWIERDZA

gra mnemotechniczna

część VI

## Zapamiętywanie Angielskich Słówek

k

a

k

u

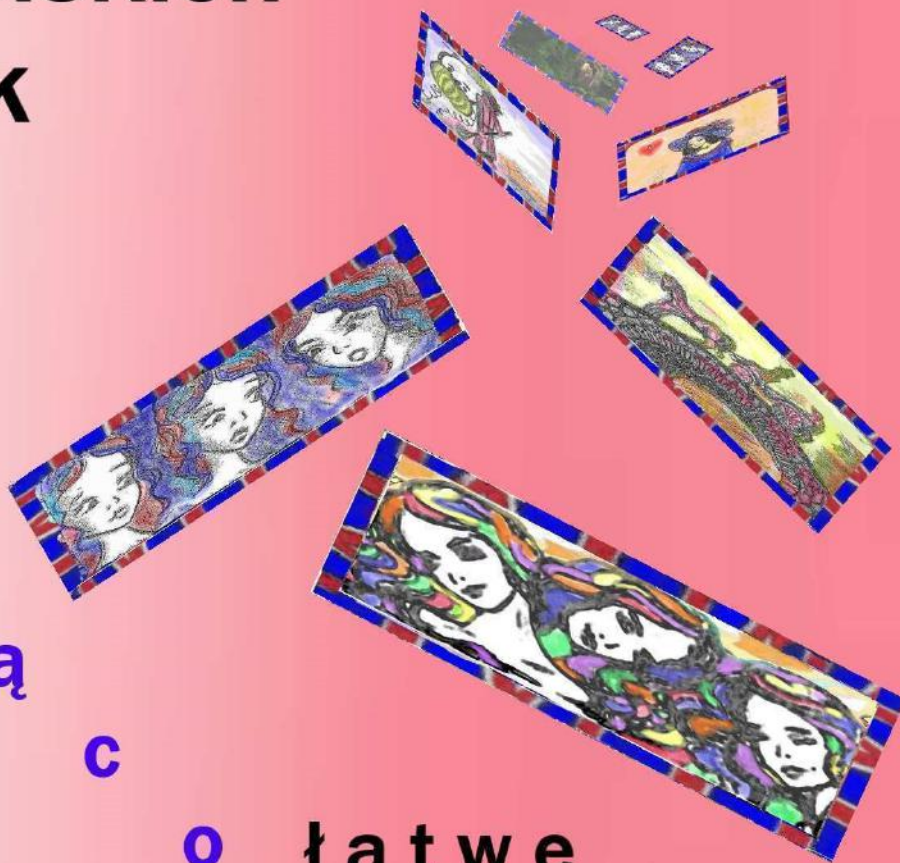
j

ą

c

o

łatwe



Anna Sarnowska

# Twierdza

gra mnemotechniczna

Część VI serii

Zapamiętywanie

Angielskich

Słówek

zaskakująco łatwe

ISBN 978-83-7859-716-2

*Korekta tekstu gier Elżbieta Rogucka*

© Copyright by Anna Sarnowska, 2016

## Kilka słów wprowadzenia

### Masz przed sobą część szóstą serii ZAS z grą mnemotechniczną -

#### Twierdza.

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.

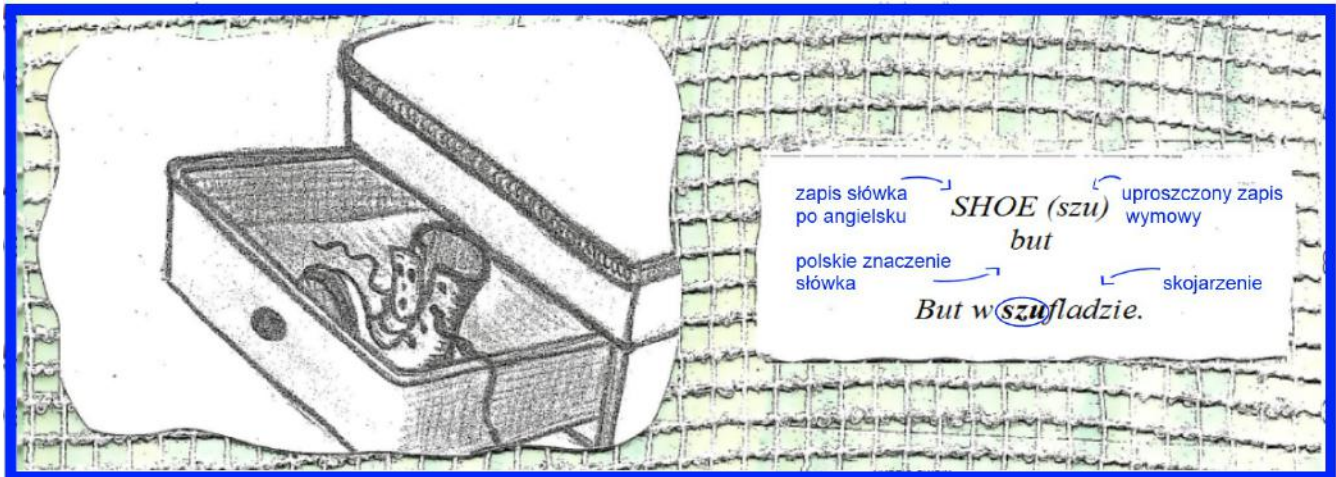
Cała seria zawiera dwa zestawienia słówek. Jedno tematyczne, składające się z 15 tematów rozbitych na 6 części, drugie – alfabetyczne, znajdujące się w części szóstej z samym tekstem skojarzeń, bez rysunków.

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 I**

- 1.1. Ciało, body - 1
- 1.2. Czas, time - 2
- 1.3. Tabele sprawdzające
- 1.4. Gra - Strzały

### **Część II**

- 2.1. Czasowniki, verbs - 3
- 2.2. Czasowniki nieregularne, irregular verbs
- 2.3. Tabele sprawdzające

### **Część III**

- 3.1. Dom, house - 4
- 3.2. Ludzie, people - 5
- 3.3. Miasto, town - 6
- 3.4. Tabele sprawdzające
- 3.5. Gra - Mosty

### **Część IV**

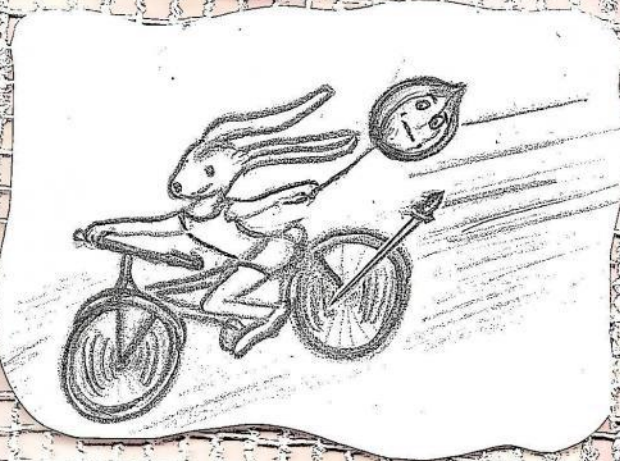
- 4.1. Położenie, location - 7
- 4.2. Przymiotniki, adjectives - 8
- 4.3. Tabele sprawdzające
- 4.4. Gra - Zdobywcy

### **Część V**

- 5.1. Przyroda, nature - 9
- 5.2. Pytania, questions - 10
- 5.3. Różne, different - 11
- 5.4. Tabele sprawdzające
- 5.5. Gra - Drużyna

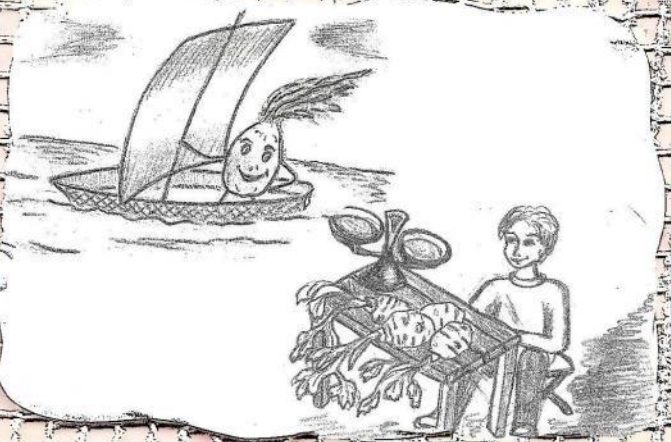
## **Część VI**

- 6.1. Sporty, sports -12**
- 6.2. Ubrania, clothes - 13**
- 6.3. Zwierzęta, animals - 14**
- 6.4. Żywność, food - 15**
- 6.5. Tabele sprawdzające**
- 6.6. Gra - Twierdza**
- 6. Zestawienie alfabetyczne**



1. **CYCLING** (sajklin) kolarstwo  
Sajklinowały się koła kolarzowi.

2. **SILENT** (sajlent) cichy, milczący  
Sając len cichy, milczący trzyma.



1. **SAIL** (sejl) żeglować  
Sejter żegluje.

2. **SELL** (sel) sprzedawać  
Sprzedaje selery.

3. **SOLD** (sould) sprzedawał  
(czas przeszły od sell)  
Kiedyś sprzedawał solidne selery.

4. **SELF** (self) się, ja, jaźń  
Selery fajnie się sprzedaje, tak mu mówi  
jego wewnętrzne ja, jego jaźń.



1. **SWIM** (słim) pływać  
Słodko im się pływa.

2. **SWAM** (słeem) pływał  
(czas przeszły od swim)  
Słem, słem, a potem pływałem.

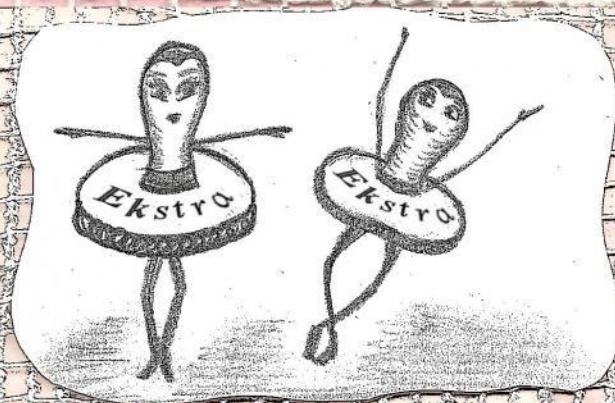
3. **SWEEP** (słip) zamytać  
Słodki Ibrahim zamyta.

4. **SWEPT** (słept) zamytał  
Słem z ptaszkiem i zamytałem.



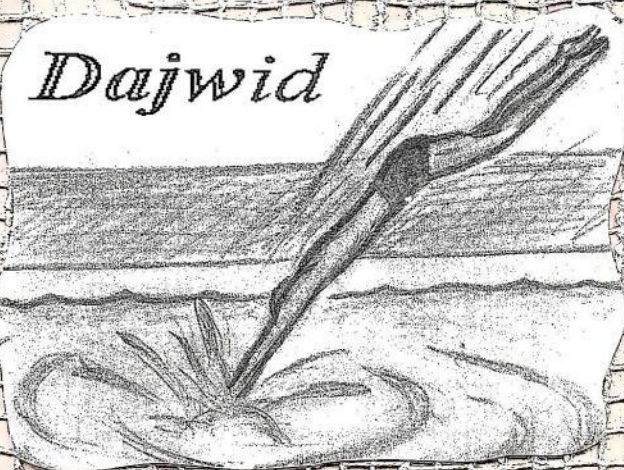
**SCORE** (skor)  
wynik, zdobyć punkty

Skorupki zdobywają punkty, osiągają  
niezłe wyniki.



*EXERCISE (eksisajz)  
ćwiczyć*

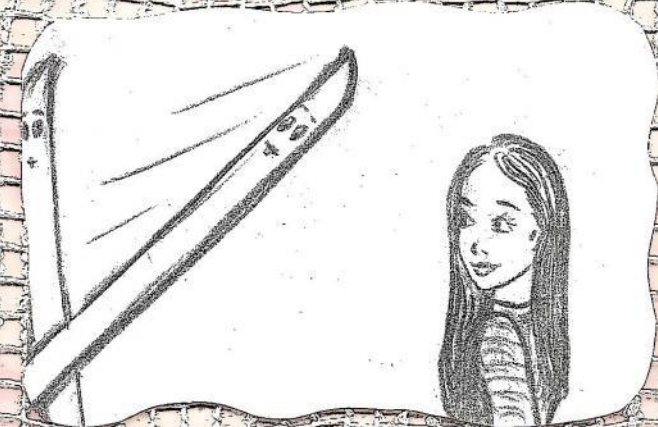
*Ekstra sysajki ćwiczą.*



*Dajwid*

*DIVE (dajw)  
nurkować, skakać do wody*

*Dajwid skacze do wody i nurkuje.*



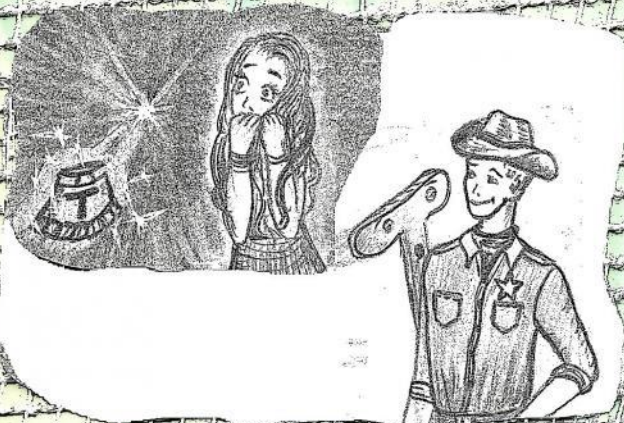
*SKI (ski)  
jeździć na nartach, narta*

*Na nartę skinęła, a ta przyfrunęła*



*SKATE (skejt)  
łyżwa, jeździć na łyżwach*

*Skecze idiota łyżwom opowida.*

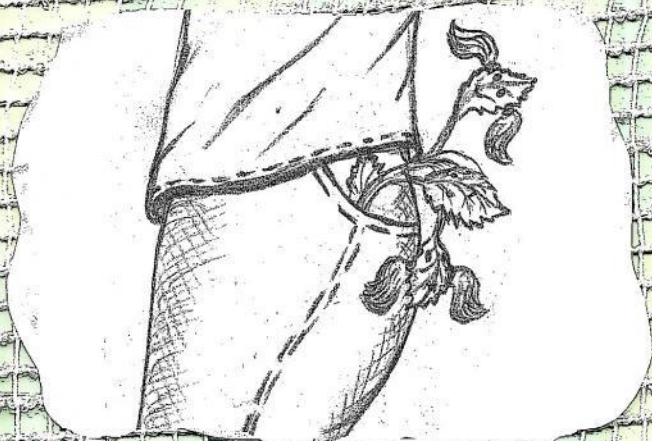


1. **SCARE** (sker) przestraszyć  
Skierki się przestraszyła.

2. **SKIRT** (skert) spódnica  
Ze spódniczki skierki trysnęły.

3. **SHIRT** (szert) koszula  
Szeryf ma fajną koszulę powiedział T.

4. **SHIMMY** (szimi) koszulka dla dziecka.  
Koszulka dla Szymusia jest miłusia.



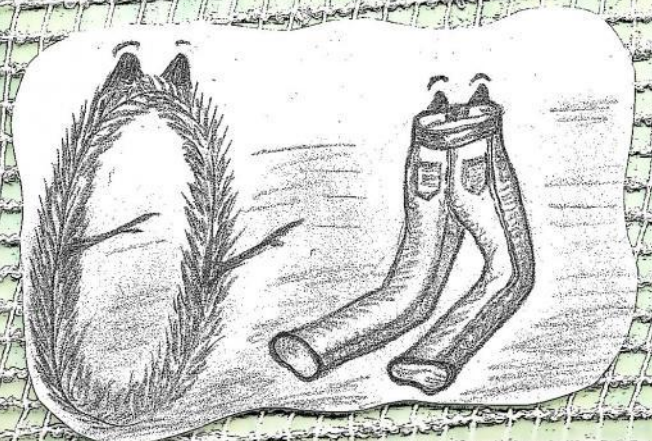
**POCKET** (pokit)  
kieszeń

*Pokrzywa z kitkami w kieszeni.*



**DRESS** (dres)  
ubierać, sukienka

*Dres na sukienkę ubiera.*



**TROUSERS** (trauzerz)  
spodnie

*Trawiaste zero goni spodnie.*

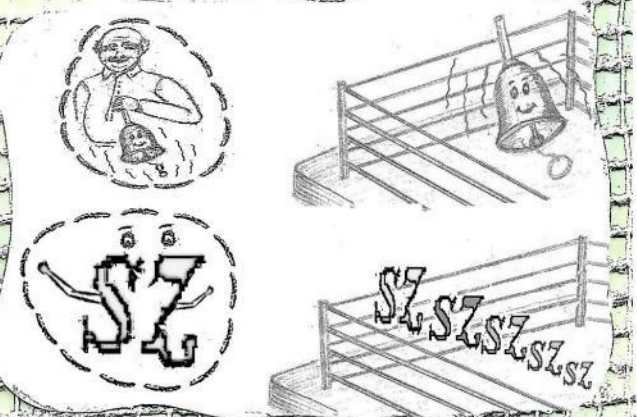




Ela

**JEWELRY** (dżuerli)  
biżuteria

W dżungli Eli biżuterię małpka daje.

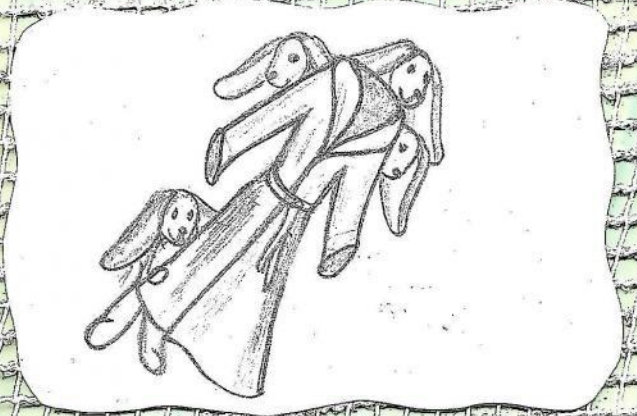


1. **RING** (ring) dzwonić, pierścionek  
Dzwonek z pierścieniem dzwoni na ringu.

2. **RANG** (r<ea>ng) dzwonił  
(czas przeszły od ring)  
Kiedyś rencista lit. g dzwonił.

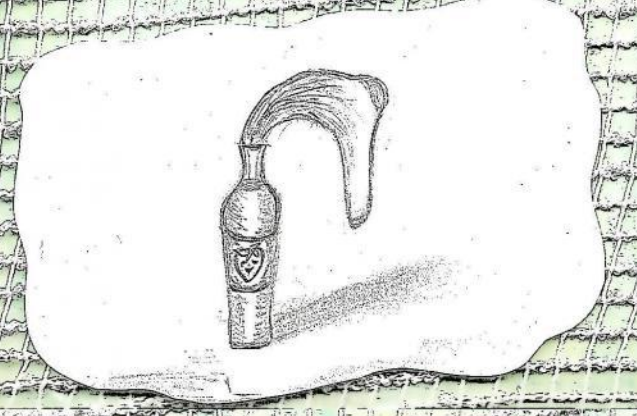
3. **EARRING** (iring) kolczyk  
Patrz ear – ucho i ring – pierścionek  
Kolczyk to pierścionek na ucho.

4. **SHRINK** (szrink) kurczy się  
Sz kurczy się, gdy wchodzi na ring.  
5. **SHRANK** (szr<ea>nk) skurczył się  
(czas przeszły od shrink)  
Kiedyś lit. sz tylko ręka się kurczyła.



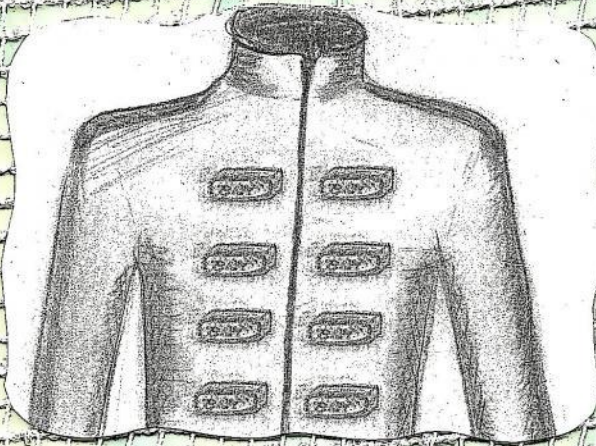
**DRESSING GOWN** (dresing gaun)  
szlafrok

Gałganki za szlafrokiem.



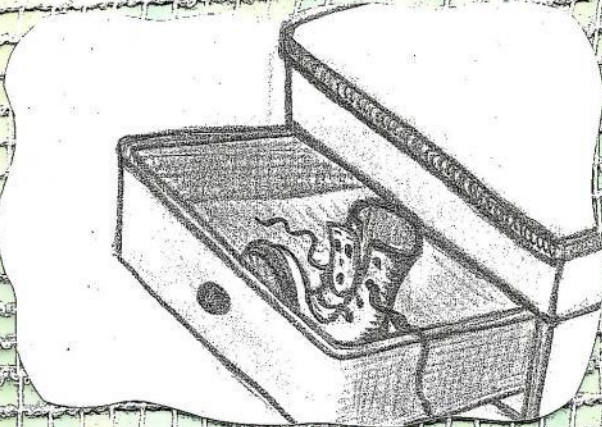
1. **SOCK** (sok) skarpetka  
Skarpetka w sok wskakuje.

2. **SOAK** (sołk) moczyć  
Skarpetka moczy się w solku.



**BUTTON** (batn)  
guzik, przycisk

*Ma guziki jak batoniki.*



**SHOE** (szu)  
but

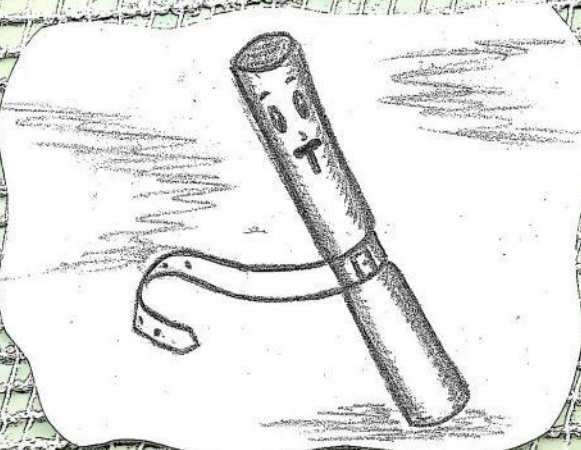
*But w szufladzie.*



*Ambroży*

**UMBRELLA** (ambrela)  
parasolka

*Ambroży religijny się stał pod  
parasolem.*



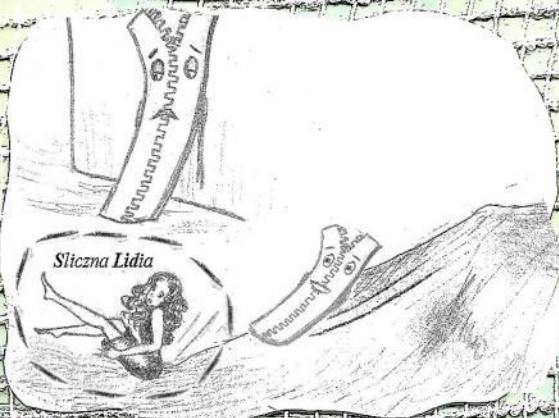
**BELT** (belt)  
pasek

*Belka z bużką w kształcie lit. T ma pasek.*



COAT (kout)  
płaszcz, pokryć, włos

Płaszcz, czyli okrycie, ma koła z lit. T.



1. ZIP (zip)  
zamek błyskawiczny, świst  
Ledwo zipie zamek błyskawiczny.

2. SLIDE (slajd) suwak, ślizgać się, zjeżdżać  
Slajd (śląd) zostaje, gdy suwak się ślizga.  
3. SLID (ślid) poślizgnął się  
(czas przeszły od slide)  
Sliczna Lidia się poślizgnęła.



CASE (kejs)  
sprawa, przypadek, walizka

Przypadkiem keczup Iza do walizki  
wrzuciła, potem sprawa keczupowa z  
tego była.



WALLET (łolit)  
portfel

Łoli T portfel zabiera.



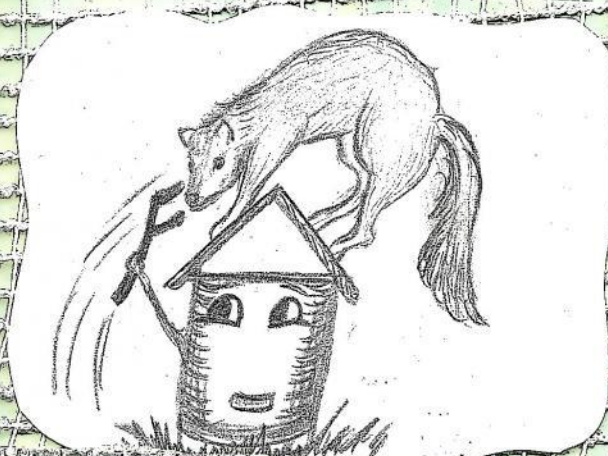
1. **ANIMAL** (animal) zwierzę  
Zwierzęta z **animowanych bajek**  
malowane.

2. **ANIMATE** (animejt) ożywić  
Zwierzęta z **animowanych bajek** ręką z  
mejtką ożywiane.



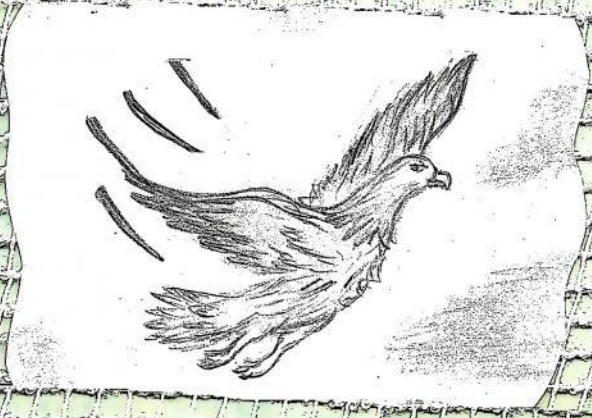
1. **BEAR** (ber) niedźwiedź, nosić, znieść  
Berło niedźwiadek nosi.

2. **BORE** (bor) nudziarz, nudzić, wiercić,  
nosił, znosił (czas przeszły od bear)  
Nudziarz, dentysta **boruje**, czyli wierci.  
Kiedyś nosił berło **borsuk**.



**WOLF** (wulf)  
wilk

UI F literką wilka przegania.



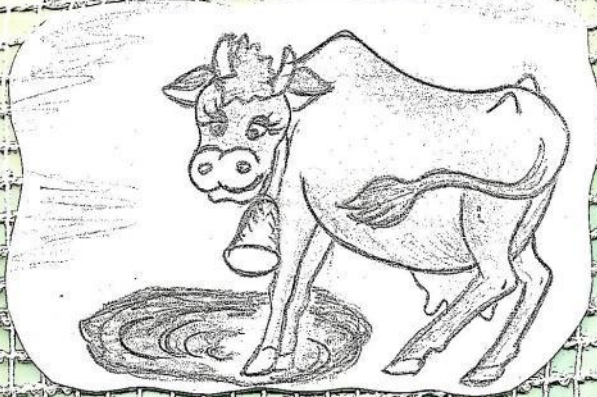
**EAGLE** (igl)  
orzel

Igliwie orla goni.



HORSE (hors)  
koń

*Choruje sobie koń.*



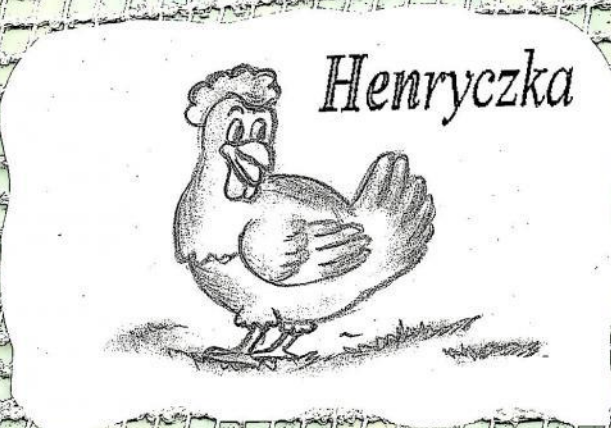
COW (kał)  
krowa

*Krowa w kałużę wdepnęła.*



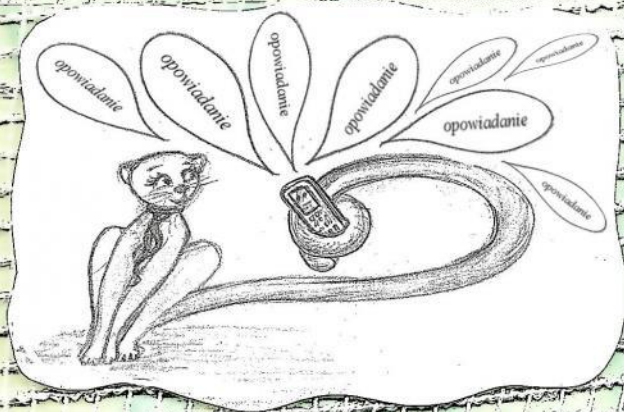
PIG (pig)  
świnia

*Świnia pigułkę chce chwycić.*



HEN (hen)  
kura

*Kura Henryczka.*



1. TAIL (tejl) ogon  
Tejlefon ogonem trzyma.

2. TALE (teil) opowiadanie, ilość, suma  
Z tejlefonu wydobywa się duża ilość opowiadań.



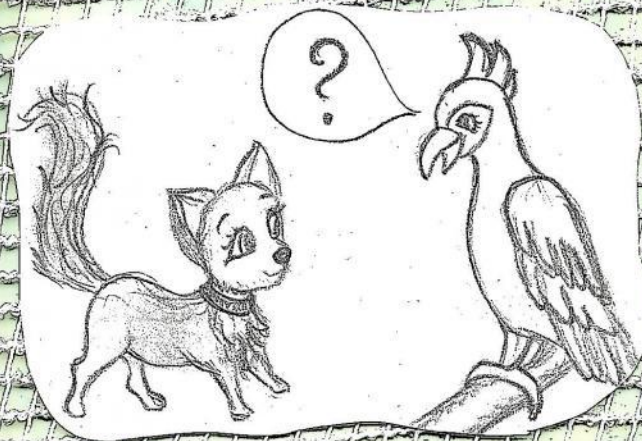
WHISKERS (tiskers)  
wąsy np. kota

Lyskę kot może wąsami utrzymać.



OWL (aul)  
sowa

Au! krzyczy literka L gdy sowa szponami się z nią wpina.

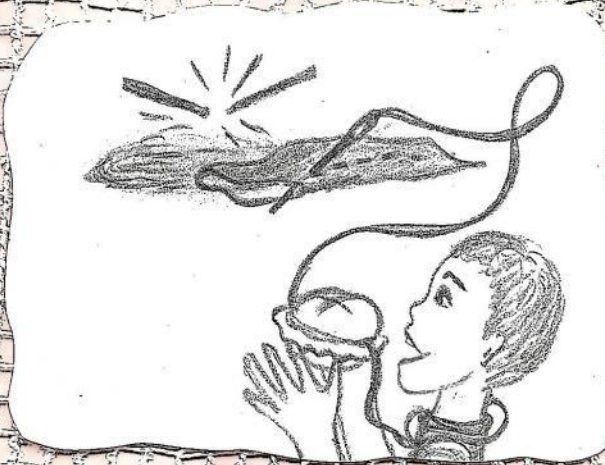


PUPPY (papy)  
szczeniak

Papuga pyta szczeniaka.



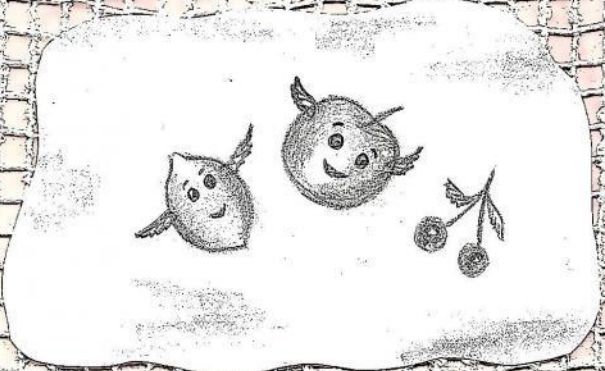
**MEAL (mil)**  
posiłek  
*Milutki milczek przynosi posiłek.*



**BREAKFAST (brekfest)**  
śniadanie  
*break – łamać fast – szybko  
Śniadanie to szybka przelamka.*



1. **DINNER (diner)** obiad  
*Dynię nerka na obiad podaje.*  
2. **SUPPER (saper)** kolacja  
*Super kolacja.*



**FRUITS (fruts)**  
owoce  
*Fruwają tu sobie owoce.*