

ANNA SARNOWSKA

MNEMOTECHNICZNE TRIKI NA CZASOWNIKI

część II

**Zapamiętywanie
Angielskich
Słów**

k

a

k

u

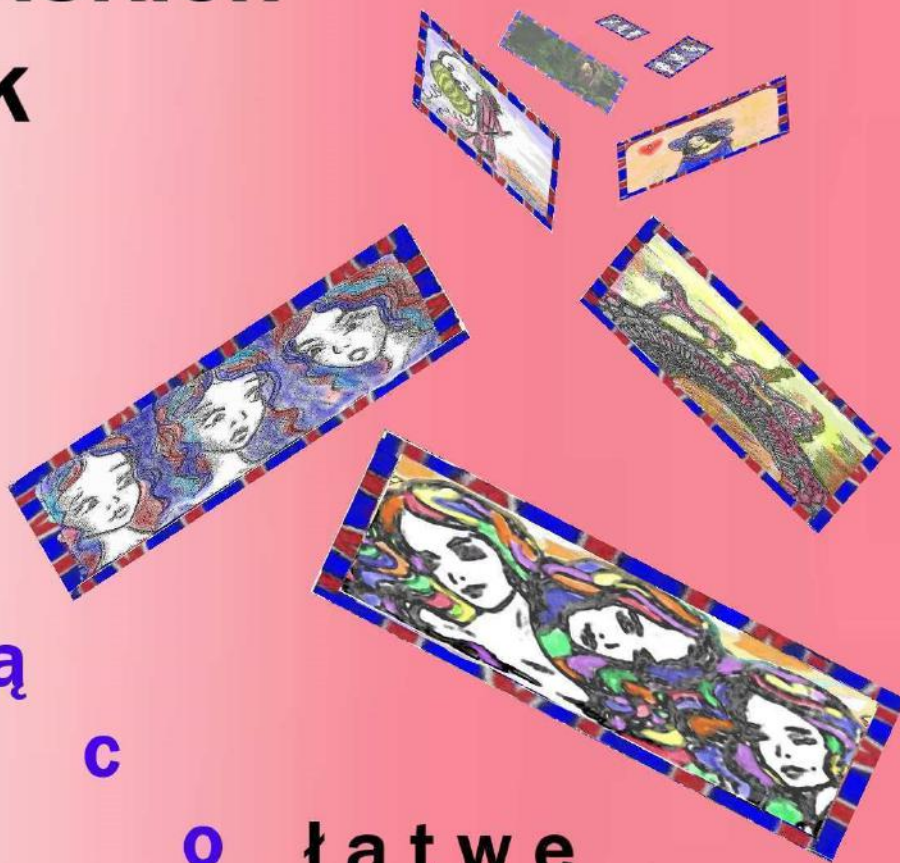
j

a

c

o

łatwe



Anna Sarnowska

Mnemotechniczne triki na czasowniki

Część II serii

Zapamiętywanie
Angielskich
Słów
zaskakująco łatwe

ISBN 978-83-7859-712-4

Korekta tekstu gier Elżbieta Rogucka

© Copyright by Anna Sarnowska, 2016

Kilka słów wprowadzenia

Masz przed sobą część drugą serii ZAS, zawierającą mnemotechniczne triki na czasowniki. Część druga zawiera 57 planszy głównie z czasownikami. Na każdej z nich mieści się od 4 do kilkunastu angielskich słówek ze skojarzeniami. 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 – **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 II (57 planszy)

2.1. Czasowniki, verbs - 3 (57 planszy)

2. 2. Czasowniki nieregularne, irregular verbs

2.3. Tabele sprawdzające

Pozostałe części

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 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. **ABLE** (ejbl) być w stanie, być zdolnym do...

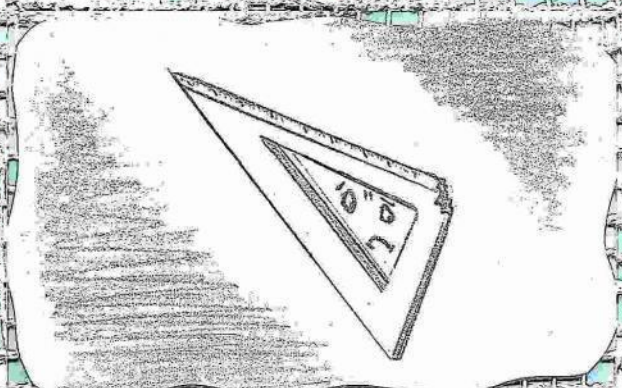
2. **ENABLE** (inejbl) umożliwić

Ej! blondynka! Jesteś w stanie stanąć na nogach?

Indianin Ejblondynce to umożliwi.

3. **DISABLED** (disejbld) niepełnosprawny

*dys – przedrostek oznaczający brak
able - być w stanie*



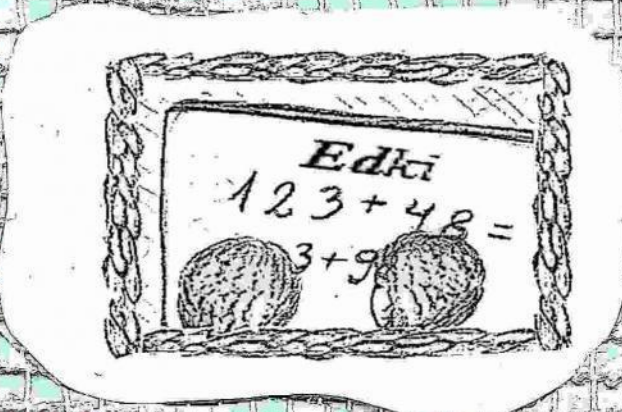
ACHE (ejk)
boleć

Ejkierkę boli.



ACHIEVE (ecziw)
osiągać

*Gdy E ci wkręci, osiągniesz wszystko wedle
chęci.*



ADD (<ea>d)
dodać

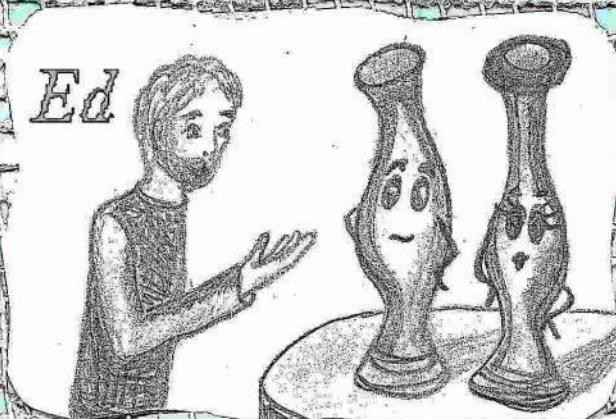
Edki dodają.



1. ADVERTISE (adwe(r)tais) ogłaszać,
reklamować

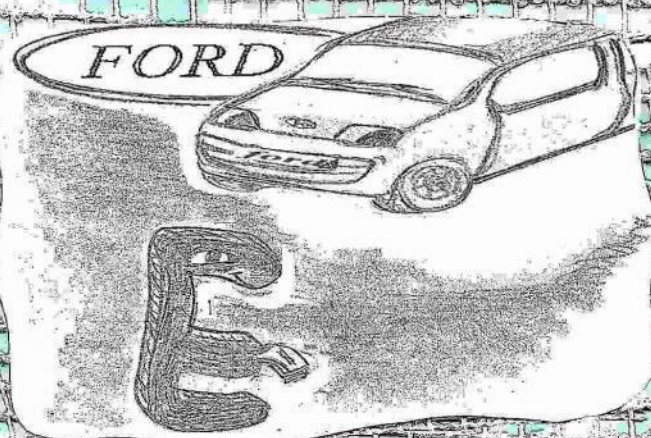
W adwencie tajemnicę ogłaszają.

2. ADVERT (adwe(r)c) ogłoszenie
Ogłoszenie o adwencie.



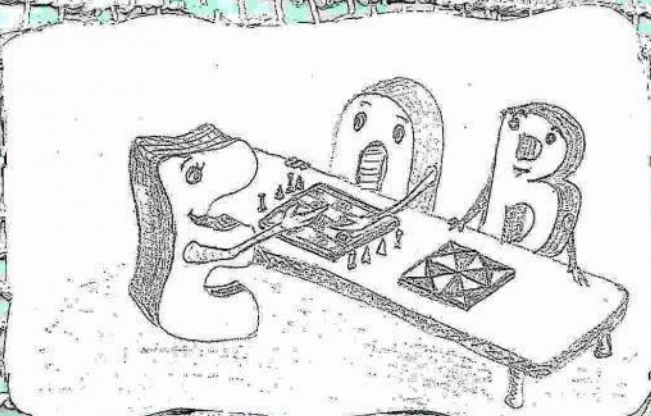
1. ADVISE (edwajz) doradzać
Ed wazonom doradza

2. ADVICE (edwajs) rada, porada
Ed was dobrymi radami obdarza.



AFFORD (efod)
stać – (kogoś na coś)

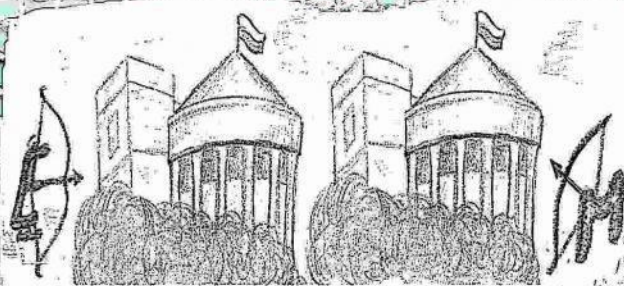
E na forda luksusowego stać.



1. AGREE (egri) zgadzać się

Gdy E gry rozpoczyna – z wszystkimi zgadzać
się zaczyna.

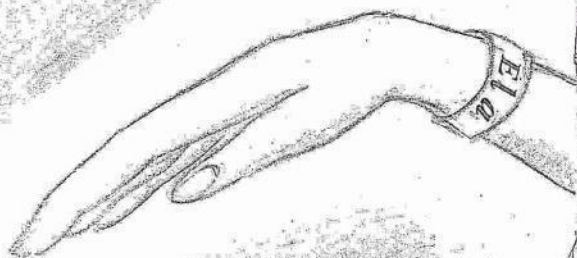
2. DISAGREE (dysegry) nie zgadzać się



1. **AIM** (eim) zmierzać do, celować, cel
E i M celują w sejm.

2. **SAME** (sejm) taki sam
Taki sam sejm.

Ela



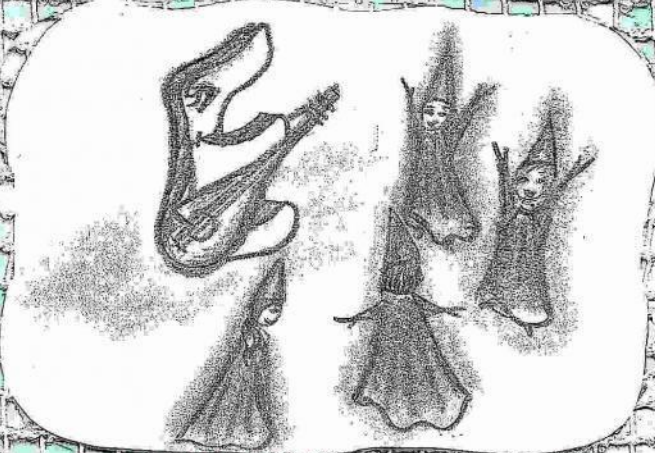
ALLOW (elał)
pozwolić

*Ela łaskawie pozwala się w rączkę
ucalować.*



AMAZE (emeiz)
zdumiewać

*Gdy E mej sukience blasku dodało – na
wszystkich twarzach zdumienie się
malowało.*



AMUSE (emius)
bawić, rozbawiać

E muzyką ich rozbawia.