

Staňte se mistry v PEXESU

Pravidelně prohráváte v pexesu a chtěli byste to změnit? Jakub Pok ze Školy paměti má hned několik figlů, jak na změř obrázků vyhrát.

Text: Bohumil Křeček
Foto: archiv

Jednou z možností je systém, kdy budete každou pozici kódovat. Například vodorovně budou známé osobnosti, svisle určité činnosti. „0 může zastupovat Zeman, 1 Karel Gott, 2 třeba Pat s Matem a tak dále, v druhém směru pak můžete zvolit třeba tyto aktivity – 0 spánek, 1 sex, 2 vaření apod.“, radí Jakub Pok ze Skolapameti.cz.

Příkladem pro kartičku na pozici 1-0 se symbolem nůžek pak může být představa spícího Karla Gotta, kterého ošťiháte nůžkami.



Jakub Pok ví, jak ovládnout paměť.

Master systém

Ještě lepší možností je využít tzv. Master systém. Ten pracuje s tím, že se čísla od 0 do 100 nahrazují obrázky.

„Tento systém učíme na kurzech a funguje perfektně pro zapamatování jakýchkoli čísel. Symbole pro čísla od 1 do 10 jsou vždy jednoslabičná slova, ostatní do 100 dvouslabičná. Souhlásky jsou 1=t, 2=n, 3=m, 4=r, 5=l, 6=š,ž,č, 7=k, 8=v, 9=b,p. Například číslo 1 - musíte najít symbol, kte-

lý si lze názorně představit a začíná na t a k tomu je to jednoslabičné slovo. Můžete si představit např. tuň, která pro vás bude obrazem pro číslo 1. Pokud budeme mít např. číslo 34, bude pro nás číslo 3 písmenem m a číslo 4 písmenem r. Vytvoříme tedy slovo dvouslabičné – např. mūra.“ vysvětluje Jakub Pok. Je jen třeba si systémem dopředu osvojit, abyste symboly pro jednotlivá čísla dobře znali.

Příběh

A teď zpět k pexesu. Představte si, že otočíte kartičku s motivem ryby, která se nachází na pozici 2;0 (=20).

Podle Master systému číslici 20 náleží symbol nosu.

„Nyní propojíme Master pojem se symbolem na kartičce. Představte si třeba, jak vám z nosu vyplavala ryba. Stejným způsobem pak postupujeme i u dalších kartiček. Na pozici 0;1 se ukrývá prase. Souřadnice 0;1 (tedy 1) zastupuje tuň a tu potřebujeme propojit s prasetem. Výsledkem může být trochu morbidní obraz prasete topícího se v tuňi.“ vysvětluje Jitka Štrachová ze Školy paměti.

