

EATA Translation of TA Terminology:

We thank Ian Stewart and Vann Joines for permission to base this material on the Glossary within TA Today, Lifespace Publishing.

We thank Alexandra Piotrowska for the translation.

Please advise any queries, updates, or additions to Julie Hay on julie@adinternational.com (in English please!).

English	Polish
A1	D1
A2	D2
A3	D3
Activity	aktywność
Adapted Child	Dziecko Przystosowane
Adult Ego-State	Stan Ja Dorosły
Adult in the Child	Dorosły w Dziecku
After Script	Scenariusz Potem
Agitation	Zaniepokojenie
Allower	Przyzwalacz
Almost Script	Scenariusz Prawie
Always Script	Scenariusz Zawsze
Angular Transaction	Transakcja kątowna
Antiscript	Antyskrypt , Scenariusz Życia poza skryptem
Area	Miejsce
Attribution	Przypisywanie
Authentic Feeling	Uczucie autentyczne
Autonomy	Autonomia
Awareness	Świadomość
Banal Script	Scenariusz banalny
Basic Position	Podstawowa pozycja
Behavioural Diagnosis	Diagnoza Zachowania
Blamer	Oskarżacz
Blocking Transaction	Transakcja Blokująca
C1	Dz1
C2	Dz2
C3	Dz3
Cathexis	Cathexis , rozkład energii

Child ego-state	Stan Ja Dziecko
Child in the Child	Dziecko w Dziecku
Complementary Transaction	Transakcja uzupełniająca
Con	Przynęta lub fortel (w grze)
Conditional Stroke	Głask zależny od..
Constancy Hypothesis	Hipoteza stałości
Constant	Stały (stan Ja)
Contamination	Kontaminacja, skażenie
Content	Zawartość
Contract	Kontrakt
Controlling Parent	Rodzic Kontrolujący
Counterfeit Stroke	Udawany znak rozpoznania
Counterinjunctions	Nakaz Przeciw zakazowi
Counterscript	Odwrotny skrypt , scenariusz na przekór
Critical Parent	Rodzic Krytyczny
Crossed Transaction	Transakcja Skrzyżowana
Crossup	Zaskoczenie (w grze)
Decision	Decyzja
Decisional Model	Model Decyzyjny
Delusion	Uprzedzenie
Despairer	Przekaz beznadziejny
Discounting	Umnieszanie
Discount Matrix	Matryca Umnieszania
Doing Nothing	Nic nierobienie
Drama Triangle	Trójkąt Dramatyczny
Driver	Nakaz (przeciwno zakazom)
Duplex Transaction	Transakcja Podwójna
Early Decision	Wczesna decyzja
Egogram	Egogram
Ego-state	Stan Ja
Ego-state Model	Model Stanów Ja
Electrode	Elektroda
Episcript	Episkrypt
Excluding	Wykluczający (stan Ja)
Exclusion	Wykluczenie
Executive	Dowodzący (stan Ja)

Existential Position	Pozycja egzystencjalna
First-Degree	Pierwszego Stopnia (gry)
First-Order Model	Model pierwszego poziomu
First Rule of Communication	Pierwsza reguła komunikacji
Formula G	Formuła G
Frame of Reference	Rama odniesienia
Free Child	Dziecko Wolne
Function	Funkcja
Functional Model	Model Funkcjonalny
Gallows	Szubienica
Game	Gra
Game	Gra
Game Formula	Formuła gry
Game Plan	Plan Gry
Gimmick	Haczyk (w grze)
Grandiosity	Wyolbrzymienie
Hamartic Script	Scenariusz tragiczny
Historical Diagnosis	Diagnoza historyczna
Incapacitation	Zasłabnięcie
Incongruity	Niespójność
Injunctions	Zakaz
Integrated Adult	Zintegrowany Dorosły
Intimacy	Bliskość
Level	Poziom
Life Course	Bieg Życia
Life Position	Pozycja Życiowa
Life-Script	Scenariusz życia, skrypt
Little Professor	Mały profesor
Loser	Przegrywający
Losing Script	Scenariusz Przegrywający
Magical Parent	Rodzic magiczny
Marshmallow-Throwing	Przesłodzenie
Martian	Marsjański
Miniscript	Mini scenariusz
Mode	Model
Natural Child	Dziecko Naturalne

Negative Stroke	Negatywne Znaki rozpoznania Głaski
Never Script	Scenariusz Nigdy
Non-Winner	Nie -wygrywający
Non-Winning Script	Nie -wygrywający Scenariusz
Nurturing Parent	Rodzic Opiekuńczy
Ogre (Parent)	Rodzic Potwór
OK Corral	Zapis kwadratu Ok
Open-Ended Script	Scenariusz otwarty
Options	Opcje
Overadaption	Nadmierne Przystosowanie
P1	R1
P2	R2
P3	R3
PAC Model	Model RDDz
Parallel Transaction	Transakcja Równoległa
Parent Ego-state	Stan Ja Rodzic
Parent in the Child	Rodzic w Dziecku
Passive Behaviour	Zachowanie Bierne
Passivity	Pasywność
Pastime	Rozrywki
Payoff	Wyplata
Permissions	Przyzwolenie
Persecutor	Prześladowca
Phenomenological Diagnosis	Diagnoza Fenomenologiczna
Pig Parent	Rodzic Świnia
Plastic Stroke	Sztuczny znak rozpoznania
Positive Stroke	Pozytywny znak rozpoznania
Prejudice	Upředzenie
Primary Driver	Pierwotny nakaz
Process	Proces
Program	Program
Psychological-Level Message	Przekaz na poziomie psychologicznym
Racket	Uczucie zastępcze, Rakieta uczuciowa,
Racketeering	Zaangażowanie w uczucie zastępcze
Racket Feeling	Uczucie zastępcze
Racket System	System uczuć zastępczych

Real Self	Prawdziwe Ja
Rebellious Child	Dziecko Zbuntowane
Recognition-Hunger	Głód Uwagi
Redecision	Redecyzja, decyzja wtórna
Redefining	Przeinaczenie
Redefining Transaction	Transakcja przeinaczająca
Rescuer	Wybawca
Response	Odpowiedź
Ritual	Rytuał
Rubberband	Odciągacz, skryptowy efekt odciągania do tyłu
Script	Scenariusz życia, skrypt
Script Matrix	Matryca skryptu
Script Message	Przekaz skryptowy
Script Signal	Sygnal skryptowy
Scripty	Pochodny ze skryptu
Second-Degree	Drugiego stopnia (gry)
Second-Order (Structural Model)	Drugiego poziomu (Model Strukturalny)
Second-Order Symbiosis	Symbioza Drugiego poziomu
Second Rule of Communication	Druga reguła komunikacji
Social Diagnosis	Diagnoza Społeczna
Social-Level Message	Przekaz na poziomie społecznym
Somatic Child	Dziecko Somatyczne
Spontaneity	Spontaniczność
Stamp	Talon psychologiczny
Stimulus	Bodziec
Stimulus-Hunger	Głód bodźców
Stopper	Hamulec
Stroke	Znak rozpoznania, Głask
Stroke Bank	Bank Znaków rozpoznania,
Stroke Economy	Ekonomia Znaków rozpoznania, Głasków
Stroke Filter	Filtr Znaków rozpoznania,
Stroke Quotient	Pojemność Znaków rozpoznania,
Stroking Profile	Profil Znaków rozpoznania,
Structural Analysis	Analiza Strukturalna
Structural Model	Model Strukturalny
Structural Pathology	Patologia Strukturalna

Structure	Struktura
Sweatshirt	Koszulka
Switch	Przełącznik
Symbiosis	Symbioza
Tangential Transaction	Transakcja okrężna
Third-Degree	Trzeciego Stopnia (gry)
Third Rule of Communication	Trzecia reguła komunikacji
Time-Structuring	Stukturyzacja czasu
Trading Stamp	Talony psychologiczne
Transaction	Transakcja
Transactional Analysis	Analiza transakcji
Transactional Analysis	Analiza transakcyjna
Type	Typ
Ulterior Transaction	Transakcja Ukryta
Unconditional Stroke	Bezwarunkowy znak rozpoznania
Until Script	Scenariusz Aż do
Vector	Strzałka
Victim	Ofiara
Violence	Przemoc
Winner	Zwycięzca
Winning Script	Scenariusz wygrywający
Witch (Parent)	Wiedźma (Rodzic)
Withdrawal	Wycofanie