

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
1. Szachownica jako liczydło	7
2. Sparingi elementarne – bez króla	12
3. Sparingi elementarne – z królem	37
4. Siatki matowe	51
5. Wojsko szachowe	60
6. Szachownica na pamięć!	73
7. Pytania analityczne	77
8. Gra z naprowadzaniem	83
9. Mat w jednym ruchu (Mx1)	87
10. Gra swobodna, bez zapisu i zegara	94
11. Drużynowa gra w szkole	97
12. Kombinacje – rozwiązywanie zadań	101
13. Gra do pierwszego błędu	109
14. Miniatury szachowe	112
15. Mecz klasa – komputer	114
16. Jeden przeciwko wszystkim	116
17. Elementy nauki pamięciowej	118
18. Gra z opisem motywów działania pionków	128
19. Gra z opisem motywów działania dla jednej figury	130
20. Symultana z komentarzem	131
21. Sparingi operatywne	133
22. Nieustający sparing (szkolny)	137
23. Lista i diagramy własnych błędów	143
24. Debiuty stosowane	149
25. Debiutowy sparing	163
26. Centrum – ćwiczenie wyobraźni	171
27. Sparing z czasem zmiennym	178
28. Gra z opisem motywów partnera	180
29. Gra z opisem motywów własnych	183
30. Gra z zapisem na czas	186
31. Ćwiczenia w grupie i na turnieju	190
32. Sparing z komputerem	198
33. Samodzielne układanie sytuacji	204
34. Opisywanie diagramów	216
35. Konspekt – sytuacje wzorcowe	226

36. Przemiany struktur pionkowych	235
37. Sparing tematyczny (problemowy)	242
38. Składanie sytuacji kombinacyjnej	245
39. Dwuchodówki i trójchodówki	254
40. Gra z opisem rezerwowego planu	256
41. Gra na małej szachownicy	258
42. Gra końcowa – rozwiązywanie zadań	260
43. Partie arcymistrzów (wzorcowe)	265
44. Czytanie partii szachowych	270
45. Symultana	273
46. Sparing verte	275
47. Gra z czasem przyspieszonym	278
48. Blitz	281
49. Gra na ślepo i półślepo	286
50. Sparing na siatce szachowej	288
51. Algorytm wyboru posunięcia	290
52. Psychotrening	301
53. Gra na odległość (dystans)	310
54. Sparing kołowy	313
55. Model szachów treningowych	317
56. Klocki logiczne	344
57. Ćwiczenia fizyczne	368
Szybciej–dokładniej–szerzej	372
Warunki do nauki gry w szachy	380
Przypisy i noty	391
Bibliografia	405