



Campamento de Verano: Misión Secreta

¡Problemas nivel Turbo! #3

NOMBRE CLAVE: LA RACHA

Todo buen agente se entrena antes de salir al campo. ¿La misión de hoy? ¡Agudizar su mente con los problemas de ChessKid! Reconocer patrones puede marcar la diferencia entre el jaque mate y la derrota.



Instrucciones

Configure un temporizador de 10 minutos. Resuelva tantos problemas como pueda sin fallar ninguno. ¡Controle su racha! Un movimiento en falso y la racha se reinicia. ¡Los agentes no se rinden, sino que vuelven a empezar!

Desafío extra



Déle a su racha un nombre en clave secreto como "Carrera de Jaque Mate" o "Carrera de Torre". Diseñe su propia insignia de agente con el título de su nueva racha.



Consejo de ChessKid

Una racha más larga significa un agente más astuto, ¡así que celebre cada logro!



Consejo para padres

Desafíe a su campista a superar su propia racha en cada ronda. Recuérdele que incluso los mejores agentes fracasan antes de triunfar. ¡La perseverancia es la verdadera misión!

