

Класс делиться на две группы и решают по 10 примеров, если учащихся больше можно добавить яблоки. Один ученик может только один раз выбрать яблоко. По окончании игры нужно посчитать количество яблок в корзине, у кого их больше, та команда и выиграла. Так как используются триггеры, то ученики независимо друг от друга могут работать маркерами. При нажатии на правильный ответ яблоко падает в корзину

Эту игру можно переделать под абсолютно любую тему, достаточно изменить примеры, ответы и поменять местами яблоки.

$0,6+0,3$

$0,06-0,01$

$0,4+0,3$

$5-0,2$

$0,14+0,03$

$1,5-0,4$

$2,1+0,6$

$2-1,2$

$0,1+0,04$

$1-0,8$



$0,2+0,01$

$3-0,1$

$0,2+1,7$

$0,09-0,03$

$2,3+0,2$

$1,8-0,5$

$4-3,4$

$0,05+0,2$

$3,8-0,3$

$0,22+0,04$

