

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №27 с углублённым изучением
отдельных предметов» Старооскольского городского округа

РАССМОТРЕНА
на заседании МО
учителей начальных
классов
руководитель МО
Седова Н.Ф.
протокол
от «10»июня2016 г.
№ 08

СОГЛАСОВАНА
заместитель директора
М.М. Кунгурцева
Кунгурцева М.М./
«10»июня 2016г. •

РАССМОТРЕНА
на заседании
педагогического
совета, протокол
от «24»июня 2016 г.
№ 11

УТВЕРЖДЕНА
приказом МАОУ
«СОШ № 27
с УИОП»
от «24»июня 2016 г.
№ 228

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Занимательная математика»**

для учащихся 1-4 классов

срок реализации – 4 года

Составитель:

Чернятина Валентина Павловна, учитель начальных классов

Старый Оскол
2016

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Занимательная математика» составлена на основе программы внеурочной деятельности «Занимательная математика» Е.Э. Кочуровой (Сборник программ внеурочной деятельности: 1- 4 классы / под ред. Н.Ф. Виноградовой. — М.: Вентана-Граф, 2011. — 192 с. — (Начальная школа XXI века).

Цель: обучение учащихся решению математических задач творческого и поискового характера через формирование познавательных универсальных учебных действий.

Задачи:

развивать математические способности учащихся;
формировать элементы логической и алгоритмической грамотности;
развивать коммуникативные умения младших школьников с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения.

Программа рассчитана на 34 ч в год с проведением занятий один раз в неделю. Всего 34 занятия. По учебному плану в 1 классе – 33 часа, во 2-4 классах по 34 часа.

Формы оценки результатов внеурочной деятельности.

Познавательно-игровой математический утренник «В гостях у Царицы Математики».

Проектные работы.

Игровой математический практикум «Удивительные приключения Слагайки и Вычитайки».

Познавательно-развлекательная программа «Необыкновенные приключения в стране Внималки-Сосчиталки».

Турнир по геометрии.

Блиц – турнир по решению задач.

Познавательная конкурсno-игровая программа «Весёлый интеллектуал».

Всероссийский конкурс по математике «Кенгуру»

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Личностными результатами изучения курса являются:

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности — качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметными результатами освоения являются умения:

- сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;

- моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использование его в ходе самостоятельной работы;
- применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;
- анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами;
- включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;
- выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;
- аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки;
- анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины);
- искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы;
- моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации;
- конструировать последовательность шагов (алгоритм) решения задачи;
- объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия;
- воспроизводить способ решения задачи;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные, выбирать наиболее эффективный способ решения задачи;
- оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно);
- участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи;
- конструировать несложные задачи.

Предметные результаты отражены в содержании программы.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ КУРСА

1 класс

Числа. Арифметические действия. Величины

Волшебная линейка. Праздник числа 10. Игра-соревнование «Весёлый счёт». Игры с кубиками. Математические игры. Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число, и др. Уголки. Игра в магазин. Игры с кубиками. Математическое путешествие. Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков. Поиск нескольких решений. Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел. Заполнение числовых кроссвордов (судоку, какуро и др.). Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.).

Мир занимательных задач

Задачи-смекалки. Секреты задач. Математическая карусель.

Геометрическая мозаика

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, Стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) – «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.

Конструкторы лего. Сбор модели по схеме. Конструирование многоугольников из деталей танграма. Весёлая геометрия. «Спичечный» конструктор. Прятки с фигурами. Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии.

2 класс

Числа. Арифметические действия. Величины

Математические игры. Числовые головоломки. Математическое путешествие. «Новогодний серпантин». «Часы нас будят по утрам...». «Что скрывает сорока?» Интеллектуальная разминка. Дважды два — четыре. В царстве смекалки.

Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Сложение чисел в пределах 100. Вычитание чисел в пределах 100. Таблица умножения однозначных чисел. Таблица умножения на пальцах.

Мир занимательных задач

Кто что увидит? Секреты задач. В царстве смекалки. Математический марафон. Задачи со многими возможными решениями. Блицтурнир по решению задач. Математический лабиринт. Головоломки. Секреты задач. Математические фокусы. Математическая эстафета.

Геометрическая мозаика

«Удивительная снежинка». Крестики-нолики. Прятки с фигурами. Геометрический калейдоскоп. Геометрия вокруг нас. Путешествие точки. «Шаг в будущее». Тайны окружности. Геометрический калейдоскоп. Составь квадрат. Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, таны, уголки, спички). Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции. Расположение деталей. Выбор деталей с заданным контуром конструкции. Поиск нескольких возможных вариантов решения. Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу.

3 класс

Числа. Арифметические действия. Величины

«Числовой» конструктор». Числовые головоломки. Математические фокусы. Математические игры. Секреты чисел. Математическая копилка. Выбери маршрут. В царстве смекалки. От секунды до столетия. Конкурс смекалки. Это было в старину. Математические фокусы. Энциклопедия математических развлечений. Составление сборника занимательных заданий. Математический лабиринт. Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000. Числа-великаны (миллион и др.). Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево.

Мир занимательных задач

Интеллектуальная разминка. Волшебные переливания. Разверни листок. Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия. Последовательность

шагов (алгоритм) решения задачи. Задачи, имеющие несколько решений. Обратные задачи и задания. Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомых чисел (величин). Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.

Геометрическая мозаика

Геометрия вокруг нас. «Шаг в будущее». «Спичечный» конструктор. Геометрический калейдоскоп. Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).

4 класс

Числа. Арифметические действия. Величины

Числа-великаны. Римские цифры. Числовые головоломки. Выбери маршрут. Математические фокусы - конструктор. Задачки. Какие слова спрятаны в таблице? «Математика — наш друг!» Решай, отгадывай, считай. Числовые головоломки. Занимательные задания с римскими цифрами. Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр.

Мир занимательных задач

Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах. Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания. Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных. Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений. Задачи на доказательство, например, найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. Обоснование выполняемых и выполненных действий. Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения. Старинные задачи. Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий.

Геометрическая мозаика

Занимательное моделирование. Моделирование геометрических фигур. Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Геометрические фигуры вокруг нас. Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из разверток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся).

Игровая деятельность

— «Весёлый счёт» — игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры: «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «Русское лото», «Математическое домино», «Не сойбюсь!», «Задумай число», «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения»;

— игры: «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «День и ночь», «Счастливый случай», «Сбор плодов», «Гонки с зонтиками», «Магазин», «Какой ряд дружнее?»;

— игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч»;

— игры с набором «Карточки-считалочки» (сорбонки) — двусторонние карточки: на одной стороне — задание, на другой — ответ;

— математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление»;

— работа с палитрой — основой с цветными фишками и комплектом заданий к палитре по темам: «Сложение и вычитание до 100» и др.;

— игры: «Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Часы», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

Тематическое планирование

№ п/п	Наименование раздела	Количество часов		
		всего	теория	практика
1 класс	Числа. Арифметические действия. Величины.	17	9	8
	Мир занимательных задач	3	2	1
	Геометрическая мозаика	13	6	7
	ИТОГО	33	17	16
2 класс	Числа. Арифметические действия. Величины.	15	8	7
	Мир занимательных задач	7	3	4
	Геометрическая мозаика	12	6	6
	ИТОГО	34	17	17
3 класс	Числа. Арифметические действия. Величины.	22	11	7
	Мир занимательных задач	7	4	4
	Геометрическая мозаика	5	2	6
	ИТОГО	34	17	17
4 класс	Числа. Арифметические действия. Величины.	16	8	8
	Мир занимательных задач	12	6	6
	Геометрическая мозаика	6	3	3
	ИТОГО	34	17	17
	ВСЕГО	135	68	67

Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.

Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Сложение и вычитание чисел в пределах 100. Таблица умножения однозначных чисел и соответствующие случаи деления.

Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число, и др. Поиск нескольких решений. Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел.

Заполнение числовых кроссвордов (судоку, какуро и др.).

Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000.

Числа-великаны (миллион и др.). Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево.

Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.).

Занимательные задания с римскими цифрами.

Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр.

Форма организации обучения — математические игры:

— «Весёлый счёт» — игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры: «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «Русское лото», «Математическое домино», «Не сойбьюсь!», «Задумай число», «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения»;

— игры: «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «День и ночь», «Счастливый случай», «Сбор плодов», «Гонки с зонтиками», «Магазин», «Какой ряд дружнее?»;

— игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч»;

— игры с набором «Карточки-считалочки» (сорбонки) — двусторонние карточки: на одной стороне — задание, на другой — ответ;

— математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление»;

— работа с палитрой — основой с цветными фишками и комплектом заданий к палитре по темам: «Сложение и вычитание до 100» и др.;

— игры: «Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Часы», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

Мир занимательных задач

Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия. Последовательность шагов (алгоритм) решения задачи.

Задачи, имеющие несколько решений. Обратные задачи и задания. Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомых чисел (величин). Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.

Старинные задачи. Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий.

Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах.

Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания. Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных. Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений.

Задачи на доказательство, например, найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. Обоснование выполняемых и выполненных действий.

Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

Геометрическая мозаика

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, Стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) – «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.

Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии.

Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, таны, уголки, спички). Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции. Расположение деталей. Выбор деталей с заданным контуром конструкции. Поиск нескольких возможных вариантов решения. Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу.

Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части.

Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.

Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.

Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).

Объемные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки. Создание объемных фигур из разверток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся).

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С УКАЗАНИЕМ ЧАСОВ, ОТВОДИМЫХ НА ОСВОЕНИЕ КАЖДОЙ ТЕМЫ

1 класс (33ч)

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов
------------------	------------------------------------	-------------------------

	<i>Геометрическая мозаика</i>	5ч
1	Математика — это интересно.	1
2	Танграм: древняя китайская головоломка	1
3	Путешествие точки	1
4	Игры с кубиками	1
5	Танграм: древняя китайская головоломка	
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины</i>	2ч
6	Волшебная линейка	1
7.	Праздник числа 10	1
	<i>Геометрическая мозаика.</i>	1ч
8	Конструирование многоугольников из деталей танграма	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины</i>	2ч
9	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1
10	Игры с кубиками	1
	<i>Геометрическая мозаика</i>	3ч
11	Конструкторы лего.	1
12	Сбор модели по схеме.	1
13	Весёлая геометрия	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины</i>	1ч
14	Математические игры	1
	<i>Геометрическая мозаика</i>	2ч
15	«Спичечный» конструктор	1
16	«Спичечный» конструктор. Задачки.	1
	<i>Мир занимательных задач</i>	1ч
17	Задачи-смекалки	1
	<i>Геометрическая мозаика</i>	1ч
18	Прятки с фигурами	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины</i>	6ч
19	Математические игры.	1
20	Числовые головоломки	1
21	Математическая карусель	1
22	Математическая карусель	1
23	Уголки	1
24	Игра в магазин.	1
	<i>Геометрическая мозаика</i>	1ч
25	Конструирование фигур из деталей танграма.	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины</i>	3ч
26	Игры с кубиками	1

27	Математическое путешествие	1
28	Математические игры.	1
	<i>Мир занимательных задач</i>	2ч
29	Секреты задач.	1
30	Математическая карусель	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины</i>	3ч
31	Числовые головоломки	1
32	Математические игры	1
33	Математические игры	1
	Итого	33ч

2 класс (34ч)

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов
	<i>Геометрическая мозаика</i>	2ч
1	«Удивительная снежинка»	1
2	Крестики-нолики.	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины</i>	1ч
3	Математические игры	1
	<i>Геометрическая мозаика</i>	1ч
4	Прятки с фигурами.	1
	<i>Мир занимательных задач</i> Головоломки. Секреты задач. Математические фокусы. Математическая эстафета.	1ч
5	Секреты задач	1
	<i>Геометрическая мозаика</i>	3ч
6	Спичечный» конструктор	1
7.	Спичечный» конструктор	1
8	Геометрический калейдоскоп.	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины</i>	2 ч
9	Числовые головоломки	1
10	«Шаг в будущее»	1
	<i>Геометрическая мозаика</i>	4ч
11	Геометрия вокруг нас	1
12	Путешествие точки.	1
13	«Шаг в будущее»	1
14	Тайны окружности	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины</i>	5ч
15	Математическое путешествие.	1
16	«Новогодний серпантин»	1

17	«Новогодний серпантин»	1
18	Математические игры	1
19	«Часы нас будят по утрам...»	1
	Геометрическая мозаика	1 ч
20	Геометрический калейдоскоп	1
	Мир занимательных задач	2ч
21	Головоломки	1
22	Секреты задач	1
	Числа. Арифметические действия. Величины	7ч
23	«Что скрывает сорока?»	1
24	Интеллектуальная разминка	1
25	Дважды два — четыре.	1
26	Дважды два — четыре.	1
27	Дважды два — четыре.	1
28	В царстве смекалки	1
29	Интеллектуальная разминка	1
	Геометрическая мозаика	1ч
30	Составь квадрат.	1
	Мир занимательных задач	4ч
31	Мир занимательных задач	1
32	Мир занимательных задач	1
33	Математические фокусы	1
34	Математическая эстафета	1
	Итого	34ч

3 класс(34ч)

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов
	Мир занимательных задач	1ч
1	Интеллектуальная разминка	1
	Числа. Арифметические действия. Величины	1ч
2	«Числовой» конструктор.	1
	Геометрическая мозаика	1ч
3	Геометрия вокруг нас.	1
	Мир занимательных задач	3ч
4	Волшебные переливания	1

5	В царстве смекалки	1
6	В царстве смекалки	1
	Геометрическая мозаика	3 ч
7.	«Шаг в будущее»	1
8	«Спичечный» конструктор	1
9	«Спичечный» конструктор	1
	Числа. Арифметические действия. Величины	12ч
10	Числовые головоломки	1
11	Интеллектуальная разминка	1
12	Интеллектуальная разминка	1
13	Математические фокусы	1
14	Математические игры	1
15	Секреты чисел	1
16	Математическая копилка	1
17	Математическое путешествие	1
18	Выбери маршрут	1
19	Числовые головоломки.	1
20	В царстве смекалки	1
21	В царстве смекалки	1
	Мир занимательных задач	1ч
22	Мир занимательных задач	1
	Геометрическая мозаика	1ч
23	Геометрический калейдоскоп	1
	Мир занимательных задач	2ч
24	Интеллектуальная разминка	1
25	Разверни листок	1
	Числа. Арифметические действия. Величины	9ч
26	От секунды до столетия	1
27	От секунды до столетия	1
28	Числовые головоломки	1
29	Конкурс смекалки	1
30	Это было в старину	1
31	Математические фокусы	1
32	Энциклопедия математических развлечений	1
33	Составление сборника занимательных заданий	1
34	Математический лабиринт	1
	Итого	34ч

4 класс(34ч)

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов
	<i>Мир занимательных задач</i>	<i>1ч</i>
1	Интеллектуальная разминка	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины</i>	<i>1ч</i>
2	Числа-великаны.	1
	<i>Мир занимательных задач</i>	<i>2ч</i>
3	Мир занимательных задач.	1
4	Кто что увидит?	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины</i>	<i>2ч</i>
5	Римские цифры	1
6	Числовые головоломки	1
	<i>Мир занимательных задач</i>	<i>3 ч</i>
7.	Секреты задач	1
8	В царстве смекалки	1
9	Математический марафон	1
	<i>Геометрическая мозаика</i>	<i>2ч</i>
10	«Спичечный» конструктор.	1
11	«Спичечный» конструктор	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины</i>	<i>3ч</i>
12	Выбери маршрут	1
13	Интеллектуальная разминка	1
14	Математические фокусы конструктор. Задачи.	1
	<i>Геометрическая мозаика</i>	<i>3ч</i>
15	Занимательное моделирование	1
16	Моделирование геометрических фигур.	1
17	Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб.	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины</i>	<i>7ч</i>
18	Математическая копилка.	1
19	Какие слова спрятаны в таблице?	1
20	«Математика — наш друг!»	1
21	Решай, отгадывай, считай	1
22	В царстве смекалки	1
23	В царстве смекалки	1
24	Числовые головоломки	1
	<i>Мир занимательных задач</i>	<i>2ч</i>
25	Мир занимательных задач.	1
26	Задачи со многими возможными решениями	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины</i>	<i>3ч</i>
27	Математические фокусы.	1

28	Интеллектуальная разминка	1
29	Интеллектуальная разминка	1
	<i>Мир занимательных задач</i>	1ч
30	Блицтурнир по решению задач	1
	<i>Геометрическая мозаика</i>	1ч
31	Геометрические фигуры вокруг нас	1
	<i>Мир занимательных задач</i>	3ч
32	Математическая копилка	1
33	Математический лабиринт	1
34	Математический праздник	1
	Итого	34ч