

1. Результаты освоения внеурочной деятельности

«Занимательная математика»

Личностные результаты:

Развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера.

Развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека.

Воспитание чувства справедливости, ответственности.

Развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные результаты:

Сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания.

Моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использовать 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 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 результат с заданным условием.

Анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные.

Выбрать 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.

Универсальные учебные действия:

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

Моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использовать 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.

Ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз».

Ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$ и др., указывающие направление движения.

Проводить линии по заданному маршруту (алгоритму).

Выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже.

Анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции.

Составлять фигуры из частей. Определять место заданной детали в конструкции.

Выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции.

Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.

Объяснять выбор деталей или способа действия при заданном условии.

Анализировать предложенные возможные варианты верного решения.

Моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток.

Осуществлять развернутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

Планируемые результаты внеурочной деятельности

В результате освоения программы «Занимательная математика» формируются следующие универсальные учебные действия, соответствующие требованиям ФГОС НОО:

Личностные результаты:

Развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера.

Развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека.

Воспитание чувства справедливости, ответственности.

Развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные результаты:

Сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания.

Моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использовать 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 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 результат с заданным условием.

Анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные.

Выбрать 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.

Универсальные учебные действия:

Ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз».

Ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$ и др., указывающие направление движения.

Проводить линии по заданному маршруту (алгоритму).

Выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже.

Анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции.

Составлять фигуры из частей. Определять место заданной детали в конструкции.

Выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции.

Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.

Объяснять выбор деталей или способа действия при заданном условии.

Анализировать предложенные возможные варианты верного решения.

Моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток.

2. Содержание внеурочной деятельности «Занимательная математика»

с указанием форм организации и видов деятельности

Числа. Арифметические действия. Величины

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 собьюсь!», «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».

Универсальные учебные действия:

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

— моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использовать 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) результата с заданным условием;

— контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

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 искомого 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.

Универсальные учебные действия:

— 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.

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 в соответствии 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 развёрток: цилиндр,

призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся).

Форма организации обучения — работа с конструкторами:

— моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков;
— танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат». «Спичечный» конструктор;
— конструкторы лего. Набор «Геометрические тела»;
— конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркет и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

Универсальные учебные действия:

— ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;
— ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$ и др., указывающие направление движения;
— проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);
— выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;
— анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции;
— составлять фигуры из частей, определять место заданной детали в конструкции;
— выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции;
— сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
— объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии;
— анализировать предложенные возможные варианты верного решения;
— моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток;
— осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля:
сравнивать построенную конструкцию с образцом.
Вместо спичек можно использовать счётные палочки.

3. Тематическое планирование внеурочной деятельности

«Занимательная математика»

Тематическое планирование курса внеучебной деятельности «Занимательная математика» составлено с учетом рабочей программы воспитания.

Воспитательный потенциал данного курса внеучебной деятельности обеспечивает реализацию следующих целевых приоритетов воспитания обучающихся НОО:

1. вовлечение школьников в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах;
2. формирование в кружках, секциях, клубах, студиях и т.п. детско-взрослых общностей, которые могли бы объединять детей и педагогов общими позитивными эмоциями и доверительными отношениями друг к другу;
3. создание в детских объединениях традиций, задающих их членам определенные социально значимые формы поведения;
4. поддержку в детских объединениях школьников с ярко выраженной лидерской позицией и установкой на сохранение и поддержание накопленных социально значимых традиций;
- 5. поощрение педагогами детских инициатив и детского самоуправления

1 класс

<i>№</i>	<i>Тема</i>	<i>Количество часов</i>	<i>Программа воспитания</i>
<i>1</i>	<i>Геометрическая мозаика</i>	<i>13</i>	<i>1,2,3</i>
<i>2</i>	<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i>	<i>17</i>	<i>1,2,3</i>
<i>3</i>	<i>Мир занимательных задач</i>	<i>3</i>	<i>1,2,3,</i>

<i>№</i>	<i>Тема</i>	<i>Количество часов</i>
	<i>Геометрическая мозаика (1из13)</i>	<i>5</i>
1.	Математика — это интересно. Решение нестандартных задач.	1
2.	Танграм: древняя китайская головоломка	1
3.	Путешествие точки	1
4.	Игры с кубиками	1
5.	Танграм: древняя китайская головоломка	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины(2из17)</i>	<i>2</i>
6.	Волшебная линейка. Шкала линейки.	1
7.	Праздник числа 10	1
	<i>Геометрическая мозаика (1из13)</i>	<i>1</i>
8.	Конструирование многоугольников из деталей танграма	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины(2из17)</i>	<i>2</i>
9.	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1
10.	Игры с кубиками	1
	<i>Геометрическая мозаика (3из13)</i>	<i>3</i>
11.	Конструкторы лего.	1
12.	Сбор модели по схеме.	1
13.	Весёлая геометрия	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины(1из17)</i>	<i>1</i>
14.	Математические игры	1
	<i>Геометрическая мозаика (2из13)</i>	<i>2</i>

15.	«Спичечный» конструктор	1
16.	«Спичечный» конструктор. Задачи.	1
	<i>Мир занимательных задач (1из3)</i>	<i>1</i>
17.	Задачи-смекалки	1
	<i>Геометрическая мозаика (1из13)</i>	<i>1</i>
18.	Прятки с фигурами	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины(6из17)</i>	<i>6</i>
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 (1из13)</i>	<i>1</i>
25.	Конструирование фигур из деталей танграма.	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины(3из17)</i>	<i>3</i>
26.	Игры с кубиками	1
27.	Математическое путешествие	1
28.	Сложение и вычитание в пределах 20. Математические игры.	1
	<i>Мир занимательных задач (2из3)</i>	<i>2</i>
29.	Секреты задач.	1
30.	Математическая карусель	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины(3из17)</i>	<i>3</i>
31.	Числовые головоломки	1
32.	Математические игры	1
33.	Математические игры	1
	<i>Итого:</i>	<i>33ч.</i>

2 класс

<i>№</i>	<i>Тема</i>	<i>Количество часов</i>	<i>Программа воспитания</i>
<i>1</i>	<i>Геометрическая мозаика</i>	<i>12</i>	<i>1,2,3,4,</i>
<i>2</i>	<i>Числа. Арифметические дей-</i>	<i>15</i>	<i>1,2,3,4,</i>

	<i>ствия. Величины.</i>		
3	<i>Мир занимательных задач</i>	7	1,2,3,4,5

<i>№</i>	<i>Тема</i>	<i>Количество часов</i>
	<i>Геометрическая мозаика (2из12)</i>	2
1.	«Удивительная снежинка»	1
2.	Крестики-нолики.	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины(1из15)</i>	1
3.	Математические игры	1
	<i>Геометрическая мозаика (1из12)</i>	1
4.	Прятки с фигурами.	1
	<i>Мир занимательных задач (1из7)</i>	1
5.	Секреты задач	1
	<i>Геометрическая мозаика (3из12)</i>	3
6.	«Спичечный» конструктор	1
7.	«Спичечный» конструктор	1
8.	Геометрический калейдоскоп.	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины(2из15)</i>	2
9.	Числовые головоломки	1
10.	«Шаг в будущее»	1
	<i>Геометрическая мозаика (4из12)</i>	4
11.	Геометрия вокруг нас	1
12.	Путешествие точки.	1
13.	«Шаг в будущее»	1
14.	Тайны окружности. Окружность.	
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины.(5из15)</i>	5
15.	Математическое путешествие.	1
16.	«Новогодний серпантин».	1
17.	«Новогодний серпантин».	1
18.	Математические игры.	1
19.	«Часы нас будят по утрам...»	1
	<i>Геометрическая мозаика (1 из12)</i>	1

20.	Геометрический калейдоскоп	1
	<i>Мир занимательных задач (2из7)</i>	2
21.	Головоломки. Расшифровка закодированных слов.	1
22.	Секреты задач	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины.(7из15)</i>	7
23.	«Что скрывает сорока?»	1
24.	Интеллектуальная разминка.	1
25.	Дважды два — четыре. Таблица умножения однознач-	1
26.	ных чисел.	1
27.	Дважды два — четыре. Игры с кубиками на умноже-	1
	ние.	1
28.	В царстве смекалки	1
29.	Интеллектуальная разминка	1
	<i>Геометрическая мозаика (1из12)</i>	1
30.	Составь квадрат. Прямоугольник.	4
	<i>Мир занимательных задач (4из7)</i>	1
31	Мир занимательных задач	1
32.	Задачи, имеющие несколько решений.	1
33.	Математические фокусы	1
34.	Математическая эстафета	
	Итого:	34 ч.

3 класс

№	Тема	Количество часов	Программа воспитания
1	<i>Геометрическая мозаика</i>	5	1,2,3,4
2	<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i>	22	1,2,3,4
3	<i>Мир занимательных задач</i>	7	1,2,3,4,5

№	Тема	Количество часов
1.	<i>Мир занимательных задач (1из7)</i>	1
	Интеллектуальная разминка.	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины. (1из7)</i>	1

2.	«Числовой» конструктор	1
	<i>Геометрическая мозаика (1из5)</i>	1
3.	Геометрия вокруг нас	1
	<i>Мир занимательных задач (3из7)</i>	3
4.	Волшебные переливания	1
5.	В царстве смекалки	1
6.	Решение нестандартных задач (на «отношения»).	1
	<i>Геометрическая мозаика (1из5)</i>	3
7.	«Шаг в будущее»	1
8.	«Спичечный» конструктор	1
9.	«Спичечный» конструктор	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины (12из22)</i>	12
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
	<i>Мир занимательных задач (1из7)</i>	1
22.	Мир занимательных задач.	1
	<i>Геометрическая мозаика (1из5)</i>	1
23.	Геометрический калейдоскоп	1
	<i>Мир занимательных задач (2из7)</i>	2
24.	Интеллектуальная разминка. Задачи.	1
25.	Разверни листок. От секунды до столетия	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины (9из22)</i>	9
26.	Время и его единицы: час, минута, секунда; сутки, неделя, год, век.	1
		1
27.	Одна секунда в жизни класса.	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	
Итого:		34 часа

4 класс

№	Тема	Количество часов	Программа воспитания
1	Геометрическая мозаика	6	1,2,3,4,5
2	Числа. Арифметические действия. Величины.	16	1,2,3,4,5
3	Мир занимательных задач	12	1,2,3,4,5

№	Тема	Количество часов
1.	Мир занимательных задач (1из12) Интеллектуальная разминка	1 1
2.	Числа. Арифметические действия. Величины. (1из16) Числа-великаны	1 1
3.	Мир занимательных задач (2из12) Мир занимательных задач	2 1
4.	Кто что увидит?	1
5.	Числа. Арифметические действия. Величины(2из16). Римские цифры	2 1
6.	Числовые головоломки	1
7.	Мир занимательных задач (3из12) Секреты задач	3 1
8.	В царстве смекалки	1
9.	Математический марафон	1
10.	Геометрическая мозаика (2из6) «Спичечный» конструктор	2 1
11.	«Спичечный» конструктор	1
Числа. Арифметические действия. Величины.(3из16)		3

12.	Выбери маршрут	1
13.	Интеллектуальная разминка	1
14.	Математические фокусы	1
	<i>Геометрическая мозаика (3из6)</i>	3
15.	Занимательное моделирование	1
16.	Моделирование геометрических фигур.	1
17.	Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб.	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины. (7из16)</i>	7
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
24.	Числовые головоломки	1
23.	Решение и составление ребусов, содержащих числа.	1
	<i>Мир занимательных задач (2из12)</i>	2
25.	Мир занимательных задач.	1
26.	Задачи со многими возможными решениями.	1
	<i>Числа. Арифметические действия. Величины. (3из16)</i>	3
27.	Математические фокусы.	1
28.	Интеллектуальная разминка	1
29.	Интеллектуальная разминка	1
	<i>Мир занимательных задач (1из12)</i>	2
30.	Блиц-турнир по решению задач	1
31.	Математическая копилка	1
	<i>Геометрическая мозаика (1из6)</i>	1
32.	Геометрические фигуры вокруг нас	1
	<i>Мир занимательных задач (1из12)</i>	
33.	Математический лабиринт	2
34.	Математический праздник	1
		1
	<i>Итого:</i>	34ч.