

**Рабочая программа курса внеурочной деятельности
«Занимательная математика»
(начальное общее образование)**

Направление: общеинтеллектуальное

Срок реализации программы: 4 года

1. Планируемые результаты курса внеурочной деятельности «Занимательная математика».

Личностными результатами изучения данной программы 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;
- сравнение разных приёмов действий, выбор удобных способов для выполнения конкретных заданий;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- развитие внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе;
- формирование учебно-познавательного интереса к новому учебному материалу;
- осознание роли математики в жизни людей;
- освоение основных базовых знаний по математике; её ключевых понятий;
- освоение учащимися способами исследовательской деятельности;
- формирование творческого мышления;
- способствовать улучшению качества решения задач различного уровня сложности;
- способствовать успешному выступлению на олимпиадах, играх, конкурсах;

Метапредметные результаты:

- определять и формулировать цель деятельности;
- принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;
- различать способ и результат действия;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, одноклассников, родителей;
- учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения учебных и коммуникативных задач;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- оценивать правильность выполнения действия;
- проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок;
- применять методы информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств;
- устанавливать причинно-следственные связи, строить логические цепи рассуждений;
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек;
- слушать и понимать речь учителя и одноклассников;
- уметь работать в паре, группе, выполнять различные роли (лидера, исполнителя);
- уметь задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества;
- работать по предложенному учителем плану;
- сравнивать и выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
- моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения различных задач;
- анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами;

- 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
- 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

Предметные результаты:

- понимать, как люди учились считать;
- работать с пословицами, в которых встречаются числа;
- выполнять интересные приёмы устного счёта;
- находить суммы ряда чисел;
- решать задачи, связанные с нумерацией, на сообразительность, задачи-шутки, задачи с палочками;
- разгадывать числовые головоломки и математические ребусы, головоломки;
- находить в окружающем мире предметы, дающие представления об изученных геометрических фигурах;
- выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;
- проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);
- ориентироваться в понятиях «вправо», «влево», «вверх», «вниз»;
- анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков) в исходной конструкции;
- составлять фигуры из частей, определять место заданной детали в конструкции;
- выявлять закономерности в расположении деталей, составлять детали в соответствии с контуром конструкции;

2. Содержание курса.

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 рений. 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», «Счастливым случаем», «Сбор плодов», «Гонки с зонтиками», «Магазин», «Какой ряд дружнее?»;

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

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

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: СМEX + 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 $1 \rightarrow$ 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 или 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 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.

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

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

3. Тематическое планирование

Класс	Темы	Кол-во часов
1 класс	Числа. Арифметические действия. Величины. Мир занимательных задач Геометрическая мозаика	14
		3
		13
		Итого :33
2 класс	Числа. Арифметические действия. Величины Мир занимательных задач Геометрическая мозаика	16
		7
		11
		Итого:34
3 класс	Числа. Арифметические действия. Величины. Мир занимательных задач Геометрическая мозаика	20
		9
		5
		Итого: 34
4 класс	Числа. Арифметические действия. Величины Мир занимательных задач Геометрическая мозаика	15
		13
		6
		Итого: 34
		135ч.

1 класс 33 часа

№ п\п	Название раздела, темы занятия	Кол-во часов
1.	Геометрическая мозаика. Математика — это интересно. Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3 × 3 клетки).	1
2.	Танграм: древняя китайская головоломка. Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы	1
3.	Путешествие точки. Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его шагов.	1
4.	Игры с кубиками. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.	1
5.	Танграм: древняя китайская головоломка. Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление картинки, представленной в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.	1
6.	Числа. Арифметические действия. Величины. Волшебная линейка. Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки.	1

7.	Праздник числа 10. Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.	1
8.	Геометрическая мозаика. Конструирование многоугольников из деталей танграма. Составление многоугольников с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление многоугольников, представленных в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.	1
9.	Числа. Арифметические действия. Величины. Игра-соревнование «Весёлый счёт». Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20). Числа от 1 до 20 расположены в таблице (4 × 5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице.	1
10.	Игры с кубиками. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.	1
11-12.	Геометрическая мозаика. «Спичечный конструктор». Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек (счетных палочек) в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.	2
13.	Весёлая геометрия. Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность	2
14.	Числа. Арифметические действия. Величины. Математические игры. Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Вычитание в пределах 10».	1
15 - 16.	Геометрическая мозаика «Спичечный» конструктор». Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек (счетных палочек) в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.	2
17.	Мир занимательных задач Задачи-смекалки. Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.	1
18.	Геометрическая мозаика Прятки с фигурами. Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей«Поиск треугольников в заданной фигуре.	1
19.	Числа. Арифметические действия. Величины. Математические игры. Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 10», «Вычитание в пределах 20».	1
20.	Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	1
21-22.	Мир занимательных задач Математическая карусель. Решение логических задач на сообразительность и смекалку.	2
23.	Геометрическая мозаика Уголки Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.	1
24.	Конструирование фигур из деталей танграма. Составление фигур с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление фигур, представленных в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.	1
25.	Числа. Арифметические действия. Величины Игра в магазин. Монеты Сложение и вычитание в пределах 20.	1
26.	Игры с кубиками. Сложение и вычитание в пределах 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). На гранях первого кубика числа 2, 3, 4, 5, 6, 7, а на гранях второго — числа 4, 5, 6, 7, 8, 9. Взаимный контроль.	1
27.	Математическое путешествие. Игры с кубиками. Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 3; второй — прибавляет 2, третий — вычитает 3, а четвёртый — прибавляет 5. Ответы к четырём раундам	1

	записываются в таблицу. 1-й раунд: $10 - 3 = 7$ $7 + 2 = 9$ $9 - 3 = 6$ $6 + 5 = 11$ 2-й раунд: $11 - 3 = 8$ и т. д.	
28.	Математические игры. «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиками».	1
29.	Мир занимательных задач Секреты задач. Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.	1
30.	Секреты задач. Решение логических задач, задач на смекалку.	1
31.	Числа. Арифметические действия. Величины. Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	1
32-33.	Математические игры. Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 20».	2
	Итого:	33

2 КЛАСС 34 часа

№ п/п	Название раздела, темы занятия	Кол-во часов
1.	Геометрическая мозаика «Удивительная снежинка». Геометрические узоры. Симметрия. Закономерности в узорах. Работа с таблицей «Геометрические узоры. Симметрия»	1
2.	Крестики-нолики. Танграм. Игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 20).	1
3.	Числа. Арифметические действия. Величины Математические игры. Числа от 1 до 100. Игра «Русское лото». Построение математических пирамид: «Сложение и вычитание в пределах 20 (с переходом через разряд)».	1
4.	Геометрическая мозаика Прятки с фигурами. Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решение задач на деление заданной фигуры на равные части.	1
5.	Мир занимательных задач Секреты задач. Решение нестандартных и занимательных задач. Задачи в стихах.	1
6-7.	Геометрическая мозаика «Спичечный» конструктор. Построение конструкции по заданному образцу. Перекалывание нескольких спичек (палочек) в соответствии с условием. Проверка выполнения работы.	2
8-9.	Числа. Арифметические действия. Величины. Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку)	2
10.	Геометрическая мозаика .Геометрический калейдоскоп. Конструирование многоугольников из заданных элементов. Танграм. Составление картинки без разбиения на части и представленной в уменьшенном виде.	1
11-12.	Геометрия вокруг нас. Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.	2
13.	Путешествие точки. Построение геометрической фигуры (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его шагов.	1
14.	Тайны окружности. Окружность. Радиус (центр) окружности. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).	1
15.	Числа. Арифметические действия. Величины. Математическое путешествие. Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 14; второй — прибавляет 18, третий — вычитает 16, а четвёртый — прибавляет 15. Ответы к пяти раундам записываются.	1

	1-й раунд: $34 - 14 = 20$ $20 + 18 = 38$ $38 - 16 = 22$ $22 + 15 = 37$	
16-17.	Математические игры. Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 100», «Вычитание в пределах 100». Работа с палитрой — основой с цветными фишками и комплектом заданий к палитре по теме «Сложение и вычитание до 100».	2
18-19.	«Часы нас будят по утрам...» Определение времени по часам с точностью до часа.	2
20.	Геометрическая мозаика Геометрический калейдоскоп. Задания на разрезание и составление фигур.	1
21.	Мир занимательных задач Головоломки. Расшифровка закодированных слов. Расшифровка закодированных слов. Восстановление примеров: объяснить, какая цифра скрыта; проверить, перевернув карточку.	1
22	Секреты задач. Задачи с лишними или недостающими либо некорректными данными. Нестандартные задачи.	1
23.	Числа. Арифметические действия. Величины. «Что скрывает сорока?» Решение и составление ребусов, содержащих числа: визна, 100л, про100р, ко100чка, 40а, 3буна, и100рия и др.	1
24-25	Дважды два — четыре. Таблица умножения однозначных чисел. Игра «Математическое домино». Математические пирамиды: «Умножение», «Деление».	2
26-27.	Дважды два — четыре. Игры с кубиками на умножение. У каждого два кубика. Запись результатов умножения чисел (числа точек) на верхних гранях выпавших кубиков. Взаимный контроль. Игра «Не собьюсь».	2
28-29	Мир занимательных задач. В царстве смекалки. Решение задач экологического содержания.	2
30-31.	Мир занимательных задач Мир занимательных задач. Задачи, имеющие несколько решений. Нестандартные задачи. Задачи и задания, допускающие нестандартные решения. Обратные задачи и задания. Задача «о волке, козе и капусте».	2
32-34	Числа. Арифметические действия. Величины. Решение заданий повышенной трудности, подготовка и проведение школьной олимпиады.	3
	Итого:	34

3 класс 34 часа

№ п\п	Название раздела, темы занятия	Кол-во часов
1.	Мир занимательных задач Интеллектуальная разминка. Решение олимпиадных задач.	1
2.	Числа. Арифметические действия. Величины. «Числовой» конструктор. Числа от 1 до 1000. Составление трёхзначных чисел с помощью комплектов карточек с числами: 1) 0, 1, 2, 3, 4, ..., 9 (10); 2) 10, 20, 30, 40, ..., 90; 3) 100, 200, 300, 400, ..., 900.	1
3.	Геометрическая мозаика Геометрия вокруг нас. Конструирование многоугольников из одинаковых треугольников.	1
4.	Мир занимательных задач Волшебные переливания. Задачи на переливание.	1
5-6.	В царстве смекалки Решение нестандартных задач (на «отношения»).	2
7-8.	Геометрическая мозаика «Спичечный» конструктор. Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием. Проверка выполненной работы.	2
9-11.	Числа. Арифметические действия. Величины. Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа.	2

	Заполнение числового кроссворда (судоку).	
12-13.	Математические фокусы. Порядок выполнения действий в числовых выражениях (без скобок, со скобками). Соедините числа 1 1 1 1 1 1 знаками действий так, чтобы в ответе получилось 1, 2, 3, 4, ... , 15.	2
14.	Математические игры. Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 1000», «Вычитание в пределах 1000», «Умножение», «Деление». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» .	1
15.	Секреты чисел. Числовой палиндром — число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Числовые головоломки: запись числа 24 (30) тремя одинаковыми цифрами.	1
16.	Математическая копилка. Составление сборника числового материала, взятого из жизни, для составления задач	1
17.	Математическое путешествие. Вычисления в группах: первый ученик из числа вычитает 140; второй — прибавляет 180, третий — вычитает 160, а четвёртый — прибавляет 150. Решения и ответы к пяти раундам записываются. Взаимный контроль. 1-й раунд: $640 - 140 = 500$ $500 + 180 = 680$ $680 - 160 = 520$ $520 + 150 = 670$	1
18.	Выбери маршрут. Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту, например «Золотое кольцо» России, города-герои и др.	1
19.	Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	1
20-21.	Мир занимательных задач Мир занимательных задач. Задачи со многими возможными решениями. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи: $СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ$ и др	2
22.	Геометрическая мозаика Геометрический калейдоскоп. Конструирование многоугольников из заданных элементов. Конструирование из деталей танграма: без разбиения изображения на части; заданного в уменьшенном масштабе.	1
23.	Мир занимательных задач Интеллектуальная разминка. Задачи.математические головоломки, Занимательные задачи.	1
24.	Геометрическая мозаика. Разверни листок. Задачи и задания на развитие пространственных представлений.	1
25-26.	Числа. Арифметические действия. Величины. От секунды до столетия. Время и его единицы: час, минута, секунда; сутки, неделя, год, век. Цена одной минуты. Что происходит за одну минуту в городе (стране, мире). Сбор информации. Что успеет сделать ученик за одну минуту, один час, за день, за сутки?	2
27-28.	Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (какуро).	2
29.	Мир занимательных задач Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.	1
30.	Это было в старину. Составление различных задач, используя данные о возрасте своих родственников. Старинные русские меры длины и массы: пядь, аршин, вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинных задач.	1
31.	Числа. Арифметические действия. Величины. Математические фокусы. Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.	1
32-33.	Энциклопедия математических развлечений. Составление сборника занимательных заданий. (Использование разных источников информации: детские познавательные журналы, книги и др.).	2
34.	Математический лабиринт. Итоговое занятие — открытый интеллектуальный	1

	марафон.	
	Итого:	34

4 КЛАСС 34 часа

№ п\п	Название раздела, темы занятия	Кол-во часов
1.	Мир занимательных задач Интеллектуальная разминка. Решение олимпиадных задач .	1
2.	Числа. Арифметические действия. Величины. Числа-великаны. Как велик миллион? Что такое гугол?	1
3.	Мир занимательных задач Мир занимательных задач. Задачи со многими возможными решениями. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др.	1
4.	Геометрическая мозаика. Кто что увидит? Задачи и задания на развитие пространственных представлений.	1
5.	Числа. Арифметические действия. Величины. Римские цифры. Занимательные задания с римскими цифрами.	1
6.	Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку, какуро).	1
7.	Мир занимательных задач Секреты задач. Задачи в стихах повышенной сложности: «Начнём с хвоста», «Сколько лет?» и др. (Н. Разговоров).	1
8.	Числа. Арифметические действия. Величины В царстве смекалки. Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	1
9.	Мир занимательных задач Математический марафон. Решение олимпиадных задач.	1
10 – 11.	Геометрическая мозаика «Спичечный» конструктор». Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.	2
12.	Числа. Арифметические действия. Величины. Выбери маршрут. Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту. Определяем расстояния между городами и сёлами.	1
13.	Интеллектуальная разминка. Математические головоломки, занимательные задачи.	1
14.	Математические фокусы. «Открой» способ быстрого поиска суммы. Как сложить несколько последовательных чисел натурального ряда? Например, $6 + 7 + 8 + 9 + 10$; $12 + 13 + 14 + 15 + 16$ и др.	1
15 - 17.	Геометрическая мозаика Занимательное моделирование. Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из развёрток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся).	3
18.	Числа. Арифметические действия. Величины. Математическая копилка. Составление сборника числового материала, взятого из жизни для составления задач.	1
19.	Какие слова спрятаны в таблице? Поиск в таблице (9×9) слов, связанных с математикой. (Например, задания № 187, 198 в рабочей тетради «Дружим с математикой» 4 класс.)	1
20.	Мир занимательных задач	1

	«Математика — наш друг!». Задачи, решаемые перебором различных вариантов. «Открытые» задачи и задания (придумайте вопросы и ответьте на них). Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных.	
21.	Числа. Арифметические действия. Величины. Решай, отгадывай, считай. Не переставляя числа 1, 2, 3, 4, 5, соединить их знаками действий так, чтобы в ответе получилось 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 100. Две рядом стоящие цифры можно считать за одно число. Там, где необходимо, можно использовать скобки.	1
22.	В царстве смекалки. Заполнение числового кроссворда (судоку, какуро).	1
23.	Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа.	1
24 - 25.	Мир занимательных задач Мир занимательных задач. Запись решения в виде таблицы. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи.	2
26.	Числа. Арифметические действия. Величины. Математические фокусы. Отгадывание задуманных чисел: «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения» и др	1
27-28.	Интеллектуальная разминка. Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.	2
29-30.	Мир занимательных задач Решение логических, нестандартных задач. Решение задач, имеющих несколько решений.	2
31.	Блицтурнир по решению задач.	1
32.	Математическая копилка. Математика в спорте. Создание сборника числового материала для составления задач.	1
33.	Мир занимательных задач Математический лабиринт. Интеллектуальный марафон. Решение олимпиадных задач.	1
34.	Математический праздник. Задачи-шутки. Занимательные вопросы и задачи-смекалки. Задачи в стихах. Игра «Задумай число».	1
	Итого:	34