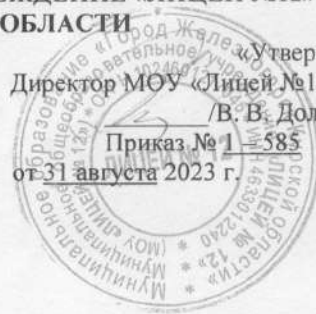


МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ЛИЦЕЙ №12»
ГОРОДА ЖЕЛЕЗНОГОРСКА КУРСКОЙ ОБЛАСТИ

Рассмотрена
на заседании МО
Захарова / Р. А. Захарова /
Протокол №1
от 29 августа 2023 г.

«Согласована»
Заместитель директора по УВР
Кучина /Е. В. Кучина/
от 30 августа 2023 г.

«Утверждена»
Директор МОУ «Лицей №12»
/В. В. Долженков/
Приказ № 1 585
от 31 августа 2023 г.



Принята
на заседании Педагогического совета
Протокол №1
от 30 августа 2023г.

**Рабочая программа
внеурочной деятельности
«Занимательная математика»
для обучающихся 1-4 классов**

г. Железногорск
2023 год

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»

МОУ «ЛИЦЕЙ №12»

2023– 2024 УЧЕБНЫЙ ГОД

1 – 4 КЛАССЫ

Нормативно-методические материалы. Программа составлена на основе:

- Федерального закона от 29.12.2012г.№273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Федерального закона от 24.09.2022г.№371-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»
- Федеральной образовательной программы начального общего образования, утвержденной приказом Министерства просвещения РФ от 18.05.2023года №372.
- СП2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача от 28.09.2020г № 2.
- СанПин1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача от 28.01.2021г.№ 2.
- Рабочей программы воспитания.
- ООП НОО МОУ «Лицей №12».
- Положения о внеурочной деятельности обучающихся МОУ «Лицей №12»
- Устава МОУ «Лицей №12».

Цели и задачи курса

Реализация задачи воспитания любознательного, активно познающего мир младшего школьника, обучение решению математических задач творческого и поискового характера будут проходить более успешно, если урочная деятельность дополнится внеурочной работой. В этом может помочь факультатив «Занимательная математика», расширяющий математический кругозор и эрудицию учащихся, способствующий формированию познавательных универсальных учебных действий.

Факультатив предназначен для развития математических способностей учащихся, для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, овладение элементарными навыками исследовательской деятельности позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

В основе построения данного курса лежит идея гуманизации математического

образования, соответствующая современным представлениям о целях школьного образования и ставящая в центр внимания личность ученика, его интересы и способности. В основе методов и средств обучения лежит деятельностный подход. Курс позволяет обеспечить требуемый уровень подготовки школьников, предусмотримый государственным стандартом математического образования, а также позволяет осуществлять при этом такую подготовку, которая является достаточной для углубленного изучения математики.

Актуальность программы факультативного курса «Занимательная математика».

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной и необычностью математической ситуации. Это способствует появлению желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности. Предлагаемый факультатив разработан в соответствии ФГОС второго поколения и предназначен для развития математических способностей учащихся, для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, овладение элементарными навыками исследовательской деятельности позволяют обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах. **Новизна программы** состоит в том, что данный факультативный курс дополняет и расширяет математические знания, прививает интерес к предмету и позволяет использовать эти решения на практике, а также направлен на развитие познавательных процессов. Материал программы подобран и размещен в соответствии с тематикой модулей.

Срок реализации программы: 4 года

Место факультатива в учебном плане.

Программа рассчитана на 270 ч с проведением занятий два раза в неделю продолжительностью 20 – 55 мин. Содержание факультатива отвечает требованиям к организации внеурочной деятельности.

1 класс – 66 ч.

2 класс – 68 ч.

3 класс – 68 ч.

4 класс – 68 ч.

Общая характеристика факультатива.

«Занимательная математика» входит во внеурочную деятельность по направлению «Общеинтеллектуальное развитие личности». Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной и необычностью математической ситуации, что способствует появлению у учащихся желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, а также формированию умений работать в условиях поиска и развитию сообразительности, любознательности.

В процессе выполнения заданий дети учатся видеть сходство и различия, замечать изменения, выявлять причины и характер изменений и на основе этого формулировать выводы. Совместное с учителем движение от вопроса к ответу — это возможность научить ученика рассуждать, сомневаться, задумываться, стараться самому находить выход-ответ. Средства компьютерного моделирования позволяют визуализировать, анимировать способы действий, процессы, например движение.

Факультатив «Занимательная математика» учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе. С этой целью в факультатив включены подвижные математические игры, последовательная смена одним учеником «центров» деятельности в течение одного занятия; что приводит к передвижению учеников по классу в ходе выполнения математических заданий на листах бумаги, расположенных на стенах классной комнаты, и др. Во время занятий важно поддерживать прямое общение между детьми (возможность подходить друг к другу, переговариваться, обмениваться мыслями). При организации факультатива целесообразно использовать принципы игр «Ручеёк», «Пересадки», принцип свободного перемещения по классу, работу в группах и в парах постоянного и сменного состава. Некоторые математические игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

Ценностными ориентирами содержания факультатива являются:

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;
- освоение эвристических приёмов рассуждений;
- формирование интеллектуальных умений, связанных с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;
- развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся;
- формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадки, строить и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения;
- привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

«Центры» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи. В одном «центре» работает одновременно несколько учащихся. Выбор «центра» учащиеся осуществляют самостоятельно. После 7–8 мин занятия группа переходит из одного «центра» деятельности в другой.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы факультатива.

Личностными результатами изучения данного факультативного 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.

Метапредметные результаты представлены в содержании программы в разделе «Универсальные учебные действия».

Предметные результаты отражены в содержании программы.

Содержание курса внеурочной деятельности

Содержание факультатива «Занимательная математика» направлено на воспитание интереса к предмету, развитие наблюдательности, геометрической зоркости, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, *решать учебную задачу творчески* содержание может быть использовано для показа возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках математики.

Содержание факультатива отвечает требованию к организации внеурочной деятельности: соответствует курсу «Математика» и не требует от учащихся дополнительных математических знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, в программе содержится полезная и любопытная информация, занимательные математические факты, способные дать простор воображению.

Содержание программы

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

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.).

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) результат 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: 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.

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).

Объёмные фигуры: шар, куб. Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из развёрток.

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», «Паркетты 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 (провода, пластилин и др.) и из развёрток;
- осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

Планируемые результаты обучения по программе:

учащиеся должны

- ✓ научиться последовательно, описывать события и выполнять последовательность действий;
- ✓ обучиться решению логических задач;
- ✓ научиться решать задачи с геометрическим содержанием;
- ✓ научиться решению и составлению задач-шуток, магических квадратов;
- ✓ научиться обобщать математический материал;
- ✓ научиться понимать значимость коллектива и свою ответственность перед ним, единство с коллективом.

Тематическое распределения количества часов

№ п/п	Наименование разделов, блоков, тем	Всего часов	Количество часов	
			Аудиторные	Внеаудиторные
1 год обучения				
1	Арифметические действия	19		1
2.	Мир занимательных задач	16		
3.	Геометрическая мозаика	27		4
4.	Величины	4		1
	Итого	66	60	6

2 год обучения				
1	Арифметические действия	19		
2.	Мир занимательных задач	18		
3.	Геометрическая мозаика	27		4
4.	Величины	4		1
	Итого	68	63	5

3 год обучения				
1	Арифметические действия	19		
2.	Мир занимательных задач	18		1
3.	Геометрическая мозаика	27		5

4.	Величины	4		
	Итого	68	62	6

4 год обучения				
1	Арифметические действия	19		
2.	Мир занимательных задач	18		2
3.	Геометрическая мозаика	27		4
4.	Величины	4		
	Итого	68	62	6

Реализация воспитательного потенциала занятий предполагает следующее:

- создание благоприятных условий для развития социально значимых отношений школьников и, прежде всего, ценностных отношений к знаниям как интеллектуальному ресурсу, обеспечивающему будущее человека, как результату кропотливого, но увлекательного учебного труда;
- установление доверительных отношений с обучающимися, способствующих позитивному восприятию обучающимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на занятии информации, активизации их познавательной деятельности;
- побуждение обучающихся соблюдать на занятии общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими и сверстниками (обучающимися), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;
- привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на занятиях явлений, организация их работы с получаемой на занятии социально значимой информацией – инициирование ее обсуждения, высказывания обучающимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения;
- применение на занятии интерактивных форм работы с обучающимися: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию обучающихся; дидактического театра, где полученные знания обыгрываются в театральных постановках; дискуссий, которые дают обучающимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат обучающихся командной работе и взаимодействию с другими обучающимися;
- включение в занятия игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию обучающихся к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время занятия;
 - инициирование и поддержка исследовательской деятельности обучающихся в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов.

Материально-техническое обеспечение

1. Кубики (игральные) с точками или цифрами.
2. Комплекты карточек с числами:
 - 1) 0, 1, 2, 3, 4, ... , 9 (10);
 - 2) 10, 20, 30, 40, ... , 90;
 - 3) 100, 200, 300, 400, ... , 900.
3. «Математический веер» с цифрами и знаками.
4. Игра «Русское лото» (числа от 1 до 100).

5. Электронные издания для младших школьников: «Математика и конструирование», «Считай и побеждай», «Весёлая математика» и др.
6. Игра «Математическое домино» .
7. Математический набор «Карточки-считалочки» (сорбонки). Карточки двусторонние: на одной стороне — задание, на другой — ответ.
8. Часовой циферблат с подвижными стрелками.
9. Набор «Геометрические тела».
10. Математические настольные игры: математические пирамиды «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100»,
11. Палитра — основа с цветными фишками и комплект заданий к палитре по темам «Сложение и вычитание до 10»,
12. Набор «Карточки с математическими заданиями».
13. Кочурова Е.Э. Дружим с математикой: рабочая тетрадь — М. : Вентана-Граф, 2011.
14. Таблицы для начальной школы. Математика: в 6 сериях. Математика вокруг нас: 10 п.л. формата А1 / Е.Э. Кочурова, А.С. Анютина, С.И. Разуваева, К.М. Тихомирова. — М. : ВАРСОН, 2010.
15. Таблицы для начальной школы. Математика: в 6 сериях. Математика вокруг нас: методические рекомендации / Е.Э. Кочурова, А.С. Анютина, С.И. Разуваева, К.М. Тихомирова. — М. : ВАРСОН, 2010.

Литература для учителя

1. Сборник программ внеурочной деятельности : 1–4 классы / под ред. Н.Ф. Виноградовой. — М. : Вентана - Граф, 2011.
2. Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры. — 3-е изд. — М. : Просвещение, 1991.
3. Гороховская Г.Г. Решение нестандартных задач — средство развития логического мышления младших школьников // Начальная школа. — 2009. — № 7.
4. Гурин Ю.В., Жакова О.В. Большая книга игр и развлечений. — СПб.: Кристалл; М.: ОНИКС, 2000.
5. Зубков Л.Б. Игры с числами и словами. — СПб. : Кристалл, 2001.
6. Игры со спичками: Задачи и развлечения / сост. А.Т. Улицкий, Л.А. Улицкий. — Минск : Фирма «Вуал», 1993.
7. Лавлинскова Е.Ю. Методика работы с задачами повышенной трудности. — М., 2006.
8. Сухин И.Г. 800 новых логических и математических головоломок. — СПб.: Союз, 2001.
9. Сухин И.Г. Судoku и суперсудoku на шестнадцати клетках для детей. — М. : АСТ, 2006.
10. Труднев В.П. Внеклассная работа по математике в начальной школе: пособие для учителей. — М.: Просвещение, 1995.

Интернет-ресурсы

1. <http://www.vneuroka.ru/mathematics.php> — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.
2. <http://konkurs-kenguru.ru> — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».
3. <http://4stupeni.ru/stady> — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.
4. <http://www.develop-kinder.com> — «Сократ» — развивающие игры и конкурсы.
5. <http://puzzle-ru.blogspot.com> — головоломки, загадки, задачи и задачки, фокусы, ребусы.

Тематическое планирование 1 класс

№ п/п	Тема	Предметное содержание	Дата	Примечания
1 класс				
1.	<i>Математика — это интересно</i>	Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3 × 3 клетки).		
2.	<i>Пространственные представления</i>			в/ауд.
3.	<i>Танграм: древняя китайская головоломка</i>	Составление картинki с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.		
4.	<i>Составление картинki с разбиением на части</i>			
5.	<i>Путешествие точки</i>			
6.	<i>Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму)</i>			
7.	<i>Построение собственного маршрута</i>	Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его шагов.		в/ауд.
8.	<i>Игры с кубиками</i>	Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.		
9.	<i>Название и последовательность чисел от 1 до 20</i>			
10.	<i>Танграм: древняя китайская головоломка</i>	Составление картинki с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление картинki, представленной в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.		
11.	<i>Волшебная линейка</i>	Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки.		
12.	<i>Проведение линий</i>			
13.	<i>Праздник числа 10</i>	Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.		
14.	<i>Конструирование многоугольников из деталей танграма</i>	Составление многоугольников с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения.		
15.	<i>Составление многоугольников,</i>			

	<i>представленных в уменьшенном масштабе.</i>	Проверка выполненной работы.		
16.	<i>Игра-соревнование «Весёлый счёт»</i>	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.		
17.	<i>Игры с кубиками</i>	Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.		
18.	<i>Конструкторы лего</i>	Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственному замыслу.		
19.	<i>Весёлая геометрия</i>	Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.		
20.	<i>Геометрические узоры</i>			
21.	<i>Математические игры</i>	Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Вычитание в пределах 10».		
22 – 23.	<i>«Спичечный» конструктор</i>	Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.		
24.	<i>Задачи-смекалки</i>	Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.		
25.	<i>Задачи с лишними данными, с недостающими данными</i>			
26.	<i>Последовательность «шагов», алгоритм решения задачи</i>			
27.	<i>Постановка вопросов к условию задачи</i>			
28.	<i>Прятки с фигурами</i>	Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.		в/ауд.
29.	<i>Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре»</i>			
30.	<i>Ориентировка в тексте задачи. Решение задач</i>	Выделение условия, вопроса, данных и искомым чисел		
31.	<i>Решение задач</i>	Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице		
32.	<i>Весёлая геометрия</i>	Разрезание и составление фигур		

33.	<i>Поиск заданных фигур в сложной конфигурации</i>	Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность		
34.	<i>Игра – соревнование «Угадывание чисел»</i>	Восстановление примеров, поиск цифры, которая скрыта		
35.	<i>Конструирование из спичек</i>	Построение конструкций по заданному образцу		
36.	<i>Затейные задачи</i>	Решение задач - шуток		
37.	<i>Комбинаторные задачи с квадратами</i>	Заполнение «магических» квадратов		
38 – 39.	<i>Математические игры</i>	Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 10», «Вычитание в пределах 20».		
40 – 41.	<i>Числовые головоломки</i>	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).		
42 – 43.	<i>Математическая карусель</i>	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.		
44.	<i>Уголки</i>	Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.		
45 – 46.	<i>Конструирование фигур из деталей танграма</i>	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.		
47 – 49.	<i>Игры на составление фигур – силуэтов</i>	Составление фигур – силуэтов по образцу (домик, заяц), по собственному замыслу		
50.	<i>Игра в магазин.</i>	Монеты. Сложение и вычитание в пределах 20.		в/ауд.
51 – 52.	<i>Игры с кубиками</i>	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.		
53.	<i>Волишебные квадраты</i>	Расставить цифры так, чтобы суммы чисел по любой горизонтали, вертикали и диагонали были		

		одинаковы		
54.	<i>Математическое путешествие</i>	Сложение и вычитание в пределах 20. Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 3; второй — прибавляет 2, третий — вычитает 3, а четвёртый — прибавляет 5. Ответы к четырём раундам 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.		
55 – 56.	<i>Математические игры</i>	«Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиками», «День – ночь», «Счастливый случай», «Сбор плодов»		
57.	<i>Игры с мячом</i>	Игра «Наоборот», «Не урони мяч»		в/ауд.
58.	<i>Игры с набором «Карточки – считалочки» (сорбонки)</i>	Двусторонние карточки: на одной стороне задание, на другой – ответ.		
59.	<i>Математические игры</i>	«Крестики – нолики», «Морской бой»		
60 – 61.	<i>Секреты задач</i>	Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.		
62.	<i>Игры со спичками</i>	Выполнение заданий со спичками или счётными палочками.		
63.	<i>Игры с кубиками</i>	Складывание объёмных фигур с помощью кубиков.		
64.	<i>Математическое лото</i>	Сложение и вычитание в пределах 20.		
65.	<i>Секреты задач</i>	Занимательные вопросы и задачи		
66.	<i>Математический КВН</i>	Обобщение изученного материала за год		в/ауд.

Тематическое планирование 2 класс

№ п/п	Тема	Предметное содержание	Дата	Примечания
2 класс				
1.	<i>Симметрия. Закономерности в узорах.</i>	Геометрические узоры. Работа с таблицей «Геометрические узоры. Симметрия»1.		в/а
2.	<i>«Удивительная снежинка»</i>			
3.	<i>Крестики-нолики</i>	Игра «Крестики-нолики» и конструктор «Танграм» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование». Игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 20).		
4.	<i>«Танграм»</i>			
5.	<i>Математические игры</i>	Числа от 1 до 100. Игра «Русское лото». Построение математических пирамид: «Сложение и вычитание в пределах 20 (с переходом через разряд)».		
6.	<i>«Сложение и вычитание в пределах 20»</i>			
7.	<i>Прятки с фигурами</i>	Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решение задач на деление заданной фигуры на равные части.		в/а
8.	<i>Деление заданной фигуры на равные части</i>			
9.	<i>Секреты задач</i>	Решение нестандартных и занимательных задач.		
10.	<i>Задачи в стихах.</i>			
11 – 12.	<i>«Спичечный» конструктор</i>		Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.	
13 – 14.	<i>Построение конструкции по заданному образцу.</i>			
15.	<i>Геометрический калейдоскоп</i>	Конструирование многоугольников из заданных элементов. Танграм. Составление картинки без разбиения на части и представленной в уменьшенном масштабе.		
16.	<i>Танграм.</i>			
17.	<i>Числовые головоломки</i>	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).		
18.	<i>«Судоку»</i>			
19 – 20.	<i>«Шаг в будущее»</i>	Конструкторы: «Спички», «Полимино» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?».		
21 – 22.	<i>Геометрия вокруг нас</i>		Решение задач, формирующих геометрическую	

		наблюдательность.		
23.	<i>Путешествие точки</i>	Построение геометрической фигуры (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Проверка работы.		
24.	<i>Построение собственного рисунка и описание его шагов.</i>			
25 – 26.	<i>«Шаг в будущее»</i>	Конструкторы: «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др.		
27.	<i>Тайны окружности</i>	Окружность. Радиус (центр) окружности. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).		
28.	<i>Построение окружностей с заданным радиусом</i>			
29.	<i>Математическое путешествие</i>	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-й раунд: $34 - 14 = 20$ $20 + 18 = 38$ $38 - 16 = 22$ $22 + 15 = 37$		
30.	<i>Математические цепочки</i>			
31 – 32.	<i>«Новогодний серпантин»</i>	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.		
33.	<i>Работа на компьютере</i>			
34.	<i>Математические игры</i>	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».		
35.	<i>Сложение и вычитание в пределах 100</i>			

36 – 37.	<i>«Часы нас будят по утрам...»</i>	Определение времени по часам с точностью до часа. Часовой циферблат с подвижными стрелками. Конструктор «Часы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».		
38.	<i>Геометрический калейдоскоп</i>	Задания на разрезание и составление фигур.		
39.	<i>Головоломки</i>	Расшифровка закодированных слов. Восстановление примеров: объяснить, какая цифра скрыта; проверить, перевернув карточку.		
40.	<i>Числовые головоломки</i>			
41.	<i>Секреты задач</i>	Задачи с лишними или недостающими либо некорректными данными.		
42.	<i>Нестандартные задачи.</i>			
43.	<i>«Что скрывает сорока?»</i>	Решение и составление ребусов, содержащих числа: ви3на, 100л, про100р, ко100чка, 40а, 3буна, и100рия и др.		
44.	<i>Ребусы в рисунках</i>			
45.	<i>Интеллектуальная разминка</i>	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.		в/а
46.	<i>Работа на компьютере</i>			
47.	<i>Дважды два — четыре</i>	Таблица умножения однозначных чисел. Игра «Говорящая таблица умножения» ¹ . Игра «Математическое домино».		
48.	<i>Математические пирамиды</i>	Математические пирамиды: «Умножение», «Деление». Математический набор «Карточки-считалочки» (сорбонки): карточки двусторонние: на одной стороне — задание, на другой — ответ.		
49 – 50.	<i>Дважды два — четыре</i>	Игры с кубиками (у каждого два кубика). Запись результатов умножения чисел (числа точек) на верхних гранях выпавших кубиков. Взаимный контроль. Игра «Не собьюсь». Задания по теме «Табличное умножение и деление чисел» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».		
51 – 52.	<i>В царстве смекалки</i>	Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).		в/а

53.	<i>Интеллектуальная разминка</i>	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.		
54.	<i>Работа на компьютере</i>			
55.	<i>Составь квадрат</i>	Прямоугольник. Квадрат. Задания на составление прямоугольников (квадратов) из заданных частей.		
56.	<i>Составь прямоугольник</i>			
57 – 58.	<i>Мир занимательных задач</i>	Задачи, имеющие несколько решений. Нестандартные задачи. Задачи и задания, допускающие нестандартные решения. Обратные задачи и задания. Задача «о волке, козе и капусте».		
59.	<i>Математические фокусы</i>	Отгадывание задуманных чисел. Чтение слов: слагаемое, уменьшаемое и др. (ходом шахматного коня).		
60.	<i>Математическая эстафета</i>	Решение олимпиадных задач (подготовка к международному конкурсу «Кенгуру»)		
61– 68.	Проектная деятельность			в/а

Тематическое планирование 3 класс

№ п/п	Тема	Предметное содержание	Дата	Примечания
3 класс				
1 – 2.	<i>Интеллектуальная разминка</i>	Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».		
3.	<i>Числа от 1 до 1000.</i>	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.		
4.	<i>«Числовой» конструктор</i>			
5.	<i>Геометрия вокруг нас</i>	Конструирование многоугольников из одинаковых треугольников.		
6.	<i>Вошебные переливания</i>	Задачи на переливание.		
7 – 8.	<i>В царстве смекалки</i>	Решение нестандартных задач (на «отношения»).		
9 – 10.	<i>Выпуск математической газеты</i>	Сбор информации(работа в группах).		в/а
11 –12.	<i>«Шаг в будущее»</i>	Игры: «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Монтажник», «Строитель», «Полимино», «Паркет и мозаики» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».		
13.	<i>Электронные математические игры (работа на компьютере)</i>			
14.	<i>«Спичечный» конструктор</i>	Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием. Проверка выполненной работы.		
15.	<i>Построение конструкции по заданному образцу.</i>			
16.	<i>Числовые головоломки</i>	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).		
17–18.	<i>Интеллектуальная разминка</i>	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы,		

19.	<i>Электронные математические игры (работа на компьютере),</i>	математические головоломки, занимательные задачи.		
20.	<i>Порядок выполнения действий в числовых выражениях (без скобок).</i>	Соедините числа 1 1 1 1 1 1 знаками действий так, чтобы в ответе получилось 1, 2, 3, 4, ... , 15.		
21.	<i>Порядок выполнения действий в числовых выражениях (со скобками).</i>			
22.	<i>Математические фокусы</i>			
23.	<i>Математические игры</i>	«Сложение в пределах 1000», «Вычитание в пределах 1000», «Умножение», «Деление». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» (по выбору учащихся).		
24.	<i>Построение математических пирамид</i>			
25.	<i>Секреты чисел</i>	Числовой палиндром — число, которое читается одинаково слева направо и справа налево, запись числа 24 (30) тремя одинаковыми цифрами.		
26.	<i>Числовые головоломки</i>			
27 – 28.	<i>Математическая копилка</i>	Составление сборника числового материала, взятого из жизни (газеты, детские журналы), для составления задач.		в/а
29.	<i>Математическое путешествие</i>	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: $640 - 140 = 500$ $500 + 180 = 680$ $680 - 160 = 520$ $520 + 150 = 670$		
30.	<i>Единица длины километр.</i>			
31.	<i>Выбери маршрут</i>	Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту, например «Золотое кольцо» России, города-герои и др.		в/а
32.	<i>Числовые головоломки</i>	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда		
33.	<i>Судоку</i>			
34 – 35.	<i>В царстве смекалки</i>	Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).		в/а

36 – 38.	<i>Мир занимательных задач</i>	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 (9567 + 1085 = 10652) и др.		
39.	<i>Геометрический калейдоскоп</i>	Конструирование многоугольников из заданных элементов. Конструирование из деталей: без разбиения изображения на части; заданного в уменьшенном масштабе.		
40.	<i>Танграм</i>			
41.	<i>Интеллектуальная разминка</i>	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.		
42.	<i>Электронные математические игры (работа на компьютере),</i>			
43.	<i>Разверни листок</i>	Задачи и задания на развитие пространственных представлений.		
44.	<i>Время и его единицы</i>	Час, минута, секунда; сутки, неделя, год, век. Одна секунда в жизни класса. 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? Составление различных задач, используя данные о возрасте своих родственников.		
45 – 46.	<i>От секунды до столетия</i>			
47 – 50.	<i>Работа над проектами</i>			в/а
51.	<i>Числовые головоломки</i>	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (какуро).		
52.	<i>Задачи в стихах. Задачи-шутки.</i>	Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.		
53.	<i>Конкурс смекалки</i>			
54.	<i>Старинные русские меры длины и массы</i>	Пядь, аршин, вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинных		

55.	<i>Это было в старину</i>	задач. Работа с таблицей «Старинные русские меры длины»		
56.	<i>Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число.</i>	Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.		
57.	<i>Алгоритм деления трёхзначного числа на однозначное число.</i>			
58.	<i>Математические фокусы</i>			
59 – 62.	<i>Энциклопедия математических развлечений</i>	Составление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).		в/а
63.	<i>Интеллектуальная разминка</i>	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.		
64.	<i>Электронные математические игры (работа на компьютере),</i>			
65 – 66.	<i>Интеллектуальная разминка</i>	Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».		
67.	<i>Математический лабиринт</i>			
68.	<i>Открытый интеллектуальный марафон.</i>			

Тематическое планирование 4 класс

№ п/п	Тема	Предметное содержание	Дата	Примечания
1 – 2.	<i>Интеллектуальная разминка</i>	Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».		
3.	<i>Числа-великаны</i>	Как велик миллион?		
4.	<i>Что такое гугол?</i>			
5.	<i>Мир занимательных задач</i>	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.		
6.	<i>Задачи на доказательство</i>			
7 – 8.	<i>Кто что увидит?</i>	Задачи и задания на развитие пространственных представлений.		в/а
9 – 10.	<i>Римские цифры</i>	Занимательные задания с римскими цифрами.		
11.	<i>Числовые головоломки</i>	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку, какуро).		
12.	<i>Числовые кроссворды</i>			
13 – 14.	<i>Секреты задач</i>	Задачи в стихах повышенной сложности: «Начнём с хвоста», «Сколько лет?» и др. (Н. Разговоров).		
15 – 16 .	<i>В царстве смекалки</i>	Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).		в/а
17.	<i>Математический марафон</i>	Решение задач международного конкурса «Кенгуру».		
18.	<i>Разбор задач конкурса «Кенгуру»</i>			
19 – 20.	<i>«Спичечный» конструктор</i>	Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.		
21 – 22.	<i>Построение конструкции по заданному образцу.</i>			
23.	<i>Выбери маршрут</i>	Единица длины километр. Составление карты путешествия:		

24.	<i>Составление маршрута от дома до школы.</i>	на определённом транспорте по выбранному маршруту. Определяем расстояния между городами и сёлами.		в/а
25.	<i>Интеллектуальная разминка</i>	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере),		
26.	<i>Математические головоломки, занимательные задачи.</i>			
27 – 28.	<i>Математические фокусы</i>	«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.		
29 – 30.	<i>Занимательное моделирование</i>	Набор «Геометрические тела». 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).		
31 – 32.	<i>Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб.</i>			
33 – 34.	<i>Моделирование из проволоки.</i>			
35 – 36.	<i>Математическая копилка</i>	Составление сборника числового материала, взятого из жизни (газеты, детские журналы), для составления задач.		в/а
37 – 38 .	<i>Оформление сборника задач.</i>			
39 – 40.	<i>Какие слова спрятаны в таблице?</i>	Поиск в таблице (9×9) слов, связанных с математикой. (Например, задания № 187, 198 в рабочей тетради «Дружим с математикой» 4 класс.)		
41.	<i>«Математика — наш друг!»</i>	Задачи, решаемые перебором различных вариантов. «Открытые» задачи и задания (придумайте вопросы и ответьте на них).		
42.	<i>Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных.</i>			
43 – 44.	<i>Решай, отгадывай, считай</i>	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.		
45 – 46.	<i>В царстве смекалки</i>	Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).		в/а
47 – 48.	<i>Выпуск математической газеты</i>			
49.	<i>Числовые головоломки</i>	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку, какуро).		
50.	<i>Числовые кроссворды</i>			
51.	<i>Мир занимательных задач</i>	Задачи со многими возможными решениями. Запись решения в виде таблицы. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи.		
52.	<i>Запись решения в виде таблицы.</i>			
53.	<i>Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия.</i>			
54.	<i>Задачи на доказательство</i>			
55 – 56.	<i>Математические фокусы</i>	Отгадывание задуманных чисел: «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения» и др.		
57 – 58.	<i>Интеллектуальная разминка</i>	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.		
59.	<i>Работа на компьютере</i>	Электронные математические игры,		
60.	<i>Блиц-турнир по решению задач</i>	Решение логических, нестандартных задач. Решение задач, имеющих несколько решений.		
61 – 62 .	<i>Математическая копилка</i>	Математика в спорте. Создание сборника числового материала для составления задач.		в/а
63.	<i>Геометрические фигуры вокруг нас</i>	Поиск квадратов в прямоугольнике 2 × 5 см (на клетчатой части листа). Какая пара быстрее составит (и зарисует) геометрическую фигуру?		
64.	<i>Работа с набором «Танграм».</i>			
65 – 66.	<i>Математический лабиринт</i>	Интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».		
67 – 68.	<i>Математический праздник</i>	Задачи-шутки. Занимательные вопросы и задачи-смекалки. Задачи в стихах. Игра «Задумай число».		

--	--	--	--	--