

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа №2 с углубленным изучением отдельных предметов»

РАССМОТРЕНО:
Педагогический совет
Протокол № 1 от 28 августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ:
директор МАОУ СШ 2
Л.А. Адыева
Приказ № 56
от 28 августа 2025 года

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного курса «Занимательная математика»
для обучающихся 1 - 4 классов

ГО Красноуфимск
2025 год

Программа учебного курса составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Отличительной особенностью данной программы является то, что 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. Программа предназначена 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.

Содержание учебной программы «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 учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках математики.

Целью изучения учебного предмета:

развивать логическое мышление, внимание, память, творческое воображение, наблюдательность, последовательность рассуждений и их доказательность.

Для достижения этой цели предполагается решение следующих задач:

- расширение кругозора учащихся в различных областях элементарной математики;
- обучение правильному применению математической терминологии;
- развитие умения отвлекаться от всех качественных сторон и явлений, развитие концентрации внимания на количественных сторонах;
- развитие умения делать доступные выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли;
- формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадки, строить и проверять простейшие гипотезы.

Программа учебного курса для 1 - 4 классов «Занимательная математика» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Программа «Занимательная математика» учитывает возрастные, общеучебные и психологические особенности младшего школьника.

Методы и формы работы

На уроках применяются словесные, практические методы, используется наглядность.

Формы работы - коллективная, групповая, индивидуальная.

Для реализации программы можно использовать разнообразные виды вне учебной деятельности: игровую, познавательную, досугово-развлекательную.

Изучение предмета в соответствии с требованиями ФГОС НОО направлено на достижение следующих результатов.

Личностные результаты:

- формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и

культуре других народов;

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Метапредметные результаты:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
- овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета; формирование начального уровня культуры пользования словарями в системе универсальных учебных действий.

Предметные результаты:

- использование начальных математических знаний для описания и объяснения окружающих предметов, процессов, явлений, а также оценки их количественных и пространственных отношений;
- овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, измерения, пересчета, прикидки и оценки, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов;
- приобретение начального опыта применения математических знаний для решения учебно-познавательных и учебно-практических задач;
- умение выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями, решать текстовые задачи, умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, совокупностями, представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Числа. Арифметические действия. Величины

Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.

Решение и составление ребусов, содержащих числа.

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-великаны (миллион и др.)

Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево.

Поиск и чтение слов, связанных с математикой.

Занимательные задания с римскими цифрами.

Величины. Действия с величинами.

Математические игры

«Веселый 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».

Игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч».

Игры с набором «Карточки - считалочки» - двусторонние карточки: на одной стороне - задание, на другой - ответ.

Игры «Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Часы», «Весы»

Мир занимательных задач

Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия.

Последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи.

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 и 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», «ЭМУ», «Учи.ру».

Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

Отличие интуитивных соображений от доказательства. Знакомство с принципом Дирихле.

Геометрические схемы, с помощью которых можно изобразить отношения между подмножествами, для наглядного представления. Круги Эйлера. Решение задач.

Геометрическая мозаика

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелка $1 \rightarrow 1 \downarrow$, 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: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из разверток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усеченный конус, усеченная пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр. (По выбору учащихся.)

В мире информатики

История развития вычислительной техники. Экскурсия в кабинет информатики.

Алгоритм как план действий, приводящих к заданной цели. Формы записи алгоритмов: блок-схема, строчная запись. Выполнение алгоритма. Составление алгоритма. Поиск ошибок в алгоритме. Линейные, ветвящиеся, циклические алгоритмы.

Работа с конструкторами

Моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков.

Танграм: древняя китайская головоломка.

«Сложи квадрат». LEGO-конструкторы. Набор «Геометрические тела». Конструкторы «Танграм», «Полимино», «Кубики».

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс

№ п/п.	Тема	Кол-во часов
1.	Математика -царица наук	1
2.	Умение определять признаки предметов	1
3.	Классификация предметов по их признакам	1
4.	Последовательность событий	1
5.	Представление о закономерностях	1
6.	Особенности расположения фигур в девятиклеточном квадрате	1
7.	Закономерности и дополнение квадрата недостающими фигурами	1
8.	«Волшебный квадрат»	1
9.	Повторение изученного	1
10.	Решение задач на составление различных цветовых комбинаций	1
11.	Решение задач на составление различных цветовых комбинаций	1
12.	Повторение изученного	1
13.	Контроль и оценка правильности своих действий	1
14.	Представление о сложении как объединении совокупностей предметов и о вычитании как удалении из совокупности предметов его на части	1
15.	Представление о сложении как объединении совокупностей предметов и о вычитании как удалении из совокупности предметов его на части	1
16.	Понимание отличия понятий «число» и «цифра»	1
17.	Способы изображения чисел	1
18.	Исторические сведения о различных системах нумерации	1
19.	Сложение и вычитание чисел, записанных римскими цифрами	1
20.	Знания о цифрах и числах	1
21.	Сравнение чисел с помощью числового отрезка	1
22.	Сравнение чисел с помощью числового отрезка	1
23.	Восстановление примеров, в которых цифры скрыты за предметными и буквенными символами	1
24.	Восстановление примеров, в которых цифры скрыты за предметными и буквенными символами	1
25.	«Магические рамки», «числовые коврики»	1
26.	«Магические рамки», «числовые коврики»	1
27.	«Числовые» и «цифровые» дорожки, способы решения числовых головоломок.	1
28.	Правило «волшебного квадрата» с числами, решение задач с помощью «волшебного квадрата»	1
29.	Числовые головоломки, числовые кроссворды	1
30.	Числовой ряд	1

31.	Улица Высказываний. Простейшие высказывания, решение задач путем рассуждения	1
32.	Простейшие высказывания, решение задач путем рассуждения	1
33.	Решение задач путем рассуждения	1
34.	Истинные предложения на сравнение по цвету и размеру	1
35.	Оценка истинности и ложности высказываний	1
36.	Построение отрицаний с помощью частицы НЕ	1
37.	Классификация предметов по одному свойству	1
38.	Представление о луче, применение луча для решения задач	1
39.	Логические задачи путем рассуждения, с опорой на луч	1
40.	Построение графической модели по текстовому условию логической задачи	1
41.	Использование графического рисунка для построения истинных высказываний	1
42.	Графический, схематический, табличный способы решения логических задач	1
43.	Графический, схематический, табличный способы решения логических задач	1
44.	Величины и общий принцип их измерения.	1
45.	Нетрадиционные задачи	1
46.	Некоторые свойства величин	1
47.	Пространственно-временные отношения, установление взаимосвязи между ним	1
48.	Нетрадиционные задачи путем построения графических моделей	1
49.	Нетрадиционные задачи путем построения графических моделей	1
50.	Нетрадиционные задачи «на расстановку» при помощи схем	1
51.	Нетрадиционные задачи «на разрезание» при помощи схем	1
52.	Нетрадиционные задачи «на размещение», «на подсчет ступенек и этажей», «на интервалы»	1
53.	Нетрадиционные задачи «на размещение», «на подсчет ступенек и этажей», «на интервалы»	1
54.	Занимательные задачи	1
55.	Геометрические фигуры	1
56.	Геометрические тела, распознавание форм тел в предметах окружающей обстановки, изображение их на плоскости.	1
57.	«Симметрия», «симметрические фигуры», «ось симметрии»	1
58.	«Симметрия», «симметрические фигуры», «ось симметрии»	1
59.	Логически - поисковые задания	1
60.	Логически - поисковые задания	1
61.	Математическая карусель	1
62.	Прятки с фигурами	1
63.	Тренировка памяти. Графический диктант	1
64.	Математический конкурс «Умники и умницы»	1
65.	Математический конкурс «Умники и умницы»	1
66.	Конкурс эрудитов	1

2 класс

№ п/п.	Тема	Кол-во часов
1.	Вводное занятие «Математика – царица наук»	1
2.	Что дала математика людям? Зачем её изучать? Когда она родилась и что явилось причиной её возникновения	1
3.	Как люди научились считать.	1
4.	Старинные системы записи чисел. Упражнения, игра, задачи.	1
5.	Первые учебники «Кожаный свиток египетской математики». Первая печатная книга по математике на Руси. Леонтий Филиппович Магницкий (1669 — 1739 гг.) и его «Арифметика»	1
6.	Магия чисел	1
7.	Магия чисел. «Великолепная семерка»	1
8.	Интересные факты в числах	1
9.	Интересные приемы устного счёта	1
10.	О бесконечности ряда натуральных чисел	1
11.	Настольные игры «Переставь шашки», «Интересная расстановка»	1
12.	Решение занимательных задач в стихах	1
13.	Упражнения с числами	1
14.	Учимся отгадывать ребусы.	1
15.	Час веселой математики. Игры «Считай - не зевай!», «Великолепный математик»	1
16.	Математические игры: «Затейные задачи». Затруднительные положения.	1
17.	Числовые головоломки	1
18.	Волшебное число 0. Кто придумал 0? Задачи на сообразительность	1
19.	Решение задач на развитие пространственных представлений	1
20.	Числа-великаны. Коллективный счёт	1
21.	Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения	1
22.	Решение ребусов и логических задач	1
23.	Задачи с неполными данными, лишними, нереальными данными	1
24.	Загадки- смекалки	1
25.	Игра «Знай свой разряд»	1
26.	Из истории «О названиях геометрических фигур»	1
27.	Практикум «Подумай и реши»	1
28.	Задачи с изменением вопроса	1
29.	«Газета любознательных»	1
30.	Преобразование фигур, составленных из счётных палочек, по заданным условиям	1
31.	Решение олимпиадных задач	1
32.	Решение задач международной игры «Кенгуру»	1
33.	Школьная олимпиада, анализ допущенных ошибок	1
34.	Игра «Работа над ошибками»	1
35.	Математические горки	1
36.	Наглядная алгебра	1
37.	Обозначение геометрических фигур буквами. Изготовление бумажных полосок разной длины	1

38.	Конструирование модели «Самолёт» из бумажных полосок	1
39.	Ломаная. Изготовление модели ломаной из проволоки	1
40.	Циркуль. Геометрическая сумма и разность двух отрезков	1
41.	Угол. Изготовление модели прямого угла. Чертёжный треугольник	1
42.	Изображение прямоугольника на бумаге в клетку.	1
43.	Преобразование прямоугольника в квадрат и квадрат в прямоугольник	1
44.	Чертёж. Обозначение на чертеже линии сгиба	1
45.	Аппликации «Домик», «Чайник», «Ракета» с использованием геометрического набора треугольников	1
46.	Набор «Геометрическая мозаика»	1
47.	Аппликации с использованием набора «геометрическая мозаика»	1
48.	Узоры, составленные из геометрических фигур, по заданному образцу и по воображению	1
49.	Техника «Оригами»	1
50.	Модули оригами: треугольный модуль, «Трилистник»	1
51.	Изделия в технике «Оригами» с использованием базовой заготовки - квадрат	1
52.	Объёмные геометрические фигуры	1
53.	Круг, окружность. Пейзажная композиция из бумаги «Закат на море»	1
54.	Моделирование из объёмных геометрических фигур. Моно – проект «Игрушки из цилиндра и конуса»	1
55.	Игра «У кого какая цифра»	1
56.	Танграм: древняя китайская головоломка	1
57.	Конструктор «Танграм»	1
58.	Задачи с многовариантными решениями	1
59.	Величины. Метрическая система мер в России	1
60.	Новые приставки и единицы «тера», «гига», «мега»	1
61.	Учимся комбинировать элементы знаковых систем	1
62.	Задачи с многовариантными решениями	1
63.	Задачи – сказки	1
64.	Логические задачи на раскрашивание.	1
65.	Конструирование предметов по точкам	1
66.	Логически поисковые задания	1
67.	Математический КВН	1
68.	Круглый стол «Подведем итоги»	1

3 класс

№ п/п.	Тема	Кол-во часов
1.	Математика – это интересно	1
2.	Числовой» конструктор	1
3.	Секреты чисел	1
4.	Числовой палиндром	1
5.	«Веселый счёт» – игра-соревнование; игры с игральными кубиками	1
6.	Математические фокусы	1
7.	Математические игры	1
8.	Игры «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник»	1
9.	Игры «Не собьюсь!», «Задумай число», «Отгадай задуманное число»,	1
10.	Игра «Отгадай число и месяц рождения»	1
11.	Интересные приемы устного счёта	1
12.	Решение занимательных задач в стихах	1
13.	Секреты задач	1
14.	Учимся отгадывать ребусы	1
15.	Числовые головоломки	1
16.	Секреты уравнений	1
17.	Решение ребусов и логических задач	1
18.	Задачи с неполными данными, лишними, нереальными данными	1
19.	Знаково - символические средства для моделирования ситуаций, описанных в задачах	1
20.	Загадки- смекалки	1
21.	Игра «Знай свой разряд»	1
22.	Карточки- считалочки	1
23.	Игры с набором «Карточки - считалочки»	1
24.	Обратные задачи	1
25.	Практикум «Подумай и реши»	1
26.	Задачи с изменением вопроса	1
27.	Решение нестандартных задач	1
28.	Решение олимпиадных задач	1
29.	Решение олимпиадных задач	1
30.	Решение задач международной игры «Кенгуру»	1
31.	Геометрия вокруг нас	1
32.	Тайны окружности	1
33.	Геометрический калейдоскоп	1
34.	Путешествие точки	1
35.	Геометрические узоры. Закономерности в узорах	1
36.	Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии	1
37.	Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, таны, уголки, спички). Части фигуры.	1
38.	Место заданной фигуры в конструкции. Расположение деталей.	1
39.	Моделирование фигур из одинаковых уголков	1
40.	Выбор деталей в соответствии с заданным контуром конструкции. Поиск нескольких возможных вариантов решения	1
41.	Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу	1

42.	Математические горки	1
43.	Наглядная алгебра	1
44.	Решение логических задач	1
45.	Игра «У кого какая цифра»	1
46.	Игры «Русское лото», «Математическое домино»	1
47.	Знакомьтесь: Архимед!	1
48.	Задачи от Архимеда!	1
49.	Знакомьтесь: Пифагор!	1
50.	Пифагор и его школа. Упражнения, игры, задачи	1
51.	Задачи с многовариантными решениями	1
52.	Задачи на доказательство	1
53.	Виды конструкторов. LEGO -конструкторы	1
54.	История возникновения LEGO	1
55.	LEGO в Книге рекордов Гиннеса	1
56.	LEGO - конструирование	1
57.	Игра «Полимино»	1
58.	Задачи с многовариантными решениями	1
59.	Комбинаторные задачи	1
60.	Учимся комбинировать элементы знаковых систем	1
61.	Задачи с многовариантными решениями	1
62.	Задачи с многовариантными решениями	1
63.	История развития вычислительной техники, или о том, как зародился счет, и появились вычислительные машины	1
64.	Решение олимпиадных задач международного конкурса «ЭМУ»	1
65.	Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру»	1
66.	Математический КВН	1
67.	Круглый стол «Подведем итоги»	1
68.	Урок- праздник числа	1

4 класс

№ п/п.	Тема	Кол-во часов
1.	Вводное занятие «Ох уж, эта математика!»	1
2.	От секунды до столетия	1
3.	Алгоритм как план действий, приводящих к заданной цели	1
4.	Формы записи алгоритмов: блок-схема, построчная запись	1
5.	Выполнение и составление алгоритма	1
6.	Поиск ошибок в алгоритме	1
7.	Компьютерные математические игры	1
8.	Знакомство с принципом Дирихле	1
9.	Отличие интуитивных соображений от доказательства. Решение задач	1
10.	Круги Эйлера. Решение задач	1
11.	Проектная деятельность «Великие математики»	1
12.	Упражнения в черчении на нелинованной бумаге	1
13.	Преобразование фигур на плоскости	1
14.	Симметрия фигур	1
15.	Соединение и пересечение фигур	1
16.	Познавательная игра «Семь вёрст...»	1
17.	Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб, цилиндр, призма шестиугольная	1
18.	Моделирование из проволоки объёмных фигур	1
19.	Конструирование предметов из геометрических фигур	1
20.	Составление и проверка логических рассуждений при решении задач	1
21.	Пространственные геометрические фигуры (куб, шар, пирамида, ...)	1
22.	Проектная деятельность «Зрительный образ квадрата»	1
23.	Конструирование предметов по точкам	1
24.	Числа-великаны. Коллективный счёт	1
25.	Действия с числами-великанами	1
26.	Учимся комбинировать элементы знаковых систем	1
27.	Учимся разрешать задачи на противоречия	1
28.	Игра «Гонка за лидером: меры в пословицах»	1
29.	Математические забавы. Решение и составление ребусов	1
30.	Кроссворды, принципы их составления	1
31.	Числовые кроссворды (судоку, какуро и др.)	1
32.	Денежные знаки. Загадки-смекалки	1
33.	Математические задачи на смекалку	1
34.	Числовые сканворды и головоломки	1