

**Рассмотрено**

на заседании методического совета  
МОУ СШ № 65  
Протокол от 29.08. 2022 г № 1

**Утверждено**

на заседании педагогического  
совета МОУ СШ № 65  
Протокол от 30.08. 2022 г № 1

**Введено**

в действие приказом  
директора МОУ СШ № 65  
от 31.08. 2022 г № 220  
Директор МОУ СШ № 65  
\_\_\_\_\_ Н.В.Шипилова

***Рабочая программа***  
***платного образовательного курса***  
***Дружим с математикой***  
***Для 1 классов***  
***2022 – 2023 учебный год***

*Составитель: учитель начальных классов*

***Гордеева А.Н.***

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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 кружок «Дружим с математикой», расширяющий математический кругозор и эрудицию учащихся, способствующий формированию познавательных универсальных учебных действий.

Программа разработана на основе авторской программы Е.Э. Кочуровой «Занимательная математика» (Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы / под ред. Н.Ф. Виноградовой. – М. : Вентана-Граф, 2011. – Начальная школа XXI века)

Программа 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<sup>1</sup>. 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 курса 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.

### *Общая характеристика программы.*

«Дружим с математикой» 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.

Программа кружка учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе. С этой целью в программу 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 занятий используются принципы игр «Ручеёк», «Пересадки», принцип свободного перемещения по классу, работа в группах и в парах постоянного и сменного состава. Некоторые математические игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

---

<sup>1</sup> Средства компьютерного моделирования позволяют визуализировать, анимировать способы действий, процессы, например движение.

**Место кружка в учебном плане.** Программа рассчитана на 124 часа в год с проведением занятий четыре раза в неделю продолжительностью 45 мин. Всего 124 занятия. Содержание программы 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 содержатся полезная и любопытная информация, занимательные математические факты, способные дать простор воображению.

**Ценностными ориентирами содержания** 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.

**Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы.**

Личностными результатами изучения данного 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.

## 2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

*Класс: 1*

*Учитель: Гордеева А.Н.*

*Количество часов:*

*Всего: 124 часа*

*В неделю: 4 часа*

### **3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

#### **Числа. Арифметические действия. Величины**

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

Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Сложение и вычитание чисел в пределах 100. Таблица умножения однозначных чисел и соответствующие случаи деления. Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе

получилось заданное число, и др. Поиск нескольких решений. Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел.

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

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

Занимательные задания с римскими цифрами.

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

### **Форма организации обучения — математические игры:**

- «Весёлый счёт» — игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры: «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «Русское лото», «Математическое домино», «Не собьюсь!», «Задумай число», «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения»;
- игры: «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «День и ночь», «Счастливый случай», «Сбор плодов», «Гонки с зонтиками», «Магазин», «Какой ряд дружнее?»;
- игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч»;
- игры с набором «Карточки-считалочки» (сорбонки) — двусторонние карточки: на одной стороне — задание, на другой — ответ;
- математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление»;
- работа с палитрой — основой с цветными фишками и комплектом заданий к палитре по темам: «Сложение и вычитание до 100» и др.;
- игры: «Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Часы», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование»

### **Универсальные учебные действия:**

- сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
- моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы;
- применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;
- анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами;
- включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;
- выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;
- аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) 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 международных конкурсов. 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  $\uparrow$   $\downarrow$  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 развёрток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся).

**Форма организации обучения — работа с конструкторами:**

- моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков;
- танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат»<sup>1</sup>. «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 ; 1 , и др., указывающие направление движения;
- проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);
- выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;
- анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции;
- составлять фигуры из частей, определять место заданной детали в конструкции;
- выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии;
- анализировать предложенные возможные варианты верного решения;
- моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток;
- осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

**4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:**

---

По итогам реализации программы учащиеся должны:

- знать основные подходы к решению логических задач;
- проводить логические рассуждения и делать выводы;
- применять навыки творческой деятельности и повышение познавательной активности в учебном процессе;
- грамотно обоснованно мотивировать свои действия, опираясь на законы логики, применять их при решении логических задач, четко излагать свои мысли
- развивать способность к абстрагированию и обобщению;
- совершенствовать математические (количественные, временные, пространственные) представления;
- усвоить простейшие приёмы эффективного восприятия и запоминания вербальной и визуальной информации;
- достигнуть высокого уровня развития наглядно-образного мышления и создания фундамента для эффективного последующего развития абстрактно – логического мышления.

## 5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. *Кочурова Е.Э.* Дружим с математикой : рабочая тетрадь для учащихся 1 класса общеобразовательных учреждений. — М.: Вентана-Грифо 2008.
2. Плакат «Говорящая таблица умножения» / *А.А. Бахметьев* и др — М.: Знток, 2009.
3. Таблицы для начальной школы. Математика: в 6 сериях. Математика вокруг нас: 10 п.л. формата А1 / *Е.Э. Кочурова, А.С. Анютина, СИ. Разуваева, КМ. Тихомирова.* — М.: ВАРСОН, 2010.
4. Таблицы для начальной школы. Математика: в 6 сериях. Математика вокруг нас : методические рекомендации / *Е.Э. Кочурова, А.С. Анютина, СИ. Разуваева, КМ. Тихомирова.* - М. : ВАРСОН 2010.
5. *Гороховская Г.Г.* Решение нестандартных задач — средство развития логического мышления младших школьников // Начальная школа -2009. - № 7.
6. *Турин Ю.В., Жакова О.В.* Большая книга игр и развлечений — СПб. : Кристалл; М. : ОНИКС, 2000.
7. *Зубков П.Б.* Игры с числами и словами. — СПб.: Кристалл, 2001.

8. Игры со спичками: Задачи и развлечения / сост. А.Т. Улицкий, Л.А. Улицкий. — Минск : Фирма «Вуал», 1993.
5. Сухин И.Г. 800 новых логических и математических головоломок. - СПб.: Союз, 2001.
6. Сухин И.Г. Судоку и суперсудоку на шестнадцати клетках для детей. - М.: АСТ, 2006.

## 6. 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» (все случаи таблицы умножения).
7. Математический набор «Карточки-считалочки» (сорбонки) для закрепления таблицы умножения и деления. 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», «Умножение», «Деление» и др.
11. Палитра — основа с цветными фишками и комплект заданий к палитре по темам «Сложение и вычитание до 10; до 100; до 1000», «Умножение и деление» и др.
12. Набор «Карточки с математическими заданиями и планшет»: запись стираемым фломастером результатов действий на прозрачной плёнке.

### 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 задачи, фокусы, ребусы.

## 7. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п.п.	Тема раздела	Тема занятия	К-во часов	Дата проведения	
				план	факт
<b>Математика – это интересно</b>			5		
1.		Решение нестандартных задач.	1		
2.		Решение нестандартных задач.	1		
3.		Решение нестандартных задач.	1		
4.		Решение нестандартных задач.	1		
5.		Решение нестандартных задач.	1		
<b>Танграм: древняя китайская головоломка.</b>			5		
6.		Составление картинки с заданным разбиением на части.	1		
7.		Составление картинки с заданным разбиением на части.	1		
8.		Составление картинки с заданным разбиением на части.	1		
9.		Составление картинки с заданным разбиением на части.	1		
10.		Составление картинки с заданным разбиением на части.	1		
<b>Путешествие точки</b>			3		
11.		Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму).	1		

12.		Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму).	1		
13.		Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму).	1		
<b>Игры с кубиками</b>			<b>3</b>		
14.		Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.	1		
15.		Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.	1		
16.		Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.	1		
<b>Танграм: древняя китайская головоломка</b>			<b>4</b>		
17.		Составление картинка с заданным разбиением на части.	1		
18.		Составление картинка с заданным разбиением на части.	1		
19.		Составление картинка с заданным разбиением на части.	1		
20.		Составление картинка с заданным разбиением на части.	1		
<b>Волшебная линейка</b>			<b>3</b>		
21.		Шкала линейки.	1		
22.		Шкала линейки.	1		
23.		Сведения из истории математики: история возникновения линейки.	1		
<b>Праздник числа 10</b>			<b>3</b>		

24.		Игра: «Задумай число».	1		
25.		Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.	1		
26.		Игры: «Отгадай задуманное число».	1		
<b>Конструирование многоугольников из деталей танграма.</b>			<b>3</b>		
27.		Составление многоугольников.	1		
28.		Составление многоугольников заданным разбиением на части.	1		
29.		Составление многоугольников заданным разбиением на части.	1		
<b>Игра-соревнование «Весёлый счёт»</b>			<b>2</b>		
30.		Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20).	1		
31.		Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20).	1		
<b>Игры с кубиками</b>			<b>2</b>		
32.		Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.	1		
33.		Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.	1		
<b>Конструкторы лего</b>			<b>4</b>		
34.		Знакомство с деталями конструктора, схемами.	1		
35.		Знакомство с деталями конструктора, схемами.	1		
36.		Знакомство с деталями конструктора, схемами	1		

37.		Знакомство с деталями конструктора, схемами	1		
<b>Весёлая геометрия</b>			<b>4</b>		
38.		Решение задач.	1		
39.		Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.	1		
40.		Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.	1		
41.		Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.	1		
<b>Математические игры</b>			<b>2</b>		
42.		Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10».	1		
43.		Построение «математических» пирамид: «Вычитание в пределах 10».	1		
<b>«Спичечный» конструктор</b>			<b>2</b>		
44.		Построение конструкции по заданному образцу.	1		
45.		Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями.	1		
<b>Задачи-смекалки</b>			<b>4</b>		
46.		Задачи, допускающие несколько способов решения.	1		
47.		Задачи, допускающие несколько способов решения.	1		
48.		Задачи с некорректными данными.	1		
49.		Задачи с некорректными данными.	1		
<b>Прятки с фигурами</b>			<b>2</b>		
50.		Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.	1		
51.		Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.	1		
<b>Математические игры</b>			<b>3</b>		
52.		Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10».	1		
53.		Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20».	1		
54.		Построение «математических» пирамид: «Вычитание в	1		

		пределах 10, 20».			
<b>Числовые головоломки</b>			<b>3</b>		
55.		Решение и составление ребусов, содержащих числа.	1		
56.		Заполнение числового кроссворда (судоку).	1		
57.		Заполнение числового кроссворда (судоку).	1		
	<b>Математическая карусель</b>		3		
58.		Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	1		
59.		Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	1		
60.		Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	1		
	<b>Уголки</b>		<b>3</b>		
61.		Составление фигур из 4, 5, уголков: по образцу, по собственному замыслу.	1		
62.		Составление фигур из 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.	1		
63.		Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.	1		
	<b>Игра в магазин. Монеты</b>		5		
64.		Сложение и вычитание в пределах 20.	1		
65.		Сложение и вычитание в пределах 20.	1		
66.		Сложение и вычитание в пределах 20.	1		
67.		Сложение и вычитание в пределах 20.	1		
68.		Сложение и вычитание в пределах 20.	1		
	<b>Конструирование фигур из деталей танграма</b>		<b>3</b>		
69.		Составление фигур с заданным разбиением на части	1		
70.		Составление фигур с заданным разбиением на части	1		

71.		Составление фигур с заданным разбиением на части	1		
	<b>Игры с кубиками</b>		<b>4</b>		
72.		Сложение и вычитание в пределах 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика).	1		
73.		Сложение и вычитание в пределах 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика).	1		
74.		Сложение и вычитание в пределах 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика).	1		
75.		Сложение и вычитание в пределах 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика).	1		
	<b>Математическое путешествие</b>		<b>4</b>		
76.		Сложение и вычитание в пределах 20.	1		
77.		Сложение и вычитание в пределах 20.	1		
78.		Сложение и вычитание в пределах 20.	1		
79.		Сложение и вычитание в пределах 20.	1		
	<b>Математические игры</b>		<b>5</b>		
80.		«Волшебная палочка».	1		
81.		«Сколько».	1		
82.		«Самый первый»	1		
83.		«Лучший лодочник».	1		
84.		«Гонки с зонтиками».	1		
	<b>Секреты задач</b>		<b>6</b>		
85.		Решение задач разными способами.	1		
86.		Решение нестандартных задач.	1		
87.		Решение нестандартных задач.	1		
88.		Решение нестандартных задач.	1		

89.		Решение задач разными способами.	1		
90.		Решение нестандартных задач.	1		
	<b>Математическая карусель</b>		9		
91.		Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	1		
92.		Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	1		
93.		Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	1		
94.		Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	1		
95.		Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	1		
96.		Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	1		
97.		Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	1		
98.		Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	1		
99.		Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	1		
	<b>Числовые головоломки</b>		4		
100		Решение и составление ребусов, содержащих числа.	1		
101		Заполнение числового кроссворда (судоку).	1		
102		Какуро	1		
103		Какуро	1		
	<b>Математические игры</b>	Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 20».	22		
104		Игра «Чья сумма больше?».	1		
105		Игра «Лучший лодочник».	1		

106		Игра «Русское лото».	1		
107		Игра «Русское лото».	1		
108		Игра «Математическое домино».	1		
109		Игра «Математическое домино».	1		
110		Игра «Не собьюсь!».	1		
111		Игра «Не собьюсь!».	1		
112		Игра «Не собьюсь!».	1		
113		Игра «Не собьюсь!».	1		
114		Игра «Задумай число».	1		
115		Игра «Задумай число».	1		
116		Игра «Отгадай число и месяц рождения».	1		
117		Игра «Чья сумма больше?».	1		
118		Игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч»;	1		
119		Игра «Лучший счётчик».	1		
120		Игра «Не подведи друга».	1		
121		Игра «Не подведи друга».	1		
122		Игра «День и ночь».	1		
123		Игра «День и ночь».	1		
124		Игра «Магазин».	1		
	<b>Конструкторы лего</b>		<b>3</b>		
125		Игры с деталями конструктора, схемами.	1		
126		Игры с деталями конструктора, схемами.	1		
127		Игры с деталями конструктора, схемами.	1		
128		Итоговое занятие.	1		