

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя школа № 65 Красноармейского района Волгограда»**

---

400026, Волгоград, б-р им. Энгельса, 30, тел.(8442) 67-85-79, тел./факс (8442) 67-80-72 e-mail: [school65@volgadmin.ru](mailto:school65@volgadmin.ru)  
ОКПО 22436695, ОГРН 1023404366590, ИНН/КПП 3448015848/344801001

**СОГЛАСОВАНО**

методическим советом  
МОУ СШ № 65  
протокол  
от 28.08.2025 г. № 1

**УТВЕРЖДЕНО**

педагогическим советом  
МОУ СШ № 65  
протокол  
от 29.08.2025 г. № 1

**Введено в действие**

приказом директора  
от 29.08.2025г. № 234  
Директор МОУ СШ № 65

\_\_\_\_\_Ю. Г. Зашеловская

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
УЧЕБНОГО КУРСА  
«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»**

объем программы – 68 часов  
для учащихся 2-3-х классов  
срок реализации – 2 года

Авторы:

методическое объединение учителей начальных  
классов МОУ СШ №65

Волгоград, 2025

## Пояснительная записка

Данная рабочая программа по предмету "Занимательная математика" разработана специально для учеников 2-3 классов общеобразовательных школ.

Программа курса для начальной школы составлена в соответствии с Федеральной образовательной программой начального общего образования (ФОП НОО), учитывает требования к результатам обучения (личностным, метапредметным и предметным), а также опирается на основные подходы к развитию универсальных учебных действий у младших школьников.

Содержание курса ориентировано на организацию учебной деятельности, гармонично сочетается с основным курсом "Математика" и не предполагает наличия у учеников предварительных углубленных математических знаний. Тематика заданий и упражнений подобрана с учетом познавательных интересов детей, включает интересные факты и занимательные математические сведения, стимулирующие воображение.

Главная цель курса – создать благоприятные условия для повышения уровня математического развития школьников, а также для формирования логического мышления через освоение основ математической деятельности, включая умения анализировать, сравнивать, обобщать, выделять существенное, аргументировать и опровергать.

Задачи курса:

- Расширение знаний об истории математики.
- Содействие повышению уровня математического развития.
- Углубление понимания практической значимости математических знаний, развитие навыков применения математических методов для решения прикладных задач.
- Обучение правильному использованию математической терминологии.
- Стимулирование самостоятельного поиска новых знаний.
- Формирование умения делать доступные выводы и обобщения, аргументировать свою точку зрения.
- Повышение мотивации и формирование устойчивого интереса к изучению математики.

Основные принципы программы:

- Актуальность: Создание благоприятной среды для повышения мотивации к изучению математики, акцент на развитии интеллектуальных способностей учащихся.
- Научность: Математика рассматривается как дисциплина, развивающая навыки логического мышления, умение видеть количественные характеристики предметов и явлений, делать выводы и обобщения.
- Системность: Обучение строится от частных примеров (анализ конкретных способов решения) к общим принципам (решение математических задач).
- Практическая направленность: Содержание курса ориентировано на освоение математической терминологии, необходимой в дальнейшей работе, и на решение занимательных задач, которые могут быть полезны при участии в олимпиадах и конкурсах различного уровня.
- Обеспечение мотивации: Развитие интереса к математике и успешное усвоение материала на уроках, подготовка к олимпиадам.
- Ориентационный характер: Курс обеспечивает ознакомление с различными разделами математики, удовлетворяет познавательный интерес учащихся, расширяет кругозор и углубляет знания по предмету.

Отличительная черта курса "Занимательная математика" – наличие большого количества заданий, направленных на развитие логического мышления, памяти и исследовательских навыков. Программа сочетает теоретический материал с практической частью. Практические задания направлены на развитие творческих способностей, логического мышления, памяти, математической речи, внимания, умения создавать математические проекты, анализировать, решать ребусы и головоломки, обобщать и формулировать выводы.

### Формы организации детского коллектива.

- Игровая, познавательная, краеведческая, просмотр мультфильмов, посещение музеев, посещение библиотеки, праздники, конкурсы, олимпиады, викторины.

### Формы и виды контроля.

- Участие обучающихся в школьном, муниципальном, зональном турах олимпиад по математике.
- Участие обучающихся во Всероссийской викторине «Кенгуру» и др. дистанционных математических конкурсах.
- Активное участие в «Неделе математики» в начальной школе.
- Выпуск стенгазет

## **Планируемые результаты учебного курса «Практикум по математике».**

### **Личностные результаты:**

#### Гражданско-патриотическое воспитание:

становление ценностного отношения к своей Родине - России;

осознание своей этнокультурной и российской гражданской идентичности; сопричастность к прошлому, настоящему и будущему своей страны и родного края; уважение к своему и другим народам;

первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений.

#### Духовно-нравственное воспитание:

признание индивидуальности каждого человека;

проявление сопереживания, уважения и доброжелательности;

неприятие любых форм поведения, направленных на причинение физического и морального вреда другим людям.

#### Эстетическое воспитание:

уважительное отношение и интерес к художественной культуре, восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов;

стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности.

#### Физическое воспитание:

формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

соблюдение правил здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной);

бережное отношение к физическому и психическому здоровью.

#### Трудовое воспитание:

осознание ценности труда в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям.

#### Экологическое воспитание:

бережное отношение к природе; неприятие действий, приносящих ей вред.

#### Ценности научного познания:

- первоначальные представления о научной картине мира;

- познавательные интересы, активность, инициативность, любознательность и самостоятельность в познании.

## **Метапредметные результаты:**

### **Овладение универсальными учебными познавательными действиями:**

#### 1) базовые логические действия:

сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;  
объединять части объекта (объекты) по определенному признаку;

определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;

находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;

выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;

устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы;

#### 2) базовые исследовательские действия:

определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;

с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации;

сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);

проводить по предложенному плану опыт, несложное исследование по установлению особенностей объекта изучения и связей между объектами (часть - целое, причина - следствие);

формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведенного наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);

прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях;

#### 3) работа с информацией:

выбирать источник получения информации;

согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;

распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа ее проверки;

соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;

анализировать и создавать текстовую, видео, графическую, звуковую, информацию в соответствии с учебной задачей;

самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

### **Овладение универсальными учебными коммуникативными действиями:**

#### общение:

- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;

- проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;

- признавать возможность существования разных точек зрения; корректно и аргументированно высказывать свое мнение;
- строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;
- создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование); готовить небольшие публичные выступления;
- подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления;

#### совместная деятельность:

- формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учетом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;
- принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по ее достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться; ответственно выполнять свою часть работы;
- оценивать свой вклад в общий результат;
- выполнять совместные проектные задания с опорой на предложенные образцы.

### **Овладение универсальными учебными регулятивными действиями:**

#### 1) самоорганизация:

планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;  
выстраивать последовательность выбранных действий;

#### 2) самоконтроль:

устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;  
корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

### **Предметные результаты**

- различать имена и высказывания великих математиков;
- работать с числами – великанами;
- пользоваться алгоритмами составления и разгадывания математических ребусов;
- понимать «секреты» некоторых математических фокусов;
- преобразовывать неравенства в равенства, составленные из чисел, сложенных из палочек в виде римских цифр;
- решать нестандартные, олимпиадные и старинные задачи;
- использовать особые случаи быстрого умножения на практике;
- находить периметр, площадь и объем окружающих предметов;
- разгадывать и составлять математические ребусы, головоломки, фокусы.

### **Содержание учебного курса «Занимательная математика» 2 класс**

**Исторические сведения о математике.** Имена и заслуги великих математиков. Крылатые высказывания великих людей о математике и математиках. Сравнение римской и современной письменных нумераций. Преобразование неравенств в равенства, составленные из чисел, сложенных из палочек в виде римских цифр.

Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.).  
Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр.

*Форма организации обучения - математические игры:*

«Веселый счёт» – игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры «Чья сумма больше?»,

«Лучший лодочник», «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», «Какой ряд дружнее?» Игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч».

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

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

**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 искомым 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 и неверных. Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений.

Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

**Геометрическая мозаика.** Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, 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.)

Танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат» (Никитин

Б.П. Ступеньки творчества или Развивающие игры. – 3-е изд. – М.: Просвещение, 1989).

«Спичечный» Конструктор (Вместо спичек можно использовать счётные палочки).

ЛЕГО-конструкторы. Набор «Геометрические тела».

Конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

**Содержание учебного курса  
«Занимательная математика»  
3 класс**

**Исторические сведения о математике.** Что дала математика людям? Зачем ее изучать? Когда родилась математика, и что явилось причиной ее возникновения? Старинные системы записи чисел. Упражнения, игры, задачи. Иероглифическая система древних египтян. Упражнения, игры, задачи. Римские цифры. Упражнения, игры, задачи. Пифагор и его школа. Упражнения, игры, задачи. Архимед. Упражнения, игры, задачи. «Шаг в будущее». От секунды до столетия. Это было в старину.

**Мир занимательных задач.** Интеллектуальная разминка «Числовой» конструктор Волшебные переливания В царстве смекалки Числовые головоломки Интеллектуальная разминка Математические фокусы Математические игры Секреты чисел Математическая копилка

Математическое путешествие Выбери маршрут Числовые головоломки В царстве смекалки Мир занимательных задач Конкурс смекалки Энциклопедия математических развлечений Интеллектуальная разминка

**Геометрическая мозаика.** Геометрия вокруг нас «Спичечный» конструктор Геометрический калейдоскоп , Разверни листок

**Тематическое планирование учебного курса  
«Занимательная математика»  
2 класс**

| № | Наименование раздела               | Кол-во часов | Электронные (цифровые) образовательные ресурсы          |
|---|------------------------------------|--------------|---------------------------------------------------------|
| 1 | Исторические сведения о математике | 5            | <a href="http://www.nachalka.com">www.nachalka.com</a>  |
| 2 | Мир занимательных задач            | 15           | <a href="https://infourok.ru/">https://infourok.ru/</a> |
| 3 | Геометрическая мозаика.            | 14           | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>           |
|   |                                    | 34           |                                                         |

**Тематическое планирование учебного курса  
«Занимательная математика»  
3 класс**

| № | Наименование раздела               | Кол-во часов | Электронные (цифровые) образовательные ресурсы          |
|---|------------------------------------|--------------|---------------------------------------------------------|
| 1 | Исторические сведения о математике | 10           | <a href="https://prosv.ru/">https://prosv.ru/</a>       |
| 2 | Мир занимательных задач.           | 20           | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>           |
| 3 | Геометрическая мозаика.            | 4            | <a href="https://resh.edu.ru/">https://resh.edu.ru/</a> |
|   |                                    | 34           |                                                         |

**Календарно-тематическое планирование по учебному курсу  
«Занимательная математика» 2 класс**

| №<br>п/п | Тема урока, курса,<br>модуля                                      | Количес-<br>тво<br>о<br>часов | Даты |      | Электронные цифровые<br>образовательные ресурсы                                    |
|----------|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------|------|------|------------------------------------------------------------------------------------|
|          |                                                                   |                               | План | Факт |                                                                                    |
| 1        | Буквы латинского алфавита.                                        | 1                             |      |      | <a href="http://www.nachalka.com">  www.nachalka.com</a>                           |
| 2        | Числовые лабиринты                                                | 1                             |      |      | «Академкнига/Учебник»)                                                             |
| 3        | Римская нумерация                                                 | 1                             |      |      | <a href="https://akademkniga.ru/">https://akademkniga.ru/</a> (ООО<br>Издательство |
| 4        | Блиц-турнир. Решение<br>задач при помощи<br>буквенного выражения. | 1                             |      |      | «Академкнига/Учебник»)                                                             |
| 5        | Проектная деятельность<br>«Великие математики»                    | 1                             |      |      | <a href="https://prosv.ru/">https://prosv.ru/</a> (АО<br>Издательство              |
| 6        | Геометрические упражнения                                         | 1                             |      |      | «Просвещение»)                                                                     |
| 7        | Упражнения в черчении на<br>нелинованной бумаге                   | 1                             |      |      | <a href="https://prosv.ru/">https://prosv.ru/</a> (АО<br>Издательство              |
| 8        | Игра «Удивительный<br>квадрат»                                    | 1                             |      |      | «Просвещение»)                                                                     |
| 9        | Преобразование фигур на<br>плоскости                              | 1                             |      |      | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>                                      |
| 10       | Задачи-смекалки                                                   | 1                             |      |      | <a href="https://www.mgpu.ru/">https://www.mgpu.ru/</a> (ГАОУ<br>ВО МГПУ)          |
| 11       | Симметрия фигур                                                   | 1                             |      |      | <a href="https://www.mgpu.ru/">https://www.mgpu.ru/</a> (ГАОУ<br>ВО МГПУ)          |
| 12       | Соединение и пересечение<br>фигур                                 | 1                             |      |      | <a href="https://www.mgpu.ru/">https://www.mgpu.ru/</a> (ГАОУ<br>ВО МГПУ)          |
| 13       | Познавательная игра «Семь<br>вёрст...»                            | 1                             |      |      | <a href="https://www.mgpu.ru/">https://www.mgpu.ru/</a> (ГАОУ<br>ВО МГПУ)          |
| 14       | Проектная деятельность<br>«Московский Кремль»                     | 1                             |      |      | <a href="https://www.mgpu.ru/">https://www.mgpu.ru/</a> (ГАОУ<br>ВО МГПУ)          |
| 15       | Объём фигур                                                       | 1                             |      |      | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>                                      |
| 16       | Логическая игра «Молодцы и<br>хитрецы»                            | 1                             |      |      | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>                                      |
| 17       | Конструирование предметов<br>из геометрических фигур              | 1                             |      |      | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>                                      |
| 18       | Открытие нуля.                                                    | 1                             |      |      | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>                                      |
| 19       | Учимся разрешать задачи на<br>противоречия.                       | 1                             |      |      | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>                                      |
| 20       | Игра «Гонка за лидером:<br>меры в пословицах»                     | 1                             |      |      | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>                                      |
| 21       | Проектная деятельность<br>«Зрительный образ квадрата»             | 1                             |      |      | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>                                      |
| 22       | Комбинированные задачи                                            | 1                             |      |      | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>                                      |
| 23       | Экскурсия в компьютерный<br>класс                                 | 1                             |      |      | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>                                      |

|                     |                                                |   |  |  |                                                                        |
|---------------------|------------------------------------------------|---|--|--|------------------------------------------------------------------------|
| 24                  | Компьютерные математические игры               | 1 |  |  | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>                          |
| 25                  | Международная игра «Кенгуру»                   | 1 |  |  | <a href="https://www.mgpu.ru/">https://www.mgpu.ru/</a> (ГАОУ ВО МГПУ) |
| 26                  | Конкурс знатоков (1 тур)                       | 1 |  |  | <a href="https://www.mgpu.ru/">https://www.mgpu.ru/</a> (ГАОУ ВО МГПУ) |
| 27                  | Конкурс знатоков (2 тур)                       | 1 |  |  | <a href="https://www.mgpu.ru/">https://www.mgpu.ru/</a> (ГАОУ ВО МГПУ) |
| 28                  | Конкурс знатоков (итоговый тур)                | 1 |  |  | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>                          |
| 29                  | Учимся комбинировать элементы знаковых систем. | 1 |  |  | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>                          |
| 30                  | Задачи с многовариантными решениями.           | 1 |  |  | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>                          |
| 31                  | Путешествие по окружности                      | 1 |  |  | <a href="https://www.mgpu.ru/">https://www.mgpu.ru/</a> (ГАОУ ВО МГПУ) |
| 32                  | Моделирование сложных фигур                    | 1 |  |  | <a href="https://www.mgpu.ru/">https://www.mgpu.ru/</a> (ГАОУ ВО МГПУ) |
| 33                  | Задания на развитие восприятия                 | 1 |  |  | <a href="https://www.mgpu.ru/">https://www.mgpu.ru/</a> (ГАОУ ВО МГПУ) |
| 34                  | Дерево возможностей                            | 1 |  |  | <a href="https://www.mgpu.ru/">https://www.mgpu.ru/</a> (ГАОУ ВО МГПУ) |
| <b>ИТОГО: 34 ч.</b> |                                                |   |  |  |                                                                        |

**Календарно-тематическое планирование  
по учебному курсу «Занимательная математика» 3 класса**

| №<br>п/п | Тема урока                                                          | Колич<br>ество<br>часов | Даты |      | Электронные цифровые<br>образовательные<br>ресурсы                                                           |
|----------|---------------------------------------------------------------------|-------------------------|------|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          |                                                                     |                         | План | Факт |                                                                                                              |
| 1.       | Что дала математика людям? Зачем ее изучать?                        | 1                       |      |      | <a href="https://akademkniga.ru/">https://akademkniga.ru/</a><br>(ООО Издательство<br>«Академкнига/Учебник») |
| 2.       | Когда родилась математика, и что явилось причиной ее возникновения? | 1                       |      |      | <a href="https://www.mgpu.ru/">https://www.mgpu.ru/</a><br>(ГАОУ ВО МГПУ)                                    |
| 3.       | Старинные системы записи чисел. Упражнения, игры, задачи.           | 1                       |      |      | <a href="https://prosv.ru/">https://prosv.ru/</a><br>(АО Издательство<br>«Просвещение»)                      |
| 4.       | Иероглифическая система древних египтян. Упражнения, игры, задачи.  | 1                       |      |      | <a href="https://akademkniga.ru/">https://akademkniga.ru/</a><br>(ООО Издательство<br>«Академкнига/Учебник») |
| 5.       | Римские цифры. Упражнения, игры, задачи.                            | 1                       |      |      | <a href="https://prosv.ru/">https://prosv.ru/</a><br>(АО Издательство<br>«Просвещение»)                      |
| 6.       | Пифагор и его школа. Упражнения, игры, задачи.                      | 1                       |      |      | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>                                                                |
| 7.       | Архимед. Упражнения, игры, задачи.                                  | 1                       |      |      | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>                                                                |
| 8.       | Интеллектуальная разминка.                                          | 1                       |      |      | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>                                                                |
| 9.       | «Числовой» конструктор.                                             | 1                       |      |      | <a href="http://uchi.ru/">http://uchi.ru/</a>                                                                |

|     |                                                                     |   |  |  |                                                                                                              |
|-----|---------------------------------------------------------------------|---|--|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10. | Геометрия вокруг нас.                                               | 1 |  |  | <a href="https://prosv.ru/">https://prosv.ru/</a><br>(АО Издательство<br>«Просвещение»)                      |
| 11. | Волшебные переливания.                                              | 1 |  |  | <a href="https://akademkniga.ru/">https://akademkniga.ru/</a><br>(ООО Издательство<br>«Академкнига/Учебник») |
| 12. | В царстве смекалки.                                                 | 1 |  |  | <a href="https://prosv.ru/">https://prosv.ru/</a><br>(АО Издательство<br>«Просвещение»)                      |
| 13. | «Шаг в будущее».                                                    | 1 |  |  | <a href="https://www.mgpu.ru/">https://www.mgpu.ru/</a><br>(ГАОУ ВО МГПУ)                                    |
| 14. | «Спичечный» конструктор.                                            | 1 |  |  | <a href="https://akademkniga.ru/">https://akademkniga.ru/</a><br>(ООО Издательство<br>«Академкнига/Учебник») |
| 15. | Числовые головоломки.                                               | 1 |  |  | <a href="https://akademkniga.ru/">https://akademkniga.ru/</a><br>(ООО Издательство<br>«Академкнига/Учебник») |
| 16. | Интеллектуальная разминка.                                          | 1 |  |  | <a href="https://prosv.ru/">https://prosv.ru/</a><br>(АО Издательство<br>«Просвещение»)                      |
| 17. | Математические фокусы.                                              | 1 |  |  | <a href="https://www.mgpu.ru/">https://www.mgpu.ru/</a><br>(ГАОУ ВО МГПУ)                                    |
| 18. | Математические игры.                                                | 1 |  |  | <a href="https://akademkniga.ru/">https://akademkniga.ru/</a><br>(ООО Издательство<br>«Академкнига/Учебник») |
| 19. | Секреты чисел.                                                      | 1 |  |  | <a href="https://prosv.ru/">https://prosv.ru/</a><br>(АО Издательство<br>«Просвещение»)                      |
| 20. | Математическая копилка.                                             | 1 |  |  | <a href="https://prosv.ru/">https://prosv.ru/</a><br>(АО Издательство<br>«Просвещение»)                      |
| 21. | Математическое путешествие.                                         | 1 |  |  | <a href="https://akademkniga.ru/">https://akademkniga.ru/</a><br>(ООО Издательство<br>«Академкнига/Учебник») |
| 22. | Выбери маршрут.                                                     | 1 |  |  | <a href="https://akademkniga.ru/">https://akademkniga.ru/</a><br>(ООО Издательство<br>«Академкнига/Учебник») |
| 23. | Числовые головоломки.                                               | 1 |  |  | <a href="https://www.mgpu.ru/">https://www.mgpu.ru/</a><br>(ГАОУ ВО МГПУ)                                    |
| 24. | В царстве смекалки.                                                 | 1 |  |  | <a href="https://prosv.ru/">https://prosv.ru/</a><br>(АО Издательство<br>«Просвещение»)                      |
| 25. | Что дала математика людям? Зачем ее изучать?                        | 1 |  |  | <a href="https://prosv.ru/">https://prosv.ru/</a><br>(АО Издательство<br>«Просвещение»)                      |
| 26. | Когда родилась математика, и что явилось причиной ее возникновения? | 1 |  |  | <a href="https://akademkniga.ru/">https://akademkniga.ru/</a><br>(ООО Издательство<br>«Академкнига/Учебник») |
| 27. | Старинные системы записи чисел.<br>Упражнения, игры, задачи.        | 1 |  |  | <a href="https://akademkniga.ru/">https://akademkniga.ru/</a><br>(ООО Издательство<br>«Академкнига/Учебник») |
| 28. | Иероглифическая система древних египтян. Упражнения, игры, задачи.  | 1 |  |  | <a href="https://www.mgpu.ru/">https://www.mgpu.ru/</a><br>(ГАОУ ВО МГПУ)                                    |
| 29. | Римские цифры. Упражнения, игры, задачи.                            | 1 |  |  | <a href="https://prosv.ru/">https://prosv.ru/</a><br>(АО Издательство<br>«Просвещение»)                      |

|                                     |                                                |    |  |  |                                                                                                           |
|-------------------------------------|------------------------------------------------|----|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 30.                                 | Пифагор и его школа. Упражнения, игры, задачи. | 1  |  |  | <a href="https://prosv.ru/">https://prosv.ru/</a><br>(АО Издательство «Просвещение»)                      |
| 31.                                 | Архимед. Упражнения, игры, задачи.             | 1  |  |  | <a href="https://www.mgpu.ru/">https://www.mgpu.ru/</a><br>(ГАОУ ВО МГПУ)                                 |
| 32.                                 | Интеллектуальная разминка.                     | 1  |  |  | <a href="https://akademkniga.ru/">https://akademkniga.ru/</a><br>(ООО Издательство «Академкнига/Учебник») |
| 33.                                 | «Числовой» конструктор.                        | 1  |  |  | <a href="https://prosv.ru/">https://prosv.ru/</a><br>(АО Издательство «Просвещение»)                      |
| 34.                                 | Геометрия вокруг нас.                          | 1  |  |  | <a href="https://akademkniga.ru/">https://akademkniga.ru/</a><br>(ООО Издательство «Академкнига/Учебник») |
| ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ |                                                | 34 |  |  |                                                                                                           |