**Планируемые результаты курса «Занимательная математика»**

В результате прохождения программы внеурочной деятельности предполагается достичь следующих результатов:

***1 уровень***

Приобретение школьником социальных знаний, понимание социальной реальности в повседневной жизни.

***2 уровень***

Формирование позитивного отношения школьника к базовым ценностям нашего общества и социальной реальности в целом.

***3 уровень***

Приобретение школьником опыта самостоятельного социального действия.

**Личностными результатами**изучения данного факультативного курса являются:

* развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
* развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
* воспитание чувства справедливости, ответственности;
* развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

**Метапредметные результаты**

* *Сравнивать* разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания.
* *Моделировать* в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; *использовать* его в ходе самостоятельной работы.
* *Применять* изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками.
* *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 результат с заданным условием.
* *Контролировать* свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.
* *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.
* *Конструироват*ь последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи.
* *Объяснять (обосновывать)* выполняемые и выполненные действия.
* *Воспроизводить* способ решения задачи.
* *Сопоставлять* полученный результат с заданным условием.
* *Анализировать* предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные.
* *Выбрать* 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.
* *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* 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* развернутые действия контроля и самоконтроля: *сравнивать* построенную конструкцию с образцом.

В результате освоения программы курса «Занимательная математика» формируются следующие универсальные учебные действия, соответствующие требованиям ФГОС НОО:

 *Регулятивные УУД:*

* *определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя;
* учиться *высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с материалом;
* учиться *работать* по предложенному учителем плану

*Познавательные УУД:*

* *находить ответы* на вопросы в тексте, иллюстрациях;
* *делать выводы* в результате совместной работы класса и учителя;
* *преобразовывать* информацию из одной формы в другую: подробно *пересказывать* небольшие тексты.

 *Коммуникативные УУД:*

* *оформлять* свои мысли в устной и письменной форме (на уровне предложения или небольшого текста);
* *слушать* и *понимать* речь других; пользоваться приёмами слушания: фиксировать тему (заголовок), ключевые слова;
* *выразительно читать* и *пересказывать* текст;
* *договариваться* с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения оценки и самооценки и следовать им;
* учиться *работать в паре, группе*; выполнять различные роли (лидера, исполнителя).

**Содержание курса «Занимательная математика»**

**(1 класс)**

**Числа. Арифметические действия. Величины.(14 ч)**

*Математика — это интересно.*

 Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх, «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3х3 клетки).

*Танграм: древняя китайская головоломка.*

Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.

*Путешествие*

*точки.*

 Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью «шагов» ( по алгоритму). *Проверка работы.* Построение собственного рисунка и описание его «шагов».

*"Спичечный" конструктор.*

Построение конструкции по заданному образцу. Взаимный контроль.

*Танграм: древняя*

*китайская*

*головоломка.*

 Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление картинки, представленной в уменьшенном масштабе. *Проверка выполненной работы.*

*Волшебная*

*линейка*

 Шкала линейки. Сведения из истории математики: история

возникновения линейки.

*Праздник числа 10*

Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.

*Конструирование многоугольников из деталей танграма*

 Составление многоугольников с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление многоугольников, представленных в уменьшенном масштабе. *Проверка выполненной работы.*

*Игра-*

*соревнование*

*«Веселый счёт»*

 Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20).

Числа от 1 до 20 расположены в таблице (4 х5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице.

*Игры с кубиками.*

 Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.

*Конструкторы*

Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственно- му замыслу.

*Весёлая геометрия*

 Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.

*Математические*

*игры.*

 Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10»;«Вычитание в пределах 10».

*«Спичечный»*

*Конструктор*

***Мир занимательных задач (6 ч)***

Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек (*палочек*) в соответствии с условием.

*Задачи-смекалки.*

 Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения. Решение разных видов задач. Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

*Прятки с*

*фигурами*

 Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.

Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре».

*Математические*

*игры*

 Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10»; «Сложение в пределах 20»; «Вычитание в пределах 10»; «Вычитание в пределах 20». Моделирование действий сложения и вычитания с помощью предметов.

*Числовые*

*головоломки*

Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).

*Математическая*

*карусель.*

 Работа в «центрах» деятельности: «Конструкторы», «Математические головоломки», «Занимательные задачи».

*Уголки*

***Геометрическая мазаика (13 ч****)*

Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.

*Игра в магазин.*

*Монеты.*

Сложение и вычитание в пределах 20. Моделирование приема выполнения действия сложения с переходом через десяток в пределах 20.

*Конструирование*

*фигур из деталей*

*танграма.*

 Составление фигур с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление фигур, представленных в уменьшенном масштабе. *Проверка выполненной работы.*

*Игры с кубиками*

Сложение и вычитание в пределах 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). На гранях первого кубика числа 2, 3, 4, 5, 6, 7, а на гранях второго — числа 4, 5, 6, 7, 8, 9. *Выполнение заданий по образцу*, использование метода от обратного. Взаимный контроль.

*Математическое*

*путешествие.*

Сложение и вычитание в пределах 20. Вычисления в группах.

1-й ученик из числа вычитает 3; второй – прибавляет 2, третий – вычитает 3, а четвертый – прибавляет 5. Ответы к четырём раундам записываются в таблицу.

*Математические*

*игры*

 «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиками». Решение простые задач, представленных в одной цепочке. Построение узора по клеточкам по заданному алгоритму; с применением знаний в измененных условиях.

*Секреты задач*

 Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.

*Математическая карусель*

Работа в «центрах» деятельности: Конструкторы. Математические головоломки. Занимательные задачи.

*Числовые*

*головоломки.*

Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).

*Математические*

*игры.*

Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20»; «Вычитание в пределах 20».

*КВН*

 Проведение математического КВНа. Подведение итогов. Награждение участников.

**Содержание курса «Занимательная математика»**

**(2 класс)**

**Числа. Арифметические действия. Величины.(12 ч)**

*«Удивительная снежинка»*

Загадки о геометрических инструментах. Практическая работа с линейкой. Геометрические узоры. Симметрия. Закономерности в узорах. *Работа с таблицей* «Геометрические узоры. Симметрия»

*Крестики-нолики*

 Игра «Крестики-нолики». Игры «Волшебная

палочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 20).

*Математические игры*

 Числа от 1 до 100. Игра «Русское лото». Построение математических пирамид: «Сложение и вычитание в пределах 20 (с переходом через разряд)».

*Прятки с фигурами*

 Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решение задач на деление заданной фигуры на равные части.

*Секреты задач*

 Решение нестандартных и занимательных задач. Задачи в стихах.

*«Спичечный» конструктор*

Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек (палочек) в соответствии с условиями. *Проверка выполненной работы.*

*Геометрический калейдоскоп*

 Конструирование многоугольников из заданных элементов. Танграм. Составление картинки без разбиения на части и представленной в уменьшенном масштабе.

*Числовые головоломки*

 Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).

*«Шаг в будущее»*

 Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?».

*Геометрия вокруг нас*

Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.

*Путешествие точки*

Построение геометрической фигуры (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его шагов.

*«Шаг в будущее»*

Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др.

 ***Мир занимательных задач (10 ч)***

*Тайны окружности*

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

*Математическое путешествие*

 Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 14; второй — прибавляет 18, третий — вычитает 16, а четвёртый — прибавляет 15.

*«Новогодний серпантин»*

Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (*работа на компьютере*), математические головоломки, занимательные задачи.

*Математические игры*

Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 100», «Вычитание в пределах 100». Работа с палитрой — основой с цветными фишками и комплектом заданий к палитре по теме «Сложение и вычитание до 100».

*«Часы нас будят по утрам…»*

 Определение времени по часам с точностью до часа. Часовой циферблат с подвижными стрелками.

***Геометрическая мазаика (12ч****)*

*Геометрический калейдоскоп*

Задания на разрезание и составление фигур.

*Головоломки*

 Расшифровка закодированных слов. Восстановление примеров: объяснить, какая цифра скрыта; проверить, перевернув карточку.

*Секреты задач*

Задачи с лишними или недостающими либо некорректными данными. Нестандартные задачи.

*«Что скрывает сорока?»*

Решение и составление ребусов, содержащих числа: ви3на, 100л, про100р, ко100чка, 40а, 3буна, и100рия и др.

*Интеллектуальная разминка*

 Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.

*Дважды два — четыре*

Таблица умножения однозначных чисел. Игра «Говорящая таблица умножения»1. Игра «Математическое домино». Математические пирамиды: «Умножение», «Деление». Математический набор «Карточки- счи-

талочки» (сорбонки): карточки двусторонние: на одной стороне — задание, на другой — ответ.

*Дважды два — четыре*

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» .

*В царстве смекалки*

 Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).

*Интеллектуальная разминка*

 Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки,

занимательные задачи.

*Составь квадрат*

 Прямоугольник. Квадрат. Задания на составление прямоугольников (квадратов) из заданных частей.

*Мир занимательных задач*

 Задачи, имеющие несколько решений. Нестандартные задачи. Задачи и задания, допускающие нестандартные решения. Обратные задачи и задания. Задача «О волке, козе и капусте».

*Математические фокусы*

 Отгадывание задуманных чисел. Чтение слов: слагаемое, уменьшаемое и др. (ходом шахматного коня).

*Математическая эстафета*

Решение олимпиадных задач (подготовка к международному конкурсу «Кенгуру»)

**Содержание курса «Занимательная математика»**

**(3 класс)**

**Числа. Арифметические действия. Величины.(14 ч)**

*Интеллектуальная разминка*

Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».

*«Числовой» конструктор*

Числа от 1 до 1000. Составление трёхзначных чисел с помощью комплектов карточек с числами: 1) 0, 1, 2, 3, 4, **…** , 9 (10); 2) 10, 20, 30, 40, **…** , 90; 3) 100, 200, 300, 400, **…** , 900.

*Геометрия вокруг нас*

Конструирование многоугольников из одинаковых треугольников.

*Волшебные переливания*

Задачи на переливание.

*В царстве смекалки*

Решение нестандартных задач (на «отношения»). Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).

*«Шаг в будущее»*

Игры: «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Монтажник», «Строитель», «Полимино», «Паркеты и мозаики» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструи-

рование».

*«Спичечный» конструктор*

Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием. *Проверка выполненной работы*.

*Числовые головоломки*

Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).

*Интеллектуальная разминка*

Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки,

занимательные задачи.

*Математические фокусы*

Порядок выполнения действий в числовых выражениях (без скобок, со скобками). Соедините числа 1 1 1 1 1 1 знаками действий так, чтобы в ответе получилось 1, 2, 3, 4, **…** , 15.

*Математические игры*

Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 1000», «Вычитание в пределах 1000», «Умножение», «Деление». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки

с зонтиками» (по выбору учащихся).

***Мир занимательных задач (14 ч)***

Числовой палиндром — число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Числовые головоломки: запись числа 24 (30) тремя одинаковыми цифрами.

*Математическая копилка*

Составление сборника числового материала, взятого из жизни (газеты, детские журналы), для составления задач.

*Математическое путешествие*

Вычисления в группах: первый ученик из числа вычитает 140; второй — прибавляет 180, третий — вычитает 160, а четвёртый — прибавляет 150. Решения и ответы к пяти раундам записываются. Взаимный контроль.

**1-й раунд**: 640 – **140** = 500 500 + **180** = 680 680 – **160** = 520 520 + **150**= 670

*Выбери маршрут*

Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту, например «Золотое кольцо» России, города-герои и др.

*Числовые головоломки*

Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).

*В царстве смекалки*

Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).

*Мир занимательных задач*

Задачи со многими возможными решениями. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др.

***Геометрическая мазаика (8 ч****)*

*Геометрический калейдоскоп*

Конструирование многоугольников из заданных элементов. Конструирование из деталей танграма: без разбиения изображения на части; заданного в уменьшенном масштабе.

*Интеллектуальная разминка*

Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки,

занимательные задачи.

*Разверни листок*

Задачи и задания на развитие пространственных представлений.

*От секунды до столетия*

Время и его единицы: 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 успевает сделать ученик за одну минуту, один час, за день, за сутки? Составление различных задач, используя данные о возрасте своих

родственников.

*Числовые головоломки*

Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (какуро).

 *Конкурс смекалки*

Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.

*Это было в старину*

Старинные русские меры длины и массы: пядь, аршин, вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинных задач.

Работа с таблицей «Старинные русские меры длины»

*Математические фокусы*

Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.

*Энциклопедия математических развлечений*

Составление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).

*Математический лабиринт*

Итоговое занятие — открытый интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».

**Содержание курса «Занимательная математика»**

**(4 класс)**

**Числа. Арифметичесские действия. Величины.(10 ч)**

*Интеллектуальная разминка*

Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».

*Числа-великаны*

Как велик миллион? Что такое гугол?

*Мир занимательных задач*

Задачи со многими возможными решениями. Задачи с не-

достающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др.

*Кто что увидит?*

Задачи и задания на развитие пространственных представлений.

*Римские цифры*

Занимательные задания с римскими цифрами.

*Числовые головоломки*

Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку, какуро).

*Секреты задач*

Задачи в стихах повышенной сложности: «Начнём с хвоста», «Сколько лет?» и др. (*Н. Разговоров*).

*В царстве смекалки*

Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах)

*Математический марафон*

Решение задач международного конкурса «Кенгуру».

*«Спичечный» конструктор*

Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.

***Мир занимательных задач (18 ч)***

*Выбери маршрут*

Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту. Определяем расстояния между городами и сёлами.

*Интеллектуальная разминка*

Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.

*Математические фокусы*

«Открой» способ быстрого поиска суммы. Как сложить несколько последовательных чисел натурального ряда?

*Занимательное моделирование*

Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Набор «Геометрические тела». 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).

*Математическая копилка*

Составление сборника числового материала, взятого из жизни (газеты, детские журналы), для составления задач.

*Какие слова спрятаны в таблице?*

Поиск в таблице (9 9) слов, связанных с математикой.

*«Математика — наш друг!»*

Задачи, решаемые перебором различных вариантов. «Открытые» задачи и задания (придумайте вопросы и ответьте на них). Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных.

*Решай, отгадывай, считай*

Не переставляя числа 1, 2, 3, 4, 5, соединить их знаками действий так, чтобы в ответе получилось 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 100. Две рядом стоящие цифры можно считать за одно число. Там, где необходимо, можно использовать скобки.

*В царстве смекалки*

Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).

*Числовые головоломки*

Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку, какуро).

*Мир занимательных задач*

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.

*Математические фокусы*

Отгадывание задуманных чисел: «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения» и др.

***Геометрическая мазаика (6 ч****)*

*Интеллектуальная разминка*

Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.

*Блиц-турнир по решению задач*

Решение логических, нестандартных задач. Решение задач, имеющих несколько решений.

*Математическая копилка*

Математика в спорте. Создание сборника числового материала для составления задач

*Геометрические фигуры вокруг нас*

Поиск квадратов в прямоугольнике 25 см (на клетчатой части листа). Какая пара быстрее составит (и зарисует) геометрическую фигуру?

*Математический лабиринт*

Интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».

*Математический праздник*

Задачи-шутки. Занимательные вопросы и задачи-смекалки. Задачи в стихах. Игра «Задумай число».

**Тематическое планирование курса «Занимательная математика»**

 **1 класс**

|  |  |
| --- | --- |
| **Название раздела** | **Количество часов** |
| «Числа. Арифметические действия. Величины.» | 14 ч |
| «Мир занимательных задач.» | 6 ч |
| «Геометрическая мозаика.» | 13 ч |
| Всего: | 33 ч |

**2 класс**

|  |  |
| --- | --- |
| **Название раздела** | **Количество часов** |
| «Числа. Арифметические действия. Величины.» | 12 ч |
| «Мир занимательных задач.» | 10 ч |
| «Геометрическая мозаика.» | 12 ч |
| Всего: | 34 ч |

**3 класс**

|  |  |
| --- | --- |
| **Название раздела** | **Количество часов** |
| «Числа. Арифметические действия. Величины.» | 14 ч |
| «Мир занимательных задач.» | 14 ч |
| «Геометрическая мозаика.» | 8 ч |
| Всего: | 34 ч |

**4 класс**

|  |  |
| --- | --- |
| **Название раздела** | **Количество часов** |
| «Числа. Арифметические действия. Величины.» | 10 ч |
| «Мир занимательных задач.» | 18 ч |
| «Геометрическая мозаика.» | 6 ч |
| Всего: | 34 ч |

 **КАЛЕНДАРНО- ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

**1 КЛАСС**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** |  **Тема** | **Кол-во часов** |
| 1 | Математика — это интересно. *Математика - царица наук.* | 1 |
| 2 | Танграм: древняя китайская головоломка | 1 |
| 3 | Путешествие точки. | 1 |
| 4 | Игры с кубиками. "Спичечный" конструктор. | 1 |
| 5 | Танграм: древняя китайская головоломка | 1 |
| 6 | Волшебная линейка | 1 |
| 7 | Праздник числа 10 | 1 |
| 8 | Конструирование многоугольников из деталей танграма | 1 |
| 9 | Игра-соревнование «Весёлый счёт» | 1 |
| 10 | Игры с кубиками | 1 |
| 11-12 | Конструкторы | 2 |
| 13 | Весёлая геометрия | 1 |
| 14 | Математические игры | 1 |
| 15-16 | «Спичечный» конструктор | 2 |
| 17 | Задачи-смекалки | 1 |
| 18 | Прятки с фигурами | 1 |
| 19 | Математические игры | 1 |
| 20 | Числовые головоломки | 1 |
| 21-22 | Математическая карусель | 2 |
| 23 | Уголки | 1 |
| 24 | Игра в магазин. Монеты | 1 |
| 25 | Конструирование фигур из деталей танграма | 1 |
| 26 | Игры с кубиками | 1 |
| 27 | Математическое путешествие | 1 |
| 28 | Математические игры | 1 |
| 29 | Секреты задач | 1 |
| 30 | Математическая карусель | 1 |
| 31 | Числовые головоломки | 1 |
| 32 | Математические игры | 1 |
| 33 | КВН | 1 |
| ***Итого: 33 ч*** |  |

 **КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

**2 КЛАСС**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** |  **Тема** | **Кол-во часов** |
| 1 | «Удивительная снежинка»  | 1 |
| 2 |  Крестики-нолики | 1 |
| 3 |  Математические игры | 1 |
| 4 |  Прятки с фигурами | 1 |
| 5 |  Секреты задач | 1 |
| 6-7 | «Спичечный» конструктор  | 2 |
| 8 |  Геометрический калейдоскоп | 1 |
| 9 |  Числовые головоломки | 1 |
| 10 |  «Шаг в будущее» | 1 |
| 11 | Геометрия вокруг нас  | 1 |
| 12 | Путешествие точки | 1 |
| 13 |  «Шаг в будущее» | 1 |
| 14 |  Тайны окружности | 1 |
| 15 |  Математическое путешествие | 1 |
| 16-17 |  «Новогодний серпантин» | 2 |
| 18 | Математические игры  | 1 |
| 19 |  «Часы нас будят по утрам…» | 1 |
| 20 |  Геометрический калейдоскоп | 1 |
| 21 |  Головоломки | 1 |
| 22 | Секреты задач | 1 |
| 23 | «Что скрывает сорока?»  | 1 |
| 24 | Интеллектуальная разминка  | 1 |
| 25 | Дважды два — четыре  | 1 |
| 26-27 | Дважды два — четыре  | 2 |
| 28 |  В царстве смекалки | 1 |
| 29 |  Интеллектуальная разминка | 1 |
| 30 | Составь квадрат  | 1 |
| 31-32 |  Мир занимательных задач | 2 |
| 33 |  Математические фокусы | 1 |
| 34 |  Математическая эстафета | 1 |
| ***Итого: 34 ч*** |  |

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

**3 КЛАСС**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** |  **Тема** | **Кол-во часов** |
| 1 | Интеллектуальная разминка  | 1 |
| 2 | «Числовой» конструктор  | 1 |
| 3 | Геометрия вокруг нас  | 1 |
| 4 | Волшебные переливания  | 1 |
| 5-6 | В царстве смекалки  | 2 |
| 7 | «Шаг в будущее»  | 1 |
| 8-9 | «Спичечный» конструктор  | 2 |
| 10 | Числовые головоломки  | 1 |
| 11-12 | Интеллектуальная разминка  | 2 |
| 13 | Математические фокусы  | 1 |
| 14 | Математические игры  | 1 |
| 15 | Секреты чисел  | 1 |
| 16 | Математическая копилка  | 1 |
| 17 | Математическое путешествие | 1 |
| 18 | Выбери маршрут  | 1 |
| 19 | Числовые головоломки  | 1 |
| 20-21 | В царстве смекалки  | 2 |
| 22 | Мир занимательных задач  | 1 |
| 23 | Геометрический калейдоскоп  | 1 |
| 24 | Интеллектуальная разминка  | 1 |
| 25 | Разверни листок  | 1 |
| 26-27 | От секунды до столетия  | 2 |
| 28 | Числовые головоломки  | 1 |
| 29 |  Конкурс смекалки | 1 |
| 30 | Это было в старину  | 1 |
| 31 | Математические фокусы  | 1 |
| 32-33 | Энциклопедия математических развлечений  | 2 |
| 34 | Математический лабиринт  | 1 |
| ***Итого: 34 ч*** |  |

 **КАЛЕНДАРНО- ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

**4 КЛАСС - 34 часа**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема**  | **Кол--во часов** |
| 1 | Интеллектуальная разминка | 1 |
| 2 | Числа-великаны | 1 |
| 3 | Мир занимательных задач | 1 |
| 4 | Кто что увидит? | 1 |
| 5 | Римские цифры | 1 |
| 6 | Числовые головоломки | 1 |
| 7 | Секреты задач | 1 |
| 8 | В царстве смекалки | 1 |
| 9 | Математический марафон | 1 |
| 10-11 | «Спичечный» конструктор | 2 |
| 12 | Выбери маршрут | 1 |
| 13 | Интеллектуальная разминка | 1 |
| 14 | Математические фокусы | 1 |
| 15-17 | Занимательное моделирование | 3 |
| 18 | Математическая копилка | 1 |
| 19 | Какие слова спрятаны в таблице? | 1 |
| 20 | «Математика — наш друг!» | 1 |
| 21 | Решай, отгадывай, считай | 1 |
| 22-23 | В царстве смекалки | 2 |
| 24 | Числовые головоломки | 1 |
| 25-26 | Мир занимательных задач | 2 |
| 27 | Математические фокусы | 1 |
| 28-29 | Интеллектуальная разминка | 2 |
| 30 | Блиц-турнир по решению задач | 1 |
| 31 | Математическая копилка | 1 |
| 32 | Геометрические фигуры вокруг нас | 1 |
| 33 | Математический лабиринт | 1 |
| 34 | Математический праздник | 1 |
| ***Итого: 34 ч*** |  |