

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Министерство образования и науки Самарской области

Северо-Восточное управление МОиН СО

ГБОУ ООШ с.Стюхино

РАССМОТРЕНО

СОГЛАСОВАНО

УТВЕРЖДЕНО

МО учителей предметников

на Педагогическом совете

И. о. директора

Руководитель МО

Протокол №1

\_\_\_\_\_ Еличкина Л.Н

\_\_\_\_\_ Васильева И.Ю.

от 30.08.22 г.

Приказ № 96-од

Протокол №1 от 30.08.22 г.

от "31"августа 2022г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
по внеурочной деятельности  
«Интеллектуальный марафон»  
для 1-4 классов начального общего  
образования на 2022-2023 учебный год

Составитель учитель начальных классов:  
Обухова Г.Н.

Стюхино 2022

## 1. Результаты освоения курса

### *Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы внеурочной деятельности*

Личностными результатами изучения данного факультативного курса являются:

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

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

Предметные результаты отражены в содержании программы.

## 2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

### *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.).

Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000.

Числа-великаны (миллион и др.). Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. 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» — 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) результата 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 искомых 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: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. Обоснование выполняемых и выполненных действий.

Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».

Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

#### *Универсальные учебные действия:*

- анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины);
- искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы;
- моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации;
- конструировать последовательность шагов (алгоритм) решения задачи;
- объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия;
- воспроизводить способ решения задачи;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные, выбирать наиболее эффективный способ решения задачи;
- оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно);
- участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи;
- конструировать несложные задачи.

#### *Геометрическая мозаика*

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения;

число, стрелки  $1 \rightarrow 1 \downarrow$ , указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) — «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание. Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии. Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, таны, уголки, спички). Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции. Расположение деталей. Выбор деталей в соответствии с заданным контуром конструкции. Поиск нескольких возможных вариантов решения. Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу.

Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу). Объёмные фигуры: 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». «Спичечный» конструктор;
- конструкторы лего. Набор «Геометрические тела»;
- конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

Универсальные учебные действия:

- ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;
  - ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки  $1 \rightarrow 1 \downarrow$  и др., указывающие направление движения;
  - проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);
  - выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;
  - анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции;
  - составлять фигуры из частей, определять место заданной детали в конструкции;
  - выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции;
  - сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
  - объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии;
  - анализировать предложенные возможные варианты верного решения;
  - моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток;
  - осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.
- Вместо спичек можно использовать счётные палочки.

### 3. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

Содержание учебного предмета	Тема раздела (количество часов)
<i>1 класс</i>	
Сведения из истории математики: история возникновения линейки. Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20). Числа от 1 до 20 расположены в таблице (4 × 5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице. Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Вычитание в пределах 10». Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда. Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи. 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	Числа. Арифметические действия. Величины – 17 ч

<p>на гранях второго — числа 4, 5, 6, 7, 8, 9. Взаимный контроль. Вычисления в группах.</p>	
<p>Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач. Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.</p>	<p>Мир занимательных задач – 3 ч</p>
<p>Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3 × 3 клетки). Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы. Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его шагов. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль. 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.</p>	<p>Геометрическая мозаика – 13 ч</p>
<p>2 класс</p>	
<p>Игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 20). Числа от 1 до 100. Игра «Русское лото». Построение математических пирамид: «Сложение и вычитание в пределах 20 (с переходом через разряд)». Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда. Конструкторы: «Спички», «Математика и конструирование». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?». Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 14; второй — прибавляет 18, третий — вычитает 16, а четвёртый — прибавляет 15. Ответы к пяти раундам записываются. 1-й раунд: <math>34 - 14 = 20</math> <math>20 + 18 = 38</math> <math>38 - 16 = 22</math> <math>22 + 15 = 37</math> Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи. 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». Определение времени по часам с точностью до часа. Конструктор «Часы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование». Решение и составление ребусов, содержащих числа: визна,</p>	<p>Числа. Арифметические действия. Величины – 15 ч</p>

<p>100л, про100р, ко100чка, 40а, 3буна, и100рия и др. Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры математические головоломки, занимательные задачи. Игра «Говорящая таблица умножения». Игра «Математическое домино». Математические пирамиды: «Умножение», «Деление».</p>	
<p>Решение нестандартных и занимательных задач. Задачи в стихах. Восстановление примеров: объяснить, какая цифра скрыта; проверить, перевернув карточку. Задачи с лишними или недостающими либо некорректными данными. Нестандартные задачи. Нестандартные задачи. Задачи и задания, допускающие нестандартные решения. Обратные задачи и задания. Задача «о волке, козе и капусте». Отгадывание задуманных чисел. Чтение слов: слагаемое, уменьшаемое и др. (ходом шахматного коня). Решение олимпиадных задач.</p>	<p>Мир занимательных задач – 7 ч</p>
<p>Геометрические узоры. Симметрия. Закономерности в узорах. Работа с таблицей «Геометрические узоры. Симметрия» Игра «Крестики-нолики» и конструктор «Танграм» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование». Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решение задач на деление заданной фигуры на равные части. Задания на составление прямоугольников (квадратов) из заданных частей.</p>	<p>Геометрическая мозаика – 12 ч</p>
<p><i>3 класс</i></p>	
<p>Числа от 1 до 1000. Составление трёхзначных чисел с помощью комплектов карточек с числами: 1) 0, 1, 2, 3, 4, ... , 9;</p>	<p>Числа. Арифметические действия. Величины – 22 ч</p>

<p>2) 10, 20, 30, 40, ... ,90;  3) 100, 200, 300, 400, ... , 900.</p> <p>Решение и составление ребусов, содержащих числа.  Заполнение числового кроссворда.  Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.</p> <p>Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 1000», «Вычитание в пределах 1000», «Умножение», «Деление». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками»</p> <p>Числовой палиндром — число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Числовые головоломки: запись числа 24 (30) тремя одинаковыми цифрами.</p> <p>Составление сборника числового материала, взятого из жизни, для составления задач.</p> <p>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: <math>640 - 140 = 500</math> <math>500 + 180 = 680</math> <math>680 - 160 = 520</math> <math>520 + 150 = 670</math></p> <p>Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту, например «Золотое кольцо» России, города-герои и др.</p> <p>Решение и составление ребусов, содержащих числа.  Заполнение числового кроссворда. Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).</p>	
<p>Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».</p> <p>Задачи на переливание.</p> <p>Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).</p> <p>Задачи и задания на развитие пространственных представлений.</p> <p>Цена одной минуты. Что происходит за одну минуту в городе (стране, мире). Сбор информации. Что успевают сделать ученик за одну минуту, один час, за день, за сутки?</p>	<p>Мир занимательных задач – 7 ч</p>

<p>Конструирование многоугольников из одинаковых треугольников.</p> <p>Игры: «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Монтажник», «Строитель», «Полимино», «Паркетты» и мозаики»</p> <p>Построение конструкции по заданному образцу.</p> <p>Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием. Проверка выполненной работы.</p> <p>Конструирование многоугольников из заданных элементов.</p> <p>Конструирование из деталей танграма: без разбиения изображения на части; заданного в уменьшенном масштабе.</p>	<p>Геометрическая мозаика – 5 ч</p>
<p>4 класс</p>	
<p>Как велик миллион? Что такое гугол?</p> <p>Занимательные задания с римскими цифрами.</p> <p>Решение и составление ребусов, содержащих числа.</p> <p>Заполнение числового кроссворда.</p> <p>Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту. Определяем расстояния между городами и сёлами.</p> <p>Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.</p> <p>Открой» способ быстрого поиска суммы. Как сложить несколько последовательных чисел натурального ряда? Например, <math>6 + 7 + 8 + 9 + 10</math>; <math>12 + 13 + 14 + 15 + 16</math> и др.</p> <p>Составление сборника числового материала, взятого из жизни для составления задач.</p> <p>Поиск в таблице (<math>9 \times 9</math>) слов, связанных с математикой.</p> <p>Задачи, решаемые перебором различных вариантов.</p> <p>«Открытые» задачи и задания (придумайте вопросы и ответьте на них). Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных.</p> <p>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.</p>	<p>Числа. Арифметические действия. Величины – 16 ч</p>

<p>Задачи-шутки. Занимательные вопросы и задачи-смекалки.  Задачи в стихах. Игра «Задумай число».  Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».  Задачи в стихах повышенной сложности: «Начнём с хвоста», «Сколько лет?».  Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).  Запись решения в виде таблицы. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи.  Математика в спорте. Создание сборника числового материала для составления задач.</p>	<p>Мир занимательных задач – 12 ч</p>
<p>Задачи в стихах. Игра «Задумай число».  Построение конструкции по заданному образцу.  Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.  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).</p>	<p>Геометрическая мозаика – 6 ч</p>

**Календарно-тематическое планирование  
1 класс**

№	Дата	Тема	Примечание
1		<i>Геометрическая мозаика.</i> Математика — это интересно. Решение нестандартных задач.	
2		Танграм: древняя китайская головоломка.	
3		Путешествие точки.	
4		Игры с кубиками.	
5		Танграм: древняя китайская головоломка.	
6		<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i> Волшебная линейка. Шкала линейки.	
7		Праздник числа 10.	
8		<i>Геометрическая мозаика.</i> Конструирование многоугольников из деталей танграма.	
9		<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i> Игра-соревнование «Весёлый счёт».	
10		Игры с кубиками.	
11		<i>Геометрическая мозаика.</i> Конструкторы лего.	
12		Сбор модели по схеме.	
13		Весёлая геометрия.	
14		<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i> Математические игры.	
15		<i>Геометрическая мозаика.</i> «Спичечный» конструктор.	
16		«Спичечный» конструктор. Задачи.	
17		<i>Мир занимательных задач.</i> Задачи-смекалки.	
18		<i>Геометрическая мозаика.</i> Прятки с фигурами	
19		<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i> Математические игры.	
20		Числовые головоломки.	
21		Математическая карусель.	
22		Математическая карусель.	
23		Уголки.	
24		Игра в магазин.	
25		<i>Геометрическая мозаика.</i> Конструирование фигур из деталей танграма.	
26		<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i> Игры с кубиками	
27		Математическое путешествие Сложение и вычитание в пределах 20.	
28		Математические игры.	
29		<i>Мир занимательных задач.</i>	

		Секреты задач.	
30		Математическая карусель.	
31		<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i> Числовые головоломки.	
32		Математические игры.	
33		Математические игры.	

**Календарно-тематическое планирование  
2 класс**

№	Дата	Тема	Примечание
1		<i>Геометрическая мозаика.</i> «Удивительная снежинка».	
2		Крестики-нолики.	
3		<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i> Математические игры.	
4		<i>Геометрическая мозаика.</i> Прятки с фигурами.	
5		<i>Мир занимательных задач.</i> Секреты задач.	
6		<i>Геометрическая мозаика.</i> «Спичечный» конструктор.	
7		«Спичечный» конструктор.	
8		Геометрический калейдоскоп.	
9		<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i> Числовые головоломки.	
10-11		«Шаг в будущее».	
12		Геометрическая мозаика. Геометрия вокруг нас.	
13		«Шаг в будущее».	
14		Тайны окружности окружность.	
15		<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i> Математическое путешествие.	
16-17		«Новогодний серпантин».	
18		Математические игры.	
19		«Часы нас будят по утрам...».	
20		<i>Геометрическая мозаика.</i> Геометрический калейдоскоп.	
21		<i>Мир занимательных задач.</i> Головоломки. Расшифровка закодированных слов.	
22		Секреты задач.	
23		<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i> «Что скрывает сорока?»	
24-25		Интеллектуальная разминка.	
26		Дважды два — четыре. Таблица умножения однозначных чисел.	

27		Дважды два — четыре.	
28		Игры с кубиками на умножение.	
29		В царстве смекалки.	
30		<i>Геометрическая мозаика.</i> Составь квадрат. Прямоугольник. Квадрат.	
31		<i>Мир занимательных задач.</i> Мир занимательных задач.	
32		Задачи, имеющие несколько решений.	
33		Математические фокусы.	
34		Математическая эстафета.	

**Календарно-тематическое планирование  
3 класс**

№	Дата	Тема	Примечание
1		<i>Мир занимательных задач.</i> Интеллектуальная разминка.	
2		<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i> «Числовой» конструктор.	
3		<i>Геометрическая мозаика.</i> Геометрия вокруг нас.	
4		<i>Мир занимательных задач.</i> Волшебные переливания.	
5		В царстве смекалки.	
6		Решение нестандартных задач (на «отношения»).	
7		<i>Геометрическая мозаика.</i> «Шаг в будущее».	
8-9		«Спичечный» конструктор.	
10		<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i> Числовые головоломки.	
11-12		Интеллектуальная разминка.	
13		Математические фокусы.	
14		Математические игры.	
15		Секреты чисел .	
16		Математическая копилка.	
17		Математическое путешествие.	
18		Выбери маршрут.	
19		Числовые головоломки .	
20-21		В царстве смекалки.	
22		<i>Мир занимательных задач.</i> Мир занимательных задач.	
23		<i>Геометрическая мозаика.</i> Геометрический калейдоскоп.	
24		<i>Мир занимательных задач.</i> Интеллектуальная разминка задачи.	
25		Разверни листок. От секунды до столетия.	

26		<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i> Время и его единицы: час, минута, секунда; сутки, неделя, год, век.	
27		Одна секунда в жизни класса.	
28		Числовые головоломки .	
29		Конкурс смекалки .	
30		Это было в старину.	
31		Математические фокусы.	
32		Энциклопедия математических развлечений.	
33		Составление сборника занимательных заданий.	
34		Математический лабиринт.	

**Календарно-тематическое планирование  
4 класс**

№	Дата	Тема	Примечание
1		<i>Мир занимательных задач</i> Интеллектуальная разминка.	
2		Числа. Арифметические действия. Величины. Числа-великаны.	
3		<i>Мир занимательных задач.</i> Мир занимательных задач.	
4		Кто что увидит?	
5		<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i> Римские цифры.	
6		Числовые головоломки.	
7		<i>Мир занимательных задач.</i> Секреты задач.	
8		В царстве смекалки.	
9		Математический марафон.	
10-11		<i>Геометрическая мозаика.</i> «Спичечный» конструктор.	
12		<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i> Выбери маршрут.	
13		Интеллектуальная разминка.	
14		Математические фокусы.	
15		<i>Геометрическая мозаика.</i> Занимательное моделирование.	
16		Моделирование геометрических фигур.	
17		Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб.	
18		<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i> Математическая копилка.	
19		Какие слова спрятаны в таблице?	
20		«Математика — наш друг!»	
21		Решай, отгадывай, считай.	
22		В царстве смекалки.	
23		Числовые головоломки.	

24		Решение и составление ребусов, содержащих числа.	
25		<i>Мир занимательных задач.</i> Мир занимательных задач.	
26		Задачи со многими возможными решениями.	
27		<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i> Математические фокусы.	
28		Интеллектуальная разминка.	
29		Интеллектуальная разминка.	
30		<i>Мир занимательных задач.</i> Блиц - турнир по решению задач.	
31		Математическая копилка.	
32		<i>Геометрическая мозаика.</i> Геометрические фигуры вокруг нас.	
33		<i>Мир занимательных задач.</i> Математический лабиринт.	
34		Математический праздник.	