МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Астраханской области

Администрация муниципального образования

«Икрянинский муниципальный район Астраханской области»

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение

«Восточнинская основная общеобразовательная школа»

РАССМОТРЕНО	СОГЛАСОВАНО	УТВЕРЖДЕНО
Руководителем МО	Заместитель директора	Директор МКОУ
Щербакова М.В.	Романенко О.В.	«Восточнинская ООШ»
Протокол №1 от «27»08.2026г.	от «28»08.2026 г.	Щербакова В.С.
		Приказ №99 от «31»08.2026г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по внеурочной деятельности «В мире волшебных цифр»

для учащихся 1-2 классов

с. Восточное

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 факультатив «В мире волшебных цифр», расширяющий математический кругозор и эрудицию учащихся, способствующий формированию познавательных универсальных учебных действий.

Факультатив 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

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 факультатива «Удивительный мир цифр» 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.

2.Общая характеристика внеурочной деятельности.

«Удивительный мир цифр» 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.

Факультатив «Удивительный мир цифр» учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе. С этой целью в факультатив 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 факультатива целесообразно использовать принципы игр «Ручеёк», «Пересадки», принцип свободного перемещения по классу, работу в группах и в парах постоянного и сменного состава. Некоторые математические игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

3.Описание места внеурочной деятельности в учебном плане.

Программа рассчитана 1- 4 классы, 1 класс- 16 часов, 2-3 классы на 17 ч в год с проведением занятий один раз в неделю по (0,5) продолжительностью 15–20 мин.

Содержание факультатива 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.

4. Описание ценностных ориентиров содержания внеурочной деятельности

— 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.

5. 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.

6.Ожидаемые результаты обучения по программе:

учащиеся должны
1 год
научиться последовательно, описывать события и выполнять последовательность действий;
обучиться решению логических задач;
научиться решению и составлению задач-шуток, магических квадратов;
научиться обобщать математический материал;
научиться понимать значимость коллектива и свою ответственность перед ним, единство с коллективом;

2 год
научиться оперировать числовой и знаковой символикой;
научиться поиску закономерностей;
научиться сочинять математические задания, сказки, задачи-шутки;
научиться самостоятельно принимать решения, делать выводы;
научиться понимать значимость коллектива и свою ответственность
перед ним;

3 год
научиться решать задачи на установление взаимно однозначного соответствия между множествами;
научиться решать задачи на планирование действий, упорядочивание множеств;
научиться анализировать;

научиться уважительному отношению к товарищам, умению слушать друг друга;

4 год
научиться тайнам шифра (чтение и составление ребусов).
обучиться решению и составлению задач, допускающих варианты условия, разные пути решения, набор вероятных ответов;
научиться решать более сложные комбинаторные задачи;
научить обобщать, делать выводы;
воспитывать аккуратность, трудолюбие, взаимопомощь;

6. Содержание внеурочной деятельности

Тема 1. Математика — это интересно
Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3 × 3 клетки).
Тема 2. Танграм: древняя китайская головоломка
Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.
Тема 3. 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.
Тема 4. Игры с кубиками
Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.
Тема 5. 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.
Тема 6. Волшебная линейка
Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки.
Тема 7. Праздник числа 10
Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.
Тема 8. 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.
Тема 9. Игра-соревнование «Весёлый счёт»
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.
Тема 10. Игры с кубиками
Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.
Темы 11–12. Конструкторы лего
Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственному замыслу.
Тема 13. Весёлая геометрия
Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.
Тема 14. Математические игры
Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Вычитание в пределах 10».

Тема 15–16. «Спичечный» конструктор
Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.
Тема 17. Задачи-смекалки
Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.

Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности обучающихся
1 класс

№ занятия	Тема занятия	УУД	Количество часов		
1	Математика — это интересно	— ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; — ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки 1→1↓и др., указывающие направление движения; — анализировать предложенные возможные варианты верного решения; — осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.	1		
2	Танграм: древняя китайская головоломка	— выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже; — анализировать расположение деталей в исходной конструкции; — составлять фигуры из частей, определять место заданной детали в конструкции; — выявлять закономерности в расположении деталей; составлять	1		

		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;			
3	Путешествие точки	— 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); — анализировать предложенные возможные варианты верного решения; — осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.	1		
4	Игры с кубиками	— сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием; — объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при	1		

		заданном условии; — анализировать предложенные возможные варианты верного решения; — осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.			
5	Танграм: древняя китайская головоломка	— выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже; — анализировать расположение деталей 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;	1		
6	Волшебная линейка	— сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания; — анализировать	1		
7	Праздник числа 10		1		

		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; — контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.			
8	Конструирование многоугольников из деталей танграма	— выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже; — анализировать расположение деталей 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	1		

		заданным условием; — объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии; — анализировать предложенные возможные варианты верного решения; — осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.			
9	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	— сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания; — 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; — аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;	1		

		— контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.			
10	Игры с кубиками	— сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием; — объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии; — анализировать предложенные возможные варианты верного решения; — осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.	1		
11-12	Конструкторы лего	— 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; — осуществлять	2		

		развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.			
13	Весёлая геометрия	— выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже; — анализировать расположение деталей в исходной конструкции; — выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции; — сопоставлять полученный результат с заданным условием; — анализировать предложенные возможные варианты верного решения; — осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.	1		
14	Математические игры	— сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания; — анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами; — включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении	1		

		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.			
15-16	«Спичечный» конструктор	— анализировать расположение деталей в исходной 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;	2		
17	Задачи-смекалки. Итоговый урок.	— искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в	1		

		таблице, для ответа на заданные вопросы; — 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; — участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи;			

7. 2 класс. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Название темы	Кол-во часов	План	Факт
1-2	Углы. Многоугольники. Многогранники	2 ч.		
3-5	Развиваем мышление, память.	3 ч.		
6-8	Учимся быть внимательными.	3 ч.		
9-11	Плоские и объёмные геометрические фигуры.	3 ч.		
12-14	Единицы длины.	3 ч.		
15-17	Весёлые задачки.	3 ч.		

Календарно-тематическое планирование

3 класс

Раздел	№п/п	№ урока	Тема урока	Формирование УУД	Дата проведения
Путешествие в прошлое	**1**	**1**	Организационное занятие. Развитие математических знаний на Руси.	***Познавательные УУД:*** Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя. Добывать новые знания. ***Коммуникативные УУД***: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи.	
			Счёты и их происхождение		
Числа. Арифметические действия.		**2**	Числа от 1 до 1000. Игры: "Возраст друга", "Головоломки с неповторяющимися цифрами", "Математический кроссворд".	***Познавательные УУД.*** *Действовать* в соответствии с заданными правилами. Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать.* ***Коммуникативные УУД***. *Включаться* в групповую работу. *Участвовать* в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его. ***Регулятивные УУД.*** *Аргументировать* свою позицию в коммуникации, *учитывать* разные мнения, *использовать* критерии для обоснования своего суждения.	
		3	Магия чисел. Игра "Думай, считай, отгадывай". Интересные факты в числах. Задачи повышенной сложности.		
		4	Таблица умножения однозначных чисел и соответствующие случаи деления. Игры "Лабиринт", "Делится или нет", "Сколько получилось", "Угадывание чисел", "Решение нестандартных задач".		
		5	Сложение и вычитание чисел в		

			пределах 1000. Задачи повышенной сложности		
		6	Внетабличное умножение и деление. Интересные закономерности в умножении и делении. Признаки делимости на 2,3,4,5,6,8,9. разные головоломки.		
Закономерности.		**7**	Закономерность расположения чисел, продолжение ряда чисел, на основе закономерности их расположения.	***Регулятивные УУД:*** *Определять* и *формулировать* цель деятельности**.** Учиться *высказывать* своё предположение. ***Познавательные УУД***: *находить ответы* на вопросы. *Делать выводы* в результате совместной работы всего класса. *Сравнивать* и *группировать* такие математические объекты. ***Коммуникативные УУД*:** взаимодействие и сотрудничество.	
		8	Наблюдения над изученными видами закономерностей в ряду чисел		
		9	Закономерности в геометрическом узоре. Проект «Создаём свой геометрический узор».		
Мир занимательных задач		**10**	Логические задачи.	***Познавательные УУД.*** *Моделировать* ситуацию, описанную в тексте задачи. *Использовать* соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации. *Применять* изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками. ***Коммуникативные УУД.***	
			Решение задач на сообразительность		
		11	Решение задач на сообразительность		
			Решение логических задач на развитие смекалки		
		12	Решение олимпиадных задач		

				Участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи.	
			Решение нестандартных задач на время и монеты	***Личностные УУД:*** проявлять познавательную инициативу в оказании помощи. ***Регулятивные УУД*:** выполнять проверку выбранного варианта решения, сопоставлять его с условием. ***Познавательные УУД***: выполнять задания на основе арифметических действий; выбирать эффективный способ решения; строить логическую цепь рассуждений. ***Коммуникативные УУД*:** взаимодействие и сотрудничество в группе.	
			Задачи повышенной сложности. Решение олимпиадных задач.		
		13	Учимся разрешать задачи на противоречия.		
			Решение нестандартных задач на распиливание и на разрезание		
			Математическая олимпиада.		
			Нестандартные задачи на распиливание и на разрезание		
Математические игры			Математическая игра	***Познавательные УУД.*** *Применять* изученные способы учебной работы и приёмы вычислений. *Выполнять* пробное учебное действие, *фиксировать* индивидуальное затруднение в пробном действии. ***Коммуникативные УУД.*** *Участвовать* в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи.	
		14	Логические задачи.		
			Викторина «Своя игра».		
			Игра «Знай свой разряд».		
		15	Практикум «Подумай и реши».		
			Математические горки.		
			Математическое		

			домино		
		16	Игра «Математическая тропинка»		
			Игра «У кого какая цифра»		
		17	Игра «Путешествие по стране математика».		
			Математический КВН		
			Круглый стол «Подведем итоги»		

Календарно-тематическое планирование

4 класс

Раздел	№п/п	№ урока	Тема урока	Формирование УУД	Дата проведения
Путешествие в прошлое.	**1**	**1**	Организационное занятие. Как нашли единицы измерения длины.	***Познавательные УУД:*** Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя. Добывать новые знания. ***Коммуникативные УУД***: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне небольшого текста).	
	2	**2**	Для чего и как была установлена метрическая система мер.		
	3	**3**	Меры времени.		
Числа. Арифметические действия.	**4**	**1**	Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000.	***Познавательные УУД.*** *Действовать* в соответствии с	

	5	**2**	Числа-великаны и числа малютки. Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево.	заданными правилами. Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать.* ***Коммуникативные УУД****. Включаться* в групповую работу. *Участвовать* в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его. ***Регулятивные УУД.*** *Аргументировать* свою позицию в коммуникации, *учитывать* разные мнения, *использовать* критерии для обоснования своего суждения.	
	6	**3**	Проект «Великие математики»		
	7	**4**	Действия с римскими цифрами.		
	8	**5**	История чисел. Интересные факты в числах.		
Мир занимательных задач.	**9**	**1**	Решение логических задач на развитие пространственного мышления	***Познавательные УУД.*** *Моделировать* ситуацию, описанную в тексте задачи. *Использовать* соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации. *Применять* изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками.	
	10	**2**	Решение логических задач на развитие пространственного мышления		
	11	**3**	Упражнение в решении олимпиадных задач		
	12	**4**	Решение логических задач на развитие смекалки		
	13	**5**	Решение логических задач на умножение.		

	14	**6**	Задачи с использованием только знаков сложения (знаки вычитания, умножения, деления и скобки не применять)	Выполнять задания по заданному алгоритму. Строить логическую цепь рассуждений. ***Коммуникативные УУД.*** *Участвовать* в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи.	
	15	**7**	Задачи, связанные со временем.		
	16	**8**	Решение олимпиадных нестандартных задач		
	17	**9**	Задачи по упорядочиванию множеств.		
	18	**10**	Сложные задачи с одинаковыми цифрами		
	19	**11**	Задачи на равенства		
	20	**12**	Анализ проблемных ситуаций во многоходовых задачах.		
	21	**13**	Учимся разрешать задачи на противоречия.		
	22	**14**	Логические задачи для юных математиков.		
	23	**15**	Задачи повышенной трудности.		
Математические игры	**24**	**1**	Конкурс знатоков	***Познавательные УУД.*** *Применять* изученные способы учебной работы и приёмы вычислений. *Выполнять* пробное учебное действие, *фиксировать* индивидуальное затруднение в пробном действии. ***Коммуникативные УУД.*** *Участвовать* в	
	25	**2**	Проект «геометрия в саду и огороде»		
	26	**3**	Интеллектуальный марафон.		
	27	**4**	Математическая викторина.		
	28	**5**	Решение головоломок.		
	29	**6**	Викторина «Занимательный час».		

	30	**7**	Познавательная игра «Семь вёрст…»	учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи.	
	31	**8**	Игра «Гонка за лидером: меры в пословицах»		
	32	**9**	«Газета любознательных».		
	33	**10**	Сочинение «Место математики в моей жизни»		
	34	**11**	Конкурс знатоков		

8.Описание материально-технического обеспечения

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» (сборники) 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.
13.Кочурова Е.Э.Дружим с математикой : рабочая тетрадь для учащихся 4 класса общеобразовательных учреждений. — М. : Вентана-Граф, 2008.
14. Плакат «Говорящая таблица умножения» / А.А. Бахметьеви др. — М. : Знаток, 2009.
15. Таблицы для начальной школы. Математика: в 6 сериях. Математика вокруг нас: 10 п.л. формата А1 / Е.Э. Кочурова, А.С. Анютина, С.И. Разуваева, К.М. Тихомирова.— М. : ВАРСОН, 2010.
16. Таблицы для начальной школы. Математика: в 6 сериях. Математика вокруг нас : методические рекомендации / Е.Э. Кочурова, А.С. Анютина, С.И. Разуваева, К.М. Тихомирова.— М. : ВАРСОН, 2010.

Литература для учителя

1.Гороховская Г.Г. Решение нестандартных задач — средство развития логического мышления младших школьников // Начальная школа. — 2009. — № 7.
2.Гурин Ю.В., Жакова О.В. Большая книга игр и развлечений. — СПб. : Кристалл; М. : ОНИКС, 2000.
3.Зубков Л.Б.Игры с числами и словами. — СПб. : Кристалл, 2001.
4. Игры со спичками: Задачи и развлечения / сост. А.Т. Улицкий, Л.А. Улицкий. — Минск : Фирма «Вуал», 1993.
5.Лавлинскова Е.Ю. Методика работы с задачами повышенной трудности. — М., 2006. 42
6.Сухин И.Г.800 новых логических и математических головоломок. — СПб. : Союз, 2001.
7.Сухин И.Г. Судоку и суперсудоку на шестнадцати клетках для детей. — М. : АСТ, 2006.
8.Труднев В.П. Внеклассная работа по математике в начальной школе : пособие для учителей. — М. : Просвещение, 1975.

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 задачки, фокусы, ребусы.