

1. Witamy piktogramy – czyli o zapisach rysunkowych i symbolicznych
2. Opowiadanie – czyli o pisaniu i czytaniu tekstów, cz. I
3. Opowiadanie – czyli o pisaniu i czytaniu tekstów, cz. II
4. Detektyw – czyli rozwiązujemy zagadkę
5. Matematyczne opowiadania – czyli o tworzeniu i rozwiązywaniu zadań tekstowych, cz. I
6. Matematyczne opowiadania – czyli o tworzeniu i rozwiązywaniu zadań tekstowych, cz. II
7. Ile to kosztuje – czyli od zagadki do zadania tekstowego, cz. I
8. Ile to kosztuje – czyli od zagadki do zadania tekstowego, cz. II
9. Ile to kosztuje – czyli od zagadki do zadania tekstowego, cz. III
10. Ile to kosztuje – czyli od zagadki do zadania tekstowego, cz. IV
11. Co z tego wynika – czyli o pewnych własnościach nierówności, cz. I
12. Co z tego wynika – czyli o pewnych własnościach nierówności, cz. II
13. Co jest dalej – czyli o dostrzeganiu i wykorzystywaniu prawidłowości, cz. I
14. Co jest dalej – czyli o dostrzeganiu i wykorzystywaniu prawidłowości, cz. II
15. Co tu pasuje – czyli o dostrzeganiu związków, podobieństw i różnic, cz. I
16. Co tu pasuje – czyli o dostrzeganiu związków, podobieństw i różnic, cz. II
17. Co tu pasuje – czyli o dostrzeganiu związków, podobieństw i różnic, cz. III
18. Gdzie jest moja para – czyli o rozumieniu liczb i ich zapisu, cz. I
19. Gdzie jest moja para – czyli o rozumieniu liczb i ich zapisu, cz. II
20. „Dwadzieścia pytań” – czyli tworzymy kolekcje
21. Trzy w linii – czyli o poszukiwaniu związków
22. Gdzie co jest – czyli o czytaniu ze zrozumieniem, cz. I
23. Gdzie co jest – czyli o czytaniu ze zrozumieniem, cz. II
24. Zbieramy dane – czyli o tym jak się tworzy wykresy słupkowe
25. Nie tylko woreczki – czyli o rozumieniu systemu dziesiętnego, cz. I
26. Nie tylko woreczki – czyli o rozumieniu systemu dziesiętnego, cz. II
27. Podobnie, czyli jak – czyli o rozumowaniu przez analogię
28. Makieta – czyli o wykorzystaniu brył do konstruowania modelu ekologicznego osiedla
29. Plan – czyli w jaki sposób można opisać swoje miejsce
30. Jak zapisać trasę – czyli jak orientować się na planie lub makiecie
31. Gry – czyli rozwijanie umiejętności strategicznych