**ВСЕРОССИЙСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОНКУРС**

**«МОЁ ЛУЧШЕЕ МЕРОПРИЯТИЕ»**

**Название проекта:** «Подвижные игры для детей младшего школьного возраста».

Проект подготовила: Гербер Наталья Владиславовна.

Место работы: МОАУ "СОШ № 2 г. Орска".

Должность: Старший вожатый.

**АННОТАЦИЯ**

Данный проект посвящен актуальной проблеме – физическому развитию детей младшего школьного возраста, посредством использования подвижных игр во время учебных перемен. Актуальность обусловлена естественной потребностью детского организма к двигательной активности и межличностному общению.

Ввиду того, что игра – оптимальный метод воздействия на детей младшего школьного возраста, поскольку создает атмосферу развлечения и досуга, но при этом развивает умения и навыки – был разработан проект «Подвижные игры для детей младшего школьного возраста».

В проекте представлены варианты подвижных игр, план проведения, в описании игр указано необходимое оборудование и инвентарь.

Данный проект ориентирован на учащихся 2 класса, для проведения с учащимися занятий на переменах, но материалы могут был использованы в процессе работы с учащимися 1-4 классов. Комплекс игр, включенный в сценарий, может быть организован как самостоятельное культурно-массовое, соревновательное или семейно-спортивное мероприятие.

**Подвижные игры для детей младшего школьного возраста**

Младший школьный возраст является ответственным периодом жизни ребенка в физическом развитии, который обеспечивает его укрепление, совершенствование и сохранение в дальнейшем. Исходя из этого, высокий уровень здоровья и формирования основы физической культуры взрослого человека в будущем является результатом правильного физического развития в школе.

Незаменимым средством физического развития детей младшего школьного возраста, способствующим формированию естественных видов движения, повышению уровня двигательной активности, укреплению здоровья, является подвижная игра. Особая ценность подвижных игр заключается в возможности одновременного воздействия их на моторную и психологическую сферы ребёнка.

Для детей младшего школьного возраста естественной является потребность в высокой двигательной активности. Под двигательной активностью понимают суммарное количество двигательных действий, выполняемых человеком в процессе повседневной жизни. Естественная суточная активность девочек на 16 – 30% ниже, чем мальчиков. Девочки в меньшей мере проявляют двигательную активность самостоятельно и нуждаются в большей доле организованных форм физического воспитания.

В занятиях физическим воспитанием с детьми младшего школьного возраста необходимо строго учитывать особенности психологического характера для адекватного подбора средств и методов подготовки.

При обучении двигательным действиям предпочтение следует отдавать целостному методу, уделяя основное внимание овладению «школой» движений. При проведении занятий с учащимися 1-3-х классов особенно важно правильно называть упражнения, точно их демонстрировать, своевременно исправлять ошибки. Обучение двигательным действиям и развитие физических способностей младших школьников тесно связаны между собой. Одно и то же упражнение можно использовать как для обучения двигательному навыку, так и для развития физических качеств.

К специфическим методам физического воспитания относятся: методы строго регламентированного упражнения; игровой метод (использование упражнений в игровой форме); соревновательный метод (использование упражнений в соревновательной форме). С помощью этих методов решаются конкретные задачи, связанные с обучением технике выполнения физических упражнений и воспитанием физических качеств. Для оздоровительной направленности наиболее приемлем игровой метод, так как в соревнованиях принимают участие не все дети.

Подвижная игра относится к тем проявлениям игровой деятельности, в которых ярко выражена роль движений. Для подвижной игры характерны активные творческие двигательные действия, мотивированные ее сюжетом (темой, идеей). Эти действия частично ограничиваются правилами (общепринятыми, установленными руководителями или играющими). Они направляются на преодоление различных трудностей (препятствий) по пути к достижению поставленной цели (выиграть, победить).

Методику физического развития детей младшего школьного возраста посредством подвижных игр мы рассмотрим на примере программы «Комплексная программа физического воспитания учащихся В.И. Ляха, А.А. Зданевича» для учащихся 1–4 классов.

B результате освоения комплексной программы учащиеся должны достигнуть определенного уровня развития физической культуры и уметь:

- составлять и правильно выполнять комплексы утренней гимнастики и комплексы физических упражнений на развитие координации, гибкости, силы, на формирование правильной осанки;

- организовывать и проводить самостоятельные занятия;

- уметь взаимодействовать с одноклассниками и сверстниками в процессе занятий физической культурой.

В рамках проекта мы проанализируем один раздел программы – «Подвижные игры» с целью изучения методики физического развития детей младшего школьного возраста посредством подвижных игр.

В результате обучения ученики должны познакомиться со многими играми, что позволит воспитать у них интерес к игровой деятельности, умение самостоятельно подбирать и проводить их с товарищами в свободное время.

Программный материал по подвижным играм сгруппирован по преимущественному воздействию их на соответствующие двигательные способности и умения. После освоения базового варианта игры рекомендуется варьировать условия проведения, число участников, инвентарь, время проведения игры.

Программа предполагает следующую основную направленность раздела «Подвижные игры»:

- на закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве («К своим флажкам», «Два мороза», «Пятнашки»);

- на закрепление и совершенствование навыков в прыжках, развитие скоростно-силовых способностей, ориентирование в пространстве («Прыгающие воробушки», «Зайцы в огороде», «Лисы и куры»);

- на закрепление и совершенствование метаний на дальность и точность, развитие способностей к дифференцированию параметров движений, скоростно-силовых способностей («Кто дальше бросит», «Точный расчет», «Метко в цель»);

- на овладение элементарными умениями в ловле, бросках, передачах и ведении мяча (ловля и передача мяча в движении, броски в цель (кольцо, щит, мишень, обруч), ведение мяча (правой, левой в движении по прямой (шагом и бегом));

- на закрепление и совершенствование держания, ловли, передачи, броска и ведения мяча и на развитие способностей к дифференцированию параметров движений, реакции, ориентированию в пространстве («Играй, играй, мяч не теряй», «Мяч водящему», «У кого меньше мячей», «Школа мяча», «Мяч в корзину», «Попали в обруч»);

- на комплексное развитие координационных и кондиционных способностей, овладение элементарными технико-тактическими взаимодействиями («Борьба за мяч», «Перестрелка», «Мини-баскетбол», «Мини-гандбол», варианты игры в футбол);

- на знания о физической культуре (названия и правила игр, инвентарь, оборудование, организация, правила поведения и безопасности);

- самостоятельные занятия (броски, ловля и передача мяча, удары и остановки мяча ногами, ведение мяча на месте, в ходьбе и беге, выполняемые обеими руками и ногами).

**Цель проекта**: Укрепление физического здоровья детей младшего школьного возраста, под средством использования подвижных игр на переменах.

**Задачи проекта:** Сформировать у детей младшего школьного возраста основы здорового образа жизни; добиться осознанного выполнения правил здоровьесбережения и ответственного отношения, как к собственному здоровью, так и здоровью окружающих; вызвать эмоционально – положительное отношение к подвижным играм, спортивным упражнениям, к занятиям спортом.

**Этапы реализации:** первый этап- подготовительный, второй этап- практический, третий этап – заключительный.

Первый этап:

1) Создание условий для реализации проекта: подбор методической литературы, дидактических подвижных игр.

2) Организация развивающей среды, подбор инвентаря, музыки для занятий.

3) Изучение нормативных документов регламентирующих деятельность по здоровьесбережения.

4) Разработка плана организации физкультурно-досуговых мероприятий.

Второй этап:

1) Анализ показателей по физической культуре в исследуемой группе.

2) Проведения цикла физкультурных занятий.

Третий этап:

1) Анализ контрольных показателей по физической культуре у участников исследуемой группы.

2) Подведение итогов проекта.

**Итог проекта:**

1) У детей сформировывается интерес к здоровому образу жизни.

2) У детей сформировывается представления о спорте, подвижных играх, здоровом образе жизни, здоровье.

3) Дети учатся играть и соблюдать правила в подвижных играх.

4) Повышается двигательная активность.

5) Сформировывается социально – коммуникативный навык общения между детьми.

6) Улучшаются показатели по физической культуре у участников исследуемой группы.

**Продукт проектной деятельности:**

1) План «Веселые переменки»

2) Картотека подвижных игр, игровых упражнений с элементами спорта.

**План мероприятий:**

*Таблица 1 – План мероприятий*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Число | День недели | Мероприятие | Организатор |
| С 2.09.2019г по 6.09.2019г –подготовительный этап | | | |
| 9.09.2019г. | Понедельник | «Пятнашки» | Ст. Вожатый |
| 11.09.2019г. | Среда | «Черные и белые» | Ст. Вожатый |
| 13.09.2019г. | Пятница | «Передача мяча в колонне, снизу» | Ст. Вожатый |
| 16.09.2019г. | Понедельник | «Сторож» | Ст. Вожатый |
| 18.09.2019г. | Среда | «Повтори лидера» | Ст. Вожатый |
| 20.09.2019г. | Пятница | «Метко в цель» | Ст. Вожатый |
| *Продолжение Таблицы 1* | | | |
| 23.09.2019г. | Понедельник | «Снайперы» | Ст. Вожатый |
| 25.09.2019г. | Среда | «Кто дальше бросит» | Ст. Вожатый |
| 27.09.2019г. | Пятница | «Собери флажки» | Ст. Вожатый |
| 30.09.2019г. | Понедельник | «Убегай – догоняй» | Ст. Вожатый |
| 2.10.2019г. | Среда | «Передай – лови» | Ст. Вожатый |
| 4. 10.2019г. | Пятница | «День Самоуправления» | Ст. Вожатый |
| 7. 10.2019г. | Понедельник | «Подбрось – поймай» | Ст. Вожатый |
| 9. 10.2019г. | Среда | «Внимание – мяч» | Ст. Вожатый |
| 11.10.2019г. | Пятница | «Наседка и ястребы» | Ст. Вожатый |
| 14. 10.2019г. | Понедельник | «Не давай мяч водящему» | Ст. Вожатый |
| 16. 10.2019г. | Среда | «Перебежки» | Ст. Вожатый |
| 18. 10.2019г. | Пятница | «Удочка» | Ст. Вожатый |
| 21. 10.2019г. | Понедельник | «Мяч в круге» | Ст. Вожатый |
| 23. 10.2019г. | Среда | «Охотники с мячом» | Ст. Вожатый |
| 25. 10.2019г. | Пятница | «Футбольные салки» | Ст. Вожатый |

**«Пятнашки»**

*Описание игры:* назначается водящий – «пятнашка». Он берет в руку яркий платочек и становится в центре площадки; остальные располагаются по площадке. По сигналу водящий поднимает платочек вверх и говорит: «Я – пятнашка». После этого водящий старается догнать и коснуться играющих. Игрок, которого коснулся водящий, становится «пятнашкой», ему передается платочек, прежний «пятнашка» становится обычным играющим. Новый водящий должен поднять руку вверх и сказать: «я – пятнашка». Нельзя сразу касаться прежнего водящего. При учете результатов игры роль первого "пятнашки" не учитывается.

**Изображение выглядит как пол, внутренний, стена, стол

Автоматически созданное описание**

**«Черные и белые»**

*Описание игры:* в игре участвуют две команды: «Черные» и «Белые». Как только руководитель игры воскликнет: «Черные!» или вброшенный в центр поля кружок упадет темной стороной вверх, «черные» становятся преследуемыми и убегают. «Белые» ловцы преследуют "черных", чтобы запятнать их в пределах поля. По команде: "Белые!" участники меняются ролями. Каждый свободный игрок может быть запятнанным несколькими ловцами.

Варианты игры:

а) введение различных исходных позиций: в упоре или лежа на животе;

б) смена способов передвижения: прыжки на одной ноге, бег на четвереньках в упоре сзади и т. д.

После каждой перебежки ловцы должны объявлять, кого они запятнали. Каждое пятнание приносит команде одно очко. Побеждает команда, запятнавшая больше участников во время игры.

Изображение выглядит как пол, человек, земля, внутренний

Автоматически созданное описание

**«Передача мяча в колонне, снизу»**

*Описание игры:* по сигналу (свисток) стоящий игрок между ногами передает мяч сзади стоящему. Последний, стоящий в конце колонны, бежит вперед и поднимает мяч вверх, тем самым демонстрируя, что команда закончила выполнять задание.

Изображение выглядит как пол, человек, группа, спорт

Автоматически созданное описание

**«Сторож»**

*Описание игры:* в игре участвуют двое, у каждого мяч. Игрок 1 (сторож), ведя мяч, защищает установленный на полу за его спиной флажок. «Сторожу» разрешается делать шаги одной ногой, другая (опорная) стоит в 25-30 см от флажка. Задача игрока 2, - не прекращая ведения, дотронуться свободной рукой до флажка, что по условиям игры приносит ему 1 очко. При заранее обусловленном счете игроки меняются ролями.

Изображение выглядит как пол, человек, внутренний, земля

Автоматически созданное описание

**«Повтори лидера»**

*Описание игры*: игра проводится в парах, у каждой пары по одному мячу. Игрок с мячом становится за спину игрока без мяча. По команде учителя игрок без мяча начинает свободно двигаться по залу, делая резкие ускорения, остановки, меняя направление движения. Партнер с мячом должен, ведя мяч, повторять все перемещения лидера и как можно плотнее держаться за ним.

**Изображение выглядит как пол, человек, внутренний, спорт

Автоматически созданное описание**

**«Метко в цель»**

*Подготовка:* посередине площадки проводится черта, вдоль которой ставятся 10 городков (булав). Играющие делятся на две команды и выстраиваются шеренгами одна сзади другой на одной стороне площадки лицом к городкам. Участники впередистоящей шеренги получают по маленькому мячу. Перед шеренгой проводится линия старта.

*Описание игры.* По установленному сигналу руководителя играющие первой шеренги бросают мячи в городки (булавы), стараясь их сбить. Сбитые городки подсчитываются и ставятся на место. Ребята, бросавшие мячи, бегут, подбирают их и передают участникам следующей команды, а сами становятся в шеренгу сзади них. По команде руководителя играющие второй шеренги (команды) также бросают мячи в городки. Опять подсчитываются сбитые городки. Так играют 2—4 раза.

Выигрывает команда, сумевшая за несколько раз сбить большее количество городков.

Изображение выглядит как пол, человек, люди, внутренний

Автоматически созданное описание

**«Снайперы»**

*Описание игры:* команды строятся в шеренги на расстоянии 1,5—2 м от линии броска, у каждого участника в руках по 2 малых мяча. На расстоянии 5—8 м от линии метания находятся мишени. По сигналу игроки поочередно выходят на линию метания и выполняют по два броска в цель. Выигрывает команда, показавшая лучший результат, т. е. поразившая мишень большее число раз. В качестве мишеней можно использовать булавы, кегли, набивные мячи, установленные на гимнастическом бревне или другом возвышении; щит-мишень в форме круга диаметром 60—80—100 см, который закрепляется на стене; щит-мишень с несколькими кругами и цифровыми обозначениями (3—2—1).

Изображение выглядит как человек, пол, внутренний, спорт

Автоматически созданное описание

**«Кто дальше бросит»**

*Подготовка:* построение в две шеренги на одной из сторон площадки, мяч у первых.

*Описание игры:* на расстоянии 5,10,15,20,25 м перед каждой командой стоят фишки. По свистку1 –е уч-ся выполняют метание (учитель говорит результат каждого).2-е -стоят напротив 1-х,на расстоянии 25 м;2-е –метают-3-е- стоят, ловят мячи от земли.

Изображение выглядит как снег, внешний, человек, катается на лыжах

Автоматически созданное описание

**«Собери флажки»**

*Подготовка:* необходимо расставить через каждые 10-20 м группы флажков. В первом ряду флажков должно быть на два меньше, чем начинающих игру участников забега, во втором — еще на два флажка меньше и т. д. Итак, если старт принимают 10 человек, то флажков должно быть 8, 6, 4, 2, 1.

*Описание игры:* на старте — 8 участников. По сигналу они начинают бег, и каждый старается завладеть флажком на этапах. Не успевшие это сделать игроки выбывают из игры. После второго этапа остается шесть участников, затем четыре и, наконец, соревнуются лишь двое сильнейших. Игрок, уронивший флажок на землю, должен сначала поднять его и только затем продолжать бег. Победителем является игрок, овладевший последним флажком.

Изображение выглядит как человек, внутренний, пол, стена

Автоматически созданное описание

**«Убегай – догоняй»**

*Описание игры:* две команды «Догоняй» и «Убегай» располагаются в шеренгах в 20—30 шагах одна от другой. Игроки рассчитываются по порядку номеров. Между командами чертят два круга, в которые ставят два флага. В ближний от команды «Убегай» в круг кладут мяч. Преподаватель называет любой номер. Игроки разных команд, имеющие этот номер, одновременно выбегают вперед. Задача игрока из команды «Убегай» — взять мяч, обежать с ним сначала ближний, а затем дальний флаг и вернуться за линию своей команды. Игрок противоположной команды должен догнать убегающего, преследуя его по тому же пути (вокруг флагов) до линии. Проигравший идет в «плен» к другой команде. Выигрывает команда, которая в итоге взяла в «плен» больше игроков.

Изображение выглядит как пол, человек, внутренний, стена

Автоматически созданное описание

**«Передай – лови»**

*Описание игры:* учащиеся выполняют передачу мяча в стену, по сигналу учителя необходимо найти в зале друга и выполнить с ним передачи мяча за 30 секунд. Пара, сделавшая большее количество передач побеждает. Игру повторяют 2-3 раза.

Изображение выглядит как пол, человек, внутренний, спорт

Автоматически созданное описание

**«Праздник день самоуправления»**

День самоуправления по плану приурочен ко Дню Учителя. Учащиеся самостоятельно, под руководством учителя / воспитателя, проводят подвижные игры для своих одноклассников. Руководитель контролирует очередность, дисциплину и правильность выполнения упражнений. По окончанию праздника учащиеся награждаются грамотами и благодарностями за активное участие.

**Изображение выглядит как внутренний, человек, спорт, танцор

Автоматически созданное описание**

**«Подбрось – поймай»**

*Описание игры:* каждая команда строится в две шеренги напротив друг друга. У игроков одной шеренги (каждой команды) по мячу. Преподаватель дает сигнал, и учащиеся одновременно подбрасывают мяч перед собой вверх, ловят его двумя руками и прокатывают партнерам своей команды, стоящим напротив в другой шеренге. Те в свою очередь повторяют задание в подбрасывании, ловле и прокатывании мяча.

Побеждает команда, быстрее и точнее выполнившая задание, т. е. имеющая:

а) меньшее число падений мяча;

б) более точное его прокатывание;

в) лучшее выполнение ловли и передачи мяча указанным способом.

Изображение выглядит как пол, внутренний, животное, набитый

Автоматически созданное описание

**«Внимание – мяч»**

*Описание игры:* игроки команды располагаются по кругу, в центре — водящий с мячом. Он передает мяч любому партнеру и, следуя за мячом, занимает место поймавшего мяч. Последний, став водящим, продолжает игру. И так до тех пор, пока все участники не побывают водящими. Побеждает команда, раньше закончившая игру.

*Изображение выглядит как человек, внутренний, пол, группа

Автоматически созданное описание*

**«Наседка и ястребы»**

*Описание игры:* играют две команды. Одна команда «ястребы», другая команда «курица с цыплятами». Команда «ястребы» образует круг, в руках одного из игроков баскетбольный мяч. Вторая команда «курица с цыплятами» - строится внутри круга в колонну по одному, и каждый участник команды кладёт руки на пояс впереди стоящего игрока и двигаются внутри круга. Игроки первой команды, передавая мяч друг другу, стараются осалить последнего «цыплёнка».

Изображение выглядит как человек, внутренний, пол, стена

Автоматически созданное описание

**«Не давай мяч водящему»**

*Описание игры:* пятеро игроков образуют круг, шестой игрок – водящий, располагается в центре круга. Каждый из пятерых игроков имеет право передать мяч любому из партнёров, кроме соседей слева и справа. Водящий каждый раз пытается помешать передаче или перехватить мяч. Если водящему удаётся перехватить мяч, то он меняется местами с игроком, от которого получил мяч.

Изображение выглядит как пол, ребенок, внутренний, земля

Автоматически созданное описание

**«Перебежки»**

*Описание игры:* игроки каждой команды образуют две встречные колонны. Расстояние между колоннами 5—8 м. Впереди стоящий игрок одной из колонн ногой передает мяч первому игроку противоположной колонны, а сам бежит за мячом и встает в конец этой колонны. Игрок, принимающий мяч, вновь направляет его в противоположную колонну, а сам бежит в ее конец и т. д. Игра заканчивается, когда все участники команды сделают пас и выполнят перебежки. Побеждает команда, первой и правильно выполнившая задание.

Изображение выглядит как человек, пол, внутренний, стена

Автоматически созданное описание

**«Удочка»**

*Описание игры:* команды располагаются в кругах. Водящий в центре круга берет веревку за свободный конец, а на другом ее конце — грузик. По сигналу преподавателя водящий начинает крутить веревку по земле. Играющие подпрыгивают, чтобы веревка не задела их ног. Варианты игры: игроки могут принимать различные исходные положения: боком, спиной, упор присев и т. д. Игра начинается только по сигналу преподавателя. Игрок, которого задела веревка, выбывает из круга. Побеждает команда, у которой за определенное время, отведенное на игру, выбыло меньше игроков из круга.

Изображение выглядит как человек, пол, внутренний, небо

Автоматически созданное описание

**«Мяч в круге»**

*Описание игры:* водящий, ударяя ногой по мячу, стремится выбить его из круга. Играющие задерживают мяч ногами и не дают ему вылететь из круга. Задержанный мяч они могут перебрасывать друг другу. Если водящему удается выбить мяч из круга, то игрок, пропустивший мяч с правой стороны от себя, получает штрафное очко. Поэтому каждый игрок старается защитить промежуток между собой и соседом справа. В связи с этим играющие несколько передвигаются вправо. Мяч считается вылетевшим только в том случае, если он пролетел не выше коленей играющих. Задерживать мяч руками не разрешается. Побеждает команда, сумевшая дольше удержать мяч и имеющая меньше штрафных очков.

Изображение выглядит как пол, человек, внутренний, играет

Автоматически созданное описание

**«Охотники с мячом»**

*Описание игры:* участники делятся на 2 команды. Игроки одной команды, находящиеся за пределами площадки, должны осалить игроков другой. На ограниченном пространстве (4X9 м) нападающие пытаются попасть мячом в кого-нибудь из убегающих или увертывающихся игроков. Нападающие располагаются равномерно вокруг площадки. Они могут передать мяч друг другу или пробить по сопернику. По истечении условленного времени команды меняются ролями. Игру начинают только по сигналу преподавателя. Игроки, в которых попал «охотник», выбывают из игры. Побеждает команда, сумевшая осалить больше игроков за отведенное время.

Изображение выглядит как пол, человек, внутренний, ребенок

Автоматически созданное описание

**«Футбольные салки»**

*Описание игры:* на каждой стороне футбольного поля в 11 м от ворот (против каждой штанги) чертят круг диаметром 2 м. В каждый круг кладут по мячу. Вратарь занимает место в воротах, а четыре защитника выходят на поле. Навстречу им от средней линии выбегают 6 нападающих, задача которых — не дать себя осалить защитникам (водящим), которые пытаются догнать их и коснуться рукой. Нападающие стремятся прорваться в круг (где пятнать нельзя) и ударить по воротам. Если гол забит (добивать отскочивший от вратаря или штанги мяч нельзя), то вратарь отдает мяч снова в круг нападающему, который ставит мяч на место, убегает за среднюю линию и оттуда вновь делает попытку прорваться в круг. Осаленный в ходе игры нападающий штрафуется. Он должен забежать за линию ворот, затем вернуться к средней линии, откуда и начинать новую атаку. Игра продолжается 5—10 мин. За забитый гол игрок получает 10 очков. Если нападающий прорвался в круг, но удар его был неточен, ему засчитывается лишь 1 очко. Защитник за каждого осаленного нападающего получает по 3 очка. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

Изображение выглядит как пол, внутренний, стена, живой

Автоматически созданное описание

**Итоги проекта:**

- Проект привлек внимание учащихся младших классов: у учащихся повысилась мотивация к занятиям физической культурой, мотивация к межличностному общению.

- Проект привлек внимание учащихся старших классов и классных руководителей в вопросах организации и проведения подобных мероприятий.

В нашей школе стало традицией проводить «Весёлые переменки».

Это мероприятие способствует решению важных задач: активизации двигательной деятельности, развития партнерских отношений между детьми.

Таким образом, погружение детей в это мероприятие, дает возможность глубоко осознать, прочувствовать то, что до них хотят донести педагоги, благодаря чему дети приобщаются к здоровому образу жизни; с интересом занимаются физкультурой.