

Неделна Тема	Празнуваме се радуваме
Содржина на денот	Народна музика
Возраст	4-6 години
Воспитувач	Даниела Раичковиќ
Дневни активности	
Здрави и безбедни навики	Разговор за значењето и индивидуалното користење на дувачките инструменти (ова се однесува за дувачките инструменти, односно оној кој што ќе свири или дува во некој инструмент: шупелка, кавал или зурла, не смее и не треба да го дава инструментот на друг, се додека истиот не се дезинфицира).
Активности	<p>1. Запознавање со македонски народен фолклор</p> <p>Активност започнете ја со краток воведен разговор за македонскиот народен фолклор (по слика), за традициите, обичаите како се пренесуваат од колено на колено и сеуште ги чуваме и негуваме и се дел од нашето македонско национално богатство.</p> <p>За да може темата да му ја приближите на детето предложете му заедно да следите концерт на КУД „Танец“ (https://www.youtube.com/watch?v=u8Hu9xgV6sk), и додека трае концертот насочете го вниманието на детето – да ја погледне облеката (македонската народна носија), музичките народни инструменти, да ги воочи движењата, танцувањето, пеењето, држењето на телото при танцување и сл.</p> <p>Повторно преку слики може да го запознаете детето со народните инструменти (зурла, кавал, гајда, тапан и др).</p> <p>Именувајте ги, опишувајте ги (боја , форма, големина), поттикнете го</p>

детето да ја воочи разликата помеѓу нив (во дел од нив се дува односно свира, а во дел од нив се чука односно удира), значи имаме дувачки и ударни народни инструменти.

За да продолжите во тој традиционален дух за крај на денешните активности предложете му ја на детето традиционалната игра „Куц камен“.

-Опис на играта: Нацртајте четири квадрати еден над друг, а петтиот на десната страна од последниот квадрат. Детето заедно со членовите од семејството да се наредат еден зад друг и секој да носи по една плочка.

Се фрла плочката во првиот квадрат, потоа се скока на една нога, се наведнува, се зема плочката и се враќа назад. Се до петтиот квадрат се повторува фрлањето и земањето на плочката. Таа не смее да падне на линија меѓу квадратите или никој не смее да згазне на линијата.

Доколку тоа се случи излегувате од играта. Победник е оној кој ќе ги помине сите квадрати без грешка.