

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дворец детского творчества Петроградского района Санкт-Петербурга

**ДЛИТЕЛЬНАЯ ДОСУГОВАЯ ПРОГРАММА «ЭТИКЕТ»
КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ МЕХАНИЗМ ФОРМИРОВАНИЯ
КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ И НАВЫКОВ КУЛЬТУРЫ ПОВЕДЕНИЯ
МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

Авторы:

Орлова Екатерина Ивановна,
педагог-организатор

Жуков Андрей Гурьевич,
педагог-организатор

Ящук Светлана Юрьевна,
педагог-организатор

Дмитриева Марина Владимировна,
педагог-организатор

Смирнова Ирина Евгеньевна,
концертмейстер

Луговая Ольга Валентиновна,
методист

ДЛИТЕЛЬНАЯ ДОСУГОВАЯ ПРОГРАММА «ЭТИКЕТ» КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ МЕХАНИЗМ ФОРМИРОВАНИЯ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ И НАВЫКОВ КУЛЬТУРЫ ПОВЕДЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Длительная досуговая программа «Этикет» (далее – Программа) рассчитана на учащихся 9-10 лет и включает в себя 7 тематических игровых программ, каждая из которых проводится с классом (25-30 человек) 1 раз в месяц в течение одного учебного года и реализуется в Центре игровых программ Дворца детского творчества Петроградского района Санкт-Петербурга в течение 20 лет.

Представленные материалы адресованы педагогам-организаторам и другим категориям специалистов по воспитанию образовательных организаций и учреждений дополнительного образования детей.

Одной из основных проблем современных детей является недостаточно сформированные коммуникативные навыки и навыки культуры поведения как следствие частичной утраты традиций формирования культуры поведения в семье. Потребность соблюдения правил и норм поведения в обществе напрямую связана с формированием таких качеств, как вежливость, внимание, взаимоуважение, умение конструктивно взаимодействовать с окружающими.

Длительная досуговая программа «Этикет» рассматривается авторами как один из эффективных механизмов решения вышеобозначенных проблем, так как она способствует формированию метапредметных умений и навыков, обеспечивающих овладение учащимися ключевыми компетенциями (умение учиться, вести диалог, договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности, согласованно работать в малых группах, адекватно воспринимать ситуации успеха/неуспеха). Большое внимание авторами Программы уделено развитию эмоционально-чувственной сферы младших школьников, детской созидательной инициативы (например, навыка организации и проведения игр) и, безусловно, развитию творческого потенциала детей, расширению их кругозора, что также является сегодня одной из актуальных педагогических задач дополнительного образования в целом.

Новизна Программы заключается:

- *в концептуальной идее «Этикет – это не свод бездушных правил, а правила заботы о других людях».* Осваивая Программу, учащиеся осознают, что в наше время недостаточно просто знать правила этикета, гораздо важнее их соблюдать в повседневной жизни, то есть быть вежливым, доброжелательным, внимательным к окружающим людям;
- *в авторском подходе к отбору содержания и организации игровых программ.* Все 7 тематических игровых театрализованных программ связаны друг с другом сюжетной линией, сквозными героями (они же - ведущие каждой программы): мудрой Черепахой Тортиллой и невоспитанным Дуремаром, помогая которому стать культурным и доброжелательным человеком, третьеклассники с интересом усваивают правила поведения в обществе, узнают об истории этикета. Каждая встреча имеет авторскую идею и сценарий и организуется как целостная завершённая деятельность ребёнка по решению игровой задачи, дающая участникам опыт успеха и культуротворчества;
- *в вариативном характере содержательной части* (программа является «живым организмом», реагирующим на вызовы времени и запросы детей и родителей, вследствие чего возникают новые персонажи, создаются новые авторские продукты, используются компьютерные технологии и электронные ресурсы, обновляются выразительные средства и формы подачи материала, приёмы и методы);
- *в разработанном авторами комплексе методических материалов,* в частности: Анкета «Этикет и я» (Приложение 1), медиавикторина (электронный ресурс), которая используется с целью изучения эмоционально-волевой, познавательно-мировоззренческой и действенно-практической сторон отношений детей, участвующих в Программе, к нормам этикета;
- *в активном применении современных образовательных технологий:* технологии игрового обучения (игровые ситуации, решение ситуативных задач, моделирование ситуаций),

технологии саморазвития (игровые и проблемные методы), технологии личностно-ориентированного обучения, направленные на самообразование и саморазвитие, технологии активного обучения.

Цель программы: формирование навыков культуры поведения, способствующих социализации младших школьников, посредством знакомства с базовыми правилами этикета.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить учащихся с элементами столового, гостевого этикета и правилами поведения в общественных местах;
- познакомить детей с элементами речевого этикета;
- расширить и укрепить познавательные интересы детей в областях этики, истории, русского языка, географии, а также кулинарии, стиля и моды.

Развивающие:

- способствовать формированию метапредметных умений и навыков, обеспечивающих овладение учащимися ключевыми компетенциями (умением учиться, вести диалог, договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности, согласованно работать в малых группах, адекватно воспринимать ситуации успеха/неуспеха);
- способствовать формированию навыка организации и проведения игр;
- способствовать развитию эмоционально-чувственной сферы младших школьников, детской созидательной инициативы.

Воспитательные:

- способствовать воспитанию заботливого отношения младших школьников к окружающим людям, истории и традициям разных стран и народов;
- способствовать осознанному восприятию учащимися готовых моделей поведения в определенных жизненных ситуациях;
- способствовать гармонизации межличностных отношений в классе, взаимоотношений детей друг с другом, детей и родителей, детей и педагогов.

Содержание и механизм реализации

Программа реализуется в течение учебного года. В неё входят 7 тематических театрализованных игровых программ:

- «В гостях у Черепахи Тортиллы». Введение в этикет (октябрь);
- «Столовый этикет. Сервировка стола» (ноябрь);
- «Игровой этикет. Традиции празднования Нового года» (декабрь);
- «Речевой этикет» (февраль);
- «Идем в гости» (март);
- «Этикет и имидж» (апрель);
- «Конкурс знатоков этикета» (май).

Игровая театрализованная программа «В гостях у Черепахи Тортиллы»

Задачи:

- вызвать интерес к Программе, донести мысль о том, что *этикет – это неотъемлемая часть жизни*, сформировавшаяся под влиянием традиций, помогающая в разных ситуациях;
- дать общее представление о видах и названиях столовых приборов, посуды, о понятиях «аксессуар» и «комплимент».

Сюжетная линия: Дуремар опять взялся за старое: мутит воду в пруду, ловит пиявок, обижает всех без разбору. Как избавиться от такой напасти? Может откупиться? Черепаха Тортилла, известная хранительница золотых ключиков, обещает Дуремару один из них, если он станет воспитанным. А воспитанный человек – вежливый человек, он умеет вести себя за столом, правильно одевается и носит одежду, не стесняется признавать свои ошибки и говорить комплименты. Дуремар готов стать воспитанным. Сначала ради обладания золотым ключиком, потом оказалось, что учиться этикету - это еще интересно и приятно. Но за час стать

воспитанным невозможно. Где же можно научиться правилам поведения в обществе? Конечно же, участвуя в Программе «Этикет». А золотой ключик откроет двери клуба для всех желающих.

Теория:

- Происхождение этикета.
- Вежливость и вежливые слова.
- Столовые приборы, посуда и кулинария.
- Понятия «аксессуар» и «комплимент».

Практика:

- Встреча Черепахи Тортиллы и Дуремара с детьми.
- Учащиеся и Черепаха Тортилла учат Дуремара вежливым словам, рассказывают, как пользоваться столовыми приборами, в какой посуде подают суп и мороженое.
- Анализ ситуаций с использованием «вежливых слов».
- Игры «Съедобное – несъедобное», «Угадай аксессуар».
- Игровая ситуация «Фантазер». Дуремар представляет себя певцом, футболистом, рок-звездой и принимает комплименты.

Игровая театрализованная программа «Столовый этикет. Сервировка стола»

Задачи: познакомить учащихся с основами столового этикета, специфическими сторонами общения девочек и мальчиков, закрепить полученные знания на практике посредством участия в ролевых играх, способствовать развитию коммуникативных навыков детей (умение работать в команде, совместно решать проблемные задачи).

Сюжетная линия: Даже в харчевне «Трех пескарей» нужно уметь вести себя за столом. Тортилла знакомит Дуремара и ребят с основными правилами столового этикета.

Теория:

- Как кавалеры и дамы ведут себя в гардеробе.
- Как правильно вести себя за столом.
- Салфетки и скатерти. Назначение и внешний вид.
- Куверт на одну персону. Основные предметы.
- Язык ножа и вилки.

Практика:

- Дуремар и Тортилла встречают детей в гардеробе и показывают, как кавалер ухаживает за дамой, помогая снять верхнюю одежду.
- Моделирование ситуаций в игровом кафе: как правильно садиться за стол большой компанией и парой, обращая внимание на осанку, как красиво складывать салфетку.
- Игровая ситуация «Куверт на одну персону».
- Правила употребления различных блюд (пицца, блины, банан, конфеты, фрукты).
- Диагностический опрос по теме занятия.

**Игровая программа «Игровой этикет».
Традиции празднования Нового года**

Задачи: познакомить детей с новогодними традициями разных народов, закрепить знания учащихся на практике посредством участия в ролевых играх, способствовать формированию умения работать в команде, совместно решать проблемные задачи.

Сюжетная линия: Приближается Новый год. Как правильно дарить и принимать подарки? Как проводить старый и встретить новый год? Откуда берутся Деда Морозы? Как рождается игра? Ответы на эти вопросы очень интересуют Дуремара. К тому же, он очень хочет попробовать стать Дедом Морозом. Но оказывается, что в игре тоже есть свои правила этикета, без соблюдения которых праздника не получится.

Теория:

- Правила поведения в игре.

- Какие игры уместны на большом празднике. Как придумать игру.
- Традиции празднования Нового года в России, в древнем Риме. Итальянский карнавал. Красный цвет и китайский Новый год. Знаки зодиака.

Практика:

- Дуремар пытается предстать в роли Деда Мороза.
- Тортилла рассказывает, какие игры уместны на большом празднике и как придумать игру.
- Игровой эпизод «Составить из букв название команды».
- Тортилла рассказывает, откуда взялась традиция встречи Нового года 1 января в России и в мире.
- Игра «Двуликий Янус».
- Зимние праздники в современной Италии и Китае. Игра «Апельсиновые бои». Игровая ситуация «Нянь».
- Знаки зодиака – покровители уходящего и приходящего годов. Игра «Зодиак».
- Дети приходят к выводу, что из Дуремара может получиться неплохой Дед Мороз.
- Торжественное вручение подарков.

Игровая театрализованная программа «Речевой этикет»

Задачи: познакомить с понятием «речевая ошибка», «профилактика» речевых ошибок в процессе нахождения и исправления ошибок в речи любимых мультипликационных героев; дать представление о понятии «риторика», способствовать развитию речевых навыков детей через игровой и видеоматериал, пробудить у учащихся желание говорить правильно, чётко выражая свои мысли.

Сюжетная линия: Тортилла и ребята учат Дуремара красиво и правильно говорить. Учиться лучше на чужих ошибках, а ошибаются все, даже любимые персонажи мультфильмов.

Теория:

- Обобщение и закрепление знаний, полученных на школьных уроках русского языка и литературы; обучение грамотно выражать свои мысли, знакомство с понятием «риторика», словами-паразитами.
- Различие значений слов «невежа» и «невежда».
- Когда говорят «одеть» и «надеть».

Практика:

- Учимся анализировать (находим речевые ошибки у героев мультфильмов).
- Исправляем речевые ошибки.
- Тортилла и ребята пытаются научить Дуремара красиво и правильно говорить.
- Что такое слова-паразиты.
- Тортилла предлагает учиться не на своих, а на чужих ошибках.
- Видео «Смешарики. Чего пожелаешь».
- Игра «Хочу быть волшебником».
- Ребятам предлагается проанализировать видеофрагменты и найти ошибки героев. (Видеотривки «Винни Пух», «Вовка в тридевятом царстве», «Будьте моим мужем»).
- Различие значений слов «невежа» и «невежда».
- Игровой эпизод «Найти речевые ошибки».
- Видео «Смешарики. Он меня назвал».
- Когда говорят «одеть» и «надеть».
- Игровой эпизод «Все наоборот».
- Видео «Смешарики. До лампочки».
- Что такое «Риторика».

Игровая театрализованная программа «Идем в гости»

Задачи: познакомить детей с элементами гостевого этикета, закрепить полученные учащимися знания на практике посредством участия в ролевых играх, способствовать развитию логического мышления детей, воспитанию чувства ответственности и уважительного отношения к членам семьи и окружающим людям.

Сюжетная линия: Дуремар никогда не принимал гостей и впервые готовится к роли радушного хозяина. Как правильно пригласить гостя? Как подготовить семью к встрече гостей? Как правильно выбрать гостинец? Как готовить дом к встрече и чем развлечь гостей? Ни один из этих вопросов не останется без ответа.

Теория:

- Приглашение. Семейный совет. Гостинец.
- Как готовить дом к приходу гостей.
- Рассадка за столом. Как развлечь гостей.

Практика:

Проигрывание ситуаций: как составить приглашение, подготовить семью и дом к встрече гостей; как правильно выбрать гостинец, как принимать гостей.

Игровая театрализованная программа «Этикет и имидж»

Задачи: познакомить с основными правилами подбора одежды; поведения в общественном транспорте; поведения на фуршете; способствовать развитию умения вести дискуссию, отстаивать свою точку зрения; работать в команде.

Сюжетная линия: Воспитанный человек должен хорошо выглядеть. Дуремар берет консультацию по смене имиджа. Тортилла приглашает его и ребят в необыкновенный «Музей жертв моды» на единственную в своем роде, уникальную, неповторимую, незабываемую экспозицию «Кто в лес, кто по дрова». Но попадет туда только тот, кто знаком с маленькими секретами создания образа. А после все присутствующие приглашаются на фуршет.

Теория:

Что такое имидж. Этикет в общественном транспорте. Как тактично описать внешность. Как подобрать одежду.

Практика:

Проигрывание ситуаций: как вести себя в общественном транспорте, как тактично описать внешность, как подобрать одежду, как вести себя на фуршете.

Игровая программа «Конкурс знатоков этикета»

Командная игра-викторина по правилам этикета с использованием авторской компьютерной презентации - медиавикторины «Знатоки этикета», которая представляет собой комплекс видеовопросов с предоставлением возможности выбора той или иной темы. В игре принимают участие классы-участники Программы.

Задачи: Обобщить изученный в рамках Программы материал, выявить уровень освоения Программы учащимися (теоретические знания и практические умения), способствовать формированию ораторских навыков, развитию внимания, умения сосредоточиться, грамотно выразить свои мысли.

Сюжетная линия: Наступило время выпускного экзамена. Мы посмотрим, чему научился за год Дуремар. А ребята с удовольствием помогут любимшемуся персонажу найти правильные ответы на непростые вопросы из разных областей этикета - ведь за год они стали настоящими знатоками (Приложение 2).

Условия реализации Программы

Информационно-методические ресурсы: авторские сценарные разработки, литература для педагогов, электронные образовательные ресурсы, компьютерные презентации, диагностический материал (игры и вопросы на знание изучаемого материала, тесты, анкеты, интервью), фото- и видеоматериалы.

Материально-технические ресурсы: помещение с посадочными местами по количеству участников, оформление игрового пространства (декорации, реквизит, световая аппаратура), мультимедийный проектор, компьютер, синтезатор, музыкальный центр, костюмы ведущих, дидактический материал к каждой программе (авторский игровой реквизит).

Кадровые ресурсы: педагоги-организаторы, концертмейстер.

Анкета «Этикет в твоей жизни»

Фамилия, имя _____

Класс _____

Дорогой друг, ответь, пожалуйста, на вопросы:

1. Что такое «этикет»?

2. Для чего он нужен?

3. Что означает слово «забота»?

4. Кто на твой взгляд нуждается в заботе?

5. Ты заботливый человек?

а) да; б) нет; в) иногда.

6. В чем проявляется твоя забота?

7. Кто для тебя является примером заботливого человека?

8. Как в этикете проявляется забота?

9. Считаешь ли ты, что твоим одноклассникам не всегда хватает умения вести себя в обществе правильно? (приведи пример)

10. Откуда ты получаешь знания по этикету?

а) дома; б) на улице, во дворе; в) в школе; г) из книг по этикету; д) СМИ (радио, телевидение, журналы, интернет); е) занятия по Программе «Этикет».

11. Хотел(а) бы ты лучше знать этикет?

а) да; б) нет; в) не знаю.

12. Нужен ли урок этикета в школе?

а) да; б) нет; в) не знаю.

Спасибо за ответы! Желаем удачи!

Игра-викторина «Конкурс юных знатоков этикета»

Предлагаемый конкурс завершает цикл образовательных игровых программ клуба «Этикет» для учащихся третьих классов и включает в себя вопросы и задания из различных областей этикета. В викторине принимает участие 2-4 команды игроков.

Игра состоит из трех туров и конкурса ораторов. Для проведения викторины необходима мультимедийная презентация и аппаратура для ее воспроизведения.

Тур 1

Для ответа на вопрос приглашается по одному представителю от команды. На экране игровое поле с двенадцатью кружками разного цвета. На кружках указано количество баллов, которые представители команд могут получить, правильно ответив на вопрос. Если они затрудняются с ответом или ответ неверен, команде дается двадцать секунд на обсуждение, в этом случае верный ответ приносит половину от указанного номинала. Если и команда не справляется с заданием, право ответа переходит к соперникам, они получают четверть от номинала.



8 зеленый

Как называется открытый пирог с творогом?
(Ватрушка)



8 розовый

Как называется суп из рыбы?
(Уха)



8 синий

Как называются ягоды или фрукты, варенные с сахаром?
(Варенье)



8 серый

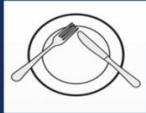
Как называется холодный суп из кваса, свежих огурцов, редиса, яиц, зелени и картофеля?
(Окрошка)



Этикетка

8 желтый

Что означает следующее положение ножа и вилки?
(Окончание трапезы)



Этикетка

8 красный

Что означает следующее положение ножа и вилки?
(Перерыв)



Этикетка

12 розовый

Что означает следующее положение ножа и вилки?
(Смена блюда)



Этикетка

12 зеленый

Что означает следующее положение ножа и вилки?
(Превосходно)



Этикетка

12 желтый

Вы за столом. Где должны находиться руки до еды?
(На коленях)



Этикетка

12 красный

Для чего нужна бумажная салфетка?
(Вытирать пальцы и губы)



Этикетка

12 синий

Для чего нужна матерчатая салфетка?
(Её кладут на колени или заправляют за воротник, чтобы не испачкать одежду)

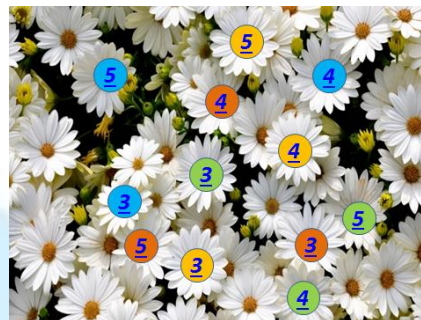


16 зеленый

Перед Вами несколько ножей и вилок. Какими приборами Вы воспользуетесь сначала?
(Теми, что лежат дальше от тарелки)

Тур 2

Изменяется порядок оценки ответов. Верный ответ представителя команды приносит количество баллов, указанное в круге. Помощь команды – номинал уменьшается на 1 балл, переход права ответа к другой команде - еще на 1 балл.



- Скажите, сколько сейчас часов?

3 зеленый

Мальчик крикнул прохожему: «Скажите, сколько сейчас часов?». Какие ошибки допустил мальчик? Как следовало обратиться к прохожему?
(«Извините, пожалуйста, не могли бы Вы сказать, который час?») После ответа надо сказать: «Спасибо!»)



3 коричневый

Благодаря кому год в России начинается 1 января?
(Благодаря Петру I)



3 желтый

По правилам этикета за столом не принято усаживать вместе хорошо знакомых людей – почему?
(За столом должна поддерживаться общая беседа)



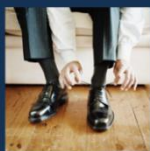
3 голубой

Что такое «этикет»?
(Правила поведения людей в обществе)



4 коричневый

Петя пригласил Машу в театр, спектакль закончился. Что должен сделать Петя раньше: одеться или одеть свою даму?
(Одеться)



4 голубой

Какой длины должны быть носки у мужчин?
(Носки должны быть такой длины, чтобы ни при каких обстоятельствах между верхом носка и низом брюк не была видна нога)



4 зеленый

Где и когда впервые возникло понятие «этикет»?
(В современном виде и значении слово было впервые употреблено при дворе короля Франции Людовика XIV в 17 веке)



4 желтый

Почему в паре кавалер занимает место по левую руку от дамы?
(В средние века все дворяне носили холодное оружие слева на поясе. Для удобства дамы кавалер подавал ей правую руку. В настоящее время военнослужащий, идущий с дамой, занимает место по правую руку от спутницы. Правой рукой он готов приветствовать другого военнослужащего)



5 коричневый

Как называется наука об ораторском искусстве?
(Риторика)



5 зеленый

Какой галстук подходит к этой рубашке?
(3, 6)

По двору гуляли куры, утки и прочая домашняя утварь.



5 желтый

По двору гуляли куры, утки и прочая домашняя утварь.
(По двору гуляли куры, утки и прочая домашняя живность. Утварь — в русском языке самое общее обозначение искусственно созданных и движимых предметов интерьера («все движимое в доме») или предметов обихода, которые не относятся к орудиям труда)

решфут



5 голубой решфут

С французского языка это слово переводится как «вилка».

Соберите это слово из букв и объясните, что оно означает в русском языке.

(Фуршет - небольшой официальный приём с напитками и лёгкой закуской, на котором едят стоя)

Конкурс «Оратор»

Перед викториной от каждой команды выдвигается представитель для участия в конкурсе ораторского искусства. В присутствии всех команд «ораторы» выбирают билеты с заданиями. Во время первых двух туров они готовят выступления на одну из предлагаемых тем:

1. Убедить родителей купить Вам новый компьютер.
2. Убедить родителей отпустить Вас в гости к другу накануне контрольной по математике.
3. Убедить родителей в необходимости срочно завести собаку.
4. Убедить родителей отдать Вас в секцию бокса.

Схема выступления: представление, задание, речь.

Оценивается: грамотность речи, аргументированность (больше количество аргументов), продолжительность выступления и личное обаяние. Если оратор допустит десятисекундную паузу, выступление прекращается. У жюри есть право прервать выступление по своему усмотрению. Максимальная оценка за конкурс - 10 баллов.



Тур 3

3 тур оценивается по тому же принципу, что и тур 2.



Два мальчика столкнулись у дверей подъезда и никак не могут разойтись. Кто из них должен уступить дорогу, если возраст мальчиков 8 и 11 лет?

(Дорогу первым уступает тот, кто вежливее)



Будьте любезны, продемонстрируйте нам, как нужно передвигаться в зрительном зале между рядами.

(Лицом к сидящим)



Этикетка

Вы со своим одноклассником (одноклассницей) выходите из автобуса. Расскажите, пожалуйста, как правильно это сделать. (Первым выходит мальчик и подает руку девочке)



Этикетка

Как следует официально обращаться к королю и принцессе? (Ваше Величество, Ваше Высочество)

лазурный
рубиновый

Этикетка

Когда мы подбираем одежду, важно уметь правильно определить цвет, а у каждого цвета есть множество оттенков. Скажите, пожалуйста, оттенками каких цветов являются лазурный и рубиновый? (Синего и красного)



Этикетка

Зачем солдаты корейской армии носят иголки в воротничках рубашки? (Для хорошей осанки, чтобы высоко и с достоинством держали голову)



Этикетка

Кто первым должен протягивать руку при знакомстве? (Первым должен подать руку тот, кому представляли новое лицо)




Этикетка

Кто должен первым выйти из лифта? (Первым выходит тот, кто ближе к двери)




Этикетка

Вы в общественном транспорте, рядом с Вами незнакомые люди очень громко разговаривают. Что Вы можете предпринять согласно правилам этикета? (Вы можете перейти в другое место)



«Люди, у которых
весьма много
недостатков,
прежде всего
замечают их в
других»

Фрэнсис
Бэкон




Перед вами протрет английского историка, философа и политического деятеля 16-17 в.в. Фрэнсиса Бэкона – автора множества афоризмов, крылатых выражений. Самое знаменитое его выражение «Знание – сила», наверное, слышал каждый. А вот еще одно его высказывание: «Люди, у которых весьма много недостатков, прежде всего, замечают их в других». Найдите русскую пословицу, имеющую такой же смысл.

(«В чужом глазу соринку видишь, а в своем бревна не замечаешь», «Судить о чужих грехах мы все мастера», «Не судите, да не судимы будете», «Свой глаз — алмаз, а чужой — стекло». «В кривом глазу все криво»)



Следуя нормам этикета, опишите внешность человека на портрете так, чтобы он не только не обиделся, но и получил удовольствие.

Хорошо ли Вы потеете? (Рим)
Ели ли Вы сегодня? (Китай)
Здоров ли Ваш скот? (Монголия)



«Хорошо ли Вы потеете?» - говорили древние римляне.

«Ели ли Вы сегодня?» – говорили древние китайцы.

«Здоров ли Ваш скот?» – говорили древние монголы.

Каким русским словом можно заменить любое из этих выражений?
(«Здравствуйте!»)