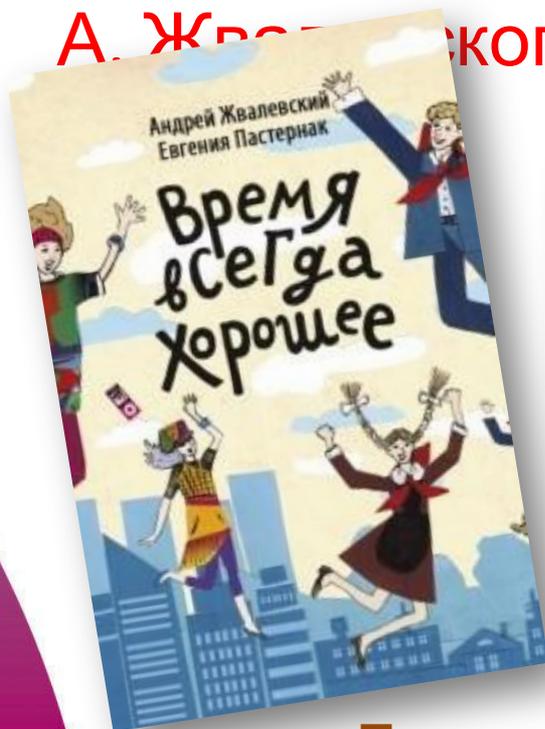


«Время всегда хорошее?»

-

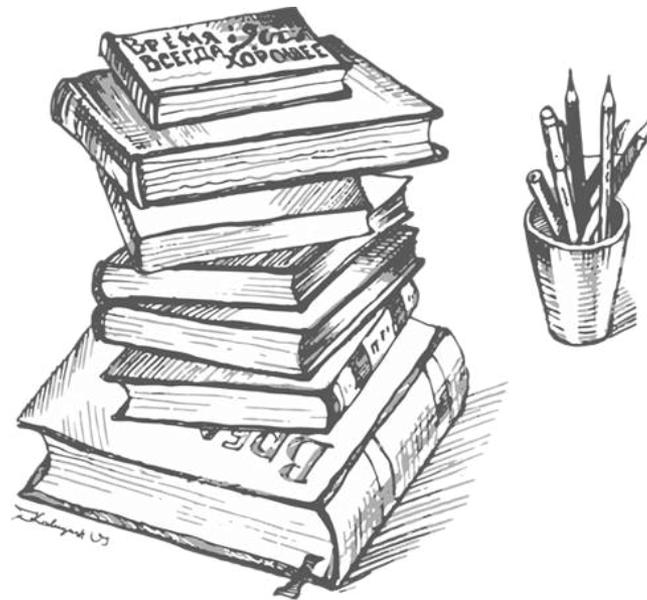
литературная дискуссия по книге
А. Жвалевского и Е. Пастернак



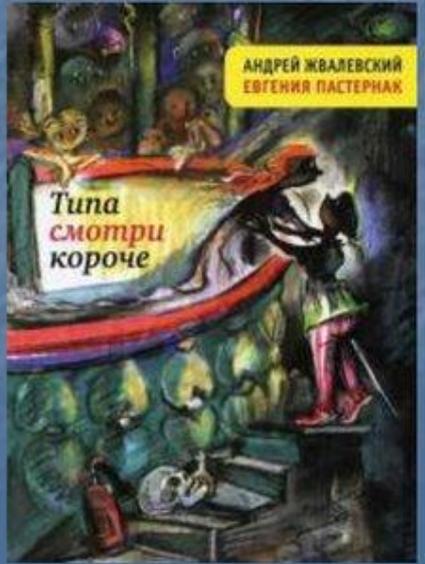
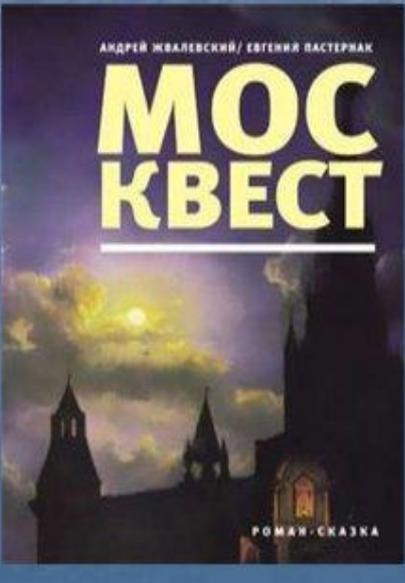
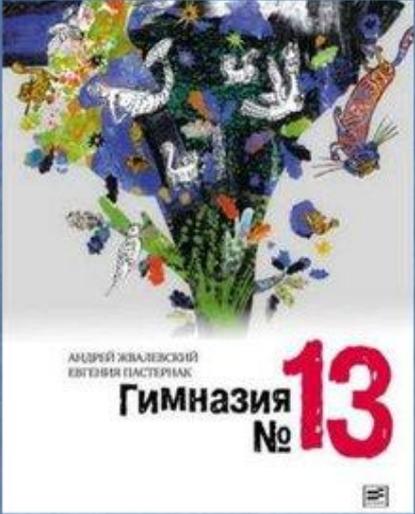
Белгородская государственная
детская библиотека А. А.
Лиханова



Андрей Жвалевский и Евгения Пастернак — это творческий союз белорусских писателей, который существует уже более десяти лет. По образованию оба соавтора — физики, живут и работают в городе Минске.

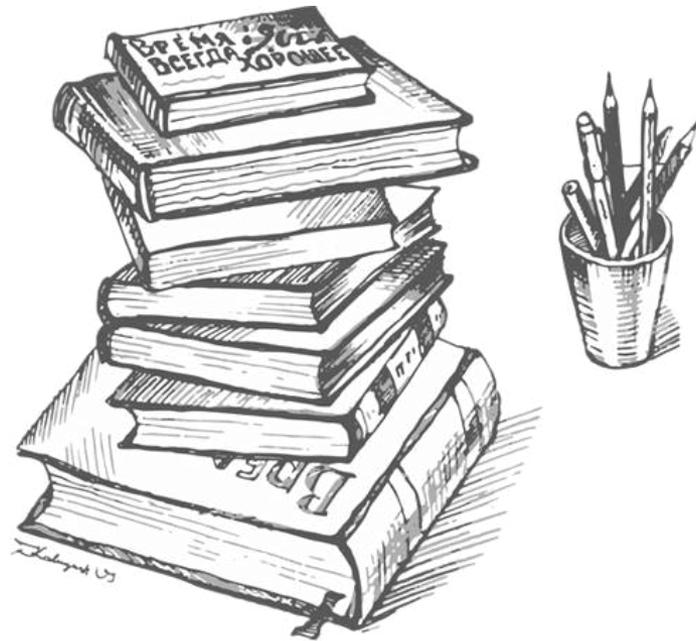


Андрей Жвалевский и Евгения Пастернак





На сегодняшний день, права на перевод книги «**Время всегда хорошее**» выкуплены итальянским издательством «Giunti», ведутся переговоры об экранизации этой повести.



Писатели А. Жвалевский и Е. Пастернак – самые известные авторы книг для подростков. Их произведения мгновенно становятся популярными.

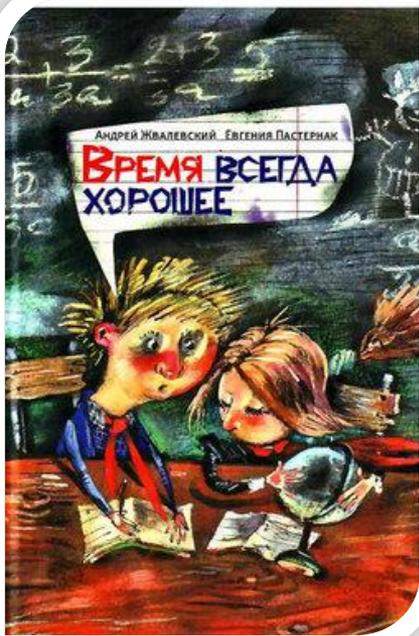
Повесть «Время всегда хорошее» имеет много наград.

2010 г. – премия «Алиса»,

2011 г. – III место на конкурсе «Кенгуру»

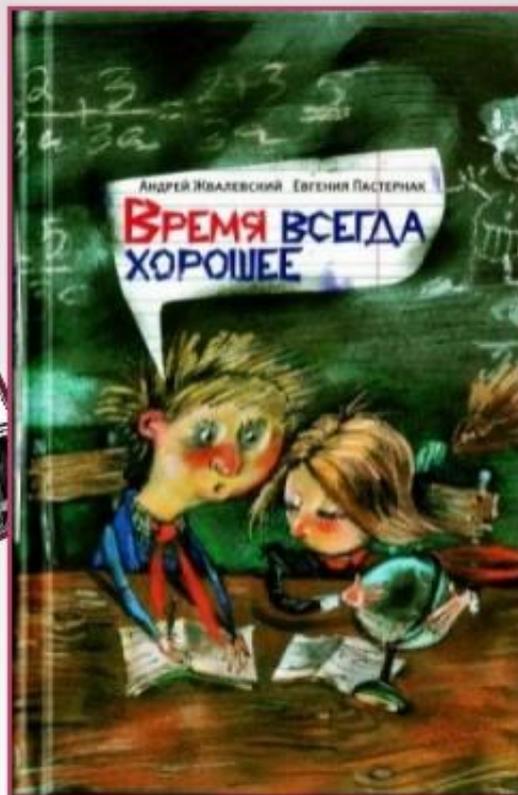
– шорт-лист премии «Ясная поляна» в номинации «Детство, отрочество, юность»,

2013 г. – лонг-лист премии «Ваву Нос».



Что будет, если девчонка из 2018 года вдруг окажется в 1980 году? А мальчик из 1980 года перенесется на ее место? Где лучше? И что такое «лучше»? Где интереснее играть: на компьютере или во дворе? Что важнее: свобода и раскованность в чате или умение разговаривать, глядя в глаза друг другу? И самое главное – правда ли, что «время тогда было другое»? А может быть, время всегда хорошее и, вообще, всё зависит только от тебя...

1980



2018







Игры 1980 года



КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

- С помощью сговора играющие делятся на две команды.

По жребию устанавливают одну команду «казаков», а другую - «разбойников».

Команда «казаков» должна иметь какой-

либо знак:
нарукавные
повязки, значки и пр.



КАЗАКИ



РАЗБОЙНИКИ

Набор для «Лапты»



Для игры в русскую лапту нет необходимости в дорогостоящем инвентаре.

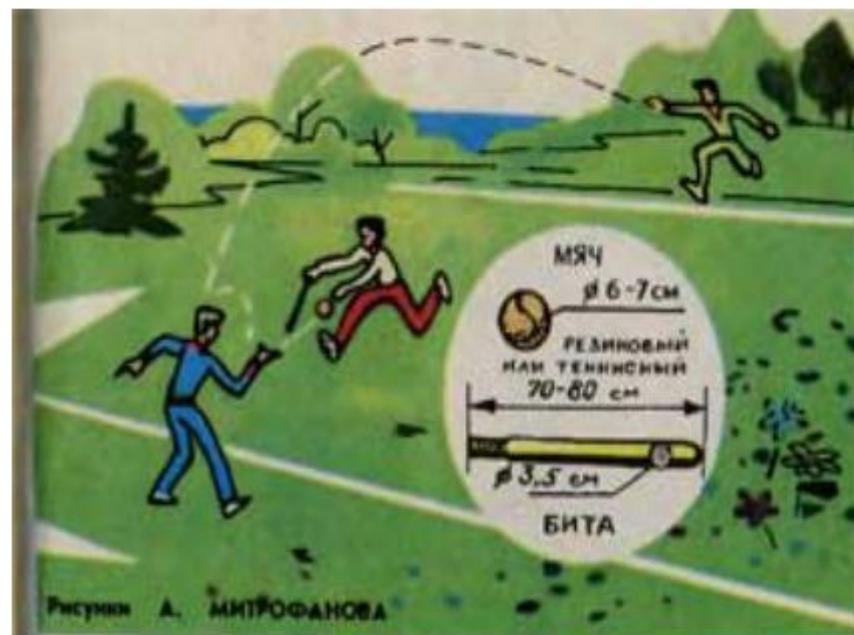
Для нее требуются:

- Мяч резиновый (можно теннисный);
- Лапта (специальная бита, палка)

Размер в длину порядка 60 см, шириной у основания примерно 10 см и толщиной ручки в 3 см. Мяч – небольшого размера, удобный для захвата полной ладонью и не склонный к травмированию и причинению сильных ушибов.

Критерии для мяча:

- ✓ небольшой размером;
- ✓ удобный для захвата;
- ✓ уместаться должен в полную ладонь;
- ✓ не должен травмировать пальцы;
- ✓ не может причинить сильных ушибов



"КВАДРАТ"



Игра с мячом для 4 игроков. Для игры нужна ровная площадка, на которой рисуется нехитрая схема (в нашем дворе ее рисовали даже краской, потому что играли в игру много и часто, иногда даже "очередь на площадку" образовывалась).

Сначала договаривались, до какого количества очков играют (обычно это было - 20).

Каждый игрок становился в свою четверть квадрата. Сначала мяч просто бросали в центр (небольшой квадрат или ромб посередине). На чью сторону мяч из центра укатился - тому и начинать. Ведущий кидал мяч по диагонали так, чтобы он ударился в "свою" четверть квадрата и отскочил в "чужую". Игрок должен был отбить мяч после одного касания о землю в его четверти (принцип - а-ля "теннис"). Отбивать мяч нужно ногами, коленом, головой - руками трогать нельзя.

Если мяч не попадает в четверть противника - игроку-подающему засчитывается 1 очко ("аут"). Если мяч ударяется о четверть противника более 1 раза - принимающему засчитывается очко. Если мяч после отбивания его попадал за пределы площадки - отбивающему засчитывался "аут".

Мяч можно было не просто отбивать сразу на чужое поле, а понабивать ногой-коленом любое количество раз. Причем если мяч в этом случае уходил за пределы площадки, но не касался земли - игра продолжалась сколь угодно долго.

После набора хотя бы одним игроком 5 очков (а потом 10 и 15) игроки менялись четвертинками Квадрата, чтобы никто не привыкал к своему "месту". Игра считается оконченной, когда хотя бы один игрок набрал 20 очков. Тот, кто в этот момент набрал меньше всех очков, считается победителем.



Игры 21 века



Быт 80-х годов



Олимпиада 1980
года!!!



Современные дети



Современный быт





**Спасибо за
внимание!**