

だい 第 11 課

どんなマンガが好きですか？



あなたの趣味は何ですか？ 休みの日は何をしますか？
သင်၏ ဝါသနာက ဘာလဲ။ ရုံးပိတ်ရက်မှာ ဘာလုပ်ဖြစ်သလဲ။



1. 趣味は何ですか？

Can-do 44

趣味について質問されたとき、簡単に答えることができる。
ဝါသနာနှင့်ပတ်သက်သည့် မေးခွန်းမေးမြန်းခံရသည့်အခါ လွယ်ကူရိုးရှင်းစွာ ဖြေဆိုနိုင်သည်။

1 会話を聞きましょう。

စကားပြောကိုနားထောင်ကြရအောင်။

▶ 趣味について、6 人の人が話しています。

ဝါသနာနှင့်ပတ်သက်ပြီး လူ ၆ ဦးစကားပြောနေကြသည်။

(1) 趣味や好きなことは何ですか。a-i から選びましょう。

သူတို့၏ ဝါသနာနှင့် နှစ်သက်သည့်အရာက ဘာလဲ။ a-i ထဲမှ ရွေးကြရအောင်။

趣味は、何ですか？
ဝါသနာက ဘာလဲ

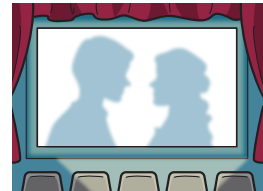
a. スポーツ



b. 音楽



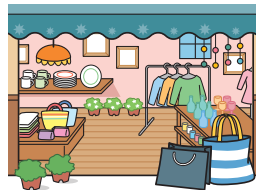
c. 映画



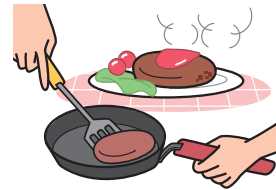
d. 読書



e. 買い物



f. 料理



g. ゲーム



h. マンガ



i. アニメ



① 11-01	② 11-02	③ 11-03	④ 11-04	⑤ 11-05	⑥ 11-06
			,	,	

(2) もういちど聞きましょう。11-01 ~ 11-06

နောက်တစ်ကြိမ် နားထောင်ကြရအောင်။



かたち ちゅうもく
形に注目

(1) 音声を聞いて、 にことばを書きましょう。11-07
အသံကိုနားထောင်၍ တွင် စကားလုံးများကိုရေးကြရအောင်။

しゅみ
趣味は、 ですか？

ゲーム 。

アニメ 。

どくしょ えいが
読書と映画 。

スポーツ 。あと、料理 。

❗ しゅみ
趣味をたずねたり、こた
答えたりするとき、どうい
言っていましたか。➡ ぶんぽう
文法ノート ①、だい
第5課 ①
ဝါသနာကိုမေးမြန်းခြင်း၊ ဖြေဆိုခြင်းပြုလုပ်သောအခါ မည်သို့ပြောခဲ့ပါသလဲ။

(2) 形に注目して、会話をもういちど聞きましょう。11-01 ~ 11-06

သဒ္ဒါပုံစံကိုသတိပြုပြီး စကားပြောကို နောက်တစ်ကြိမ် နားထောင်ကြရအောင်။

第11課 | どんなマンガが好きですか？

2 ^{しゅみ い}趣味を言いましょう。
ဝါသနာအကြောင်း ပြောကြရအောင်။

^{しゅみ なん}趣味は、何ですか？

^すアニメが好きです。
^{どくしょ えいが}読書と映画です。

そうですか。
いいですね。
^{わたし}私もです。

(1) ^{かいわ き}会話を聞きましょう。 (11-08) (11-09)
စကားပြောကိုနားထောင်ကြရအောင်။

(2) シャドーイングしましょう。 (11-08) (11-09)
နောက်ကထက်ကြပ်မကွာလိုက်ဆိုကြရအောင်။

(3) 1 のことばを^{つか}使って、^{れんしゅう}練習しましょう。
1 ၏ စကားလုံးများကိုသုံးပြီး လေ့ကျင့်ကြရအောင်။

(4) ^{たが}お互いに、^{しゅみ き}趣味を聞きましょう。 ^{じぶん}自分の^{しゅみ}趣味を^{にほんご}日本語で^いどう言^いうかわからないときは、^{しら}調べましょう。
ဝါသနာအကြောင်းကို အပြန်အလှန်မေးကြရအောင်။ မိမိ၏ဝါသနာကို ဂျပန်လိုမသိပါက ရှာကြည့်ကြရအောင်။



2. 「ドラゴンボール」が大好きです

Can-do 45

趣味や好きなことを質問したり、質問に答えたりすることができる。

ဝါသနာနှင့် နှစ်သက်ရာအလုပ်များကို မေးမြန်းခြင်း၊ မေးခွန်းကိုပြန်လည်ဖြေဆိုခြင်းများ ပြုလုပ်နိုင်သည်။

1 会話を聞きましょう。

စကားပြောကိုနားထောင်ကြရအောင်။

▶ 日本語クラスの休み時間に、ジュンジュンさんと趙さんが、お互いの趣味について話しています。
ဂျပန်ဘာသာစကားသင်တန်း၏အားလပ်ချိန်တွင် ဂျပန်ဂျပန်စုံနှင့် ချောစံသည် တစ်ယောက်နှင့်တစ်ယောက် မိမိဝါသနာနှင့်ပတ်သက်ပြီး ပြောနေကြသည်။



(1) はじめに、スクリプトを見ないで会話を聞きましょう。🔊 11-10

2人の趣味は、何ですか。a-i から選びましょう。

ပထမဦးစွာ စာသားကိုမကြည့်ဘဲ စကားပြောကိုနားထောင်ကြရအောင်။ သူတို့ ၂ ဦး၏ ဝါသနာက ဘာဖြစ်မလဲ။ a-i ထဲမှ ရွေးကြရအောင်။

- a. スポーツ
- b. 音楽
- c. 映画
- d. 読書
- e. 買い物
- f. 料理
- g. ゲーム
- h. マンガ
- i. アニメ

ジュンジュンさん	赵さん

第11課 | どんなマンガが好きですか？

(2) スクリプトを見ながら聞きましょう。  11-10

ふたり ぐたいてき なに す い
2人は、具体的に、それぞれ何が好きだと言っていますか。メモしましょう。

စာသားကိုကြည့်ရင်း နားထောင်ကြရအောင်။ သူတို့ ၂ ဦးသည် အသေးစိတ်အားဖြင့် အသီးသီး မည်သည့်အရာများကို နှစ်သက်သည်ဟုပြောကြသလဲ။ မှတ်စုရေးကြရအောင်။

ジュンジュンさん	チョウ 趙さん
,	

チョウ
趙：ジュンジュンさんの趣味は、何ですか？

ジュンジュン：スポーツです。

チョウ
趙：へー、どんなスポーツが好きですか？

ジュンジュン：バスケットボールと水泳が好きです。

チョウ
趙さんは、スポーツ、好きですか？

チョウ
趙：うーん、スポーツは、あまり好きじゃないです。

ジュンジュン：そうですか。じゃあ、何が好きですか？

チョウ わたし
趙：私は、マンガが好きです。

ジュンジュン：どんなマンガが好きですか？

チョウ
趙：そうですねえ、「ドラゴンボール」が
だいす
大好きです。

ジュンジュン：ああ、いいですね。

そうですねえ
ဟုတ်တယ်နော်

かんが
考えるときに使う表現
つか
ひょうげん
စဉ်းစားသည့်အခါတွင်သုံးသော
အသုံးအနှုန်း

どんな တယ်လိုမျိုး | バスケットボール တတ်စကက်ဘော | 水泳 ရေကူးခြင်း | 大好き(な) အလွန်နှစ်သက် (သော)



かたち ちゅうもく
形に注目

(1) 音声^{おんせい}を聞いて、^き _____ にことば^かを書きましよう。 (11-11)
အသံကိုနားထောင်၍ _____ တွင် စကားလုံးများကိုရေးကြရအောင်။

A: _____ ^すスポーツが好きですか？

B: ^{すい}バスケットボールと^す水泳が好きです。

A: _____ ^すマンガが好きですか？

B: 「ドラゴンボール」が^{だい}大好きです。

スポーツは、_____ ^す好き _____ です。

「ドラゴンボール」が _____ です。

! ^す好きなものについて、くわしく知りたいとき、どう質問^{しつもん}していましたか。 → ^{ぶんぽう}文法ノート ②
မိမိနှစ်သက်သည့်အရာနှင့်ပတ်သက်ပြီး အသေးစိတ်သိလိုသည့်အခါ မည်သို့မေးခွဲပါသလဲ။

! 「あまり好き^すじゃない」は、どんな意味^いだと思^{おも}いますか。また、とても好き^すなもの^いを言うとき、
どう言^いっていましたか。 → ^{ぶんぽう}文法ノート ③
あまり好き^すじゃない သည် မည်သည့်အဓိပ္ပာယ်ဟုထင်ပါသလဲ။ ထို့အပြင် အလွန်နှစ်သက်သည့်အရာကို ပြောသည့်အခါ
မည်သို့ပြောခွဲပါသလဲ။

(2) ^{かたち}形に注目^{ちゅうもく}して、^{かい}会話をもういちど^き聞きましょう。 (11-10)
သဒ္ဒါပုံစံကိုသတိပြုပြီး စကားပြောကို နောက်တစ်ကြိမ် နားထောင်ကြရအောင်။

第11課 | どんなマンガが好きですか？

2 ^{しゅみ す}趣味や^{はな}好きなことについて話しましょう。
ဝါသနာ၊ နှစ်သက်သည့်အရာများနှင့်ပတ်သက်ပြီး ပြောကြားအောင်။

①

^{しゅみ}趣味は、^{なん}何ですか？

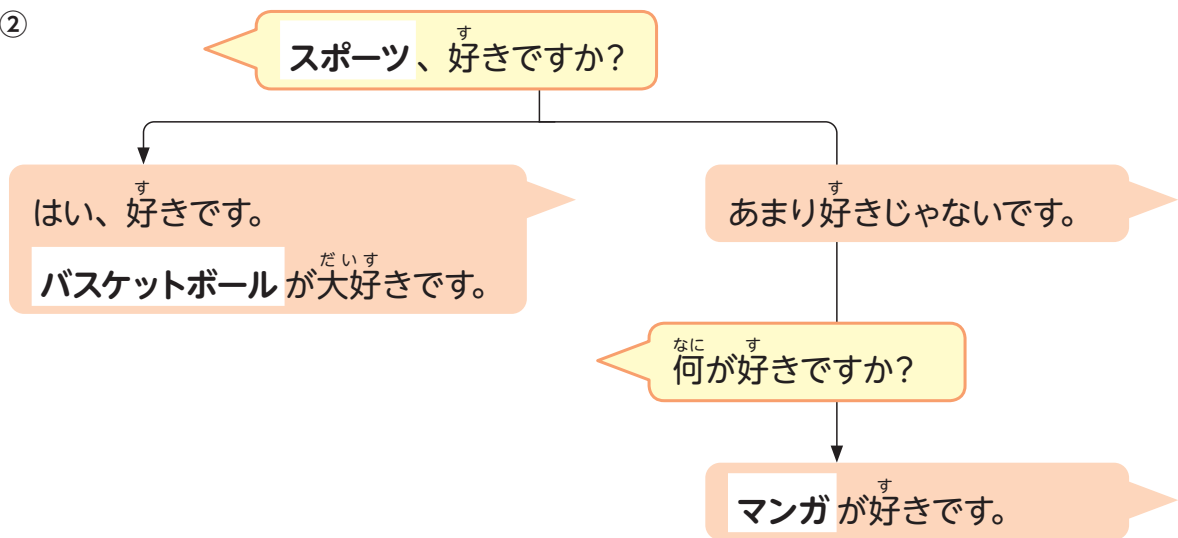
スポーツです。

どんなスポーツが好きですか？

バスケットボールと水泳が好きです。

【スポーツ】	【読書 (本)】	【映画】	【音楽】
サッカー ဘောလုံးအားကစား	ミステリー ဆန်းပြားသော	^{れんあい} 恋愛映画 ကြည်နူးဖွယ်ရာ စိတ်ကူးယဉ်ရှုပ်ရှင် ရော့ဒ်မီတ	ロック ရော့ဒ်မီတ
ラグビー ရုပ်ဘီဘောလုံး ကစားနည်း	ファンタジー စိတ်ကူးယဉ်ဆန်သော	アクション映画 အက်ရှင်ရှုပ်ရှင်	ジャズ ဂျက်စီတ
バドミントン ကြက်တောင်	^{むらかみ} 村上 ^{はるき} 春樹 မူရကာမိ ဟရမိ	SF စိတ်ကူးယဉ်သိပ္ပံရှုပ်ရှင်	クラシック ဂန္ထဝင်ဂီတ
卓球 စားပွဲတင် တင်းနစ်	^{なつめ} 夏目 ^{せき} 漱石 နာဆုမဲ ဆိုးဆဲမိ	ホラー ထိတ်လန့်ဖွယ်ရှုပ်ရှင်	クイーン ဘုရင်မ
⋮	⋮	ハリー・ポッター ဟယ်ရီပေါ့တာ	ショパン ရှိုပန်
⋮	⋮	スターウォーズ စတာဝေါ့လ်	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮

②



(1) 会話を聞きましょう。 11-12 / 11-13 11-14
စကားပြောကိုနားထောင်ကြရအောင်။

(2) シャドーイングしましょう。 11-12 / 11-13 11-14
နောက်ကထက်ကြပ်မကွာလိုက်ဆိုကြရအောင်။

(3) 趣味や好きなことについて、お互いに聞きましょう。
 言いたいことばが日本語でわからないときは、調べましょう。
 ဝါသနာ၊ နှစ်သက်သည့်အရာများနှင့်ပတ်သက်ပြီး အပြန်အလှန်မေးကြရအောင်။ မိမိပြောလိုသောစကားလုံးကို ဂျပန်လိုမသိပါက ရှာကြည့်ကြရအောင်။



3. うちでゆっくりします

Can-do 46

やす ひ なに しつもん しつもん こた
休みの日に何をするか、質問したり、質問に答えたりすることができる。
ပိတ်ရက်တွင် မည်သည့်အရာများပြုလုပ်မည်ကို မေးမြန်းခြင်း၊ မေးခွန်းကိုပြန်လည်ဖြေဆိုခြင်းများ ပြုလုပ်နိုင်သည်။

1 ことばの準備

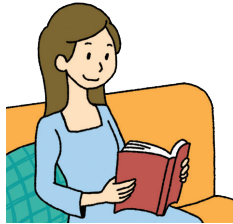
စကားလုံးများကို ကြိုတင်လေ့လာခြင်း

【休みの日】

a. 音楽を聞きます
(聞く)



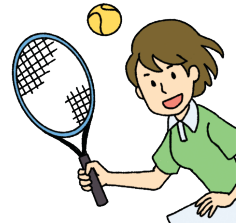
b. 本を読みます
(読む)



c. テレビを見ます
(見る)



d. スポーツをします
(する)



e. 掃除をします
(する)



f. 洗濯をします
(する)



g. 料理をします
(する)



h. ゲームをします
(する)



i. 散歩をします
(する)



j. 買い物をします
(する)



k. 勉強をします
(勉強する)



l. ゆっくりします
(ゆっくりする)



(1) 絵を見ながら聞きましょう。 (11-15)

ရုပ်ပုံကိုကြည့်ရင်း နားထောင်ကြရအောင်။

(2) 聞いて言いましょう。 (11-15)

နားထောင်ပြီးပြောကြရအောင်။

(3) 聞いて、a-l から選びましょう。 (11-16)

နားထောင်ပြီး a-l ထဲမှ ရွေးကြရအောင်။

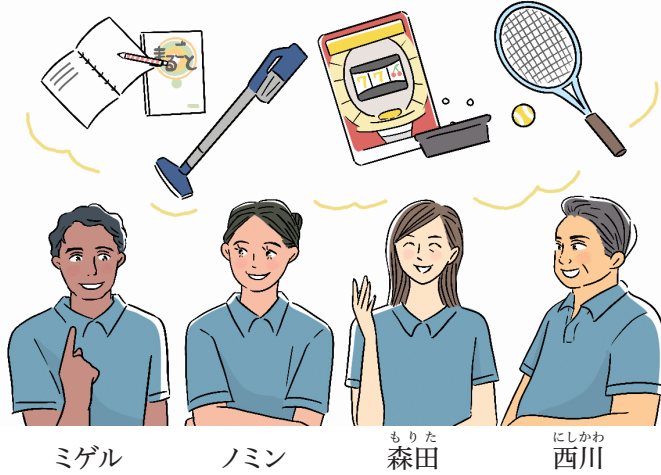
第11課 どんなマンガが好きですか？

2 ^{かいわ} ^き 会話を聞きましょう。

စကားပြောကိုနားထောင်ကြရအောင်။

▶ ミゲルさんと、ノミンさんと、^{もりた} 森田さんと、^{にしかわ} 西川さんは、^{おな} ^{しょくば} ^{はたら} 同じ職場で働いています。^{しょくば} ^{やす} ^{じかん} ^{やす} 職場の休み時間に、休みの日の^{かた} ^{はな} 過ごし方について話しています。

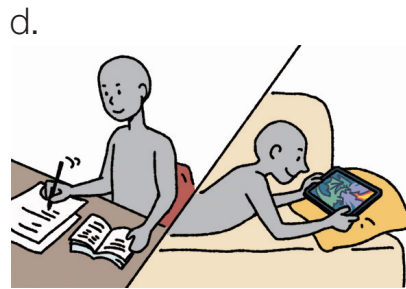
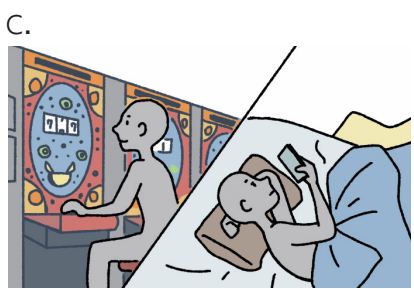
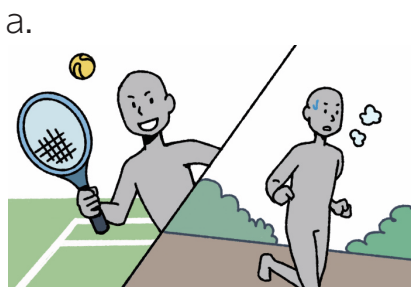
မိဂယ်ရစ်၊ နိုမင်းစံ၊ မိုရိတစ်နှင့် နိုရှိကစ် တို့သည် အလုပ်ခွင်တစ်ခုတည်းတွင် အလုပ်လုပ်နေကြသည်။ အလုပ်နားချိန်တွင် အားလပ်ရက်ကို ဖြတ်သန်းပုံဖြတ်သန်းနည်းနှင့်ပတ်သက်ပြီး ပြောနေကြသည်။



(1) ^{よにん} ^{やす} ^す ^{かた} 4人の休みの過ごし方は、どれですか。a-d から選びましょう。

၎င်းတို့ ၄ ဦး၏ အားလပ်ရက်ကို ဖြတ်သန်းပုံဖြတ်သန်းနည်းက ဘယ်ဟာလဲ။ a-d ထဲမှ ရွေးကြရအောင်။

^{やす} ^ひ ^{なに} 休みの日は、いつも、何をしますか？
အားလပ်ရက်တွင် ပုံမှန်အားဖြင့် ဘာလုပ်ပါသလဲ



① ミゲルさん 🔊 11-17	② ノミンさん 🔊 11-18	③ ^{もりた} 森田さん 🔊 11-19	④ ^{にしかわ} 西川さん 🔊 11-20

(2) もういちど聞きましょう。どのくらいしますか。ア-カから選んで()に書きましょう。
 နောက်တစ်ကြိမ် နားထောင်ကြရအောင်။ ဘယ်လောက်လုပ်ဖြစ်ပါသလဲ။ အ-က ထဲမှ ရွေးပြီး () တွင်ရေးကြရအောင်။

ア. いつも イ. たいてい ウ. よく
 エ. ときどき オ. あまり カ. ぜんぜん

① ミゲルさん 🔊 11-17	② ノミンさん 🔊 11-18	③ ^{もりた} 森田さん 🔊 11-19	④ ^{にしかわ} 西川さん 🔊 11-20
そうじ せんたく 掃除・洗濯 ()	えいが 映画 ()	テニス ()	パチンコ ()
か もの 買い物 ()	にほんご べんきょう 日本語の勉強 ()	ジョギング ()	スポーツ ()
	テレビ ()		

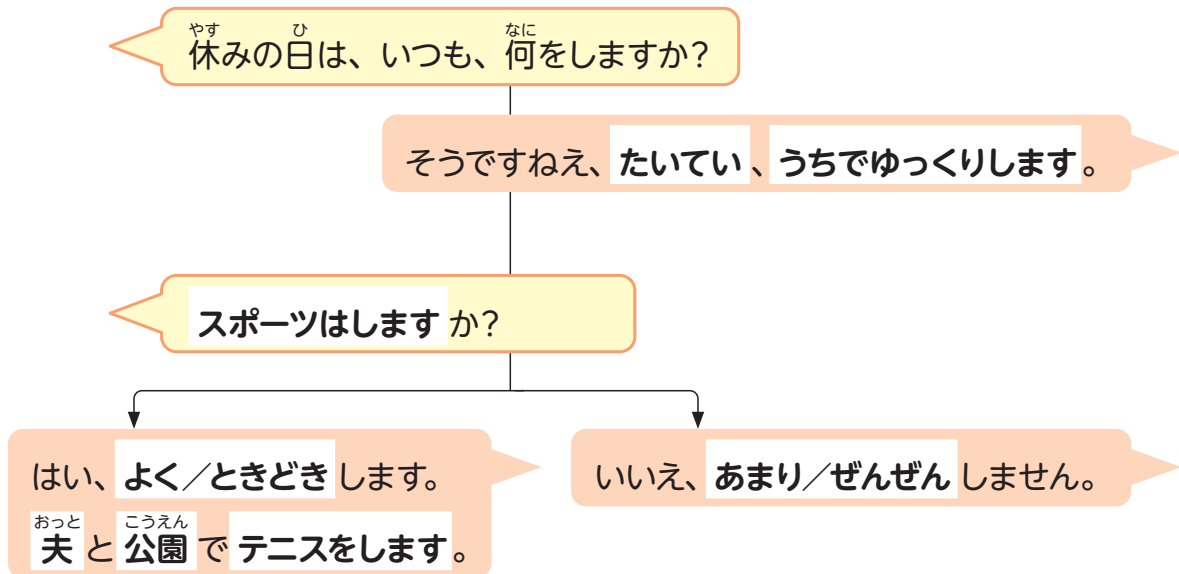
(3) ことばを確認して、もういちど聞きましょう。🔊 11-17 ~ 🔊 11-20
 စကားလုံးများကိုဖတ်ပြီး နောက်တစ်ကြိမ် နားထောင်ကြရအောင်။

そと 外 အပြင်ဘက် | ひとりで 1人で တစ်ယောက်တည်း | ごろごろ(する) ပျင်းရိပျင်းတွဲ (ဖြစ်သည်)

えらいですね တော်လိုက်တာနော်

～かなあ (^{かんが}考えながら ^{はな}話していることを ^{あらわ}表す စဉ်းစားရင်းပြောနေသည့်အရာကို ဖော်ပြသည်)

3 やす ^ひ 休みの日に ^{はな} することを話しましょう。
 အားလပ်ရက်တွင် ပြုလုပ်သည့် အရာကို ပြောကြရအောင်။



- (1) ^{かいわ} ^き 会話を聞きましょう。 (11-23) (11-24)
စကားပြောကိုနားထောင်ကြရအောင်။
- (2) シャドーイングしましょう。 (11-23) (11-24)
နောက်ကထက်ကြပ်မကွာလိုက်ဆိုကြရအောင်။
- (3) **1** のことばを使って、^{つか} ^{れんしゅう} 練習しましょう。
1 ၏ စကားလုံးများကိုသုံးပြီး လေ့ကျင့်ကြရအောင်။
- (4) ^{たが} ^{やす} ^ひ ^{なに} ^き お互いに、休みの日に何をするか聞きましょう。
အပြန်အလှန် အားလပ်ရက်တွင် ဘာလုပ်ကြသည်ဆိုသည်ကို မေးကြရအောင်။



4. SNSのプロフィール

Can-do 47

SNS の簡単なプロフィールを読んで、その人の好きなことを理解することができる。
ဆိုရှယ်မီဒီယာတွင် လွယ်ကူသည့် ပရိုဖိုင်ကိုဖတ်ပြီး ထိုလူ၏နှစ်သက်သည့်အရာများကို နားလည်နိုင်သည်။

1 SNS のプロフィールを読みましょう。

ဆိုရှယ်မီဒီယာပေါ်မှပရိုဖိုင်ကို ဖတ်ကြရအောင်။

SNS で、いいと思う投稿を見ました。どんな人が投稿したのか、その人のプロフィールを読んでみることにしました。
ဆိုရှယ်မီဒီယာတွင် ကောင်းသည်ဟုထင်ရသည့် ပို့စ်တစ်ခုကိုတွေ့ခဲ့သည်။ မည်သို့သောသူမှတင်ခဲ့သည်ဆိုသည်ကို ထိုပုဂ္ဂိုလ်၏ ပရိုဖိုင်ကိုဖတ်ရန်ဆုံးဖြတ်ခဲ့သည်။

mayuri さんと yukiko さんの趣味は、それぞれ、何ですか。書いてあるところに印をつけましょう。

mayuri စံ နှင့် yukiko စံ တို့၏ ဝါသနာအသီးသီးသည် ဘာဖြစ်ပါသလဲ။ ရေးထားသည့်နေရာတွင် အမှတ်အသားလုပ်ကြရအောင်။

①



②



ショッピング ဈေးဝယ်ထွက်ခြင်း | ファッション ဖက်ရှင်

ちょうかい
聴解 スクリプト

1. 趣味は何ですか？

①  11-01

A：趣味は、何ですか？

B：えーと、ゲームです。

A：へー、ゲームですか。

②  11-02

A：趣味は、何ですか？

B：趣味？ 買い物が好きです。

A：そうですか。

③  11-03

A：趣味は、何ですか？

B：うーん、アニメが好きです。

A：ああ、アニメ。

④  11-04

A：趣味は、何ですか？

B：趣味は、読書と映画です。

A：読書と映画、いいですね。

⑤  11-05

A：趣味は、何ですか？

B：スポーツです。あと、料理も好きです。

A：いいですね。

⑥  11-06

A：趣味は、何ですか？

B：えーと、音楽が好きです。

A：音楽、私もです。

3. うちでゆっくりします

①  11-17

もりた 森田：ミゲルさん、休みの日は、いつも、何をしますか？

ミゲル：そうですねえ、私は、いつも、掃除と洗濯をします。

あと、よく、友だちと買い物します。

もりた 森田：そうですか。

②  11-18

もりた 森田：ノミンさんは？

ノミン：私は、うちでゆっくりします。

もりた 森田：そう。うちで、何をしますか？

ノミン：たいてい、映画を見ます。

ときどき、日本語を勉強します。

ミゲル：へー、えらいですね。テレビは見ますか？

ノミン：ああ、テレビは、あまり見ません。

③  11-19

ミゲル：もりた 森田さんは、やす ひ なに 休みの日は、何をしますか？

もりた 森田：そと 外でスポーツをします。

ノミン：スポーツ、いいですね。

どんなスポーツをしますか？

もりた 森田：たいてい、おとと こうえん 夫と公園でテニスをします。

あと、ときどき、ひとり 1人でジョギングをします。

ミゲル：へー、いいですね。

④  11-20

ノミン：西川^{にしかわ}さんは？

西川^{にしかわ}：うーん、休み^{やす}の日は、うちでごろごろ……。

ノミン：ごろごろ？

西川^{にしかわ}：ふとんでゆっくり。

あー、ときどき、パチンコをするかなあ。

ミゲル：パチンコ？ 何^{なん}ですか？

西川^{にしかわ}：日本^{にほん}のゲーム。

ミゲル：そうですか。

ノミン：スポーツは？

西川^{にしかわ}：スポーツは、ぜんぜんしないね。

かんじの ことば

1 ^よ読んで、^{い み}意味を確認^{かくにん}しましょう。
ဖတ်ပြီးအဓိပ္ပာယ်ရှာကြရအောင်။

^よ 読みます	読みます	読みます	読みます
^き 聞きます	聞きます	聞きます	聞きます
^み 見ます	見ます	見ます	見ます
^{ほん} 本	本	本	本
^{とも} 友だち	友だち	友だち	友だち
^{なに} 何	何	何	何

2 _____ ^{かんじ}の漢字^{ちゅうい}に注意^よして読みましょう。
မျဉ်းတားထားသည့် ခန်းဂျိုကို ဂရုစိုက်ပြီး ဖတ်ကြရအောင်။

- ① A : ^{やす}休^ひみの日は、何をしますか？
B : たいてい、ほんをよみます。
- ② テレビは、あまりみません。
- ③ よく、^{おんがく}音楽をききます。
- ④ ときどき、ともと、^か買^{もの}い物をします。

3 ^{うえ}上の _____ ^{にゅうりょく}のことばを、キーボードやスマートフォンで入力^{にゅうりょく}しましょう。
အထက်တွင် မျဉ်းတားထားသည့် စကားလုံးကို ကီးဘုတ် သို့မဟုတ် စမတ်ဖုန်းဖြင့် ရိုက်ကြည့်ကြရအောင်။

ぶんぽう 文法ノート

1

Nは 何ですか？

しゅみ 趣味は、何ですか？
ဝါသနာက ဘာလဲ။

- အမေးစာလုံး 何 သည် မိမိသိလိုသည်ကို ခေါင်းစဉ်အဖြစ်ထားရှိပြီး ~は何ですか? ပုံစံဖြင့် အမျိုးမျိုးသော အကြောင်းအရာနှင့်စပ်လျဉ်း၍ မေးမြန်းနိုင်သည်။ ဤနေရာတွင် ဝါသနာနှင့် စပ်လျဉ်း၍ မေးခွန်းမေးသည့်အခါ အသုံးပြုသည်။

- 何 ၏ ရွတ်ဖတ်ပုံမှာ なん နှင့် なに ဟူ၍ ရှိသည်။

① ですか? နှင့် တွဲ၍ ပြောကြားသည့်အခါ なん ဟု အသံထွက်မည်။ ထို့အပြင် အောက်တွင်ဖော်ပြထားသကဲ့သို့ အခြားသော စကားလုံးများ နှင့် တွဲ ဆက်၍ အသုံးပြုချိန်တွင်လည်း なん ဟု အသံထွက်သည်။

(ဥပမာ) 何歳 (ဘယ်နှနှစ်), 何枚 (ဘယ်နှရွက်), 何年 (ဘယ်ခုနှစ်), 何月 (ဘယ်လ), 何日 (ဘယ်နေ့),
何曜日 (ဘယ်ရက်), 何時 (ဘယ်နှနာရီ), 何分 (ဘယ်နှမိနစ်)

② ဝိဘတ်နှင့်တွဲ၍ ပြောကြားသည့်အခါ 何を食べますか?(ဘာစားမလဲ)၊ 何が好きですか?(ဘာကြိုက်လဲ) စသည်ဖြင့် なに ဟု အသံထွက်သည်။

• 疑問詞「何」は、自分が知りたいことを話題(トピック)にして「~は何ですか?」の形でさまざまな話題について質問することができます。ここでは、趣味について質問するときに使っています。

• 「何」の読み方には「なん」と「なに」があります。

① 「ですか?」をつけて言うときは、「なん」と発音します。また、次のように、他のことばと組み合わせて使う場合も、「なん」と発音します。

(例) 何歳 何枚 何年 何月 何日 何曜日 何時 何分

② 助詞をつけて言うときは、「何を食べますか?」「何が好きですか?」のように、「なに」と発音します。

【例】 ▶ A : 趣味は、何ですか?
れい ぶんぽう しゅみ なん
ဝါသနာက ဘာလဲ။

B : 読書です。
どくしょ
စာဖတ်တာပါ။

▶ A : スポーツは、何が好きですか?
なになに す
အားကစားက ဘာကိုကြိုက်လဲ။

B : サッカーが好きです。
す
ဘောလုံးကစားတာကို ကြိုက်ပါတယ်။

▶ A : Smartphone は、日本語で何ですか?
にほんご なん
စမတ်ဖုန်းကို ဂျပန်လို ဘယ်လိုပြောလဲ။

B : スマホです。
Sumaho ပါ။

第 11 課 | どんなマンガが好きですか？

- ▶ A : 趣味は、何ですか？
ဝါသနာက ဘာလဲ။
- B : 映画です。ホラーが大好きです。
ရုပ်ရှင်ပါ။ သည်းထိတ်ရင်ဖိုရုပ်ရှင်ကို အရမ်းကြိုက်ပါတယ်။
- ▶ A : 部屋は広いですか？
အခန်းက ကျယ်သလား။
- B : ぜんぜん広くないです。でも、とてもきれいです。
လုံးဝ မကျယ်ဘူး။ ဒါပေမယ့် အရမ်းသန့်ရှင်းတယ်။

4 いつも／たいてい／よく／ときどき V-ます < 頻度 頻度 >
あまり／ぜんぜん V-ません

やす ひ 休みの日は、たいてい、えいが み 映画を見ます。
အားလပ်ရက်မှာ များသောအားဖြင့် ရုပ်ရှင်ကြည့်ပါတယ်။

スポーツは、ぜんぜんしないね。
အားကစားကို လုံးဝ မလုပ်ဘူးနော်။

- အကြိမ်ရေကို ဖော်ပြသောပြောပုံပြောနည်းဖြစ်သည်။ ကြိယာနှင့်အတူ အသုံးပြုသည်။
- いつも (အစဉ်သဖြင့်၊ အမြဲ)၊ たいてい (အများအားဖြင့်)၊ よく (မကြာခဏ) သည် အကြိမ်ရေများပြားကြောင်း ဖော်ပြသည်။ ときどき (တစ်ခါတစ်ရံ) သည် အလယ်အလတ်ခန့်ဖြစ်သည်။
- あまり (သိပ်တော့)၊ ぜんぜん (လုံးဝ) သည် ကြိယာ၏အငြင်းပုံစံ နှင့်အတူ အသုံးပြု၍ အကြိမ်ရေ မများကြောင်း ဖော်ပြသည်။
- 頻度を表す言い方です。動詞と使います。
- 「いつも」「たいてい」「よく」は頻度が高いことを表します。「ときどき」は中間ぐらいです。
- 「あまり」「ぜんぜん」は動詞の否定形といっしょに使い、頻度が低いことを表します。

- 【例】 ▶ A : 休みの日は、いつも、何をなにしますか？
အားလပ်ရက်မှာ အမြဲ ဘာလုပ်လေ့ရှိသလဲ။
- B : たいてい、うちでゆつくりします。ときどき、散歩さんぽをします。
အများအားဖြင့် အိမ်မှာ အေးအေးလူလူ နေပါတယ်။ တစ်ခါတစ်လေ လမ်းလျှောက်ပါတယ်။
- ▶ A : 夜よる、何をなにしますか？
ညဖက် ဘာလုပ်သလဲ။
- B : よく本ほんをよみます。
မကြာခဏ စာအုပ်ဖတ်ပါတယ်။
- A : テレビみを見ますか？
ရုပ်မြင်သံကြား ကြည့်ပါသလား။
- B : テレビは、あまり見みません。
ရုပ်မြင်သံကြားကတော့ သိပ်မကြည့်ပါဘူး။

◆ အကြိမ်ရေ ပမာဏ ပြောပုံပြောနည်း 頻度、程度の言い方

	高い 高い	→				低い 低い
အကြိမ်ရေ 頻度 (+ Verb)	いつも	たいてい	よく	ときどき	あまり	ぜんぜん
ပမာဏ 程度 (+ ナ A / イ A)	とても				あまり	ぜんぜん

5

ひと
[人] と

ばしょ
[場所] で

V-ます

おっと こうえん
夫と公園でテニスをします。
အမျိုးသားနဲ့ ပန်းခြံမှာ တင်းနစ်ရိုက်ပါတယ်။

- ဝိဘတ် と သည် လူကိုဖော်ပြသောနာမ်၏နောက်တွင်တွဲဆက်၍ လှုပ်ရှားမှု၊ အပြုအမူအား အတူလုပ်ဆောင်သည့်သူကို ဖော်ပြသည်။
- ဝိဘတ် で သည် နေရာကိုဖော်ပြသောနာမ်၏နောက်တွင်တွဲဆက်၍ လှုပ်ရှားမှု၊ အပြုအမူအား လုပ်ဆောင်ရာနေရာကို ဖော်ပြသည်။
- ကြိယာဝါကျတွင် မည်သည်ကို ပြုလုပ်ကြောင်းဖော်ပြသည့်အစိတ်အပိုင်း (ကြိယာ) ကို ဝါကျ၏နောက်ဆုံးတွင် ထားရှိသည်။ အခြားသော အကြောင်းအချက်များဖြစ်သည့် ဥပမာ မည်သည့်အချိန်၊ မည်သူနှင့်၊ မည်သည့်နေရာ စသည်တို့ကို ဖော်ပြသည့်အစိတ်အပိုင်းများ၏ ဝါကျအထားအသိုမှ လွတ်လပ်စွာထားရှိနိုင်သည်။

- 助詞「と」は、人を表す名詞のあとについて、動作・行為をいっしょにする人を示します。
- 助詞「で」は、場所を表す名詞のあとについて、動作・行為の場所を示します。
- 動詞文では、何をするかを示す部分 (動詞) は文の最後に置かれます。それ以外の要素、例えば、いつ、だれと、どこでなどを示す部分の語順は自由です。

[例] ▶ 休みの日は、ときどき、友だちと買い物します。
れい びょう やす ひ とも か もの
 အားလပ်ရက်မှာ တစ်ခါတစ်လေ သူငယ်ချင်းနဲ့ ဈေးဝယ်ထွက်တယ်။

▶ 夜は、うちで音楽を聞きます。
よる おんがく き
 ညဖက် အိမ်မှာ သီချင်းနားထောင်ပါတယ်။

▶ 日曜日は、いつも、子どもと外で遊びます。
にちようび こ そと あそ
 တနင်္ဂနွေနေ့မှာ အမြဲတမ်း ကလေးနဲ့ အိမ်ပြင်မှာ ကစားတယ်။

日本の生活 TIPS

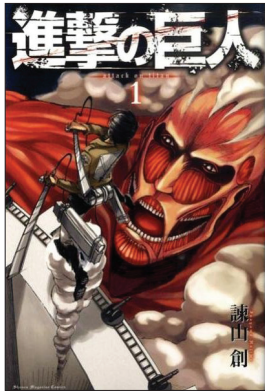
● ^{にほん}日本のマンガ ^{ဂျပန်}ကာတွန်းစာအုပ်

ဂျပန်တွင် ထုတ်ဝေသောစာအုပ်များ၏ ၃ ပုံ ၁ ပုံမှာ ကာတွန်းစာအုပ် ဖြစ်သည်ဟု ပြောကြသည်။ ကာတွန်းသည် ကလေးများသာမက လူကြီးများလည်း ဖတ်ကြသည်။ အက်ရှင်၊ စိတ်ကူးယဉ်၊ အချစ်၊ အားကစား၊ လျှို့ဝှက်ဆန်းကြယ်၊ စိတ်ကူးသိပ္ပံ၊ ဟာသ၊ သမိုင်း၊ ဟင်းလျာ၊ အရွယ်ရောက်သူများဖတ်သောကာတွန်း စသည်ဖြင့် အမျိုးအစား အမျိုးမျိုးရှိသည်။ ဂျပန်နှင့် ကမ္ဘာပေါ်ရှိ ဂန္ထဝင်စာပေများကို ကာတွန်းဖြင့် ပြန်လည်ရေးသားထားသည်များ၊ အကဲဆေး ကာတွန်း၊ ဂျပန်စီးပွားရေးမိတ်ဆက်ကာတွန်း၊ ကာတွန်းမှတစ်ဆင့်သိနိုင်သော မိမိနှင့်ကိုက်ညီ သောပုံစံ စသည်ဖြင့် လေ့လာရန် ကာတွန်းစာအုပ်များပါ အများအပြား ထုတ်ဝေလာသည်။ ယနေ့ခေတ်တွင် စာအုပ်ဖြင့် ထုတ်ဝေခြင်းသာမက ဖုန်းအပ်လီကေးရှင်းကို အသုံးပြုကာ ဖတ်နိုင်သော ကာတွန်းများလည်း များပြားလာသည်။ ရထားပေါ်တွင် ဖုန်းမှတစ်ဆင့် ကာတွန်း ဖတ်နေသူများကို တွေ့မြင်နိုင်သည်။



ကာတွန်းအသစ်များမှာ ဦးစွာ Shonen Jump ကဲ့သို့သော ကာတွန်းမဂ္ဂဇင်းများတွင် ဖော်ပြပြီး၊ နောက်ပိုင်းတွင် စုစည်းပြီး စာအုပ်ထုတ်ဝေကြသည်။ ကာတွန်းစာအုပ်များကို ယနေ့ခေတ်တွင် နိုင်ငံခြားဘာသာစကားများသို့ ဘာသာပြန်သောကြောင့် နိုင်ငံရပ်ခြားတွင်လည်း ဂျပန်ကာတွန်းကြိုက်နှစ်သက်သူ အများအပြား ရှိသည်။ NARUTO၊ ONE PIECE၊ Shingeki no Kyojin (Attack on Titan)၊ Kimetsu no Yaiba (Demon Slayer) တို့သည် နိုင်ငံရပ်ခြား တွင်လည်း အလွန်လူကြိုက်များသည်။ ကာတွန်းပါဇာတ်ကောင်များစတိုင် ဝတ်စားဆင်ယင်သော cosplay မှာ နိုင်ငံခြားတွင်လည်း လူကြိုက်များသည်။

ဖတ်စာတွင်ပါသော Dragon Ball မှာ Toriyama Akira က ဖန်တီးထားသော ကာတွန်းဖြစ်သည်။ ၁၉၈၄ ခုနှစ်မှ ၁၉၉၅ ခုနှစ်အထိ အပတ်စဉ်ထုတ် Shonen Jump တွင် ဖော်ပြခဲ့ပြီး ထို့နောက် အန်နီမေးရှင်းနှင့် ဟောလီးဝုဒ်ရုပ်ရှင် အဖြစ်ပါ ရိုက်ကူးခဲ့သည်။ စာအုပ်သည် တစ်ကမ္ဘာလုံးတွင် အုပ်ပေါင်း သန်း ၂၅၀ ကျော် ရောင်းချနိုင်ခဲ့သည်။



"Attack on Titan" 「進撃の巨人」

日本では、出版物の 3 分の 1 がマンガだと言われています。マンガは子どもだけでなく、大人もよく読みます。アクション、ファンタジー、恋愛、スポーツ、ミステリー、SF、ギャグ、歴史、料理、アダルトなど、ジャンルもさまざまなものがあります。日本や世界の古典的な文学作品をマンガにしたものや、エッセイマンガ、「マンガ日本経済入門」「マンガでわかる相対性理論」のようなハウツーマンガも多数出版されています。最近では、紙の出版物だけではなく、スマホでアプリを使って読むタイプのマンガも増えています。電車の中ではスマホを使ってマンガを読む人の姿もよく見られます。

新しい作品は、はじめに「少年ジャンプ」のようなマンガ雑誌に連載され、そのあとで作品ごとに単行本にまとめられます。マンガの単行本は現在では外国語にも翻訳されるので、海外にも日本のマンガのファンが多数います。『NARUTO』『ONE PIECE』『進撃の巨人』『鬼滅の刃』などは、海外でも特に人気があり、登場人物の格好をまねた「コスプレ」は、海外でも多くの愛好者がいます。

本文に登場した『ドラゴンボール』は、鳥山明によるマンガです。1984～1995年に「週刊少年ジャンプ」に連載され、その後アニメやハリウッド映画にもなりました。単行本は全世界で2億5000万部以上売られています。

● ^{にほん}日本のゲーム ^{ဂျပန်}ဂိမ်း

ဂျပန်ဂိမ်းသည် အန်နီမေးရှင်း၊ မန်းဂကာတွန်းနှင့်တန်းတူ ဂျပန်ကို ကိုယ်စားပြုသော လူကြိုက်များသည့် ယဉ်ကျေးမှုတစ်ခု ဖြစ်ကာ တစ်ကမ္ဘာလုံးတွင် သဘောကျနှစ်ခြိုက်သူ များ ရှိသည်။ ၁၉၈၃ ခုနှစ်တွင် Nintendo က Famicom (Family Computer) ကို ရောင်းချခဲ့ပြီး ဂျပန်၏ဂိမ်းယဉ်ကျေးမှုသည် အိမ်များဆီသို့ တရှိန်ထိုး ပျံ့နှံ့သွားခဲ့သည်။ Super Mario Bros၊ Dragon Quest၊ Final Fantasy အစရှိသည့် ကိုယ်စားပြုဂိမ်းများကို ဖန်တီးခဲ့ကြ သည်။ ထို့နောက်ပိုင်းတွင် Super Famicom၊ Play Station၊ Sega Saturn၊ Wii စသည့် ဂိမ်းစက်များ ရောင်းချလာခဲ့သည်။



ဂိမ်းဟုပြောပါက ညဉ့်နက်သည်အထိ တစ်ယောက်တည်း အခန်းထဲမှ မထွက်ဘဲ ဆော့နေသည်ဟူသည့် အမြင်ရှိသော်လည်း ယနေ့ခေတ်တွင် မိသားစုအတူ တကွ အိမ်ပြင်ထွက်ကာ ဖုန်းဖြင့် Pokémon GO ၏ Pokémon စုဆောင်းခြင်း၊ သူငယ်ချင်းအချင်းချင်း Nintendo Switch ၏ Atsumare Dobutsu no Mori မှ စိတ်ကူးယဉ်ကမ္ဘာထဲတွင် အတူတူဆော့ကစားခြင်းတို့ကို ပြုလုပ်နိုင်လာသည်။

第11課 どんなマンガが好きですか？



日本のゲームは、アニメ、マンガと並んで日本を代表するポップカルチャーの1つで、世界中にファンがいます。1983年、任天堂がファミコン（ファミリーコンピュータ）を発売し、日本のゲーム文化は一気に家庭に広がりました。「スーパーマリオブラザーズ」「ドラゴンクエスト」「ファイナルファンタジー」など、代表的なコンテンツも生まれました。その後、スーパーファミコン、プレイステーション、セガサターン、Wii などさまざまなゲーム機が発売されてきました。

ゲームといえば部屋に閉じこもって1人で夜遅くまで行うような、暗いイメージもありますが、現在では、親子で街に出かけ、スマホを持ちながら「Pokémon GO」のポケモンを集めたり、友だち同士でNintendo Switchの「あつまれ どうぶつの森」の仮想空間でいっしょに遊んだりなど、楽しみ方も広がってきています。

● にほん ぶんがく 日本の文学 ㊦ ㊧ ㊨ ㊩ ㊪ ㊫ ㊬ ㊭ ㊮ ㊯ ㊰ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

ယနေ့ခေတ်တွင် ဂျပန်စာပေ အများအပြားကို နိုင်ငံခြားဘာသာများသို့ ဘာသာပြန်ဆိုပြီး တစ်ကမ္ဘာလုံးက ဖတ်ရှုလျက်ရှိသည်။

ဖတ်စာထဲတွင် သာဓကအဖြစ်ဖော်ပြထားသော မူရကာမိ ဟရုခိ (၁၉၄၉-) သည် ယနေ့ခေတ် ဂျပန်စာပေကို ကိုယ်စားပြုသော စာရေးဆရာ ဖြစ်သည်။ အထင်ကရ ဝတ္ထုများမှာ Noru wuii-no-mori (နေ့ဝေးတောအုပ်)၊ Umibe-no-kafuka (ပင်လယ်ဘေးက Kafka)၊ 1Q84 တို့ ဖြစ်သည်။ နာဆုမဲ ဆိုးဆဲမိ (၁၈၆၇-၁၉၁၆) သည် မေဂျီခေတ်၏ စာရေးဆရာဖြစ်ပြီး အထင်ကရ ဝတ္ထုများမှာ ကျွန်ုပ်တို့သည်ကြောင်ဖြစ်သည် နှင့် ဘော့ကျန် တို့ဖြစ်သည်။ ဆိုးဆဲမိ ၏ Kokoro (စိတ်) နှင့် Sanshiro တို့မှာ ဂျပန်အထက်တန်း ကျောင်းသုံးစာအုပ်များတွင် ပြဋ္ဌာန်းထားသောကြောင့် ဂျပန်လူမျိုးများသည် ဆိုးဆဲမိ၏ ဝတ္ထုကို အနည်းဆုံးတစ်ကြိမ်တော့ ဖတ်ဖူးသည်ဟု ပြောနိုင်သည်။

ထို့အပြင် နိုဘယ်ဆုရ ပုဂ္ဂိုလ်များဖြစ်သည့် ခါဝဘာ ယစုနရီ (၁၈၉၉-၁၉၇၂)၊ အိုအဲ ခန်းဇဘုရီ (၁၉၃၅-) ကိုအစပြု၍ အခုတကဝ လျူးနီစုကဲ (၁၈၉၂-၁၉၂၇)၊ မိရှိမ ယူကိအို (၁၉၂၅-၁၉၇၀)၊ အာဘေး ကိုဘို (၁၉၂၄-၁၉၉၃)၊ ယိုရှိမိတို ဘနားနား (၁၉၆၄-) စသည့်တို့၏ ဝတ္ထုများသည်လည်း ဘာသာပြန်များရှိကာ နိုင်ငံခြားတွင် လူသိများသည်။ ထို့အပြင် လွန်ခဲ့သော နှစ် ၁၀၀၀ ကျော်ခန့်က ရေးသားခဲ့သော မူရာစမိ ရှိုကိဘု ၏ ဂန်းဂျိပုံပြင်များသည်လည်း ဘာသာစကားအမျိုးမျိုးသို့ ဘာသာပြန်ဆိုရုံသာမက ယနေ့ခေတ် စာရေးဆရာများက ယနေ့ခေတ်ပြောစကားဖြင့် ရေးသားထားသည်များလည်း ထွက်ပေါ်နေသည်။

ထို့အပြင် စကားပြောပုံစံဖြင့် လျှို့ဝှက်ဆန်းကြယ် ဝတ္ထုများကိုဖတ်ရလွယ်ကူအောင် ရေးသားထားသော အခဝဂ ဂျိုဂျီ (၁၉၄၈-) နှင့် ဝတ္ထုတစ်ပုဒ်ကို စာမျက်နှာ အနည်းငယ်ဖြင့် အဆုံးသတ်ရေးသားသော Short-Short စာပေများကို ရေးသားသော ဟိုရှိ ရှင်းအိချိ (၁၉၂၆-၁၉၉၇) ၏စာများသည် ဂျပန်စာကို သင်ယူနေသော ကျောင်းသားများအတွက် ဂျပန်စာပေမိတ်ဆက်အဖြစ် လူသိများသည်။ ထို့အပြင် လူငယ်များအတွက် ဖတ်ရလွယ်ကူအောင် ရေးသားထားသော light novels (ranobe) ဝတ္ထုများသည်လည်း ဂျပန်စာ မူရင်းအတိုင်းသာမက ဘာသာပြန်များလည်းရှိကာ နိုင်ငံခြားတွင် လူကြိုက်များသည်။

現在までに、多くの日本の文学作品が外国語に翻訳され、世界中で読まれています。

本文で例に挙げられている村上春樹(1949-)は、現代の日本を代表する作家です。代表作には『ノルウェイの森』『海辺のカフカ』『1Q84』などがあります。夏目漱石(1867-1916)は、明治時代の作家で、代表作として『我が輩は猫である』『坊っちゃん』がよく知られています。漱石の『こころ』や『三四郎』は高校の国語の教科書にも取り上げられるなど、日本人ならだれでも1度は漱石の小説を読んだことがあると言えます。

このほかノーベル文学賞を受賞した川端康成(1899-1972)と大江健三郎(1935-)をはじめ、芥川龍之介(1892-1927)、三島由紀夫(1925-1970)、安部公房(1924-1993)、吉本ばなな(1964-)などの作品が翻訳され、海外でも有名です。また、今から1000年以上前に書かれた紫式部の『源氏物語』は、さまざまな言語への翻訳だけでなく、現代の作家による現代語訳も出ています。

一方、会話体による読みやすい文体でミステリーを書いた赤川次郎(1948-)や、1つの作品が数ページで完結する「ショートショート」という分野を確立した星新一(1926-1997)の作品は、日本語学習者が日本語で読む文学の入門として、定番になっています。さらに、若者が気軽に読めるように書かれた「ライトノベル(ラノベ)」という分野の小説も、日本語のまま、または外国語に翻訳されて、海外のファンを獲得しています。



မူရကာမိ ဟရုခိ 村上春樹



နာဆုမဲ ဆိုးဆဲမိ 夏目漱石

● サッカー／ラグビー 交際： 友だち



ဂျပန်နိုင်ငံတွင် ဘောလုံးသည် ဘောလုံးကစားသမားများအား အားကစား ဖြစ်သည်။ ၁၉၉၃ ခုနှစ်တွင် ဘောလုံးကို ပရောဖက်ရှင်နယ်အဖြစ် သတ်မှတ်ကာ J League စတင်ပြီးနောက်ပိုင်းတွင် ဘောလုံးကို ကြိုက်နှစ်သက်သူ များပြားလာသည်။ ဘောလုံးကစားသမားများသည် ဘောလုံးကစားသူ ပိုမိုများပြားသည်။ ဂျပန်အသင်း နိုင်ငံတကာ ဖြိုင်ပွဲများတွင် ဝင်ရောက်ယှဉ်ပြိုင်သောနေ့များတွင် ဘောလုံးပရိတ်သတ်များသည် ရုပ်မြင်သံကြား ဖန်သားပြင်မှ အားပေးကြသည်။

J League ၏ ထူးခြားချက်မှာ ဒေသကို အခြေခံသည့် အသင်းအဖွဲ့များကို ဖွဲ့စည်းထားသည်။ J League သည် J1 မှ J3 အထိ အဖွဲ့ ၃ ဖွဲ့ရှိကာ စုစုပေါင်း အသင်း ၆၀ ခန့်ရှိသည်။ အသင်းများအားလုံးတွင် Urawa Reds၊ Gamba Osaka စသည့် အသင်းအမည်များတွင် မွေးရပ်ဖြစ်သော ဒေသအမည်များပါရှိသောကြောင့် မွေးရပ်မူသူများ၏

အားပေးမှုကို ရရှိသည်။ ဂျပန်တွင် နေထိုင်ပါက မိမိနေထိုင်ရာဒေသ၏ အသင်းများကို လေ့လာကြည့်ပါ။

ရပ်ဘက် သည် အထက်တန်းနှင့် တက္ကသိုလ်အားကစားအဖြစ် လူကြိုက်များသည်။ အထူးသဖြင့် တက္ကသိုလ် အသင်းများ၏ ဂျပန် နံပါတ် ၁ အသင်းကို ရွေးချယ်သော တက္ကသိုလ်ပေါင်းစုံ ရပ်ဘက် ချန်ပီယံပွဲမှာ နှစ်စဉ် စည်ကားသည်။ ရပ်ဘက် အကြောင်း ရိုက်ကူးထားသော ဒရာမာရုပ်ရှင်များလည်း ရှိသည်။

ရပ်ဘက် ၏ ဂျပန်ကိုယ်စားပြုအသင်းမှာ ကမ္ဘာ့ပွဲများတွင် နိုင်လေ့မရှိသောကြောင့် ယခင်က လူကြိုက်မများပေ။ သို့ရာတွင် ၂၀၁၅ ခုနှစ်တွင် အင်္ဂလန်တွင် ကျင်းပခဲ့သော Rugby World Cup ၏ တောင်အာဖရိကနှင့် ပွဲတွင် ပွဲမပြီးဆုံးမီ ပြောင်းပြန်ဖြစ်ကာ အနိုင်ရခဲ့သောကြောင့် ပြည်တွင်း ပြည်ပတွင် လူသိများလာခဲ့သည်။ ထို့နောက် ၂၀၁၉ ခုနှစ်တွင် ဂျပန်က အိမ်ရှင်နိုင်ငံအဖြစ် World Cup ကို ကျင်းပခဲ့ပြီးနောက် ရပ်ဘက် သည် အဓိကအားကစား အမျိုးအစားတွင် ပါဝင်လာသည်။ World Cup ကို အကြောင်းပြု၍ ရပ်ဘက် နှစ်သက်လာသူများကို ညွှန်းဆိုသော niwaka fan ဟူသော စကားလုံးလည်း ခေတ်စားလာခဲ့သည်။



ဘောလုံးနှင့် ရပ်ဘက် ၏ ဂျပန်ကိုယ်စားပြုအသင်းများ၏ ဝတ်စုံ မတူညီသည်က ထူးခြားချက်ဖြစ်သည်။ ဂျပန်ဘောလုံးအသင်း၏ ဝတ်စုံမှာ အပြာရောင် ဖြစ်သောကြောင့် Samurai blue ဟု ခေါ်သည်။ ဂျပန်ရပ်ဘက်အသင်း၏ ဝတ်စုံမှာ အဖြူနှင့်အနီအစင်းကြားတွင် ဆာကူရာသင်္ကေတပါရှိသည် (ထို့ကြောင့် ဂျပန်အသင်းကို Brave Blossoms ဟု ချစ်စနိုးခေါ်ဝေါ်သော အမည်ရှိသည်)။ ထိုသို့ မတူညီသည်မှာ ကမ္ဘာတွင် ရှားပါးသည်။ အထူးသဖြင့် ဘောလုံးအားကစားတွင် ဝတ်စုံသည် နိုင်ငံအလံအရောင်နှင့် မတူညီသောကြောင့် ဘောလုံးအားကစားအကြောင်း သေချာစွာမသိသူများက ရုပ်မြင်သံကြားကြည့်ပါက မည်သည်က ဂျပန်အသင်း ဖြစ်သည်ကို မသိသောအခါများလည်း ရှိနိုင်သည်။

ဂျပန်တွင်ဘောလုံးနှင့် ရပ်ဘက်ကို ကစားလိုပါက ဒေသခံဝါသနာရှင်အသင်းများက မြို့မဂုဏ်များနှင့် အင်တာနက်စာမျက်နှာများတွင် ဖိတ်ခေါ်ထားသည်များ ရှိသောကြောင့် ရှာဖွေကြည့်ပါ။

サッカーは、日本では野球と並んで盛んなスポーツです。特に、1993年にサッカーがプロ化されて「Jリーグ」が始まってからは、サッカー人気も安定し、競技人口は野球より多くなっています。日本代表チームの国際試合が行われる日には、多くのサッカーファンがテレビで観戦します。

Jリーグの特徴として、地域に根ざしたチーム作りがあります。Jリーグは現在、J1リーグからJ3リーグまでの3部があり、全部で約60ほどのチームがあります。すべてのチームは「浦和レッズ」「ガンバ大阪」のように、チーム名にホームタウンとなる地域名をつけているので、地元ファンに応援されています。日本に住んだら、地元のチームをチェックしてみるといいでしょう。

ラグビーは、高校や大学のスポーツとしても人気があり、特に大学チームの日本一を決める全国大学ラグビー選手権は、毎年とても盛り上がりがあります。ラグビーをテーマにしたドラマも作られています。

ラグビー日本代表チームは、世界的な大会ではほとんど勝てないチームとして、これまではあまり人気があるとは言えませんでした。しかし、2015年にイングランドで行われたラグビー・ワールドカップの南アフリカ戦で、試合終了直前に逆転勝利をしたことで、国内外で一気に注目されます。そのあと2019年には日本をホスト国としてワールドカップが開催され、ラグビーは日本でもメジャーなスポーツとなりました。ワールドカップを機会に急にラグビーファンになった人を指す「にわかファン」ということばも流行しました。

日本は、サッカーとラグビーで、日本代表チームのユニフォームが全然違うのが特徴です。サッカーの日本代表チームのユニフォームは青で、「サムライブルー」と呼ばれています。ラグビーの日本代表のユニフォームは赤と白の横縞に、桜のエンブレムがついています（そこから、日本チームには「Brave Blossoms」という愛称がついています）。これは世界的には比較的めずらしく、特にサッカーは国旗の色と関係ないことから、サッカーにあまりくわしくない人がテレビを見ると、どちらが日本チームかわからないということもあるそうです。

サッカー、ラグビーをプレイしたい場合、地元の人アマチュアチームがタウン情報誌やネットの掲示板などに募集を出していることがありますので、調べてみましょう。

● パチンコ Pachinko

Pachinko သည် Pin Ball (ဘောလုံးပစ်အားကစား) နှင့် ဆင်တူသည်။ Pachinko စက်သည် မှန်ကပ်ထားသော သစ်သားတွင် သံရိုက်ထားပြီး အပေါက်များ ပါရှိသည်။ အောက်မှ ဘောလုံးကို ပစ်တင်ပြီး ပြန်ကျလာချိန်တွင် သတ်မှတ်ထားသော အပေါက်ထဲ ဝင်ပါက ဘောလုံးများ တိုးလာမည်။ Pachinko စက်တွင် atari (ဆုလက်မှတ်) ထွက်လာပါက ဘောလုံးအများအပြား ဆက်တိုက်ထွက်လာနိုင်သော အချိန်တစ်ခုရှိနိုင်သည်။ ဘောလုံးအများအပြားရလာပါက ဆုနှင့်လဲလှယ်နိုင်သည်။

Pachinko ဆိုင်များသည် တစ်နိုင်ငံလုံးတွင်ရှိကာ မြို့ပြတွင် ဈေးလမ်းများထဲတွင် ရှိတတ်ပြီး နယ်များတွင် ကျည်ဆန်ရထားလမ်းများဘေးတွင် ကားပါကင်အကျယ်ကြီးရှိသော Pachinko ဆိုင်များရှိသည်။ Pachinko သည် လူငယ် (၁၈ နှစ်အောက် ကစားခွင့်မပြုပါ) မှ လူကြီးအထိ ကစားနိုင်သော စိတ်ပျော်ရွှင်မှုတစ်ခုဖြစ်သည်။

သို့ရာတွင် Pachinko မှဆုများသည် အနီးရှိ အခြားဆိုင်တစ်ခုတွင် ငွေသားနှင့်လဲလှယ်နိုင်သည်။ ထို့အတွက် လက်တွေ့တွင် လောင်းကစားနှင့်တူသော အချက်များရှိသည်။ Pachinko သည် ပေါ့ပေါ့ပါးပါး ဆော့ကစားကြည့်နိုင်သော ဂျပန်ရှိ ပျော်ရွှင်ဖွယ်တစ်မျိုး ဖြစ်သော်လည်း လောင်းကစားကဲ့သို့ စွဲလမ်းမှုမရှိစေရန် သတိပြုသင့်သည်။



パチンコは、ピンボールに似たゲームです。パチンコ台は、ガラスが貼られた垂直の板に釘が打たれていて、いくつか穴が開いています。下からパチンコ玉が弾かれて落ちるとき、玉が特定の穴に入ると、玉が増えて返ってきます。パチンコ台の中には、「当たり」が出たらたくさん玉が返ってくる時間が続くものもあります。パチンコの玉をたくさん増やせば、景品と交換してもらえます。

パチンコ店は全国各地にあり、都会では商店街の中に、地方では幹線道路沿いに広い駐車場を持ったパチンコ店があります。パチンコは若者（ただし18歳未満は禁止）からお年寄りまでが楽しめる、一般庶民の娯楽となっています。

一方で、パチンコの景品は、近くにある別の店で買い取ってもらって現金に換えることも可能です。そのため、パチンコは実際にはギャンブルと同様の存在になっているという一面もあります。パチンコは気軽にやってみることができる日本の娯楽ですが、ギャンブルにははまりすぎないように、注意してください。