

30TH ANNIVERSARY EDITION

JUMANJI

၉၈
ဝှက်ပန်းတိုင်း

မြေဒီဂရီဒီ အန်စာတုံးလေးများ

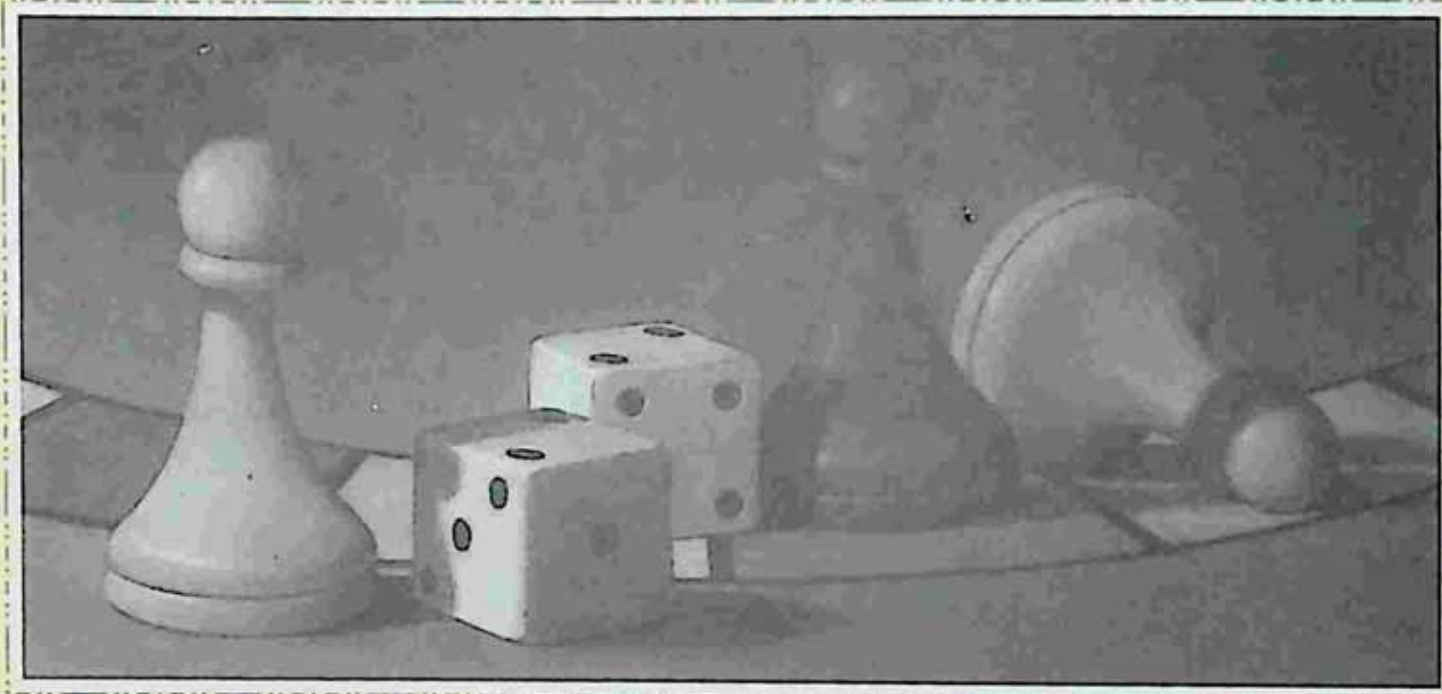


Chris Van Allsburg

လင်းခန့် အာသာပြန်သည်။

mgyoe.com

အလွန် အရေးကြီးသော အချက်မှာ ဂျပန်ဂိုးကို စတင်ကစားသည်နှင့်
ကစားသူ တစ်ဦးဦး ရွှေမြို့တော်သို့ မရောက်မချင်း ကစားရမည်။



ဂျူပန်ဂျီး ဆိုတဲ့ ကစားနည်းကို လွန်ခဲ့တဲ့
အနှစ် သုံးဆယ်တုန်းက ပီတာနဲ့ ဂျူဒီတို့
ပထမဆုံး ရှာတွေ့ခဲ့ကြတယ်။

စည်းကမ်းအရ ပြီးဆုံးအောင် မကစားနိုင်ရင်
ကစားပွဲထဲမှာ တစ်သက်လုံး ပိတ်မိနေလိမ့်မတဲ့။
အန်စာတုံးလှိုင်းပြီး ကစားရတဲ့ ဝိမ်းတစ်ခုဟာ
အမြင်လောကမှာ တကယ်ကြီး
အသက်ဝင်လာလိမ့်မယ်လို့ ဘယ်သူက ထင်မှာလဲ။

ဂျူပန်ဂျီး ကစားနည်းကြောင့် ထူးခြားဆန်းကြယ်တဲ့
စွန့်စားခန်းတွေ ကြုံရုံသာမက သူတို့ဘဝတွေပါ
ကမောက်ကမ ဖြစ်လာတဲ့အခါမှာတော့...။

အရွယ်ရုံ စာဖတ်သူတွေ အားလုံးလည်း
ထူးဆန်းအံ့ဖွယ်ကောင်းတဲ့ ဒီခရီးကို ပီတာတို့၊
ဂျူဒီတို့နဲ့အတူ လိုက်ပါခံစားခဲ့ကြဖူးပါတယ်။

ဂျူပန်ဂျီး စာအုပ်ဟာ Caldecott Medal
အပါအဝင် ဆုပေါင်းများစွာ ချီးမြှင့်ခံခဲ့ရပါတယ်။

၁၉၉၆ ခုနှစ်မှာတော့ ဒဏ္ဍာရီဆန်တဲ့ ဒီဇာတ်လမ်းကို
အခြေခံပြီး ရုပ်ရှင်အဖြစ် အသက်သွင်းခဲ့ပါတယ်။

'အန်စာတုံးကို ခေါက်၊ ကျတဲ့အကွက်ကို ရွှေ၊
ပြီးရင် အထူးခြား၊ အဆန်းကြယ်ဆုံး ပုံပြင်တစ်ပုဒ်ထဲ
ရောက်သွားလိမ့်မယ်' တဲ့။



ကံ့ကော်ဝတ်ရည်စာပေ

အမှတ်-၂၂၊ မဟာဇေယျလမ်း၊ ပုဇွန်တောင်မြို့နယ်၊ ရန်ကင်းမြို့။

ဖုန်း- ၀၉ ၂၅၀၀၁၂၃၄၀ ၊ ၀၉- ၇၃၀၄၁၃၇၊ ၀၉ ၄၄ ၃၀ ၄၁၃၇
email: kantkawwut yee@gmail.com

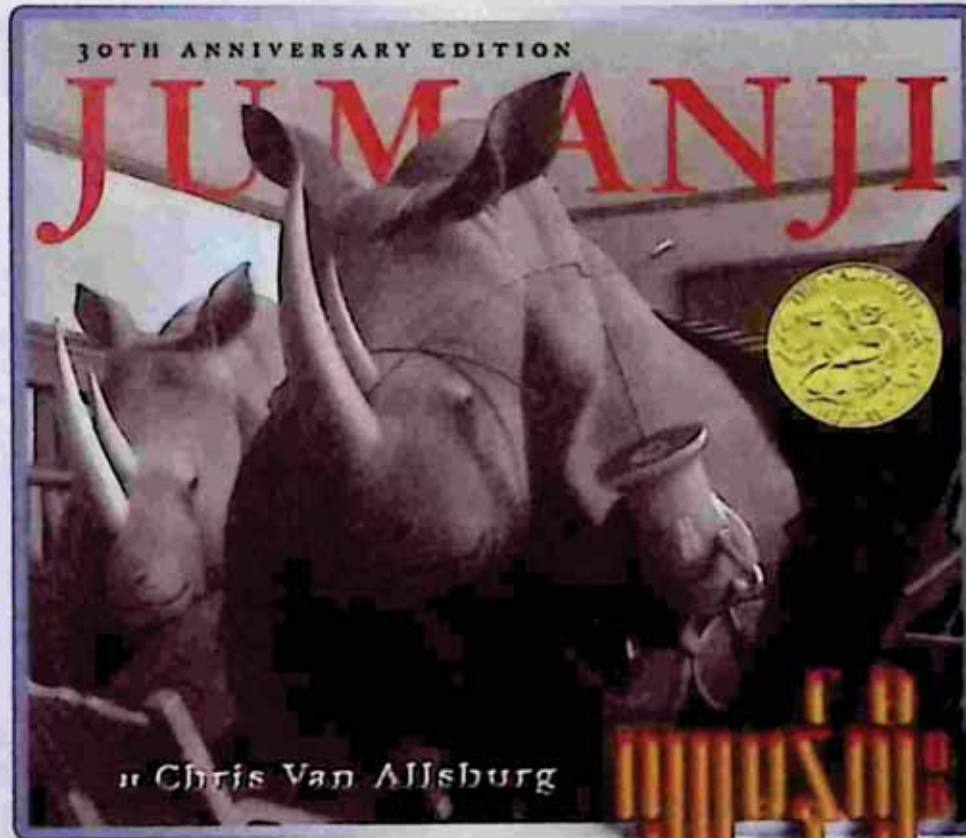
www.facebook.com/KantKawWutYeePublishing
တို့တွင် ဝင်ရောက်ကြည့်ရှု မှာယူနိုင်ပါသည်။



ပုံနှိပ်မှတ်တမ်း

-
- ထုတ်ဝေသူ - ဦးကျော်ဇင်၊ ကံ့ကော်ဝတ်ရည်စာပေ (၀၀၄၅၄)
၅၁၊ ရေကျော်လမ်း၊ ပုဇွန်တောင်မြို့နယ်၊ ရန်ကုန်မြို့။
 - ပထမအကြိမ် - ဇန်နဝါရီလ၊ ၂၀၁၉ ခုနှစ်၊ ကံ့ကော်ဝတ်ရည်စာပေ။
အုပ်ရေ - ၁၀၀၀
 - မျက်နှာပုံးပုံနှိပ်နှင့် - စွယ်တော်ပုံနှိပ်တိုက်(၀၀၄၁၁)
အတွင်းပုံနှိပ် အမှတ်(၁၄၇)၊ (၅၁)လမ်း၊ ပုဇွန်တောင်မြို့နယ်၊ ရန်ကုန်မြို့။
 - မျက်နှာပုံးနှင့် - လင်းခန့် (မူရင်းပုံ ရေးဆွဲသူ Chris Van Allsburg အား
အတွင်းဒီဇိုင်း - ခရက်ဒစ်ပေးပါသည်။)
 - တန်ဖိုး - ၂၀၀၀ ကျပ်





Chris Van Allsburg

ဂျမာနီ

ဖွဲ့စည်းရေးဆရာ ခရစ်ဗန် အဲလ်ဘူဂ်

လင်းခွေ စာပေဌာန

mgyoe.com

SAMPLE BOOK



mgyoe.com

“သားရေ... မေမေတို့ ပြဇာတ်ကြည့်ပြီး အပြန်ကျရင် ဧည့်သည်တွေ ခေါ်လာမှာ။
ပစ္စည်းတွေ လျှောက်ဖွဲ့မထားနဲ့နော်”

“အိမ်မှာ ငြိမ်ငြိမ်နေနော်၊ သား”

ဖေဖေက ပဝါကို ကုတ်အင်္ကျီထဲ ထိုးထည့်ရင်း ထပ်မှာတယ်။ မေမေက ဧည့်ခန်းမထဲက
မှန်ကြီးကို စိုက်ကြည့်ပြီး ဦးထုပ်ကို ခေါင်းနဲ့ ကွက်တိကျအောင် ဂရုတစိုက် ဆောင်းတယ်။
ပြီးတော့ ဒူးထောက်ကာ ကလေးနှစ်ယောက်ကို နမ်းပြီး နှုတ်ဆက်တယ်။

အိမ်ရှေ့တံခါး ပိတ်သွားတာနဲ့ ဂျူဒီနဲ့ ပီတာတို့ မောင်နှမက ဝမ်းသာအားရ တခစ်ခစ်
ထရယ်ကြတယ်။

ပြီးတာနဲ့ အရပ်သေတ္တာကြီးထဲက အရပ်တွေအကုန် ဆွဲထုတ်ပြီး ဖွကြပါလေရော။
နောက်တော့ နှစ်ယောက်သား တဖြည်းဖြည်း အရယ်ရပ်ပြီး တိတ်သွားကြတယ်။

ပီတာက ကုလားထိုင်တစ်လုံးမှာ ခြေပစ်လက်ပစ် ထိုင်ချပြီး-

“ဆော့ရတာ ပျင်းလာပြီဟာ”

လို့ ပြောလိုက်တယ်။

ဂျူဒီက သက်ပြင်းတစ်ချက် ချပြီး-

“ငါ့ရောပဲ၊ အပြင်ထွက်ပြီး ဆော့ရအောင်”

လို့ ပြောတယ်။

mgyoe.com

SAMPLE BOOK



mgyoe.com

ပိတာလည်း သဘောတူတာမို့ နှစ်ယောက်သား လမ်းထိပ်က ပန်းခြံဆီ ထွက်ခဲ့ကြတယ်။

နီဝင်ဘာလ ဆိုတော့ ရာသီဥတုက အေးတယ်။ အသက်ရှူထုတ်လိုက်ရင် နှာခေါင်းကနေ အငွေ့ထွက်တာ မြင်ရတယ်။ သူတို့ကတော့ သစ်ရွက် အကြွေတောထဲမှာ လူးနေကြတာပဲ။

ဂျူဒီက သစ်ရွက်တွေ ကောက်ပြီး ပိတု ဆွယ်တာပေါ် ဖို့တော့ ပိတာက လူးလဲခုန်ထပြီး သစ်ပင်တစ်ပင်နောက်ကို ထွက်ပြေးတယ်။ ဂျူဒီက သူ့ကို လိုက်ဖမ်းတော့ ပိတာက သစ်ပင်ခြေရင်းက ရှည်မျောမျော သေတ္တာလေးတစ်လုံးကို ခူးထောက်ပြီး ကြည့်နေတယ်။ ဂျူဒီက-

“အဲဒါ ဘာလဲဟင်” လို့ မေးတော့ ပိတာက-

“ကစားစရာလေး တစ်ခုဟ” လို့ ပြောရင်း သေတ္တာလေးကို ကောက်ပြီး ဂျူဒီကို လှမ်းပေးလိုက်တယ်။

ဂျူဒီက သေတ္တာပေါ်က စာကို ဖတ်လိုက်တယ်။

“တောတွင်း စွန့်စားခန်း ကစားနည်း ဂျူမန်ဂျီး ဆိုပါလား”

ပိတာက သေတ္တာအောက်ခြေမှာ တိပ်နဲ့ ကပ်ထားတဲ့ မှတ်စုစာရွက်ပိုင်းလေး တစ်ခုကို လက်ညှိုးထိုးပြပြီး-

“ဒီမှာ ကြည့်စမ်း” လို့ ပြောလိုက်တယ်။

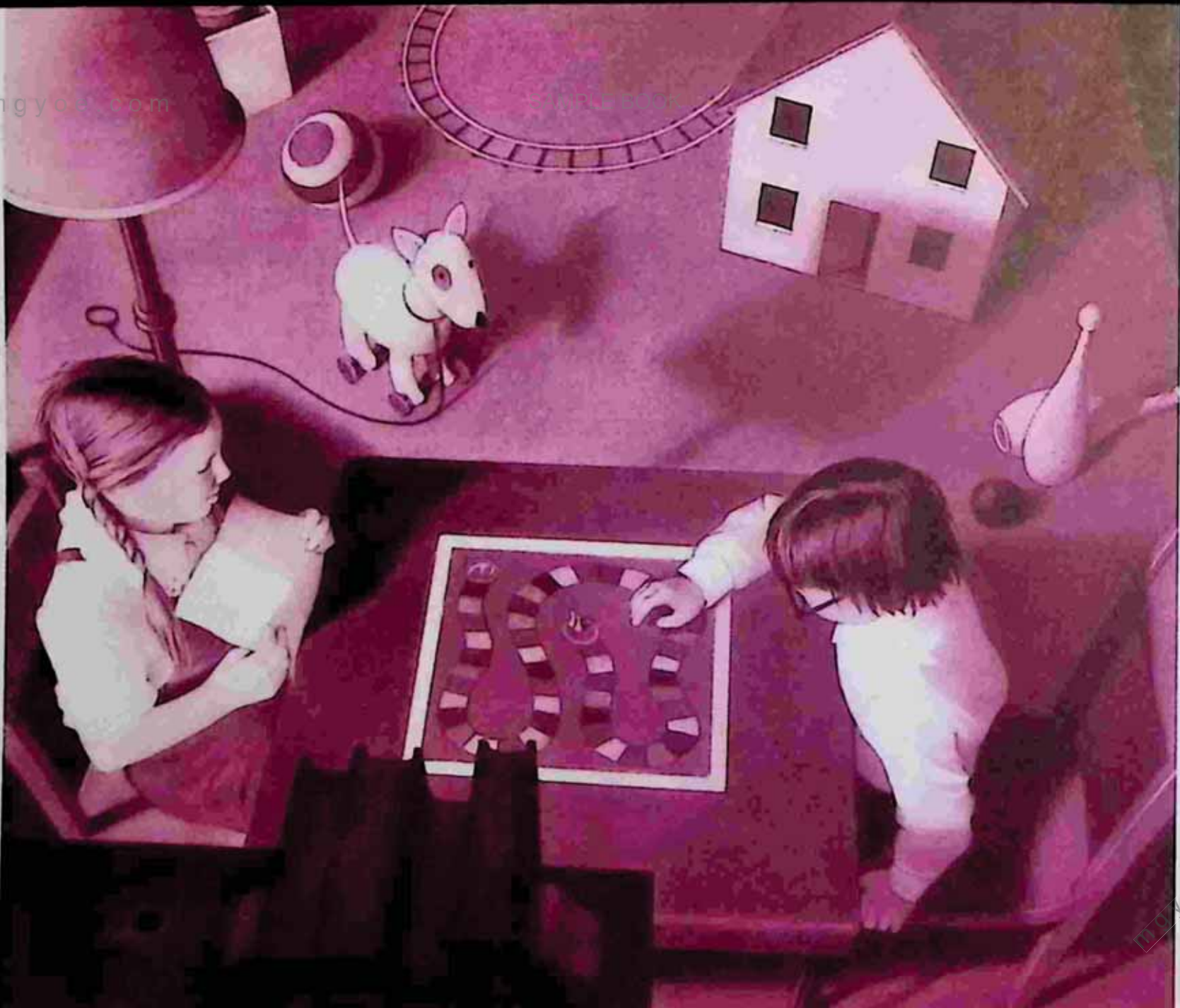
စာရွက်ထဲမှာ ကလေးလက်ရေးနဲ့ ‘လူတိုင်း ကစားလို့ ရတယ်။ တချို့ဟာတွေကတော့ ပျော်စရာကောင်းပါတယ်။ အကုန်လုံးတော့ မဟုတ်ဘူး။ စာကြွင်း- ကစားနည်း စည်းကမ်းချက်တွေကိုတော့ သေချာဖတ်ပါ’ လို့ ရေးထားတယ်။ ဂျူဒီက-

“အိမ်ကို ယူသွားကြမလား” လို့ မေးတော့ ပိတာက-

“မယူချင်ပါဘူး၊ သူများတောင် ဒီကစားနည်းက ပျင်းစရာကောင်းလို့ လာလွှင့်ပစ်ထားတာ နေမှာ” လို့ ပြောတယ်။

ဂျူဒီက ပိတုစကားကို အလေးမထားဘဲ- “ကဲပါ၊ တစ်ခါလောက် စမ်းကစားကြည့်ကြတာပေါ့။ အိမ်ကို ဘယ်သူ အရင်ရောက်” လို့ ပြောပြီး ပိတာနဲ့အတူ ဖနောင့်နဲ့တင်ပါး တစ်သားတည်းကျအောင် ပြေးကြတယ်။

mgyoe.com



mgyoe.com

အိမ်ရောက်တော့ ကလေးတွေက သေတ္တာလေးထဲက ကစားစရာကို ထုတ်ပြီး စားပွဲတစ်လုံးပေါ်မှာ ဖြန့်ခင်းလိုက်တယ်။ ကစားနည်းက သူတို့ ကစားနေကျဟာတွေနဲ့ တော်တော်တူတယ်။

ကစားနည်းမှာ ခေါက်သိမ်းလိုရတဲ့ ဘုတ်ပြားတစ်ချပ် ပါတယ်။ ဘုတ်ပြားပေါ်မှာ ရောင်စုံလေးထောင့်ကွက်တွေနဲ့ ပုံဖော်ထားတဲ့ လမ်းကြောင်းတစ်ခု ရှိတယ်။ လေးထောင့်ကွက်တိုင်းမှာ စာတွေ ရေးထားတယ်။ လမ်းကြောင်းက တောနက်ထဲက စပြီး ရွှေရောင်အဆောက်အအုံတွေ၊ မျှော်စင်တွေရှိတဲ့ ဂျူမန်ဂျီး ဆိုတဲ့ မြို့တစ်ခုမှာ ဆုံးတယ်။ ပီတာက လက်တစ်ဖက်နဲ့ အန်စာနှစ်တုံးကို ယူပြီး စခေါက်တယ်။ လက်တစ်ဖက်က သေတ္တာထဲမှာ ထည့်ထားတဲ့ တခြားအရုပ်ပိစိလေးတွေကို ယူဆော့တယ်။ ဂျူဒီက ပီတာ့လက်ထဲက အန်စာတုံးတွေကို ယူပြီး-

“ဟဲ့၊ အန်စာတုံးတွေကို ခဏထားစမ်းပါဦး။ ငါ စည်းကမ်းချက်တွေကို ဖတ်မလို့။ ဘာတဲ့၊ တောတွင်း စွန့်စားခန်း ဂျူမန်ဂျီး ကစားနည်းသည် အထူးသဖြင့် သမားရိုးကျ ကစားနည်းများကို ငြီးငွေ့တတ်သော တရစပ် ဆော့ချင်သော ကလေးငယ်များအတွက် ဖန်တီးထားခြင်း ဖြစ်သည်တဲ့။ တစ်၊ ကစားသူသည် အရုပ်တစ်ခုကို ရွေးချယ်၍ တောနက်နေရာမှာ ချထားပါ။ နှစ်၊ အန်စာကို လိုမ့်၍ ကျရာနံပါတ်အလိုက် လေးထောင့်ကွက်ပေါ်ရှိ တောနက်ထဲက လမ်းကြောင်းအတိုင်း ရွှေ့ပါ။ သုံး၊ ဂျူမန်ဂျီး မြို့တော်သို့ အလျင်ဦးဆုံး ရောက်၍ ‘ဂျူမန်ဂျီး’ဟု ကျယ်လောင်စွာ အော်နိုင်သူကသာ အနိုင်ရပါမည်တဲ့” လို့ ပြောတယ်။ ပီတာက စိတ်ရှုပ်တဲ့ လေသံနဲ့-

“ဒါပဲ မဟုတ်လား” လို့ မေးတယ်။ ဂျူဒီက-

“မဟုတ်သေးဘူးဟဲ့။ နံပါတ်လေး ကျန်သေးတယ်။ အမယ်၊ ဒါကိုကျ စာလုံးအကြီးတွေနဲ့ ရေးထားပါလား။ ဘာတဲ့၊ အလွန်အရေးကြီးသော အချက်မှာ ဂျူမန်ဂျီးကို စတင်ကစားသည်နှင့် ကစားသူတစ်ဦးဦး ရွှေမြို့တော်သို့ မရောက်မချင်း ကစားရမည်တဲ့” လို့ ပြောတယ်။