學校_____ **班級**_____ **座號**_____ **姓名**_____

標題　相撲少女挑戰傳統
刊登日期　2022/01/17

一、根據好讀「educoco新任務」文章，回答下列問題

(　　)	1. 在傳統相撲文化中，比賽前選手抬腳重採土俵的意義為何？ (A)展現氣勢，威嚇對手。 (B)確認比賽場地穩固安全。 (C)輪流踩踏表示驅趕惡靈。 (D)讓裁判確認衣著中無夾帶物品。
(　　)	2.根據文章，關於日本相撲力拚轉型，下列敘述何者較適當？ (A)相撲產業和職業棒球的熱門程度相比，兩者勢均力敵。 (B)讓青少女上場比賽，可見日本相撲產業放寬門檻，推廣運動的善意。 (C)自從電動遊戲在日本開始發行，相撲協會便與開發商合作融入相撲元素。 (D)目前規劃能力分級，讓對相撲有興趣的小學生都能依序鍛鍊，往職業之路邁進。
(　　)	3. 關於女子相撲的敘述，下列說法何者較適恰？ (A)全日本參與過相撲女子全國大會的人數已如「恆河沙數」。 (B)女性相撲選手能「張袂成蔭」，故受邀參與過許多儀式、慶典。 (C)讓女性參與相撲活動，可盼帶領此產業登上「日薄崦嵫」的境地。 (D)少女梶原在「總角之年」開始練習相撲，並於後來青少年組全國相撲錦標賽奪冠。

二、根據議題，說說看法

議題	為了拓展支持者的族群，日本相撲協會以寶可夢作為吉祥物參加賽前遊行。請你也以一場學校活動為主，思考若想增加同學的參與度，會取什麼樣的動漫或角色形象？又要如何加入活動中呢？
我的看法	