လေ့ကျင့်သင်ကြားရေး ကစားနည်းများ - အခြေခံ လမ်းညွှန်

အခြေခံလမ်းညွှန်

ကစားနည်းများကို ဆန်းစစ်ခြင်း

အချင်းချင်း ရင်းနှီးသွားစေတဲ့ ကစားနည်းများ/နိုးကြားစေတဲ့ ကစားနည်းများ

- ပဥ္စလက် တုတ်ချောင်း
- ဦးနှောက် လေ့ကျင့်ခန်း
- ဟားဟားဟား
- လူသား အထုံး
- စီစီ တန်းတန်း
- ဘောလုံး ကစားနည်း

အဖွဲ့လိုက် ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေး ကစားနည်းများ

- ချိတ်ဆွဲခြင်း
- ရွှေ့ပြောင်းခြင်း
- သိုးနှင့် သိုးထိန်း
- တိုက်ရက် လှုပ်ရှားမှု
- တစ်ဆင့်ပြီး တစ်ဆင့်
- သူလျှို ငါကိုယ်တိုင်ပါပဲ
- ပင်လယ်ပြင်တွင် ရှင်သန်ရေး

ကစားနည်းများကို ဆန်းစစ်ခြင်း

အောက်ပါတို့ကို မမေ့ပါနှင့်။

- အဖွဲ့က ထုတ်ဖော် ပြသသော ကောင်းသည့် အပြုအမူများအပေါ်တွင် ဦးစွာ အာရုံစိုက်ပါ။ မည်သည်တို့ကို ကောင်းမွန်စွာ ဆောင်ရွက်နိုင်ခဲ့သည်ကို အဖွဲ့အား မေးမြန်း၍ အဖြေများကို ဝိုင်းဝန်း စဉ်းစား ရှာဖွေ ဖော်ထုတ်ပါစေ။

- အဖွဲ့အနေဖြင့် ကောင်းသော အချက်များကို စဉ်းစားရှာဖွေပြီးချိန်၌ နောက်နောင်တွင် သူတို့ အနေဖြင့် မည်သို့ ပိုကောင်းအောင် ဆောင်ရွက်နိုင်ကြမည်ကို မေးမြန်းပါ။ အဖြေများကို ထပ်မံ ဝိုင်းဝန်းစဉ်းစား ဖော်ထုတ်ခိုင်းပါ။ သူတို့အနေဖြင့် ကောင်းသော အနာဂတ် အပြုအမူများကိုသာ အာရုံစိုက်ကြပါစေ။

  ⁎⁎ကျွန်ုပ်တို့ ---- ကို မလုပ်သင့်ဘူး။✩✩ အစား ⁎⁎ကျွန်ုပ်တို့ နောက်တစ်ခါ ----- ကို လုပ်ကြမယ်။✩✩

- မေးခွန်းကောင်းများ မေးမြန်းရန်နှင့် သူတို့ အာရုံစိုက်နိုင်သော အပြုအမူများ ရှာဖွေဖော်ထုတ်ရာတွင် မိမိ၏ ပံ့ပိုးဆောင်ရွက်ခြင်း စွမ်းရည်ကို ထုတ်ဖော်အသုံးပြုရန် မမေ့ပါနှင့်။

- အဖွဲ့အား နောက်ထပ် လှုပ်ရှားမှု (ကစားနည်း)တွင် ဆက်လက်အသုံးပြုရန်အတွက သူတို့ရရှိခဲ့သော အဓိက သင်ခန်းစာ သုံး၊ လေးခုကို ရှာဖွေခိုင်းပါ။ ထိုအချက်များထဲတွင် ယခု လုပ်ခဲ့သည်ထဲမှ ကောင်းကွက်လေးများ နှင့် နောက်တစ်ကြိမ်လုပ်သည့်အခါ ပိုမိုကောင်းမွန်အောင် လုပ်နိုင်မည်ဟု ယူဆထားသည်များ ရောယှက် ပါဝင်နေပါလိမ့်မည်။

အချင်းချင်း ရင်းနှီးသွားစေတဲ့ ကစားနည်းများ/ နိုးကြားစေတဲ့ ကစားနည်းများ

ပဥ္စလက် တုတ်ချောင်း

လိုအပ်သော ပစ္စည်းကိရိယာများ။	။ ဝါးလုံး မျှင်မျှင်/ပေါ့ပါးသော တုတ်ချောင်း/အလူမနီယံ တိုင်။
အသင့်တော်ဆုံး အဖွဲ့ဝင်ပမာဏ။	။ ပဥ္စလက် တုတ်ချောင်းတစ်ချောင်းလျှင် ၄-၈ ဦး။
အချိန် သတ်မှတ်ချက်။	။ ၅- ၁၀ မိနစ်။
ရည်မှန်းချက်။	။ အဖွဲ့၏ စိတ်အားကို မြှင်တင်ရန်။ အခက်အခဲ ဖြေရှင်းသည့် လုပ်ဆောင်ချက်။ သမာဓိနှင့် အာရုံစိုက်မှုတို့၏ လိုအပ်ချက်ကို ထင်ရှားစေရန်။ ထိရောက်သော ဆက်သွယ်မှုနှင့် အဖွဲ့လိုက်ဆောင်ရွက်မှုတို့ကို ထင်ရှားစေရန်။

ကစားပုံ ကစားနည်း။

- အဖွဲ့အား မျက်နှာချင်းဆိုင် အတန်း နှစ်တန်း အဖြစ်ခွဲပါ။
- တစ်ဦးချင်းစီအား သူတို့၏ လက်ညှိုးများကို ရှေ့သို့ ထိုးခိုင်းပါ။ (မျက်နှာချင်းဆိုင်မှ လူအား လက်ညှိုးထိုး နေသည့် ပုံသဏ္ဍာန်)
- ဝါးချောင်းကို ရင်ဘတ်နှင့် တပြေးညီ ရှိနေသော လက်ညှိုးထိပ်များတွင် တင်ပါ။
- ထို့နောက် အဖွဲ့အား **ပဥ္စလက်☆☆ တုတ်ချောင်းကို ရေပြင်ညီအတိုင်း မြေကြီးပေါ်သို့ ချခိုင်းပါ။ လက်ချောင်း များ ကွေး၍ ဆုပ်ကိုင်ခြင်း မရှိစေရ။ လက်ညှုးထိပ်များသာလျှင် ဝါးချောင်းကို ထိနေကြရမည် ဖြစ်သည်။

ဦးနှောက် လေ့ကျင့်ခန်း

လိုအပ်သော ပစ္စည်းကိရိယာများ။ ။ အောက်ပါ ဝေါဟာရများ၏ မိတ္တူ။ ရောင်စုံဖြစ်ရမည်။

အသင့်တော်ဆုံး အဖွဲ့ဝင်ပမာဏ။ ။ မည်သည့် အရေအတွက်မဆို။

အချိန် သတ်မှတ်ချက်။ ။ ၅ မိနစ်။

ရည်မှန်းချက်။ ။ ဦးနှောက်တစ်ခုလုံးအား လေ့ကျင့်ခန်းပေးရန်နှင့် လူအများအား နိုးကြားလာစေရန်။

ကစားပုံ ကစားနည်း။

အဖွဲ့အား အောက်ဖော်ပြပါ စာလုံးများကို ကြည့်ခိုင်းပါ။ သူတို့အား စာလုံးများကို အတန်းလိုက် ဖတ်ခိုင်းပြီး သူတို့ မြင်သမျှ စာလုံးပေါင်းအတိုင်း အသံထွက်ခိုင်းပါ။ အဖွဲ့လိုက် မြန်နိုင်သမျှ အမြန်ဆုံးနှုန်းဖြင့် တညီတညွတ်တည်း ဖတ်ရှုပါစေ။ ထို့နောက် အစမှ ပြန်စပါ။ ဤတစ်ကြိမ်တွင်မူ အဖွဲ့အား စာလုံးပေါင်းအတိုင်း မဟုတ်ဘဲ ထိုဝေါဟာရ များကို ရေးထားသည့် အရောင်များကိုသာ ပြောခိုင်းပါ။ နောက်ထပ် အကြိမ်ကြိမ် ထပ်မံလုပ်လိုက လုပ်နိုင်ပါသည်။

အဝါ အပြာ လိမ္မော်

အနက် အနီ အစိမ်း

ခရမ်း အဝါ အနီ

လိမ္မော် အစိမ်း

အနက်

အပြာ အနီ

ခရမ်း

အစိမ်း အနီ
လိမ္မော်

ဟား ဟား ဟား

လိုအပ်သော ပစ္စည်းကိရိယာများ။	။ ဇဝနညာဏ်မှတစ်ပါး အခြား မည်သည့်အရာမှ မလိုအပ်ပါ။
အသင့်တော်ဆုံး အဖွဲ့ဝင်ပမာဏ။	။ ကန့်သတ်ချက် မရှိပါ။
အချိန် သတ်မှတ်ချက်။	။ ၅ မိနစ်။
ရည်မှန်းချက်။	။ အဖွဲ့အား နိုးစားစေရန်နှင့် ရယ်မောနိုင်ကြစေရန်။

ကစားပုံ ကစားနည်း။

ရယ်မောခြင်းသည် ထာဝရ အကောင်းဆုံး ဆေးဝါးဖြစ်သည်။ အဖွဲ့ဝင်တိုင်းအား စက်ဝိုင်းပုံသဏ္ဍာန် ဝိုင်း၍ရပ်ခိုင်းပါ။ ဤကစားနည်း၏ ရည်ရွယ်ချက်မှာ အဖွဲ့ဝင်များသည် စက်ဝိုင်းပုံသဏ္ဍာန်အတိုင်း ⁎⁎ဟား ဟား ဟား✡✡ဟူသော စကားကို မြန်နိုင်သမျှ အမြန်ဆုံးနှုန်းဖြင့် လက်ဆင့်ကမ်း ပြောပြရန် ဖြစ်ကြောင်း ရှင်းပြပါ။

အဖွဲ့ဝင်တစ်ဦးအား ⁎⁎ဟား ဟား ဟား✡✡ဟု စရယ်ခိုင်းပါ။ ထိုအဖွဲ့ဝင် ဘေးမှ လူသည်လည်း ⁎⁎ဟား ဟား ဟား✡✡ဟု လက်ဆင့်ကမ်း ထပ်မံရယ်ခိုင်းပါ။ ထိုအတိုင်း တစ်ယောက်ပြီး တစ်ယောက် ဆက်လက် လက်ဆင့်ကမ်းသွားပါ။

လူသား အထုံး

လိုအပ်သော ပစ္စည်းကိရိယာများ။	။ မည်သည့်အရာမှ မလိုအပ်ပါ။
အသင့်တော်ဆုံး အဖွဲ့ဝင်ပမာဏ။	။ အသင့်တော်ဆုံးမှာ အထုံးတစ်ခုလျှင် ပါဝင်သူ ၁၀ ဦး။
အချိန် သတ်မှတ်ချက်။	။ ၁၀- ၁၅ မိနစ်။
ရည်မှန်းချက်။	။ အဖွဲ့၏ နိုးကြားမှုကို တိုးမြှင့်နိုင်ရန်။ အခက်အခဲ ဖြေရှင်းသည့် လပ်ဆောင်မှုအဖြစ်။ သမာဓိနှင့် အာရုံစိုက်မှုတို့၏ လိုအပ်ချက်ကို ထင်ရှားစေရန်။ ထိရောက်သော ဆက်သွယ်မှုနှင့် အဖွဲ့လိုက် ဆောင်ရွက်မှုတို့ကို ထင်ရှားစေရန်။

ကစားပုံ ကစားနည်း။

ဤကစားနည်းသည် ဆက်သွယ်မှုကို အားပေးရန်နှင့် ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာ အဟန့်အတားများကို ချေဖျက်ရန်အတွက် ပျော်ရွှင်ဖွယ်ရာ နည်းလမ်းတစ်ခုဖြစ်သည်။

အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့စီကို ပခုံးချင်း ထိကပ်လျက် စက်ဝိုင်းအတွင်းတွင် မတ်တပ်ရပ်ခိုင်းပါ။ ၎င်းတို့၏လက်ဝဲဘက် လက်များကို စက်ဝိုင်း၏ အလယ်ဗဟိုသို့ ဆန့်ထုတ်စေပြီး (ကပ်လျက်ရှိသော လူပုဂ္ဂိုလ်၏ လက်မဟုတ်သော) အခြားလူတစ်ယောက်၏ လက်ဝဲဘက်လက်ကို ဖမ်းဆုပ်စေပါ။

လက်ယာဘက် လက်ကိုလည်း လက်ဝဲဘက်ကဲ့သို့ပင် ပြုလုပ်စေပါ။ ဤတစ်ကြိမ်တွင်မူ စောစောက လက်ဝဲလက်ကို ကိုင်ထားသူ၏ လက်ကို မဆုပ်မိစေဘဲ အခြားသူတစ်ယောက်၏လက်ကိုသာ ဆုပ်ခိုင်းပါ။ ထို့နောက် အဖွဲ့အား လက်တွဲ မဖြုတ်စေဘဲ အထုံးကို ပြေအောင် ဖြည်းညှင်းစွာ ဂရုတစိုက် ဖြေခိုင်းပါ။

အဖွဲ့သားများ၏ လှုပ်ရှားမှုများအား ညင်သာစေရန် ဂရုစိုက်ပါ။ တစ်စုံတစ်ယောက်တွင ကသိကအောက် ဖြစ်လာလျှင် / နာကျင်လာလျှင် ကစားနည်းကို ရပ်တန့်ပါ။

စီစီ တန်းတန်း

လိုအပ်သော ပစ္စည်းကိရိယာများ။	။ မည်သည့်အရာမှ မလိုအပ်ပါ။
အသင့်တော်ဆုံး အဖွဲ့ဝင်ပမာဏ။	။ ကန့်သတ်ချက် မရှိပါ။ သို့သော် အဖွဲ့ကြီးလျှင် အချိန ပို လိုပါမည်။
အချိန် သတ်မှတ်ချက်။	။ ၁၀- ၂၀ မိနစ်။
ရည်မှန်းချက်။	။ အခက်အခဲ ဖြေရှင်းသည့် လုပ်ဆောင်မှုအဖြစ်။ သမာဓိနှင့် အာရုံစိုက်မှုတို့၏ လိုအပ်ချက်ကို ထင်ရှားစေရန်။ ထိရောက်သော ဆက်သွယ်မှုနှင့် အဖွဲ့လိုက်ဆောင်ရွက်မှုတို့ကို ထင်ရှားစေရန်။

ကစားပုံ ကစားနည်း။

အဖွဲ့ဝင်များအား တစ်ဦးနှင့် တစ်ဦး ပခုံးချင်းတန်းလျက် တစ်ဖက်တည်းသို့ မျက်နှာမူကာ တန်းစီခိုင်းပါ။ ထိုအချိန်မှ စတင်ကာ နှုတ်ဖြင့်၊ အသံဖြင့် ပြောဆိုခြင်း မပြုရန် အဖွဲ့ဝင်များအား ပြောပါ။ အဖွဲ့ဝင်များအား အစီအစဉ်တကျ ဖြစ်လာစေရန် နေရာများ ရွှေ့စေခိုင်းပါ။

အကြံပြုချက်အချို့မှာ - ရာသီခွင် သင်္ကေတများ၊ မွေးနေ့များ၊ ဖိနပ်ဆိုဒ် စသဖြင့်။ စိတ်ကူးကောင်းပါစေ။

နှုတ်ဖြင့်၊ အသံဖြင့် ပြောဆိုမှု မပြုမိကြစေရန် ဂရုပြုပါ။ ရယ်ခြင်းကိုမူ ခွင့်ပြုပါသည်။

ပို၍ ခက်ခက်ခဲခဲ ကစားကြစေလိုပါက ကြမ်းပြင်/မြေကြီးပေါ်တွင် အဖွဲ့ဝင်များ မတ်တတ်ရပ်မည့် နေရာများ ရေးဆွဲသတ်မှတ်ပါ။ ဥပမာဆိုရသော် လူခြေထောက် အကြီးတစ်ခုစာသာ ကျယ်ပြီး အဖွဲ့ဝင်များ တန်းစီ ရပ်ရာ အလျားအတိုင်း သတ်မှတ်ခြင်းမျိုးဖြစ်သည်။ အဖွဲ့ဝင်များအား ရေးဆွဲသတ်မှတ်ထားသော နေရာတွင် မတ်တတ်ရပ်ခိုင်းပြီး သူတို့သည် မြေပြင်နှင့် ပေပေါင်းများစွာကွာဝေးသော အမြင့်တစ်နေရာရှိ ပလက်ဖောင်းလေးတစ်ခုပေါ်တွင် မတ်တတ်ရပ်နေသည်ဟု တွေးမြင်ကြည့်ခိုင်းပါ။

ဘောလုံး ကစားနည်း

လိုအပ်သော ပစ္စည်းကိရိယာများ။	။ ပေါ့ပါးသော ဘောလုံး ၃ လုံးနှင့်အထက်။ (တင်းနစ်ဘောလုံး/လက်လှည့်ကစားသောဘောလုံး စသည်)
အသင့်တော်ဆုံး အဖွဲ့ဝင်ပမာဏ။	။ ကစားပွဲတစ်ခုလျှင် အများဆုံး ပါဝင်သူ အယောက် ၃၀။
အချိန် သတ်မှတ်ချက်။	။ ၁၀- ၁၅ မိနစ်။
ရည်မှန်းချက်။	။ အဖွဲ့အား နိုးကြားလာစေရန်။

ကစားပုံ ကစားနည်း။

အဖွဲ့အား စက်ဝိုင်းပုံသဏ္ဌာန် ဝိုင်းစေပါ။

အဖွဲ့ဝင်များအား နံပါတ် ၁၊ ၂၊ ၃၊ ၄ စသဖြင့် နံပါတ်များပေးပါ။ ပုဂ္ဂိုလ် ၁ သည် ပုဂ္ဂိုလ် ၂ နှင့် အနည်းဆုံး လူသုံးဦးမျှ ကွာဝေးစေပါ။ ပုဂ္ဂိုလ် ၂ သည်လည်း ပုဂ္ဂိုလ် ၃ နှင့် လူသုံးယောက်မျှ ခြားစေပါ။ ကျန်လူများလည်း ထိုအတိုင်းဖြစ်စေ ပါ။

ပုဂ္ဂိုလ် ၁ အားဘောလုံးကို ပေးအပ်၍ ပုဂ္ဂိုလ် ၂ ထံသို့ ညင်သာစွာ ပစ်စေပါ။ ဘောလုံးအား နံပါတ်စဉ်အတိုင်း အဖွဲ့ တစ်ဖွဲ့လုံးသို့ ပုဂ္ဂိုလ် ၁ ထံပြန်ရောက်သည်အထိ ပစ်ပေးစေပါ။

ယင်းအတိုင်း အစမှ ပြန်လည်ဆောင်ရွက်ပြီး လက်ဆင့်ကမ်းမှု နှစ်ကြိမ်၊ သုံးကြိမ်မျှ ပြီးသောအခါတွင် ပုဂ္ဂိုလ် ၁ အား နောက်ထပ် ဘောလုံး ၁ လုံးပေး၍ ပုဂ္ဂိုလ် ၂ ထံသို့ အလားတူ လက်ဆင့်ကမ်း ပစ်စေပါ။ ဤတွင် ဘောလုံး ၂ လုံး သည် တူညီသော လမ်းကြောင်းအတိုင်း အချိန်အနည်းငယ်ခြားလျက် လည်ပတ်လျက်ရှိနေမည်။

အချိန်ရလာသောအခါ တတိယ ဘောလုံးတစ်လုံး၊ စတုတ⬇ဘော်လုံးစသဖြင့် တိုးမြှင့်သွားနိုင်ပါသည်။

အဖွဲ့ဝင်များ၏ ညီညီညာညာ လုပ်ဆောင်လာကြပြီဆိုလျှင် အချိန်မြှင့်ခိုင်းပါ။

အဖွဲ့လိုက် ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေး ကစားနည်းများ

ချိတ်ဆွဲခြင်း - ကမကထပြုသူများအတွက် မှတ်စု

လိုအပ်သော ပစ္စည်းကိရိယာများ။ ။ ချိတ်များ တပ်ဆင်ထားသော သစ်သားတုံး ၁၀ တုံး။
ချိတ်နှင့် ကြိုးတို့ ပူးတွဲထားသော သစ်သားတုံး ၁ ခု။
ကြိုး/ဝန်းရံသည့် အမှတ်အသားနှင့် ထိုင်ခုံ ၂ လုံး။
ပါဝင်သူအားလုံးအတွက် မျက်စိပိတ်စည်းရန် အဝတ်များ။

အသင့်တော်ဆုံး အဖွဲ့ဝင်ပမာဏ။ ။ ကစားပွဲတစ်ခုလျှင် အများဆုံး ပါဝင်သူ ၁၁ ယောက် ။

အချိန် သတ်မှတ်ချက်။ ။ မိနစ် ၃၀ ' ပြန်လည်ဆန်းစစ်ခြင်း။

ရည်မှန်းချက်။ ။ အခက်အခဲဖြေရှင်းသည့် လုပ်ဆောင်မှုအဖြစ် ။
ထိရောက်သော ဆက်သွယ်မှုနှင့် အဖွဲ့လိုက်ဆောင်ရွက်မှုတို့ကို ထင်ရှားစေရန်။

ကစားပုံ ကစားနည်း။

ပစ္စည်းကိရိယာများအား နောက် စာမျက်နှာရှိ ဖော်ပြပါ ပုံအတိုင်း ထားရှိပါ။ အဖွဲ့အား တခြားနေရာတွင်ထားရှိပြီး လုပ်နေ ကိုင်နေသည်များကို မမြင်အောင် ဂရုစိုက်ပါ။ အဖွဲ့အား ရှင်းပြပြီး အောက်ပါ စာကို ဖတ်ခိုင်းပါ။ သူတို့သည် ထိန်းချုပ်သူ နှစ်ယောက်နှင့် ကြီးကြပ်သူ တစ်ယောက်ကို ရွေးချယ်ရမည် ဖြစ်ပြီး ကျန်သူများက ဆောင်ရွက်သူများ ဖြစ်သည်။

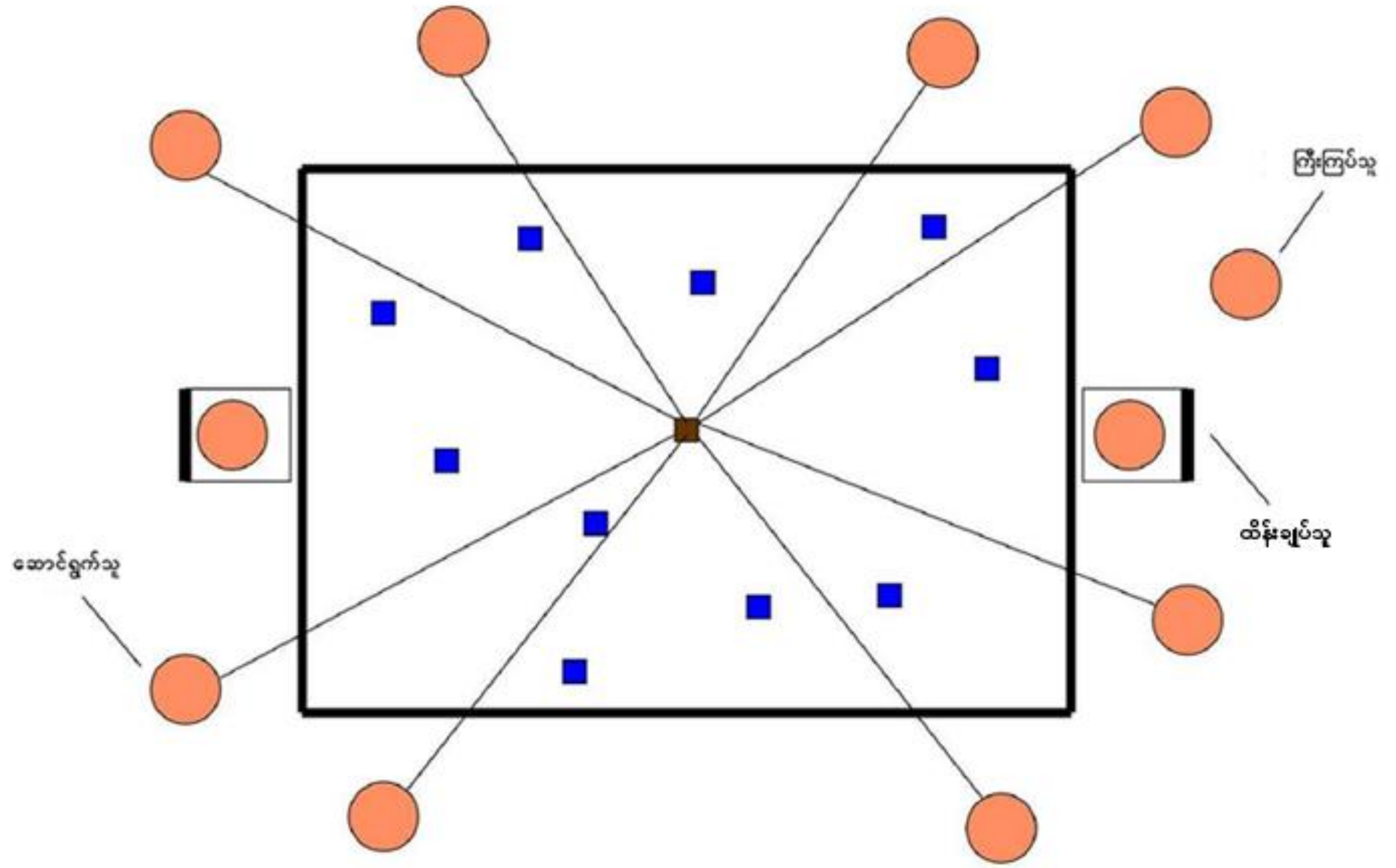
ရွေးချယ်ပြီးသည်နှင့်တစ်ပြိုင်နက် ထိန်းချုပ်သူများအား ကစားမည့်နေရာသို့ခေါ်ဆောင်ပြီး ကြိုတင်ပြင်ဆင်ရန် အတွက် အချိန် အများဆုံး ၅ မိနစ်ခန့်ပေးပါ။ သူတို့အား ပစ္စည်းများကို စမ်းသပ်ထိတွေ့ပြီး ပစ္စည်းများနှင့် ရင်းနှီး သွားအောင် လုပ်ခွင့်ပေးပါ။ ၅ မိနစ် စေ့ပါက ကြီးကြပ်သူမှတဆင့် ဆောင်ရွက်သူများအား မျက်စိကို အဝတ်ပိတ် စည်းလျက် ကစားမည့်နေရာသို့ ဂရုတစိုက် ခေါ်ဆောင်ပါ။ ကစားနည်းအတွင်း စကားပြောခွင့် မရှိကြောင်းကို ကြီးကြပ်သူများအား အသိပေးပါ။ ယခုမှစတင်၍ ကစားနည်းတစ်လျှောက်လုံးတွင် ထိန်းချုပ်သူများသည် ထိုင်ခုံ များတွင် ထိုင်နေရမည်။ ၂၅ မိနစ်အချိန် အပိုင်းအခြားသည် ယခုအခါမှ စတင်သည်။

ထိန်းချုပ်သူများက ဆောင်ရွက်သူများအား ညွှန်ကြားခြင်းဖြင့် ကစားနည်းကို စတင်ကြပါစေ။

သတိထားရမည့် အချက်များမှာ-

- ကြီးကြပ်သူများမှာ ပွဲ မပြီးမချင်း နှုတ်ဆိတ်နေရမည်။
- တစ်ချိန်လုံး ထိုင်နေရသည့် ထိန်းချုပ်သူများထံ သစ်သားတုံးများကို ယူသွားရမည်။
- သစ်သားတုံးသည် သတ်မှတ်ထားသော နေရာအတွင်းတွင် မတော်တဆ ပြုတ်ကျပါက ကြီးကြပ်သူက ဝင်ရောက်၍ ကောက်ယူနိုင်သည်။
- ဆောင်ရွက်သူများအနေဖြင့် စကားပြောလိုက ပြောနိုင်သော်လည်း ထိုသို့ ပြောနိုင်ကြောင်းကိုမူ သူတို့ မသိပါစေနှင့်။

ချိတ်ဆွဲခြင်း ကစားနည်းအတွက် အနေအထား အပြင်အဆင်



ချိတ်ဆခြင်း - အဖွဲ့အား ရှင်းလင်းချက်

အဖွဲ့အနေဖြင့် အောက်ပါ နေရာများတွင် မည်သူတို့အား တာဝန်ယူစေမည်ကို ဆုံးဖြတ်ကြရမည်ဖြစ်သည်-

ထိန်းချုပ်သူ ထိန်းချုပ်သူများသည် ကြည့်ရှုခြင်း၊ စကားပြောခြင်းတို့ကို ပြုလုပ်နိုင်သော်လည်း ကမကထ ပြုသူ ညွှန်ပြသောနေရာမှ အခြားသို့ မရွေ့နိုင်ပေ။ ထိန်းချုပ်သူ နှစ်ယောက်ရှိသည်။

ကြီးကြပ်သူ ကြီးကြပ်သူသည် ကစားရာနေရာအတွင်းတွင် သွားလာ လှုပ်ရှားနိုင်သည်။ ကစားနေစဉ် တစ်လျှောက်လုံးတင်လည်း နှုတ်ဆိတ်နေရမည်။ ကြီးကြပ်သူ တစ်ဦးရှိသည်။

ဆောင်ရွက်သူများ ဆောင်ရွက်သူများ ပစ္စည်းများကို အသုံးပြုပြီး ကစားနိုင်သည်။ သို့သော် ကစားရာနေရာသို့ မလာမီတွင် မျက်လုံးကို အဝတ်ဖြင့် စည်းထားမည်ဖြစ်သဖြင့် ဘာကိုမှ မြင်ရမည်မဟုတ်ပေ။ ဆောင်ရွက်သူများကို ကြီးကြပ်သူက ဘေးကင်းအောင် ခေါ်ဆောင်လာရမည်။ အဖွဲ့တွင် ကျန်နေသူများသည် ဆောင်ရွက်သူများဖြစ်သည်။

အဖွဲ့၏လုပ်ငန်းမှာ နေရာတကျ ထားရှိထားပြီး ဖြစ်သော ကိရိယာများကို အသုံးပြု၍ ကန့်သတ်ထားသော နေရာ အတွင်းမှ သစ်တုံးများကို စုဆောင်းရန်ဖြစ်သည်။ သစ်တုံးများအား မြေပြင်/ကြမ်းပေါ်မှ ပင့်တင်ပြီး ထိန်းချုပ်သူများထံ ပို့ကြရမည် ဖြစ်သည်။ ထိန်းချုပ်သူနှင့် ဆောင်ရွက်သူများသည် သတ်မှတ်ထားသော နေရာသို့ ဝင်ရောက်ခွင့် မရှိပေ။ ကြီးကြပ်သူကသာလျှင် ကန့်သတ်နေရာသို့ ဝင်ရောက်နိုင်ပြီး လိုအပ်ပါက ပြုတ်ကျသွားသော/လဲပြိုသွားသော သစ်တုံး များကို ကောက်ယူနိုင်သည်။

ရွှေ့ပြောင်းခြင်း - ကမကထပြုသူများအတွက် မှတ်စု

လိုအပ်သော ပစ္စည်းကိရိယာများ။ ။ အရောင်ကွဲသော ဆလင်ဒါ ပုံသဏ္ဍာန် ဗူး ၃ ဗူး။
ဆလင်ဒါဗူးနှင့် အရောင်တူ လေးထောင့် သစ်သားတုံး ၃ တုံး။
အလံတိုင် ၂ ချောင်း။
တံမြက်စည်း ၂ ချောင်း။
ထိပ်တွင် အင်္ဂလိပ်အက္ခရာ **ယူ** ပုံသဏ္ဍာန်ရှိသော တံမြက်စည်း လက်ကိုင် ၂ ချောင်း။
ကြိုးရှည် ၄ ချောင်း။
ခြေဖဝါး အမှတ်အသား ပါရှိသော လေးထောင့်သစ်သားတုံး ၁ တုံး။
ကြိုး/ဝန်းရံသော အမှတ်သားများ။
ကြိုးတို ၁ ချောင်း။ သတ္တုချိတ်/ ၁ ချိတ်။

အသင့်တော်ဆုံး အဖွဲ့ဝင်ပမာဏ။ ။ ကစားပွဲတစ်ခုလျှင် အများဆုံး ပါဝင်သူ ၁၀ ယောက် ။

အချိန် သတ်မှတ်ချက်။ ။ မိနစ် ၃၀ ' ပြန်လည်ဆန်းစစ်ခြင်း။

ရည်မှန်းချက်။ ။ အခက်အခဲဖြေရှင်းသည့် လုပ်ဆောင်မှုအဖြစ်။
ထိရောက်သော ဆက်သွယ်မှုနှင့် အဖွဲ့လိုက်ဆောင်ရွက်မှုတို့ကို ထင်ရှားစေရန်။

ကစားပုံ ကစားနည်း။

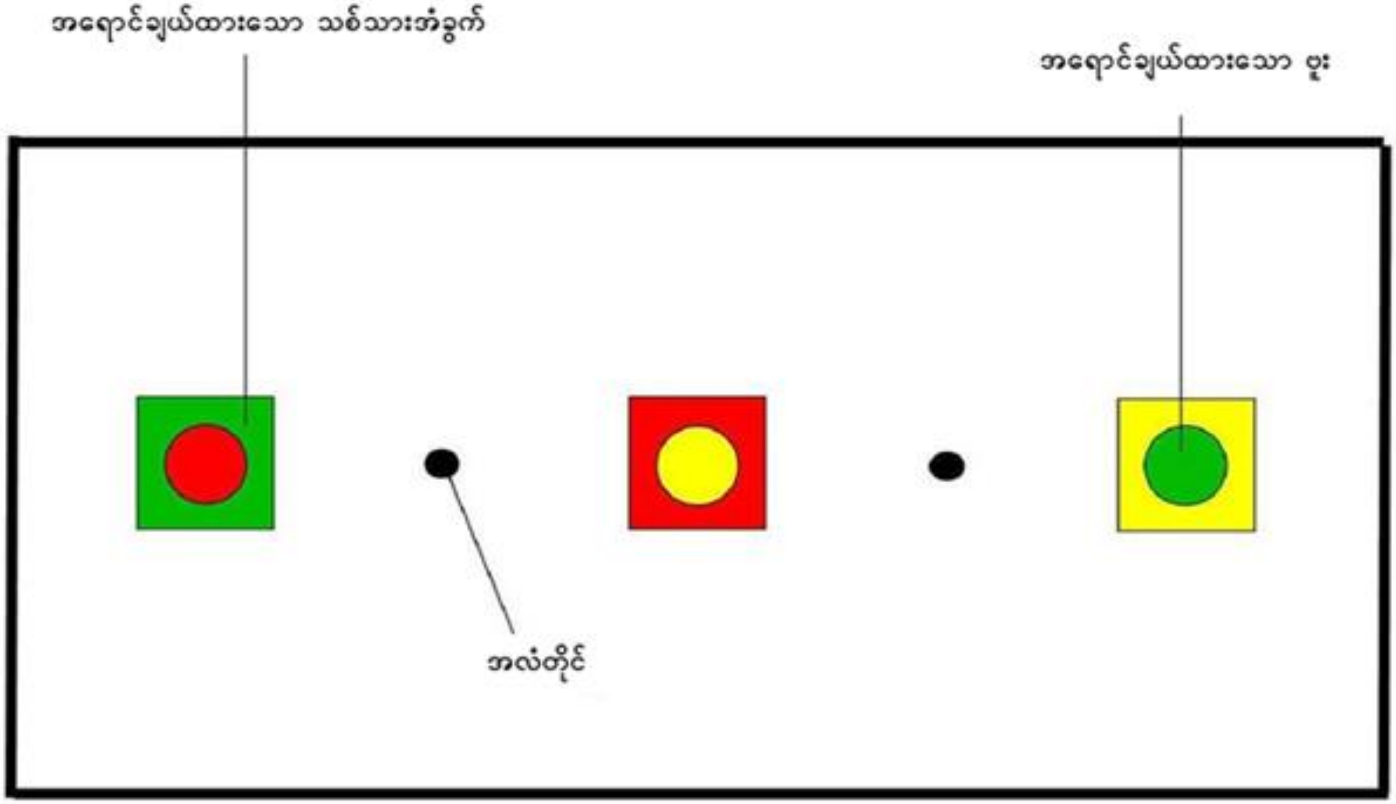
ကစားနည်းအား နောက်စာမျက်နှာရှိ ဖော်ပြပါပုံအတိုင်း ခင်းကျင်းပါ။ အဖွဲ့အား ကစားနည်း အကျဉ်းချုပ်ကို ပေးဝေ၍ဖတ်ရှုရန် ကြိုတင်ပြင်ဆင်ရန် အချိန် ၅ မိနစ်ပေးပါ။ ကစားနည်းကို ကစားရန် အချိန် ၂၅ မိနစ်ကျန်ရှိဦးမည် ဖြစ်သည်။

သတိထားရမည့် အချက်များမှာ -

- သတ်မှတ်ထားသော နေရာအတွင်းသ အဖွဲ့ဝင်တစ်ဦးဦး ဝင်ရောက်မိသွားပါက ဖယ်ရှားပြီး ကစားခွင့်ကို သုံးမိနစ် ပိတ်ပင်ထားပါ။
- သတ်မှတ်ထားသော နေရာအတွင်းသို့ ပစ္စည်းကိရိယာတစ်ခုခု ကျရောက်သွားပါက ကစားပွဲ၏ အပြင်သို့ ၃ မိနစ် ထုတ်ပယ်ထားပါ။
- အလံတိုင်နှစ်ခုအား ပစ္စည်းကိရိယာတစ်ခုခုနှင့် ထိမိပါက ထိုပစ္စည်းကိရိယာအား ၃ မိနစ် ထုတ်ပယ်ထားပါ။

- ဓာတုပစ္စည်းထည့်သွင်းသည့်ဗူးများ လဲကျသွားပါက တည့်မတ်စွာ ပြန်လည်ထားရှိပြီး ထိုပစ္စည်းအား ၃ မိနစ်အတွင်း ထိကိုင်ခွင့် မရှိကြောင်း အဖွဲ့ကို ပြောပါ။

ရွှေ့ပြောင်းခြင်း ကစားနည်းအတွက် အခင်းအကျင်း



အခြားသော ပစ္စည်းကိရိယာများအား သတ်မှတ်ထားသောနေရာ၏အပြင်ဘက်တွင် ထားရှိပါ။

ရွှေ့ပြောင်းခြင်း - အဖွဲ့အား ရှင်းလင်းချက်

ရှေ့တွင်ရှိသော သတ်မှတ်ထားသည့်နေရာအတွင်းတွင် ပြင်းထန်စွာ ခေတ်ပြုတတ်သော ဓာတုပစ္စည်းများ ထည့်သွင်းထားသည့် ဗူး သုံးဗူးရှိသည်။

တွေ့မြင်ရသည့်အတိုင်းပင် ယင်းတို့အား မတူညီသော အရောင်များနှင့် သတ်မှတ်ထားသည်။ ထိုဗူးများသည် အရောင်ကွဲ သစ်သားတုံးများပေါ်တွင် တည်ရှိနေပြီး နောက်ထပ် ၂၅ မိနစ်အတွင်းတွင် နေရာမှန်သို့ ပြန်လည် ရွှေ့ပြောင်းပေးကြရမည် ဖြစ်သည်။ အရောင်တူ အတုံးများအပေါ်တွင်သာ နေသားတကျ ရှိနေရမည်။ ထိုသို့ဖြစ်မလာပါက ဓာတုပစ္စည်းများသည် မိုင် ၂၀ ဝန်းကျင်အထိ ပြင်းထန်စွာ အန္တရာယ်ရှိသွားလိမ့်မည်ဖြစ်သည်။

အောက်ပါ စည်းမျဉ်း စည်းကမ်းများကို လိုက်နာကြရမည်။

သတ်မှတ်ထားသော နေရာအတွင်းသို့ ပစ္စည်းကိရိယာတစ်ခုခု ကျရောက်သွားပါက ထိုပစ္စည်းအား ကစားပွဲ၏ အပြင်သို့ ၃ မိနစ်ထုတ်ပယ်ထားမည်ဖြစ်သည်။

အလံတိုင်နှစ်ခုအားလည်း မထိမိအောင် သတိပြုကြရမည်ဖြစ်သည်။ အလံတိုင်များကို အဖွဲ့သား တစ်ဦးတစ်ယောက်က ထိမိပါက အလံတိုင်နှင့်အတူ ထိတွေ့မိသော အဖွဲ့သားအား ကစားပွဲမှ ၃ မိနစ် ထုတ်ပယ်ထားမည်ဖြစ်သည်။

ဓာတုပစ္စည်းများထည့်သွင်းထားသောဗူးများသည် မည်သည့်အကြောင်းကြောင့်မျှ မြေကြီးသို့ထိတွေ့ခြင်းမရှိရသည့်အပြင် အရောင်ချယ်ထားသော သစ်သားအံကွက်အတွင်းတွင်သာ ထားသိုရမည်။ တစ်စုံတစ်ရာသော အကြောင်းကြောင့် ဗူးများသည် မြေကြီးသို့ ပြုတ်ကျသွားပါက ကမကထပြုသူက တဖန်ပြန်လည် နေရာချထားပေးမည်ဖြစ်ပြး ထိုဗူးအားလည်း သုံးမိနစ်အတွင်း ထိတွေ့ကိုင်တွယ်ခွင့်ရရှိတော့မည် မဟုတ်ပေ။

ဓာတုပစ္စည်းများထည့်သွင်းထားသောဗူးများသည် သတ်မှတ်ထားသောနေရာ၏ပြင်ပသို့ ရောက်ရှိသွားခြင်းမဖြစ်စေရမည့်အပြင် အဖွဲ့သားများကလည်း ကိုင်တွယ်ခြင်း မပြုနိုင်ပေ။ အထက်ပါ စည်းကမ်းကို ဖောက်ဖျက်ခဲ့ပါလျှင် ဗူးများသည် ကနဦးအစတွင် ထားရှိထားသော နေရာသို့ ပြန်လည်နေရာချထားမည်ဖြစ်ပြီး စည်းကမ်းဖောက်ဖျက်သူ အဖွဲ့သားများအားလည်း ကစားပွဲမှ သုံးမိနစ် နားထားမည်ဖြစ်သည်။

သိုးနှင့်သိုးထိန်း- နည်းပြဆရာများ မှတ်စု

လိုအပ်သော ပစ္စည်းကိရိယာများ။	။ ပါဝင်သူအားလုံးစီအတွက် မျက်လုံးစည်းများ။ မျိုးစုံသော အသံများ ပြုလုပ်နိုင်သည့် ပစ္စည်းများ (ဝီစီ၊ ခေါင်းလောင်းငယ်၊ ဗုံ၊ အုန်းမှုတ်ခွက် စသည်။) သိုးခြံပြုလုပ်ရန် ကြိုး။
အသင့်တော်ဆုံး အဖွဲ့ဝင်ပမာဏ။	။ ကစားပွဲတစ်ခုလျှင် အများဆုံး ပါဝင်သူ ၁၂ ယောက် ။
အချိန် သတ်မှတ်ချက်။	။ မိနစ် ၃၀ ' ပြန်လည်ဆန်းစစ်ခြင်း။
နေရာ။	။ အတွင်း (သို့မဟုတ်) အပြင်ဘက်ရှိ ခလုတ်ကန်သင်းမရှိသော ပြန့်ပြူးသည့် နေရာ။
ရည်မှန်းချက်။	။ အခက်အခဲဖြေရှင်းသည့် လုပ်ဆောင်မှုအဖြစ်။ ထိရောက်သော ဆက်သွယ်မှုနှင့် အဖွဲ့လိုက်ဆောင်ရွက်မှုတို့ကို ထင်ရှားစေရန်။

ကစားပုံ ကစားနည်း။

အဖွဲ့အား ခေါင်းဆောင်တစ်ဦးကို ရွေးချယ်စေပါ။ ခေါင်းဆောင်အား ကစားနည်းအကျဉ်းချုပ် ပေးဝေကာ ဖတ်ရှုရန်နှင့် အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့လုံးအား ကစားနည်းအကြံဉာဏ်များထုတ်ဖော်ရန်အတွက် အချိန် ၅ မိနစ်ပေးပါ။

စီစဉ်ရန်အတွက် အချိန် ၅ မိနစ်ပြည့်ပါက အဖွဲ့အား သတ်မှတ်ထားသောနေရာသခေါ်ဆောင်၍ အဖွဲ့ခေါင်းဆောင် အား နေရာ၏ အလည်ဗဟိုတည့်တည့်တွင် ထားရှိပါ။ ခေါင်းဆောင်အား ပစ္စည်းကိရိယာတစ်ခုခု (ဝီစီ၊ ခေါင်းလောင်း စသည်)ကို ပေးပါ။ ခေါင်းဆောင်သည် လမ်းလျှောက်ခွင့်မရှိသော်လည်း တည်ရှိနေသော နေရာတွင် အရပ်ရှစ်မျက်နှာ သို့ လှည့်လည်နိုင်ကြောင်း ပြောပြပါ။ အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့လုံးအား ယခုချိန်မှစတင်၍ စကားပြောဆိုခြင်းမပြုရန် ပြောပါ။

အခြားသော အဖွဲ့ဝင်များကို မျက်လုံးစည်းများ အုပ်ကာ သတ်မှတ်ထားသောနေရာအတွင်း အလျဉ်းသင့်သည့်နေရာတွင် ချထားပေးရန် ဂရုပြုခေါ်ဆောင်ပါ။ စိတ်ကူးရှိပါက သို့တို့အား တိတ်ဆိတ်စွာ ပတ်လည်လှည့်စေခြင်းဖြင မည်သည့် နေရာတွင် ရောက်ရှိနေမှန်းမသိအောင် ပြုလုပ်နိုင်သည်။ ၄င်းတို့အား အလွန်မူးဝေအောင် မပြုလုပ်ပါနှင့်။ ၂၅ မိနစ် အချိန်အပိုင်းအခြားကို စတင်ပါ။

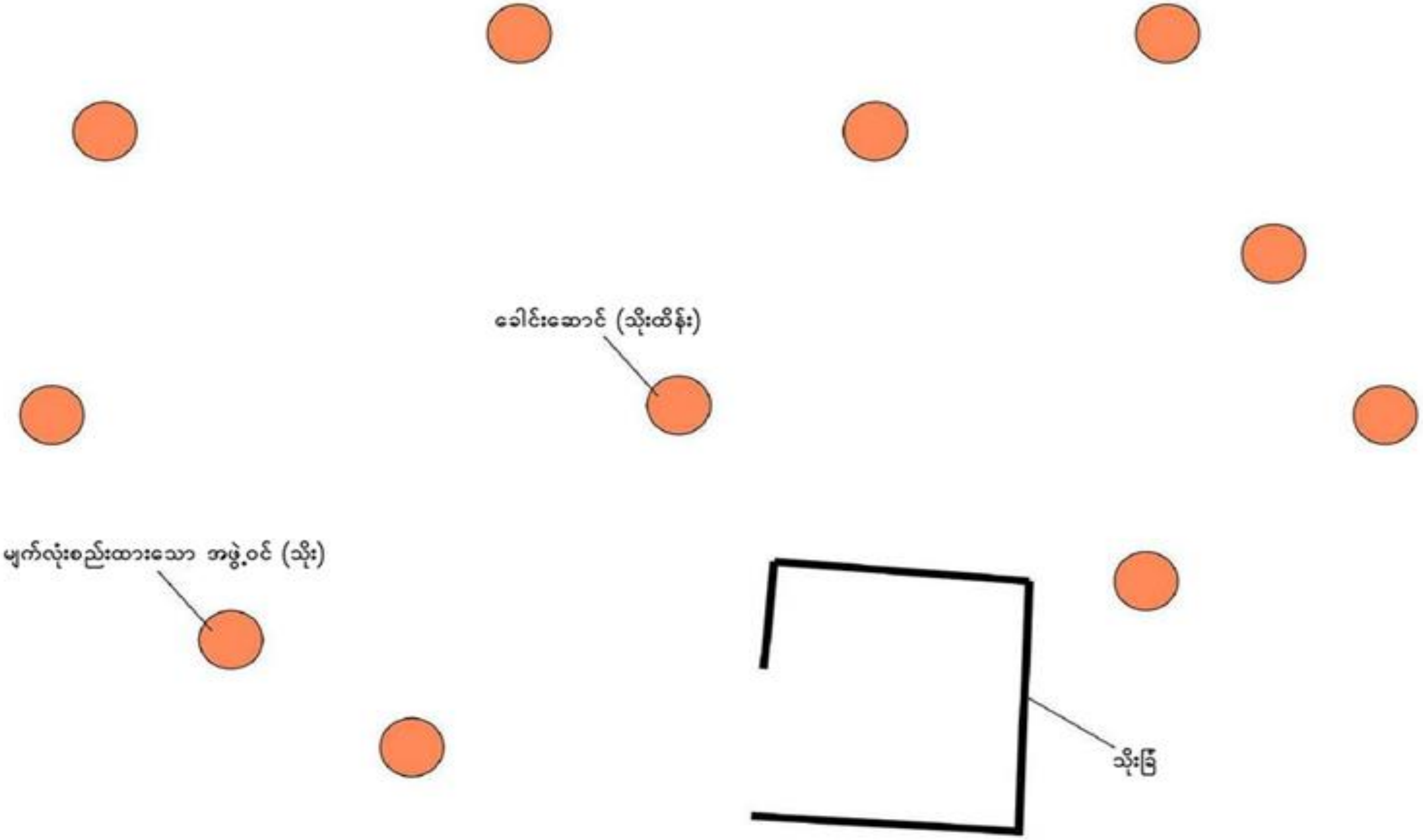
သတိထားရမည့် အချက်များမှာ -

- စကားပြောဆိုခြင်းမပြုမိစေရန် သတိပြုပါ။ အကယ်၍ ဖြစ်ပွားလာပါက အဖွဲ့အား တစ်မိနစ်ခန ငြိမ်သက်စေပြီးမှသာ ကစားနည်းကို ဆက်လက်ဆောင်ရွက်စေပါ။

- ပါဝင်သူများ ဘေးကင်းအောင် အချိန်ပြည့် ဂရုစိုက်ပါ။ နေရာရွှေ့ခြင်းခံရသော အဖွဲ့ဝင်နှင့် နီးကပ်စွာနေခြင်းဖြင့် သူတို့အား ဘေးကင်းစေရန်နှင့် ခလုတ်ကန်သင်းများဆီ ရောက်မသွားစေရန်

ကာကွယ်နိုင်မည်ဖြစ်သည်။

သိုးနှင့်သိုးထိန်း ကစားနည်းအတွက် အနေအထား အပြင်အဆင်



သိုးနှင့်သိုးထိန်း - အဖွဲ့ ရှင်းလင်းချက်

ရှေးဦးစွာ အဖွဲ့ခေါင်းဆောင်ကို ရွေးချယ်ရမည်ဖြစ်သည်။ ရွေးချယ်ခံရသော ခေါင်းဆောင်သည် သိုးထိန်းဖြစ်သည်။

ကျန်ရှိသော အဖွဲ့ဝင်အားလုံးတို့သည် ကစားပွဲတစ်လျှောက်တွင် သိုးများဖြစ်ကြပြီး မျက်လုံးများ ကာစည်းထားကြရမည်။

ကစားနည်းမှာ သိုးထိန်းသည် သိုးများကို ဆက်သွယ်ရန်ဖြစ်ပြီး သိုးအားလုံးကို သိုးခြံထဲသို့ ရောက်ရှိစေရန်ဖြစ်သည်။

သိုးများသည် သိုးခြံအနားရှိ အလျဉ်းသင့်သော နေရာများတွင် ရှိနေကြရမည်ဖြစ်ပြီး ထိုနေရာများသို့ နည်းပြဆရာမှ ဆောင်ကြဉ်းပေးသွားမည်ဖြစ်သည်။ ထို့အပြင် သူတို့သည် မျက်လုံးများ ကာစည်းထားကြရမည်။

သိုးထိန်းသည် သိုးများအား ဆက်သွယ်မှု ပြုလုပ်နိုင်ရန်အတွက် သတ်မှတ်ထားသော နေရာ၏အလယ်ဗဟိုတွင် တည်ရှိနေရမည်။ သူတို့သည် အရပ်ရှစ်မျက်နှာသို့လှည့်လည်နိုင်သော်လည်း နေရာမှ ရွေ့လျားသွားလာခွင့်မရှိပေ။

ကစားပွဲတစ်လျှောက်တွင် မည်သည့်အကြောင်းကြောင့်မျှ သိုးထိန်းသည် သိုးများအား နှုတ်ဖြင့် ဆက်သွယ်ခြင်း မပြုလုပ်ရ။

ထိရောက်စွာ ဆက်သွယ်ဆောင်ရွက်နိုင်ရန်အတွက် စီစဉ်တိုင်ပင်ရန် အချိန် ၅ မိနစ်ရရှိမည်ဖြစ်သည်။ ဤအချိန် ၅ မိနစ်အတွင်းတွင် စကားပြောဆိုခြင်းနှင့် လေ့ကျင့်ခြင်းတို့ ပြုလုပ်နိုင်သည်။ သိုးထိန်းအနေဖြင့် ဆက်သွယ်မှုများ ပြုလုပ်နိုင်ရန် ရရှိနိုင်သော ပစ္စည်းကိရိယာများလည်း ရှိသည်။

သတ်မှတ်ချိန် ၅ မိနစ်ပြည့်သည့်အခါတွင် နည်းပြမှ သင်တို့အား သတ်မှတ်ထားသော နေရာသို့ခေါ်ဆောင်သွား၍ ကစားပ စတင်မည်ဖြစ်သည်။ ကစားပွဲတာဝန် ပြီးမြောက်အောင်ဆောင်ရွက်ရန် အချိန် ၂၅ မိနစ် ရရှိမည်ဖြစ်သည်။

တိုက်ရက်လှုပ်ရှားမှု - နည်းပြဆရာများ မှတ်စု

လိုအပ်သော ပစ္စည်းကိရိယာများ။	။ အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့လျှင် မတူညီသော ပုံသဏ္ဍာန်များရှိသော သစ်သားအရုပ်ဆက် ဘလောက်တုံး ၁၀ - ၂၀ ခု။ ပါဝင်သူအားလုံးစီအတွက် မျက်လုံးစည်းများ။ ပေတံ။ အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့လျှင် အချိန်ဖမ်းနာရီ ၁ လုံး။
အသင့်တော်ဆုံး အဖွဲ့ဝင်ပမာဏ။	။ အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့လျှင် လူ ၆ ဦးထိ ပါဝင်နိုင်သည်။ တစ်ကြမ်လျှင် အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့ထက်ပို၍ဆောင်ရွက်ခြင်းဖြင့် တစ်ဖွဲ့နှင့် တစ်ဖွဲ့ ယှဉ်ပြိုင်မှုမျိုး ဖြစ်လာစေနိုင်သည်။
အချိန် သတ်မှတ်ချက်။	။ မိနစ် ၃၅ ' ပြန်လည်ဆန်းစစ်ခြင်း။
နေရာ။	။ အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့လျှင်အတွင်း (သို့မဟုတ်) အပြင်ဘက်ရှိ ခလုတ်ကန်သင်း မရှိဘဲ ပြန့်ပြူးသည့် စားပွဲ ၁ လုံး။
ရည်မှန်းချက်။	။ အခက်အခဲဖြေရှင်းသည့် လှုပ်ရှားမှုဖြစ်ပေါ်စေရန်။ ထိရောက်သော ဆက်သွယ်မှုနှင့် အဖွဲ့လိုက်ဆောင်ရွက်မှုတို့ကို ထင်ရှားစေရန်။ ပျော့ပြောင်းသော ခေါင်းဆောင်မှုပုံစံ၏ လိုအပ်မှုကို ထင်ရှားစေရန်။

ကစားပုံ ကစားနည်း။

ဤကစားနည်း၏ ပန်းတိုင်မှာ အဖွဲ့သည် သစ်သားဘလောက်တုံးများကို အသုံးပြု၍ အမြင့်ဆုံးမျှော်စင်ကို တည်ဆောက်နိုင်ရန်ဖြစ်သည်။ အဖွဲ့သည် တည်ဆောက်ရန် အလှည့် ၃ လှည့်ရရှိမည်ဖြစ်ပြီး တစ်လှည့်စီသည် လေ့ကျင့်ချိန် ၅ မိနစ်နှင့် တည်ဆောက်ချိန် ၅ မိနစ်စီဖြစ်သည်။ လေ့ကျင့်ချိန်ပြီးဆုံးသည်နှင့် အဖွဲ့သည် သင့်အား မည်မျှအမြင့်ကို ရရှိအောင်ပြုလုပ်မည်ကို ပြောပြကြရမည်။ အဖွဲ့အတွက် ခက်ခဲမှုမှာ တည်ဆောက်သူများသည် တည်ဆောက်နေစဉ်ကာလတွင် မျက်လုံးကို ကာစည်းထားရမည်ဖြစ်သည်။

အဖွဲ့များကို စားပွဲတွင် အတူတကွ ထိုင်စေခြင်းဖြင့် နေရာချထားပေးပါ။ ဘလောက်တုံးများနှင့် ပေတံကို စားပွဲပေါ်တွင် ထားရှိပါ။ အဖွဲ့ဝင်များအား အဖွဲ့မှ ခေါင်းဆောင်တစ်ဦးကို ရွေးချယ်စေပါ။ ကျန်ရှိသောသူများသည် ကစားပွဲတွင် တည်ဆောက်သူများဖြစ်သည်။

အဖွဲ့အား အကျဉ်းချုပ် ပေးဝေကာ အကျဉ်းချုပ်အား ဖတ်ရှုရန်နှင့် မေးခွန်းများ မေးရန်အတွက် အချိန် ၅ မိနစ်ရရှိမည် ဖြစ်ကြောင်း ပြောကြားပါ။ ဤအချိန်ကို ဂရုပြု၍ စောင့်ကြည့်ပါ။

အချိန် ၅ မိနစ်ပြည့်ပါက အလှည့် ၁ သည်စတင်ပြီဖြစ်ကြောင်း အဖွဲ့အားပြောပါ။ အချိန်မှတ်နာရီကို ပြန်လည်စတင်ပြီး လေ့ကျင့်ခန်းအချိန် ၅ မိနစ်ကို စောင့်ကြည့်တိုင်းတာပါ။ ဤအကြိမ်တွင် အဖွဲ့သည် ဘလောက်တုံးများကို နှစ်သက် သလို ကိုင်တွယ်နိုင်ပြီး မျက်လုံးစည်းကာထားခြင်းလည်း မရှိသေးပါ။

လေ့ကျင့်ချိန် ၅ မိနစ်ပြည့်ပါက အဖွဲ့ခေါင်းဆောင်အား အဖွဲ့နှင့် ဝေးရာသို့သွားစေပြီး အဖွဲ့အား ၎င်းတို့ တည်ဆောက်ရန် မျှော်မှန်းသည့် မျှော်စင်အမြင့်ကို ပြောပြစေပါ။ ၎င်းကို ချရေးပါ။ အချိန်ဖမ်းနာရီကို ပြန်စတင်ပြီး အချိန် ၅ မိနစ်ကို စောင့်ကြည့်တိုင်းတာပါ။

သတ်မှတ်ချိန် ၅ မိနစ်ပြည့်သွားပါက နောက်ဆုံးရရှိလာသော မျှော်စင်ကို တိုင်းထွာပြီး အဖွဲ့အကျဉ်းချုပ်တွင် ရေးသားထားသော အမှတ်နှင့် နှိုင်းယှဉ်၍ အမှတ်ပေးပါ။ နောက်ဆုံးပိတ် အမှတ်ကို ရေးမှတ်ထားပြီး အဖွဲ့အား သူတို့ ရရှိသော အမှတ်ကိုပြောပြပါ။

ထို့နောက် အလှည့် ၂ ကိုလည်း ၎င်းအတိုင်းထပ်မံ ပြုလုပ်ပါ။

အလှည့် ၂ ပြီးဆုံးပါက အဖွဲ့အား နောက်ထပ်တစ်လှည့်ဖြစ်သော အလှည့် ၃ ကျန်ရှိနေသေးကြောင်း ပြောပြပါ။

မစတင်မီ လေ့ကျင့်ချိန် ၅ မိနစ်ကို ဆောင်ရွက်ပါ။ လေ့ကျင့်ချိန်ပြီးဆုံးပါက ခေါင်းဆောင်အား ခေတ္တရှောင်နေစေကာ အဖွဲ့အား ရည်မှန်းသည့် အမြင့်ကို ညှိနှိုင်းစေပါ။ တည်ဆောက်သူများအား မျက်လုံးစည်းများပိတ်ကာစေပြီး အလှည့် ၃ အတွက် ပြင်ဆင်စေပါ။ တည်ဆောက်သူအားလုံးသည် မျက်လုံးစည်းများ ပိတ်ကာထားကြောင်းကို သေချာစေပါ။

အဖွဲ့ခေါင်းဆောင်အား သူ မပါဝင်တော့ကြောင်းနှင့် အဖွဲ့နှင့် စကားပြောခြင်း၊ တုံ့ပြန်မှုများ မပြုလုပ်ရန် တိုးတိုးတိတ်တိတ် ပြောပြပါ။ သူတို့အား ငြိမ်သက်စွာ ကြည့်ရှုစေပါ။

အလှည့် ၃ သည် စတင်ပြီဖြစ်ကြောင့် အဖွဲ့အား ပြောပြပါ။ ဤတစ်ကြိမ်တွင် တည်ဆောက်သူများသည် ခေါင်းဆောင် မပါဝင်သည့်အပြင် မမြင်ရဘဲ သစ်သားမျှော်စင်ကို ဆောက်လုပ်ကြတော့မည်ဖြစ်သည်။

သတိထားရမည့် အချက်များမှာ -

- တည်ဆောက်သူများမှာ သူတို၏ မသန်သော (သုံးနေကျ မဟုတ်သော) လက်ကိုသာ တည်ဆောက်နေစဉ်အသုံးပြုရန် ဂရုပြုစောင့်ကြည့်ပါ။

- တည်ဆောက်သူအားလုံးသည် တည်ဆောက်ခြင်းမစတင်မီတွင် မျက်လုံးစည်းများ စည်းထားပြီး ဖြစ်အောင် ဂရုစိုက်ပါ။

- အဖွဲ့ခေါင်းဆောင်သည် တည်ဆောက်သူများနှင့် ဘလောက်တုံးများအား ကိုင်တွယ်ထိတွေ့ခြင်း မရှိစေရန် ဂရုပြုပါ။

- သစ်သား ဘလောက်တုံးများသည် မျှော်စင်အဖြစ်သို့ မည်သည့် အထောက်အပံ့မျှမပါဘဲ တည်ရှိ နေကြောင်း သေချာစေပါ။ တည်ဆောက်ပုံအတွက် အခြားသော မည်သည့်ပစ္စည်းကိရိယာမျှ အသုံးမပြုရပါ။

- စည်းကမ်းတစ်ခုခုကို ဖောက်ဖျက်ပါက နောက်ဆုံးပိတ် မော်စင်အမြင့်မှ ၁၀ စင်တီမီတာ အနုတ်ခံရမည်ဖြစ်သည်။

တိုက်ရိုက်လှုပ်ရှားမှု - အဖွဲ့ ရှင်းလင်းချက်

ရည်မှန်းချက်
မိမိနှင့် မိမိ၏အဖွဲ့သည် အမြင့်ဆုံးမျှော်စင်တစ်ခုကို သစ်သားဘလောက်တုံးများ အသုံးပြု၍ ဖန်တီးကြရမည် ဖြစ်သည်။ မိမိတသည် အမြင့်ဆုံးစွမ်းဆောင်ရည်ကို ရည်မှန်းထားပြီး မိမိတ သတ်မှတ်ထားသော ရည်မှန်းချက်များအပေါ် မိမိတို့၏ စွမ်းရည်များကို အသုံးချကြရမည်ဖြစ်သည်။

မိမိတို့သည် အဖွဲ့ထဲမှ ခေါင်းဆောင်တစ်ဦးကို ရွေးချယ်ကြရမည်။ အခြား အဖွဲ့ဝင်များသည် တည်ဆောက်သူများ ဖြစ်သည်။ ဤကစားနည်းတွင် အလှည့် ၃ လှည့်ပါဝင်မည်ဖြစ်သည်။ အလှည့်တစ်ကြိမ်စီတွင် လေ့ကျင့်ခန်း အပိုင်းအခြားနှင့် တည်ဆောက်ရေး အပိုင်းအခြားတို့ပါဝင်သည်။ အကျဉ်းချုပ်ကို ဖတ်ရှုရန်နှင့် နည်းပြအား မေးလိုရာ မေးနိုင်ရန်အတွက် အချိန် ၅ မိနစ် ရရှိမည်ဖြစ်သည်။

လေ့ကျင့်ခန်း အပိုင်းအခြား
လေ့ကျင့်ခန်း အပိုင်းအခြားတစ်ခုစီသည် အချိန ၅ မိနစ်ခန့်ကြာမြင့်မည်ဖြစ်သည်။ ဤအချိန်အပိုင်းအခြားတွင် မိမိ၏အဖွဲ့သည် သစ်သားဘလောက်တုံးများကိုအသုံးပြု၍ မျှော်စင်များ စမ်းသပ်ဆောက်လုပ်နိုင်မည်ဖြစ်သည်။ လေ့ကျင့်ခန်း အပိုင်းအခြားပြီးဆုံးသွားပါက အဖွဲ့ခေါင်းဆောင်က ခေတ္တရှောင်ပေးရမည်ဖြစ်ပြီး မိမိတို့၏ တည်ဆောက်ရေး အပိုင်းအခြားအတွက် ရည်မှန်းထားသော မျှော်စင်အမြင့်ကို နည်းပြအား ပြောပြရမည်ဖြစ်သည်။

တည်ဆောက်ရေး အပိုင်းအခြား
မိမိ၏အဖွဲ့သည် မျှော်စင်တည်ဆောက်ရန်နှင့် ရည်မှန်းချက်ကို အကောင်အထည်ဖော်ဆောင်ရန်အတွက် အချိန် ၅ မိနစ် ရရှိမည်ဖြစ်သည်။
သတ်မှတ်ချိန် ၅ မိနစ်ပြီးဆုံးသွားပါက နည်းပြသည် မိမိတို့၏ မျှော်စင်အမြင့်ကို တိုင်းတာမည်ဖြစ်သည်။ မိမိတို့ ပြီးမြောက်သော မျှော်စင့်အမြင့်သည် မျှော်မှန်းထားသော အမြင့်နှင့် ထပ်တူညီပါက မိမိတို့သည် ၁ စင်တီမီတာအတွက် အမှတ် တစ်မှတ်စီရရှိမည်ဖြစ်သည်။ (ဥပမာ- မိမိတို့မျှော်မှန်းထားသော အမြင့်သည် ၄၀ စင်တီမီတာ ရှိပြီး ပြီးမြောက်သော မျှော်စင်အမြင့်မှာလည်း ၄၀ စင်တီမီတာဖြစ်ပါက ရမှတ်သည် ၄၀ မှတ်ဖြစ်လိမ့်မည်။)
သို့တည်းမဟုတ် မိမိတို့ပြီးမြောက်သောအမြင့်မှာ မျှော်မှန်းထားသည်ထက် ကျော်လွန်လျှင်သော်လည်းကောင်း၊ နိမ့်ကျလျှင်သော်လည်းကောင်း ပြီးမြောက်သောအမြင့်၏ ၈၀ ရာခိုင်နှုန်းသာ အမှတ်ရည်ဖြစ်သည်။ ဥပမာ မိမိတို့ မျှော်မှန်းထားသည်မှာ ၄၀ စင်တီမီတာဖြစ်၍ ပြီးမြောက်သော အမြင့်မှာ ၄၅ စင်တီမီတာဖြစ်ပါက ရမှတ်သည် ၄၅ စင်တီမီတာ၏ ၈၀ ရာခိုင်နှုန်းအဖြစ် ၃၆ မှတ် ရရှိမည်ဖြစ်သည်။ အခြားသော ဥပမာတစ်ခုမှာ မျှော်မှန်းထားသော အမြင့်သည့် ၄၀ စင်တီမီတာဖြစ်၍ ပြီးမြောက်သောအမြင့်မှာ ၃၅ စင်တီမီတာ ဖြစ်ပါက ရမှတ်သည် ၃၅ စင်တီမီတာ၏ ၈၀ ရာခိုင်နှုန်း ဖြစ်သော ၂၈ မှတ် ဖြစ်လိမ့်မည်။

စည်းကမ်းများ
အဖွဲ့ခေါင်းဆောင်သည် တည်ဆောက်သူများနှင့် ဘလောက်တုံးများအား ကိုင်တွယ်ထိတွေ့ခြင်း မရှိစေရ။
တည်ဆောက်သူများမှာ မိမိတို့၏ အားမသန်သော လက်ကိုသာ တည်ဆောက်နေစဉ်တွင် အသုံးပြုရမည်။ (ဥပမာ- ညာသန်ဖြစ်ပါက ဘယ်ဘက်လက်ကို အသုံးပြုရမည်ဖြစ်သည်။)
မျှော်စင်သည် လွတ်လပ်စွာ တည့်မတ်နေရမည်ဖြစ်ပြီး အနည်းဆုံး ၃၀ စင်တီမီတာ ရှိရမည်။ အကယ်၍ ၃၀ စင်တီမီတာထက် နည်းပါးခဲ့ပါလျှင် သုညသာ ရရှိမည်ဖြစ်သည်။)

တည်ဆောက်ရေးအပိုင်းအခြားတစလျှောက်လုံးတွင် တည်ဆောင်သူအားလုံးတို့သည် မျက်လုံးစည်းများ တပ်ဆင်ဖုံးကာထားကြရမည်။
စည်းကမ်းတစ်ခုခုကို ဖောက်ဖျက်ပါက နောက်ဆုံးပိတ် မျှော်စင်အမြင့်မှ ၁၀ စင်တီမီတာ အနုတ်ခံရမည်ဖြစ်သည်။

တစ်ဆင့်ပြီးတစ်ဆင့် - နည်းပြဆရာများ မှတ်စု

လိုအပ်သော ပစ္စည်းကိရိယာများ။	။ ဝင်ပေါက်နှင့်ထွက်ပေါက် ဂိတ်တံခါးများပြုလုပ်ရန်အတွက် လမ်းတား ပလတ်စတစ် ကတော့ / မှတ်တိုင် ၄ ခု။ တံတားအတွက် လမ်းတား ပလတ်စတစ် ကတော့ / မှတ်တိုင်များ။ အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့လျှင် ပလတ်စတစ် ပိုက်တစ်ခုစီ။ အချိန်ဖမ်းနာရီ။
အသင့်တော်ဆုံး အဖွဲ့ဝင်ပမာဏ။	။ အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့လျှင် ပါဝင်သူ ၆ - ၈ ယောက် ။ ယှဉ်ပြိုင်မှု ဖြစ်ပေါ်စေရန် တစ်ကြိမ်လျှင် အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့ထက်ပို၍ ကစားနိုင်သည်။
အချိန် သတ်မှတ်ချက်။	။ မိနစ် ၃၀ ' ပြန်လည်ဆန်းစစ်ခြင်း။
နေရာ။	။ အတွင်း (သို့မဟုတ်) အပြင်ဘက်ရှိ ပြန့်ပြူးသည့် နေရာ။
ရည်မှန်းချက်။	။ အခက်အခဲဖြေရှင်းသည့် လုပဆောင်မှုအဖြစ်။ ထိရောက်သော ဆက်သွယ်မှုနှင့် အဖွဲ့လိုက်ဆောင်ရွက်မှုတို့ကို ထင်ရှားစေရန်။ ပျော့ပြောင်းသော ခေါင်းဆောင်မှုပုံစံ၏ လိုအပ်မှုကို ထင်ရှားစေရန်။

ကစားပုံ ကစားနည်း။

ဤကစားနည်း၏ ရည်မှန်းချက်မှာ အဖွဲ့မှ ပလတ်စတစ်ပိုက်များကို ဝင်ပေါက်ဂိတ်မှ ထွက်ပေါက်ဂိတ်ဆီသို့သယ်ဆောင်သွားရန်ဖြစ်သည်။ နောက်စာမျက်နှာတွင် ဖော်ပြထားသည့်အတိုင်း ကစားပွဲအနေအထားကို ပြင်ဆင်ပါ။

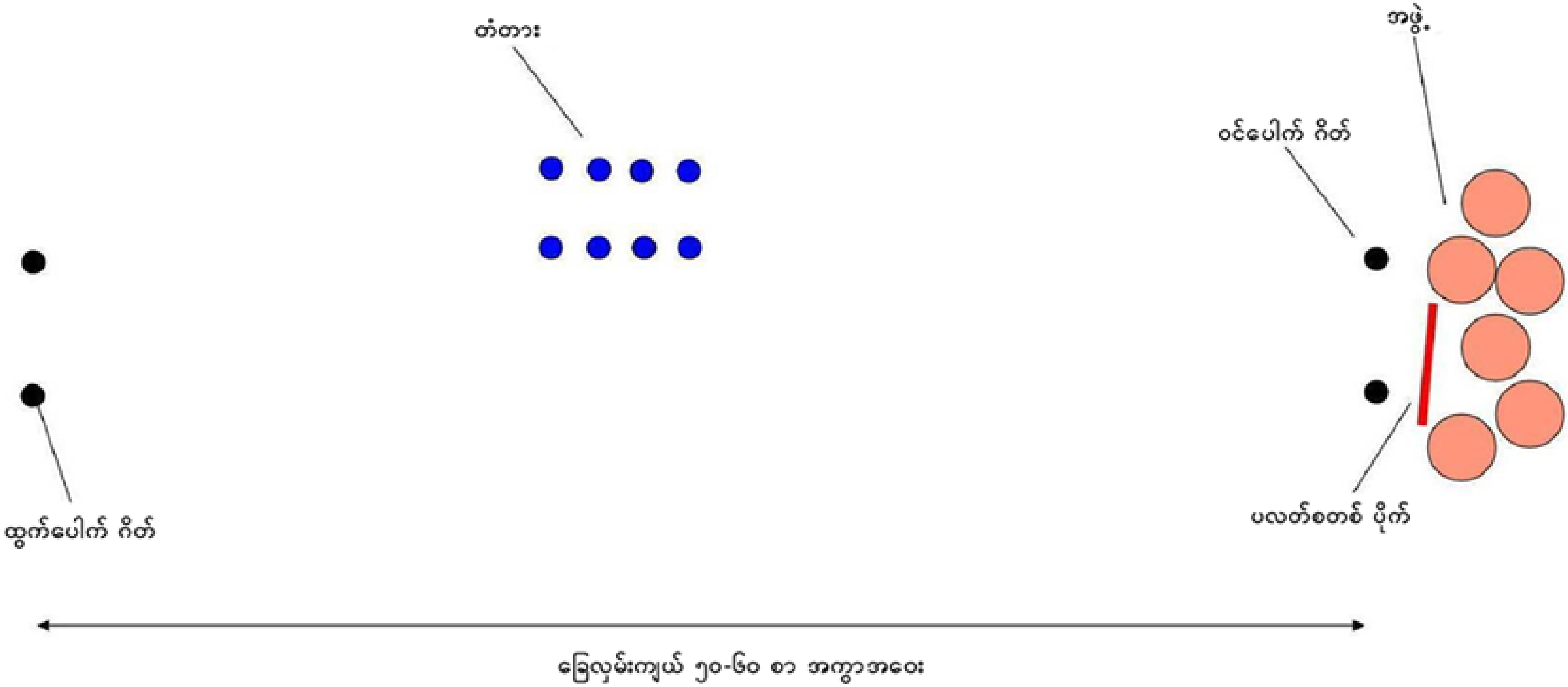
အဖွဲ့အား ဝင်ပေါက်ဂိတ်ရှိရာနယ်နမိတ်၏ အနောက်ဘက်သို့ ခေါ်ဆောင်၍ အကျဉ်းချုပ်များပေးဝေပါ။ အကျဉ်းချုပ်အား ဖတ်ရှုရန်နှင့် မေးခွန်းများ မေးမြန်းရန်အတွက် အချိန ၅ မိနစ်ရရှိကြောင်း သူတို့အား ပြောပြပါ။

အချန် ၅ မိနစ်ပြည့်ပါက ကစားပွဲအတွက် အချိန် ၂၅ မိနစ်ရရှိကြောင်းပြောပြ၍ အချိန်ဖမ်းနာရီကို စတင်ပါ။ စည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများကိုပြောပြနိုင်ရန်အတွက် အဖွဲ့ဝင် အားလုံးကို မြင်ရ၊ ကြားရသော နေရာတွင်သာ တည်ရှိနေပါ။

သတိထားရမည့် အချက်များမှာ -

- အဖွဲ့မှ ဂရုပြုလိုက်နာရမည့် အချက်အနည်းငယ်ရှိသည်။ မိမိအနေဖြင့် ထိုအချက်များအားလုံးနှင့် ရင်းနှီးကျွမ်းဝင်မှုရှိနေရမည်။ ထိုအချက်များကို အဖွဲ့အကျဉ်းချုပ်တွင် ဖော်ပြထားသည်။
- စည်းကမ်းတစ်ခုခု ဖောက်ဖျက်မိပါက အဖွဲ့အား ဝင်ပေါက်ဂိတ်သို့ ပြန်လည်ခေါ်ဆောင်ပြီး ကစားနည်းအား ပြန်လည်စတင်စေပါ။

တစ်ဆင့်ပြီးတစ်ဆင့် အခင်းအကျင်း



တစ်ဆင့်ပြီး တစ်ဆင့် - အဖွဲ့ ရှင်းလင်းချက်

ရည်မှန်းချက်
မိမိ၏အဖွဲ့သည် ဝင်ပေါက်ဂိတ်မှ ထွက်ပေါက်ဂိတ်အထ ပလတ်စတစ်ကို သယ်ယူသွားမည့်နည်းလမ်းကို စဉ်းစား ဖော်ထုတ်ကြရမည်။

စည်းကမ်းများ

မည်သည့်အကြောင်းကြောင့်မျှ ပိုက်သည် မြေပြင်သို့ ထိကျခြင်းမရှိစေရ။

ပိုက်အား အမြဲတမ်း လူနှစ်ယောက် သယ်ယူကြရမည်။

တူညီသော လူများ ယှဉ်တွဲခြင်းကို တစ်ကြိမ်ထက်ပို၍ မပြုလုပ်ရ။

နောက်ထပ်အတွဲတစ်တွဲကို မပြောင်းလဲမီ အတွဲတစ်တွဲလျှင် ခြေလှမ်း ၅ လှမ်းသာလှမ်းနိုင်သည်။

အစနှင့်အဆုံးမှတ်များကို ဖြတ်သန်းသွားလာသည့်အခါတိုင်းတွင် တံတားကို မဖြစ်မနေ အသုံးပြုကြရမည်။

ပိုက်ကို စတင်သယ်ယူသည်နှင့်တစ်ပြိုင်နက် ဝင်ပေါက်နှင့်ထွက်ပေါက်နောက်တွင် လူနှစ်ယောက် ရှိနေရမည်။

ဝင်ပေါက်ဂိတ်ကို တစ်စုံတစ်ဦးမျှ စတင်ဖြတ်သန်းသွားသည်နှင့်တစ်ပြိုင်နက် ကစားပွဲတစ်ခုလုံးသည် ငြိမ်သက်စွာ ဆက်လက်ဆောင်ရွက်ကြရမည်ဖြစ်သည်။ အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့လုံးနှင့် ပိုက်သည် ဝင်ပေါက်ဂိတ်၏နောက်တွင်ရောက်ရှိနေချိန် တွင်သာ စကားပြောဆိုခွင့်ရှိသည်။

စည်းကမ်းချက်တစ်စုံတစ်ခုကို ဖောက်ဖျက်ပါက အဖွဲ့တစ်ခုလုံးသည် အစမှ ပြန်လည်စတင်ကြရမည်။

သူလျှို ငါကိုယ်တိုင်ပါပဲ - နည်းပြဆရာများ မှတ်စု

လိုအပ်သော ပစ္စည်းကိရိယာများ။

။ အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့လျှင် သစ်သား/ပလတ်စတစ် တည်ဆောက်ရေး ဘလောက်တုံးများ - တည်ဆောက်ထားပြီးဖြစ်သော ဘလောက်တုံးများ (အခြားစာမျက်နှာတွင် ဖော်ပြထားသော ဥပမာတွင် မြင်တွေ့နိုင်သည်) နှင့် ပုံစံတူဘလောက်တုံး အတွဲ ၁ တွဲ။

နံပါတ်/ဂဏန်းသင်္ကေတတို့အပါအဝင် ပြီးမြောက်ပြီးဖြစ်သော ပုံစံကိုဖော်ပြသည့် ပုံကြမ်းပါရှိသည့် နည်းပြဆရာ၏အဖြေလွှာ။

အဖွဲ့ရှင်းလင်းချက်။

အဖွဲ့ဝင်တိုင်းအတွက် **အဖွဲ့ဝင်ကောင်း** ဟူသည့် ခေါင်းစဉ်ပါရှိသော စာရွက်တစ်ရွက်စီ။ စာရွက်အား မြဲမြံစွာ ခေါက်ချိုးထားရမည်။

အချိန်မှတ်နာရီ ၂ လုံး။

အသင့်တော်ဆုံး အဖွဲ့ဝင်ပမာဏ။

။ အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့လျှင် အများဆုံး ပါဝင်သူ ၁၀ ယောက်အထိ ။ ယှဉ်ပြိုင်မှု ဖြစ်ပေါ်စေရန် တစ်ကြိမ်လျှင် အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့ထက်ပို၍ ကစားနိုင်သည်။

အချိန် သတ်မှတ်ချက်။

။ မိနစ် ၃၀ ' ပြန်လည်ဆန်းစစ်ခြင်း။

နေရာ။

။ အတွင်း (သို့မဟုတ်) အပြင်ဘက်တွင် တည်ဆောက်ရေးအတွက် အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့လျှင် ပြန့်ပြူးနိုင်မည့် စားပွဲတစ်လုံးစီ။ မတူညီသော နေရာများနှင့် အဖွဲ့ဝင်များ မမြင်တွေ့နိုင်သော နေရာရှိ စားပွဲပေါ်တွင် အပြည့်အစုံတည်ဆောက်ထားပြီးဖြစ်သော ပုံစံတစ်ခု ထားရှိရမည်။

ရည်မှန်းချက်။

။ အခက်အခဲဖြေရှင်းသည့် လှုပ်ရှားမှုဖြစ်ပေါ်စေရန်။ ထိရောက်သော ဆက်သွယ်မှုနှင့် အဖွဲ့လိုက်ဆောင်ရွက်မှုတို့ကို ထင်ရှားစေရန်။

ဤကစားနည်း၏ ရည်မှန်းချက်မှာ အဖွဲ့မှ ၄င်းတို့နှင့် သိပ်မဝေးကွာသောနေရာတစ်ခုတွင် ထားရှိထားသော ဘလောက်တုံးများနှင့် ပြုလုပ်ထားသော ပုံစံနှင့်ထပ်တူကျသော ပုံစံတူတစ်ခုကို တည်ဆောက်ကြရန်ဖြစ်သည်။ ရည်မှန်းချက်မှာ စုစုပေါင်းပေးထားသော သတ်မှတ်ချိန်အတွင်းတွင် အဖွဲ့အနေဖြင့် အတိုဆုံးအချိန်အတိုင်းအတာတွင် ပြီးဆီးအောင်မြင်စွာ တည်ဆောက်နိုင်ရန်ဖြစ်သည်။ အဖွဲ့ဝင်များသည် ပြီးစနေသော ပံစံကို သွားရောက်ကြည့်ရှုနိုင်ပြီး ထိုနံပါတ်နှင့် အက္ခရာများပါဝင်သောပုံစံကို မှတ်သားထားကြရမည်။ သူတို့၏မှတ်ဉာဏ်ကို အသုံးပြု၍ ပုံစံတူတစ်ခုကို စီစဉ်ကာ တည်ဆောက်ကြရမည်ဖြစ်သည်။

ပြီးစီးပြီးနေသော ပုံစံကို အနီးအနားမှ အဖွဲ့ဝင်များ မမြင်တွေ့နိုင်သော နေရာတွင် ပြင်ဆင်ထားရမည်။ အဖွဲ့များအားလည်း စားပွဲအသီးသီးတွင် နေရာချထားပေးပြီး သူတို့အတွက် ဘလောက်တုံးများလည်း ပေးထားပါ။

ကစားနည်းတွင် မိမိတို့ပါဝင်ရမည့် အခန်းကဏ္ဍကို ပြောပြပေးမည့် စာရွက်များ ပေးဝေမည် ဖြစ်ကြောင်း အဖွဲ့သားများအား ရှင်းပြပြောဆိုပါ။ ထိုစာရွက်များအရ အဖွဲ့ဝင်များအနက်မှ တချို့သည် စည်းကမ်းများကို သေချာလိုက်နာပြီး အဖွဲ့အား အောင်မြင်မှု ရရှိစေရန် ထောက်ပံ့မည့် **အဖွဲ့ဝင်ကောင်း✩✩များဖြစ်ပြီး တစ်စုံတစ်ယောက်မှာမူ အဖွဲ့၏ လုပ်ဆောင်မှု မအောင်မြင်အောင် လူသိမခံဘဲ လျှို့ဝှက်စွာ အဖျက်အမှောင့်လုပ်မည့် **သူလျှို✩✩များ ဖြစ်နိုင်ကြောင်း ပြောပြပါ။ အမှန် စင်စစ်တွင် သူလျှို တစ်ယောက်မှ မပါဘဲ စာရွက်တိုင်းသည် **အဖွဲ့ဝင်ကောင်း✩✩ များသာဖြစ်သည်။ သို့သော် အဖွဲ့သည် စုံထောက်များ ရှိမည်ဟု ထင်ယောင်ထင်မှားဖြစ်ကာ ထူးခြားသည်ဟု သတိပြုမည့်သူများအား ယုံကြည်မှုမရှိကာ မသင်္ကာဖြစ်လာကြမည်ဖြစ်သည်။ ဤအချက်ကို အဖွဲ့ဝင်များ မသိရှိပါစေနှင့်။

အဖွဲ့ဝင်များအား အခြားသော အဖွဲ့ဝင်တစ်ဦးတစ်ယောက်သည် စုံထောက်ဖြစ်သည်ဟု ယုံကြည်ပါက သင့်အား အသိပေးရန် ပြောကြားပါ။ ဤကဲ့သို့ဖြစ်လာပါက ကစားပွဲအား ခေတရပ်နားကာ အဖွဲ့အား စွပ်စွဲခံရသူကို စုံထောက်ဟု ထင်မထင်မေးမြန်းပါ။ လူအများမှ ထင်မြင်သည်ဟု ဖြေဆိုပါလျှင် ထိုစွပ်စွဲခံရသူအား ကစားပွဲ ထုတ်ပယ်ပါ။ ထိုစွပ်စွဲခံရသူမှလည်း အပြစ်ကင်းကြောင်း ငြင်းဆိုခွင့်မပြုပါနှင့်။ သူတို့သည် ကစားပွဲအပြင်ဘက်သို့ ရောက်ရှိသွားပြီဖြစ်သဖြင့် အဖွဲ့၏လုပ်ဆောင်ပုံကိုသာ လေ့လာကြည့်ရှုရန်သာဖြစ်သည်။

အဖွဲ့ဝင်တစ်ဦးစီအား ခေါက်ထားသော စာရွက်များကို ပေးဝေပြီး အခြားသူများအား အသိမပေးဘဲ မိမိဘာသာ ကြည့်ရှုစေပါ။ ထို့နောက် ထိုစာရွက်အား ၎င်းတို့၏ အိတ်ကပ် သို့မဟုတ် အိတ်အတွင်းတွင် ဝှက်ထားစေပါ။

ထို့နောက် အဖွဲ့အား အကျဉ်းချုပ်ကို ဖတ်ရှုရန်နှင့် မေးခွန်းများကို မေးမြန်းနိုင်စေရန်အတွက် အချိန် ၅ မိနစ်ပေးပါ။ သတ်မှတ်ချိန် ၅ မိနစ်ပြည့်ပါက ကစားပွဲအား ဆောင်ရွက်ရန် အချိန် ၂၅ မိနစ်ရရှိကြောင်း ၎င်းတို့အား ပြောပြပါ။ သင်၏ ပထမ အချိန်ဖမ်းနာရီကို စတင်ပါ။ သတ်မှတ်ချိန် ၂၅ မိနစ်ပြည့်ပါက အဖွဲ့အား ရပ်နားစေပါ။

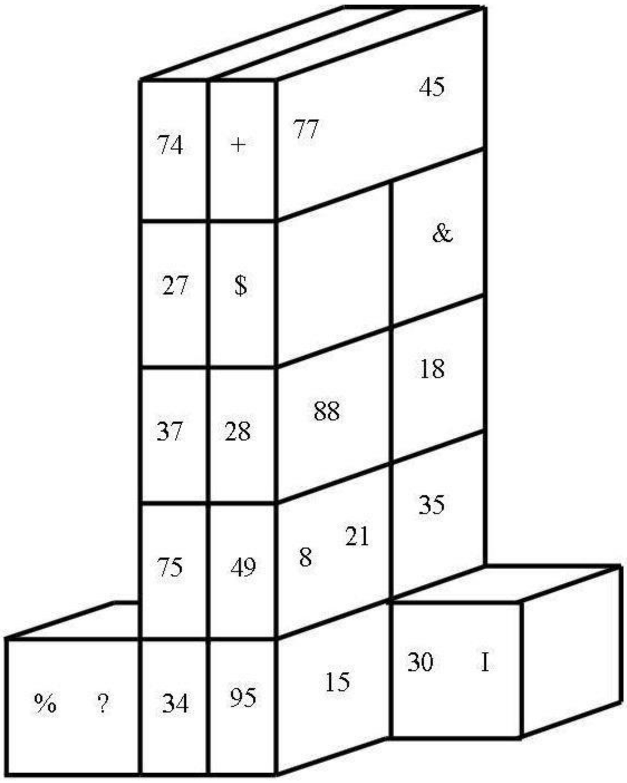
သတိထားရမည့် အချက်များမှာ -

- ပုံစံအား ကြည့်ရှုရာတွင် တစ်ကြိမ်လျှင်တစ်ဦးနှုန်းဖြင့်ကြည့်ရှုရမည်ဖြစ်ပြီး အစီအစဉ်တကျ (လူပုဂ္ဂိုလ် ၁၊ လူပုဂ္ဂိုလ် ၂၊ စသဖြင့်) အလှည့်ကျ ကြည့်ရှုစေရန် သတိဂရုပြုပါ။ အဖွဲ့ဝင်အားလုံး ကြည့်ရှုပြီးမှသာလျှင် လူပုဂ္ဂိုလ် ၁ သည် ဒုတိယအကြိမ် ထပ်မံကြည့်ရှုနိုင်မည်ဖြစ်သည်။

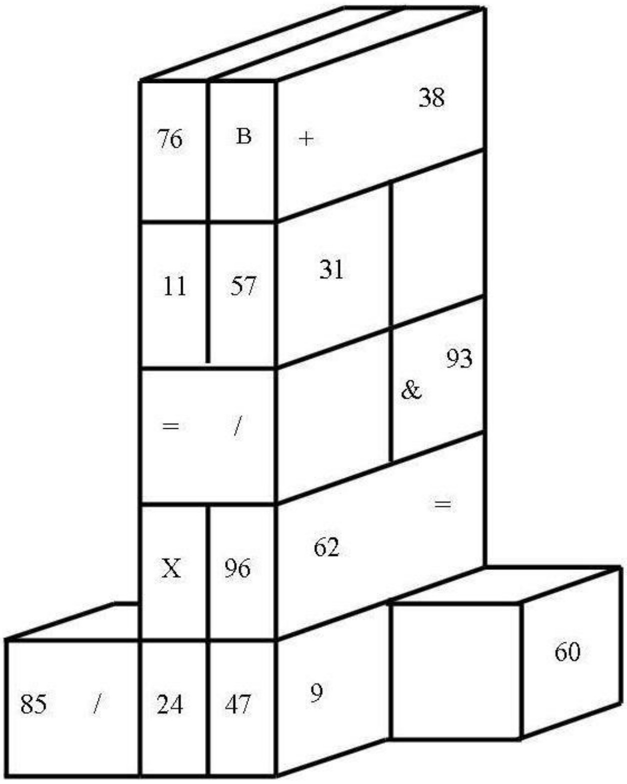
- အဖွဲ့ဝင်များအနေဖြင့် ရေးမှတ်ခြင်း၊ ဓာတ်ပုံရိုက်ခြင်း သို့မဟုတ် ကြည့်ရှုနေစဉ် စကားပြောခြင်းတို့ မပြုလုပ်စေရန် သတိဂရုပြုပါ။ သူတို့အနေဖြင့် စားပွဲကို ပြန်ရောက်မှသာလျှင် စကားပြောခြင်းနှင့် ရေးမှတ်ခြင်း တို့ကို ပြုလုပ်စေပါ။

- အဖွဲ့အား ဂရုပြုစောင့်ကြည့်ပါ။ ရည်မှန်းချက်မှာ တည်ဆောက်ရေး အချိန်အပင်းအခြားအား တတ်နိုင်သမျှ တိုတောင်းစေရန်ဖြစ်သည်။ အဖွဲ့ဝင်တစ်ဦးတစ်ယောက်မှ စားပွဲပေါ်ရှိ ဘလောက်တုံးများကို လက်နှင့်ထိသည်နှင့်တစ်ပြိုင်နက် တည်ဆောက်ချိန် စတင်ပြီဖြစ်သည်။ ဤသည်မှာ မတော်တဆဖြစ်ခဲ့ပါလျှင် အဖွဲ့အား တစ်ကြိမ်မျှ သတိပေးခြင်းပြုလုပ်ပါ။ ဒုတိယအကြိမ် ထပ်မမှားယွင်း၍ ဘလောက်တုံးများကို ကိုင်တွယ်မိပါက အချိန်မှတ်နာရီကို စတင်၍ အချိန်ကို စမှတပါ။ တည်ဆောက်ရေး အချိန်အပိုင်းအခြားသည် ထိုမှစတင်ကာ ပုံစံ တည်ဆောက်ပြီးစီးချိန်အထိ ဖြစ်သည်။

သူလျှို ငါကိုယ်တိုင်ပါပဲ ဥပမာ ပုံစံငယ်



Side A



Side B

သူလျှို ငါကိုယ်တိုင်ပါပဲ - အဖွဲ့ ရှင်းလင်းချက်

အခြားသော နေရာတစ်ခုတွင် ဘလောက်တုံးများဖြင့် ပြုလုပ်ထားသော ပုံစံတစ်ခုကို တွေ့ရှိနိုင်သည်။ ထို ပုံစံတွင် နံပါတ်များ၊ အက္ခရာများနှင့် အခြားသင်္ကေတများ ပါရှိသည်။

မိမိ၏ရှေ့တွင်ရှိသော စားပွဲပေါ်တွင်လည်း ဘလောက်တုံးအချို့ကို တွေ့မြင်နိုင်သည်။ ထိုဘလောက်တုံးများသည် ပုံစံအား ပြုလုပ်ဖန်တီးထားသော ဘလောက်တုံးများနှင့် ထပ်တူညီသည်။ ထို ဘလောကတုံးများအား စားပွဲပေါ်တွင် ဖြန့်ကျဲထားပါ။ **အောက်ပါ ညွှန်ကြားချက်များအား ပြီးစီးသည်အထိ မဖတ်ရှုရသေးခင်တွင် ဘလောက်တုံးများကို မဆက်ပါနှင့်။**

ဤကစားနည်း၏ ရည်မှန်းချက်မှာ တည်ဆောက်ပြီး ပုံစံနှင့်ထပ်တူကျသော ပုံစံတူတစ်ခုကို အတိုဆုံးအချိန်အတွင်းတွင် တည်ဆောက်ကြရန်ဖြစ်သည်။ မိမိတို့ ပြုလုပ်တည်ဆောက်သောပုံစံသည် အခြားနေရာတွင် တည်ရှိနေသော ပုံစံနှင့် ထပ်တူကျသော မူပွားတစ်ခုဖြစ်ရမည်။

အဖွဲ့ဝင်တိုင်းသည် အခြားနေရာတွင် တည်ရှိသော ပုံစံအား (တစ်ကြိမ်လျှင်တစ်ယောက်နှုန်းဖြင့် အစီအစဉ်ကျစွာ အလှည့်ကျ) သွားရောက်ကြည့်ရှုခွင့်ရရှိကြမည်ဖြစ်သည်။ ကြည့်ရှုနေစဉ်အတွင်း တစ်စုံတစ်ရာ ရေးမှတ်ခြင်း၊ ပုံစံအား ဓာတ်ပုံရိုက်ခြင်း သို့မဟုတ် အဖွဲ့နှင့်ဆက်သွယ်ပြောဆိုခြင်းတို့ကို ပြုလုပ်ခွင့် မရှိပေ။ အဖွဲ့ဝင်တိုင်းသည် ပုံစံအား မိမိတို့ နှစ်သက်သလို ကြာမြင့်စွာကြည့်ရှုနိုင်ပြီး တစ်ကြိမ်ထက်ပို၍ကြည့်ရှုနိုင်သည်။ သို့သော် မိမိတစ်ခေါက်ကြည့်ပြီးနောက် ကျန်အဖွဲ့ဝင်အားလုံး ကြည့်ရှု ပြီးစီးမှသာ နောက်တစ်ကြိမ် ထပ်မံ ကြည့်ရှုခွင့်ရရှိမည်ဖြစ်သည်။

ဘလောက်တုံးနှစ်ခု သို့မဟုတ် နှစ်ခု ထပ်ပို၍ နေရာချလိုက်သည်နှင့်တစ်ပြိုင်နက် မိမိတို့၏ တည်ဆောက်ရေး အချိန် သတ်မှတ်ချက် စတင်ပြီဖြစ်သည်။ မတော်တဆ ထိမိ၊ ချမိခြင်းဖြစ်ပါက တစ်ကြိမ် သတိပေးခြင်း ခံရမည်ဖြစ်သည်။ ထိုကဲ့သို့အမှားအယွင်းမျိုး ထပ်မံပြုလုပ်မိပါက တည်ဆောက်ရေး အချိန်သတ်မှတ်ချက် စတင်မည်ဖြစ်သည်။ နည်းပြ သည် အချိန်ကို အချိန်မှတ်နာရီဖြင့် တိုင်းတာမှတ်သားမည်ဖြစ်သည်။ အချိန်အတိုဆုံးအတွင်း တည်ဆောက်ပြီးစီးရန် ရည်ရွယ်ဆောင်ရွက်ကြရမညဖြစ်သည။

သေချာစွာ ကြိုတင်စီစဉ်ခြင်းအားဖြင့် အချိန်ကို ထိရောက်စွာ အသုံးပြုပါ။ မိမိတို့ကိုယ်မိမိ စိတ်ချယုံကြည်မှုရှိမှသာ ဘလောက်တုံးများကို စတင်ကင်တွယ်ဆောင်ရွက်ခြင်းအားဖြင့် အမှားအယွင်းနည်းမည်ဖြစ်သလို အချိန်ဖြုန်းရာလည်း ရောက်တော့မည် မဟုတ်ပေ။

မိမိပြုလုပ်ထားသော ပုံစံနှင့်ပတ်သတ်၍ မှန်ကန်မှုရှိမရှိ မသေချာပါက နည်းပြဆရာကို စစ်ဆေးစေပါ။ မှန်ကန်ပါက ⁎⁎ဆောက်လုပ်ရေး ကာလ✡✡ ပြီးဆုံးမည် ဖြစ်သည်။ မမှန်ကန်သေးပါက အနည်းဆုံး အမှားအယွင်းတစ်ခု ရှိနေသေး ကြောင်းပြောခြင်းခံရမည်ဖြစ်ပြီး ဆောက်လုပ်ရေးကာလ မပြီးဆုံးသေးပေ။

ပင်လယ်ပြင်တွင် ရှင်သန်ရေး - နည်းပြဆရာများ မှတ်စု

လိုအပ်သော ပစ္စည်းကိရိယာများ။	။ အဖွဲ့ဝင်တစ်ဦးလျှင် ပင်လယ်မှလွတ်မြောက်ခြင်း ရှင်းလင်းချက် စာရွက်တစ်ရက်စီ။ နည်းပြဆရာ အဖြေလွှာ။ အချိန်မှတ်နာရီ။
အသင့်တော်ဆုံး အဖွဲ့ဝင်ပမာဏ။	။ ပါဝင်သူအရေအတွက် ကန့်သတ်ချက်မရှိပါ။ အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့လျှင် လူ ၅-၁၀ ဦးကြားဖြင့် အဖွဲ့များခွဲပါ။
အချိန် သတ်မှတ်ချက်။	။ မိနစ် ၄၀ ' ပြန်လည်ဆန်းစစ်ခြင်း။
နေရာ။	။ မည်သည့်နေရာတွင်မဆို၊ အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့လျှင် စားပွဲတစ်လုံးကျစီ။
ရည်မှန်းချက်။	။ အခက်အခဲဖြေရှင်းသည့် လုပ်ဆောင်မှုအဖြစ်။ ထိရောက်သော ဆက်သွယ်မှုနှင့် အဖွဲ့လိုက်ဆောင်ရွက်မှုတို့ကို ထင်ရှားစေရန်။

ကစားပုံ ကစားနည်း။

ဤကစားနည်း၏ ရည်မှန်းချက်မှာ အဖွဲ့မှ အရေးကြီးသော ပစ္စည်း ၁၅ ခုကို အဆင့်များ သတ်မှတ်ပေးရန်ဖြစ်သည်။ ဤကစားနည်းသည် ကောင်းသော စွမ်းဆောင်မှုကို ရရှိစေသော အဖွဲ့လိုက်ဆောင်ရွက်ခြင်း၏ ထိရောက်မှုကို ထင်ရှားစေသည့်အကောင်းဆုံးနည်းလမ်းဖြစ်သည်။

အောက်ပါ ဇာတ်ကြောင်းဖြင့် ကစားပွဲကို စတင်ပါ။

မိမိတို့အဖွဲ့သည် အားလပ်ရက်တွင် ပစိဖိတ်သမုဒ္ဒရာအတွင်းရှိ ဇိမ်ခံသင်္ဘောပေါ်တွင်ရောက်ရှိနေကြသည်။ ကံဆိုးစွာပင် သင်္ဘောသည် အိုဟောင်းနေကာ သစ်သားဖြင့် ပြုလုပ်ထားပြီး ဝန်ဆောင်မှုမပြုသည်မှာ အချိန်ကာလ ကြာရှည်ပြီဖြစ်သည်။ ပြင်းထန်သော ပေါက်ကွဲသံနှင့်အတူ သင်္ဘောသည် လျင်မြန်စွာ နစ်မြုပ်သွားပြီး မိမိတို့သည် သင်္ဘောကုန်းပတ်ဖြစ်ခဲ့ဖူးသော ကြီးမားသည့် ဖောင်ကြီး ပေါ်တွင် ရောက်ရှိနေကြပြီဖြစ်သည်။ မိမိတို့သည်သာလျှင် အသက်ရှင်လျက် ကျန်ရစ်သူများဖြစ်ကာ သမုဒ္ဒရာအလယ်တည့်တည့်တွင် ကမ်းမမြင် လမ်းမမြင် ဖြစ်နေကြလေပြီ။ သင်္ဘောပေါ်ပါ ပစ္စည်းများအနက်မှ ပစ္စည်း ၁၅ မျိုးသည် ဖောင်ကြီးပေါ်တွင် ပျံ့ကျဲလျက်ရှိသည်။ ထိုပစ္စည်းတစ်ခုစီ၏ အရေးပါမှုပေါ်မူတည်၍ ပစ္စည်းကိရိယာများကို အဆင့်များ သတ်မှတ်ပေးရမည်ဖြစ်သည်။

အဖွဲ့ ရှင်းလင်းချက်ကို ပေးဝေပါ။

အရေးပါမှုပေါ် မူတည်၍ ပစ္စည်းကိရိယာ ၁၅ မျိုးကို အဆင့်သတ်မှတ်ပေးရန အချိန် ၁၀ မိနစ် ရရှိမည်ဖြစ်ကြောင်း အဖွဲ့အားပြောပြပါ။ နံပါတ် ၁ သည အရေးပါဆုံးဖြစ်၍ နံပါတ် ၁၅ သည် အရေးပါမှုအနည်းဆုံး ဖြစ်သည်။ ဤ ၁၀ မိနစ်ကာလတွင် တိတ်ဆိတ်ငြိမ်သက်စွာ ဆောင်ရွက်ကြရမည်ဖြစ်ပြီး နံပါတ်များကို **ကိုယ်ရွေးတာ** ကော်လံအောက်တွင် ဖြည့်စွက်ကြရမည်။ ဤသည်မှာ အဖွဲ့သားများအနေဖြင့် မိမိတို့စိတ်ကြိုက်ရွေးချယ်နိုင်ရန်ဖြစ်သည်။ အချိန်မှတ်နာရီကိုစတင်၍ အဖွဲ့အား စတင်ဆောင်ရွက်ကြရန်ပြောပါ။

သတ်မှတ်ချိန် ၁၀ မိနစ်ပြည့်ပါက အဖွဲ့အား သူတို့၏ ရွေးချယ်မှုနှင့်ပတ်သတ်၍ အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့လုံးနှင့် ဆွေးနွေးစေပြီး အဖွဲ့လိုက် ဆုံးဖြတ်ချက်ကို ချမှတ်ခိုင်းပါ။ ထိုဆုံးဖြတ်ချက်အား **အဖွဲ့က ရွေးတာ✡✡ ကော်လံအောက်တွင် ဖြည့်စွက်ပါ။ ဤအဆင့်ကို ပြုလုပ်ရန်အတွက် အချိန် မိနစ် ၂၀ ပေးပါ။

သတ်မှတ်ချိန် မိနစ် ၂၀ ပြည့်ပါက အဖွဲ့လိုက် ဆုံးဖြတ်ချက်ချသည့်လုပ်ငန်းစဉ်နှင့် ဆက်သွယ်ရေးအပေါ်အာရုံစိုက်ပြီး ၁၀-၁၅ မိနစ်အကြာ ပြန်လည်ဆန်းစစ်မှုကို ပြုလုပ်ပါ။

ပြန်လည်ဆန်းစစ်မှု ပြီးဆုံးပါက စစဘက်ဆိုင်ရာ ရေတပ် ဘေးအန္တရာယ် လွတ်မြောက်ရေး ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်များမှ ရွေးချယ်ထားသော **ကျွမ်းကျင်သူ ရွေးချယ်တာ✡✡ကို ဖတ်ပြမည်ဖြစ်ကြောင်း အဖွဲ့အား ရှင်းလင်းပြပါ။ **ကျွမ်းကျင်သူ ရွေးချယ်တာ✡✡ကို ဖတ်ပြနေစဉ် အဖွဲ့အား သက်ဆိုင်ရာကော်လံတွင် ဖြည့်စွက်ခိုင်းပါ။

အမှတ်ပေးစနစ်သည် ရိုးရှင်းလွယ်ကူသည်။ မိမိ သို့မဟုတ် မိမိတို့အဖွဲ့မှ သတ်မှတ်ထားသော အဆင့်သည် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင် ပေးထားသောအဆင့်နှင့် တူညီပါက **ကိုယ့် ရမှတ်✡✡ သို့မဟုတ် **အဖွဲ့၏ ရမှတ်✡✡ တွင် '၁ ပေးပါ။ ကျွမ်းကျင်ပညာရှင် ရွေးချယ်သတ်မှတ်မှုနှင့် မတူညီ ကွဲလွဲမှုရှိခဲ့ပါက ကွဲလွဲချက်အား အနုတ်ပြ၍ အမှတ်သတ်မှတ်ပါ။ အောက်ဖော်ပြပါ ဥပမာကို ကြည့်ရှုပါ။

စဉ်	အချက်	ကျွမ်းကျင်သူ ရွေးချယ်မ	သင်၏ ရွေးချယ်မှု	သင်၏ ရမှတ်	အဖွဲ့၏ ရွေးချယ်မှု	အဖွဲ့၏ ရမှတ်
၁	ရေချို ၂၄ လီတာ	၃	၃	'၁	၂	-၁
၂	ဓာတ်ဆီ ၁၀ လီတာ	၂	၅	-၃	၁	-၁

အဖွဲ့မှ လေးထောင့်ကွက်တွင် အမှတ်ဖြည့်စွက်ပြီးဆီးပါက သူတို့အား **ကိုယ့်ရမှတ်✡✡ နှင့် **အဖွဲ့၏ ရမှတ်✡✡တို့ကို အမှတ်ပေါင်းခိုင်းပါ။

နောက်ဆုံးတွင် အဖွဲ့အား အဖွဲ့ဝင်အားလုံး၏ **ကိုယ့် ရမှတ်✡✡များကို ပေါင်းကာ အဖွဲ့ဝင်အရေအတွက်ဖြင့် စားခြင်းဖြင့် ကိုယ့်ပျမ်းမျှ ရမှတ်ကို ဖော်ထုတ်နင်မည်ဖြစသည်။

သင်၏ပျမ်းမျှရမှတ်နှင့် အဖွဲ့၏ရမှတ်ကို တောင်းယူပါ။

အဖွဲ့အား အမှတ် မည်မျှရရှိသည်ကို ပြောပြပါ။

အလွန် ကျွမ်းကျင်သော အဖွဲ့များအတွက် ပုံမှန်အရ **အဖွဲ့၏ရမှတ်✡✡သည် **ကိုယ့်ပျမ်းမျှရမှတ်✡✡ထက် နည်းလေ့ရှိပြီး ထိုအမှတ်သည် ကျွမ်းကျင်သူ၏ရွေးချယ်မှုနှင့် အနီးစပ်ဆုံးဖြစ်သည်။ ဤစွမ်းဆောင်ရည်သည် အဖွဲ့လိုက် အတူတကွ ထိရောက်စွာဆောင်ရွက်မှု၊ ကျွမ်းကျင်စွာဆွေးနွေးမှုနှင့် အဖွဲ့လိုက်ဆုံးဖြတ်ချက်ချမှုတို့အပေါ် မူတည်သည်။ ကျွမ်းကျင်မှု နည်းပါးသော အဖွဲ့များသည် အမှတနည်းတတ်ကြပြီး တစ်ခါတရံတွင် အဖွဲ့လိုက်ဆောင်ရွက်မှုသည် တစ်ဦးတစ်ယောက် ချင်း ဆောင်ရွက်မှုထက် သာလွန်နေလေ့ရှိသည်။ ဤသည်မှာ သူတို့သည် အတူတကွ ဆောင်ရွက်မှု ကောင်းစွာ မပြုလုပ်ခဲ့ကြောင်းကို ပြသသည်။

ပင်လယ်ပြင်တွင် ရှင်သန်ရေး - အဖွဲ့ ရှင်းလင်းချက်

စဉ်	အချက်	ကျွမ်းကျင်သူ ရွေးချယ်မှု	သင်၏ ရွေးချယ်မှု	သင်၏ ရမှတ်	အဖွဲ့၏ ရွေးချယ်မှု	အဖွဲ့၏ ရမှတ်
၁	ရေချို ၂၄ လီတာ					
၂	ဓာတ်ဆီ ၁၀ လီတာ					
၃	နိုင်လွန်ကြိုး ၅ မီတာ					
၄	ရမ်ပုလင်း ၁ လုံး					
၅	ခေါက်ချိုးနိုင်သော ပလတ်စတစ်အချပ်ကြီး					
၆	ချောကလက်တောင့် ၂၄ တောင့်					
၇	ပြဒါးမှန်ငယ်					
၈	စစ်သုံးရိက္ခာပုံး ၆ ပုံး					
၉	ရေထဲတွင်မျှောနေသော လေကူရှင်					
၁၀	ငါးမန်းပြေးဆေး					
၁၁	ခြင်ထောင်					
၁၂	အသေးစား ရေဒီယို (ဂီတ)					
၁၃	ပစိဖိတ် သမုဒ္ဒရာ မြေပုံ					
၁၄	ငါးဖမ်း ကိရိယာ တန်ဆာပလာ					
၁၅	လှေ/သင်္ဘောတို့၏ တည်နေရာကို ရှာရာ၌ သုံးသော စက်ဝိုင်း၏ ၆ ပုံ တစ်ပုံရှိ စက်ဝိုင်းခြမ်းဖြင့် ကြယ်တာရာတို့နှင့် ထောင့်ကို တိုင်းရသော ကိရိယာ					

စုစုပေါင်း				

ပင်လယ်ပြင်တွင် ရှင်သန်ရေး - နည်းပြဆရာ အဖြေလွှာ

စဉ်	အချက်	ကျွမ်းကျင်သူ ရွေးချယ်မှု	သင်၏ ရွေးချယ်မှု	သင်၏ ရမှတ်	အဖွဲ့၏ ရွေးချယ်မှု	အဖွဲ့၏ ရမှတ်
၁	ရေချို ၂၄ လီတာ	၃				
၂	ဓာတ်ဆီ ၁၀ လီတာ	၂				
၃	နိုင်လွန်ကြိုး ၅ မီတာ	၈				
၄	ရမ်ပုလင်း ၁ လုံး	၁၁				
၅	ခေါက်ချိုးနိုင်သော ပလတ်စတစ်အချပ်ကြီး	၅				
၆	ချောကလက်တောင့် ၂၄ တောင့်	၆				
၇	ပြဒါးမှန်ငယ်	၁				
၈	စစ်သုံးရိက္ခာပုံး ၆ ပုံး	၄				
၉	ရေထဲတွင်မျှောနေသော လေကူရှင်	၉				
၁၀	ငါးမန်းပြေးဆေး	၁၀				
၁၁	ခြင်ထောင်	၁၃				
၁၂	အသေးစား ရေဒီယို (ဂီတ)	၁၂				
၁၃	ပစိဖိတ် သမုဒ္ဒရာ မြေပုံ	၁၄				
၁၄	ငါးဖမ်း ကိရိယာ တန်ဆာပလာ	၇				
၁၅	လှေ/သင်္ဘောတို့၏ တည်နေရာကို ရှာရာ၌ သုံးသော စက်ဝိုင်း၏ ၆ ပုံ တစ်ပုံရှိ စက်ဝိုင်းခြမ်းဖြင့် ကြယ်တာရာတို့နှင့် ထောင့်က တိုင်းရသော ကိရိယာ	၁၅				

စုစုပေါင်း				