“မိမိ မည်သူနည်း” သင်ရိုး

အောက်တိုဘာ ၂၀၁၁ မှ ဩဂုတ် ၂၀၁၂ (တလတွင် အတန်းတခု)

ဤသင်ရိုးညွှန်းတမ်း၏ အဓိကအကြောင်းအရာမှာ “မိမိမည်သူနည်း” ဆိုသည်ကို ဖော်ပြရန် ဖြစ်သည်။ ၎င်းသည် ဗြိတိန်ကျောင်းများ၏ စာသင်နှစ် ပထမတဝက်အတွင်း ဆန်ဒုန်း (Sundorne) ကျောင်းတွင် ပြုလုပ်မည့် ပန်းချီရုပ်ပုံဖလှယ်ခြင်းလှုပ်ရှားမှု ပါဝင်သည်။

၁။ သင်ယူရသည့်ရည်ရွယ်ချက်များ

- ရှရူးဘယ်ရီ (Shrewsbury) မြို့အကြောင်းနှင့် အင်္ဂလိပ်ယဥ်ကျေးမှုကို လေ့လာရန်
- ပုံတူပန်းချီဆွဲခြင်းစွမ်းရည်မြှင့်တင်ရန်
- စူးစမ်းလေ့လာမှုစွမ်းရည်တိုးမြင့်စေရန်
- အတွေးအမြင် ခံစားချက်များ ဖော်ထုတ်နိုင်ရန်အတွက် ရုပ်ပုံကားများကို မည်သို့အသုံးပြုရမည်ကို သိစေရန်၊
- မိမိပင်ကိုယ်စရိုက် အယူအဆကို ဖော်ထုတ် လေ့လာရန်၊

၂။ ကျောင်းသားများ မည်သည့်အရာကို သင်ယူရလိမ့်မည်နည်း၊

- ပုံတူပန်းချီကားဆွဲခြင်း အတတ်ပညာ
- စူးစမ်းလေ့လာခြင်းအတတ်
- ဒီဇိုင်းနှင့် ပုံနှိပ်အတတ်ပညာကို လေ့လာခြင်း
- ပြင်ပကမ္ဘာနှင့် ကွန်ယက်ဆက်သွယ်ခြင်း
- ဘာသာစကား အခက်အခဲကို ကျော်လွှားနိုင်ရန် အနုပညာကို ဆက်သွယ်ရေးဘာသာစကားအဖြစ် အသုံးပြုနိုင်သည်ကို သင်ယူခြင်း၊

မဲဆောက်ရှိ ကျောင်းသားများကို အနုပညာသင်တန်းမတက်ရသည့်အချိန် တလအတွင်း အိမ်၌ လေ့လာရန်နှင့် စိတ်ကူးကြံဆချက်များ စုဆောင်းလာနိုင်စေရန် လက်ကမ်းစာစောင်တခု ပေးထားမည်ဖြစ်သည်။

၎င်းစာအုပ်တွင် ပန်းချီရုပ်ပုံဖလှယ်ခြင်း နှင့် ရှရူးဘယ်ရီမြို့ (Shrewsbury) အကြောင်းနှင့်ပတ်သက်သော သတင်းအချက်အလက်များ ပါဝင်မည်။ ၎င်းတွင် စိတ်ကူးတွေးဆချက်များ ရလာစေရန် မေးရမည့် မေးခွန်းသုံးခု ပါရှိသည်။ ယင်းတို့မှာ ၁။ သင် ဘာကို စိတ်ဝင်စားသလဲ၊ (သင် ဘာလိုချင်သလဲ မဟုတ်ပါ) ၂။ ယနေ့ သင်ဘာလုပ်ခဲ့သလဲ၊ (လုပ်ခဲ့သည်များကို ပုံတကွက်ချင်း စီပြီး စာရွက်ပေါ်မှာ ဆွဲပါ)၊ ၃။ သင်ချစ်သောသူ တဦးဦးပုံကို ပုံတူပန်းချီဆွဲပါ။

လှုပ်ရှားမှုများ

၁။ "ရှရူးဘယ်ရီမြို့ကို သွားကြမယ်"

အသုံးပြုမည့် ပစ္စည်းများ။ ။ အေ ၃ စာရွက်ဆိုက်ဖြင့် မိတ္တူကူးထားသော ရှရူးဘယ်ရီမြို့ ရှုခင်းဓါတ်ပုံ

အေဖိုးစာရွက်၊ ခဲတံ။ ရောင်စုံခဲတံ၊ ပိုစတာဆေး၊ ကတ်ကြေး

<u>ပြုလုပ်ပုံအဆင့်ဆင့်</u>

- နံရံကပ်ပိုစတာများအသုံးပြုပြီး ပန်းချီရုပ်ပုံဖလှယ်ခြင်းအစီအစဉ်၊ ဆန်ဒုန်း (Sundorne) ကျောင်း နှင့် ရှရူးဘယ်ရီမြို့တို့ကို မိတ်ဆက်ပေးပါ၊ မြို့နှင့် နယ်စပ်ဒေသရှိ အဓိက စိတ်ဝင်စားဖွယ်နေရာများကို ရှင်းပြပါ။
- ရှရူးဘယ်ရီမြို့ကို သွားလည်ချင်သလား ဟု ကလေးများကို မေးကြည့်ပါ၊ ရှရူးဘယ်ရီမြို့က ဘယ်မှာရှိတာပါလဲ။
- ဒီနေ့ တို့တတွေ ရှရူးဘယ်ရီမြို့ကို သွားကြမယ် လို့ ကလေးတွေကို ပြောပါ။
- နှစ်ယောက်တတွဲ ကလေးများသည် ၎င်းတို့နှစ်သက်သော ဓါတ်ပုံတခုကို ရွေးချယ်ကြပါစေ။ ၎င်းတို့ ဘယ်ကိုသွားချင်ပါသလဲ။
- ကလေးတဦးစီတွင် အေဖိုးစာရွက်တရွက်စီရှိပြီး ၎င်းတို့ကိုယ်တိုင် (စာရွက်အပြည့်) ပုံဆွဲရမည်ဖြစ်သည်။ ပုံထဲတွင် ၎င်းတို့ကိုယ်တိုင်ပါဝင်ပြီး လှုပ်ရှားမှုတခုခု ပြုလုပ်နေလိမ့်မည်။ ထို့နောက် ရုပ်ပုံကို အရောင်ခြယ်ပါ။ ပြီးလျှင် ထိုရုပ်ပုံအတိုင်း ညှပ်ထုတ်ပါ၊ (အတိအကျ ညှပ်စရာမလိုပါ)။
- နှစ်ယောက်တတွဲဖြင့် ဓါတ်ပုံကို အရောင်မည်သို့ခြယ်မည်ကို ဆုံးဖြတ်ပါ။ ခဲတံ သို့မဟုတ် ပိုစတာဆေးကို ရွေးချယ်ပါ။ ပိုစတာဆေးကို ရွေးချယ်လျှင် ဆေးထူလွန်းအောင် မသုံးမိစေရန် ကလေးများ သတိပြုရမည် ဖြစ်သည်။ နောက်ခံကားချပ်ပြီးစီးပါက ညှပ်ထားသော ရုပ်ပုံကို ထိုကားချပ်ပေါ်တွင် ကပ်လိုက်ပါ။ အပြီးသတ်ရန် ကာတွန်းရုပ်ပုံကဲ့သို့ စာသားထဲ့မည့် အဝိုင်းလုပ်ပြီး စကားပြော ထဲ့ပါ။
- အနုပညာလက်ရာကို ပြသပါ။ ကလေးများနာမည်ရေးပါ။
- ဆန်ဒုန်း (Sundorne) ကျောင်းသို့ ပို့ရန် အနုပညာလက်ရာတခုချင်းစီကို ဓါတ်ပုံရိုက်ထားပါ။

၂။ မိမိ ပုံတူပန်းချီ

အသုံးပြုမည့် ပစ္စည်းများ။ ။ အေ ၂ ပုံဆွဲစာရွက် (၈၀ ဂရမ်)

ခဲတံ၊ ရာဘာကွင်း (ပေတံ မသုံးရ)

မှန်

ကလေးကြီးများအတွက် ပြုလုပ်ပုံအဆင့်ဆင့်။

အသုံးပြုမည့်ပစ္စည်းများကို ဝေပေးပြီး ၎င်းတို့ မည်သူဖြစ်သည်၊ မိမိဘာကြိုက်သည်ကို ဖော်ပြမည့် ပိုစတာတခု ဖန်တီးရန် မိမိပုံတူပန်းချီဆွဲရမည်ဟု ကလေးများကို ရှင်းပြပါ။ ထိုပုံတူပန်းချီတွင် စာလုံးများဖြင့် ရေးသားခြင်းမပြုရ၊ သို့မှသာ ဆန်ဒုန်းကျောင်းရှိ သူငယ်ချင်းများက ပုံကိုကြည့်ပြီး သိနိုင်မည် ဖြစ်သည်။

ကစားနည်း ကစားခြင်း။ ။ နှစ်ယောက်တတွဲ ကစားပါ။ တယောက်က မျက်လုံးပိတ်ထားပြီး ၎င်းတို့ရှေ့တွင် မည်သူရှိသည်ကို ခန့်မှန်းပါ။

ဆရာက ကလေးများကို မျက်လုံး၊ နား၊ နှာခေါင်း၊ မေးစေ့၊ မေးရိုးနှင့် ပါးစပ်တို့ မည်သို့ဆက်စပ်နေသည်နှင့် မည်သည့်နေရာတွင်ရှိသည်၊ မျက်နှာ၏ မည်သည့်အပိုင်းက အပြင်ထွက်ပြီး မည်သည့်အပိုင်းက ခွက်ဝင်နေသည်ကို သိရှိအောင် ခံစားခိုင်းပါ။

ထို့နောက် ဆရာက လက်တွေ့ ပုံတူပန်းချီဆွဲရာတွင် အသုံးပြုသည့် အချိုးချနည်းကို သရုပ်ပြပါ။ လူ့မျက်နှာပုံသဏ္ဍာန်သည် အမြဲအတိအကျ အချိုးကျနေသည်မဟုတ်သလို အစိတ်အပိုင်းအားလုံးပုံစံမတူသည့်အတွက် လူတဦးချင်းစီ၏ မျက်နှာကို လေ့လာကြည့်ရှုခြင်းမှာ အလွန်အရေးကြီးကြောင်း ကလေးများကို ဆရာက သတိပေးရမည်။

ကလေးများ သူတို့ကိုယ်သူတို့ ကြည့်ရန် မှန်ပေးထားပြီး ပုံကို စဆွဲခိုင်းပါ။ ဖြည်းဖြည်းဆွဲခိုင်းပါ။ အလျင်လိုစရာ မလိုပါ။ ပုံကို ကြီးကြီးဆွဲရန် ကလေးများကို ပြောပါ။ အရမ်းသေးပါက အသေးစိတ်ခြယ်မှုန်းမှုများကို ကျွန်ုပ်တို့ မမြင်နိုင်ပါ။

Kathy

ကလေးငယ်များအတွက် ပြုလုပ်ပုံအဆင့်ဆင့်။

အဧ ၂ ဆိုက် စာရွက်။ ပုံကြီးကြီးဆွဲရန် ကလေးများကို ပြောပါ။ သို့သော် အသေးစိတ်အချက်များလည်း ပါပါစေ။ ကလေးငယ်အုပ်စုကို ရောင်စုံခဲတံများ ပေးထားပါ။ ပုံဆွဲအပြီးတွင် မိမိပုံတူပန်းချီကားကို အရောင်ခြယ်ခိုင်းပါ။

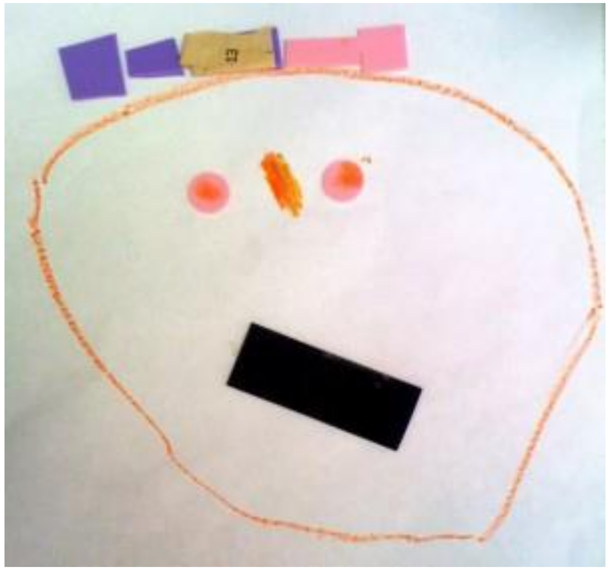
- အသုံးပြုမည့်ပစ္စည်းများကို ဝေပေးပြီး ၎င်းတို့ မည်သူဖြစ်သည်၊ မိမိဘာကြိုက်သည်ကို ဖော်ပြမည့် ပိုစတာတခု ဖန်တီးရန် မိမိပုံတူပန်းချီဆွဲရမည်ဟု ကလေးများကို ရှင်းပြပါ။ ထိုပုံတူပန်းချီတွင် စာလုံးများဖြင့် ရေးသားခြင်းမပြုရ၊ သို့မှသာ ဆန်ဒုန်းကျောင်းရှိ သူငယ်ချင်းများက ပုံကိုကြည့်ပြီး သိနိုင်မည် ဖြစ်သည်။

- ကစားနည်း ကစားပါ။ အုပ်စုအတွင်း မျက်နှာကို ဖော်ပြသည့်စကားလုံးများ သုံးထားသည့်သီချင်း ဆိုခြင်းနှင့် အမူအရာပြုလုပ်ခြင်းတို့သည် စိတ်ကူးကောင်းဖြစ်သည်။ နှစ်ယောက်တတွဲတွင် တယောက်က မျက်လုံးပိတ်ထားပြီး ၎င်းတို့ရှေ့တွင် မည်သူရှိသည်ကို ခန့်မှန်းပါ။

- ဆရာက ကလေးများကို မျက်လုံး၊ နား၊ နှာခေါင်း၊ မေးစေ့၊ မေးရိုးနှင့် ပါးစပ်တို့ မည်သို့ဆက်စပ်နေသည်နှင့် မည်သည့်နေရာတွင်ရှိသည် မျက်နှာ၏ မည်သည့်အပိုင်းက အပြင်ထွက်ပြီး မည်သည့်အပိုင်းက ခွက်ဝင်နေသည်ကို သိရှိအောင် ခံစားခိုင်းပါ။

- ထိုအသက်အရွယ်အုပ်စုတွင် အချိုးချနည်းကို သင်ကြားရန် မလိုပေ။ ထို့အပြင် မျက်နှာတခုတည်းကို အဓိကထားဆွဲရန်လည်း မလိုပေ။ ထိုကလေးငယ်အုပ်စုသည် သူတို့ တကိုယ်လုံးအပြည့်ပုံကိုလည်း ဆွဲချင်ပါက ဆွဲနိုင်သည်။ ထိုသို့ဆွဲပါက အသေးစိတ်များ၊ ဖိနပ်၊ လက်ချောင်း၊ အဝတ်အစား စသည်တို့ကို အလေးဂရုပြုဖို့ ကလေးများကို ပြောပါ။

- အချိန်ရှိပါက ၎င်းတို့အချစ်ဆုံး သူငယ်ချင်းပုံကို နောက်ခံကား (ဘက်ကရောင်း) တွင် ဆွဲနိုင်သည်။

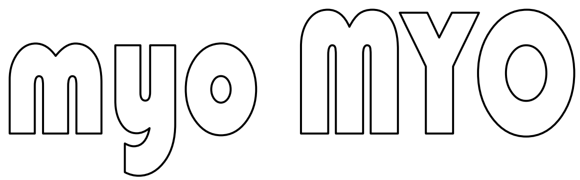


အိမ်စာ။ ။ လက်ကမ်းစာစောင်ကို ဝေပေးပြီး မည်သို့အသုံးပြုရမည်ကို ရှင်းပြပါ။ အားလပ်ချိန်တွင် ပုံဆွဲရန်၊ အချက်အလက်စုဆောင်းထားရန်၊ သစ်ရွက်၊ ပန်း သို့မဟုတ် သူတို့ကြိုက်သောအရာတခုခုကို ကပ်နိုင်ကြောင်းကိုလည်း ရှင်းပြပါ။ ကလေးများ စိတ်ထက်သန်လာစေရန် ဆရာက အသင့်ပြင်ဆင်ရေးဆွဲထားသော ပုံကြမ်းစာအုပ်ကို နမူနာအဖြစ် ပြသလျှင် ပိုကောင်းပါသည်။ အကောင်းဆုံး ပုံကြမ်းစာအုပ်က ဆုရမည်ဟု ရှင်းပြပါ။ ထိုစာအုပ်ကို နောက်တချိန်အတန်းသို့ ယူလာခိုင်းပါ။

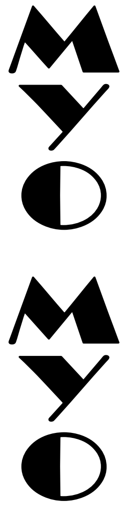
၃။ ပုံနှိပ်အတတ်ပညာ

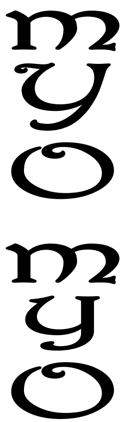
အသုံးပြုမည့် ပစ္စည်း။ ။
စာလုံးပုံစံအမျိုးမျိုး နမူနာများ
အဆ ၃၊ အဆ ၂ စာရွက်၊ ၈၀ ဂရမ်

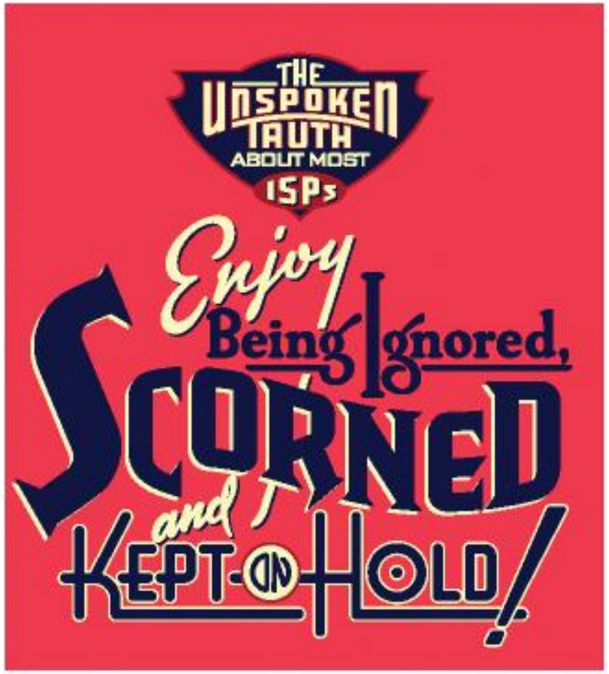
ကလေးကြီးများအတွက် ပြုလုပ်ပုံအဆင့်ဆင့်။ ။ ပုံနှိပ်စာလုံး နမူနာ၊ ပုံသဏ္ဍာန်များနှင့် စတိုင်များကို ပြသပြီး ကလေးများကို ကြိုးစားလုပ်ခိုင်းပါ။



7 RUSSIAN LADIES
KILLED BY DEATH
UNDER A SERPENT SUN
WATERING THIS FLOWER OF DISEASE
No.414
TNO
DRUGANAUT
ANGEL TEARS
OF WHAT DOES OUR VOICE SING IN THE CHORUS OF DISTRESS?
CLOCKED IN, PUNCHED OUT
Gun in my HAND, God on my SIDE.
BKLYN
"Goddammit baby, this is soul!"
OSO MALO
PRETTY FUNKY
Strictly Roots
INDUSTRIAL ORGANIC dot net


MYO
MYO

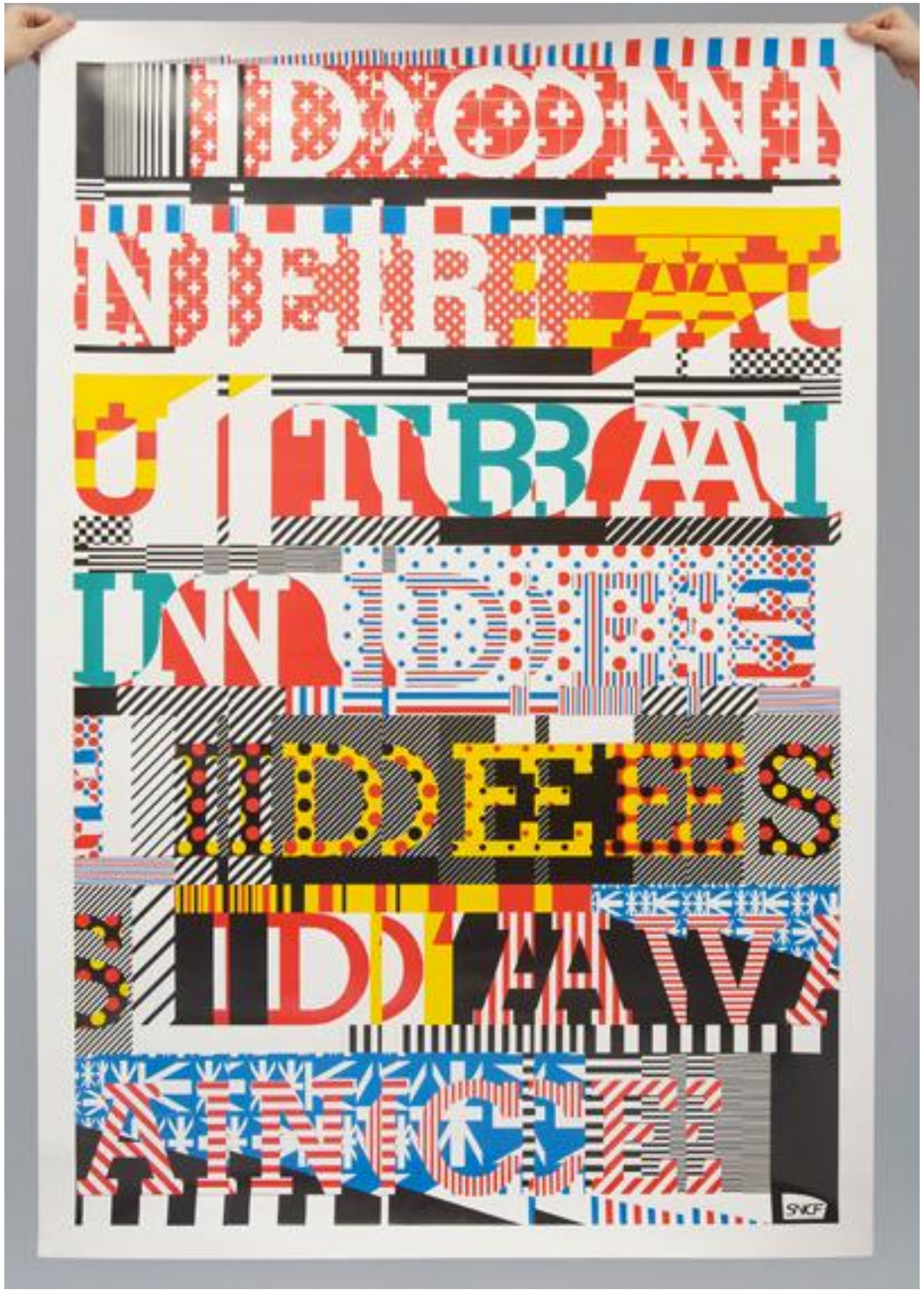

myo
myo

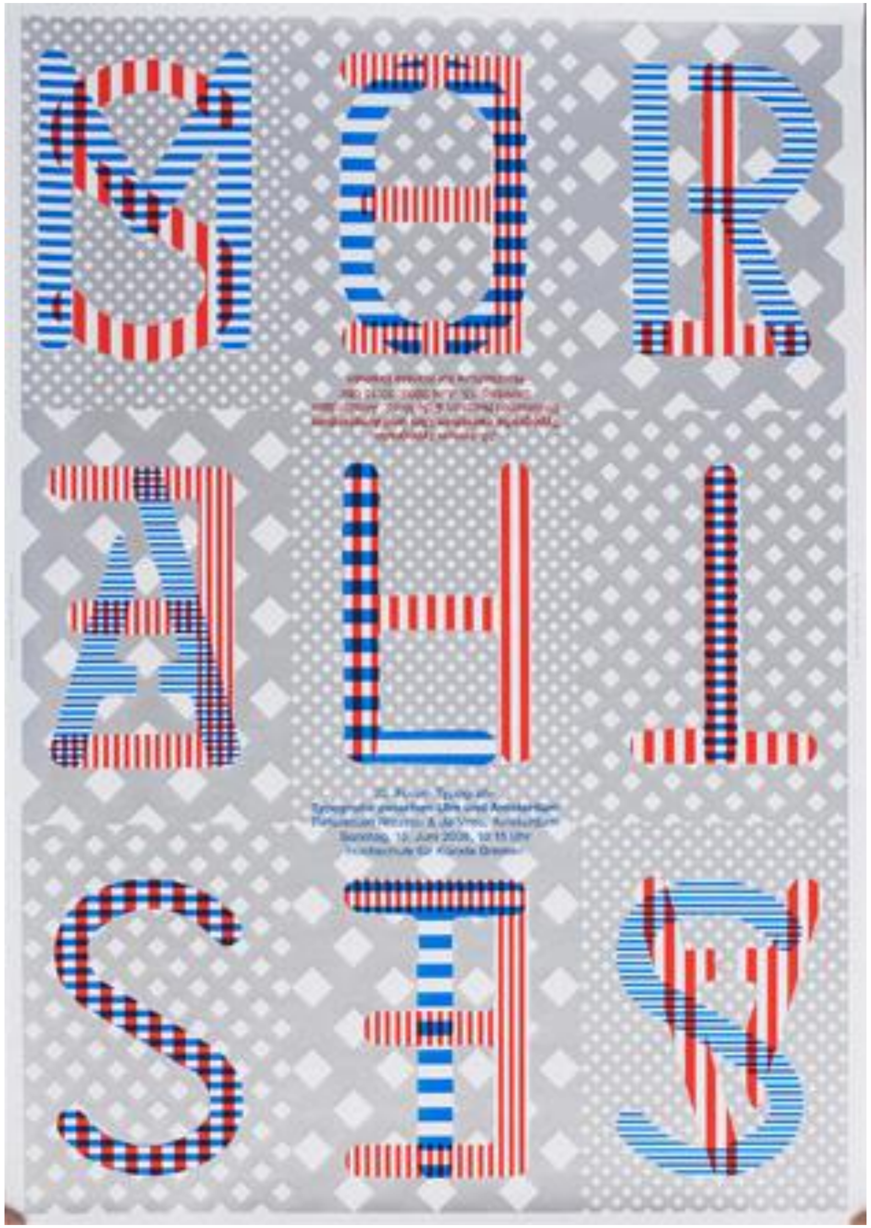

THE
UNSPOKEN
TRUTH
ABOUT MOST
ISPs
Enjoy
Being Ignored,
SCORNED
and
KEPT-ON-HOLD!

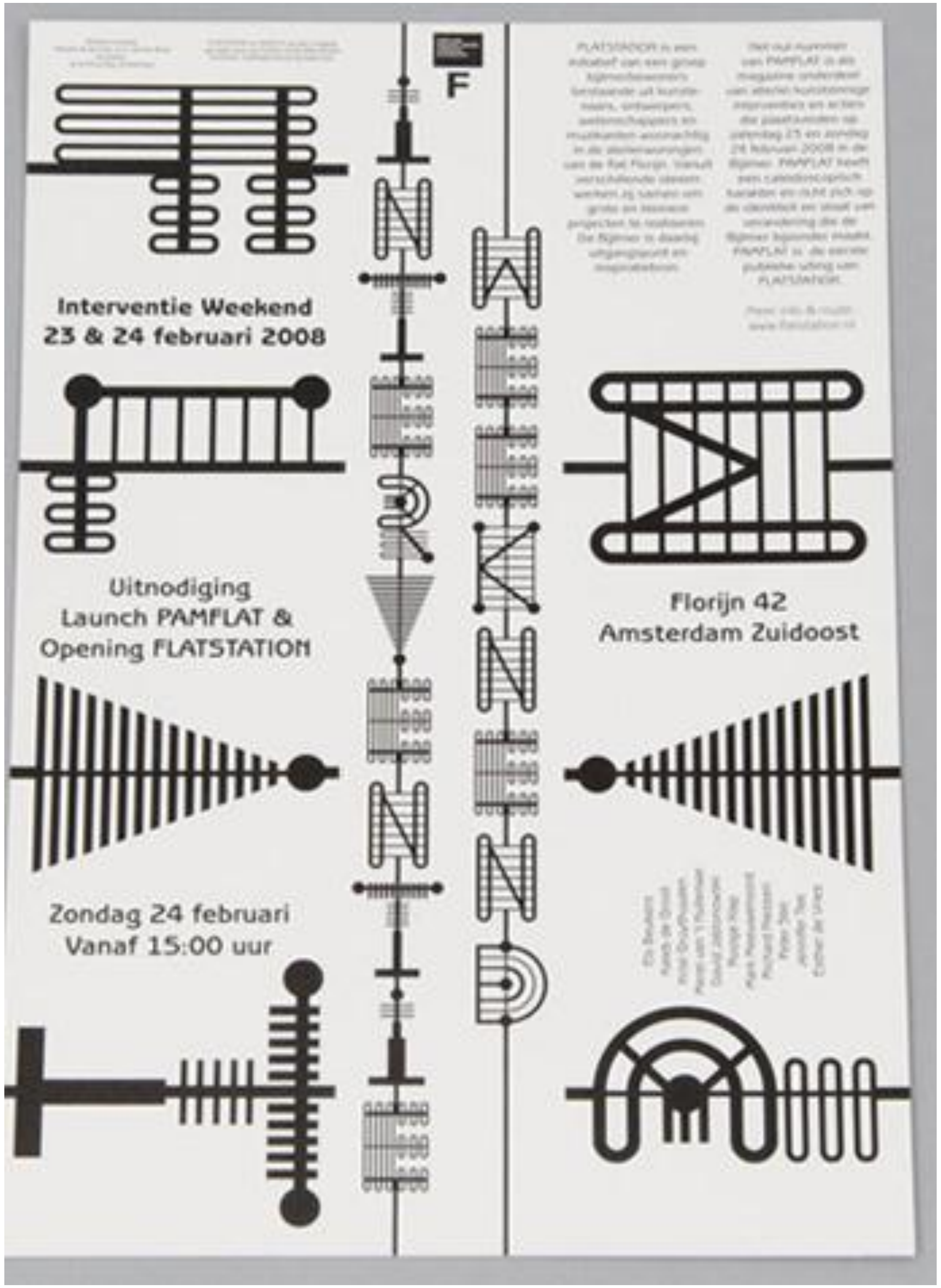
THE
ELECTRIC
COMPANY

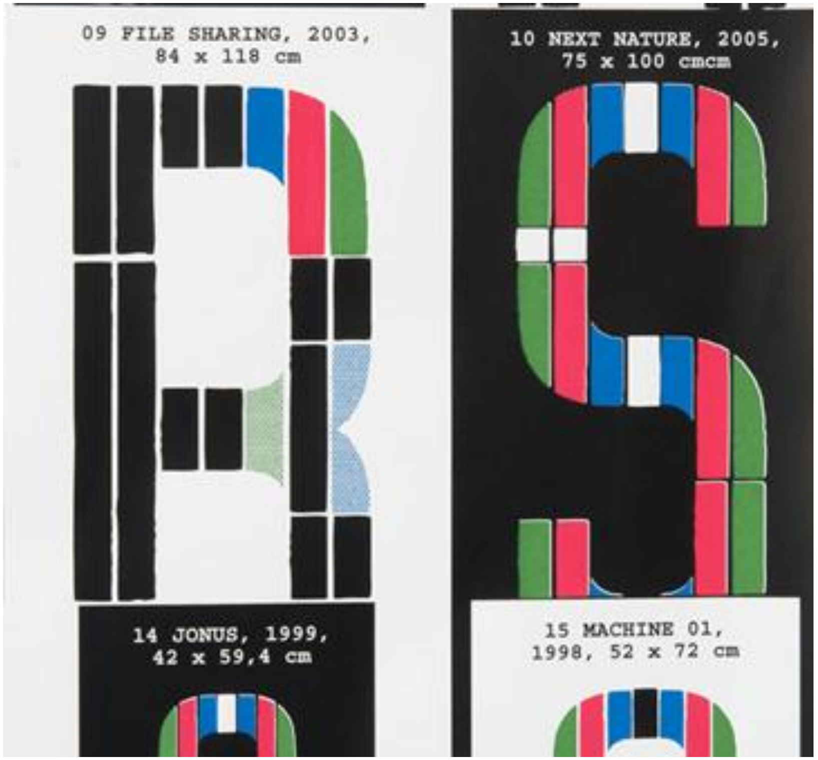
Zoo
York
EST. 1993

KIDS
INCOR
PORA
TED






Interventie Weekend
23 & 24 februari 2008
Uitnodiging
Launch PAMFLAT &
Opening FLATSTATION
Zondag 24 februari
Vanaf 15:00 uur
Florijn 42
Amsterdam Zuidoost


09 FILE SHARING, 2003,
84 x 118 cm
10 NEXT NATURE, 2005,
75 x 100 cmcm
14 JONUS, 1999,
42 x 59,4 cm
15 MACHINE 01,
1998, 52 x 72 cm

ကလေးငယ်များအတွက် ပြုလုပ်ပုံ အဆင့်ဆင့်

Kevin

၄။ မိမိပုံတူပန်းချီကား အပြီးသတ်ခြင်း

အမည်၊ မွေးသက္ကရာဇ်၊ ဝါသနာ၊ ပုံတူပန်းချီနှင့် အရောင် စသည့် အချက်အလက်အားလုံး စုထဲ့လိုက်ပါ။

ပြီးစီးသွားသော ပုံတူကား ပိုစတာကို ဓါတ်ပုံရိုက်ယူပါ။

– မနှစ်က ဆန်ဒုန်းကျောင်းသားများ ရေးဆွဲခဲ့သော ပိုစတာ နမူနာ

၅။ ပန်းပုရုပ် – ကျွန်ုပ်အကြိုက်ဆုံးတိရိစ္ဆာန်

ကလေးကြီးများ။ ။ အဝတ်နှင့်ပြုလုပ်သည့် တိရိစ္ဆာန်ရုပ်ပုံများ

၆ နှင့် ၇။ ချည်ထိုးပန်းချီ "ကျွန်ုပ်၏ မဲဆောက်" သို့မဟုတ် "ကျွန်ုပ်၏ မယ်လအု"

ဤလုပ်ရှားမှုကို အတန်းချိန် ၂ ခု အတွင်း ပြုလုပ်ရမည်။

ကလေးငယ်များ

လွယ်လွယ်ကူကူဖြစ်စေရန် ကော်နှင့် ကတ်ကြေးကို အသုံးပြုပါ။

အဝတ်စအပါအဝင် ပစ္စည်းမျိုးစုံကို စုဆောင်းပါ။

အဝတ်စကို နောက်ခံကားအဖြစ် အသုံးပြုပါ။

ကလေးများသိသော နေရာ၊ ဒေသများအကြောင်း ဆွေးနွေးပါ။ စာသင်ကျောင်း၊ အိမ်၊ ဒုက္ခသည်စခန်းတွင်းရှိ ရပ်ကွက်များ၊ ဈေးဆိုင်များ၊ စခန်းဂိတ်များ၊ မြစ်၊ တောအုပ် စသဖြင့်။

ကလေးများအား ၎င်းတို့ဒေသရှိ ၎င်းတို့နှစ်သက်ရာ နေရာတခုကို ရွေးခိုင်းပြီး အဝတ်စများ ဖြတ်ညှပ်ကပ်၍ ပြုလုပ်ရသော ပန်းချီတခု (collage) ပြုလုပ်ပါ။

ပုံစံမျိုးစုံလုပ်ရန် ပြောပါ၊ သို့မဟုတ်ပါက ကလေးတိုင်းက ပုံစံတခုတည်းကိုသာ ပြုလုပ်လိမ့်မည်။

ထိုသို့ပြုလုပ်ရခြင်း ရည်ရွယ်ချက်မှာ ကလေးများအမြင်မှ ထွက်ပေါ်လာသော စခန်းမြေပုံ (သို့မဟုတ်ပါက မဲဆောက်တွင် နေရာပေါ်မူတည်၍) ရရှိရန် ဖြစ်သည်။

ကလေးကြီးများ။ ။ အဝတ်စနှင့် ပစ္စည်းမျိုးစုံကို အသုံးပြုပါ။

ကလေးငယ်များကဲ့သို့ပင် စခန်းတွင်း (သို့) မဲဆောက်တွင် ကလေးများသိသော နေရာများအကြောင်း ဆွေးနွေးပါ။ မည်သည့်နေရာကို သူတို့ နှစ်သက်ကြပါသလဲ။ ဘာကြောင့်လဲ။ အဲဒီနေရာမှာ ဘာတွေရှိလဲ။ မည်သည့်နေရာကို သူတို့ မကြိုက်လဲ။ ဘာကြောင့်လဲ။ ထိုနေရာ၏ အမှန်ရှိနေသောအရာကို စဉ်းစားပါ။ ဥပမာ စခန်းတွင် ဂိတ်များ၌ စစ်သားများ၊ အောဆော်များရှိသည်၊ မော်တော်ကားများ အများအပြားမရှိ။ မဲဆောက်တွင် လူများကို စောင့်နေသော ရဲများ၊ စက်ရုံများ၊ ဈေးများ၊ ဆေးရုံများ၊ စာသင်ကျောင်းများ၊ စက်ဘီးစီးသူအများအပြား၊ မော်တော်ကားများ၊ မော်တော်ဆိုင်ကယ်များ၊ မီးပွိုင့်များ၊ ကစားကွင်းများ၊ လယ်ကွင်းများ စသဖြင့် ရှိသည်။

၎င်းတို့ တင်ပြချင်သော နေရာအပေါ် ကလေးများ သဘောတူကြရမည်။ ပြည့်စုံသောမြေပုံတခုရရန်အတွက် ကလေးများက ၎င်းတို့အကြား နေရာများကို ဖလှယ်ခြင်း ရှိပါစေ။ ကလေးများက မဲဆောက်ဈေးတခုလုံးကို ရေးဆွဲစရာမလိုဘဲ နေရာတခုခုကိုသာ ပြုလုပ်ခြင်း ဖြစ်ပါစေ။ ကလေးတချို့က ငါးဆိုင်၊ ပန်းဆိုင်များ၊ စာအုပ်ဆိုင်များ စသဖြင့် ဈေး၏ မတူသောအပိုင်းများကို ဖန်တီးနိုင်သည်။

နောက်တကြိမ် အနုပညာသင်တန်းချိန်အတွင်း ကလေးများက ၎င်းတို့ ပြုလုပ်ထားသော အနုပညာလက်ရာကို အပြီးသတ်ပြီး ထိုလက်ရာတခုချင်းစီကို ကြမ်းပြင်ပေါ်တွင် ချလိုက်ပါ။ ဆရာ၏ အကူအညီဖြင့် ကလေးများက မြေပုံကို ပဟေဠိတခုအဖြစ် ပြုလုပ်ကြမည်။ ကျောင်းက ဈေးနဲ့ နီးသလား။ ဆေးရုံက ဘယ်နားမှာလဲ၊ တံတားနဲ့ မြစ်ကို ဘယ်နားမှာ ထားရင် ကောင်းမလဲ။

မြေပုံကို အစီအစဉ်တကျ ပြုလုပ်ပြီးသောအခါ ကလေးများက ထိုလက်ရာအပိုင်းအစများကို အပ်ချည်ဖြင့် သီတွဲရမည်။ ဆရာ၊ မများက နောက်မှ ထိုအပ်ချည်ရာအတိုင်း အသေအချာ လိုက်ချုပ်နိုင်သည်။ မြေပုံပေါ်တွင် **အညွှန်းများ** တပ်ရန် ကလေးများကို ပြောပါ။ သို့မှသာ ထိုအနုပညာလက်ရာကို ဆန်ဒုန်ကျောင်းသားများကြည့်သောအခါ မည်သည့်နေရာများဖြစ်သည်ကို သိနိုင်မည် ဖြစ်သည်။ မြေပုံတခုလုံးနှင့် မြေပုံတွင်းရှိ အပိုင်းတခုချင်းစီကို အနီးကပ် ဓါတ်ပုံ ရိုက်ယူထားပါ။

၈ နှင့် ၉။ ရွှံ့ဖြင့်ပြုလုပ်သော နှစ်ဖက်မြင် ရုပ်ကြွပန်းပု "ကျွန်ုပ်မိသားစု"

ဤလုပ်ရှားမှုအတွက် အနုပညာသင်ချိန် ၂ ချိန် ယူရမည်။ ကလေးများက ၎င်းတို့ မိသားစုကို ကိုယ်စားပြု တင်ပြရန် ရွှံ့ကို အသုံးပြုသည်။ ဤရုပ်တုပုံသည် ဘက်တဘက်က ပြားနေသည့်အတွက် သုံးဖက်မြင်ပုံ မဟုတ်ပါ။ သို့သော် ထိပ်ဆုံးပိုင်းတွင် ထုထည်ရှိသည်။ ကလေးများ၏ မိသားစုဝင်များအကြောင်း ၎င်းတို့နှင့် ဆွေးနွေးပါ။ ၎င်းတို့ မိသားစု ပုံကြမ်းကို အရင် ရေးဆွဲခိုင်းပါ။ ပြီးနောက် မျက်နှာ၊ ဆံပင်ပုံစံ၊ အဝတ်အစား၊ အရပ်အမြင့် စသည့် အသေးစိတ်များ ဖြည့်ဆွဲရန် ပြောပါ။

ထို့နောက်တွင် ရွှံ့ကို ဝေပေးပါ။ ကလေးများအား ပထမဦးဆုံး ရွှံ့ကို နယ်ခိုင်းပါ။ ထို့နောက် နယ်ထားသော ရွှံ့ကို ပြားခိုင်းပါ၊ အထူ ၂ စင်တီမီတာ ရှိရမည်။ ပြီးနောက် ကျောင်းသားများက မိသားစုတခု ဖန်တီးရန် ထိုရွှံ့ပိုင်းကို အသုံးပြု ဖန်တီးရမည်။ ရွှံ့ပိုင်းများ တခုနှင့်တခု ကပ်စေရန်အတွက် ရေကို အသုံးပြုရန် ကလေးများကို သတိပေးပါ။ (ဥပမာ လက်နှင့် ခန္ဓာကိုယ်ဆက်သည့်နေရာ စသဖြင့်)၊ ထိုသို့မဆက်ပါက ခြောက်သွားလျှင် အပိုင်းများ ကွာသွားလိမ့်မည်။

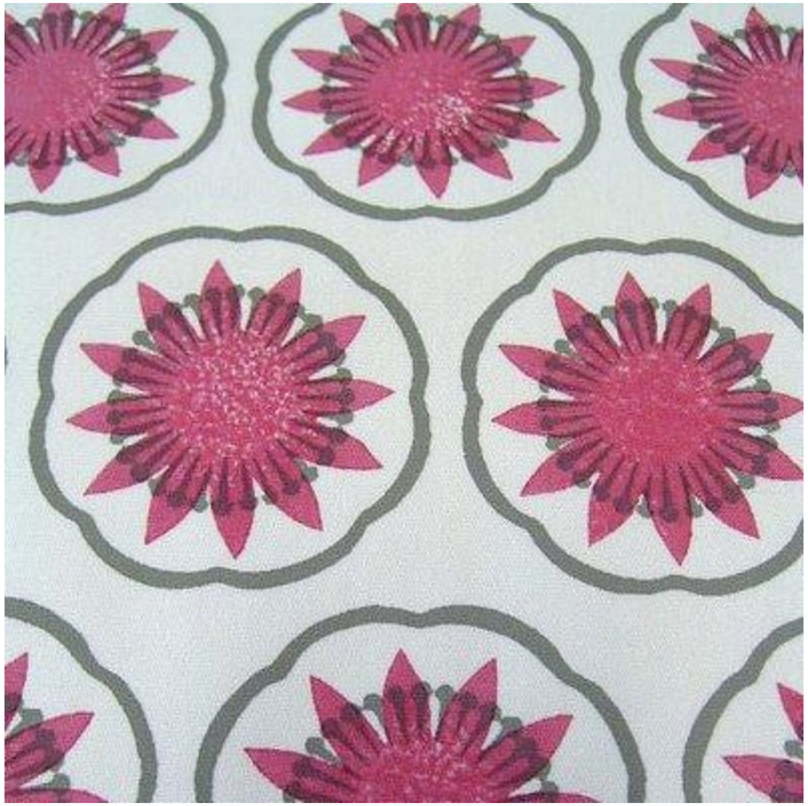
ဒုတိယ သင်တန်းချိန်တွင် ခြောက်သွားသောရွှံ့ကို ကလေးများ အရောင်ခြယ်ကြမည်။

၉။ ချက်ပြုတ်ခြင်းနှင့် ရွှံ့အရောင်ခြယ်ခြင်း (မယ်လအုစခန်းအတွက် တခုခုပြောင်းလဲလုပ်ရမည်၊ အဘယ်ကြောင့်ဆိုတေသာ စခန်းတွင်းတွင် ချက်ပြုတ်စရာ မရှိသောကြောင့် ဖြစ်သည်။)

အချိန်သိပ်မကြာသော ချက်ပြုတ်ခြင်းလုပ်ရှားမှုကို ရွေးချယ်ပါ။ သင်တန်းချိန်ကို ချက်ပြုတ်ရေးအတွက် ပြင်ဆင်ခြင်းနှင့် စတင်ပါ။

ပစ္စည်းများအား ချက်ပြုတ်နေစဉ် သို့မဟုတ် ရေခဲသေတ္တာထဲတွင် ရှိနေစဉ်တွင် (ရွေးထားသည့်အရာက သစ်သီးဂျယ်လီဖြစ်နေပါက မာလာစေရန် ရေခဲသေတ္တာထဲ ထဲ့ထားရန် လိုသည်။) ယခင်သင်တန်းချိန်က ရွှံ့လက်ရာကို အရောင်ခြယ်ရမည်။ အရောင်ခြယ်ခြင်း ပြီးဆုံးသွားသောအခါ အစားစားရန် ဖြစ်သည်။

၁၀။ ပုံနှိပ်ဒီဇိုင်း



ရေမြုပ် ကို အသုံးပြုပါ။

အေဖိုးစက္ကူ

ကတ်ကြေး၊ ကော်၊ ခဲတံ

ကဒ် (အဖြူရောင်နှင့် မီးခိုးရောင် ကဒ်)

ပိုစတာဆေး၊ ပုံနှိပ်ဒလိမ့်တုံးများ သို့မဟုတ် စုပ်တံများ

ကလေးကြီးများ။ ကျောင်းသားများကို ပုံစံကျသောဒီဇိုင်းတခု (ပုံစံရှိပြီးသား ရုပ်ပုံမဟုတ်ပါ) လုပ်ရန် တိုက်တွန်းပါ။ ၎င်းတို့အနေဖြင့် ပုံစံရှိပြီးသားရုပ်ပုံတခု ဥပမာ ကြောင်တကောင်ပုံ ဖြင့် စနိုင်ပါသည်။ ယင်းနောက်တွင် ပန်းချီ၏ အစိတ်အပိုင်းတခုကို ရွေးပြီး ပုံသဏ္ဍာန်များအဖြစ် ပြောင်းလဲလိုက်ပါ။ ထိုပုံသဏ္ဍာန်များကို ရေမြုပ်ဖြင့် ညှပ်ယူပြီး ဒီဇိုင်းတခုဖြစ်အောင် စီစဉ်တကျ ပြုလုပ်ပါ။ ထိုပုံသဏ္ဍာန်များကို ကဒ်ဘုတ်ပေါ်တွင် ကော်ဖြင့် ကပ်ပါ။ ထိုပုံတံဆိပ်တုံး ခြောက်သွားသောအခါ ထိုတံဆိပ်တုံးကို ပုံစံတူများ ပုံနှိပ်ရန် အသုံးပြုပါ။

ကလေးငယ်များသည် ၎င်းတို့ နားလည်သည့်အချိန်ထိ ပုံစံရှိပြီးသားတံဆိပ်တုံးများ ပြုလုပ်နိုင်သည်။ ရုပ်ပုံတခုတည်းမဟုတ်ဘဲ ထိုပုံသဏ္ဍာန်များကို ဒီဇိုင်းတခုဖြစ်အောင် ထပ်ခါထပ်ခါလုပ်နိုင်သည်။