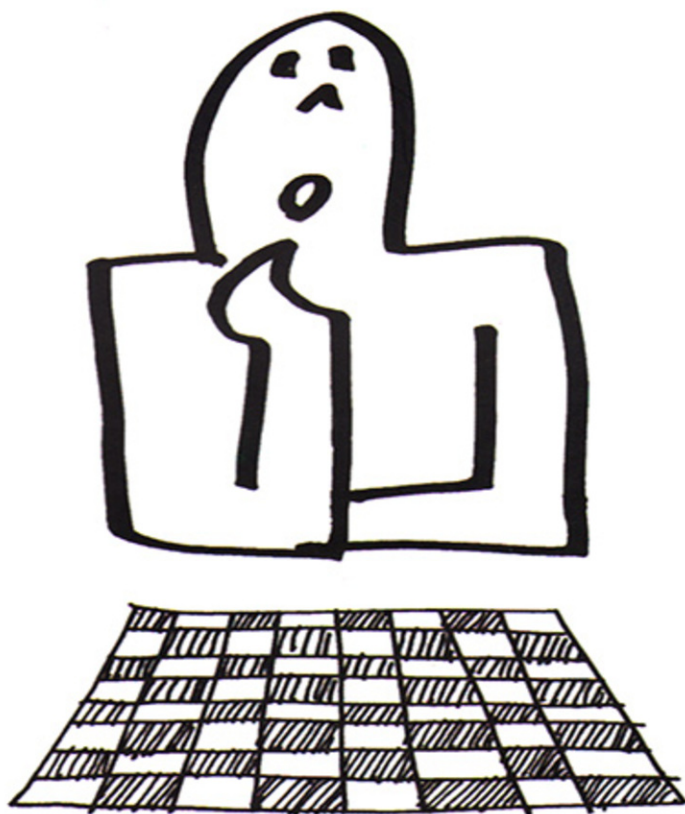


ဘဝဒါထွက်တာ စစ်တုရင်နည်းမျှူဟာ

မောင်မောင်လွင် (စစ်တုရင်)



ထုတ်ဝေသူအမှာ

ဤစာအုပ်သည် CEO မဂ္ဂဇင်းတွင် ဆရာမောင်မောင်လွင် (စစ်တုရင်) လစဉ်ရေးသားခဲ့သည့် စစ်တုရင်ကို အခြေခံသော အတွေးအမြင်ဆောင်းပါးများကို တစ်စုတစ်စည်းတည်း ဖတ်ရှုနိုင်ရန် ပေါင်းစုထုတ်ဝေခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ ။

လူ့လောက၊ စီးပွားရေးလောကတို့ တွင် နေထိုင်လုပ်ကိုင်ရာ၌ ပြင်ဆင်မှုပြုခြင်း၊ တုံ့ပြန်ခြင်း၊ ဆုံးဖြတ်ချက်ချခြင်းတို့ အပေါ် မူတည်၍ အောင်မြင်မှု၊ ဆုံးရှုံးမှုတို့ ကို ခံစားရသည် ဖြစ်ရာ ဤစာအုပ်တွင် ပါရှိသည့် ကစားကွက်၊ အဖြစ်အပျက်နှင့် အယူအဆတို့ ကို မှီးယူအသုံးပြုနိုင်ပါလိမ့်မည်။

ဤစာအုပ်ကို ဖတ်ရှု၍ ကျင့်သုံးလိုက်နာခြင်းဖြင့် ဘဝခရီးတစ်လျှောက် တိုးတက်အောင်မြင်မှုများ ရရှိနိုင်ရန် ရည်ရွယ်၍ ထုတ်ဝေလိုက်ခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ ။

တူဒေးစာအုပ်တိုက်

၁။ ရွှေ့ကွက်တွေကို မဖြုန်းနဲ့

စစ်တုရင်ကစားနည်းဆိုတာ စစ်တုရင်ကစားခုံပေါ်မှာ စစ်တုရင်အရပ်တွေကို သတ်မှတ်ထားတဲ့ စည်းကမ်းအတိုင်း စနစ်တကျစီပြီး ရွှေ့ကစားရတဲ့ နည်း ဖြစ်ပါတယ်။ ကစားကောင်တစ်ကောင်ကို တစ်ခါရွှေ့တာက ရွှေ့ကွက်တစ်ကွက်ပါ။ ပြိုင်ဘက်နဲ့ ကိုယ် တစ်လှည့်စီ ရွှေ့ပြီး ကစားကြရတာပါ။ နောက်ပြီး ကစားချိန်အကန့်အသတ်နဲ့ မလိုအပ်ဘဲနဲ့ ကစားကောင်တစ်ကောင်ကိုပဲ ဆက်တိုက်ရွှေ့နေတာ၊ အချိန်မတိုင်သေးဘဲနဲ့ ဆန္ဒစောပြီး ပြိုင်ဘက်ကိုသွားတိုက်တာ၊ ဦးတည်ရာမဲ့ ရွှေ့ကွက်တွေကို ရွှေ့နေတာတွေ အားလုံးဟာ ရွှေ့ကွက်တွေကိုဖြုန်းနေတာ၊ အဖိုးတန် ရွှေ့ကွက်တွေကို လေထဲလွင့်ပစ်နေတာပါ။

ဘဝဟာ စစ်တုရင်ပြိုင်ပွဲကြီးတစ်ခုဆိုရင် ဘဝတာရဲ့ အပိုင်း အကန့်တွေဟာ စစ်တုရင်ကစားပွဲတွေပါ။ မွေးဖွားချိန်ဟာ စစ်တုရင်ပြိုင်ပွဲကြီး စတင်ဝင်ရောက် ယှဉ်ပြိုင်ချိန်ပါပဲ။ ပြိုင်ပြီဆိုကတည်းက နှစ်ရမယ့်ပွဲတွေက အဆင့်ဆင့် စောင့်နေကြတယ်။ တစ်ပွဲစီရဲ့ ရလဒ်ဟာ ပြိုင်ပွဲကြီးတစ်ခုလုံးကို အဆုံးအဖြတ်ပေးမယ့် အမှတ်တွေပါ။

စစ်တုရင်ကစားပွဲတွေဟာ ရွှေ့ကွက်တွေနဲ့ ဖွဲ့စည်းထားတာဖြစ်သလို ဘဝတာရဲ့ အကန့်ပေါင်းများစွာဟာ လုပ်ဆောင်မှုတွေနဲ့ တည်ဆောက်ထားတာဖြစ်ပါတယ်။ ရွှေ့ကွက်တွေကို အကောင်းဆုံးရွှေ့မှ အဲဒီစစ်တုရင်ပွဲရဲ့ ရလဒ်က ကောင်းနိုင်မှာ ပါ။ ရွှေ့ကွက်တွေကို ဖြုန်းတီးပစ်လို့

ကတော့ အနိုင်နဲ့ အရှုံးမှာ နိုင်ဖို့ အတော်ခဲယဉ်းတော့မှာ ပါ။ ကိုယ့်ရဲ့ နေ့
စဉ်လုပ်ဆောင်ချက်တွေလည်း အတူတူပါပဲ။ အူတူတူနဲ့ ဖြုန်းတီးပစ်နေ
မယ်ဆိုရင် ပြုန်းတီးဖို့ ပဲ ရှိပါတယ်။

*

၂။ ဗဟိုကွက်တွေကို လွှမ်းမိုးထားနိုင်ပါစေ

စစ်တလရင်က စားခံမ၂၁ အလယ်ကဗဟိုကွက်တွေဟာ တကယ်အရေးကြီးတဲ့ အချက်အချာပါ။ ပွဲချိန်မှာ အလယ်ကနယ်တွေကို အများ ဆုံး စရွှေ့တတ်ကြတယ်။ ကစားခုံရဲ့ ဗဟိုကွက်တွေကို ကိုယ့်ရဲ့ ကစားကောင်တွေနဲ့ ထိန်းချုပ်ထားနိုင်ဖို့ ကြိုးစားကြတယ်။

အင်အားကြီးကစားကောင်တွေအဖို့ ဗဟိုကွက်တွေမှာ ရှိရင် သူတို့ ရဲ့ လှုပ်ရှားနိုင်စွမ်းအား ပိုကောင်းလာတယ်။ စွမ်းဆောင်ရည်မြင့်လာတယ်။ အစွန်ဆုံးအကွက်တွေ၊ ထောင့်ကွက်တွေရောက်သွားရင် အနေအထား ကျဉ်းကျပ်သွားတယ်။ ရွှေ့နိုင်တဲ့ အကွက် နည်းသွားတယ်။ အဆိုးဆုံး ကြုံရနိုင်တာက အဲဒီ ကစားကောင် ကျသွားနိုင်တာပါပဲ။

နဲ့စဉ် လူမှုဘဝတွေမှာ လည်း အမျိုးမျိုးကြုံရနိုင်တယ်။ ကြုံရတတ်တယ်။ အရေးပါတာကို သိဖို့ လိုတယ်။ အချက်အချာနေရာတွေကို သဘောပေါက်ရပါမယ်။ ရယူနိုင်ရမယ်။ အသုံးချနိုင်ရမယ်။

အလယ်ကနယ်တွေ စမတက်ဘဲ အစွန်အဖျားက နယ်တွေ စရွှေ့ကစားတဲ့ စစ်တလရင်ဂရင်းမာစတာအချို့ ရှိဖူးပါတယ်။ နာမည်အကြီးဆုံးကတော့ ကွယ်လွန်သွားပြီဖြစ်တဲ့ အင်္ဂလိပ်ဂရင်းမာစတာ တိုနီမိုင်းပါပဲ။ ပထမဦးဆုံးအကွက်သာ အဲဒီလိုရွှေ့ပေမယ့် နောက်ပိုင်းရွှေ့ ကွက်တွေမှာ ဗဟိုကွက်တွေကို လျစ်လျူရှုမထားဘဲ အရေးပေးပြီး ကစားသွားတာတွေ့ရတယ်။ ပြိုင်ဘက်ကို အံ့အားသင့်သွားအောင် ပထမကစားတာပါ။

အရေးပါတာကို သိတယ်၊ လက်ခံတယ်ဆိုရင် ကျင့်သုံးနိုင်ရပါမယ်၊
အကောင်အထည်ဖော်နိုင်ရပါမယ်။ အလုပ်မဲ့အသိဟာ တန်ဖိုးရှိနိုင်ပါ့မ
လား။

*

၃။ လောဘမကြီးပါနဲ့

စစ်တုရင်ပွဲတစ်ပွဲဟာ ထိုင်တာနဲ့ နိုင်ရောလဟယ်ဆိုပြီး မန်းမှုတ်လို့ ပွဲက ပြီးမသွားပါဘူး။ ကစားကွက် တစ်ကွက်ပြီးတစ်ကွက်၊ တစ်ကောင်ပြီးတစ်ကောင်ရွှေ့ပြီး တစ်ဆင့်ပြီးတစ်ဆင့် သွားရပါတယ်။ အဖွင့်ပိုင်း ကစားကွက်တွေနဲ့ စမယ်။ အလယ်ပိုင်းကစားကွက်တွေနဲ့ ယှဉ်မယ်။ အဆုံးပိုင်းကစားကွက်တွေနဲ့ နိဂုံးချုပ်မယ်။

ပြိုင်ဘက်ရဲ့ မဟာအမှားကြောင့် စောစောစီးစီး ပွဲပြီးသွားတယ်ဆိုတာ ရှိတော့ရှိတယ်။ အင်မတန်နည်းတယ်။ ပွဲတွေအားလုံးလိုလိုဟာ အဆင့်ပေါင်းများစွာ ကျော်ဖြတ်ရစမြဲပါ။ ပြိုင်ဘက်တွေရဲ့ လက်ရည် မြင့်မားလာတာနဲ့ အမျှ အဆင့်တွေ များလာမှာ ပါပဲ။

ဒီနေ့ခေတ်ကမ္ဘာကြီးကို ကြည့်လိုက်ရင် လူဦးရေက အဆမတန် တိုးပွားလာတယ်။ ခေတ်မီပညာရပ်တွေ၊ ခေတ်လွန်ပညာရပ်တွေကလည်း တစ်ခုပြီးတစ်ခု ထွက်ပေါ်နေတယ်။ အသုံးအဆောင်ပစ္စည်း အသစ်တွေကလည်း တစ်ခုမှ အသားမကျနိုင်သေးခင်မှာ နောက်တစ်ခုက ပေါ်လာပြီ။ ပြိုင်ဆိုင်မှုတွေကလည်း များမှ များ ။

အဲဒီတော့ လူတွေမှာ ဆန္ဒတွေ လွန်ကဲလာကြတယ်။ ဖိစီးမှု တွေများလာတယ်။ ကိုယ့်စိတ်ကြောင့် ဖြစ်တဲ့ ဝန်ထုပ်ဝန်ပိုးကြီးတွေပိလာတယ်။ လောလာတယ်။ ပြောရတာတောင် မောပါတယ်။

အစနဲ့ အဆုံးကြားမှာ ရှိတဲ့ အဆင့်အားလုံးကို ကျော်ဖို့ ဆိုတာ မဖြစ်

နိုင်ပါဘူး။ ချုံ့လို့ ရတဲ့ ၊ ချုံ့လို့ ရမယ့် အဆင့်တွေကို ချုံ့တာ၊ ပေါင်းတာ
တော့ ဖြစ်နိုင်ပါတယ်။ 'ကျော်' ရင် 'ကျ' တတ်ပါတယ်။ သိပ်ပြီး
လောမကြီးပါနဲ့ ။

*

၄။ စွမ်းဆောင်ရည်ကို သိပါ

စစ်တုရင်ကစားနည်းမှာ ကစားကောင်အရပ် ခြောက်မျိုးရှိပါတယ်။ ဘုရင်ကို ဗဟိုပြုကစားတာ ဖြစ်တဲ့ အတွက် ဘုရင်သေရင် ပွဲပြီးပြီ။ ဒီတော့ တန်ဖိုးသတ်မှတ်ပြောဆိုရရင် ဘုရင်ရဲ့ တန်ဖိုးက အနန္တ။

ကျန်ကစားကောင်ငါးမျိုးမှာ နယ်က အင်အားအနည်းဆုံး။ ဒီတော့ နယ်ကိုအခြေခံပြီး တန်ဖိုးသတ်မှတ်တယ်။ မြင်း၊ ဒါမှ မဟုတ် ဘုန်းကြီး တစ်ရပ်ဟာ နယ်သုံးရပ်နဲ့ ညီတယ်။ ရထားတစ်ရပ်ဟာ နယ်လေးရပ်ခွဲနဲ့ ညီတယ်။ မိဖုရားတစ်ရပ်ဟာ နယ်ကိုးရပ်နဲ့ ညီတယ်။

ဒီသတ်မှတ်ချက်ကိုကြည့်ရင် မိဖုရားဟာ အင်အားအကောင်းဆုံး၊ စွမ်းဆောင်ရည်အမြင့်ဆုံးလို့ ပြောလို့ ရတယ်။ ဒါဟာ ယေဘုယျ သတ်မှတ်ချက်ပါ။ ဗဟိုကွက်တွေမှာ နေရာယူထားရင် မိဖုရားဟာ ၂၇ ကွက်ရွှေ့နိုင်တယ်။ ထောင့်ကွက်ရောက်သွားရင် ၂၁ ကွက်ပဲရွှေ့နိုင်တယ်။ ဘုန်းကြီးရပ်ဟာ ဗဟိုမှာ ၁၃ ကွက်သွားနိုင်ပေမယ့် ထောင့်ကွက်ရောက်ရင် ခုနစ်ကွက်ပဲ သွားနိုင်တယ်။ မြင်းကတော့ ဗဟိုမှာ ရှစ်ကွက်နဲ့ ထောင့်ကွက်မှာ နှစ်ကွက်ရွှေ့နိုင်တယ်။ ဒါက စစ်တုရင် ခုံပေါ်မှာ ဘာအရပ်မှ မရှိတော့တဲ့ အနေအထားမှာ ပါ။

စစ်တုရင်ခုံပေါ်မှာ ကစားကောင်တွေရှိတဲ့ အခါမှာ ကစားကောင်ချင်းတူရင်အောင်မှ လွတ်လွတ်လပ်လပ် လှုပ်ရှားသွားလာနိုင်တဲ့ ကစားကောင်ရဲ့ စွမ်းဆောင်ရည်က ပိုပြီးမြင့်မားပါတယ်။

မိဖုရား ငါးရပ်ကို စစ်တုရင်ကစားခုံပေါ်မှာ စနစ်တကျနေရာချရင် စစ်တုရင်ခုံပေါ်က စတုရန်းကွက် ၆၄ ကွက်လုံးကို လွှမ်းမိုးထားနိုင်တာတွေ့ရပါမယ်။ အဲဒီလိုပုံစံမျိုး စုစုပေါင်း ၄,၈၆၀ ရှိပါတယ်။ ဒီလိုဖြစ်နိုင်တဲ့ အနေအထားတွေ အများကြီးရှိနေပါလျက်နဲ့ မိဖုရားငါးရပ်ရဲ့ စွမ်းဆောင်ရည်ကို အသုံးမချနိုင်ရင် လပ်နေတဲ့ စတုရန်းကွက်တွေ ကျန်နေဦးမှာ ပါ။

လူ့လောက စစ်တုရင်ခုံကြီးမှာ လည်း အတူတူပါပဲ။ စီမံခန့်ခွဲသူကောင်း တစ်ယောက်ဟာ လူတွေရဲ့ စွမ်းဆောင်ရည်ကို သဘောပေါက်ရပါမယ်။ ရှိတဲ့ စွမ်းဆောင်ရည်ကို အပြည့်အဝအသုံးချနိုင်ဖို့ အတွက် အခြေအနေပေးဖို့ လိုပါတယ်။

*