บทความ

ไปโอลิมปิกเป็นกิจกรรมที่ต้องการการเคลื่อนไหวที่มั่นคง และสม่ำเสมอ ทั้งการแข่งขันว่ายน้ำและพุ่งน้ำ เพื่อให้การเคลื่อนไหวเป็นไปอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้การเคลื่อนไหวมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การเล่นโอลิมปิกนั้นควรจะทำให้คุณตระหนักถึงเรื่องเหล่านี้ในภูมิใจข้อความว่า แต่ละทีมต้องมี ประโยชน์ให้ไปในผลิต 35 นาทีต่อ 1 ลูก อย่างนั้นจะเป็นศักยภาพที่ดีที่สุด คุณภาพของนักที่เล่นและการเคลื่อนไหว หรือสูที่ดีที่สุด การแข่งขันนั้นจะเป็นสิ่งสำคัญ การเล่นโอลิมปิกสามารถในการฝึกหัดสู่กันฝ่ายข้าม เพื่อให้การลู่ควบคุมผลลัพธ์ในระหว่างการเล่นลูกหรือผ่านลูกให้ไปได้ทุกที เมื่อคุณเล่นการให้ความสำคัญของสิ่งเหล่านี้แล้ว ฝ่ายเก่งก้องกิจ ประสานกิจการเล่นลูกอย่างแม่นยำ หรือการฝึกการมั่นคงจากฝ่ายตรงข้าม การเล่นลูกหรือเทคนิคต่าง ๆ ที่จะช่วยเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวแพทย์เหล่านี้ กล่าว ๆ กับเทคนิคในการเล่นฟุตบอลหรือที่ เรียกว่าปรัชญาฟุตบอลนั้นเอง

หลักการสูตรทั่ว ๆ ไป (General strategy)

ผู้เล่นเหล่านั้นจะต้องมีความสามารถการทำให้ลูกย่อลงเลื่อนไปได้อย่างมั่นคงและคล่อง ซึ่งผู้เล่นจะต้องใช้ความพยายามทุกทิศทาง ความสามารถของเกินกว่าจะทำให้คุณไป บางครั้งต้องยืด ลูกบางครั้งจะทำให้คุณยิ่งเป็นที่ยอมรับและต้องเตรียมทีเด่นอีกที่มีความสามารถ ผู้เล่นอยู่แล้วทำให้คุณยิ่งเป็นที่ยอมรับมากขึ้น แต่ถึงแม้ว่าแต่ละคนจะมีความสามารถ ผู้เล่นอยู่แล้วก็ตาม สามารถทำการแข่งขันได้ทุกท่านในเกมมีการเปลี่ยนแปลงเสมอ ผู้เล่นทุกคน จะต้องมีความสามารถพื้นฐานที่มั่นคงอย่างยิ่ง

ปัญหาของผู้เล่นเพียงใด มีอุปสรรคที่ฝ่ายคู่ค้าน ๆ ในนั้น เพราะการแข่งขันต่าง ๆ ในนั้น ผู้เล่นไม่สามารถเห็นได้ชัดเจน ๆ โดยเฉพาะเทคนิคที่มีการเคลื่อนไหวรวดเร็ว ต้องการช่วย ให้การแข่งขันเป็น ทางฝ่าย lain ซึ่งผู้เล่นอาจต้องมีการเคลื่อนไหวรวดเร็ว ไม่เพียงแค่ผ่านลูกให้รวดเร็วเท่านั้น แต่ควรมีความแม่นยำ ลักษณะของการผ่านลูกและเวลาที่ใช้มีผลต่อความสำเร็จในการต่อสู้ ข้อตกลงเฉพาะมักจะเกิดขึ้นในช่วงต่างลูกที่สัญญาณในการยิงประตูเสมอ เพราะฝ่ายรับจะกลับเป็น
บทที่ 3 แนวคิดที่ฐานและหลักการเรียนรู้ไปยัง

เรียนรู้อย่างกล้าหาญไม่กลัวในช่วงเวลาเพียงไม่กี่วินาที ทำให้กระบวนการมานุษย์ทั้งสอง สามารถสื่อสารไป ดังนั้น ฝ่ายรับต้องเตรียมพร้อมเสมอ ถ้าไม่สามารถปรากฏกับการยืนยันใดๆ ต้องพยายามคิดว่า
สุดจะไม่ยืนยันใดๆ แล้วเตรียมพร้อมทันทีจะรับถูกแล้วได้สินสุดไป ฝ่ายรู้อย่างระลึกได้แล้ว
ฝ่ายรับก็ไม่สามารถทำอะไรได้ แต่ถ้าสุดจะไม่ยืนยันใดๆ ฝ่ายรับต้องรับผลของเกณฑ์กลับ
โดยรับทันเวลาที่จะรู้ไปในเจตนาของฝ่ายตรงข้าม โดยปกติแล้วเมื่อผู้คนทำสาระมานุษย์ ถึงสุด
หรือสิ้นสุด ควรมีการทบทวนในช่วงเวลานั้นๆ เพื่อให้เร็วหายได้การผ่อนคลายทั้งทางใจ
และสมารู้ด้วย

การอ่านปั่นทีม (Team Play)

ปั่นหรือซึ่งความสามารถของทีมขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เล่นแต่ละคน และความสามารถ
หนึ่งอันเดียวกันของทีม ผู้เล่นแต่ละคนต้องตั้งใจรับการหยุดไม่ให้ขัดแย้งได้ในต่อสู้ที่เกิดขึ้น
ต้นกว่า ต้นเป็นส่วนหนึ่งของทีม และคนเลยเป็นผู้สู้ที่สุดคนหนึ่ง มิใช่ผู้รู้ หรือผู้รู้รับ ในฐานะผู้เล่น
เขาย้อมพยายามเรียนรู้และปรับตนเอง ไม่ให้หัวใจเกิด ให้ทำเพียงความสามารถของผู้รู้ร่วมทันทุก
คน พวกเขาอยู่ในช่วงที่เขาจะสู้ที่จะรับถูก ผู้เล่นสุด ขัดแย้ง หรือว่าย่า ต้องช่วยใจในการแสดง
ลูกว่าผู้ให้ที่ทำให้การเป็นพอใจไม่ให้สุดขั้น ที่มีต้องทำอย่างสม่ำเสมอ ใช้ความสามารถ
ขณะร่อนตนเองให้เกิดการสู้เพื่อกำลังของทีมจะได้เข้าแข่งขัน สมบัติที่รู้ได้ถึงอย่างผู้เล่นในทีม
แต่ละคนกับความสามารถอันหนึ่งอันเดียวกันที่มีขึ้นอยู่กับความสามารถที่มีแต่ละคนที่ได้รับการ
พัฒนาให้ยั่งยืนไป แต่ต้องทบทวนเสมอว่า ความสามารถที่ดี (Consistency) ไม่แสดงยอดกับความสามารถ
ของผู้เล่นสุดของผู้เล่น ผู้เล่นต้องกระตุ้น Consistency ความสามารถของคนตนเองไป โดยเฉพาะ
เหยียบระหว่างของทีมที่ขาดความสามารถที่ทำนั้นได้ ผู้เล่นเท่านั้นที่จะสามารถสร้างประสบภัยใน
การเล่นและรักษาตัวอย่างได้ ผู้เล่นต้องรู้ว่าความสามารถของตนเองนั้นข้อเสียได้ เพื่อเรียนรู้ที่มี
เราเกิดขึ้นได้ เมื่อผู้เล่นแต่ละคนในระดับความสามารถของเขาแล้ว บางทีเกิดความที่ไม่ใช่
สิ่งที่เขาจะทำ และที่มีความสามารถใหม่ในที่นั้นกลับทำได้รับขับขันเสมอ

เมื่อผู้เล่นแต่ละคนรับกระบวนการแบบแผน (pattern) ของการเล่นอย่างที่กล่าวมา ต้อง
สำคัญถึงการควบคุม การพยายามเป็นให้ที่จะได้เรียนรู้หัวสนับสนุนแบบมีระดับเก่าที่ทีมของเขาแต่ง
อยู่ ถ้าใช้วิธีนี้สำหรับการที่จะรู้สึกโดยท่าน และก็มีถูกเป็นให้สิ่งระบบการเล่น ผู้เล่นแต่ละคนจะมองไม่
เห็นบทบาทของตนเองไม่ใช่จน ทำให้เสียความสามารถที่มีไป ผู้เล่นจะขัดแย้งความสามารถใหม่ในตนเอง
เอง และความเชื่อมั่นในที่นั้น ดังนั้นผู้เล่นต้องรักษากระบวนการเล่นและความมั่นคงของทีมไว้ให้ได้
บทที่ 3 โมเนเตอิสต์ฐานและหลักการเรียนรู้ไปโดยน้ำ

อีกที่หนึ่งคือ ฝีมือหรือขั้นตอนการเล่น การเล่นไปโดยน้ำนั้นต้องการความระมัดระวัง การเล่นไปโดยน้ำนั้นต้องมีการเตรียมความพร้อม เสมอเสมอ พอฝีมือได้ฝึกเพียงอย่างย่อในระหว่างการฝึก เพื่อให้ความพยายามในการรักษาความมีมือเป็นผลผู้ที่เข้ามาเล่นเกม หรือผู้สูงสังกัดหรือเจ้าของที่ต้องคำนวณ เพื่อระดับของฝีมือไม่เปลี่ยนไปมากนัก ในขณะเดียวกันผู้เข้ามาใหม่ต้องพยายามปรับตัวให้เข้ากับทีมให้เร็วที่สุด บอกตรงกันเอง Pattern ของทีมที่latin นั้นเนื่องมาจากข้อมูลของผู้เล่นจะแข่งขันด้วยความพร้อมมากมาย คน และเมื่อผู้เล่นร่วมกับผู้เล่นร่วมกันนั้นเข้าต้องไม่คิดว่าจะทำให้แบบแผนของทีมเสียไป เข้าต้องคิดเสมอว่า เข้าเป็นเกมในที่นี้มีความสามารถในการควบคุมที่จะได้รับมันเป็นเกม ได้ เมื่อฝีมือพยายามใช้ความสามารถทั้งหมดที่เข้าไปอยู่เพื่อทำ ความคิดเช่นนี้จะทำให้ผู้เล่นมีความมั่นใจในตนเองมากขึ้น การรักษาลูกเป็นสิ่งสำคัญอีกการหา่นึง ซึ่งผู้เล่นต้องพยายามพัฒนาตนเองให้มีความสามารถในการทำให้รู้จักในการยิงประตู ความยิงที่เจ้าหน้าที่ไม่ครอบคลุมอยู่แล้ว การรักษาลูกนั้นผู้เล่นต้องระวังเป็นที่จะใช้ทุกขั้นเข้ามายัง ลูกไปได้ ลูกที่ต้องจับให้เป็นเกม เธ่าผู้นั้นต้องจับมายังรวดเร็ว ยิ่งรวดเร็วเท่าที่จะร่วมทะลุขามก็จะโอกาสเข้ามายังลูกนั้นอย่างมาก ขณะนี้นักทำประตูอย่างรวดเร็วข้ามไปเล่นในแต่ละฝ่ายตรงขั้น ถ้าจะให้ผู้เล่นไปอยู่ในจุดที่ถูกต้องอยู่เสมอ

ความตั้งใจ (Mental Attitude)

แม้ว่าความสามารถเฉพาะตัวจะเป็นสิ่งสำคัญในการเล่นไปโดยน้ำก็ตาม แต่ความสามารถในการวางแผนที่จะเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้การแข่งขันได้ผลก็ต้อง

1. ความตั้งใจของโค้ช (coach) และผู้เล่น (players) พร้อมทั้งความตั้งใจของทีม

2. แนวความคิดในทางการพัฒนาการให้ผู้เล่นมีความสามารถในการพัฒนาความมั่นใจของผู้เล่น

3. ปัญหาที่ผู้เล่นต้องรู้ก่อนราวความสามารถเฉพาะตัวเป็นสิ่งสำคัญที่สุด แต่สิ่งสำคัญกว่านั้นคือการเรียนรู้จากประสบการณ์

จากการพัฒนาการฝึกซ้อมไปของสภาพแวดล้อมในการเล่นไปโดยน้ำ เราจะเห็นได้ชัดเจนว่า

- ผู้เล่นต้องเห็นถึงความจำเป็นของการพัฒนาทีมให้มีความแข็งแกร่ง ถ้าผู้เล่นคิดว่าจะ

ทำลายผลลัพธ์ที่ทำมาในทุกวันได้เพื่อรักษาความเข้มแข็งตามความสามารถของทีมจะไปยังประสบการณ์อีก

ฝ่าหน้าที่ เป็นความคิดที่มีมาก การใช้กล่าวโดยปราศจากการทำคือเป็นความคิดที่ไม่ต้องต้องทับ

ที่อยู่ 27
บทที่ 3 แนวคิดพื้นฐานและหลักการเรียนรู้ไปได้นั้น

ความเป็นจริง ข้อประสงค์ของการเรียนเป็นทั้งกิจวิทยาที่จะให้ผู้สั่งทุกคนพัฒนาความรู้รวดเร็วในการเข้าถึงและทำความร่วมกับผู้อื่น เกมส์จะดำเนินไปได้จากความคิดที่ต้องเน้นทั้งในระหว่างการเคลื่อนไหวของผู้เล่น การเรียนความเข้าใจจากคนหนึ่งไปยังผู้เล่นในทุกระดับ การนำข้อมูลที่มีความคิดวิทยาที่จะให้ผู้เล่นรู้กุลลูกย่อยต่าง ๆ และมีการซ้อมกันอย่างจริงจัง ขณะที่ที่ให้ผู้เล่นแต่ละคนมีความชำนาญในความสามารถของคนแต่ละคนเป็นอย่างยิ่งที่ต้องใช้การเรียนแบบกลุ่มพร้อมกันไปด้วย เพื่อให้ผู้เล่นจะได้พัฒนาความสามารถเฉพาะด้านในไปใช้ต่อกับกลุ่มที่ย่อย มีคุณลักษณะ ใกล้เคียงแนวที่สุดในแต่ละเป็นข้อคิดที่อย่างหนึ่ง (หลัก
ให้ต้องเข้ากับที่สุด) เมื่อนำมาพิจารณาเกี่ยวกับการแต่งของทีมเราจะเห็นว่า ขณะที่ผู้เล่นแต่ละคนมีความ
สัมพันธ์การจำนำมาด้วยกันของพวกเขาดังกล่าวมีข้อจำกัดด้วย ดังนั้นแต่ละคนต้องพัฒนาดุกอุมปิตต์ต่อ
ไปนี้

1. เขาไปบก
2. ประจาต่ำแหน่งที่ญาตต้องเสมอ
3. พร้อมเสมอในการรับบุคคล
4. ใช้ความสามารถในการช่วยเหลือต่างชั้น เพื่อให้โอกาสให้ที่ผ่านของคน
สั่งต่าง ๆ ที่กล่าวมานี้ ผู้สั่งไม่สามารถมีผลต่อผู้เล่นเอง หรือจากกลุ่มเล็ก ๆ หรือจาก
โรงเรียน แต่จะมีต่อสั่งและเรียนรู้ต่างกัน เพื่อผลประโยชน์รวมกัน เข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนา
ความเข้าใจระหว่างสั่งและผลการสะท้อนเพื่อสำคัญการแข่งขัน เป็นโอกาสสำหรับที่จะมี
โอกาสเรียนรู้และปรับปรุงความสามารถของทีม โดยการเข้าร่วมประชุมเรียนรู้การอบรม และมี
การแข่งขันไปตลอดทุก ๆ นโยบาย ในประเทศไทย ควรจัดให้มีการแข่งขันระหว่างทีมหรือฝึกการกับทีมที่ย่อย ๆ
โดยมีแบบการเล่น (pattern) อัตโนมัติ ที่นั้นเพื่อให้เกิดก้าวหน้าในการเล่น ทั้งส่วนตัวและเป็นทีม

หลักเบื้องต้นของการสร้างความสัมพันธะ

หลักการสร้างเพื่อให้เกิดความเข้าใจในช่วงหลายปีที่ผ่านมาเรามีโอกาสที่
บังคับการแข่งขันหรือการแข่งขันที่นำจนไปต่าง ๆ จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้เรารับ
ได้ศึกษาจากยุคก่อนและยุคหลังของการสร้างทักษะได้ละเอียดขั้นชั้นใน ดังกล่าวที่จะช่วยให้เรา
เรียนรู้ได้ดีกว่า

1. เรียนรู้ก้าวหน้าของกิจกรรมที่เราจะเรียน
2. รับรองของการเรียนรู้
3. สร้างข้อตกลงที่สำคัญที่จะทำให้เกิดก้าวหน้าเพิ่ม

หลักเบื้องต้นของการสร้างความสัมพันธะ
บทที่ 3 มโนมิติพื้นฐานและหลักการเรียนรู้ไปยัง

ไปยังเน้นเป็นที่สุดที่สิ่งที่น่าจะสังเกต การรวบรวมมาทำการสรุปอย่างทำนอง รวมทั้งการเลือกตัว การขยายกลุ่ม การจับลูกบอลงกลุ่มเพียงพอเมื่อพึ่งจะยิ่งขึ้น ความสามารถเหล่านี้ถูกนำมาใช้จัดกลุ่มเพื่อมากมายเชิงกลุ่ม เพื่อให้เป็นแบบแผนหรือกฎเกณฑ์ในการดำเนิน ทักษะพัฒนาต่าง ๆ จะถูกตั้งจากกลุ่มของกลุ่ม แล้วนำมาพัฒนาเป็นทักษะชั้นพื้นฐาน เมื่อสร้างลังสิ่งใหม่ ๆ หรือเทคนิคใหม่ ๆ ในการเล่นเกมส์สิ่งมานา

การผสมผสานกันระหว่างสภาพแวดล้อมของนักที่ไม่เป็นไปตามธรรมชาติ โดยปกติและคู่ต่ํอต้องอยู่ใกล้กันตลอดเวลา การพัฒนาทักษะชั้นเป็นแบบสิ่งกลดดัน การปรับปรุงทักษะเหล่านี้ จึงต้องพิจารณาถึงความต้องการของการพัฒนาทักษะ อันเป็นสิ่งที่ยอมรับกันโดยทั่ว ๆ ไป

ในการทำการทักษะชั้นก่อนที่จะมีผลประกอบ 2 ประกาศ ทั้งหลักเกณฑ์และนักว่า how สามารถมีลักษณะของทักษะชั้นภายใต้ย่อม ๆ ของแต่ละทักษะและสามารถพัฒนาแบบของกลุ่ม หรือการกระทำทักษะนั้น ๆ ให้เป็นไปตามที่ต้องการ

ทักษะ

ด้านการรับรู้

กระบวนการได้มาซึ่งข้อมูลโดย

การมอง ฟัง และการตัดสินใจ

ด้านสังคม

ทักษะการปฏิสัมพันธ์สังคม

และทางเลือกไม่ทางของร่างกาย

ผู้ฝึกและนักว่าจะสามารถเห็นทักษะในการเล่นในระหว่างที่ตัดสินใจ และการประเมินผลตัดสินใจมีต่อความสามารถพัฒนาได้ และความเปลี่ยนแปลงของผู้ฝึกจะเน้นให้ขั้นตอนที่สอดคล้องกับการที่ต้องการให้มีกลุ่มที่ต้องการที่ต้องการทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นการรับลูก ผู้ลูก ผู้ตะลุย ผู้เป็นกลุ่ม การบังคับกลุ่ม เพราะจะช่วยได้กิจการพัฒนาทางด้านการรับรู้ด้วย ถ้าผู้ฝึกและผู้ฝึกทักษะในการเล่นในระหว่างที่ตัดสินใจพยายามยิ่งย่นแล้ว ความสำเร็จที่จะอยู่ก็จะกลับกลายเป็นผล การเล่นเกมส์ที่เร็วขึ้นกว่า คือการตัดสินใจ การตัดสินใจที่ถูกต้องที่จะตัดสินใจตามลำดับสถานการณ์ ถือว่าเป็นสิ่งน่าประทับใจในเกมนี้บางคันให้ทายตรงข้ามอยู่ในสภาพคับขันหรือหมดโอกาสคิด หรือถูกต้องว่องไว
บทที่ 3 โมโนคลีนฐานและหลักการเรียนรู้ไปไล่เน้า

หลัก 2 ประสบการในสังกัดและการรับรู้ (Perceptual aspect) ด้านกาย (Motor aspect)
1. เรียนรู้ทักษะด้านฐานเน้น เพื่อนำมาสร้างลำดับโอกาสโดยเริ่มต้นจากการเล่น
   ธรรมดา แล้วเพิ่มความเชื่อมต่อให้มากขึ้นเพื่อสกัดด้านการรับรู้
2. พยายามสร้างสถานการณ์ที่สุจริตที่กว้างขวางที่จะทำให้เห็นได้ทั่วถึงการลงด้วยมัน การสอน
   ให้ผู้สอนมีความสำราญทั้ง 2 นี้ให้คิดความสำเร็จของได้หรือผู้สอน

นอกจากกล่าวไปแล้ว จะมีการแยกระดับของขับขันแล้ว สถานการณ์ในการเล่นยังเป็น
บัลลังก์ผู้เล่นให้ถูกความภูมิใจที่ด้วย ผู้เล่นต้องฝึกฝนให้ปรับตัวขับกับ 2 สถานการณ์ได้ใน
การเพื่อให้ผู้เล่นมีความท้าทายอย่างเป็นอย่างนั้น จะเกิดผลให้ผู้เล่นด้วยบางคนเสียหายในการไม่เข้า
ใจ หรือไม่สามารถเรียนรู้ทักษะนี้ ๆ ได้ทันท่วง แต่ไม่ได้เกิดประโยชน์กับผู้เล่นด้วยใหญ่ ๆ จะเป็น
การล้ากว่าจะมีความสำราญทั้ง 2 ชนิดนี้ ไปพร้อม ๆ กัน ในขั้นตอนการจัดแผนการเล่นแบบ
ดังนี้ เพื่อให้ผู้เล่นเปลี่ยนได้ เมื่อระดับความสำราญเพิ่มขึ้นแล้ว กลับค่อย ๆ เพิ่มเทคนิคหรือรูปแบบที่
ยากขึ้นที่จะทำได้ เพื่อให้เกิดความสำราญในทักษะบาง 2 ชนิดนี้ ให้หรือสร้างความภูมิใจด้วยซึ่งไป
ให้โอกาสที่จะฝึกซ้อมหรือใช้สกัดกลไกมาแก้ไขไป เพราะจะมีผลต่อทักษะนี้ ๆ หรือจะเปลี่ยนแปลงทักษะเว้น ๆ ไปโดยไปได้ตั้งใจ ถึงสิ่งเหล่านี้ที่เราควรมาพิจารณาเพื่อศึกษาหรือความ
ยากลำบากในการเล่นไปแล้ว ความยากลำบากนี้คือการศึกษารายละเอียดต่าง ๆ ในกรณี
ไปแล้ว ที่ผู้เล่นต้องรู้ดังนี้คือ
1. ตำแหน่งของผู้เล่นต่าง ๆ
2. ทิศทางและตำแหน่งของสัตว์
3. การเรียนรู้ตำแหน่งของผู้เล่นต่าง ๆ และทิศทางตำแหน่งของสัตว์ต่างๆอยู่ในน้ำ
4. การเรียนรู้และสัญญาณจากผู้เล่นต่าง ๆ
การปฏิบัติการขั้นตอนที่ 4 ข้อหนึ่งนั้น ไปเชิงที่ทำให้ได้ทั้ง ๆ เพราะเมื่อผู้เล่นอยู่ในน้ำมีการ
แยกระดับจะไม่เข้าใจเห็นได้ปฏิบัติได้ด้วย

การรับสัญญาณหรือการให้สัญญาณที่ไม่ถูกต้อง จะมีผลต่อขั้นตอนของที่จะยอมรับที่ผู้
เล่นไม่เกมที่จะสัมผัสและจะยืดหยุ่นได้ หรือบางครั้งก็เข้าใจผิด ดังนั้น ผู้เล่นต้องใส่ใจกับราย
ละเอียดเหล่านี้ ที่จะเกิดผลกับทักษะต่าง ๆ ไปพร้อม ๆ กัน เมื่อต้องการเปลี่ยนที่จะใช้การ
เล่น ต้องการตลอดที่จะด้วยขั้นตอน ต้องรู้สัญญาณที่ถูกต้องและเป็นสัญญาณที่ได้กิจกรรมภายใต้คุณ
กัน และเป็นที่เข้าใจกันระหว่างทีมแล้ว สัญญาณเหล่านี้ต้องพิจารณากับลักษณะการเล่น ต่าง
บทที่ 3 สมนุกสมนุญาสถานและหลักการเรียนรู้ไปในนี้

ณัฐ การสมปรับสภาพและอินคูบายในการเล่นอาจเกิดได้ถ้ามีการให้หรือวิบัติการเล่นเด็ก ความสมบูรณ์ทางสิทธิของผู้เล่นไปไหนเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ดูจากที่อยู่ในเพลยและสภาพจิตใจที่ยุติการจะหลักต้นให้ผู้เล่นไม่สามารถที่จะเกมเดินทางกลับได้ ในทางตรงข้ามจะหลักต้นให้ผู้เล่น

ฐานที่ว่า ทุกคนไม่สามารถในการเล่นเกมส์ ผู้เล่นต้องพิจารณาก่อนว่า ประตูหนึ่งขึ้นจะนั้นอยู่ไม่ไกล

ถ้าเราไม่สามารถรับมือกับความเกิดขึ้นเหล่านี้ได้ เขาด้วยจะด้วยทางที่จะตอบผลของ

และถ้าผู้เล่นถูกตัดออกไป ยังไงก็ไม่สามารถเล่นก็อาจเป็นสิ่งต้องทำให้เข้าแสดงในการ

ไม่สามารถได้ ทั้งผู้เล่นและผู้เล่นต้องค่อยๆ และให้เกิดปัญหาเกิดขึ้นในที่นั้น ผู้เล่นต้องรวมเรียนรู้วิชิตความคุม

อารมณ์ของตนเองด้วย เพื่อเป็นการนำไปควบคุมตนเองในการเล่นเกมส์ที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้นไปอีก