မာတိကာ

◆ အမှာ (ဂ)

အပိုင်း - [၁]
ရှမ်ရှင်အနုပညာ အခြေခံသဘောတရားများ

◆ အခန်း (၁)
နိဒါန်း - ရှမ်ရှင်ပညာ တိုးတက်လာပုံ ၄
၁။ စူးစမ်းရှာဖွေသောတော် ၄
၂။ ဥရောပဘက်မှ ကြိုးပမ်းမှုများ ၁၄
၃။ အသံပေါ်ပေါက်လာခြင်း ၃၀
၄။ နောင်းဧဝတ်ပေါ် ရှမ်ရှင်ပညာရင်ကြီးများ ၃၇

◆ အခန်း (၂)
ရှမ်ရှင်နှင့် အနုပညာ ၄၃
၁။ အနုပညာ၏ သဘာဝ ၄၃
၂။ အနုပညာ၏ အဆင့်သုံးဆင့် ၄၈
၃။ အနုပညာ၏ အဆင့်သုံးဆင့်ကို ရှမ်ရှင်တွင် အသုံးချပုံ ၅၀

◆ အခန်း (၃)
ဒါရိုက်တာနှင့် ဆဿ ၅၃
၁။ အသံထွက်ရှမ်ရှင် ပေါ်ပေါက်လာခြင်း ၅၃
၂။ အသံထွက် ရှမ်ရှင်၏ အခြေခံနည်းလမ်းတစ်ရပ် ၅၄

◆ အခန်း (၄)
ဒါရိုက်တာနှင့် ဇာတ်ညွှန်း ၅၈
၁။ ဘါရိုက်တာနှင့် ဇာတ်ညွှန်းရေးဆရာ ၅၈
၂။ ရှမ်ရှင်၏ ပတ်ဝန်းကျင် ၅၈
၃။ ပတ်ဝန်းကျင်ထဲတွင် ဇာတ်ကောင်ကို ဖန်တီးမှု ၅၈
၄။ ရှမ်ရှင်၏ စည်း၀ါးကိုက်ညီမှု ၅၉

◆ အခန်း (၁၀)
ဒါရိုက်တာနှင့် သရုပ်ဆောင်သူ ၁၈၈
၁။ ရှမ်ရှင်ထုတ်လုပ်မှု ပုံစံ နှစ်မျိုး ၁၈၈
၂။ ရှမ်ရှင် သရုပ်ဆောင်သူများနှင့် ရှမ်ရှင် အမျိုးအစား ၁၈၉
၃။ ရှမ်ရှင်သရုပ်ဆောင်ပညာ ၁၉၄
၄။ ရှမ်ရှင်သဘောနှင့် သရုပ်ဆောင်မှုကို အမျိုးအစား ခွဲခြားပြခြင်း ၁၉၈
၅။ သရုပ်ဆောင်မှု တစ်ခုလုံးကို မြှုပ်ကြည့်ခြင်း ၂၀၁
၆။ ပေါ်လွင်ထင်ရှားသော ကိုယ်ဟန် လှုပ်ရှားမှု ၂၀၆
(၁) ပြုလုပ်ပုံပြ ကိုယ်ဟန်လှုပ်ရှားမှု ၂၀၇
(၂) စကားပြော ကိုယ်ဟန်လှုပ်ရှားမှု ၂၀၇
(၃) စိတ်လှုပ်ရှားခြင်းပြ ကိုယ်ဟန်လှုပ်ရှားမှု ၂၀၇
၇။ ပေါ်လွင်ထင်ရှားသော ရုပ်ဝတ္ထုများ ၂၀၉

◆ အခန်း (၁၁)
ဒါရိုက်တာနှင့် ဇာတ်ပုံဆရာ ၂၁၁
၁။ ဇာတ်ပုံဆရာနှင့် ကင်မရာသဘော ၂၁၁
၂။ ရွေ့လျားမှုကို ရိုက်ကူးခြင်း ၂၁၆
၃။ ကင်မရာနမ့်၏ ဒါရိုက်တာ၏ စိတ်ဆန္ဒ ၂၂၀
၄။ ရှမ်ရှင်၏ စီစဉ်တင်ပြမှုသဘော ၂၂၃
၅။ ရှမ်ရှင်၏ ပုံသဏ္ဌာန် ၂၂၆

◆ အခန်း (၉)
ဒါရိုက်တာနှင့် ဇာတ်ညွှန်း ၂၃၀
၁။ ဒါရိုက်တာနှင့် ဇာတ်ညွှန်းရေးဆရာ ၂၃၀
၂။ ရှမ်ရှင်၏ ပတ်ဝန်းကျင် ၂၃၁
၃။ ပတ်ဝန်းကျင်ထဲတွင် ဇာတ်ကောင်ကို ဖန်တီးမှု ၂၃၉
၄။ ရှမ်ရှင်၏ စည်း၀ါးကိုက်ညီမှု ၂၄၂

◆ အခန်း (၁၂)
အသံထွက်ရှမ်ရှင်၏ စည်းဝါးကိုက်ညီမှု ၂၄၂

အပိုင်း - [၂]
ရှမ်ရှင်အတတ်ပညာ အခြေခံသဘောတရားများ

◆ အခန်း (၁၄)
ရှမ်ရှင်ထုလုပ်ငန်း ခွဲဝေပုံ ၂၇၅

◆ အခန်း (၁၅)
ဇာတ်ပုံရိုင်းဆိုင်ရာ ရှမ်ရှင်အတတ်ပညာ ၂၇၃
၁။ အကြောင်းအရာကို လေ့လာသုံးသပ်ခြင်း ၂၇၅
၂။ သာမန် ဇာတ်ကွက်တစ်ခု ၂၇၆
၃။ ဇာတ်ကွက်များကို စီမံခြင်း ၂၈၀

◆ အခန်း (၁၆)
ရှမ်ရှင်ကာဇာတစ်ကား၏ အခြေခံအစိတ်အပိုင်းများ ၂၈၃
၁။ ရိုက်ချက်၏ဖွဲ့ထောင့် (ကင်မရာရှုထောင့်) ၂၈၃
၂။ အာရုံရှုစိုက်အောင် ရိုက်ကူးခြင်း ၂၉၀
၃။ ရိုက်ချက်၏ အကြောင်းအရာကို စီစဉ်ခြင်း ၂၉၂
၄။ ရိုက်ချက်အကြောင်းအရာ၏ အနီးအဝေး ၂၉၄
၅။ ကင်မရာလှုပ်ရှား၍ ရိုက်ကူးခြင်း ၃၀၁
၆။ ဘောင်အတွင်းက လှုပ်ရှားမှု ၃၀၇

◆ အခန်း (၁၇)
ဇာတ်ကွက်ကို ရိုက်ကူးတည်ဆောက်ခြင်း ၃၁၁
၁။ နမ့်ကျော်ကတ် ၃၁၉

◆ အခန်း (၁၈)
ရိုက်ကွင်းကိုကူးပြောင်းနည်းများ ၃၂၄
၁။ ကတ်ဖြင့်ကူးနည်း ၃၂၄
၂။ မိန်နည်းများနှင့် အရှေ့ရှင်း ထပ်ကူးနည်း ၃၂၈

◆ အခန်း (၁၉)
ဧဇင်ဆက်ဖြစ်ပေါ်မှု ၃၃၁
၁။ အမှုအရာ ဧဇင်ဆက်ဖြစ်ပေါ်မှု ၃၃၃
၂။ ဧဇင်ဆက်ဖြစ်ပေါ်မှုကို စစ်ဆေးခြင်း ၃၃၄

◆ အခန်း (၂၀)
အလင်းရောင်ပေးခြင်း ၃၃၉
၁။ သဘာဝပြယုဂ် ၃၄၀
၂။ အရိပ်များကို ထိန်းချုပ်ခြင်း ၃၄၂
၃။ မှန်းတည့်ချိန်နှင့် မှန်းလွဲချိန် အလင်း၏ ထောင့်များ။ အလင်းပေးပုံ စမ်းသပ်ချက်။ ၃၄၂
၄။ အလင်းပေးပုံစမ်းသပ်ချက် ၃၄၄
၅။ ရောင်ပြန်အလင်း၏ အကျိုးသက်ရောက်မှု ၃၄၅
၆။ ပုံပန်းသဏ္ဌာန်နှင့် မျက်နှာပြင်ပေါ်လွင်မှု ၃၄၆
၇။ ပတ်ဝန်းကျင်လေထု၏ အကျိုးသက်ရောက်မှု ၃၄၆
၈။ မှန်ချပ် ၃၄၇
၉။ မီးလုံးများကို အသုံးပြုနည်း (ဖိုတိုဖလင်မီးလုံး။ ဓေပေါ်မီးလုံး။ ရိုးရိုးမှန် ဓေပေါ်မီးလုံး။ မှန်ဘီလူး ဓေပေါ်မီးလုံး။ မီးလုံးအကြီးစားများ။ ဓေပေါ်မီးလုံးသုံး အပိုပစ္စည်းများ။) ၃၄၈
၁၀။ ရိုက်ကွင်းကို အလင်းပေးပုံ (အလင်းပေးနည်း အစီအစဉ်။ နည်းမျိုးသယဇ။) ၃၅၀
၁၁။ အလင်းပေး အစမ်းလေ့ကျင့်ခြင်း ၃၅၂

◆ အခန်း (၂၁)
ဧဇင်ဘည်းဖြတ်ခြင်း ၃၅၅
၁။ ဘည်းဖြတ်သူ၏ အရည်အချင်း ၃၅၆
၂။ ဘည်းဖြတ်ရန် ပြင်ဆင်ခြင်း ၃၅၇
၃။ ဘည်းဖြတ်ကိစ္စယာများ ၃၅၉
၄။ အရှေ့နှင့် အသံပေါင်းခြင်း ၃၆၁

◆ ရှမ်ရှင် ဝေါဟာရရှင်းတမ်း ၃၆၄

◆ ကျမ်းကိုးစာရင်း ၃၈၄