

GABINETE DE COMUNICAÇÕES HUBBARD
(HUBBARD COMMUNICATIONS OFFICE)
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex

BOLETIM DO HCO DE 17 DE MAIO DE 1980

Remimeo	Cancela BTB 7 Fev 71
RD Sobrevidência	Reemitido 16 Jul 74
Orgs SO	mesmo título
Orgs Scn	
Colégios de Treino	
de Staff	
Tech	
Qual	
SSOs	
Curso FEBC	

Exercícios DE TREINO ADMINISTRATIVOS

TRs ADMIN

Estes exercícios de treino foram originalmente desenvolvidos como ajuda para treino dos administradores com o propósito de os treinar a obter obediência e ciclos de acção completos a respeito de acções e ordens administrativas.

TRs (rotinas de treino) Admin são concebidos no sentido de aumentar o grau de causalidade sobre as confusões, casualidade, justificações, desculpas, armadilhas e insanidades do universo físico (Matéria, Energia, Espaço e Tempo) e pessoas (Grupos) do dia a dia. Eles abilitam uma pessoa a confrontar confortavelmente essas coisas sempre que aparecem.

Escusado será dizer que tais capacidades, se forem atingidas, aumentam grandemente a sobrevivência de qualquer indivíduo neste mundo e uma vez que estes TRs Admin realmente produzem essas capacidades, eles são dum grande valor.

Estes exercícios começam muito gradativamente e trabalham-se até uma alta intensidade de confronto e manejamento da parte do indivíduo.

Eles são feitos com um twin e têm que ser treinados sabendo muito bem da necessidade de dar vitórias ao indivíduo que os está a fazer. Ele não deve ser logo tirado do fundo ou sobrecargado forçando-o a demasiado confronto demasiado rápido.

Cada exercício é percorrido até uma vitória, em que o indivíduo está a fazer o exercício de uma forma confortável e sem esforço e está contente acerca da sua capacidade para o fazer.

Mesmo que um indivíduo pense que vai sentir pouca mudança nalguns dos primeiros exercícios, ao fazê-los, ele se aperceberá de um aumento de consciência ou simplesmente se sentirá bem ao fazê-los.

Nos exercícios posteriores (quando treinados num gradiente cada vez mais duro) o indivíduo vai descobrir que pode confrontar e manejar qualquer actividade desse tipo ou casualidade que lhe possa eventualmente aparecer.

Estes exercícios têm que ser treinados com controle positivo, conhecido e previsível no sentido da dispor o indivíduo a ser causa nas coisas e actividades que estão a ser abordadas.

Façamos bem estes exercícios e assistiremos um aumento de 10 vezes o POTENCIAL DE Sobrevivência tanto para os indivíduos como para os administradores!

TR MEST 0

NOME: Confrontar MEST.

COMANDOS: "Confronta aquele _____ (nome do objecto)."

Posição: Estudante e treinador sentados ou de pé a uma distância confortável.

Propósito: Acostumar o estudante a confrontar MEST e a manter uma posição em relação a ele. Estar ali e não fazer mais nada além de estar ali.

ÊNFASE DE TREINO: Ensinar o estudante a confrontar exactamente o que lhe é indicado sem vias ou gestos adicionais ou reacções emocionais. O treinador escolhe um objecto pequeno relacionado com o posto do estudante. O treinador aponta para o objecto e dá o comando "Confronta aquele _____ (nome do objecto)". O estudante fá-lo. O treinador não faz comentários. Assim que o estudante estiver a confrontar confortavelmente o objecto, sem reacções, o treinador acusa a recepção, escolhe um novo objecto e repete o ciclo. O exercício é continuado usando objectos gradualmente maiores durante períodos de tempo gradualmente maiores. Flunks são dados por quebras de confronto, acções adicionais e reacções. O estudante passa quando pode confrontar qualquer

objecto confortavelmente sem reacção e tem bons indicadores no exercício.

NOTA: Não damos flunk ao estudante se aparecerem GIs repentinamente e ele se sentir bem acerca do exercício. Esta é uma mudança desejada.

TR MEST 1

NOME: Intenção MEST.

COMANDOS: "Move aquele _____ (nome do objecto)".

Posição: Estudante e treinador sentados ou de pé a uma distância confortável.

Propósito: Treinar o estudante a entregar uma ordem e intenção respeitante ao controlo e manejo do MEST.

ÊNFASE DE TREINO: Ensinar ao estudante que a sua própria intenção tem algo a ver com o manejo do MEST no seu ambiente. O estudante tem que entregar o comando claramente e com intenção suficiente para o levar a cabo e conseguir o movimento do objecto MEST pelo treinador. O treinador não Provoça, mas sim cumpre a ordem se esta for recebida claramente e com boa intenção. É usada uma selecção de objectos do posto do estudante. O estudante acusa a recepção ao treinador por cumprir o comando. Flunks são dados por falhar em mover o objecto, falhar em confrontar a acção ou em confrontar o MEST envolvido. O exercício é passado quando o estudante pode fazer o exercício fácil e confortavelmente sem recuar na acção de levar outro a mover o MEST.

TR MEST 2

NOME: Acusar a Recepção a Ciclos de MEST.

COMANDOS: Nenhum. O treinador origina manejar de MEST.

Posição: O estudante e o treinador sentados ou de pé a uma distância confortável.

Propósito: Treinar o estudante a reconhecer, aceitar e a acusar completamente a recepção ao completar de uma acção no universo MEST.

ÊNFASE DE TREINO: Ensinar ao estudante que o seu acusar de recepção pode acabar um ciclo de acção e que a sua intenção para o acabar é superior ao esforço. O treinador origina um ciclo de acção, como por exemplo dar

um pequeno objecto ao estudante, mover um objecto para outra localização ou apanhar um objecto para olhar para ele. O estudante acusa a recepção à acção quando está completa. A princípio o estudante pode fazer qualquer coisa para fazer o seu acusar de recepção ser recebido, mas, num gradiente, ele é suavizado até poder acabar o ciclo de acção sem esforço. O treinador reprova falhas em reconhecer quando é que a acção está completa, falhas para aceitar livremente a acção e falhas para acabar o ciclo com boa intenção. Passa-se quando o estudante pode fazer o exercício facilmente e confortavelmente.

TR MEST 3

NOME: Comando Duplicador de MEST.

COMANDOS: "Apanha esse _____ (nome do objecto)."

"Dá-mo por favor."

"Põe-o ali." (O estudante indica o lugar.)

Posição: Estudante e treinador sentados ou de pé a uma distância confortável.

Propósito: Treinar o estudante a não desistir, mas sim a continuar a sua intenção para completar um ciclo de acção no universo físico. Fazer cada ciclo numa nova unidade de tempo e não como uma salada com outros ciclos.

ÊNFASE DE TREINO: Ensinar o estudante a não ser derrotado a não fazer Q&A se não tiver um cumprimento imediato ao seu comando e a continuar até que o ciclo de acção seja completado no universo físico.

O treinador pode parar de cumprir o ciclo de acção a qualquer ponto a congelar o ciclo nesse ponto. O estudante tem que repetir o último comando dado até que faça o ciclo de acção começar outra vez e segue-o até estar completo. Nenhuma Provocação verbal ou originações físicas da parte do treinador.

Flunks são dados por intenções deficientes, falhas em repartir o comando exacto, falhas em confrontar o MEST ou confrontar e levar o ciclo de acção a ser completado no universo físico.

Passa-se quando o estudante pode fazer o exercício confortável e facilmente.

TR MEST 4

NOME: Alter-Is do Ciclo de MEST.

COMANDOS: O mesmo que no MEST 3.

Posição: Estudante e treinador sentados ou de pé a uma distância confortável.

Propósito: Treinar o estudante para levar o ciclo de acção que ele tenciona a ser levado a cabo no universo físico apesar da contra intenção e alter-is e distinguir entre uma tentativa genuína para cumprir e um não cumprimento ou alter-is deliberado.

ÊNFASE DE TREINO: Ensinar os estudante a não ficar admirado ou derrotado e a não desistir de fazer Q&A com não cumprimento e tentativas incorrectas ou incompetentes para completar ciclos de acção no universo físico. O exercício é o mesmo que no TR MEST 3, com a adição de que o treinador pode fazer de propósito a acção errada em qualquer altura ou pode tentar passar o objecto ao estudante quando este não o pediu. O estudante repete a ordem sempre que o treinador congela o ciclo de acção ou faz o comando errado propositadamente. O estudante acusa a recepção ao treinador e repete a ordem quando o treinador faz o comando quase correctamente ou tenda dar o objecto ao estudante quando este não dá essa ordem.

Flunks são dados como no TR MEST 3 e também por acusar a recepção a um não cumprimento ou alter-is deliberado e por falhar em acusar a recepção a uma tentativa genuína de terminação e terminação eventual. Se o estudante aceitar o objecto segundo a originação do treinador, isso também é um flunk.

Passa-se quando o estudante pode fazer o exercício confortavelmente e facilmente sem confusão ou não confronto.

TR PESSOAS 0

NOME: Confrontar Pessoas.

COMANDOS: "Confronta aquela pessoa."
ou
"Confronta aquelas pessoas."

POSIÇÃO: Treinador e estudante ambulantes.

PROPÓSITO: Acostumar o estudante a confrontar pessoas e a manter uma posição em relação a elas. Estar lá e não fazer nada além de estar lá.

ÊNFASE DE TREINO: Ensinar o estudante a confrontar pessoas sós e em grupos sem vias ou gestos adicionais e sem reagir ou estar com medo ou envergonhado. O estudante e o treinador caminham até onde estejam várias pessoas ou grupos de pessoas a trabalhar, etc. O treinador indica uma pessoa ou grupo de pessoas para o estudante e dá-lhe o comando apropriado. O estudante cumpre. O treinador põe o estudante a confrontar grupos cada vez maiores de pessoas num gradiente. Flunks são dados por quebras de confronto ou por ficar perturbado quando as pessoas param o que estão a fazer e ficam interessadas no estudante.

Passa-se quando o estudante pode confrontar as pessoas e se sente bem a fazer o exercício.

TR PESSOAS 1

NOME: Intenção de Pessoas.

COMANDOS: "Olá."

POSIÇÃO: Estudante e treinador ambos de pé e sentados ou um de pé e o outro sentado, a várias distâncias. O treinador a fazer alguma acção como ler, escrever, separar papeis, atar o atacador do sapato, etc.

PROPÓSITO: Ensinar o estudante que ele pode fazer passar uma ordem e intenção para outra pessoa debaixo de várias condições e quando estas têm a sua atenção noutro sítio qualquer, de forma a que esta seja recebida.

ÊNFASE DE TREINO: Ensinar o estudante que ele pode chegar aos outros, não importa onde é que a sua atenção poderá estar e que a sua intenção para chegar até eles é o factor superior. O treinador toma uma posição e ocupa-se com outra acção. O estudante aborda-o e diz "Olá." O olá tem que ser entregue de forma a que atinja o treinador e consiga a sua atenção total. A distância entre o estudante e o treinador é aumentada num gradiente até 7 metros de distância. Sublinha-se a intenção correcta, não o volume ou a força. O treinador acusar a recepção quando o estudante o alcança.

Flunks são dados por faltas em confrontar ou por falhar em alcançar com boa intenção.

Passa-se quando o estudante pode fazer o exercício facilmente e sem esforço, podendo atrair a atenção do treinador a 7 metros de distância.

TR PESSOAS 2

NOME: Acusar de Recepção de Pessoas.

COMANDOS: Nenhum. O treinador origina.

POSIÇÃO: Várias. O estudante e o treinador de pé e sentados. O estudante pode ocupar-se com outra acção simples e o treinador aborda o estudante para dar originação.

PROPÓSITO: Treinar o estudante para usar o acusar de recepção como um método de acabar correctamente um ciclo de acção para outras pessoas.

ÊNFASE DE TREINO: O estudante é treinado para acusar a recepção a um relatório ou mensagem dada de forma a que a pessoa saiba que esta foi ouvida e compreendida. O treinador aborda ou dá de uma distância uma mensagem ou relatório sensível em relação à terminação de algum ciclo simples de posto. O estudante acusa a recepção ao treinador de forma que o treinador saiba que foi ouvido e que o ciclo está acabado. O treinador pode então usar uma ou mais pessoas variadas para darem relatórios ao estudante em sucessão. Flunks são dados ao não-confronto do estudante ou falha em acabar o ciclo com o seu acusar de recepção.

Passa-se quando o estudante pode ser confortavelmente o recipiente de um relatório de um ciclo de acção acabado e pode acabar o ciclo na acção sem acusar demais ou de menos a recepção.

TR PESSOAS 3

NOME: Comando de Grupo.

COMANDOS: "Olá."

POSIÇÃO: Estudante e treinador ambulantes.

PROPÓSITO: Ensinar o estudante a fazer passar uma ordem e intenção até um grupo de pessoas quando a atenção deles está noutra sítio qualquer, conseguir uma resposta e acusar-lhe a recepção.

ÊNFASE DE TREINO: Ensinar a um estudante que um grupo de pessoas pode ser abordado sem perturbar as pessoas e que se pode dar uma ordem e acusar a recepção ao seu cumprimento. O treinador indica um grupo de pessoas na conversa ou outra actividade semelhante (não estando ocupadas em ciclos de acção importantes) e comanda o estudante "Diz Olá. aquele grupo." O estudante fá-lo sem perturbar o grupo. Ele repete o "Olá." se

necessário para conseguir uma resposta da maioria do grupo. O estudante então acusa a recepção ao grupo.

Flunks são dados por falhas em confrontar, falhas em conseguir a atenção do grupo, falhas em conseguir uma resposta do grupo (maioria) e falha em acusar a recepção à resposta. (Se for necessário, podem usar-se outros estudantes para posarem como um grupo ocupado com outras acções.) Passa-se quando o estudante pode fazer o exercício confortavelmente e de uma forma bem sucedida sem se reprimir ou tensão e sem perturbar o grupo.

TR PESSOAS 4

NOME: Comando de Grupo Selecionado.

COMANDOS: "Olá."

POSIÇÃO: Treinador e estudante ambulantes, mais um grupo seleccionado de três ou mais pessoas de pé ou sentadas.

PROPÓSITO: Treinar o estudante a fazer uma ordem e intenção passar até um grupo de pessoas, conseguir uma resposta e acusar a recepção apesar da contra intenção do grupo.

ÊNFASE DE TREINO: O mesmo que para o TR PESSOAS 3 excepto que se usa um grupo seleccionado de pessoas que estão instruídas para só olharem e responderem ao estudante quando a sua intenção realmente os atingir. (Não se permite Provocação.) O estudante repete a ordem até conseguir cumprimento e depois acusa a recepção ao grupo.

Flunks são dados por repressões, intenção deficiente, falha para fazer com que a ordem seja cumprida e falha para acusar a recepção correctamente da execução da ordem. (Resposta ao "Olá.." .)

Passa-se quando o estudante está realmente a fazer a sua intenção passar facilmente e está a conseguir cumprimento e a acusar a recepção.

TRs PROVOCADOS (BULL-BAIT, BB)

TR MEST BB 0

NOME: Confrontar MEST com distrações.

COMANDOS: "Confronta aquele _____ (objecto nomeado)."

POSIÇÃO: Estudante e treinador de pé ou sentados a uma secretária com uma pilha de papeis ou objectos na secretária.

PROPÓSITO: Acostumar o estudante a confrontar MEST e a manter uma posição em relação a ele. Estar lá e não fazer nada além de estar lá apesar das tentativas para o distrair e o impedir de confrontar.

ÊNFASE DE TREINO: O mesmo que o TR MEST 0 com a adição de que o treinador Provoça e tenta distrair verbalmente o estudante de confrontar o papel ou os objectos. Quando o estudante pode fazer isto confortavelmente sem quebrar o seu confronto do MEST, o treinador pode começar a mover e a mudar o MEST, adicionando outros objectos e retirando-os e a trocá-los. (Não fica confuso demais.) A Provocação verbal também continua.

Flunks são dados por falhar em confrontar o Mest ou as Provocações.

Passa-se quando o estudante pode fazer o exercício confortavelmente sem reprovar.

TR MEST BB 1

NOME: Intenção de MEST com Distracção.

COMANDOS: "Dá-me esse livro."

POSIÇÃO: Estudante e treinador sentados a uma distância confortável. O treinador tem um livro no colo.

PROPÓSITO: Treinar o estudante a entregar uma ordem e intenção em relação ao controlo e manejar do MEST e conseguir cumprimento apesar das distracções e tentativas para o impedir de o fazer.

ÊNFASE DE TREINO: O estudante é treinado para fazer a sua intenção em relação ao controlo e manejar de MEST atravessar até ao treinador e conseguir cumprimento apesar da Provocação e resistência da parte do treinador. O treinador só dá o livro ao estudante quando a intenção atravessa até ele com força suficiente para que ele queira cumprir.

Flunks são dados por quebras de confronto, desistir e intenção deficiente. Passa-se quando o estudante pode fazer o exercício confortavelmente, fazendo a sua intenção passar sem ser afectado pela Provocação e conseguindo cumprimento ao comando.

TR MEST BB 2

NOME: Acusar de Recepção do Ciclo de MEST com Distracções.

COMANDOS: Nenhuns. O treinador origina manejar de MEST.

POSIÇÃO: Estudante e treinador sentados ou de pé a uma distância confortável.

PROPÓSITO: Treinar o estudante para reconhecer, aceitar e acusar completamente a recepção ao completar de uma acção no universo físico apesar das distracções e tentativas para o impedir de o fazer.

ÊNFASE DE TREINO: Ensinar o estudante a reconhecer e acusar a recepção à terminação de um ciclo de acção no universo físico apesar das distracções e "barulho" e tentativas para impedir o reconhecimento do facto de que o ciclo ocorreu. E que o seu acusar de recepção pode acabar o ciclo de acção apesar do barulho e que a sua intenção para o fazer é superior para o esforço. O treinador origina um ciclo de acção como mover um objecto de uma localização para a outra. Antes, durante e depois do o ter feito ele tenta distrair o estudante Provocando e conversando de forma a impedir o estudante de realizar que o ciclo de acção ocorreu ou para o impedir de acusar a recepção. O estudante aprende a observar o ciclo no universo MEST em vez de ouvir o treinador. O treinador reprova-o quando o estudante falha em reconhecer e acusar a recepção quando o ciclo está completo, falha em aceitar o ciclo livremente e falha em acabar o ciclo com boa intenção. Também por ficar o efeito da Provocação. Passa-se quando o estudante pode fazer o exercício facilmente sem flunks.

TR MEST BB 3

NOME: Comando de Duplicação de MEST com Distracções.

COMANDOS: Quaisquer ordens compostas de 2 ou 3 acções simples separadas como "Pega naquela caneta e põe-a na cadeira, depois coloca-a ao lado do papel no meio da secretária."

POSIÇÃO: Estudante e treinador sentados ou de pé a uma distância confortável.

PROPÓSITO: Treinar o estudante a não desistir, mas sim a continuar a sua intenção para completar um ciclo de acção no universo físico, apesar das tentativas para o distrair e impedi-lo de o fazer. Fazer cada ciclo numa nova unidade de tempo e não como uma salada com outros ciclos.

ÊNFASE DE TREINO: Ensinar o estudante a não ser derrotado a não fazer Q&A se não conseguir cumprimento imediato com a sua ordem. A continuar a repetir a ordem com intenção total até ele ter o ciclo completado no universo físico. O treinador tenta derrotar o estudante com Provocação ou por não completar o ciclo de acção.

Flunks são dados por falhas nos TRs anteriores, por intenção deficiente e por falhar em ter cumprimento.

Passa-se quando o estudante pode fazer o exercício confortavelmente.

TR MEST BB 4

NOME: Alter-Is e Distracção do Ciclo de MEST.

COMANDOS: O mesmo que no TR MEST BB 3.

POSIÇÃO: Estudante e treinador sentados ou de pé a uma distância confortável.

PROPÓSITO: Treinar o estudante a fazer com que o seu ciclo de acção entendido seja cumprido no universo físico apesar das contra intenções, alter-is e outras distracções e desculpas.

ÊNFASE DE TREINO: O mesmo que no TR MEST BB 3 com a adição de que o estudante tem que acusar a recepção às originações em relação ao ciclo que está a ser realizado pelo treinador quando necessário para fazer a ordem ser cumprida precisamente. O treinador pode misturar a sequência das acções e também fazer Provocação verbal, razões pelas quais o ciclo é impossível, etc.

Flunks são dados por falhas nos TRs anteriores nesta série e particularmente por intenção deficiente ou falha em fazer com que o ciclo seja completado.

Passa-se quando o estudante pode fazer o exercício de uma maneira confortável e bem sucedida, usando a intenção, mas não o esforço.

TR PESSOAS BB 0

NOME: Confrontar Pessoas Com Distracções.

COMANDOS: "Confronta aquela pessoa."

POSIÇÃO: Treinador e uma 3^a pessoa sentados a uma distância confortável. Estudante a uma distância confortável ao lado deles.

PROPÓSITO: Treinar o estudante a levar uma pessoa a confrontar a outra segundo a sua ordem e não ser derrotado ou fazer Q&A com reacções, desculpas e razões pelas quais isto não deveria ser feito.

ÊNFASE DE TREINO: Treinar o estudante a usar o seu confronto e intenção através da "via" de outra pessoa onde essa pessoa pode não estar disposta a confrontar e a outra não estar disposta a ser confrontada. O estudante dá a ordem ao treinador que cumpre ou dá razões pelas quais ele não o deve fazer. A outra pessoa pode dar ao treinador razões pelas quais não deve ser confrontada mas não pode falar com o estudante. O estudante tem que ser bem sucedido em levar o treinador a confrontar a 3^a pessoa, apesar das objecções dessa pessoa.

O treinador cumpre quando o confronto e a intenção do estudante o levam a querer fazê-lo.

O treinador reprova o estudante por falhar em levá-lo a confrontar esta 3^a pessoa.

Passa-se quando o estudante pode fazer o exercício sem flunks.

TR PESSOAS BB 1

NOME: Intenção de Pessoas com Distracções.

COMANDOS: "Dá esse livro a _____ (nome da pessoa)."

POSIÇÃO: Treinador de pé ou sentado perto do estudante, a observá-lo. O estudante e uma 2^a pessoa estão de pé ou sentados a uma distância confortável, com uma terceira pessoa um pouco afastada. O estudante tem o livro.

PROPÓSITO: Treinar o estudante a levar a sua intenção a passar sobre a via de uma outra pessoa e fazer o comando passar apesar das distracções.

ÊNFASE DE TREINO: Ensinar o estudante que ele pode fazer a sua intenção continuar até uma 3^a pessoa ou pessoas via um terminal de passagem. O estudante dá à 3^a pessoa a ordem "Dá esse livro a ____.". A 2^a pessoa pode dar desculpas e razões para não o fazer e a terceira pessoa pode fazer o mesmo. A 2^a pessoa pode devolver o livro ao estudante e "explicar" como é que a terceira pessoa não que aceitar ou não o deixa cumprir o comando. O ênfase está em levar o estudante a melhorar a sua intenção e conseguir cumprimento para as suas ordens.

Flunks são dados pelo treinador por falhas em levar a segunda pessoa a cumprir, por Q&A, por desistir ou por deficiências dos TRs anteriores.

O treinador passa o estudante quando este pode fazer o comando ser cumprido facilmente pela 2^a pessoa.

TR PESSOAS BB 2

NOME: Cumprimento de Retorno e Acusar de Recepção.

COMANDOS: "Diz a _____ (nome da pessoa) para me trazer esse livro."

POSIÇÃO: Treinador de pé ou sentado perto do estudante, a observá-lo. O estudante e uma 2^a pessoa estão de pé ou sentados a uma distância confortável, com uma terceira pessoa um pouco afastada.

PROpósito: Treinar um estudante a levar um comando a ser cumprido no universo físico via outra pessoa.

Ênfase de Treino: Ensinar ao estudante que ele pode fazer com que acções físicas sejam cumpridas via outra pessoa, apesar das desculpas ou razões de ambas as pessoas. O estudante dá o livro à 2^a pessoa e dá a ordem "Diz a _____ para me trazer esse livro." O comando com intenção é repetido até que a terceira pessoa cumpre, acusando este a recepção completamente nessa altura. A 2^a pessoa pode fazer Q&A com a indisposição e tentativas para fazer alter-is e não cumprir da 3^a pessoa .

Flunks são dados pelo treinador por qualquer falha nos TRs anteriores e por falhar em ter intenção suficiente para levar a 2^a pessoa a levar a 3^a pessoa a cumprir e por falhar em acusar a recepção ao ciclo de acção completo.

O treinador passa o estudante quando este pode fazer com que um comando seja cumprido no universo físico via outra pessoa.

TR PESSOAS BB 3

NOME: Passagem de Comando.

COMANDOS: "Diz a _____ para dar esse livro a _____ (com os nomes da 3^a e 4^a pessoas)."

POSIÇÃO: Treinador de pé ou sentado perto do estudante, a observá-lo. O estudante e uma 2^a pessoa de pé ou sentados a uma distância confortável e uma terceira pessoa a alguns passos de distância a segurar um livro e outra pessoa a ainda mais alguns passos de distância.

PROPÓSITO: Treinar um estudante a fazer com que um comando seja cumprido com uma passagem.

ÊNFASE DE TREINO: Treinar o estudante que a sua intenção pode ser levantada a um ponto em que vai passar através dos terminais em passagens. O estudante dá o comando à 2^a pessoa que ordena a 3^a a dar o livro à 4^a pessoa. A 2^a pessoa pode fazer Q&A com o comando, com a falta de disposição da 3^a pessoa para o fazer e com a falta de atenção ou indisposição da 4^a pessoa para receber o livro.

Flunks são dados pelo treinador por qualquer quebra dos TRs do estudante ou falha em persistir e conseguir cumprimento completo.

O treinador passa o estudante quando este pode levar todas as pessoas nas passagens a cumprirem o comando.

TR PESSOAS BB 4

NOME: Cumprimento de Grupo.

COMANDOS: "Dá esse papel àquelas pessoas ali e diz-lhe para o porem na mesa."

POSIÇÃO: Estudante de pé. Treinador de pé perto do estudante, a observá-lo. Uma 2^a, 3^a ou mais pessoas estão sentadas em dois grupos a duas mesas a alguns paços de distância.

PROPÓSITO: Treinar o estudante a obter cumprimento com as suas ordens e intensões entre grupos de pessoas e ensinar-lhe que a intenção é superior ao esforço.

ÊNFASE DE TREINO: Ensinar ao estudante que a sua intenção persistente pode sobrepujar as contra-intenções de grupos de pessoas e que ele pode levá-las a cumprir com as suas ordens apesar do pensamento, contra esforço e outras distrações de grupo. O estudante dá o comando às pessoas que estão à mesa e fá-las cumprir e consegue o ciclo completado. Ele pode ordenar apenas um grupo. Estes pode dar desculpas e discutir entre si e dar razões porque é que não pode ser feito - o segundo grupo pode fazer o mesmo quando o papel lhes é levado. O estudante repete a

ordem com intenção total para o primeiro grupo ou uma pessoa do primeiro grupo até que esta seja completamente cumprida.

Flunks são dados pelo treinador por falhas do estudante em persistir, em a rir ou quaisquer outras faltas de TRs.

O treinador passa o estudante quando este teve sucesso em conseguir um cumprimento completo com facilidade e sabe que pode manejar a intenção de grupos.

TR R/W MEST

NOME: Reach & Withdraw de MEST.

COMANDOS: "Alcança aquele _____ (objecto nomeado)."

"Afasta-te desse _____ (objecto nomeado)."

O treinador acusa a recepção ao estudante pela execução do comando.

POSIÇÃO: Estudante e treinador ambulantes.

PROPÓSITO: Pôr o estudante em causa sobre o MEST do seu posto e área.

ÊNFASE DE TREINO: O treinador indica objectos diferentes, cada vez maiores num gradiente, assegurando-se de que o estudante executa os comandos. O treinador pergunta de vez em quando "Como é que vai isso?" O treinador maneja quaisquer manifestações físicas do estudante perguntando "O que é que se passa?"

O TR é percorrido até uma vitória para o estudante.

TR R/W PESSOAS

NOME: Reach & Withdraw de Pessoas.

COMANDOS: "Toca naquele _____ (objecto nomeado)."

POSIÇÃO: Estudante e treinador e uma 3^a pessoa ambulantes.

PROPÓSITO: Familiarizar a pessoa com o manejar de pessoas.

ÊNFASE DE TREINO: O estudante tem que levar a 3^a pessoa a cumprir com o seu comando apesar das tentativas físicas do treinador para a impedir de

o fazer. O estudante pode por sua vez bloquear o treinador de forma a que este não possa interferir ou pode tirá-lo do caminho para que a 3^a pessoa possa cumprir o comando. O ênfase deve estar na intenção e não na força. O exercício é percorrido até que o estudante, de uma forma bastante confortável, possa tomar qualquer acção necessária para fazer com que o seu comando seja cumprido e se sente à vontade acerca do R/W necessário com o treinador e a outra pessoa para o poder fazer. O treinador também pode usar Provocação verbal.

O TR é percorrido até uma vitória e Cog para o estudante.

L. RON HUBBARD
FUNDADOR

Desenvolvido e pilotado abordo de Flag com a assistência de
Training & Services Aide

Revisão assistida por
Tech Project I/C

para
BDCS:LRH:MM:TSA:djm
Tradução RMF:RMF:rmf
Aprovada por
I/A Off CLO EU

BOARD OF DIRECTORS
of the
CHURCHES OF SCIENTOLOGY