

รูปแบบการสอนการละเล่นพื้นบ้าน  
ชั้นก่อนวัยเรียนในโรงเรียนประถมศึกษา  
(PATTERN OF TEACHING IN FOLKLORE  
FOR PRE-SCHOOL CHILD IN PRIMARY SCHOOL)

นางสำเนียง สร้อยนาคพงษ์  
โรงเรียนวัดประโชติการาม อำเภอเมือง จังหวัดสิงห์บุรี

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ  
ประจำปี 2535

หัวข้องานวิจัย	รูปแบบการสอนการละเล่นพื้นบ้าน ชั้นก่อนวัยเรียนในโรงเรียน ประถมศึกษา
ชื่อผู้ทำวิจัย	นางสำเนียง สร้อยนาคนงษ์
สถานศึกษา	โรงเรียนวัดประโชติการาม อำเภอเมือง จังหวัดสิงห์บุรี
ระดับชั้นที่สอน	ชั้นเด็กเล็ก
ระยะเวลาที่ทำวิจัย	๑ กรกฎาคม ๒๕๓๔ - ๓๐ ตุลาคม ๒๕๓๔

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา และเสนอรูปแบบการสอนการละเล่นพื้นบ้าน สำหรับเด็กเล็กในโรงเรียนประถมศึกษา และเพื่อใช้กิจกรรมการเรียนการสอนกระตุ้นให้ นักเรียนสำนึกในความเป็นไทย และร่วมดำรงความเป็นไทยตั้งแต่วัยเด็ก โดยการศึกษาวิจัยเชิงพรรณนา ผู้วิจัยได้ศึกษารวบรวมการละเล่นพื้นบ้านจากเอกสาร สิ่งตีพิมพ์ ตำรา งานวิจัย วิจารณ์เกมที่มีการเล่นจากอดีตจนถึงปัจจุบัน และไปสัมภาษณ์พูดคุยกับชาวบ้านเพื่อหาความ เกี่ยวตรงเชิงเนื้อหา นำมาวิเคราะห์โดยหาค่าร้อยละ และนำเสนอเป็นความเรียง

ผลการวิจัยพบว่า การละเล่นพื้นบ้านที่เหมาะสมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียนส่วนใหญ่ใช้ ทักษะการเล่นที่เป็นอิสระ การเคลื่อนไหวเบื้องต้น การละเล่นเป็นกลุ่ม เดี่ยว ทั้งมีกติกาและ ไม่มี ใช้สถานที่ทั้งในร่มและกลางแจ้ง ใช้อุปกรณ์การเล่นและไม่มี บางเกมมีบทร้องประกอบ บางเกมไม่มี สามารถเล่นได้ตามเทศกาลและทุกโอกาสตามแต่โอกาสจะอำนวย ซึ่งเสนอรูปแบบการสอนโดยกำหนดดังนี้ ชื่อเกม วัตถุประสงค์ จำนวนผู้เล่น ทักษะที่ใช้ รูปแบบการเล่น ลักษณะการแข่งขัน สถานที่ที่ใช้เล่น อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น โอกาสที่ใช้เล่น วิธีการเล่น กติกา และการประเมิน

## กิติกรรมประกาศ

งานวิจัยครั้งนี้เกิดจากแรงบันดาลใจในขณะที่ผู้วิจัยทำการสอนนักเรียนในชั้นเด็กเล็ก ซึ่งไม่มีหลักสูตรโดยเฉพาะ มีเพียงแนวดำเนินการจัดการเรียนการสอน เน้นการเตรียมความพร้อมสำหรับเด็กให้มากขึ้นเหมาะสมกับวัย ผู้วิจัยเคยเล่นการละเล่นพื้นบ้านมาตั้งแต่วัยเด็ก มีความสนุกสนาน มีความสามัคคี ร่างกายแข็งแรง สามารถเข้ากับสังคมของเด็กวัยเดียวกันได้ดี ประกอบกับปัจจุบันเห็นว่าการละเล่นพื้นบ้านเริ่มหายไปจากสังคมไทยชนบท หันมาเล่นอุปกรณ์สำเร็จรูปอันเป็นแนวทางเริ่มต้นบริโภคนิยมหรือวัตถุนิยมให้แก่เด็ก นับวันจะลึบเลือนและห่างไกลวัฒนธรรมอันดีงามของไทยมาแต่โบราณกาล จึงพยายามรวบรวมเกมพื้นบ้านที่เหมาะสมกับเด็กวัยก่อนเรียนและนำมาทดลองใช้สอนป็นเล่นกับเด็กเล็กในชั้นเรียน จากนั้นจึงคิดว่าน่าจะทำให้เป็นรูปแบบขึ้น

ผู้วิจัยขอขอบคุณอาจารย์สมหมาย สร้อยนาคพงษ์ นักวิชาการศึกษา ที่ช่วยกรุณาเสนอแนะและให้คำแนะนำเกี่ยวกับระเบียบวิธีวิจัย และจัดหาเอกสารการค้นคว้าจัดทำงานการศึกษาค้นคว้าสำเร็จลุล่วงด้วยดี ขอขอบคุณอาจารย์วิชัย ศุภนคร อาจารย์โรงเรียนสิงห์บุรีที่ช่วยตรวจ แก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ขอขอบคุณเพื่อนครูทุกท่านที่กรุณาเป็นกำลังใจอย่างดียิ่ง

สำเนียง สร้อยนาคพงษ์

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
สารบัญตาราง.....	ฉ
บทที่	
๑. บทนำ .....	๑
ความสำคัญของการสอนการละเล่นพื้นบ้านในเด็กวัยก่อนเรียน .....	๑
วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	๔
คำจำกัดความในการวิจัย .....	๔
ขอบเขตของการวิจัย .....	๖
ความจำกัดของการวิจัย .....	๖
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	๖
๒. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	๘
เอกสารและการวิจัยเกี่ยวกับหลักการจัดการศึกษาสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน ...	๘
ประวัติการจัดการศึกษาระดับอนุบาล .....	๘
การอนุบาลในประเทศไทย .....	๙
จิตวิทยาสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน .....	๑๑
บทบาทหน้าที่ของผู้บริหารโรงเรียนที่เปิดสอนชั้นเด็กเล็ก .....	๑๗
บทบาทหน้าที่ของครูสอนชั้นเด็กเล็ก .....	๒๐
ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	๒๓
ผลงานวิจัยที่เกี่ยวกับเด็กเล็ก .....	๒๓
ความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้าน .....	๒๔
การละเล่นกับสังคมไทย .....	๓๑
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นบ้าน .....	๓๑
๓. วิธีดำเนินการวิจัย .....	๓๔
๔. การวิเคราะห์ลักษณะของการละเล่นพื้นบ้าน .....	๓๖
การวิเคราะห์การละเล่นพื้นบ้าน .....	๑๐๔
๕. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	๑๑๐
รายการอ้างอิง .....	๑๑๖
ภาคผนวก .....	๑๑๙

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
๑. แสดงค่าร้อยละของทักษะการเคลื่อนไหวหรือประเภทการเล่น .....	๑๐๔
๒. แสดงค่าร้อยละของรูปแบบการเล่นที่บ้าน .....	๑๐๖
๓. แสดงค่าร้อยละของลักษณะการเล่น .....	๑๐๖
๔. แสดงค่าร้อยละของกฎ กติกาในการเล่นเกม .....	๑๐๗
๕. แสดงค่าร้อยละของสถานที่ที่ใช้เล่น .....	๑๐๗
๖. แสดงค่าร้อยละของการใช้อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น .....	๑๐๘
๗. แสดงค่าร้อยละของบทร้องประกอบการเล่น .....	๑๐๘
๘. แสดงค่าร้อยละของโอกาสที่ใช้เล่นการเล่นที่บ้าน .....	๑๐๙

## บทที่ ๑

### บทนำ

#### ความสำคัญของการสอนการเล่นพื้นบ้านในเด็กวัยก่อนเรียน

วัยเด็กเป็นวัยที่มีความหมายต่ออนาคตของประเทศชาติมาก บุคคลในประเทศจะเป็นทรัพยากรที่มีคุณภาพหรือไม่ ขึ้นอยู่กับพื้นฐานการอบรมสั่งสอน การให้การศึกษา ตลอดจนการแนะนำชี้แนวทางที่ถูกต้องและเหมาะสมตั้งแต่เด็ก นักจิตวิทยาต่างให้ความสำคัญต่อเด็กด้วยเหตุผลที่ว่า ถ้าเด็กปฐมวัยได้รับการพัฒนาด้วยการจัดสภาพแวดล้อม และการอบรมเลี้ยงดูที่เหมาะสม และเปิดโอกาสให้เขาได้ใช้ความสามารถที่เขามีอยู่อย่างเต็มที่ตามวัย เขาก็จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่อย่างมีคุณภาพ แต่ในทางตรงกันข้าม ถ้าเด็กปฐมวัยไม่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูที่เหมาะสม ขาดประสบการณ์ที่ควรได้รับ หรือไม่มีโอกาสได้ใช้ความสามารถตามวัยเต็มที่ก็จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ด้อยคุณภาพ (ประดินันท์ อุปรมัย, ๒๕๒๔ : ๕)

เด็กอายุ ๐ - ๖ ขวบ เป็นช่วงสำคัญที่สุดของชีวิต ถ้าช่วงนี้ได้รับการเลี้ยงดูอย่างดี ถูกสุขลักษณะ ได้รับการอบรมกล่อมเกลานิสัยเบื้องต้นให้ถูกต้อง จะเป็นกระบวนการพัฒนาการต่อเนื่องเป็นพื้นฐานการศึกษาตลอดชีวิตของเด็ก การเริ่มเรียนภาคบังคับถือว่าช้าไป ก่อนเริ่มต้นเราไม่รู้ว่าเด็กถูกเลี้ยงดูอย่างไร จากการวิจัยค้นคว้าทั่วโลกพบว่าเด็กขาดโปรตีน กินอาหารไม่ได้สัดส่วน พัฒนาการร่างกายและสมองของเด็กไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร โดยเฉพาะปัญหาทางเศรษฐกิจและสังคม ทำให้พ่อแม่ต้องช่วยกันทำมาหากินจนไม่มีเวลาอบรมสั่งสอนให้ลูกเติบโตอย่างดี มีคุณภาพ พัฒนาการทางกาย จิตใจ สังคม และพฤติกรรมต่าง ๆ ไม่ดีเท่าที่ควร (เอกวิทย์ ณ ถลาง, ๒๕๒๒ : ๑)

การจัดการศึกษาสำหรับเด็กวัยก่อนเรียนหรือเด็กปฐมวัยมีความสำคัญอย่างยิ่งเพราะประสบการณ์ที่เด็กได้รับช่วงอายุนี้เป็น การสร้างพื้นฐานความพร้อมทั้งทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เป็นพื้นฐานในการพัฒนาการที่ดีสำหรับช่วงอายุต่อ ๆ ไป (นงเยาว์ แบ่งเพ็ญแข, ๒๕๒๕ : ๔ - ๕) จากรายงานการวิจัยและประเมินโครงการนำร่องการจัดชั้นเด็กเล็กในที่ที่

มีปัญหาทางเศรษฐกิจ (๒๔๒๔ - ๒๔๒๗) พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ที่ผ่านการเรียนชั้นเด็กเล็กมาแล้วมีผลการเรียนสูงกว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ที่ไม่เคยผ่านการเรียนชั้นเด็กเล็กมาก่อน แสดงว่าในการจัดชั้นเด็กเล็กเพื่อเตรียมความพร้อมทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ให้ดีพอก่อนที่จะเข้าเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ต่อไปนั้นเป็นการจัดการศึกษาที่ช่วยเพิ่มคุณภาพในระดับประถมศึกษาให้สูงขึ้น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๒๘ : ๕๕)

การจัดการศึกษาชั้นเด็กเล็กเป็นการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาให้ครบทั้งทางด้านร่างกาย สังคมและสติปัญญา หากจะเทียบกับระดับประถมศึกษาได้แก่การจัดการเรียนการสอนให้แก่เด็กนั่นเอง การที่ไม่ใช่คำว่า "การเรียนการสอน" ดังเช่นระดับประถมศึกษา ก็เนื่องจากว่าครูมิใช่เป็นผู้สอนตลอดเวลา ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการศึกษาระดับนี้มีจุดมุ่งหมายแตกต่างไปจากระดับประถมศึกษา เพราะมิได้มุ่งหวังให้อ่าน เขียน คิดเลขเป็น หรือเรียนรู้เนื้อหาวิชาต่าง ๆ จนขึ้นใจ ดังเช่นระดับประถมศึกษาหรือมัธยมศึกษา แต่จะเป็นการปูพื้นฐานวิชาต่าง ๆ ให้ในด้านวิธีสอนก็เช่นกัน เด็กไม่อาจเรียนรู้โดยฟังคำบรรยายของครูได้เต็มที่ เนื่องจากคำศัพท์ที่เด็กรู้อยู่มีจำนวนจำกัด คำศัพท์ที่เป็นนามธรรมหรือสิ่งที่เด็กไม่เคยพบเห็นมาก่อนนั้นยากแก่การเข้าใจ แต่หากการจัดในรูปกิจกรรมเพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง เด็กจะเรียนรู้ได้ดีกว่า ดังนั้นในการกำหนดขอบข่ายและเนื้อหาสาระในการจัดประสบการณ์ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนนั้นไม่ได้จัดเป็นรายวิชา แต่จะนำประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับเด็กมารวบรวมจัดเป็นหมวดหมู่เป็น ๓ มวลประสบการณ์ คือกลุ่มแรกเป็นการเตรียมเสริมสร้างทักษะ (ภาษาไทย คณิตศาสตร์) กลุ่มที่สอง เป็นการเตรียมสร้างเสริมประสบการณ์ และกลุ่มที่สาม เป็นการเตรียมสร้างเสริมลักษณะนิสัย รวมเรียกว่า "แนวการจัดประสบการณ์" ไม่ได้เรียกว่า "หลักสูตร" (ราศี ทองสวัสดิ์ และคณะ, ๒๕๒๘ : ๒ - ๓)

และเนื่องจากการจัดการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษามิใช่เป็นการจัดการเรียนการสอนเป็นรายวิชา จึงไม่มีหลักสูตร สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติได้จัดทำแนวการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็ก เพื่อเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แต่หากเปรียบเทียบกับระดับประถมศึกษาแล้ว แนวการจัดประสบการณ์ก็คือ หลักสูตร นั่นเอง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๒๘ : ๑-๘)

คณะกรรมการพัฒนาการศึกษาอบรมและเลี้ยงดูเด็ก (๒๕๓๔:๑๒) ศึกษาวิกฤตในเรื่องการพัฒนาสติปัญญาของเด็ก ได้แก่การขาดการเตรียมความพร้อมในช่วงก่อนประถมศึกษา ซึ่งเด็กจำนวนมากโดยเฉพาะในชนบทไม่มีโอกาสได้รับบริการด้านนี้ พบว่า การเตรียมความพร้อมช่วงปฐมวัย ตามหลักการที่ถูกต้อง เด็กในช่วงวัย ๓-๕ ปี ควรได้รับการเตรียมความพร้อมอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้พร้อมสำหรับการเรียนรู้เมื่อเข้าสู่การศึกษาระดับประถมศึกษา แต่ในปัจจุบันเด็กจำนวนมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่อยู่ในชนบทและเด็กที่ยากจนยังไม่มีโอกาสได้รับการเตรียมความพร้อมที่สำคัญยิ่งดังกล่าว ส่วนในเขตเมืองซึ่งมีการจัดบริการในรูปแบบของชั้นอนุบาลหรือชั้นเด็กเล็กโดยโรงเรียนหรือองค์การต่าง ๆ นั้นพบว่ามีสถานศึกษาจำนวนไม่น้อยที่ไม่ได้จัดบริการเพื่อเตรียมความพร้อมทุกด้านแก่เด็กอย่างแท้จริง ส่วนใหญ่ยังมุ่งที่จะเร่งให้เด็กเรียนหนังสือและเน้นการพัฒนาเฉพาะด้านความรู้ทางด้านเนื้อหาสาระ ทำให้เด็กที่ได้รับการเตรียมพร้อมในลักษณะดังกล่าวมีปัญหาการปรับตัวทั้งด้านจิตใจ อารมณ์ และบุคลิกภาพ

การละเล่นพื้นบ้านเป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมที่สำคัญยิ่งของชนทุกชาติ ทุกภาษา บางชาติยังคงรักษามรดกล้ำค่านี้ไว้ได้ส่วนมาก แต่บางชาติก็เสื่อมสลายหรืออาจผสมปนเปไปกับชาติอื่นจนไม่สามารถจะชี้ชัดลงไปได้ว่าเกมการเล่นชนิดนั้นมีประวัติความเป็นมา ตลอดจนวิธีการเล่นเป็นอย่างไรแน่ การละเล่นพื้นบ้านจะสะท้อนให้เห็นถึงชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมและสังคมของแต่ละท้องถิ่นว่ามีสภาพความเป็นอยู่อย่างไรทำให้เราทราบถึงภาวะการแสดงออกของคนเนื่องในโอกาสต่างๆ ซึ่งก็คงอยู่บนพื้นฐานอันเดียวกัน คือ เพิ่มความสุขทางจิตใจและร่างกาย สำหรับในประเทศไทย การละเล่นพื้นบ้านมีมาแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อมนุษย์เพิ่งรู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะครั้งแรกจึงเจริญคลี่คลายมาเป็นลำดับ (พระยาอนุมานราชธน, ๒๕๑๐: ๑๓๐) ในศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหงมิกกล่าวถึงว่าคนสมัยนั้นอยู่เย็นเป็นสุขอยากเล่นก็เล่น ในสมัยอยุธยาได้กล่าวถึงเกมการเล่นบางอย่างไว้ในบทละครครั้งกรุงเก่า เรื่องมโนห์รา ซึ่งเรื่องนี้สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาเทววงศ์วโรปการทรงสันนิษฐานว่าแต่งก่อนสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ เกมการเล่นที่ปรากฏในบทละครเรื่องนี้คือ ลิงชิงหลัก และการเล่นปลาลงอวน (หอสมุดแห่งชาติ, ๒๕๐๘: ๔๑-๔๒)

สังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรม การเล่นของเล่นที่พบนั้นส่วนมากเด็กจะเล่นกับสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น นิช หิน ดิน ทราย ฯลฯ ที่ประดิษฐ์เป็นของเล่นจริง ๆ นั้น

มีน้อย โดยประดิษฐ์จากวัสดุที่หาได้ในท้องถิ่น เช่นขี้เถ้าก้นกล้วย ไม้ทางมะพร้าว อีตัก การเล่นชายของ การเก็บแมลงต่าง ๆ มาชนกันหรือต่อสู้กัน เช่นแมงกว้างขวิดกัน หรือ จิ้งหรีดกัดกัน นั้นเพราะเด็กมีความสนใจใคร่รู้ ใคร่ทดลอง เช่นอาจจับแมลงปอมาเด็ดปล้องหางออกแล้วเอาก้านดอกหญ้าเสียบต่อหางเข้าไป เพื่อจะดูว่ามันบินไปได้หรือไม่ เป็นต้น (สรุปลิง สำรวม นิพนธ์เนา, ๒๕๒๐:๔๑-๔๒) การเล่นเกมของเด็กมีสิ่งที่น่าสนใจอย่างมาก เพราะการเล่นเป็นที่รวมความคิด ความเชื่อ และวิถีการดำเนินชีวิตของคนในสังคมนั้นเอาไว้อย่างกว้างขวาง เปรียบเสมือนกับหลักสูตรการศึกษาของคนในสังคมนั้น ๆ (อรชร อัจฉิทร, ๒๕๒๖:๔)

ประกอบกับการกำหนดกิจกรรมในแนวทางการจัดประสบการณ์ให้เด็กกิจกรรมทั้งที่เป็นรายบุคคลและกลุ่ม ส่งเสริมการเคลื่อนไหวและจังหวะการเล่นในร่ม การเล่นกลางแจ้ง กิจกรรมกลุ่มหรือกิจกรรมในวงกลม อาจมีการร้องเพลงประกอบด้วย เป็นการเตรียมความพร้อมทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาไปพร้อม ๆ กัน ทำให้เด็กไม่รู้ลึกลับ เบื่อหน่าย สนุกสนานอยากมาโรงเรียน เพราะโรงเรียนมีหน้าที่หนึ่งที่สำคัญนอกจากมีหน้าที่ในการให้การศึกษา ก็คือการบำรุงศิลปวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้านเป็นวัฒนธรรมประจำชาติที่มีมาตั้งแต่ครั้งโบราณ สมควรที่จะได้รับการอนุรักษ์ไว้ให้ชนรุ่นหลังได้เล่นสืบทอดกันไปเพื่อดำรงความเป็นไทย และโรงเรียนก็มีหน้าที่ให้การศึกษาส่งเสริมกิจกรรมทางปัญญา ถ่ายทอดวัฒนธรรมและเสริมสร้างภูมิปัญญาให้แก่ท้องถิ่น โรงเรียนจึงเป็นสถานที่ให้การฝึกอบรมด้านพื้นฐานทางการเมือง สังคม วัฒนธรรมที่สำคัญ

จากความสำคัญที่กล่าวมานี้ ผู้วิจัยพิจารณาเห็นว่าสมควรมีการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยไว้ในกลุ่มประสบการณ์ของเด็กก่อนวัยเรียน ซึ่งผู้วิจัยมีหน้าที่สอนในชั้นเด็กเล็กอยู่ขณะนี้ และได้พยายามฝึกเด็กให้เล่นและฟื้นฟูความหลังของบิดามารดา ผู้ปกครองในท้องถิ่นไปด้วย จึงได้พิจารณาว่าควรจะมีการเสนอแนวทางการเสนอรูปแบบการสอนการละเล่นพื้นบ้านชั้นก่อนวัยเรียนในโรงเรียนประถมศึกษา เพื่อให้มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกระตุ้นให้สถานศึกษา ประชาชน นักเรียน สำนึกในความเป็นไทยและร่วมดำรงความเป็นไทย จึงได้จัดทำงานวิจัยนี้ขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อเสนอรูปแบบการจัดการเรียนการสอนการเล่นพื้นบ้านให้แก่เด็กเล็กในโรงเรียนประถมศึกษา
๒. เพื่อให้สามารถใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอน กระตุ้นให้สถานศึกษาและประชาชน นักเรียน สำนักในความเป็นไทยและร่วมดำรงความเป็นไทย

### คำจำกัดความหรือนิยามศัพท์ที่ใช้

แนวการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็ก หมายถึง แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นเด็กเล็ก ตามรูปแบบที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติกำหนดไว้ หากจะเปรียบเทียบกับระดับประถมศึกษาคือหลักสูตรนั่นเอง

กิจกรรมการจัดประสบการณ์ หมายถึง กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนชั้นเด็กเล็ก เด็กเล็ก หรือเด็กอนุบาล หรือเด็กก่อนวัยเรียน หมายถึง เด็กที่เรียนในชั้นอนุบาลหรือชั้นเด็กเล็กในโรงเรียนอนุบาลและชั้นประถมศึกษา ซึ่งโดยทั่วไปจะมีอายุประมาณ ๓ - ๕ ปี

ชั้นเด็กเล็กหรือชั้นก่อนวัยเรียน หมายถึง ชั้นเรียนที่เปิดสอนก่อนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ สำหรับนักเรียนที่มีอายุระหว่าง ๓ - ๕ ปี โดยใช้ระยะเวลาในการศึกษา ๑ - ๓ ปี

ครูผู้สอนชั้นเด็กเล็ก หมายถึง ครูที่ปฏิบัติการสอนในชั้นเด็กเล็กในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานประถมศึกษาจังหวัด

การเล่นพื้นบ้านหรือเกมพื้นบ้านไทย หมายถึง การเล่นทั้งกลางแจ้ง ในร่ม และในน้ำทั้งที่มีหรือประกอบและไม่มีหรือประกอบ ทั้งที่ใช้อุปกรณ์และไม่ใช้อุปกรณ์ ที่มีการเล่นในท้องถิ่นต่าง ๆ ของประเทศไทย

ทักษะที่ใช้ในการเคลื่อนไหว หมายถึง การเคลื่อนไหวโดยใช้ความชำนาญเบื้องต้น เช่น การวิ่ง การขว้าง การปา การโยน การกระโดด รวมทั้งความสามารถทางสติปัญญา เชาวน์ปัญญา

รูปแบบของการเล่น หมายถึง ลักษณะที่ผู้เล่นเข้าร่วมแข่งขันและจัดแถวการเล่นของตนเป็นลักษณะใด เช่น วงกลม แถวตอน แถวหน้ากระดาน จับคู่ หันหน้าเข้าหากันหรือเป็นกลุ่ม

ลักษณะของการแข่งขัน หมายถึง ประเภทของผู้เล่นตามจำนวนผู้เล่นว่าจะเล่นเป็น

ประเภทเดี่ยว คู่ หรือหมู่

กฎกติกาการเล่น หมายถึงเกมประเภทที่มีกฎ กติกา คือผู้เล่น ร่วมกันจัดตั้งกฎขึ้น ผู้ใดจะละเมิดกฎมิได้ และประเภทที่ไม่มีกติกาก็จะเป็นพวกการเล่นล่อ ปริศนาคำทาย

บทร้องประกอบ หมายถึงเพลงหรือคำพูดที่คล้องจองกัน อาจมีทำนองหรือไม่มี ใช้ในขณะที่เล่นเกมนั้น ๆ

### ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงบรรยาย (Descriptive Research) ในขั้นตอนแรกจะเป็นการศึกษาเอกสาร (Documentary Studies) และจะนำรูปแบบที่ได้ไปสัมภาษณ์พูดคุยกับชาวบ้านผู้สูงอายุในเขตจังหวัดสิงห์บุรี ลพบุรี และอ่างทอง เพื่อศึกษาวิธีการเล่นในครั้งโบราณมา มีการเล่นต่อเนื่องจากอดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อประยุกต์ให้เหมาะกับเด็กวัยก่อนเรียน การละเล่นพื้นบ้านจะศึกษา ค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์เกมพื้นบ้านทั้ง๔ ภาค คือภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคใต้ กว่า ๒๐๐ เกม คัดเลือกเฉพาะที่เหมาะสมกับเด็กก่อนวัยเรียน มีการเล่นกันในหมู่บ้านท้องถิ่นชนบทเป็นประจำตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และเน้นเกมพื้นบ้านภาคกลางเป็นสำคัญ

### ความจำกัดของการวิจัย

การศึกษาการละเล่นพื้นบ้านในช่วงที่ศึกษานี้เป็นระยะเปลี่ยนแปลงจากสังคมเกษตรกรรมไปเป็นสังคมเกษตร-อุตสาหกรรม ทำให้ชาวบ้านละทิ้งหลงลืมการละเล่นดั้งเดิมไปเป็นจำนวนมาก การศึกษานี้จึงอาจไม่สมบูรณ์และมีจำนวนมากเท่าที่ควร

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. เพื่ออนุรักษ์ การละเล่นพื้นบ้านซึ่งเป็นสมบัติไทยไว้ในสังคม
๒. ช่วยให้ครูและโรงเรียน ซึ่งมีหน้าที่อนุรักษ์วัฒนธรรมในสังคม นำเอารูปแบบไปประยุกต์ใช้ในการสอนในโรงเรียนให้เหมาะสมกับวัย
๓. ให้เกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างหน่วยงานการศึกษา กับชุมชน

๕. เป็นการเตรียมความพร้อมและจัดประสบการณ์การเรียนรู้การสอนให้แก่เด็ก  
ก่อนวัยเรียนให้เหมาะกับสังคมไทยในชนบท

## บทที่ ๒

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เด็กในช่วงวัย ๓-๖ ขวบเป็นช่วงสำคัญแห่งการสร้างเสริมบุคลิกภาพและทัศนคติอันดีงาม เป็นช่วงที่สติปัญญาของเด็กเจริญเต็มที่ และพร้อมที่จะรับทุกอย่างประสบการณ์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยนี้ควรเป็นประสบการณ์ที่เป็นรากฐานสำคัญในการดำรงชีวิตในอนาคต การป็นฐานการดำรงชีวิตเป็นความจำเป็นทำนองเดียวกับการสร้างอาคารที่ถาวร ซึ่งจะต้องมีรากฐานอันมั่นคงพอที่จะรับน้ำหนักได้ เด็กที่มีรากฐานมั่นคงทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ย่อมมีความเข้มแข็ง อดทน และพร้อมที่จะก้าวไปข้างหน้าด้วยความมั่นใจ (พรหมา ถางาม, ๒๕๒๒ : ๑๑) การให้การศึกษาชั้นเด็กเล็กจึงเป็นการศึกษาที่มุ่งเตรียมความพร้อม ส่งเสริม การพัฒนาการของเด็กในทุก ๆ ด้าน พร้อมทั้งปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมไทย เพื่อให้เด็กมีคุณภาพและพร้อมที่จะเรียนในระดับประถมศึกษาต่อไป (บังอร ภูมิชาติ, ๒๕๓๐ : ๒๑)

#### ๑. เอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวกับหลักการจัดการศึกษาสำหรับเด็กวัยก่อนเรียน

##### ๑.๑ ประวัติของการจัดการศึกษาระดับอนุบาล

ผู้ริเริ่มการสอนเด็กวัยก่อนเรียนครั้งแรกคือ เปสตาลอสซี (Pestalozzi, ๑๗๕๖-๑๘๒๗) ซึ่งดำเนินแนวการสอนตามแนวคิดของรุสโซ่ วิธีสอนใช้ของจริงช่วยประกอบการสอนเป็นการสร้างสิ่งเร้าให้เกิดการเรียนรู้ (ชัยรงค์ พรหมวงศ์, ๒๕๑๘ : ๑๐) ต่อมาเฟรเดอเบล (Frederick Froebel) ชาวเยอรมันซึ่งเคยทำงานร่วมกับเปสตาลอสซี เปิดโรงเรียนอนุบาลขึ้นในเยอรมันเรียกเป็นภาษาเยอรมันว่า KINDERGARTEN โดยการจัดกิจกรรมต่าง ๆ มีเครื่องเล่นซึ่งเป็นวิธีสอนที่มีคุณค่าต่อเด็กมาก ผลงานเป็นที่ปรากฏทำให้มีผู้ขนานนามว่า "บิดาแห่งการศึกษาอนุบาล" (ชัยรงค์พรหมวงศ์, ๒๕๑๘ : ๑๑) มาเรียมอนเตสซอรี (Maria Montessori, ๑๘๗๐ - ๑๙๕๒) เริ่มงานกับเด็กยากจนในกรุงโรมเมื่อ ค.ศ. ๑๙๐๗ ได้ประดิษฐ์วัสดุของเล่นต่าง ๆ เพื่อเน้นการเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อม การเรียนโดยตั้งบ้านเด็กในย่านสลัมในกรุงโรม เน้นหลัก ๓ ประการ คือ

๑. ปรับงานโรงเรียนให้เหมาะกับเด็กแต่ละคน
๒. ให้เสรีภาพแก่นักเรียนโดยปราศจากการเผด็จการจากครู
๓. ฝึกการใช้ประสาทสัมผัสทุกส่วนของร่างกาย เพื่อให้เด็กแยก และใช้ได้อย่าง

คล่องแคล่ว

วิธีสอนแบบมอนเตสซารีได้รับความนิยมยกย่องมากในขณะนั้น และได้แพร่หลายไปสู่ยุโรปและอเมริกา

### ๑.๒ การอนุบาลในประเทศไทย

การอนุบาลในประเทศไทย เริ่มในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๖ เสนาบดีกระทรวงธรรมการคือเจ้าพระยาธรรมศักดิ์มนตรี ได้ตราพระราชบัญญัติโรงเรียนราษฎร์ ฉบับแรกประกาศใช้เมื่อวันที่ ๔ มิถุนายน ๒๔๖๑ กำหนดไว้ในลักษณะ ๔ มาตรา ๒๓ ว่า "...โรงเรียนอนุบาลเป็นโรงเรียนที่ประสงค์มุ่งเอาการเลี้ยงดูเด็กอ่อนเป็นส่วนใหญ่ และสอนให้เด็กรู้อ่าน รู้เขียน นับไปพลางระหว่างนั้นด้วย โรงเรียนเช่นนี้ครูอนุบาลไม่ต้องมีประกาศนียบัตรอย่างไรก็ควรเป็นได้"

นโยบายการจัดการศึกษาสำหรับเด็กก่อนวัยเรียนเท่าที่ผ่านมา ไม่ได้เน้นถึงความสำคัญเท่ากับการจัดการศึกษาในระดับอื่นจนถึงแผนการศึกษาพุทธศักราช ๒๕๐๓ เป็นครั้งแรกที่กำหนดการศึกษาในระดับนี้ไม่มากนักส่วนใหญ่เป็นเด็กที่อยู่ในเมือง พ่อแม่มีฐานะทางเศรษฐกิจค่อนข้างดี ในแผนการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช ๒๕๒๐ กำหนดแนวทางการพัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน หรือเด็กปฐมวัย โดยมีเป้าหมายให้รัฐเลี้ยงดูเด็กปฐมวัยในระดับท้องถิ่น สนับสนุนให้ท้องถิ่นและเอกชนจัดให้มากที่สุด รัฐจัดเพื่อเป็นรูปแบบที่เหมาะสมและค้นคว้า วิจัย เป็นการจัดเตรียมความพร้อมทุกด้านให้เด็ก เพื่อเข้ารับการศึกษาในระดับต่อไป ซึ่งจัดเป็นการศึกษาในโรงเรียนหรือนอกระบบโรงเรียนในรูปแบบรับเลี้ยงเด็ก ศูนย์เด็กปฐมวัย ชั้นเด็กเล็ก หรือโรงเรียนอนุบาล การกำหนดช่วงอายุยึดหยุ่นตามสภาวะท้องถิ่น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๒๐ : ๔๖-๔๘)

การจัดการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษาในรูปแบบของการจัดชั้นเด็กเล็กของโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ ได้มีการปรับปรุงและพัฒนาทั้งในด้านการดำเนินการ การบริหาร และหลักสูตรที่จะใช้ตลอดจนถึงปัจจุบัน นั่นคือ ในด้านการบริหารและการดำเนินการ ได้มีการจัดอบรมแก่ผู้บริหาร ครูผู้สอน ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้อง

ข้อ ให้มีความรู้ ความเข้าใจตรงกันของทุกฝ่ายตั้งแต่ต้น.ศ. ๒๔๒๗ เรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน ใน  
ปีการศึกษา ๒๔๓๒ สปช. ปรับหลักการจัดการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา โดยให้ปรับอนุ  
บาลชนบท หลักสูตร ๒ ปี เป็นชั้นเด็กเล็ก ส่วนพื้นที่ที่มีปัญหาทางภาษานั้นยังคงให้เปิดหลักสูตร  
๒ ปี ต่อมา ผลการจัดการศึกษาในระดับก่อนประถมศึกษาทุกสังกัดในปี ๒๔๓๐, ๒๔๓๑ จัดให้  
คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๖๘ และ ๓๑.๕๕ ของประชากรกลุ่มอายุ ๓-๕ ปี และได้ขยายโครง  
การอนุบาลชนบททั่วประเทศต่อไป (คณะกรรมการประเมินผลแผนพัฒนาการศึกษา ศาสนา  
และศิลปวัฒนธรรม ระยะที่ ๖ ของกระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๓๖:๖-๗) ส่วนด้านหลักสูตร  
ของชั้นเด็กเล็กซึ่งทุกโรงเรียนที่จัดการศึกษาในชั้นเด็กเล็กจะต้องยึดถือเป็นแนวทางในการจัด  
การเรียนการสอนนั้น เดิมยึดแนวทางตามรูปแบบของกรมสามัญศึกษาเป็นหลัก ต่อมาสำนัก  
งานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติได้แต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงแนวทางการจัดประ  
สพการณ์และแผนการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็กขึ้น เพื่อให้ครูผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องใช้เป็น  
แนวทางในการจัดการศึกษาชั้นเด็กเล็กให้ได้ผลดี ถูกต้องตามหลักวิชาการและสัมฤทธิ์ผลตาม  
เป้าหมาย ๒ ครั้ง คือในพ.ศ. ๒๕๒๖ และ ๒๕๒๘ นอกจากนี้ได้จัดให้มีโครงการเปิดสอนชั้น  
เด็กเล็กในท้องถิ่นที่ใช้ภาษาอื่นมากกว่าภาษาไทย ตั้งแต่ปีงบประมาณ ๒๕๓๑-๒๕๓๔ ทั้ง ๒  
โครงการนี้จะดำเนินการรวมอยู่ในโครงการเดียวกันภายใต้ชื่อว่า "โครงการอนุบาลศึกษา"  
(สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๓๐ : ๒)

จากการประเมินผลแผนพัฒนาการศึกษา ศาสนา และศิลปวัฒนธรรม ระยะที่ ๖  
ช่วงครึ่งแผน กระทรวงศึกษาธิการมีเป้าหมายการจัดเด็กก่อนวัยเรียนในท้องถิ่นชนบทได้เข้า  
เรียนในระดับก่อนประถมศึกษามากขึ้น โดยมีเป้าหมายรวมทั้งประเทศประมาณร้อยละ ๓๐  
ของเด็กกลุ่มอายุ ๓-๕ ปี ผลการดำเนินการของกระทรวงศึกษาธิการ ในการจัดการศึกษา  
ระดับก่อนประถมศึกษาในรูปแบบของอนุบาลและเด็กเล็ก สำหรับเด็กก่อนเกณฑ์การศึกษากว  
บังคับ ทั้งเด็กปกติ และเด็กที่ด้อยโอกาส สำหรับเด็กที่ด้อยโอกาส จัดให้ลักษณะการศึกษา  
พิเศษและการศึกษาสงเคราะห์ โดยในปีการศึกษา ๒๕๓๑ กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบาย  
ส่งเสริมให้เอกชนและชุมชนในท้องถิ่นจัดการศึกษาสำหรับเด็กก่อนเกณฑ์การศึกษากว  
บังคับให้มากขึ้น ทั้งในรูปแบบการอนุบาลศึกษาและศูนย์เด็กปฐมวัย สำหรับสำนักงานคณะกรรมการ  
การประถมศึกษาแห่งชาติจะขยายการรับนักเรียนชั้นเด็กเล็กและอนุบาลชนบท เฉพาะในพื้นที่  
ชนบท นอกเขตเทศบาลและสขาภิบาล พื้นที่ที่มีปัญหาทางภาษา พื้นที่ที่เศรษฐกิจเสื่อมโทรม  
ส่วนอนุบาลในเมืองนั้นจะจัดเป็นตัวอย่างและเพื่อการวิจัย โดยขยายการศึกษาอนุบาลชนบท

หลักสูตร ๒ ปี ขึ้นในปีการศึกษา ๒๕๒๘ และเดือนพฤษภาคม ๒๕๓๑ คณะรัฐมนตรีมีมติเห็นชอบในหลักการ แนวทาง และมาตรการการจัดการศึกษาสำหรับเด็กก่อนประถมศึกษา โดยให้รัฐจัดและส่งเสริมการจัดการศึกษาสำหรับเด็กก่อนประถมศึกษา ตั้งแต่วัยแรกเกิดจนกระทั่งถึงวัยก่อนเข้าเรียนชั้นประถมศึกษาให้กว้างขวางยิ่งขึ้น โดยกลุ่มอายุ ๐-๓ ปี ให้จัดบริการเพื่อส่งเสริมสุขภาพอนามัยและโภชนาการเด็ก กลุ่มอายุ ๔-๕ ปี จัดและสนับสนุนการจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมพัฒนาของเด็กทั้งทางร่างกาย จิตใจ และลักษณะนิสัยต่าง ๆ โดยสนับสนุนให้หน่วยปกครองท้องถิ่นและหน่วยงานเอกชนจัดการศึกษาให้แก่เด็กกลุ่มที่อยู่ในชุมชนเมือง ประสานกันให้หน่วยงานของรัฐสนับสนุนทางด้านวิชาการและทรัพยากร

### ๑.๓ จิตวิทยาสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน

อีริคสัน (Erickson, 1950) กล่าวว่า วัยเด็กเป็นวัยของการเรียนรู้ พบสิ่งแปลกใหม่ ผิฝนการช่วยตนเอง และฝึกหัดลักษณะนิสัยส่วนบุคคลและสังคมที่ติงาม การที่เด็กจะมีความสุข มีความเชื่อมั่นในตัวเองหรือไม่ขึ้นขึ้นอยู่กับกรอบเลี้ยงดูของพ่อแม่ ว่าเป็นไปในลักษณะใด ดังนั้น พัฒนาการทางด้านนิสัยส่วนบุคคลและสังคมของเด็กจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ใหญ่ต้องช่วยกันส่งเสริมให้พัฒนาไปพร้อม ๆ กันกับพัฒนาด้านอื่น ๆ ด้วยวิธีการที่ถูกต้องในแต่ละช่วงวัยของเด็ก (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๒๘ : ๗-๑๓๖)

ตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) แสดงความเห็นที่เห็นว่า สังคมและการปะทะสัมพันธ์ของมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม จะสามารถปรับพฤติกรรมและสร้างรูปแบบวิถีทางดำเนินชีวิตให้แก่มนุษย์ได้ ในขั้นต่อเนื่องของขั้นพัฒนาการมนุษย์ของฟรอยด์ ซึ่งเริ่มตั้งแต่บุคคลแรกเกิดจนถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้นนั้น สิ่งแวดล้อมที่เป็นบุคคลจะจำกัดอยู่เพียงบิดา มารดา พี่น้อง เพื่อน ๆ และครูเท่านั้น บุคคลเหล่านี้จะเป็นผู้รับผิดชอบโดยตรงในการให้ประสบการณ์พื้นฐานต่อการดำเนินชีวิตของเด็กต่อไป (Dinkmeyer, ๑๙๖๗ : ๓๘-๑๓๘) ฟรอยด์เน้นพฤติกรรมของบุคคลว่าเกิดจากแรงจูงใจหรือแรงขับพื้นฐาน ที่กระตุ้นให้คนมีพฤติกรรม คือ สัญชาตญาณทางเพศ (Sexual Instinct) การมีชีวิตอยู่ (Eros = Life Instinct) และการทำลายชีวิต (Thanatons = Death Instinct) เชื่อว่าการบำบัดความต้องการขั้นมูลฐานของมนุษย์ก็เป็นกิจกรรมทางเพศ เช่นการกิน การนอน การขับถ่าย เป็นต้น โดยแบ่งระยะพัฒนาการเป็น ๕ ระยะ คือ ระยะปาก (Oral Stage) ระยะขับถ่าย (Anal Stage)

ระยะเพศ (Phallic Stage) ระยะแฝง (Latency Stage) ระยะสนใจเพศตรงข้าม (Genital Stage) (สุชา จันทรเอม, ๒๕๒๓ : ๓๒-๓๓)

ทฤษฎีพัฒนาการของเพียเจต์ (Piaget's Theory of Cognitive Development) กล่าวถึงพัฒนาการทางความรู้และความเข้าใจทางสติปัญญาว่า ความคิด หรือ สติปัญญา หมายถึง การที่บุคคลสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม สามารถคิด แปลงความคิดและการแสดงออกของตนได้ดี ซึ่งเป็นผลมาจากกระบวนการ ๒ ชนิด คือ

๑. การรับ (Assimilation) เป็นกระบวนการที่เด็กรับเอาประสบการณ์ต่าง ๆ มาเป็นประสบการณ์เฉพาะตน เช่น เด็ก ๒ ขวบที่ชอบเล่นของเล่น เล่นตุ๊กตาด้วยการโยนหรือ เขย่า ก็เล่นอยู่อย่างนั้น

๒. การเก็บและการปรองดอง (Accommodation) เป็นกระบวนการในการปรับ ความเข้าใจ หรือประสบการณ์เดิม ให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ โดยการปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนให้เหมาะสม เช่น เด็กที่เล่นเครื่องบินโดยการโยน หรือ เขย่า ถ้าเด็ก เรียนรู้ว่าเครื่องบินสามารถร่อนเล่นได้ ก็จะเปลี่ยนวิธีเล่นเสียใหม่ โดยการร่อนเครื่องบิน เล่น แทนที่จะโยนหรือเขย่าเหมือนเดิม เด็กจะมีความคิดแบบสัญชาตญาณ (Intuitive Thought) ในอายุ ๔-๗ ปี ความคิดจะมีเหตุผลขึ้น พัฒนาการรับรู้รวดเร็วขึ้น ทฤษฎีนี้มุ่งให้มีการจัดกิจกรรมที่มีคุณค่าหรือกิจกรรมในการสอนจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ โดยการ เสริมสร้างการเรียนรู้ โดยมีครูเป็นเพียงผู้ร่วมมือ จะเกิดประโยชน์ในการจัดเนื้อหาหลักสูตร โดยเฉพาะกิจกรรมการเคลื่อนไหว การจัดหลักสูตรให้สอดคล้องกับขั้นของพัฒนาการทางสติ ปัญญาจึงมีคุณค่ายิ่งต่อตัวเด็กและสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ทฤษฎีพัฒนาการของอีริกสัน (Erikson's Psychosocial Stage of Development) อีริกสัน ได้ศึกษาพัฒนาการของเด็กโดยเริ่มจากความสัมพันธ์ระหว่างทารก กับมารดา เขาสรุปว่า ประสบการณ์จากการเลี้ยงดูที่ทารกได้รับ มีส่วนสำคัญในการสร้าง บุคลิกภาพให้กับเด็ก ความรักความอบอุ่น จากบิดามารดา จะทำให้ทารกเติบโตมีความมั่นใจใน ตนเอง มีความไว้วางใจเชื่อใจบิดา มารดา และบุคคลอื่น แต่ในทางตรงกันข้าม ถ้าทารกไม่ได้อรับความรัก การดูแลเอาใจใส่ จากบิดามารดา จะทำให้เป็นเด็กที่มีปัญหาทางอารมณ์ และมี พฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนา ในระยะอายุ ๔-๕ ปี เด็กวัยนี้จะชอบเล่น และเด็กจะเริ่มเรียนรู้ บทบาททางสังคม จะมีพัฒนาการทางความคิดริเริ่มจากการเล่น จะผูกพันกับพ่อแม่แน่นออลง แต่จะ

มีความสัมพันธ์กับเพื่อนและญาติพี่น้องเพิ่มขึ้น เด็กกระยะอายุ ๖-๑๑ ปีจะมีทักษะทางร่างกายและสังคมมากขึ้น สามารถมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นโดยไม่ต้องอาศัยความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ เด็กเริ่มมีการแข่งขันกันทำงาน ถ้าหากได้รับการกระตุ้นหรือส่งเสริมสนับสนุนอย่างถูกต้อง เด็กจะกระตือรือร้นในการทำงานให้สำเร็จ ถ้าถูกขัดขวางก็จะเกิดเป็นปมด้อยได้ (สุชา จันทรเอม, ๒๕๒๗ : ๓๖)

ทฤษฎีพัฒนาการของซัลลิแวน (Sullivan's Development of Personality) แฮร์รี เอส ซัลลิแวน (Harry S. Sullivan) เชื่อว่าบุคลิกภาพของคนเป็นผลมาจากสังคม ไม่ว่าจะเป็นนิมโนภาพเกี่ยวกับตนเอง ถึงแม้จะมีผู้ปลิกตัวไปจากสังคม ไปอยู่ห่างไกลจากผู้อื่น ความทรงจำในอดีตก็ยังคงมีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำของเขา ในระยะวัยเด็กกระหว่างอายุประมาณ ๔-๑๑ ปี เด็กวัยนี้จะเริ่มปลิกตัวออกจากพ่อแม่และสนใจที่จะไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมกับบุคคลอื่น โดยเฉพาะกับเพื่อน ๆ ในวัยเดียวกัน วัยนี้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับการแข่งขัน การร่วมมือ และรู้จักควบคุมพฤติกรรม (สุชา จันทรเอม, ๒๕๒๗ : ๓๗)

ดิกคินสัน (Dickinson) ให้คำนิยามของการเรียนรู้ไว้ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๒๒ : ๑๔-๑๕)

๑. การเรียนรู้ทำให้เกิดผลในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม
๒. การเรียนรู้เป็นผลของการปฏิบัติ
๓. การเรียนรู้สร้างการเปลี่ยนแปลงที่ถาวรขึ้น เมื่อสิ่งที่เรียนมีความสัมพันธ์กับตัวผู้เรียน

ครอน บาค (Cron Back) ให้แนวคิดในองค์ประกอบของการเรียนรู้ ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๒๒ : ๑๕-๑๖)

๑. จุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์ในการเรียน
๒. ความพร้อมในการเรียน หมายถึงสภาพของผู้เรียนที่จะแสดงออกได้ทั้งการใช้ภาษา การสังเกต พื้นฐานประสบการณ์เดิมและอื่น ๆ ความพร้อมขึ้นอยู่กับระดับของวุฒิภาวะทางกาย ใจ และสติปัญญา
๓. สถานการณ์ หมายถึงสภาพแวดล้อมตัวผู้เรียนอันเกี่ยวข้องกับตัวบุคคลอื่น ๆ องค์ประกอบของการเรียนรู้ต้องอาศัยสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมหรือกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความ

## สนใจ

๔. การแปลความหมาย หมายถึงการที่ผู้เรียนแปลสถานการณ์ที่จะลงมือปฏิบัติ โดยอาศัยความรู้ ความเข้าใจ การคาดการณ์ การทำนายผล มีความสำคัญต่อการเรียนรู้

## ๔. การปฏิบัติ

๖. ผลลัพธ์ที่ได้จากการกระทำหรือการตอบสนอง ได้ผลตามที่คาดหวังหรือไม่

๗. การแสดงปฏิกิริยาต่อความผิดหวัง หากความผิดหวังเกิดขึ้น ผู้เรียนไม่ตอบสนองความต้องการของตน จึงพยายามหาทางเพื่อให้สมความมุ่งหวัง

ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ (Thorndike) (เดโช สวานานท์, ๒๔๑๐: ๖๔) เรียกว่าทฤษฎีสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องไขต่อผู้เรียน เมื่อมีการตอบสนองเกิดขึ้น การตอบสนองจะมาเชื่อมกับสิ่งเร้า ตัวเชื่อมนั้นเป็นผลของการเปลี่ยนแปลงภายในระบบประสาท ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เมื่อเห็นความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง โดยใช้วิธีลองผิดลองถูก ในขั้นต้นผู้เรียนจะเรียนรู้ต้องอาศัยความพร้อมทางด้านประสาท การกระทำซ้ำจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี และการตอบสนองจะมีกำลังขึ้น ถ้าหากเกิดผลทำให้ผู้เรียนพึงพอใจ และจะอ่อนตัวลงหากเกิดผลทำให้ไม่พอใจ แนวคิดของธอร์นไดค์ที่ใช้ในการเรียนการสอนเด็กวัยก่อนเรียนในการจัดสิ่งเร้าต่าง ๆ กระตุ้นความสนใจของเด็กเพื่อให้เกิดการตอบสนอง การสร้างแรงจูงใจ การให้รางวัล เพื่อให้เกิดความพึงพอใจในการเรียน ครูผู้สอนควรจัดหาอุปกรณ์ที่น่าสนใจและเหมาะสมกับการเรียนการสอนมาใช้ให้เกิดประโยชน์ กฎแห่งผลเป็นที่ยอมรับและนำมาใช้ได้ แต่กฎแห่งการฝึกหัดนั้นต้องมีรากฐานอยู่ที่ผู้ฝึกหัด มีความตั้งใจ สนใจ เข้าใจถึงเป้าหมายและคุณค่าของสิ่งที่ตนทำซ้ำ ๆ กัน

ทฤษฎีการเรียนรู้ของสกินเนอร์ (B.F. Skinner) (เดโช สวานานท์, ๒๔๑๐ : ๖๕) Operant Conditioning หรือ Type R. Conditioning หรือการกระทำแบบมีเงื่อนไข

ทฤษฎีวางเงื่อนไขของสกินเนอร์ เชื่อว่าการเรียนรู้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง สิ่งเร้าเป็นตัวเสริมแรงจะทำให้เกิดการตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง ซึ่งจะนำไปใช้ในการเรียนการสอนโดยครูสร้างเงื่อนไขสภาวะทางอารมณ์แก่เด็กให้เกิดความรู้สึกริ่อกอยากเรียน การลงพฤติกรรมที่วางเงื่อนไข ครูทำได้โดยพยายามทำให้สิ่งเร้าที่สมน้อยลง จนไม่อยู่ในระดับที่เด็กจะเกิดการตอบสนอง และพฤติกรรมที่ครูไม่ต้องการจะค่อย ๆ หายไป

ทฤษฎีการเรียนรู้ของกลุ่มจิตวิทยาเกสตัลต์ (Gestalt) (เดโช สวานานท์, ๒๕๑๐ : ๓๙) มีแนวคิดถึงการแก้ปัญหาของคนที่จะมองปัญหาต่าง ๆ เป็นลักษณะรวมก่อน หลังจากนั้นจึงแยกย่อย จะเรียนการแก้ปัญหาด้วยการจัดแบบใหม่ขึ้นในความคิดซึ่งเรียกว่า การหยั่งรู้ นำมาใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอน โดยเน้นประสบการณ์เดิมของผู้เรียน และสอนการแก้ปัญหาตามลำดับ แนวทางในการแก้ปัญหาเพื่อให้เรียนรู้ มองเห็นความสัมพันธ์ของปัญหาที่ปรากฏอยู่ โครงสร้างของปัญหามีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เตรียมไว้ ทำให้ผู้เรียนมองเห็นแนวทางได้เร็วขึ้น การสอนเด็กเล็ก เช่นการสอนภาษาเป็นข้อความก่อน จึงสอนแยกเป็นคำ ๆ (พรหมา ถางาม, ๒๕๒๖: ๒๔)

ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อวางเงื่อนไขของพาฟลอฟ (Pavlov) (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๒๖ : ๒๐-๒๑) ใช้ในการสอนเด็กเล็กที่ต้องการลบพฤติกรรมที่ครูไม่ต้องการ หรือการสร้างให้เด็กมีพฤติกรรมที่ครูต้องการ อาศัยการวางเงื่อนไขที่ครูสร้างขึ้น และเด็กเล็กสามารถที่จะเรียนรู้ได้ การให้รางวัลและการลงโทษ ยังมีความสำคัญสำหรับเด็กวัยนี้ และจะขาดไม่ได้ในการสร้างนิสัยและระเบียบวินัยที่ดี

ทศนา แซมณี (๒๕๒๖:๑๑๒) เสนอหลักการสอนผลศึกษาในชั้นก่อนประถมศึกษาและประถมศึกษา ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางการสอนการเล่นพื้นบ้านให้แก่เด็กเล็กในโรงเรียนประถมศึกษา ดังนี้

### หลักทั่วไปในการสอนผลศึกษา

จุดประสงค์เฉพาะในการสอนผลศึกษามี ๔ ประการ คือ

๑. มีบุคลิกภาพและทรวดทรงที่ดี
๒. มีทักษะในการเคลื่อนไหวคล่องแคล่ว ถูกต้องและสามารถเล่นกีฬาได้
๓. เล่นตามกฎ กติกา และแบบแผน
๔. เคลื่อนไหวตามจังหวะ
๕. มีความสนุกสนานในการเรียนผลศึกษา

เพื่อให้สนองตามจุดประสงค์ดังกล่าว ครูผู้สอนชั้นเด็กเล็กควรยึดหลักการหรือแนวทางในการสอน ดังนี้

๑. ครูควรเน้นลักษณะนิสัยบางอย่างควบคู่ไปกับการเล่นกีฬาหรือเกม เพื่อปลูกฝังลักษณะนิสัยเหล่านั้นให้แก่นักเรียน เช่น การเคารพในกติกา การเป็นผู้นำผู้ตาม การทำงานร่วมกัน และความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

๒. ครูควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น หรือปฏิบัติด้วยตนเองให้มาก

๓. กิจกรรมบางอย่างที่ครูสาธิตให้นักเรียนดูไม่ได้ ครูต้องสามารถอธิบายให้นักเรียนเข้าใจ และอาจให้นักเรียนที่ทำได้ออกมาสาธิตแทนครู

๔. ในขณะที่สอน ครูควรคำนึงถึงความปลอดภัยของนักเรียนดูแลนักเรียนอย่างใกล้ชิด ไม่ปล่อยปละละเลย จนอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุได้

๕. สำหรับกิจกรรมพลศึกษาต่างๆ นั้น ถ้าเป็นไปได้ครูและผู้เรียนควรร่วมกันคิดค้นหากิจกรรมที่เห็นว่าดีมีประโยชน์และเหมาะสมกับสภาพของท้องถิ่น

๖. ครูควรเน้นการเล่นเป็นชุดให้มาก เพื่อสร้างลักษณะนิสัยด้านความร่วมมือและการประสานสัมพันธ์ภายในชุด

๗. ในเรื่องสื่อการเรียน ครูอาจจะใช้วัสดุที่หาได้เองตามธรรมชาติ หรืออาจจะซื้อหาของราคาถูกที่สามารถใช้แทนกันได้

๘. ในระดับชั้น ป.๔ - ป.๖ ครูควรเน้นคุณสมบัติหรือคุณธรรมที่ต้องการเน้นให้มาก เช่นความมีน้ำใจนักกีฬา ความมีระเบียบวินัย ความสามัคคี ความมานะอดทน เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อให้เยาวชนในระดับนี้มีสุขภาพ บุคลิกภาพและลักษณะนิสัยที่ดี และเป็นพลเมืองดีในอนาคต

๙. หลังจากการสอนเกมหรือกิจกรรมใด ๆ ก็ตาม จนนักเรียนปฏิบัติได้ถูกต้องแล้ว ควรให้โอกาสนักเรียนได้แข่งขันเพื่อทำให้เกิดความสนุกสนานและได้แสดงออกตามจุดประสงค์ที่วางไว้

๑๐. ในการสรุปบทเรียน ควรให้นักเรียนสรุปร่วมกับครู รวมทั้งให้คำแนะนำแก่ไขการกระทำที่ผ่านมาด้วย

๑๑. ครูควรให้มีสุขปฏิบัติ หลังจากเสร็จการเล่นแล้วทุกครั้ง คือให้นักเรียนได้ทำความสะอาดร่างกาย แต่งกายให้เรียบร้อย เก็บเครื่องมือเครื่องใช้ และกลับเข้าชั้นเรียนอย่างมีระเบียบ

๑๒. ครูควรวัดผลทุกครั้งที่ทำการสอนเสร็จไปแผนหนึ่ง ซึ่งควรจะวัดตามจุดประสงค์ที่วางไว้ตามแผนนั้น ๆ

## บทบาทของผู้บริหารโรงเรียนที่เปิดสอนชั้นเด็กเล็ก

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กำหนดบทบาทหน้าที่ของโรงเรียนประถมศึกษาให้บริหารการศึกษาแบ่งออกเป็น ๖ งาน ดังนี้

๑. งานวิชาการ
๒. งานบุคลากร
๓. งานกิจการนักเรียน
๔. งานธุรการ การเงินและพัสดุ
๕. งานอาคาร สถานที่
๖. งานความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน

กระบวนการการบริหารที่ผู้บริหารโรงเรียนใช้ในโรงเรียนที่เปิดสอนชั้นเด็กเล็กนั้น ส่วนใหญ่จะใช้การเตรียมการ, การวางแผน, การดำเนินงาน, การสั่งการ, การประสานงาน, การนิเทศและการประเมินผลงาน เป็นต้น (ประสาน ประเสริฐปัญญา, ๒๕๒๖:๔-๑๓)

๑. การบริหารด้านวิชาการที่เกี่ยวกับชั้นเด็กเล็ก มีแนวการบริหาร ดังนี้
  - ๑.๑ วางโครงการ เพื่อดำเนินงานเกี่ยวกับชั้นเด็กเล็กของโรงเรียน
  - ๑.๒ จัดทำโครงการสอนให้เป็นไปตามหลักสูตร และปรับปรุงให้ใช้ได้เหมาะสม

อยู่เสมอ

- ๑.๓ จัดหาสื่อการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

- ๑.๔ นิเทศและควบคุมการสอนของครูให้ดำเนินไปตามโครงการ
- ๑.๕ จัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เป็นการส่งเสริมการเรียนการสอนในชั้นเด็กเล็ก
- ๑.๖ ดำเนินการวัดและประเมินผลพัฒนาการเด็กเล็กให้ถูกต้องตามที่กำหนดใน

คู่มือ

- ๑.๗ สนับสนุนให้ครูมีการค้นคว้าทดลอง ปรับปรุงวิธีสอน ให้ดียิ่งขึ้น
- ๑.๘ จัดให้มีการประชุมอบรมครูในโรงเรียน เช่นประชุมครู เกี่ยวกับปัญหาต่าง ๆ ในการจัดการเรียนการสอนชั้นเด็กเล็ก เป็นต้น

๒. งานด้านบริหารบุคคล ที่เกี่ยวข้องกับชั้นเด็กเล็ก ผู้บริหารควรมีขีดแนวบริหาร ๔ ประการ คือ

๒.๑ การกำหนดแนวทางเกี่ยวกับตัวบุคคลที่จะต้องดำเนินงานในชั้นเด็กเล็ก เพื่อเป็นแนวปฏิบัติของบุคคลที่จะต้องรับผิดชอบงานดังกล่าว

๒.๒ การจัดแบ่งหน่วยงานที่จะต้องทำหน้าที่และรับผิดชอบเฉพาะเกี่ยวกับการเรียนการสอนในชั้นเด็กเล็ก ทั้งนี้โดยให้ประสานสัมพันธ์กับฝ่ายต่าง ๆ ของโรงเรียน

๒.๓ การบังคับบัญชาบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับโครงการจัดชั้นเด็กเล็ก ซึ่งจะรวมถึงการที่จะทำให้บุคลากรดังกล่าวทำงานโดยความเต็มใจและให้ได้ผลดี

๒.๔ การควบคุมเพื่อให้บุคลากรที่เกี่ยวข้องปฏิบัติงานตามแผนและนโยบาย

๓. งานด้านกิจการนักเรียน สำหรับชั้นเด็กเล็กนับว่ามีความสำคัญมากเพราะเด็กในวัยนี้เป็นวัยที่กำลังพัฒนา หากโรงเรียนได้วางพื้นฐานที่ดี เด็กก็จะมีความพร้อมที่ดีในทุกด้าน ดังนั้น ผู้บริหารโรงเรียนควรมีขีดแนวการบริหาร ดังนี้

๓.๑ ศึกษา กฎ ระเบียบ ข้อบังคับหรือเกณฑ์ต่าง ๆ เกี่ยวกับการดำเนินงานเรื่องการจัดชั้นเด็กเล็ก

๓.๒ จัดทำเขตบริการของโรงเรียนที่จะสามารถให้บริการเรื่องการเปิดชั้นเด็กเล็กของโรงเรียนแก่ชุมชนได้มากน้อยในรัศมีระยะเท่าไร

๓.๓ ประชาสัมพันธ์ให้ผู้ปกครองทราบว่าโรงเรียนจะเปิดรับเด็กเล็กเมื่อไร อย่างไร และจำนวนเท่าไร

๓.๔ ประมุขและผู้ปกครองนักเรียนในวันเปิดเรียนวันแรก หรือก่อนนั้นเล็กน้อย

๓.๕ จัดให้มีบริการเรื่องสุขภาพ และอาหารกลางวัน

๓.๖ จัดให้มีกิจกรรมส่งเสริมให้เด็กเล็กเป็นผู้ที่มีวัฒนธรรมและจริยธรรมที่ดี

๔. งานบริหารด้านธุรการ การเงิน วัสดุ แนวการบริหาร มีดังนี้

๔.๑ ดำเนินงานสารบรรณให้เป็นไปโดยเรียบร้อย

๔.๒ ควบคุมการดำเนินงานทั่วไป และโดยเฉพาะการดำเนินงานในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการจัดชั้นเด็กเล็กของโรงเรียนให้เป็นไปตามระเบียบแบบแผนของทางราชการ

๔.๓ จัดทำและควบคุมดูแลงานเอกสารและหลักฐานต่าง ๆ เช่น สมุดหมายเหตุรายวัน ทะเบียนครู ทะเบียนนักเรียน บัญชีเรียกชื่อ สถิติต่าง ๆ ให้สมบูรณ์ถูกต้องและเป็น

ปัจจุบัน

๔.๔ ควบคุม ดูแลให้การปฏิบัติงานเกี่ยวกับการเงิน พัสดุ ครุภัณฑ์ประจำโรงเรียนดำเนินไปอย่างถูกต้องตามระเบียบของทางราชการ

๔.๕ สร้างความสัมพันธ์และประสานงานระหว่างโรงเรียนและหน่วยงานอื่นในงานด้านธุรการ การเงิน และพัสดุ

๕. งานบริหารด้านอาคารสถานที่ มีแผนการบริหาร ดังนี้

๕.๑ จัดห้องเรียนและสถานที่อื่น ๆ ที่จะส่งเสริมการเรียนการสอนในชั้นเด็กเล็ก

๕.๒ ดูแล รักษา และปรับปรุงอาคารสถานที่และอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้อยู่ในสภาพเรียบร้อย

๕.๓ จัดหาอุปกรณ์ที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนการสอนชั้นเด็กเล็ก เช่น อุปกรณ์สนามเด็กเล่น

๕.๓ สร้างความสัมพันธ์และประสานงานระหว่างโรงเรียนหรือหน่วยงานในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเป็นแบบอย่างในการจัดอาคารสถานที่

๖. งานบริหารด้านความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนและชุมชน เน้นการให้ชุมชนเกิดความรู้สึกว่าโรงเรียนเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนซึ่งชุมชนต้องให้ความร่วมมือและช่วยเหลือ ในขณะเดียวกันชุมชนก็จะได้รับประโยชน์จากโรงเรียนด้วย มีแนวบริหาร ดังนี้

๖.๑ การจัดโรงเรียนให้เป็นศูนย์พัฒนาชุมชนในด้านต่าง ๆ นอกจากนี้ตัวเด็กเองจะเป็นตัวกลางที่ดีในการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนและชุมชน โดยเฉพาะเด็กเล็ก ซึ่งผู้ปกครองต้องมารับ ส่ง ที่โรงเรียน และให้ความรักความเอ็นดูเป็นพิเศษ โรงเรียนสร้างความสัมพันธ์กับผู้ปกครองได้ง่ายโดยอาศัยเด็กเป็นสื่อกลาง ทั้งในด้าน การประชาสัมพันธ์และด้านอื่น ๆ

๖.๒ การประชาสัมพันธ์ของโรงเรียนเพื่อเปิดโอกาสให้ชุมชนได้ทราบถึงการดำเนินงานและกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียน ทำให้ชุมชนทราบถึงปัญหาและความต้องการของโรงเรียน โอกาสที่จะให้ความร่วมมือช่วยเหลือโรงเรียนก็จะทำได้สะดวกขึ้น

๖.๔ การอาศัยความร่วมมือของสมาคมผู้ปกครองและสมาคมศิษย์เก่าในการสร้างความสัมพันธ์กับชุมชน

๖.๕ การสนับสนุนงานส่วนรวมของชุมชนทั้งในด้านการให้บริการเรื่องอาคาร

สถานที่ เครื่องอำนวยความสะดวกของโรงเรียน ตลอดจนการให้บุคลากรของโรงเรียน  
เข้าร่วมงาน

บทบาทหน้าที่ของครูสอนชั้นเด็กเล็ก

ครูสอนชั้นเด็กเล็กหรือชั้นก่อนวัยเรียนควรมีบุคลิกลักษณะ บทบาทและหน้าที่ ดังนี้  
(ราตรี นนทธรรม และมิ่งพรพรณ เอกอาวุธ, ๒๕๒๙:๑-๖)

#### ๑. คุณลักษณะของครูสอนชั้นเด็กเล็ก

ครูสอนในชั้นเด็กเล็กนั้น บทบาทหน้าที่ที่แตกต่างกับครูในโรงเรียนประถมศึกษาและ  
มัธยมศึกษาอยู่บ้าง ครูเด็กเล็กควรจะต้องทำตัวให้เป็นทั้งมารดา พี่เลี้ยง เพื่อนและผู้  
นำของเด็ก ดังนั้นนิสัยใจคอ กิริยามารยาท ตลอดจนความประพฤตินี้ของครูเด็กเล็กจึงมีความสำคัญ  
ไม่น้อยไปกว่าวิชาความรู้ ครูเด็กเล็กควรมีลักษณะสมเป็น "แม่พิมพ์" และ "ผู้นำของเด็ก"  
ฉะนั้นผู้ที่จะเป็นครูเด็กเล็กจึงต้องเป็นผู้มีนิสัยและจิตใจดี สามารถที่จะอยู่กับเด็กและเข้ากับเด็ก  
ได้ดี

#### ๒. บทบาท หน้าที่ของครูผู้สอนชั้นเด็กเล็กในห้องเรียน

##### ๒.๑ บทบาทหน้าที่ทางวิชาการ

๑) มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวและแผนการจัดประสบการณ์ชั้นเด็ก  
เล็กเป็นอย่างดี

๒) มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน

๓) มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการวัดผลและการประเมินผล

๔) มีความรู้ ความเข้าใจในการจัดทำและตัดแปลงสื่อที่ใช้ในการสอน

๕) มีการเตรียมตัวและพัฒนาตนเองของครู

๖) สอนและพัฒนาเด็กให้มีความพร้อมทั้ง ๔ ด้าน

##### ๒.๒ บทบาทหน้าที่ทางธุรการ

๑) จัดบริการให้คำแนะนำหรือชี้แจงแก่ผู้ปกครองเกี่ยวกับการจัดการศึกษาชั้น  
เด็กเล็ก

๒) จัดทำประวัตินักเรียน

- ค) จัดทำบัญชีรายชื่อนักเรียน
- ด) จัดทำสมุดประจำชั้นนักเรียน (ป.๐๒ เด็กเล็ก)
- ค) จัดทำสมุดรายงานประจำตัวนักเรียน (ป.๐๑ เด็กเล็ก)
- ง) จัดทำตารางกิจกรรมประจำวัน
- จ) จัดทำใบตรวจสุขภาพ
- ฉ) จัดทำสมุดหมายเหตุประจำวัน
- ช) จัดทำบัญชีวัสดุ อุปกรณ์ ตลอดจนครุภัณฑ์ต่างๆ ที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนของชั้นเด็กเล็ก

๑๐) จัดบริเวณที่เล่นของเด็กเล็กให้อยู่ในสภาพสะอาด เรียบร้อย ปลอดภัย

๑๑) จัดทำเรื่องอื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากผู้บังคับบัญชา

#### ๒.๓ บทบาทหน้าที่ในการจัดชั้นเรียน

การจัดชั้นเรียนของเด็กเล็กควรมีสภาพเป็นทั้งบ้านและที่เรียนของเด็ก ทั้งเปรียบเสมือนเป็นโลกของเด็ก ครูก็เหมือนสมาชิกคนหนึ่งของบ้านที่ทำหน้าที่อบรม สั่งสอน ดูแล เลี้ยงเด็ก ในการจัดชั้นเด็กเล็กจึงต้องสอดคล้องกับสภาพของโรงเรียนด้วยความมุ่งหมายก็เพื่อให้เด็กมีความสุข สนุก สะดวก สบายตามความต้องการของเด็ก ให้เด็กได้เล่น ทำงาน และอยู่กับเพื่อนในวัยเดียวกัน และให้เด็กได้มีประสบการณ์เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ตามวัย (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๒๕: ๔-๖)

ฉะนั้น การจัดชั้นเด็กเล็ก ครูประจำชั้นควรจะได้พิจารณาดำเนินการในเรื่องต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ คือ

๑. ลี เด็ก ๆ ชอบสิ่งที่มีสี ฉะนั้นควรทาสีห้องเด็กให้เป็นสีอ่อน ๆ เช่นตา เครื่องเล่นต้องมีสีสันสวยงาม

๒. แสง ห้องเด็กต้องมีแสงสว่างเพียงพอ

๓. อากาศ เด็กควรได้รับอากาศบริสุทธิ์ ปราศจากกลิ่นเหม็น มีที่ระบายอากาศพอ

๔. ความสะอาด พื้นห้องต้องสะอาด ควรมีถังเล็ก ๆ ไว้ที่มุมใดมุมหนึ่งของห้อง

๕. ความเรียบร้อย ครูจำเป็นต้องจัดวางเครื่องใช้ ตลอดจนครุภัณฑ์ เครื่องเล่นต่าง ๆ ให้เรียบร้อยและเมื่อใช้แล้วต้องเก็บไว้ที่เดิมด้วย

๖. ความปลอดภัย สิ่งของต่าง ๆ จะต้องไม่เป็นอันตรายต่อเด็ก และไม่วางไว้เกะกะ กีดขวางทางเดิน

๗. ความสะอาด ควรจะจัดสิ่งของต่าง ๆ ที่เด็กใช้อยู่เสมออย่างครบครัน และไม่

ควรให้เด็กออกจากห้องโดยไม่จำเป็น

๘. ความสุขสบาย สิ่งของต่าง ๆ ต้องมีขนาดพอเหมาะสมควรกับตัวเด็ก
๙. ความสุข ควรมีเครื่องเล่นตลอดจนภาพ หนังสือภาพ ฯลฯ เพื่อให้เด็กได้เรียนจากของจริง ของจำลอง ทั้งควรจัดกิจกรรมที่สนุกสนานให้แก่เด็ก
๑๐. การส่งเสริมประสบการณ์ ครูควรนำสิ่งที่เด็กควรรู้มาสู่ห้องเรียน ภาวะทราชมาย ภาพ และแผนภูมิจึงจำเป็นสำหรับห้องเด็กเล็ก

สุมน อมรวิวัฒน์ (๒๕๒๖: ๗) เสนอแนวคิดเกี่ยวกับโรงเรียนประถมศึกษาที่เราต้องการ จาก The Elementary School We Need โดย George Mauolakes (๑๙๖๕) ดังนี้

โรงเรียนประถมศึกษาที่เราต้องการนั้นจะต้อง

๑. มีจุดหมายอย่างแจ่มชัด แสดงถึงความผูกพันกับผู้เรียน วงความรู้และสังคม
๒. รับผิดชอบเกินกว่าที่จะสอนเพียงทักษะพื้นฐาน
๓. ใส่ใจที่จะพัฒนาอันมโนทัศน์และบุคลิกภาพของเด็ก
๔. ให้โอกาสเด็กได้ปฏิบัติและมีประสบการณ์ในการเรียนรู้ทักษะการอยู่ร่วมกัน
๕. เคารพในเอกัตบุคคล
๖. สนับสนุนลักษณะสร้างสรรค์ของเด็ก
๗. รับรู้และสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล
๘. เชื่อมโยงประสบการณ์การเรียนรู้กับชีวิตจริงของเด็ก
๙. เปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในการวางแผนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
๑๐. สนองความต้องการของเด็ก ที่เกิดขึ้นนอกเหนือจากประสบการณ์ในบ้านและ

ชุมชน

๑๑. ถือว่าการวัดผลเป็นกิจกรรมต่อเนื่องและเป็นส่วนหนึ่งของการเรียน
๑๒. มีเสรีที่จะพัฒนาโปรแกรมการสอนเฉพาะของตนเอง
๑๓. ใช้เวลาของนักเรียนและบุคคลให้คุ้มค่าและสอดคล้องกับความมุ่งหมายของ

โปรแกรมการสอน

๑๔. มีขนาดความกว้างขวางและจัดชั้นเรียนให้ได้ประโยชน์ทางการเรียนสูงสุด
๑๕. จัดให้เด็กได้พัฒนาการเรียนรู้ไปจนสุดความสามารถ
๑๖. เอาใจใส่ในปัญหาที่เกิดขึ้นจากการย้ายชั้นหรือย้ายโรงเรียน

๑๗. ใช้กำลังบุคลากรให้ได้ประสิทธิภาพที่สุด
๑๘. ขยายการบริการออกไปนอกห้องเรียนและนอกโรงเรียน
๑๙. มีลักษณะเป็นผู้นำ
๒๐. มีคณะบุคลากรที่มีสมรรถภาพ
๒๑. มีบทบาทเป็นผู้นำชุมชนได้

### ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กเล็ก

ในปี ๒๕๑๔ แท้ คงห้วยรอบ และคณะ (๒๕๑๔) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ผ่านชั้นเด็กเล็กกับไม่ได้ผ่านชั้นเด็กเล็ก เมื่อเรียนถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โดยทดสอบวิชาสังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาไทย (อ่านเอาเรื่อง) และคณิตศาสตร์ (เลขคณิตวิธี) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๔ โรงเรียนในจังหวัดอุทัยธานี ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา วิทยาศาสตร์ ภาษาไทย และคณิตศาสตร์ในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ของนักเรียนที่ผ่านชั้นเด็กเล็กและไม่ได้ผ่านชั้นเด็กเล็กที่สอนอยู่ในจังหวัดอุทัยธานี ๔ โรงเรียน มีผลไม่แตกต่างกัน

ในปี ๒๕๒๑ กิตติวดี นุชชื้อ (๒๕๒๑) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การทดลองสอนชั้นอนุบาล ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ไม่ได้ผ่านการเรียนซึ่งเน้นหนักในด้านวิชาการตั้งแต่ชั้นอนุบาล แต่เมื่อเรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ หรือชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ปรากฏว่ามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างไปจากเด็กที่เรียนหนังสือวิชาต่าง ๆ มาตั้งแต่ชั้นอนุบาล

ในปี ๒๕๒๒ ปราณีต อัมพรสินธ์ (๒๕๒๒) ได้ทำการวิจัยเรื่อง วิวัฒนาการของการจัดการศึกษาก่อนวัยเรียนในประเทศไทย พบว่า ด้านหลักสูตรการสอนระดับอนุบาลมีการเปลี่ยนแปลงหลักสูตรถึง ๔ ครั้งด้วยกัน การเรียนการสอนในปัจจุบันมุ่งเน้นพัฒนาความพร้อมให้แก่เด็กเป็นสำคัญ โดยเฉพาะโรงเรียนอนุบาลของรัฐ แต่โรงเรียนเอกชนยังมุ่งเน้นทางด้านวิชาการเป็นส่วนใหญ่ คือยังเน้นการอ่าน การเขียน การคิดเลข และบางโรงเรียนก็สอนวิชาภาษาอังกฤษแก่เด็กเล็ก ๆ เหล่านี้ด้วย จากประวัติการศึกษาระดับอนุบาลของประเทศไทย ทำให้พอจะเห็นแนวโน้มของการจัดการศึกษาในระดับนี้ว่า ในอนาคตจะเน้น

ในด้านเตรียมเด็กเพื่อการดำรงตนอย่างมีความสุขในสังคมและการเตรียมความพร้อมเพื่อ  
การเรียนรู้มากกว่าการยึดถือความรู้ในการอ่าน การเขียนและการทำเลขเหมือนก่อน

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (๒๕๒๓) ได้ทำการวิจัยเรื่อง  
การทดสอบวัดความพร้อมทางการเรียนครั้งที่ ๑ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพร้อมทาง  
การเรียนรู้ของนักเรียนสองกลุ่มอายุ ซึ่งเรียนระดับชั้นเดียวกัน คือนักเรียนตามเกณฑ์ชั้นประ  
ถมศึกษาปีที่ ๑ ที่เกิดใน พ.ศ. ๒๕๑๖ และนักเรียนก่อนเกณฑ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ที่เกิดในปี  
๒๕๑๗ กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ของจังหวัดสิงห์บุรี ลำพูน  
ชัยภูมิ และพังงา รวมทั้งสิ้น ๖๑๔ คน โดยใช้แบบทดสอบความพร้อมทางการเรียน ๓ ฉบับ คือ  
แบบทดสอบความพร้อมทางภาษา ๒ ฉบับ และแบบทดสอบความพร้อมทางคณิตศาสตร์ ๑  
ฉบับ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนตามเกณฑ์มีความพร้อมทางการเรียนทุกด้านสูงกว่าเกณฑ์ปกติ  
ส่วนนักเรียนก่อนเกณฑ์มีความพร้อมทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ปกติในด้านความสามารถในการ  
ใช้สายตาและกล้ามเนื้อมือให้สัมพันธ์กัน ส่วนความพร้อมทางการเรียนด้านอื่น ๆ สูงกว่าเกณฑ์  
ปกติ และเมื่อเปรียบเทียบความพร้อมทางการเรียนระหว่างนักเรียนสองกลุ่มอายุ พบว่านัก  
เรียนตามเกณฑ์มีความพร้อมทางการเรียนสูงกว่านักเรียนก่อนเกณฑ์ทุกด้านเช่นเดียวกัน

ต่อมาสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ(๒๕๒๓) ได้ทำการวิจัย  
เรื่องการทดสอบความพร้อมทางการเรียนครั้งที่ ๒ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพร้อม  
ทางการเรียนของนักเรียนสองกลุ่มอายุ หลังจากผ่านการเตรียมความพร้อมมาเป็นระยะเวลา  
๓-๔ เดือน และศึกษาองค์ประกอบบางประการที่มีอิทธิพลต่อความพร้อมทางการเรียนโดย  
เปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียน (สอบครั้งที่ ๑) และหลังเรียน (สอบครั้งที่ ๒) จาก  
การใช้แบบทดสอบความพร้อมทางภาษาและคณิตศาสตร์กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนสองกลุ่ม  
อายุ พบว่า นักเรียนตามเกณฑ์และนักเรียนก่อนเกณฑ์มีความพร้อมทางการเรียนในการทดสอบ  
ครั้งที่ ๒ สูงกว่าครั้งที่ ๑ และสูงกว่าเกณฑ์ปกติของประเทศ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างนัก  
เรียนสองกลุ่มอายุ เพศและประสบการณ์ในโรงเรียน ปรากฏว่านักเรียนตามเกณฑ์ ยังคงมี  
ความพร้อมทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ไม่มีประสบการณ์ในโรงเรียน

กองวิจัยทางการศึกษา กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (๒๕๓๐) ได้ทำการวิจัย  
เรื่อง การวิเคราะห์แนวทางการจัดการศึกษาระดับอนุบาล มีจุดประสงค์เพื่อวิเคราะห์นโยบาย  
ของรัฐเกี่ยวกับการจัดการศึกษาระดับอนุบาลและเพื่อศึกษาสภาพการจัดการศึกษาระดับอนุ  
บาลของหน่วยงานต่าง ๆ ตลอดจนปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน ผลการวิจัยพบว่ารัฐ  
ให้ความสนใจในการจัดการศึกษาระดับอนุบาล และตระหนักในความสำคัญ โดยมีการขยายชั้น

เด็กเล็ก เปิดขยายชั้นอนุบาลหรือส่งเสริมให้เอกชนเข้ามามีส่วนแบ่งเบาการะของรัฐ พบปัญหาอุปสรรคในการจัดการศึกษาด้านนี้ ผู้บริหารทราบนโยบาย แต่มีส่วนร่วมในการวางนโยบายน้อยมาก มีความแตกต่างในเรื่องมาตรฐานและคุณภาพ มีการบริหารที่ติดต้อสัมพันธ์กันน้อยมาก การช่วยเหลือกันและกันอยู่ในเกณฑ์น้อย มีความซ้ำซ้อนของเขตบริการระหว่างหน่วยงานพอสมควร ด้านการจัดการเรียนการสอน พบว่า ครูมีปัญหาในเรื่องวิธีการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผลการเรียนการสอนและการควบคุมชั้นเรียนมาก

## ๒. ความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้าน

การละเล่นพื้นบ้านมีมาตั้งแต่สมัยกรีกโบราณ ซึ่งความสมบูรณ์ของร่างกายเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อความอยู่รอด ดังนั้นการละเล่นต่าง ๆ จึงหนักไปในทางการออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่ ดังที่ โฮมเมอร์ (Homer) พรรณาไว้ถึงการแข่งรถม้า ชกมวย มวยปล้ำ วิ่งแข่ง ขว้างจักร ฟันแหลน ยิงธนูและอื่นๆ จนกระทั่งถึงศตวรรษที่ ๗ ก่อนคริสตกาลจึงมีการฝึกฝนอย่างจริงจัง โดยกำหนดกฎเกณฑ์ที่แน่นอน และบรรจุอยู่ในหลักสูตรของการศึกษาของเด็กชาวกรีก เช่นเดียวกับการอ่านและดนตรี ในกรุงสปาร์ต้า บรรจุการละเล่นไว้ในหลักสูตรภาคบังคับ เด็กๆ จะได้รับการฝึกฝนอย่างใกล้ชิดเป็นพิเศษ (อรชร อัจฉรินทร์ , ๒๕๒๖ อ้างถึง Raclul S. Robinson)

สำหรับการละเล่นพื้นบ้านของไทยมีมาตั้งแต่สมัยทวารวดี ก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อมนุษย์เพิ่งรู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะในครั้งแรก เจริญมาเป็นลำดับ เด็กที่เห็นผู้ใหญ่ทำก็ทำเลียนแบบมาปั้นเล่นบ้าง เช่น การเล่นแตกโหล๊ะ คือเอาดินมาปั้นเป็นรูปกระต่ายเล็ก ๆ แต่ให้ส่วนที่เป็นกันมีลักษณะบางที่สุดเท่าที่จะบางได้ เพื่อให้แตกเป็นรูโหว่เพื่อชดใช้เนื้อดินที่โหว่ไป (พระยาอนุมานราชธน, ๒๕๑๐: ๑๓๐)

ในศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหงก็กล่าวถึงคนในสมัยนั้นว่าอยู่เย็นเป็นสุข อสากเล่นก็เล่น ดังที่กล่าวว่า "ใครจักเล่น เล่น ใครจักหัว หัว ใครจัก มัก เลื่อน เลื่อน..." แต่ไม่มีกล่าวไว้ว่าคนสมัยนั้นมีการเล่นอะไรบ้าง (วิราภรณ์ ปนาทกุล, ๒๕๓๑: ๓)

สมัยอยุธยาเกมการละเล่นพื้นบ้านปรากฏในละครครั้งกรุงเก่าเรื่องนางมโนราห์ (หอสมุดแห่งชาติ, ๒๕๐๘: ๔๑-๔๒) มีการละเล่นสิ่งหลักดังบทที่ว่า "เมื่อนั้น โฉมพลพระศรีจุลา ว่าเจ้าโฉมตรมโนห์รา มาเราจะเล่นกระไรดี เล่นให้สบายคลายทุกข์ เล่นให้สนุกในวันนี้ จะเล่นกันให้ขันทักที เล่นกันให้สนุกจริงจริงนา เราจะเล่นวิ่งชิงหลัก ข้างโน้นนะ

เจ้าเป็นแดนนี้ ข้างนี้เป็นแดนเจ้านี้ เล่นลิงชิงเสลาเหมือนกัน ถ้าใครวิ่งเร็วไปข้างหน้า ถ้าใครวิ่งช้าอยู่หลังนั้น เอาบัวเป็นเสลาเข้าชิงกัน ขยิกไล่ผาษผันกันไปมา..." ยังมีการเล่นปลาลงอวน ดังบทว่า "เมื่อนั้น เหวรรณขวัญข้ามโนรา เป็นปลาตะเพียนทองล่องน้ำขึ้น มา ดังพระยาราชหงส์ทอง ล่องเข้าไปในอวนชวนให้ร้อง มีก้องในสระพระคงคา..."

สมัยรัตนโกสินทร์ก็ปรากฏการเล่นเกมบางอย่างไว้ในขุนช้าง ขุนแผน (หอสมุดแห่งชาติ, ๒๕๑๐: ๕๒๐) เช่นการเล่นไม้หึ่ง

"เมื่อกลางวันยังเห็นเล่นไม้หึ่ง กับอำฮ้ออิงอิคลูกอ๊อปี  
แล้วว่าเจ้าเล่าก็ข้างนั่งมีนิมิ ว่าแล้วข้อย่างให้ลงไปดิน"

พระยาอนุมานราชชน กล่าวถึงการละเล่นของเด็กในสมัยท่านไว้ว่า (พระยาอนุมานราชชน, ๒๕๑๐: ๑๒๗) การละเล่นของเด็กป็นนี้ไม่มีปืน มีรถยนต์เล็ก ๆ อย่างที่เด็กเล่นกันเกร่ออยู่ในเวลานี้ ลูกหนึ่งสำหรับเล่น แม้มิแล้วก็แพงและยังไม่แพร่หลาย ตึกตาคามีตีนคือ ตึกตากลมลูก และตึกตาเจ้าพรหมหนึ่งเท่าแขนสำหรับเด็กผู้หญิงเล่น ตึกตาเหล่านี้เด็ก ๆ ชาวบ้านไม่มีเล่นเพราะต้องซื้อ จะมีแต่ผู้ใหญ่ทำให้หรือไม่เด็กก็ทำกันเองตามแบบอย่างที่ยืบทอดจากรุ่นมา ตั้งแต่ไหนก็ไม่ว่า เช่น ม้าก้านกล้วย ปืนก้านกล้วย ตะกร้อสานด้วยทางมะพร้าวสำหรับตีกลั้วเล่นหรือตีกตาจ้วควาย ปั่นด้วยดินเหนียว

ของเล่นที่เด็กสมัยนั้นนิยมเล่นกันคือกลองหม้อตาล ในสมัยนั้นชายน้ำตาลทั้งหม้อ เมื่อใช้หมดแล้วเด็กก็นำมาทำกลอง มีวิธีทำคือ ใช้ผ้าขี้ริ้วหุ้มที่ปากหม้อ เอาเชือกผูกรัดคอหม้อให้แน่น แล้วเอาดินเหนียว ๆ ละเลงทาให้ทั่ว หาไม้เล็ก ๆ มาตีผ้าที่ขึงข้างหม้อโดยรอบเพื่อขยับแรงให้หม้อตึงก็เป็นอันเสร็จ ตีให้มีเสียงดัง ถ้ากลองหม้อตาลของใครดังกว่ากันเป็นเก่ง ถ้าตีกระหน่ำจนผ้าหุ้มขาดก็ทำใหม่ เด็กผู้หญิงส่วนใหญ่ชอบเล่นหม้อข้าว หม้อแกง หรือเล่นชายของหญิงชาวต้มแกงไปตามเรื่อง เอาเปลือกส้มโอ เปลือกมังคุด หรือใบกันปิด ผสมด้วยปูนแดงเล็กน้อย คั้นเอาน้ำขึ้นรองภาชนะอะไรไว้ ไม่ช้าจะแข็งตัว เอามาทำเป็นวันชาย (พระยาอนุมานราชชน, ๒๕๑๐: ๑๒๘-๑๓๑) คนไทยในอดีตมองการละเล่นของเด็กในแง่จิตวิทยา โดยตีความหมายของการแสดงออกของเด็กไปในเชิงทำนายอนาคตหรือบุคลิกต่าง ๆ ความเชื่อนี้ปรากฏในวรรณคดีไทยหลายเรื่อง เช่น การเล่นผัวเมียกันในขุนช้างขุนแผน การให้ทานในพระเวฬุวัน (หอสมุดแห่งชาติ, ๒๕๑๐: ๑๑-๑๒) เป็นต้น

การละเล่นของเด็กในปัจจุบันนี้ ผู้หญิงเล่นตึกตากรวดๆ ตัดเสื้อผ้า ซึ่งมีชายเป็นเล่มจากต่างประเทศ เด็กผู้ชายเล่นปืน เล่นรถ จรวด และเครื่องเล่นต่าง ๆ ซึ่งมีชายมากมาย การละเล่นของไทยสมัยก่อนค่อยเลือนหายไปทีละน้อย ๆ จนเกือบจะสูญหมดแล้ว การ

เล่นสมัยนั้นนิยมเล่น กาน้ำไข่ เข่งแก๊งกอย ตั้งแต่ ที่ ชีมีาส่งเมือง ชีตกลางนา เทย งูกินหาง ช่วงชัย ชักคะเย่อ ซ่อนหา มอญซ่อนผ้า ไอ้โม่ง วีรชีวาสาร วึ่งเปี้ยว ลิงชิงหลัก เลือข้ามห้วย เลือกินวัว ปลาหมอตกกะทะ หมากเก็บ ฯลฯ (กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ, ๒๕๑๗:๑๔-๑๖)

เด็กในสมัยก่อนมีอิสระการเล่นอย่างสนุกสนาน จะคิดเกมการเล่นต่าง ๆ และตั้งกฎเกณฑ์การเล่นด้วยตนเอง แต่ปัจจุบัน พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูมีบทบาทในการกำหนดการเล่นของเด็ก ประกอบกับมีของเล่นสำเร็จรูปหลายอย่าง หาซื้อง่าย และเมื่ออยู่ในโรงเรียน เด็กเล็กก็มีของเล่นที่ทางโรงเรียนเตรียมไว้ให้เล่น เช่น ไม้ดีด ไม้กระดก ม้าหมุน เป็นต้น การเล่นในร่มก็มักเป็นการเล่นที่ใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น หมากออร์ส โดมิโน เล่นกีตาร์ เป็นต้น (อรชร อัจฉนทร์, ๒๕๒๔: ๑๔)

### ประเภทของการเล่น

การละเล่นแยกเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ ๒ ประเภท คือ การละเล่นกลางแจ้ง และการละเล่นในร่ม

ฮาร์บิน (Harbin, ๑๙๗๖) แยกประเภทการละเล่นออกเป็น ประเภท คือ

๑. การละเล่นที่ใช้ลูกบอล (Ball Games)

๒. การละเล่นที่ใช้ไม้ตี (Batting Games)

๓. การละเล่นบอดตา (Blindfold Games)

๔. การละเล่นที่ใช้กระดาน (Board Games)

๕. การละเล่นเป็นวง (Circle Games)

๖. การละเล่นที่มีการปรับ (Games requiring Forfeit)

๗. การละเล่นเดา (Guessing Games)

๘. การละเล่นเลียนแบบ (Pantomime)

๙. การละเล่นแข่งขัน (Racing Games)

๑๐. การละเล่นเป็นจังหวะ (Rythm Games)

๑๑. การละเล่นร้องเพลง (Singing Games)

๑๒. การละเล่นที่ฝึกทักษะ (Games of Skill)

- ๑๓. การเล่นไล่จับ (Tag Games)
- ๑๔. การเล่นเป็นหมู่ (Games for Team)
- ๑๕. การเล่น ๒ คน (Games for Two)

ส่วน อี โรเบิร์ต (E. Roberts) (อ้างจาก ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ ๒๔๒๘:๔๘-๕๔)

จัดประเภทของการเล่นไว้ ๑๖ ประเภท คือ

๑. ประเภทการเล่นทาย (Guessing Game) เช่น ทายหัวก้อย โพงพาง คลุม  
ไม้ ขาดอกไม้

๒. ประเภทการนับ (Counting - out Game) เช่น จู๋นางเข้าห้อง อีตัก  
ซ่อนหา

๓. ประเภทการกระโดดเชือก (Rope - Jumping Game) เช่นกระโดดเดี่ยว  
กระโดดหลายคน

๔. ประเภทซ่อนหา (Hiding Game) เช่น ซ่อนหา กาน้ำไข่น้ำ

๕. ประเภทการปรับ (Forfeit Game) ให้ผู้แพ้ทำกิจกรรม เช่นรำ เขกเข้า  
ขี้ม้าส่งเมือง

๖. ประเภทไล่-ไล่จับ (Chasing Game) เช่น มอญซ่อนผ้า งูกินหาง โปลิส  
จับขโมย

๗. ประเภทลูกบอล (Ball Game) เช่นลิ่งชิงบอล

๘. ประเภทคัดลอก (Elimination Game) เช่น รีรีข้าวสาร ลิ่งชิงหลัก

๙. ประเภทกระโดดข้าม (Jumping and Hopping Game) เช่นปลาหมอตก  
กะทะ กระโดดเชือก

๑๐. ประเภทตลก (Practical Joke)

๑๑. ประเภทกระดาษ ดินสอ (Paper and Pencil Game)

๑๒. ประเภทความแม่นยำ (Game of Dexterity) เช่น หมากเก็บ อีตัก

ติดลูกหิน เป่ากบ

๑๓. ประเภทเกี้ยว (Courtship Game)

๑๔. ประเภทไม้ (Stick Game) เช่นไม้หึ่ง

๑๕. ประเภทสำหรับเด็กเล็ก (Little Girl's Game) เช่น จ้ำจี้ ทบนผละติไก่

๑๖. ประเภทเพลง ระบาย (Singing Game)

สุรสิทธิ์ นิมิพะเนาวิ (๒๕๒๐) แยกประเภทของการละเล่นไว้เป็น ๓ ประเภท คือ

๑. การเล่นโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
๒. การเล่นโดยการเลียนแบบการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่
๓. การเล่นโดยการเลียนแบบวิถีหาอาหารของผู้ใหญ่
๔. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองตามลำพัง
๕. การเล่นโดยมีกฎกติกา
๖. การเล่นกับเพื่อน ๆ โดยไม่มีกฎกติกา
๗. การเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน

วรรณิ วิบูลสวัสดิ์ แอนเดอร์สัน (๒๕๒๖: ๓) แบ่งการเล่นประเภท games ว่าเป็นการเล่นแบบแข่งขัน และการเล่นประเภท play ว่าการเล่นไม่แข่งขัน การเล่นแข่งขันประกอบด้วยพฤติกรรมการเล่นแบบอิสระ ไม่มีผู้บังคับ ผู้เล่นเล่นด้วยความสมัครใจของตนเอง มีกฎเกณฑ์กติกาการเล่น กำหนดเวลา กำหนดสถานที่ และมีการแข่งขันระหว่างผู้เล่นอย่างน้อย ๒ ข้าง ผู้เล่นไม่อาจรู้ล่วงหน้าว่าฝ่ายใดจะเป็นฝ่ายแพ้ ฝ่ายใดจะเป็นฝ่ายชนะ การเล่นแข่งขันอาจมีการสวมบทบาท หรืออาจมีการกินตัวเล่น แต่โดยทั่วไปแล้ว ผู้เล่นไม่ได้รับสิ่งตอบแทนเป็นเงินหรือของมีค่า กำหนดเวลาหมายถึงกำหนดเวลาที่จะจบเกมเมื่อถึงช่วงการเล่นตอนใด ส่วนกำหนดสถานที่หมายถึงสถานที่เล่นที่จำเป็นสำหรับการเล่นนั้น ๆ เช่น เมื่อเล่นโพงพาง จำเป็นต้องมีลานกว้างพอสำหรับวิ่งได้ เล่นตาเซ่งต้องมีลานดินเรียบขนาดเหมาะสมสำหรับขีดตารางเซ่ง เป็นต้น

การเล่นไม่แข่งขันโดยที่ไม่มีการแข่งขันผู้เล่นออกเป็นฝ่ายตรงข้ามเพื่อแข่งขันกัน การเล่นประเภทนี้จึงไม่มีแพ้ ไม่มีชนะ ส่วนมากมักไม่มีกติกาการเล่นตายตัว แต่อาจมีการสวมบทบาท เช่น เป็นคนซื้อขายในการเล่นขายของ หรือเป็นนาค เป็นญาติ พี่น้อง เป็นแขกร่วมพิธี เมื่อเล่นขวชนาค เป็นต้น

การละเล่นกับสังคมไทย

สังคมไทยมีการละเล่นมากมายหลายประเภทให้เด็ก ๆ ได้เล่นกันเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เรามีการละเล่นของเด็กผู้หญิง เช่น อีตัก ขายของ มีการละเล่นของเด็กผู้ชาย เช่น ลูกหิน ทอยกอง มีการละเล่นเป็นกลุ่ม เช่น มอญซ่อนผ้า โพงพาง เด็กอยู่บ้านก็เล่น

หมากเก็บ จ้ำจี้ เย็น ๆ ก็เล่นวิ่งเปี้ยว วิถี ข้าวสาร ชักคะเชือกกันที่บริเวณบ้าน บางชนิดมี เพลงร้องประกอบ เช่น แมง โพงพาง บางชนิดไม่ต้องมีเพลง เช่น ห่วงยาง ชี้อ้าก้านกล้วย เด็กจะไม่เหงาเพราะมีของให้เล่น อยู่คนเดียวก็เล่นได้ เช่น ไปเก็บดอกไม้มาเล่นชายของ ถ้า มีเพื่อนสักคนก็เล่นแมงมุม จ้ำจี้ เป่าชิงดูได้ ถ้ามีเพื่อนหลายคนก็ชวนกันเล่นชิงหลัก กากัง ไข่ หรือวิ่งเปี้ยว การละเล่นของเด็กไทยในภาคต่าง ๆ ก็เหมือนกัน เช่น ไล่จับ ซ่อนหา ตีจับ โพงพาง มอญซ่อนผ้า แมงมุม หมากเก็บ แต่บางอย่างเล่นเหมือนกันแต่เรียกต่างกัน เช่น ภาคกลางมีชิงหลัก ภาคใต้เรียกว่าหมาชิงเสา หมากเก็บภาคกลางใช้หิน ๕ เม็ด ภาคใต้ ใช้ ๑๐-๑๒ เม็ด ทางอีสานใช้ไม้แทนหิน (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, ๒๕๒๕: ๒๐) วัฒนธรรมการเล่นของเด็กบ้านกลาง ราชบุรี คงรูปแบบประเพณีการเล่นดั้งเดิมไว้เป็นอันมาก เด็ก ๆ ยังคงเล่นเสื่อข้ามห้วย เล่นชี้อ้าโยนบอล เล่นอึดัก เช่นเดียวกับรุ่นปู่ย่าตาชายเคยเล่น การแข่งขันประมาณหนึ่งในสามเป็นการเล่นเก่าแก่ เล่นกันมาในหมู่บ้าน นับได้ประมาณ ๕๐-๕๕ ปีเป็นอย่างน้อย (วรรณ วิบูลสวัสดิ์ แอนเดอร์สัน, ๒๕๒๖: ๓)

การละเล่นทำให้เด็กสนุกสนาน ได้ออกกำลังกาย ได้สนุกกับเพื่อนฝูง ทำให้เด็ก รื่นเริง ร่างกายแข็งแรง จิตใจสบาย เป็นการฝึกความชำนาญของอวัยวะต่าง ๆ ฝึกการกระ ะยะ การออกกำลัง การไต่ฮิน บางประเภทฝึกความว่องไวและสังเกต เช่นชิงหลักเตย บางอย่างฝึกความคิด เช่นตีตุ๊กกลางนา ปริศนาคำทาย การละเล่นที่มีเพลงประกอบทำให้เด็ก สนุกสนาน เพลิดเพลินใจ ขณะที่ติดตามผลการเล่น เช่นมอญซ่อนผ้า

การละเล่นของเด็กอาจดูเป็นเรื่องไร้สาระ แต่การละเล่นที่เป็นกลุ่มมีกติกาทำให้ เด็กได้เรียนรู้ว่าการรวมกลุ่มนั้นต้องยอมรับกฎเกณฑ์ร่วมกัน ถ้าเล่นไล่จับก็ต้องยอมรับกฎว่าถ้า ถูกแตะตัวจะต้องถือว่าแพ้ การเล่นจึงถือว่าเป็นการเตรียมพร้อมสำหรับเด็กก่อนที่จะเข้าสังคม ที่เขาจะมีบทบาทและความรับผิดชอบเมื่อโตขึ้น การเล่นที่เป็นกลุ่มและมีกติกาจึงเสมือนเป็นอีก สังคมหนึ่งที่มีกลุ่มคนมารวมกัน มีระเบียบของกลุ่ม มีการบังคับให้ปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม ถ้าใครยอมรับกฎของกลุ่มก็อยู่ด้วยกัน เล่นด้วยกัน สนุกด้วยกัน การเล่นของเด็กจึงเป็นการฝึก การเข้าสังคมในรูปแบบหนึ่ง แม้จะดูรวมกลุ่มเพื่อความสนุกสนาน แต่ก็แฝงความมุ่งหมายและ ให้ประโยชน์ในการฝึกเด็กให้เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคมด้วย การเล่นบางชนิดของเด็กมี ลักษณะที่เลียนแบบผู้ใหญ่ เช่น เล่นหม้อข้าวหม้อแกง เล่นชายของ เล่นเลี้ยงน้อง การ เล่นลักษณะนี้เป็นการเรียนรู้และเป็นการฝึกตนเองเพื่อการดำรงชีวิตในอนาคต

การเล่นของเด็กจึงเป็นวัฒนธรรมไทยอันหนึ่งที่มีส่วนให้เด็กได้รับความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน มีสุขภาพดี ทั้งกาย ใจ ช่วยพัฒนานิสัย เป็นกลไกในการให้การศึกษาแก่เด็ก ช่วยให้เด็กเรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม

การพิจารณาคัดเลือกการเล่นของเด็กไทยเพื่อนำไปใช้ในการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนในโรงเรียนประถมศึกษา ควรพิจารณาคัดเลือกการเล่นของเด็กไทย ที่มีความเหมาะสมกับการปลูกฝังคุณลักษณะนิสัยที่ดี ฝึกฝนให้เป็นผู้มีจริยธรรมและคุณธรรมที่ดี เก่งทีในการคัดเลือกควรเป็นดังนี้ (วีราภรณ์ ปนาทกุล, ๒๕๓๑: ๑๖)

๑. เป็นการละเล่นของเด็กไทยที่ไม่ขัดต่อศีลธรรม วัฒนธรรมอันดีงามของชาติ และไม่เป็นการทารุณกรรมต่อสัตว์

๒. เป็นการละเล่นของเด็กไทย ที่มีความเป็นสากล กล่าวคือ

๒.๑ ไม่เป็นการละเล่นเฉพาะเทศกาล เช่น แม่ศรี ลิงลม ซึ่งนิยมเล่นในเทศกาลสงกรานต์ เป็นต้น

๒.๒ ไม่เป็นการละเล่นที่เล่นเฉพาะในท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่ง

๒.๓ ไม่เป็นการละเล่นที่ใช้อุปกรณ์การเล่นที่มีเฉพาะในท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่ง

๓. เป็นการละเล่นของเด็กไทยที่ไม่ใช่การแข่งขันเพื่อการพนัน เพราะเป็นการปลูกฝังนิสัยที่ไม่ดีให้แก่เด็ก

๔. เป็นการละเล่นของเด็กไทยที่ไม่มีการล้อเลียน เหยียดหยามผู้อื่น อันจะนำไปสู่การทะเลาะวิวาท

๕. เป็นการละเล่นที่มีความเหมาะสมกับระดับพัฒนาการของเด็กในระดับประถมศึกษา

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นบ้าน

ปี ๒๔๖๓ สมเด็จพระราชินีนาถรำราชานุกาน ทรงโปรดให้รวบรวมบทเด็กเล่นเป็นครั้งแรก รวมกับบทเห่เด็กและบทกล่อมเด็ก ทำให้ทราบถึงบทร้องประกอบของเด็กในการเล่น เกมพื้นเมืองไทย

ปี ๒๕๐๘ กุหลาบ มัลลิกะมาส ได้ศึกษารวบรวมการเล่นของเด็กไว้ในงานชาวบ้านและบทกล่อมเด็ก ตลอดจนความเชื่อต่าง ๆ และเรียบเรียงเป็นวิทยานิพนธ์เรื่อง คติชาวบ้าน รายละเอียดประกอบด้วย การวิเคราะห์ภาษาถิ่น ประเพณีวัฒนธรรมเพลงพื้นเมือง และศิลปพื้นเมือง

ปี ๒๔๑๐ เสฐียรโกเศศ ได้เล่าถึงการละเล่นบางอย่างในสมัยที่ท่านเป็นเด็กไว้ในหนังสือ ปั้นความหลัง ได้ชี้แจงวิธีเล่นบางอย่างไว้อย่างละเอียด หนังสือเล่มเดียวกันนี้ยังได้กล่าวถึงประเพณีต่าง ๆ ในสมัยโบราณ เช่น ประเพณีการเกิด การตาย การขึ้นบ้านใหม่ การแต่งงาน ฯลฯ ไว้ด้วย

ปี ๒๔๑๐ กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ เขียนเรื่องการละเล่นของเด็กไทยลงในวารสารวิทยศึกษา กล่าวถึงวิธีเล่นของการละเล่นบางอย่าง และวิเคราะห์ผลดีของการละเล่นแบบเก่า ๆ ไว้ด้วย

ปี ๒๔๑๖ กรมศิลปากร เขียนบทร้องประกอบการเล่นเกมนั้นเมืองไทยไว้ในหนังสือ บทกลอนกลุ่มเด็ก บทเพลงเด็ก และบทเด็กเล่น เป็นบทร้องประกอบการเล่นบอกไว้อย่างชัดเจน

ปี ๒๔๑๘ สุมาลย์ เรืองเดช เรียบเรียงวิทยานิพนธ์เรื่อง เพลงพื้นเมืองจาก ตำบลพนมทวน อำเภอพนมทวน จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อรวบรวมเพลงพื้นเมืองในตำบลพนมทวน และวิเคราะห์ในด้านการสะท้อนภาพชีวิตและสังคมของคนในท้องถิ่น

ปี ๒๔๑๘ พันตรีหญิงผออบ โปษะกฤษณะ ได้เขียนเล่าเกี่ยวกับการละเล่นของไทยไว้ในเรื่อง "สาวชาวกรุงเล่าเรื่องการละเล่นของไทย" อธิบายการละเล่นหลายอย่าง ตีพิมพ์ในชมทางภาษาไทย

ปี ๒๔๑๘ กิ่งแก้ว อັถดากร รวบรวมการละเล่นและนิทานพื้นเมือง สุภาพิต คำพึงเกษ ความเชื่อ ประเพณีไว้ใน "คติชนวิทยา" เพื่อสำรวจงานที่ทำไว้แล้วเกี่ยวกับการละเล่นของไทย การจัดประเภทของการเล่น เพลงประกอบการเล่น และรวบรวมชื่อการละเล่นเท่าที่จะหาได้ไว้ด้วยกัน

ปี ๒๔๒๐ บุปผา ทวีสุข ได้เขียนในคติชาวบ้านเกี่ยวกับการละเล่น นิทานพื้นบ้าน สุภาพิต คำพึงเกษ ฯลฯ พร้อมทั้งอธิบายรายละเอียดของการละเล่นของเด็กไว้อย่างละเอียด

ปี ๒๔๒๑ ทินยวาทย์ สนิทวงศ์ ได้เขียนเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ของเด็กไทยในสมัยก่อนไว้ในหนังสือ "เมื่อคุณตา คุณยายยังเด็ก" อธิบายการเล่นเกมนั้นเมืองบางอย่าง พร้อมทั้งเปรียบเทียบการเล่นของเด็กสมัยปัจจุบันไว้อย่างละเอียด

ปี ๒๔๒๒ พันตรีหญิงผออบ โปษะกฤษณะ และคณะได้วิจัยเรื่อง "การละเล่นของเด็กภาคกลาง" รวบรวมทั้งการเล่นกลางแจ้ง ในร่ม ปริศนาคำทาย บทล้อเลียนของเด็กภาคกลางไว้พร้อมทั้งวิเคราะห์คุณค่าด้านต่าง ๆ ด้วย

ปี ๒๔๒๔ พูนพงษ์ งามเกษม และคณะได้ทำการวิจัยเรื่อง "การละเล่นพื้นบ้าน

ของจังหวัดพิษณุโลก" อธิบายถึงวิธีการเล่นเกมบางอย่างไว้โดยละเอียด

ปี ๒๔๒๖ วรณี วิบลสวัสดิ์ แอนเตอร์สัน วิจัยเรื่อง "การละเล่นของเด็กบ้านกลาง จังหวัดราชบุรี" วิเคราะห์กระบวนการเล่นของเด็กบ้านกลาง พบว่ามีความสัมพันธ์โดยตรงกับองค์ประกอบด้านวัฒนธรรมและสังคม และภาวะแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ของหมู่บ้าน

งานเขียนและงานวิจัยของต่างประเทศ

ปี ๑๙๔๔ คีน (Keene, ๑๙๔๔) รวบรวมการเล่นของเด็กชาติต่าง ๆ ที่เป็นสมาชิกขององค์การสหประชาชาติไว้ใน "Fun Around the World" นอกจากนี้ยังกล่าวถึงวัฒนธรรมของชาติต่าง ๆ ด้วย

ปี ๑๙๓๖ ฮาร์บิน (Harbin: ๑๙๓๖) รวบรวมการเล่นของชาติต่าง ๆ ไว้ใน "Games of Many Nations" อธิบายวิธีเล่น อุปกรณ์ประกอบการเล่น และจำนวนผู้เล่นโดยละเอียด

ปี ๑๙๕๐ มณีเลิศ (Manilerd, ๑๙๕๐) รวบรวมการเล่นของไทยไว้ในหนังสือ "Thai Traditional Games & Sports" อธิบายถึงเกมการละเล่นพื้นเมืองไทย โดยบอกวิธีเล่น อุปกรณ์ จำนวนผู้เล่นไว้อย่างละเอียด

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

๑. ขั้นรวบรวม จากการศึกษาเอกสาร สิ่งพิมพ์ ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สัมภาษณ์ บุคคลกับผู้สูงอายุในหลาย ๆ หมู่บ้านในภาคกลาง

๒. ขั้นเลือกข้อมูล คัดเลือกเกมพื้นบ้านในภาคกลางที่เหมาะสมกับเด็กเล็กระหว่าง วัย ๔-๗ ขวบ มารวบรวมไว้

๓. ขั้นวิเคราะห์ การศึกษาลักษณะวิธีการเล่นเกมพื้นบ้านไทย เป็นการวิจัย เอกสาร (Documentary Research) ในระยะแรก เมื่อคัดเลือกมาแล้วต่อจากนั้นไปสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ และชมการสาธิตประกอบเรื่องการเล่นในอดีต เพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา แล้วทำการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive Research) ตามรายละเอียด ดังนี้

๓.๑ ชื่อเกม

๓.๒ วัตถุประสงค์

๓.๓ จำนวนผู้เล่น

๓.๔ ทักษะที่ใช้รวมทั้งประเภทของการเล่น เช่น ประเภทหมู่ เตี้ยว หรือคู่

๓.๕ รูปแบบการเล่น เช่น หันหน้าเข้าหากัน วงกลม เป็นแถว หรือผลัดกัน

เล่น เป็นกลุ่ม ฯลฯ

๓.๖ ลักษณะการแข่งขัน เตี้ยว กลุ่ม หรือคู่

๓.๗ สถานที่เล่น เช่น ลานบ้าน นันทราษ ไนรม่ กลางแจ้ง ในน้ำ ฯลฯ

๓.๘ อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นหรือประกอบการเล่น

๓.๙ โอกาสที่ใช้เล่น ฤดูกาล เทศกาล

๓.๑๐ วิธีการเล่น

๓.๑๑ กติกา กฎ ระเบียบ การเล่น การแข่งขัน

๓.๑๒ การประเมิน

๔. ขั้นสรุป วิเคราะห์เกมการเล่นพื้นบ้าน เสนอเป็นตารางสรุปคิดเป็นคำร้อยละ ของทักษะการเล่น รูปแบบการเล่น ลักษณะของการเล่น สถานที่ที่ใช้เล่น กฎกติกาการเล่น

การใช้อุปกรณ์การเล่น ขत्रीองประกอบ และโอกาสที่ใช้เล่นตามข้อ ๓

๔. อภิปรายผล

รายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์และสถิติประกอบการเล่าเรื่อง

๑. นายเหินสม แยมสกุล อายุ ๓๘ ปี บ้านเลขที่ ๒๓ หมู่ ๖ ต. บางคู้ อ. ทำวัง จ. ลพบุรี
๒. นายทรัพย์ แก้วสกุล อายุ ๓๖ ปี บ้านเลขที่ ๑๔ หมู่ ๔ ต. บางคู้ อ. ทำวัง จ. ลพบุรี
๓. นายหวล พงษ์ประเสริฐ อายุ ๓๖ ปี บ้านเลขที่ ๑๐ หมู่ ๔ ต. บางคู้ อ. ทำวัง จ. ลพบุรี
๔. นายฉวน สิบสาย อายุ ๖๓ ปี อดีตครูโรงเรียนบ้านสวนกล้วย หมู่ ๒ ต.ดอนสมอ อ. ท่าช้าง จ. สิงห์บุรี
๕. นายสังเวียน สุดดีพงษ์ อายุ ๖๘ ปี อดีตผู้ใหญ่บ้านหมู่ ๒ ต.ดอนสมอ อ. ท่าช้าง จ. สิงห์บุรี
๖. นายสนั่น ไม้จิว อายุ ๓๔ ปี บ้านเลขที่ ๔๖ หมู่ ๑๑ ต. บางระจัน อ. ค่ายบางระจัน จ. สิงห์บุรี
๗. นางยุพิน มุทธสาร อายุ ๔๘ ปี บ้านเลขที่ ๓ หมู่ ๑๑ ต. ราชสถิตย์ อ. ไชโย จ. อ่างทอง
๘. นายวินัย วงศ์ทองดี อายุ ๓๘ ปี นักวิชาการศึกษา ฝ่ายศาสนาและวัฒนธรรม สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดอ่างทอง บ้านอยู่ติดกับวัดกำแพง ต.หัวคันแหล่น อ.วิเศษชัยชาญ จ. อ่างทอง
๙. นายพิน เฟื่องฟู อายุ ๓๔ ปี บ้านเลขที่ ๒๔ หมู่ ๓ ต. องค์รักษ์ อ. โพธิ์ทอง จ. อ่างทอง

## บทที่ ๔

### การวิเคราะห์ลักษณะของเกมการเล่นพื้นบ้าน

การเล่นพื้นบ้านไทย อาจแบ่งได้ ๒ ประเภท คือ

๑. ประเภทในร่ม
๒. ประเภทกลางแจ้ง

หรือแบ่งตามลักษณะการเล่นได้แก่

๑. การเล่นที่มีกติกา โดยผู้เล่นถือตกลงกัน ใครทำผิดกติกาถือว่าแพ้ อาจถูกทำโทษ หรือไม่ก็ได้
๒. การเล่นที่ไม่มีกติกา เป็นการเล่นที่มุ่งสร้างความสนุกสนานมากกว่าอย่างอื่น

เช่น

๒.๑ ปริศนาคำทาย เพื่อฝึกไหวพริบ สติปัญญา ความรู้รอบตัว มักเริ่มต้นด้วยอะไรเอ่ย

๒.๒ คำล้อเลียนหรือล้อเล่น อาจเป็นคำพูดคล้องจอง ประชดประชันก็เป็นได้ ส่วนใหญ่เพื่อความสนุกสนาน ซึ่งบางทีก็แฝงไว้ด้วยคติสอนใจ หรือสะท้อนให้เห็นสภาพความเป็นอยู่ในสังคมของเด็ก

หรืออาจแบ่งออกเป็น

๑. การเล่นที่มีบทหรือประกอบ ช่วยให้สนุกสนานและเป็นกติกาไปด้วย
๒. การเล่นที่ไม่มีบทหรือประกอบ แต่มีกติกาประกอบการเล่นด้วยเช่นกัน

เกมการเล่นพื้นบ้านมีหลายประเภทตามแต่จะแบ่งกัน หรือตกลงกันว่าจะเอาอะไรเป็นเกณฑ์ในการเล่นเพื่อสนุกสนานหรือแข่งขันกัน การสอนในชั้นเด็กเล็กก็ต้องตั้งจุดมุ่งหมายไว้ก่อน และมีการประเมินผลการเล่นด้วย

ต่อไปนี้จะเสนอรูปแบบการเล่นเกมของเด็กก่อนวัยเรียนโดยละเอียด ดังนี้

เกมที่	๑
ชื่อเกม	เป่า ยิง ดุบ
วัตถุประสงค์	เพื่อฝึกปฏิภาณ ไหวพริบ
จำนวนผู้เล่น	๒ คน
ประเภทของการเล่น	เล่นได้ทั้งกลางแจ้งและในร่ม
รูปแบบการเล่น	ผู้เล่น ๒ คนหันหน้าเข้าหากัน
ลักษณะการเล่น	ประเภทคู่ ผู้เล่น ๒ คน
สถานที่เล่น	เล่นได้ทุกแห่งทั้งกลางแจ้งและในร่ม
อุปกรณ์ในการเล่น	ไม่มี
โอกาสที่ใช้เล่น	เล่นได้ทั่ว ๆ ไปหรือใช้แทนการคัดเลือกแบบจับไม้สั้นไม้ยาว เสี่ยงทาย โอกาสในการเล่นก่อนหลัง
วิธีการเล่น	ผู้เล่น ๒ คนยืนห่างกันพอควร หันหน้าเข้าหากัน ร้องเป่ายิงดุบในขณะที่ มือข้างขวากำจับอยู่ที่หูขวาของตนเอง เมื่อบอกว่า ดุบ จะต้องทำมือออก เป็นรูปต่าง ๆ เล่นได้ ๓ อย่างคือ ค้อน กระดาศ กรรไกร ฝ่ามือ ขณะจะก้าวไปข้างหน้า ๑ ก้าว ฝ่ามือนั้นก็ต้องถอยหลังไป ๑ ก้าว แล้วแต่ จะตกลงกัน รูปของมือจะทำแตกต่างกันตามลักษณะสิ่งของที่เป็นสัญลักษณ์ ได้แก่ กำมือ ใช้แทนค้อน แขนมือกางนิ้วทั้ง ๔ ออกไปใช้แทน กระดาศ ใช้นิ้วชี้และนิ้วกลางกางออกแสดงว่าเป็นกรรไกร แสดงถึง ว่าค้อนจะชนะกรรไกรโดยทุบกรรไกร กรรไกรจะชนะกระดาศเพราะ ตัดกระดาศได้ กระดาศจะชนะค้อนเพราะห่อค้อนได้ ขณะที่เล่นจะต้อง ร้องออกมาว่า เป่า ยิง ดุบ
กติกาการเล่น	ค้อนชนะกรรไกรแต่แพ้กระดาศ กรรไกรชนะกระดาศแต่แพ้ค้อน กระดาศชนะค้อนแต่แพ้กรรไกร
การประเมิน	จากปฏิภาณไหวพริบเมื่อขำงำมือออกมาต้องประเมินว่าฝ่ามือตรงข้าม จะใช้สัญลักษณ์อะไร

เกมที่	๒
ชื่อเกม	เป่ากบ
วัตถุประสงค์	ฝึกการกระโดด การเป่า
จำนวนผู้เล่น	๒ คน
ประเภทของการเล่น	เล่นในร่ม
รูปแบบการเล่น	หันหน้าเข้าหากัน
ลักษณะการเล่น	ประเภทคู่
สถานที่เล่น	ในร่ม เป็นพื้นกระดานหรือพื้นปูนที่เรียบ ๆ
อุปกรณ์ในการเล่น	ยางวง, ยางหนังสติวงกลม
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทั่ว ๆ ไป
วิธีการเล่น	ผู้เล่นมียางหนังสติวงคนละวงเป่าหันหน้าเข้าหากัน เริ่มต้นเป่ากันคนละที เวลาเป่ามักตัวโค้งหรือนอนราบกับพื้นทำท่าคล้ายกบ เป่ากันจนกระทั่งยางฝ้ายใดฝ้ายหนึ่งขึ้นไปทับเกสให้เห็นรู ฝ้ายที่อยู่ด้านล่างก็จะเสียดยางเส้นนั้นไป เริ่มต้นเอายางเส้นใหม่เป่าต่อไป คนเป่าเก่งจะต้องกระโดดการเป่าให้พอเหมาะที่จะให้ยางของตนเองไปทับยางของฝ้ายตรงข้าม
กติกาการเล่น	ผู้เล่นทั้งสองผลัดกันเป่าคนละทีซึ่งอยู่ห่างกันพอสมควร ผลัดกันเป่าจนกระทั่งยางของฝ้ายหนึ่งขึ้นไปเกสอยู่บนยางของอีกฝ้ายหนึ่ง ยางของฝ้ายที่อยู่ล่างก็จะเสียดให้ฝ้ายนั้นไป
การประเมิน	การได้ยางของฝ้ายตรงข้ามและการกระโดดในการเป่า

เกมที่	๓
ชื่อเกม	ขี้ม้าก้านกล้วย
วัตถุประสงค์	เพื่อฝึกทักษะการวิ่ง
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน
ประเภทของการเล่น	วิ่งแข่งขัน
รูปแบบการเล่น	แถวหน้ากระดานเรียง ๑ แถว
ลักษณะการเล่น	เป็นหมู่ ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, ลานวัด, สนามโรงเรียน
อุปกรณ์การเล่น	ก้านกล้วยแห้งๆ นำมาทำเป็นรูปหัวม้า ใช้ก้านกล้วยโองเป็นบังเหียน แขวนไว้ที่ไหล่ ตอนโคนเป็นหัวม้า ตอนปลายเป็นหางม้า
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทั่วไป
วิธีการเล่น	เมื่อได้ก้านกล้วยที่ทำเป็นม้าแล้วให้ผู้เล่นขึ้นขี่ขี้ แล้ววิ่งไปรอบ ๆ ทำที่ เหมือนขี้ม้า ทุกคนแข่งกันว่าใครจะวิ่งได้เร็วกว่ากัน หรือจะวิ่งแข่งไป รอบ ๆ เหมือนม้าแข่งก็ได้
กติกาในการเล่น	ผู้ใดวิ่งเร็วกว่าเป็นผู้ชนะ
การประเมิน	จากการวิ่งแข่งและการทำหัวม้าตัวม้า

เกมที่	๔
ชื่อเกม	แมงมุม
วัตถุประสงค์	เพื่อฝึกการใช้นิ้วมือและการใช้กล้ามเนื้อแขน
จำนวนผู้เล่น	๔-๖ คน
ประเภทของการเล่น	เล่นกันเป็นกลุ่ม เป็นกีฬาในร่ม
รูปแบบการเล่น	หันหน้าเข้าหากัน เล่นเป็นกลุ่ม
ลักษณะการเล่น	เล่นเป็นกลุ่ม
สถานที่เล่น	เล่นได้ทุกที่ เป็นกีฬาในร่ม เล่นง่าย
อุปกรณ์ในการเล่น	ไม่มี
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทุกโอกาส
วิธีการเล่น	เมื่อผู้เล่นทำการเป่ายางจนทั้งหมดแล้ว ผู้ชนะที่หนึ่งจะคว่ำมือลงก่อนเป็นคนแรก และผู้ชนะต่อ ๆ ไปก็จะใช้นิ้วหัวแม่มือและนิ้วชี้หนีบบนหลังมือคนที่หนึ่งและหนีบต่อ ๆ กันไปเรื่อย ๆ ตามลำดับ ตามลำดับชนะก่อนหลัง จนหมดทุกคนแล้วให้ทุกคนข่มมือตนเองพร้อมกับพูดว่า "แมงมุม ขัมหลังคา แมวกินปลา หมากัดกระหุ้งกัน" เมื่อถึงคำว่าหมากัดกระหุ้งกันทุกคนจะรีบเอามือออกเพราะคนที่ข่มมือสุดท้ายจะรีบจับมือคนใดคนหนึ่งที่อยู่เหนือมือตนเอง ถ้าถูกจับได้จะต้องเป็นแทน
กติกาการเล่น	๑. ผู้เล่น ๒ คนจะทำการเป่ายางจน ผู้แพ้จะต้องเป่ายางจนกับคนอื่นต่อไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะหมดทุกคน คนที่แพ้คนสุดท้ายจะเป็นผู้ที่ถูกจับหลังมือ ๒. ในการหนีบมือต่อ ๆ ไปนั้น ห้ามหยิก
การประเมิน	จากการใช้ไหวพริบในการเป่ายาง และการหลมือกลับอย่างรวดเร็ว

เกมที่	๔
ชื่อเกม	จำจี้
วัตถุประสงค์	เพื่อความสนุกสนาน
จำนวนผู้เล่น	จำนวน ๔ - ๘ คน
ประเภทของการเล่น	เล่นในร่ม
รูปแบบการเล่น	เป็นวงกลมรวมกลุ่ม
ลักษณะการเล่น	เล่นเป็นกลุ่ม
สถานที่เล่น	ในร่ม, บนโรงเรือน, บนเรือ, ใต้ต้นไม้
อุปกรณ์ในการเล่น	ไม่มี
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทุกโอกาส
วิธีการเล่น	ผู้เล่นนั่งล้อมวงกัน แขนมือทั้งสองลงบนพื้น คนหนึ่งเป็นคนจี้โดยใช้นิ้วชี้จี้ไปที่มือของผู้เล่นรอบๆวง พร้อมทั้งร้องเพลงไปด้วย เพลงประกอบการเล่นมีหลายเพลง หลายตอน ร้องแต่ละคำก็จี้มือไปพยางค์ละครึ่ง เมื่อร้องจบแล้วคำสุดท้ายจี้ที่มีมือใคร คนนั้นต้องชักมือนั้นออกไป ผู้จี้เริ่มร้องเพลงใหม่อีก ถ้าตกที่มือคนนั้นอีกเป็นอันว่าคนนั้นต้องออกจากการเล่น ทำเช่นนี้ไปจนจี้ครบหมดทุกคน คนสุดท้ายจะถูกเพื่อนกินโต๊ะ โดยนั่งหมอบเนียนช่วยกันสมมติว่าเป็นอาหารต่างๆวางบนโต๊ะแล้วทำท่าหยิบกิน

#### บทร้องประกอบการเล่น

##### จำจี้หลายบทดังนี้

๑. จำจี้มะเขือเปราะ กระจ่างหน้าวัน นายเรือออกอ่น  
 กระจ่างต้นกลุ่ม สาวสาวหนุ่มหนุ่ม อาบน้ำท่าไหน  
 อาบน้ำท่าวัด เอาแป้งที่ไหนผัด เอากระจกที่ไหนส่อง  
 เข็มเข็มมองมอง นกขุนทองร้องวู้ (คนถูกจี้ว่าวู้ชักมือออก)
๒. จำจี้มะเขือเปราะ กระจ่างหน้าวัน นายเรือออกอ่น  
 กระจ่างต้นกลุ่ม เห็นเด็กหนุ่มหนุ่ม ดีเนื้อดีใจ  
 ขอด้ายขอไหม เย็บผ้าชายชี่ เอาให้ตาสี่  
 เอาติโม่งครุ่ม ชุ่มหน้ากลอง นางสาขับวทอง  
 อาบน้ำท่าไหน อาบน้ำท่าวัด เอาแป้งที่ไหนผัด  
 เอากระจกที่ไหนส่อง เข็มเข็มมองมอง เจ้าขนมทองร้องเนื้อ

๓. จำจิมะเชือกหวง เมื่อน้อยเมือหลวง ทากินกำมั่ง  
กำมั่งร้องแ้ว มาสอชดอกแค มาห่อรูป  
อิหนุตกกระโต กลางคืนเมาหล้า เตะหม้อข้าวปากบั้น  
หม้อข้าววังหนี สาระหนีเล่นกล กระจำสวดมนต์  
รับศีลรับพร (ชักมือออก)
๔. จำจิมะเชือกหวง ขอเชิญพระกุมารเจ้ามาเล่น  
ขึ้นพระพาสโยษนัตสะบัดเอ็น  
ไม่ยากเอ็นจงล้อมวงจงกางมือ (ชักมือออก)
๕. จำจิมะเชือกหวง บ้านน้อยบ้านหลวง ยับแฮฮับแฮ  
มาสอชดอกแค มาห่อรูป พนุกินแป้ง  
วันละเม็ดสองเม็ด เบ็ดกินไก่ วันละตัวสองตัว  
เขี้ยวหัว เขี้ยวหาง นกกระยางบินหวือ (ชักมือออก)
๖. จำจิมะเชือกหวง เห็นชาวบางหลวง มาทอดกำมั่ง  
มาห่อรูป อิหนุคายแป้ง อิแรงตกใจ  
พะเยินพะฮาบบินไป จระเข้ลากหาง นกยางบินปรี้อ  
(ชักมือออก)
๗. จำจิมะคนขุน ไครมีบุญ ได้กินสำหรับ  
ไครผลบผลับ ได้กินกะลา มะม่วงออกช่อ  
มะละกอออกฝัก ผัวไม่รัก ชักมือออกไป (ชักมือออก)
๘. จำจิมะคนขุน ไครมีบุญ ได้กินสำหรับ  
ไครผลบผลับ กินรางหมาเน่า เจ้าช่อมะกอก  
มะกอกออกฝัก ผัวไม่รัก จะหักไครเนื้อ (ชักมือออก)
๙. จำจิมะคนแคบ ออกแขกปลาไหล ให้ชู้ตรงไหน  
จะชู้ตรงนี้ จำจิมะจอก ปลาลอกปลาไหล  
โสนใบไผ่ ตะเข้ขึ้นไซ้ แมงดาขึ้นฝัก  
อ้ายเข็ชวาทัก ยักขึ้นยักลง (ชักมือออก)
๑๐. รุน รุน ลูกกระสุน ไครมีบุญ ได้กินสำหรับ  
ไครปုပ်บับ กินรางหมาเน่า ส้มมะลัน  
ส้มมะปิ่น มะขามออกดอก มะกอกออกฝัก

ผิวไม่รัก จะโทษเอาใคร จะโทษอ๊แป้น

อ๊แป้นเล่นจืด (ชักมือออก)

กติกาการเล่น

ขณะที่ร้องเพลงก็จิ้มนิ้วชี้ไปที่มือของทุกคน หากเพลงจบลงที่มือของใคร  
ผู้นั้นชักมือนั้นออกไป หากใครถูกให้ออกก็ออกจากการแข่งขันไปจนกว่า  
จะหมดจนเหลือมือเดียว คนนั้นที่เป็นคนสุดท้ายจะต้องนั่งหมอบสมมุติ  
เป็นโต๊ะ เพื่อน ๆ จะเอามือจิ้มทำท่าหยิบอาหารกินบนหลังคนนั้น

การประเมิน

ประเมินจากความสนุกสนานและการจำบทเพลงร้องไปพร้อม ๆ กัน

เกมที่	๖
ชื่อเกม	น้ำขึ้น น้ำลง
วัตถุประสงค์	ฝึกความแข็งแรงของร่างกาย, ความสนุกสนาน, ความอดทน
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัด
ประเภทของการเล่น	เล่นเป็นคู่ ๆ จับคู่กัน สิ้นหันหลังเข้าหากัน
รูปแบบการเล่น	หันหลังเข้าหากัน
ลักษณะการเล่น	สิ้นหันหลังเข้าหากัน คัดหลัง ใช้กำลังความแข็งแรง
สถานที่เล่น	เล่นได้ทุกแห่ง
อุปกรณ์ในการเล่น	ไม่มี
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทุกโอกาส
วิธีการเล่น	ผู้เล่นสองคนความสูงใกล้เคียงกัน สิ้นหันหลังเข้าหากันใช้แขนไขว้ขัดกัน สิ้นตัวตรงผลัดกันร้องว่า "น้ำขึ้น" อีกคนหนึ่งจะต้องก้มตัวลงยกคนที่บอก "น้ำขึ้น" เป็นการคัดหลังไปในตัว แล้วคนที่ยกจะบอก "น้ำลง" ก็จะค่อย ๆ ปล่อยคนบอกลง แล้วจึงผลัดให้คนยกบอก "น้ำขึ้น" บ้าง ผลัดกันเล่นไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะเบื่อและเลิกเล่น
กติกากการเล่น	หากได้ยินคนยกยกขึ้นว่า "น้ำขึ้น" ก็ให้ยกขึ้นได้ หากได้ยินบอก "น้ำลง" ให้ปล่อยลง เป็นการคัดหลังแก้เมื่อยได้ดี สำหรับเด็ก ถือเป็นความสนุกสนานและอดทน
การประเมิน	ประเมินจากความอดทนและความแข็งแรง การยึดถือกติกาที่กำหนด

เกมที่	๗
ชื่อเกม	จำของ
วัตถุประสงค์	ฝึกความจำ
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน
ประเภทของการเล่น	เป็นหมู่หรือเดี่ยว ๆ ก็ได้ ทั่ว ๆ ไปจะเล่นเป็นกลุ่ม
รูปแบบการเล่น	เป็นกลุ่ม
ลักษณะการแข่งขัน	เดี่ยว หรือแบ่งเป็น ๒ กลุ่มแข่งขันกัน
สถานที่เล่น	ในร่ม จะเป็นในห้องเรียนหรือใต้ต้นไม้ก็ได้
อุปกรณ์การเล่น	สิ่งของเล็ก ๆ ประมาณ ๒๐ ชนิด วางไว้บนโต๊ะหรือที่ที่เหมาะสม
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ตลอดเวลาทุกโอกาส
วิธีการเล่น	ผู้เล่นอยู่นอกบริเวณ ไม่ให้เห็นสิ่งของที่นำไปวางไว้บนโต๊ะหรือภาชนะที่เตรียมไว้ แล้วให้ผู้เล่นเดินไปดูของใช้เวลาประมาณ ๓ นาที จากนั้นให้ผู้เล่นกลับไปที่เดิม คนที่จำของได้มากที่สุด หรือกลุ่มที่จำของได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ
กติกาการเล่น	๑. ห้ามไม่ให้ผู้เล่นของที่วางไว้บนโต๊ะนั้นก่อน ๒. คนหรือกลุ่มที่จำชื่อของได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
การประเมิน	ประเมินจากการจำของได้มากที่สุด

เกมที่	๘
ชื่อเกม	เต่าหัวเหลือง
วัตถุประสงค์	เพื่อความสนุกสนาน, ไหวนริบ, หลบหลีก, อนุรักษ์วัฒนธรรมไทย
จำนวนผู้เล่น	เป็นกลุ่มตั้งแต่ ๒ คนขึ้นไป เล่นได้ทั้งชายหญิง
ประเภทของการเล่น	เล่นเป็นกลุ่ม
รูปแบบการเล่น	เล่นเป็นกลุ่มภายในวงกลมที่กำหนด
ลักษณะการเล่น	หลบหลีก, ไหวนริบ
สถานที่เล่น	กลางแจ้งหรือในร่ม ใต้ต้นไม้, ลานวัด, ลานบ้าน, ลานโล่งเตียน
อุปกรณ์ในการเล่น	วงกลมที่ขีดบนพื้นดิน รัศมีประมาณ ๑ เมตร
โอกาสที่ใช้เล่น	เล่นได้ทุกโอกาส
วิธีการเล่น	สมมติผู้เล่นคนแรกเป็นเต่า ยืนอยู่ในวงกลม ผู้เล่นคนอื่น ๆ ล้อมรอบวง โดยมือทั้งสองวางอยู่บนพื้นดิน คนที่อยู่รอบ ๆ วงจะพยายามจับหัวเต่า โดยร้องคำร้องไปด้วยว่า "เต่าหัวเหลือง มาเคืองผู้เฒ่า" คนที่เป็นเต่าก็พยายามหาโอกาสใช้เท้าอื่นไปเหยียบให้ถูกมือผู้นอกวงโดยตัวเองจะอยู่ในวงเท่านั้น ถ้าถูกคนไหน คนนั้นจะต้องมาเป็นเต่าแทน สลับกันไปเรื่อย ๆ
กติกาการเล่น	๑. ผู้ที่ถูกแตะได้ต้องเป็นเต่าแทนผู้เล่นที่เป็นเต่าคนเดิม ๒. ผู้ที่จับหัวเต่าจะต้องจับหรือแตะเบา ๆ และถ้าใครจับได้ให้ส่งเสียงหัวเราะและตบมือให้ด้วย
การประเมิน	ประเมินจากไหวนริบของแต่ละคน ความคล่องแคล่ว การรักษากติกาของกลุ่ม

เกมที่	๕
ชื่อเกม	ลิงชิงหาง
วัตถุประสงค์	เพื่อความสนุกสนาน ไหวพริบ
จำนวนผู้เล่น	ตั้งแต่ ๔ คนขึ้นไป
ประเภทของการเล่น	เล่นเป็นกลุ่ม
รูปแบบการเล่น	เล่นเป็นกลุ่มภายในวงกลมที่กำหนด
ลักษณะการเล่น	เล่นเป็นหมู่/กลุ่ม ไม่จำกัดจำนวน
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง หรือในร่มใต้ต้นไม้, ลานวัด, ลานโล่งเตียน
อุปกรณ์ในการเล่น	ใบมะพร้าวหรือใบตองหรือวัสดุอื่นที่ใช้เป็นหางได้, วงกลมบนพื้นดิน ๑ วง
โอกาสที่ใช้เล่น	เล่นได้ทุกโอกาส
วิธีการเล่น	ขีดวงกลมเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ ๓-๔ เมตร ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่น ว่ามีมากน้อยเพียงใด ผู้เล่นอยู่ในวงกลม ทุกคนมีหางใช้ใบมะพร้าวหรือ ใบตองเห็นขอบกางเกงด้านหลังให้ห้อยลงมาสมมติว่าเป็นหาง แล้วผู้ เล่นคนหนึ่งนับสัญญาณ ๑-๓ เพื่อเริ่มชิงหางกัน แต่ละคนจะต้องระวัง รักษาหางของตนไว้โดยหลบหลีกไม่ให้ผู้อื่นแย่งชิงหางได้ และตนเองก็ จะต้องพยายามแย่งชิงเอาหางคนอื่นมาได้ ผู้ใดถูกแย่งหางไปได้จะ ต้องหยุดและออกจากวงไป จนกว่าจะเหลือคนที่ไม่มีหางคนเดี๋ยวจึงเป็นผู้ ชนะ
กติกาการเล่น	๑. ผู้เล่นทุกคนต้องรักษาหางของตนเองไม่ให้ถูกแย่งได้ ๒. ผู้ที่ถูกแย่งหางจะต้องออกจากการเล่น ๓. ผู้เล่นทุกคนต้องแย่งหางของคนอื่นที่อยู่ในวงกลมจะเป็นใครก็ได้ ๔. ผู้ที่เหลือหางคนเดี๋ยวจึงหรือคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ
การประเมิน	ประเมินจากไหวพริบของผู้เล่นและการรักษากติกาการเล่น

เกมที่	๑๐
ชื่อเกม	ตีวงล้อ
วัตถุประสงค์	ฝึกการออกกำลังกายและการใช้มือให้สัมพันธ์กับการวิ่ง การบังคับทิศทางของล้อด้วยการใช้ไม้เคาะ
จำนวนผู้เล่น	คนเดียวก็เล่นได้ แต่จะให้สนุกมีการแข่งขันควร ๕-๑๐ คน
ประเภทของการเล่น	แข่งขันกันเป็นกลุ่ม
รูปแบบการเล่น	การวิ่งบังคับล้อให้ไปตามทิศทางที่กำหนด
ลักษณะการเล่น	ประเภทหมู่ เรียงแถวหน้ากระดาน
สถานที่เล่น	ลานบ้าน, ลานวัด, สนามหญ้า, พื้นถนน
อุปกรณ์ในการเล่น	วงล้อขนาดใหญ่หรือเล็กแล้วแต่ขนาดของผู้เล่น ไม้ตีวงล้อ ขีดเส้นเริ่มต้นและเส้นชัย
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทั่ว ๆ ไป
วิธีการเล่น	๑. ให้ผู้เล่นทั้งหมดมายืนยังจุดเริ่มต้นพร้อมกับเตรียมวงล้อและไม้ตีให้พร้อม เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเล่นก็ให้ตีวงล้อด้วยไม้ตีให้กลิ้งไปเรื่อย ๆ ถ้าล้มให้จับขึ้นมาเริ่มเล่นใหม่ได้ ผู้ที่ถึงเส้นชัยก่อนจะเป็นผู้ชนะ ๒. จะตีวงล้อด้วยวิธีใดก็ได้ จะตีให้กลิ้งตัดหน้าของคนอื่น หรือวิธีใดก็ได้ที่จะให้ถึงเส้นชัยก่อน
กติกาการเล่น	ผู้ที่ทำวงล้อล้มลงสามารถจับขึ้นมาเล่นใหม่ได้และตีวิ่งต่อไปได้อีก ผู้ที่ถึงเส้นชัยก่อนจะถือว่าเป็นผู้ชนะ
การประเมิน	จากการบังคับล้อวิ่งไปให้ได้ตามทิศทางที่กำหนดและการแข่งขัน

เกมที่	๑๑
ชื่อเกม	อีตัก
วัตถุประสงค์	ฝึกการใช้มือ, สายตา
จำนวนผู้เล่น	๒-๓ คน
ประเภทของการเล่น	เล่นเป็นกลุ่ม, ตักเม็ดมะขาม
รูปแบบการเล่น	นั่งเล่นเป็นวงกลม
ลักษณะการเล่น	เล่นเป็นกลุ่ม
สถานที่เล่น	ในร่ม
อุปกรณ์ในการเล่น	กระดาดแข็งพับใช้ตัก, เม็ดมะขาม หรือเม็ดน้อยหน้า หรือเม็ดมะขามเทศ, เข็มวงกลมที่พื้น
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทั่ว ๆ ไปตามเทศกาลที่มีผลไม้แต่ละชนิด
วิธีการเล่น	ผู้เล่นเตรียมเม็ดน้อยหน้าหรือเม็ดมะขาม ที่แต่ละคนลงทุนเท่า ๆ กัน เช่นคนละ ๒๐-๓๐ เม็ด จับไม้สั้นไม้ยาว หรือเข้ายิงฉับเพื่อหาคนเล่นคนแรก ทุกคนมีกระดาดตักเป็นของตนเอง คนเริ่มเล่นโปรยเม็ดมะขามเร็วกว่าทอด ถ้าเม็ดใดออกนอกวงกลมที่กำหนดจะตักไม่ได้ เอากระดาดตักโดยไม่ให้ถูกเม็ดที่อยู่ใกล้ ๆ ตักทีละเม็ด ถ้าถูกเม็ดที่อยู่ข้าง ๆ ถือว่า "ตายน" ต้องเปลี่ยนให้คนต่อไปเล่น ได้เท่าไรก็เป็นของคนนั้น หากตักหมดแล้วก็เริ่มลงทุนกันใหม่ ใครได้มากถือว่าชนะ
กติกาการเล่น	ผู้เล่นต้องตักเม็ดพืชทีละเม็ดโดยไม่ให้ถูกเม็ดอื่น และให้ตักให้เข้าในกระดาด หากตัก ๑ ครั้งต้องมีเม็ดพืชขึ้น ๑ เม็ด ถ้าไม่ขึ้นหรือหลุดไปถือว่า "ตายน" เปลี่ยนให้คนต่อไปเล่น เม็ดพืชที่ทอดต้องทอดในวงกลมที่กำหนด หากออกนอกวงก็ตักไม่ได้ ใครตักได้มากที่สุดคนนั้นชนะ
การประเมิน	จากการแข่งขันกันตัก, การใช้ทักษะของมือและสายตา

เกมที่	๑๒
ชื่อเกม	วิ่งกะลา
วัตถุประสงค์	ฝึกการทรงตัวและทักษะการใช้กล้ามเนื้อ
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน เล่นได้ทั้งชายหญิงแล้วแต่อุปกรณ์ที่มีอยู่
ประเภทของการเล่น	วิ่งทรงตัวเดี่ยวแข่งกันเป็นหมู่
รูปแบบของการเล่น	เรียงแถวหน้ากระดาน
ลักษณะการเล่น	ประเภทเดี่ยว ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน
สถานที่เล่น	สนามฟุตบอล, สนามหญ้า, ลานวัด, ลานบ้าน
อุปกรณ์ในการเล่น	กะลามะพร้าวด้านที่มีรู ๒ ลูก เอาเชือกยาวประมาณ ๑ วา ร้อยรูกะลามะพร้าวที่ปลายเชือกแต่ละด้าน
วิธีการเล่น	ผู้เล่นแต่ละคนยืนบนกะลาโดยใช้นิ้วหัวแม่มือเท้ากับนิ้วชี้หนีบเส้นเชือกเอาไว้ทั้ง ๒ ข้าง (การหนีบนิ้วหัวแม่มือเท้ากับนิ้วชี้เหมือนกับการใส่รองเท้าฟองน้ำ) เมื่อเริ่มเล่น ทุกคนยืนอยู่ที่เส้นเริ่มต้น พอได้ยินสัญญาณ ผู้เล่นทุกคนเดินไปให้เร็วที่สุดเท่าที่จะเร็วได้ ใครถึงเส้นชัยก่อนถือว่าชนะ (ระยะทางแล้วแต่จะตกลงกัน แต่ไม่ควรจะน้อยกว่า ๒๐-๓๐ เมตร) ในการเดินผู้เล่นควรจะต้องถึงเชือกที่ร้อยกะลามะพร้าวให้ตึง เพื่อใช้ยกเท้าขึ้นขณะที่เริ่มต้นวิ่ง ในการแข่งขันวิ่งกะลานี้ เพื่อความสนุกสนานยิ่งขึ้นอาจแข่งขันกันเป็นคู่ ๆ ผู้แพ้จะถูกผู้ชนะชี้หลังกลับไปยังจุดเริ่มต้น อาจแข่งเป็นคู่ ๆ หรือกลุ่มก็ได้ โดยนับคะแนนจำนวนผู้แพ้ชนะแต่ละฝ่าย แล้วถือเอาคะแนนรวมเป็นคะแนนชี้ขาด กลุ่มแพ้ต้องให้กลุ่มชนะชี้หลังกลับไปยังจุดเริ่มต้น
กติกาการเล่น	๑. ผู้แพ้จะต้องถูกชี้หลังย้อนกลับไปยังจุดเริ่มต้นใหม่ ๒. ห้ามไม่ให้นิ้วหัวแม่มือเท้าที่หนีบเชือกหลุดออกจากเชือก ๓. หากเท้าที่ค้ำหลุดและเท้าตกลงไปบนพื้นดินจะต้องหนีบให้ได้ก่อนจึงจะวิ่งต่อไปได้
การประเมิน	ทักษะการเดินกะลา การทรงตัว การแข่งขัน

เกมที่	๑๓
ชื่อเกม	วิ่งวัว
วัตถุประสงค์	เพื่อการออกกำลังกาย, การแข่งขัน
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน
ประเภทของการเล่น	การวิ่งแข่งขัน
รูปแบบการเล่น	เป็นกลุ่ม ๒ ฝ่ายเป็นแถวตอน หันหน้าเข้าหากัน
ลักษณะการเล่น	ประเภทเดี่ยว ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, หาดทราย, สนามหญ้า, สนามฟุตบอล
อุปกรณ์ในการเล่น	หลัก หรือไม้เสา ๒ เสา, ผ้า ๒ ผืน ปักหลักห่างกันประมาณ ๒๐ เมตร
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นในเทศกาลตรุษสงกรานต์ ชายหาดทรายฤดูน้ำลดทรายไหล
วิธีการเล่น	ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวนแต่ต้องเป็น ๒ ฝ่ายเท่า ๆ กัน ปักหลักไว้ ๒ ข้าง ข้างละหลัก ระยะห่างกันประมาณ ๒๐ เมตร ถ้าเป็นคนโตหรือผู้ใหญ่ก็ให้ไกลกว่านี้ได้ มีกรรมการตัดสินหรือไม่มีก็ได้ เริ่มต้นวิ่งพร้อมกันคนละรอบแล้วเปลี่ยนคนโดยยื่นผ้าที่ถือไว้ให้ พยายามวิ่งให้เร็ว ๆ เพื่อจะได้ทัน ต้องวิ่งอ้อมหลักให้ทันกัน เมื่อทันกันฝ่ายที่วิ่งทันจะใช้ผ้าที่ถืออยู่อ้อมอีกฝ่ายหนึ่ง ถือว่าฝ่ายนั้นชนะ
กติกาการเล่น	๑. ต้องวิ่งให้ทันอีกฝ่ายหนึ่งโดยวิ่งอ้อมหลัก พยายามวิ่งให้ทันและไล่ตีอีกฝ่ายหนึ่งโดยใช้ผ้าตี
การประเมิน	๒. คารตีต้องตีเพียงเบา ๆ เท่านั้น
	จากการวิ่งออกกำลังกายและการแข่งขัน

เกมที่	๑๔
ชื่อเกม	ลิงชิงหลัก
วัตถุประสงค์	ฝึกความรวดเร็ว กระฉับกระเฉง ไหวพริบการเล่น
จำนวนผู้เล่น	อย่างน้อย ๕ คน แล้วแต่หลักหรือเสาที่มี
ประเภทของการเล่น	การแข่งชิงเสาหรือหลัก
รูปแบบการเล่น	วงกลม
ลักษณะการเล่น	ประเภทหมู่ตั้งแต่ ๕ คนขึ้นไป
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, ใต้ถุนบ้าน, ใต้ถุนศาลาวัด, สนามหญ้า, ลานวัด, ใต้ต้นไม้
อุปกรณ์ในการเล่น	เล่นได้ทั่ว ๆ ไป
วิธีการเล่น	ก่อนเล่นให้ผู้เล่นเป่ายางลบหรือจับไม้สั้นไม้ยาวหาคนที่เป่าลิง คนเล่น คนอื่นอยู่ประจำหลัก จะต้องมีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายแตะหลัก และ ต้องวิ่งเปลี่ยนหลักกันอยู่เสมอจะอยู่กับที่ไม่ได้ ส่วนผู้ที่เป็นลิงก็จะ พยายามแย่งหลักที่ว่าง ใครถึงหรือแตะหลักก่อนจะได้หลัก ผู้ที่ถึงหลัก ทีหลังจะเป็นลิงแทน การเล่นต้องอาศัยความว่องไวและความสังเกต บางคนจะเปลี่ยนแล้วไม่เปลี่ยน ล่อให้ออกจากหลักจนถูกแย่งเอาไปได้ ก่อนที่ผู้เฝ้าหลักจะถึงหลักของตน จะต้องตกลงขอเปลี่ยนหลักกับผู้อื่นด้วย การพยักหน้า, จีปาก, กระแอม หรือเครื่องหมายใด ๆ ก็ได้ บางคน ขย่าวใช้ขยัดหลักไว้แล้วยื่นมือไปจับอีกคนหนึ่งเพื่อเปลี่ยนกันก็ได้
กติกาการเล่น	เมื่อลิงแย่งหลักได้ และผู้ใดไม่มีหลักเกาะ คนนั้นต้องเป็นลิงหลักลอส แทน คนที่เป็นลิงต้องพยายามแย่งหลักที่ว่างอยู่ให้ได้เมื่อรู้ว่าหลักใด เขาจะเปลี่ยนกัน
การประเมิน	จากความรวดเร็ว ไหวพริบ และการยอมรับกติกาที่ตกลงกัน

เกมที่	๑๔
ชื่อเกม	ปลาหมอตกกระทะ
วัตถุประสงค์	เพื่อฝึกทักษะการกระโดด
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน
ประเภทของการเล่น	เล่นกระโดดข้าม
รูปแบบการเล่น	เล่นเป็นวงกลม
ลักษณะการเล่น	ประเภทหมู่ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, ลานบ้าน, ลานวัด
อุปกรณ์ในการเล่น	ไม่มี
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทั่วไป
วิธีการเล่น	ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่ายเท่า ๆ กัน เลี้ยงกัน ว่าใครจะเป็นผู้เล่นก่อน ผู้หนึ่งจับมือกันนั่งล้อมวง ผู้หนึ่งต้องกระโดด เข้าไปในวงนั้นให้ได้ โดยผู้หนึ่งจะต้องจับมือกันนั้นตัวให้ถูก หากถูกก็ถือว่า ตาย ฝ่ายตายต้องมานั่งแทน หากคนใดคนหนึ่งสามารถกระโดดเข้าไป ข้างในได้โดยที่ตัวไม่ถูก ตรงนั้นจะต้องเปิดประตูปปล่อยมือให้ฝ่าย กระโดดเข้ามาข้างในทั้งหมด แล้วก็ต้องกระโดดออกโดยต้องช่วยกัน หลอกล่อไม่ให้ฝ่ายนั่งตัวถูกได้ เล่นกันไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะพอใจ
กติกาการเล่น	ฝ่ายที่กระโดด กระโดดถูกมือฝ่ายที่ตัวขึ้นมากก็ถือว่า "ตาย" ต้อง เปลี่ยนให้อีกฝ่ายหนึ่งนั่งแทน ฝ่ายนั่งที่ตัวมีขึ้นนั้นมือที่จับติดกับเพื่อน นั้นต้องไม่หลุดจากกัน
การประเมิน	การหลอกล่อและการกระโดดให้สูงที่สุดเพื่อให้พื้นมือที่ตัวและข้าม ได้

เกมที่	๑๖
ชื่อเกม	หมาไล่เนื้อ
วัตถุประสงค์	ฝึกทักษะการวิ่งหลบหลีก
จำนวนผู้เล่น	๘-๑๐ คน
ประเภทของการเล่น	วิ่งหลบหลีก
รูปแบบการเล่น	วงกลม
ลักษณะการเล่น	ประเภทหมู่ ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, ลานวัด, ลานบ้าน, สนามหญ้า
อุปกรณ์ในการเล่น	ไม่มี
วิธีการเล่น	ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวนจับไม้สั้นไม้ยาวให้คนใดคนหนึ่งเป็นห่าน อีกคนหนึ่งเป็นหมาอกนั้นฮินจับมือกันเป็นวงกลม ห่านอยู่ในวงกลม คนฮินจับมือกันช่วยห่านไม่ให้ถูกหมาจับ เมื่อหมาจะเข้าวงเนื้อจับห่านก็จะกันไม่ให้ลอดใต้แขน ถ้ากันไม่สำเร็จหมาเข้าวงได้ก็จะรีบเปิดวงออกให้ห่านหนีรอดออกมาข้างนอก กันหมาไว้ให้ออกลำบาก ห่านต้องพยายามเข้าไปอยู่ในวงอยู่เสมอ ถ้าหมาไล่ห่านได้ก็เป็นฝ่ายชนะ วงกลมหรือคอกจะต้องคอยระวังช่วยห่านอยู่เสมอ และกันไม่ให้หมาจับห่านได้สะดวก ถ้าจับได้ก็ผลัดกันมาเป็นหมาเป็นห่าน หรือสลับเปลี่ยนให้คนอื่นมาเป็นห่านเป็นหมาแทน วงกลมจะถือมือกันแบบมัดขวบให้แน่น มิฉะนั้นหมาจะแหวกพังเข้าไปได้ง่าย ต้องเดินเป็นวงกลมล้อมรอบอยู่เสมอ จะร้องเพลงด้วยก็ได้
กติกาการเล่น	หมาจะต้องพยายามหาทางจับห่านให้ได้โดยลอดใต้แขนของเพื่อน ๆ ที่ฮินจับมือกันเป็นวงกลมอยู่ ผู้เล่นเป็นห่านก็ต้องพยายามหลบหลีกอย่าให้หมาจับได้ ถ้าจับได้ก็ต้องเปลี่ยนกันเป็นห่านและหมา เปลี่ยนคนอื่นเล่นบ้าง อาจเพิ่มเป็น ๒ คู่ก็จะเพิ่มความสนุกสนาน
การประเมิน	ทักษะการวิ่งหลบหลีก ปฏิภาณไหวพริบการไล่จับและการหลบหลีก

เกมที่	๑๗
ชื่อเกม	ปิดตากินกล้วย
วัตถุประสงค์	เพื่อฝึกทักษะการฟังเสียงและการเล่นเป็นทีม
จำนวนผู้เล่น	ไม่เกิน ๑๐ คน
ประเภทของการเล่น	แข่งขันกันเป็นคู่ ๆ
รูปแบบการเล่น	เป็นกลุ่ม
ลักษณะการเล่น	แข่งขันกันเป็นคู่ ๆ คู่ใครคุ้ม
สถานที่เล่น	ทั้งกลางแจ้งและในร่ม
อุปกรณ์ในการเล่น	กล้วยสุกหนึ่งหวี, ผ้าเช็ดหน้าหรือผ้าขนหนูผืนเล็ก ๆ เพื่อใช้ปิดตา
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทั่ว ๆ ไป
วิธีการเล่น	แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ ฝ่าย ยืนห่างกันพอสมควรประมาณ ๔-๑๐ เมตร ทั้งสองฝ่ายใช้ผ้าเช็ดหน้าปิดตาแล้วเริ่มให้สัญญาณเริ่ม ผู้เล่นจะต้องใช้เสียงเรียกกันและเข้ามาหากันโดยเร็ว ฝ่ายที่ถือกล้วยจะต้องเตรียมปอกกล้วยเข้าไว้ เมื่อพบกันแล้วฝ่ายถือกล้วยจะต้องป้อนให้กินจนกว่าจะหมดที่กำหนดไว้ จะเป็นคนละ ๑ ลูก หรือ คนละ ๒-๓ ลูกตามแต่จะกำหนด บางแห่งให้แบ่งเป็นทีม เมื่อต่อแถวกันประมาณ ๔ คน เมื่อคนแรกกินหมดแล้วจะเรียกคนต่อไปมากินต่อก็ได้ กลุ่มไหนหมดก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ แต่จะต้องปิดตากันทั้งคู่และใช้เสียงเรียกกันเท่านั้น
กติกาการเล่น	๑. ห้ามเปิดผ้าปิดตาเด็ดขาดจนกว่ากล้วยจะหมด จากนั้นก็เปลี่ยนคนต่อไปเรื่อย ๆ จนครบ ๒. ผู้ที่ถือกล้วยห้ามเคลื่อนไหวเพื่อผู้ที่เดินเข้ามากินกล้วยจะเข้ามากินกล้วยได้โดยสะดวก คนกินกล้วยห้ามใช้มือของตนช่วย ๓. ฝ่ายที่กินกล้วยได้หมดตามที่กำหนดหมดก่อนเป็นฝ่ายชนะ
การประเมิน	จากความสนุกสนาน ทักษะการฟังเสียง การเล่นเป็นทีม

เกมที่	๑๘
ชื่อเกม	ปิดตาตีหม้อ
วัตถุประสงค์	ฝึกการกระชახ
จำนวนผู้เล่น	ไม่เกิน ๑๐ คน
ประเภทของการเล่น	การกระชახ การตี
รูปแบบการเล่น	เป็นกลุ่ม
ลักษณะการเล่น	ประเภทเดี่ยว ผู้เล่นไม่เกิน ๑๐ คน
สถานที่เล่น	กลางแจ้งหรือในร่ม ลานบ้าน สนามหญ้า
อุปกรณ์ในการเล่น	ท่อนไม้ขนาดเหมาะสมยาวพอสมควร จำนวนเท่าผู้เข้าแข่งขัน, ผ้าเช็ดหน้า, หม้อดินหรือปิบ จำนวนเท่ากับผู้เล่น
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นในเทศกาลต่าง ๆ
วิธีการเล่น	คนที่จะเข้าแข่งขันถูกปิดตาโดยกำหนดที่วางหม้อหรือปิบไว้ให้ตี เสร็จแล้วปิดตา ถือไม้ไว้ จับหม้อ ๓ รอบ ปล่อสให้คนที่ถูกปิดตาเดิน เข้าไปหาหม้อหรือปิบ เมื่อแน่ใจว่าตรงนั้นมีหม้อหรือปิบวางอยู่ ให้ใช้ ไม้ตีทันที ถ้าตีไม่ถูกห้ามเอาผ้าปิดตาออก ให้ตีจนกว่าจะถูกหม้อหรือปิบ ใครตีถูกก่อนเป็นผู้ชนะ
กติกาการเล่น	๑. ห้ามใช้ไม้ความหาหม้อ ๒. ถ้าตีไม่ถูกจะต้องตีไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะถูก ๓. ถ้าตีหม้อหรือปิบถูกแล้วจึงมีสิทธิ์เอาผ้าที่ปิดตาไว้นั้นออกได้
การประเมิน	ผลจากการกระชახ ความรวดเร็วในการตีถูก

เกมที่	๑๘
ชื่อเกม	ต้อนหมูปืดลาด
วัตถุประสงค์	ฝึกการใช้มือซ้ายของ, สืบทอดการเล่นของไทย
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน แต่เพื่อให้เหมาะสมแบ่งเป็น ๒-๓ กลุ่ม ประมาณ กลุ่มละ ๔-๘ คน หรือตามความเหมาะสมกับจำนวนสมาชิก
ประเภทของการเล่น	เล่นเป็นกลุ่มแข่งขันกันใช้ความเร็วในการเขี่ยสิ่งของ
รูปแบบการเล่น	เป็นแถวตอนเรียงหนึ่ง เล่นทีละคน ผลัดเปลี่ยนกัน
ลักษณะการเล่น	เล่นเป็นกลุ่ม
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, สนามหญ้า, ลานบ้านหรือที่โล่งแจ้ง
อุปกรณ์การเล่น	กระป๋องนมหรือกระป๋องอย่างอื่นตามความเหมาะสม, มีเสาหลักปักอยู่ ข้างหน้ากลุ่มละหลัก, ไม้ขนาดหัวแม่มือยาวประมาณ ๑-๒ เมตร
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทุกโอกาส
วิธีการเล่น	๑. แบ่งสมาชิกออกเป็นกลุ่ม ๆ ละประมาณ ๔-๘ คน ประมาณ ๓-๔ กลุ่ม หรือตามความเหมาะสมกับจำนวนสมาชิก ๒. ชีตเส้นกำกับจุดเริ่มต้นแล้วให้แต่ละกลุ่มเข้าแถวตอน โดยห่างจาก เส้นเริ่มต้น แต่ละกลุ่มให้มีไม้ปักไว้โดยห่างจากจุดเริ่มต้นประมาณ ๑๐ เมตร ๓. เริ่มเล่น คนที่อยู่ข้างหน้าของแต่ละกลุ่มวางกระป๋องไว้ที่เส้นจุดเริ่ม ต้นพร้อมกับถือไม้ที่เตรียมมา พกกรรมการเป่านกหวีดให้สัญญาณ เริ่ม ให้ผู้เล่นคนแรกใช้ไม้เขี่ยกระป๋องนมไปข้างหน้าเพื่อไปอ้อม หลัก แล้วเขี่ยให้กลับมาถึงเส้นเริ่มต้น ส่งไม้ให้เพื่อนเขี่ยไปอ้อม หลักแล้วย้อนมาที่เส้นเริ่มต้นแล้วส่งต่อให้เพื่อน เมื่อเขี่ยกลับมาแล้ว ให้ไปต่อท้ายเพื่อน ทำจนหมดทุกคน ฝ่ายใดทำครบก่อนถือว่าชนะ
กติกาการเล่น	๑. ฝ่ายใดเสร็จก่อนถือว่าชนะ ๒. ห้ามจับกระป๋องขณะเขี่ย ๓. จะต้องเขี่ยกระป๋องอ้อมหลักและกลับมาที่เส้นเริ่มต้นก่อนจะส่งไม้ให้ เพื่อนเขี่ยต่อ
การประเมิน	ประเมินจากการแข่งขันกันเป็นทีม, ทักษะในการเขี่ย

เกมที่	๒๐
ชื่อเกม	วิ่งสามขา
วัตถุประสงค์	เพื่อฝึกความสามัคคี ความพร้อมเพรียงกันของการแข่งขัน
จำนวนผู้เล่น	ประมาณ ๖-๒๐ คน เล่นเป็นคู่
ประเภทของการเล่น	การวิ่งแข่งขันกัน
รูปแบบการเล่น	วิ่งแถวหน้ากระดานวิ่งแข่งขันกัน
ลักษณะการเล่น	ประเภทแข่งขันกันเป็นหมู่
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, ลานวัด, สนามโรงเรียน, หาดทราย
อุปกรณ์ในการเล่น	เชือกหรือผ้าสำหรับผูกขาให้ติดกัน, ชิดเส้นต้นทางและปลายทาง
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทุกโอกาส
วิธีการเล่น	ใช้เชือกหรือผ้าผูกขาให้ผู้เล่น ๒ คนติดกัน ใช้มือกอดคอกันไว้ ให้คน เล่นไปยืนที่เส้นเริ่มต้น เมื่อให้สัญญาณทุกคนจะเริ่มวิ่งเป็นคู่ ๆ ใช้จังหวะ ให้เหมาะสมจะไปได้รวดเร็ว หากล้มก็สามารถลุกขึ้นยืนแล้ววิ่งต่อไป ได้ ใครถึงเส้นปลายทางก่อนจะเป็นผู้ชนะ เส้นต้นทางและปลายทาง จะมีระยะห่างเท่าไรแล้วแต่ความเหมาะสม ประมาณ ๒๐-๓๐ เมตร
กติกาการเล่น	เมื่อล้มลงให้สามารถวิ่งต่อไปได้ถ้าลุกขึ้นมาได้รวดเร็ว แต่ต้องใช้ วิ่งเป็นสามขา
การประเมิน	จากความพร้อมเพรียงของการแข่งขันและความสามัคคีในการแข่งขัน

เกมที่	๒๑
ชื่อเกม	ไถนา
วัตถุประสงค์	ฝึกทักษะในการทรงตัว
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน แข่งขันกันเป็นคู่ ๆ
ประเภทของการเล่น	กลางแจ้ง แข่งขันกันเป็นคู่
รูปแบบการเล่น	เล่นกันเป็นคู่ ๆ เรียงแถวหน้ากระดาน
ลักษณะการเล่น	ร่วมกันแข่งเป็นคู่ ๆ
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, สนามฟุตบอล, ลานวัด, ลานบ้าน
อุปกรณ์ในการเล่น	ไม่มี
โอกาสที่ใช้เล่น	เล่นได้ทั่ว ๆ ไป
วิธีการเล่น	ขีดเส้น ๒ เส้น ห่างกันประมาณ ๒๐ เมตร หรือแล้วแต่ความกว้างของสนาม ให้ผู้แข่งขันยืนเป็น ๒ แถว ห่างกันประมาณ ๒ เมตร ยืนห่างจากคู่อื่น ๆ ประมาณ ๒ เมตร แถวหน้านิ่งเท้าแขนไปข้างหน้าไม่ให้ทับเส้นที่ขีดไว้ เมื่อเป่านกหวีดให้สัญญาณ คนที่ยืนแถวหลังจะเดินเข้าไปที่หว่างขาคนที่นั่งข้างหน้า รีบจับขาทั้งสองข้างของคนหน้าขึ้นมาถือไว้ที่สะเอว เอามือทั้งสองข้างถือไว้ข้างละขา คนหน้าใช้เท้าหรือเข่าหนีบตัวคนหลังไว้ให้แน่น แล้วใช้มือเดิน คนที่อยู่หลังจะดันให้ไปข้างหน้า แต่ถ้าดันมากไปคนหน้าอาจใช้มือเดินไม่ทันอาจแขนหักได้หรือหน้าอาจโขกดิน และเวลาคนหลังวางเท้าคนหน้าลงต้องค่อส ๆ วางทีละข้าง ถ้าปล่อยลงพร้อม ๆ กันอาจจะเป็นอันตราย
กติกาการเล่น	คู่ใดถึงเส้นชัยก่อน คู่้นั้นเป็นผู้ชนะ
การประเมิน	การฝึกทักษะการทรงตัวและการเล่นเป็นทีม ความสนุกสนาน

เกมที่	๒๒
ชื่อเกม	กงจักร
วัตถุประสงค์	เพื่อความสนุกสนาน
จำนวนผู้เล่น	เล่นคนเดียว
ประเภทของการเล่น	เล่นในร่ม
รูปแบบการเล่น	เล่นได้ทุกแบบจะนั่งหรือยืนก็ได้
ลักษณะการเล่น	ใช้มือทั้งสองข้างหมุนและดึงและยึดให้หมุนไปเรื่อย ๆ
สถานที่เล่น	ในร่ม เล่นที่ใดก็ได้
อุปกรณ์ในการเล่น	ฝามาเบียร์หรือฝาน้ำอัดลมทาบให้แบน เจาะรูตรงกลาง ๒ รู ใช้เชือก ร้อยเข้าไปในรูตรงกลาง
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทุกโอกาส, เล่นได้ทุก ๆ ไป
วิธีการเล่น	ผู้เล่นแต่ละคนจะมีฝามาเบียร์หรือฝาน้ำอัดลมทาบให้แบน เจาะรูตรงกลาง จำนวน ๒ รู ทำเชือกร้อยเข้าไปในรูที่เจาะไว้ และผูกปลายเชือกทั้งสองข้างเข้าด้วยกัน ใช้มือถือเชือกทั้งสองข้างให้ฝามาเบียร์อยู่ตรงกลาง แกว่งเชือกให้เป็นเกลียวให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ แล้วดึงให้ฝามาเบียร์หมุน ให้ฝามาเบียร์หมุนไปหมุนมาโดยใช้แรงจากการหมุนของฝามาเบียร์และการดึงและผ่อนเชือก
กติกาการเล่น	ไม่มี
การประเมิน	ประเมินจากทักษะในการทำให้ฝามาเบียร์หมุน

เกมที่	๒๓
ชื่อเกม	ตีไก่
วัตถุประสงค์	ความสนุกสนาน, การอนุรักษ์การเล่นไทยโบราณ
จำนวนผู้เล่น	จำนวน ๒ คน เล่นเป็นคู่
ประเภทของการเล่น	แข่งขันเป็นส่วนตัว
รูปแบบการเล่น	หันหน้า หรือหันข้างเข้าหากัน
ลักษณะการเล่น	ประเภทเดี่ยว
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง ส่วนใหญ่เล่นในสนามหญ้าแพรกที่มีหญ้าหัวตัวใช้เป็นไก่
อุปกรณ์ในการเล่น	หญ้าหัวโตซึ่งเป็นหญ้าแพรกเอามาใช้เป็นไก่ในการตี จำนวนมาก จะเป็นตัวเล็กหรือใหญ่ก็ได้ ถ้าเป็นตัวใหญ่มักเป็นหญ้าแก่จะเหนียว ขาดยาก
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทุกโอกาส
วิธีการเล่น	ให้ผู้เล่นหาหญ้าหัวโตซึ่งเป็นหญ้าแพรก ถอนมาให้มีที่ถือยาวพอสมควร แล้วผลัดกันใช้หญ้าหัวโตซึ่งสมมติว่าเป็นไก่ ตีให้ผ่าตรงข้ามขาดโดย ผลัดกันผ่า อย่าให้ใช้มือหรือนิ้วแทนได้ ให้ใช้เฉพาะหญ้าเท่านั้น หญ้าใครขาดก็จะเป็นฝ่ายแพ้ต้องหาไก่ตัวใหม่มาสู้กันอีก ทางที่ดีถอน หญ้าหัวโตมามาก ๆ แล้วมาตีกันในร่มก็ได้ เป็นการเล่นของเด็ก ชนบทที่เล่นกันมานานและมีวัสดุที่หาง่ายสามารถเล่นได้ทั่ว ๆ ไป
กติกาการเล่น	ไก่ใครขาดก่อนจะเป็นฝ่ายแพ้ ยิ่งถ้าของตัวขาดมาก ๆ ถือว่าแพ้ การตีไก่ต้องใช้แรงที่พอเหมาะ และตำแหน่งที่ตี จะต้องคำนวณให้ ได้ว่าตรงไหนขาดง่ายจะต้องตีตรงนั้นจึงจะชนะ
การประเมิน	จากกติกาที่กำหนดเฉพาะแต่ละคราวของผู้เล่นทั้งคู่

เกมที่	๒๔
ชื่อเกม	จุงนางเข้าห้อง
วัตถุประสงค์	เพื่อความสนุกสนาน
จำนวนผู้เล่น	จำนวนไม่เกิน ๓ คน
ประเภทของการเล่น	เล่นในร่ม ผลัดกันเล่น
รูปแบบการเล่น	เล่นเป็นกลุ่ม หันหน้าเข้าหากัน
ลักษณะการเล่น	เล่นเป็นกลุ่มผลัดกันเล่นทีละคน
สถานที่เล่น	ในร่มใต้ต้นไม้, ในห้อง
อุปกรณ์ในการเล่น	จะใช้กระดาษขีดเป็นวงกลมรูปกันหอย (ตั้งรูป) หรือขีดบนพื้นดิน, เบี้ยหรือหอยควดเก็บมาจากกลางทุ่งสำหรับทอด ๔ ตัว เบี้ยแทนนาง เบี้ยแทนผู้เล่นตามจำนวนผู้เล่น
วิธีการเล่น	ผู้เล่นขีดเขียนเป็นรูปกันหอยบนพื้นหรือเขียนบนกระดาษตามแต่ว่าจะเล่นที่ไหน เอาเบี้ยแทนตัวนางไว้ข้างในสุด แล้วผลัดกันทอดเบี้ยหาผู้เล่นคนแรก หรือจะใช้เป่าชิงฉกก็ได้ หรือจับไม้สั้นไม้ยาวก็ได้ แล้วตกลงกันว่า จะนับเบี้ยที่หงายหรือคว่ำ เริ่มเดินจากด้านนอกเข้ามาด้านในตามจำนวนที่นับตกลงกันในการทอด ถ้าทอดได้ ๔ เดินในช่อง ๔ ช่องแล้วทอดได้อีกครั้งหนึ่ง แต่ถ้าได้ต่างกันทอดไปคนละครั้ง ถ้าเบี้ยของคนที่อยู่ด้านหลังเดินไปทับของคนแรก ๆ นกติต้องเตะของคนแรกให้มาเริ่มต้นใหม่ ใครเข้าไปถึงนางก่อนก็นางออกมาทางเดิม หากใครทอดแล้วเดินไปตรงกับที่มีนางอยู่ก็จะเตะคนที่นางออกมาให้ไปเริ่มต้นใหม่ คนนั้นก็พานางต่อไปตามทางที่ตนจะต้องไปตามเดิมโดยจุงนางไปด้วย ใครจุงนางออกมาได้นับว่าเป็นผู้ชนะ
กติกาการเล่น	จะนับเบี้ยหงายหรือคว่ำตามแต่จะตกลงกัน, ใครสามารถพานางออกมาได้เป็นผู้ชนะ
การประเมิน	จากความสนุกสนานและการยอมรับกติกาที่กำหนดไว้

เกมที่	๒๔
ชื่อเกม	เอาเถิด
วัตถุประสงค์	ฝึกการหลบหลีก
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน
ประเภทของการเล่น	การเล่นหลบหลีก การไล่จับ
รูปแบบการเล่น	เป็นกลุ่ม
ลักษณะการเล่น	ประเภทหมู่ ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน
สถานที่เล่น	เล่นได้ทั้งในน้ำและกลางแจ้งบนบก
อุปกรณ์ในการเล่น	ไม่มี
วิธีการเล่น	ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน เล็งทายหาคนเป็นมือชูโอง ๑ คนโดยวิธีจับ ไม้สั้นไม้ยาวหรือเป่าชิงฉุบก็ได้ จะต้องมีหลักที่กำหนดชูโองไว้ด้วย ผู้ไล่จะต้องไล่คนอื่น ๆ นอกจากจะเกาะเสาแล้วตะโกนว่า "โอง" แล้วจะไล่จับไม่ได้ ผู้ไล่จับผู้อื่นจะต้องพยายามจับให้ได้สักคนหนึ่งเพื่อ มาเป็นแทนตน เมื่อผู้อื่นพร้อมแล้วจะพยายามร้องล่อให้จับ มือชูโอง หรือผู้ไล่จะต้องหลอกล่อให้จับ แล้วออกวิ่งไล่จับให้ได้ เวลาออกไล่จับ ผู้ล่อจะแตกกระจายไปตามทิศต่าง ๆ เพื่อล่อให้หลงววงวน ถ้าผู้ล่อวิ่ง เข้าโองได้ทุกคน ผู้ไล่ต้องชูโองต่อไปอีก แต่ถ้าจับคนใดคนหนึ่งได้ คนนั้นจะต้องมาเป็นแทน และเล่นต่อไปจนกว่าจะเบื่อ
กติกาการเล่น	มือชูโอง ต้องวิ่งไล่จับผู้ล่อให้ได้ ถ้าผู้ล่อวิ่งเข้าโองได้ทุกคน ผู้ไล่ ต้องชูโองต่อไปอีก แต่ถ้าจับคนใดคนหนึ่งได้คนนั้นต้องมาเป็นแทน
การประเมิน	ประเมินจากการหลบหลีก, การยึดกติกาที่ตกลงกัน

เกมที่	๒๖
ชื่อเกม	ซ่อนหาหรือโป้งแปะ
วัตถุประสงค์	ฝึกการสังเกต
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน
ประเภทของการเล่น	การแอบ ซ่อนตัว
รูปแบบของการเล่น	เป็นกลุ่ม
ลักษณะการเล่น	ประเภทหมู่ ไม่จำกัดจำนวน
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, ในบ้าน, บริเวณรอบบ้าน, โรงเรียน, ชายป่า
อุปกรณ์ในการเล่น	ไม่มี
วิธีการเล่น	ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน แต่ไม่ควรมากนักจับไม้สั้นไม้ยาวเพื่อหาว่าใครจะเป็นคนหาก่อน เมื่อได้แล้วก็ปิดตาให้คนอื่น ๆ ไปซ่อนนับ ๑-๒๐ หรือเท่าไรแล้วแต่จะตอรองกำหนดกัน คนปิดตาจะถามว่า "เอาหรือยัง" ถ้าผู้ซ่อนคนใดหรือหลายคนร้องตอบว่า "ยัง" ก็ยังเปิดตาไม่ได้ รอจนกว่าผู้ซ่อนจะร้องว่า "เอา" จึงเปิดตาและค้นหาผู้ซ่อน เมื่อพบแล้วจะตะโกนดังๆว่า "โป้ง...(ชื่อผู้ที่พบ)" คนนั้นก็จะออกมา และถ้าคนหาถูกคนซ่อนวิ่งเข้ามาแตะตัวก่อนที่จะขาน "โป้ง" คนแตะตัวได้จะร้องว่า "แปะ" ก่อนหน้านั้นจะต้องเป็นต่อไป ผู้ที่เล่นเป็นคนซ่อนจะต้องซ่อนที่ละคน ซ่อนกันหลายๆคนไม่ได้ และผู้ซ่อนจะต้องคอยหลบไม่ให้คนหา "โป้ง" เอาได้ จะต้องพยายามแปะคนหาให้ได้ด้วย อาจมีบทร้องเพลงตอนที่คนปิดตายังไม่เปิดตาบางคนโผล่นิ้วมือเพื่อแอบมองว่าใครซ่อนที่ไหน คนซ่อนจะร้องเพลงในขณะที่ไปซ่อนตัวว่า "ซีโกงมะโรงมะเล็ง ปิดตาไม่มีดสารนิษเข้าตา พ่อแม่ทำนาได้มาที่ละเม็ด"
กติกาการเล่น	เมื่อผู้ซ่อนถูกหาตัวและโป้ง...จนครบ คนแรกที่ถูกโป้งจะต้องเป็นคนปิดตาต่อ การปิดตาต้องปิดตาให้มืด ไม่ให้มองเห็นทิศทางของผู้ซ่อน อาศัยเพียงแต่เสียงเพลงและเสียงรับว่า "เอา" เท่านั้น
การประเมิน	จากการสังเกตเสียง การหลบหลีกขณะที่ผู้ซ่อนพยายามจะมาแปะตัว คนค้นหาด้วย

เกมที่	๒๓
ชื่อเกม	แย้ลงรุ
วัตถุประสงค์	เพื่อฝึกความแข็งแกร่งของร่างกาย
จำนวนผู้เล่น	๔ คน
ประเภทของการเล่น	กลางแจ้ง
รูปแบบการเล่น	วงกลม หันหลังให้กัน
ลักษณะการเล่น	ประเภทหมู่ ดึงตัวเองไปข้างหน้า
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, สนามหญ้า, ลานวัด, สนามโรงเรียน
อุปกรณ์ในการเล่น	เชือกเส้นใหญ่ยาวพอประมาณ, ธง ๔ อัน
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทั่ว ๆ ไป
วิธีการเล่น	ผู้เล่น ๔ คน เอาเชือกผูกเอาไว้ที่ตัวทั้ง ๔ คน ให้ดึงแยกกันเป็น ๔ มุม ปักธงห่างจากผู้เล่นไปข้างหน้าประมาณ ๑ วา เมื่อกรรมการให้สัญญาณ ผู้เล่นทั้ง ๔ พยายามดึงตัวเองให้หียบธงข้างหน้าตนให้ได้ ถ้าคนไหนหียบธงได้ก่อน เป็นผู้ชนะ
กติกาการเล่น	ผู้ใดหียบธงที่อยู่ข้างหน้าตนได้ก่อนเป็นผู้ชนะ
การประเมิน	ความแข็งแรงที่พยายามดึงตนเองกับคนอื่นให้ชนะโดยดึงตนเองเข้าไปหียบธงที่อยู่ข้างหน้า

เกมที่	๒๘
ชื่อเกม	เก็บก้อนหิน
วัตถุประสงค์	ฝึกการวิ่ง การแข่งขัน
จำนวนผู้เล่น	๒ คน
ประเภทของการเล่น	กลางแจ้ง
รูปแบบการเล่น	เป็นแถวตอน ๒ แถว
ลักษณะการเล่น	ประเภทคู่ ผู้เล่น ๒ คน
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, ลานบ้าน, ลานวัด, สนามโรงเรียน
อุปกรณ์ในการเล่น	ก้อนหิน, ชิดเส้น (ตามรูป) หรือใช้ปูนขาวโรยก็ได้
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทั่ว ๆ ไป
วิธีการเล่น	ผู้เล่น ๒ คน แบ่งเป็นแถว ๆ ละ ๑ คน มีก้อนหินหรือจะวัตถุอื่นแทนก็ได้ ชิดเส้นหรือใช้ปูนขาวโรยเป็นสี่เหลี่ยมบนพื้นดิน เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ชิดให้ได้ ๘ ช่อง ตรงกลางปล่อยที่ว่างไว้แล้วขีดตารางทั้ง ๒ ด้านคล้าย ๆ กัน ผู้เล่น ๒ คนมีก้อนหินคนละ ๘ ก้อน เมื่อกรรมการให้สัญญาณแล้ววิ่งพร้อมกันเอาหินในกองที่ว่างไว้ไปวางที่แถวที่ ๑ กลับมาเอาหินก้อนที่ ๒ ไปวางไว้ที่แถวที่ ๒ จนกว่าจะหมด แล้ววิ่งไปเก็บก้อนที่ ๑ เอามาเก็บไว้ที่กองเดิม ทำต่อไปจนหมด ใครหมดก่อนถือว่าเป็นผู้ชนะ

## สนามเล่นก้อนหิน

คน		คน
แถวที่ ๘	ก้อนหิน	ก้อนหิน
แถวที่ ๗	ก้อนหิน	แถวที่ ๘
แถวที่ ๖	ก้อนหิน	แถวที่ ๗
แถวที่ ๕	ก้อนหิน	แถวที่ ๖
แถวที่ ๔	ก้อนหิน	แถวที่ ๕
แถวที่ ๓	ก้อนหิน	แถวที่ ๔
แถวที่ ๒	ก้อนหิน	แถวที่ ๓
แถวที่ ๑	ก้อนหิน	แถวที่ ๒
		แถวที่ ๑

กติกากการเล่น  
การประเมิน

ใครวางแล้วเก็บเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ  
ความเร็วในการวิ่งแข่งขันกัน

เกมที่	๒๘
ชื่อเกม	เลือกถ่วง
วัตถุประสงค์	ฝึกความเฉลียวฉลาด
จำนวนผู้เล่น	๒ คน
ประเภทของการเล่น	เล่นในร่ม ใช้การสังเกตการเคลื่อนไหวของมือ แขน
รูปแบบการเล่น	หันหน้าเข้าหากัน ผลัดกันเล่น
ลักษณะการเล่น	เป็นคู่ ผู้เล่น ๒ คน
สถานที่เล่น	ในร่ม
อุปกรณ์ในการเล่น	กระดาษสี่เหลี่ยมจัตุรัส ๑ แผ่น ขนาดประมาณ ๑ ตารางฟุต เขียนเส้น ทแยงมุมสองเส้นห่างจากมุมทั้งสี่ประมาณ ๑ นิ้ว กลางช่องหนึ่งของสี่ ช่องนั้นเขียนวงกลมเล็ก ๆ สมมติเป็นถ่วง เบี้ยหรือเหรียญสองอัน หรือ ผ่าน้ำอัดลมที่มีลักษณะต่างกัน
วิธีการเล่น	ผู้เล่น ๔ คน คนหนึ่งวางเบี้ยหรือเหรียญอันหนึ่งวางไว้บนกระดาษ สี่เหลี่ยมจัตุรัสที่ขีดเส้นไว้ เขียนเส้นทแยงมุมตัดกันวางไว้ บนปลาย ทั้งสองข้างที่ตัดกันสมมติว่าเป็นเสือ (ตามรูป) ครั้นลงมือเล่นด้วยการ เดินเหรียญนั้นคนละครึ่งสลับกันไป โดยเริ่มเดินจากปลายเส้นไปยังจุด กลางหรือเส้นอื่นก็ได้ แต่จะเดินข้ามเสืออีกตัวหนึ่ง หรือข้ามถึงไม่ได้ แต่ถ้าถึงตาจน เสืออีกฝ่ายไ่มาข้ามเสือก็ไม่ได้ ข้ามถึงก็ไม่ได้ เป็นอัน ว่าแพ้
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="text-align: center; margin-right: 20px;"> <p>x</p> <p> </p> <p>√</p> <hr style="width: 100px; border: 0.5px solid black;"/> <p>o</p> <p> </p> <p>x</p> </div> <div style="text-align: center; margin-left: 20px;"> <p>√</p> </div> </div>	
กติกาการเล่น	เดินกันคนละครึ่งจะเป็นจุดใดก็ได้ แต่เดินข้ามเสืออีกตัวหนึ่งและ ข้ามถึงไม่ได้ และถ้าถึงตาจนเสือไ่มา ข้างหน้าก็เป็นถ่วง เป็นอันว่าแพ้ เพราะต้องเดินตกถ่วงตามที่กำหนดไว้
การประเมิน	จากความเฉลียวฉลาดในการเดินของเสือโดยมิให้ตกถ่วงและต้อง พยายามไล่ให้ฝ่ายตรงกันข้ามตกถ่วงให้ได้เช่นกัน

เกมที่	๓๐
ชื่อเกม	อ้ายโมง
วัตถุประสงค์	เพื่อฝึกการหลบหลีก
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน
ประเภทของการเล่น	กลางแจ้ง
รูปแบบการเล่น	เล่นเป็นกลุ่ม
ลักษณะการเล่น	เป็นกลุ่ม ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, ลานวัด, ใต้ร่มไม้ใหญ่, ลานบ้าน
อุปกรณ์ในการเล่น	ผ้าเช็ดหน้าสำหรับปิดตา ๑ ผืน
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทั่ว ๆ ไป
วิธีการเล่น	จับไม้สั้นไม้ยาวว่าใครจะเป็นอ้ายโมง ผู้เป็นอ้ายโมงจะต้องถูกปิดตา แล้วผู้เล่นคนอื่น ๆ ใช้คำถามให้อ้ายโมงตอบ นอถึงคำว่า "ทัน" ก็ ออกไล่จับผู้เล่นที่อยู่ใกล้ ๆ และคนล่อจะวิ่งล่อให้จับ ถ้าจับใครได้คนนั้น ต้องมาเป็นแทน ถ้ายังจับไม่ได้ต้องเป็นต่อไป คนล่อจะต้องมาหลอกล่อ ให้อ้ายโมงไล่จับต้องหลอกลบไม่ให้จับได้
บทร้องประกอบ	ถาม อ้ายโมงเอ๊ะ กินข้าวกับอะไร    ตอบ กินข้าวกับไข่ ถาม ช้อนหอยไว้ไหน                            ตอบ เอาไว้ต้นกล้วย ถาม ไล่ทันหรือไม่ทัน                            ตอบ ทัน
กติกาการเล่น	ถ้าผู้เล่นเป็นอ้ายโมงจับใครได้ คนนั้นต้องเป็นแทน ถ้าจับไม่ได้ต้อง เล่นต่อไป
การประเมิน	จากความสนุกสนาน การหลบหลีกหลอกล่อให้จับ

เกมที่	๓๑
ชื่อเกม	ต่อยอด
วัตถุประสงค์	เพื่อฝึกการใช้กล้ามเนื้อ การกระโดด
จำนวนผู้เล่น	ตั้งแต่ ๒ คนขึ้นไป จับคู่กัน
ประเภทของการเล่น	เล่นในร่ม หรือที่โล่งเตียน
รูปแบบการเล่น	ผลัดกันเล่น เป็นกลุ่ม
ลักษณะการเล่น	เป็นคู่ เป็นกลุ่ม
สถานที่เล่น	ที่โล่งเตียน ไซต์ที่ไม่มากนัก
อุปกรณ์ในการเล่น	ไม่มี
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทุกโอกาส
วิธีการเล่น	<p>เมื่อมีการเริ่มเล่นมีการจับคู่กันเพื่อเป่าชิงฉุบเลือกกลุ่ม ผู้ชนะได้เล่นก่อน ผู้แพ้จะนั่งเรียงกันห่างกันพอสมควรประมาณ ๒ เมตร การเล่นจะเริ่มตามลำดับ ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>๑. ผู้นั่งเหยียดขาเดีว ให้ผู้เล่นกระโดดข้ามทีละคนจนครบ เรียกว่า "ตา ๑"</li> <li>๒. ผู้นั่งเหยียด ๒ ขา ให้เท้าเทินต่อกัน สันเท้าต่อนิ้วเท้าของตนให้ผู้เล่นกระโดดข้าม เรียกว่า "ตา ๒"</li> <li>๓. นั่งแบมือ ใช้ฝ่ามือต่อจากเท้าบนให้ผู้เล่นกระโดดข้าม เรียกว่า "ตา ๓"</li> <li>๔. ใช้มือที่เหลือแบมือต่อจากมือเดิมให้ผู้เล่นกระโดดข้าม เรียกว่า "ตา ๔"</li> <li>๕. เมื่อทุกคนโดดได้ครบแล้ว ผู้นั่งจะเปลี่ยนมานั่งขัดสมาธิหรือนั่งทำอื่นตัวตรง เหยียดแขนข้างหนึ่งไปข้างหน้าเสมอระดับไหล่ให้ผู้เล่นกระโดดข้าม</li> <li>๖. ผู้นั่งหมอบ ใช้ระดับศอกยื่นขึ้น ผู้เล่นจะกระโดดข้าม เรียกว่า "ทำดอกบัวตูม"</li> <li>๗. ผู้นั่งโยตัวไปข้างหน้าลักษณะหมอบแต่กว้างแขนไปมาให้แขนไปด้านหลังพร้อมกัน ด้านหลังพร้อมกัน ผู้เล่นกระโดดข้าม เรียกว่า "ทำดอกบัวบาน"</li> </ol>

๘. ผู้เล่นเปลี่ยนเป็นท่าเท้ามือ, จรดพื้น, เขยียดแขนให้ถึงลักษณะขวางกับทางการกระโดด ให้ผู้เล่นกระโดดข้าม
๙. ผู้เล่นท่าท่าเหมือน ข้อ ๘ แต่ในลักษณะตามยาว ผู้เล่นคลานลอดช่องข้างใต้ผู้ค้า
๑๐. ถ้าเล่นผ่านทั้งหมดก็เริ่มเล่นตา ๑ ใหม่ได้

กติกาการเล่น

๑. ผู้เล่นที่ติดทำโทษหนึ่ง ให้ผู้เล่นฝ่ายเดิซวกันได้ ถ้าได้ได้เล่นต่อไปได้ ถ้าได้ไม่ได้ถือว่าตาย ต้องเปลี่ยนให้ฝ่ายเล่นมาเป็นฝ่ายนั่งแทน

๒. ผู้เล่นไม่ติดเลขหรือไม่ตายเลขก็ให้ผู้เล่นเริ่ม "ตา ๑" ใหม่ได้

การประเมิน

ประเมินจากความพยายามกระโดดให้ผ่านตามท่าต่าง ๆ ที่กำหนด  
ดูการปฏิบัติตามกติกาที่กำหนด

เกมที่	๓๒
ชื่อเกม	กาฬิกไข่
วัตถุประสงค์	เพื่อความสนุกสนาน, ฝึกไหวพริบ, การรักษากติกาการเล่น
จำนวนผู้เล่น	๔-๘ คน
ประเภทการเล่น	เป็นหมู่, หลอกล่อ, แข่งชิง
รูปแบบการเล่น	วงกลม เล่นเป็นกลุ่ม
ลักษณะการเล่น	เป็นกลุ่ม แข่งสิ่งของ
สถานที่เล่น	สนามหญ้า, ลานวัด, ลานบ้าน, พื้นทราย ในร่มหรือกลางแจ้งก็ได้
อุปกรณ์ในการเล่น	เชียนวงกลมบนพื้นดิน, วัตถุที่มีลักษณะคล้ายไข่
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทั่ว ๆ ไป
วิธีการเล่น	ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวนแต่ถ้าจะให้เหมาะสมควรประมาณ ๔-๘ คน เชียนวงกลมเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ ๑ เมตร ให้ผู้เล่นหาวัสดุที่ใช้แทนไข่ ๒-๓ ฟอง จะเป็นก้อนหินหรือไม้เล็ก ๆ ก็ได้ เอาไข่ทั้งหมดวางไว้ในวงกลม เลือกคนใดคนหนึ่งเป็นกาโดยจับไม้สั้นไม้ยาว โดยใครได้ไม้สั้นที่สุดเป็นกา คนอื่น ๆ เป็นศัตรูคอยแย่งเอาไข่กา พอลงมือเล่นคนเป็นกาต้องระวังไข่ของตนไม่ให้คนอื่นเอาไปได้ กาจะออกไปพ้นวงกลมไม่ได้ อย่างน้อยต้องมีมือหรือเท้าข้างหนึ่งอยู่ในวงเสมอ นวกศัตรูต้องหลอกล่อด้วยวิธีต่าง ๆ ให้กาเผลอ หรือช่วยกันล่อกาเพื่อให้กาไล่จะได้หยิบไข่ จะหยิบครั้งละกี่ฟองก็ได้ แต่ถ้ากาแตะถูกตัวหรือส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายศัตรูแล้วเรียกว่า "ตาส" ผู้นั้นจะต้องเข้ามาทำหน้าที่กาแทน คนเป็นกาก็เปลี่ยนมาเป็นศัตรูคอยแย่งไข่ให้หมด ถ้าแย่งได้หมดก็จะช่วยกันปิดตากา เพื่อให้พวกตนเอาไข่ทั้งหมดไปซ่อนที่ใดที่หนึ่งในบริเวณที่กำหนด เมื่อซ่อนแล้วปล่อยให้กาไปหาและเดินตามกาไปด้วย แต่ต้องระวังให้ดี เพราะถ้ากาหาได้และเอาไข่ข้างถูกใครผู้นั้นจะต้องเป็นกาในคราวต่อไป เมื่อเห็นกาหาไข่ได้ต้องรีบวิ่งหนีเข้าวงกลมทันที ถ้ากาหาไข่ไม่ถูกใครเลยก็ต้องเป็นกาตามเดิม หากกาหาไข่ไม่พบ ผู้เล่นจะต้องจงก่าไปยังที่ซ่อนแต่ต้องรีบหนีเข้าวงกลม มิฉะนั้นกาจะเอาไข่ข้างว่าง ถ้าผู้ที่เป็นกาถูกแย่งไข่ไปหมด ๓ ครั้งซ้อนกัน และหาผู้เป็นกาแทนตนไม่ได้ จะต้องถูกปรับให้อนลงแล้วผู้เล่นที่เป็นศัตรูช่วยกัน

- ห้ามไปวางในที่ห่างออกไปราว ๆ ๑๐ วา ผู้ที่เป็นกาจะต้องรีบลุกขึ้นไล่จับคนใดคนหนึ่งก่อนที่ศัตรูจะวิ่งเข้าวงกลมได้ทั้งหมด มิฉะนั้นจะต้องเป็นกาตามเดิม ถ้าจับใครได้ผู้นั้นจะต้องเป็นกาแทน
- กติกาการเล่น คนที่เป็นกาแตะถูกตัวใครได้ผู้นั้นจะต้องเป็นกาแทน แต่ถ้าคนที่ เป็นกาแตะคนอื่นไม่ได้จะต้องเป็นกาตามเดิม การเล่นบางแห่ง หากกาหาไข่ที่ซ่อนไม่พบ ศัตรูจะจูงไข่ไปที่ซ่อนไข่ก็ได้ แล้วแต่จะตกลงกัน
- การประเมิน ประเมินจากความสนุกสนาน ไหวนริบ ความรวดเร็ว การหลอกล่อ การยอมรับกฎกติกาของกลุ่ม

เกมที่	๓๓
ชื่อเกม	จระเข้ฟาดหาง
วัตถุประสงค์	ความสนุกสนาน, ฝึกไหวพริบการใช้กล้ามเนื้อ, การรักษากติกา การเล่น
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน
ประเภทของการเล่น	เป็นหมู่, หลอกล่อแย่งชิง
รูปแบบการเล่น	วงกลม, ผลัดกันเล่น
ลักษณะการเล่น	ประเภทหมู่ ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน
สถานที่เล่น	สนามหญ้า, ลานวัด, ลานบ้าน
อุปกรณ์ในการเล่น	เขียนวงกลมบนพื้นดิน, วัตถุที่มีลักษณะคล้ายไข่คนละ ๑ ชิ้น
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทั่ว ๆ ไป
วิธีการเล่น	ผู้เล่นนำวัตถุที่มีลักษณะคล้ายไข่มาวางคนละ ๑ ชิ้น หากคนเป็นจระเข้ ๑ คน เมื่อหาได้แล้วให้คนที่เป็จระเข้เข้าไปอยู่ในวงกลม คอรักษาไข่ และคอฟาดหรือปัดให้ทุกคนที่เข้ามาแย่งไข่ ถ้าฟาดถูกผู้ใดผู้นั้นต้อง เป็นจระเข้แทนและให้จระเข้ออกมาชิงไข่บ้าง หากจระเข้รักษาไข่ไว้ ไม่ได้โดยถูกแย่งไปหมด คนเป็นจระเข้ต้องถูกปิดตา คนอื่น ๆ เอา ไข่ไปซ่อนบริเวณใกล้ ๆ นั้น ให้จระเข้หาประมาณ ๑๐-๑๕ นาที ถ้าหา ไม่ได้คนเล่นจะช่วยกันห้ามจระเข้ไปทิ้งที่ซ่อนไข่ของทุกคนที่จระเข้หา ไม่ได้ และจระเข้จะต้องถูกเป็นจระเข้ซ้ำอีก หากจระเข้สามารถหา ไข่ของทุกคนได้หมดภายในระยะเวลาที่กำหนด คนที่เอาไข่ไปซ่อนแล้ว ถูกหาได้คนแรกจะต้องมาเป็นจระเข้แทน การเป็นจระเข้ก่อนหลังแล้ว แต่จะตกลงกัน
กติกาการเล่น	๑. คนที่เป็นผู้เล่นต้องพยายามแย่งไข่ให้ได้ ไม่ให้จระเข้ฟาดถูก ถ้า จระเข้ฟาดถูกจะต้องมาเป็นจระเข้แทน ๒. คนที่เป็นจระเข้ถ้ารักษาไข่ไว้ไม่ได้จะถูกปิดตาแล้วให้ผู้เล่นคนอื่น เอาไข่ไปซ่อน จากนั้นให้จระเข้หา ถ้าหากไม่พบภายในเวลาที่ กำหนด จะถูกห้ามไปทิ้งที่ซ่อนไข่และจะต้องเป็นจระเข้ต่อไป
การประเมิน	ประเมินจากการหลอกล่อไหวพริบการใช้กล้ามเนื้อและการรักษา กติกาของผู้เล่น

เกมที่	๓๔
ชื่อเกม	ไม้ซีก่อน
วัตถุประสงค์	ฝึกการใช้มือ นิ้ว การโยนแล้วหยิบขณะที่โยน
จำนวนผู้เล่น	๖ คน
ประเภทของการเล่น	เล่นในร่ม
รูปแบบการเล่น	เล่นเป็นกลุ่มนั่งเป็นวงกลม
ลักษณะการเล่น	ประเภทเดี่ยว ผู้เล่นประมาณ ๖ คน
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, ในร่ม, ขนบ้าน, ขนโรงเรียน
อุปกรณ์ในการเล่น	ไม้เหลาอันเล็ก ๆ เท่าไม้ตีวเลียงเชื่อมซี คนละ ๔-๖ อัน
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นในงานปีใหม่
วิธีการเล่น	<p>ผู้เล่นมีไม้เหลาอันเล็ก ๆ คนละ ๔-๖ อัน ผู้เล่นนั่งล้อมวงกัน จับไม้สั้น ไม้ยาวว่าใครจะได้เล่นก่อน เรียกว่าขึ้นต้นก่อน ผู้ขึ้นต้นต้องเอามือกำ ไม้เหลานั้น หงายมือขึ้น แล้วโยนไม้ขึ้นให้ได้ระดับอันควรว แล้วใช้หลัง มือเข้ารองรับไม้ จะต้องจับไม้ให้ดี เสมอคู่ใช้ไม้ได้ ถ้าไม้ไม่ติดหลังมือ เรียกว่า "ลั่น" เป็นผู้แพ้ ให้คนขวามือ "ตัด" คือทำอย่างคนขึ้นต้น ต่อไป ถ้าไม่มีไม้หล่นทำลงจากหลังมือจนหมด ก็โยนไม้ขึ้นสูงระดับอันควรวอีกครั้งหนึ่ง คราวนี้ใช้นิ้วหยิบไม้ขึ้น หยิบไว้เท่าใด ก็เอาออกตรวจดู เป็นคู่ ๆ ถ้าจับเป็นคู่เช่นนั้นจะได้คู่ก็ตาม ถ้ามีเศษเหลืออยู่ก็เก็บเอา ไม้สั้นไว้ แล้วทำการทอดอย่างคราวก่อน แต่ถ้าเอาไม้ที่หยิบไว้ได้ จะเป็นคราวแรกหรือคราวหลังก็ตามออกมาตรวจจับเป็นคู่ ๆ ไม่เหลือเศษ เรียกว่า "ก้าน" คือแพ้ ต้องยอมให้คนอื่นทอดต่อไปด้วยวิธีเดียวกัน</p> <p>เล่นด้วยวิธีนี้ไปจนเหลือไม้ที่ทอดเพียงอันเดียว อันสุดท้ายนี้เมื่อทอดไว้ บนหลังมือแล้วโยนขึ้นไปจะใช้นิ้วหยิบไม้ได้ ต้องทำตัวมือไว้ให้ไม้สั้นตกลงมาใส่รูปช้อนนิ้วมือคล้ายसानด้วยตอก ถ้าใครทำไม่ได้แบบนี้ก็ทำกัน ต่อ ๆ ไปจนมีผู้ทำได้ ใครทำได้เป็นของคนนั้น เมื่อได้หมดแล้วผู้เล่น ก็ชักเอาทุนของตัวเองไว้ก่อน เช่นเอาไม้ลงคนละ ๖ อันก็ชักไว้ ๖ อัน ใครได้ไม่ครบทุนอีกเท่าใดก็ต้องยอมให้คนที่มิกำไรเอาไม้ตีหัวเข้าของ ตนเท่านั้นที เช่น ลงทุนคนละ ๖ อัน นาย ก ได้ไม้เพียง ๒ อัน ชาด อีก ๔ อันจึงจะครบทุน นาย ก จะต้องให้ผู้มีกำไรตีหัวเข้า ๔ ที</p>

กติกาการเล่น ผู้ใดได้ไม้ไม้ครบทุนอีกเท่าใด ต้องยอมให้คนมีกำไรเอาไม้ตีหัวเข้าของ  
ตน  
การประเมื่น ทักษะการใช้มือในการหยิบ การใช้มือในการโยน และการได้กำไร  
ขาดทุน

เกมที่	๓๔
ชื่อเกม	จ้องเต
วัตถุประสงค์	ฝึกการกระโดด ทักษะการโยน
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน เล่นเป็นคู่
ประเภทของการเล่น	กลางแจ้ง การโยนของ
รูปแบบการเล่น	เล่นเป็นคู่ ๆ
ลักษณะการเล่น	เดี่ยว เล่นแข่งขันกันเป็นคู่ ๆ
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, ลานวัด, สนามโรงเรียน, ใต้ต้นไม้ใหญ่
อุปกรณ์ในการเล่น	กระเบื้องแตกหรือโองแตก กระดาษให้เป็นรูวงกลม เส้นผ่าศูนย์กลาง ๖-๘ เซนติเมตร คนละตัว
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทั่ว ๆ ไป
วิธีการเล่น	มีอิ้วที่ทำด้วยกระเบื้องแตก หรือโอง โห ตก ทำให้กลม จับไม้สั้น ไม้ยาวหรือเป่าชิงดูหาคนที่เล่นก่อน เมื่อคนแรกคู่ของตนโยนไปแล้ว อีกคนในคู่นั้นต้องโยนให้ถูก เมื่อโยนถูกแล้วคนที่โยนทีหลังก็ออกไปจนถึงอิ้วคนนั้น แล้วหยิบส่งให้โยนไปข้างหน้าอีกโดยไม่ลงจากคอ แต่ให้คนถูกชโยนก่อน แล้วคนที่ทอย ถ้าโยนถูกก็คงชที่ต่อไปจนถึงอิ้ว ถ้าโยนผิดต้องลงให้คนล่างชไปเก็บอิ้วแล้วคนล่างโยนแทน
กติกาการเล่น	ถ้าคนที่โยนผิด ต้องลงไปเล่นเป็นคนล่างแทน ให้เพื่อนชที่คอตไป
การประเมิน	จากทักษะการโยนอิ้ว

เกมที่	๓๖
ชื่อเกม	มอญซ่อนผ้า
วัตถุประสงค์	เพื่อความสนุกสนาน
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน
ประเภทของการเล่น	กลางแจ้ง การวิ่งหนี
รูปแบบการเล่น	เล่นเป็นกลุ่ม ล้อมเป็นวงกลม
ลักษณะการเล่น	เป็นกลุ่ม ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, ใต้ต้นไม้ใหญ่, ลานวัด
อุปกรณ์ในการเล่น	ผ้า ๑ ผืน ส่วนมากจะใช้ผ้าขาวม้า
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นในเทศกาลตรุษ สงกรานต์
วิธีการเล่น	จับไม้สั้นไม้ยาวเลือกคนที่เป็นมอญ เมื่อได้แล้วทุกคนนั่งลงล้อมเป็นวงกลม คนที่เป็นมอญจะต้องถือผ้าไว้ในมือเดินวนไปมาอยู่นอกวง จะร้องเพลงไปด้วยและพยายามทิ้งผ้าไว้หลังใครก็ได้แล้วทำท่าทำอย่างถือผ้าอยู่เดินครบรอบมาถ้าผ้ายังอยู่ที่เดิมก็หยิบผ้าตีผู้ที่มัวอยู่ข้างหลัง ผู้ถูกตีต้องวิ่งหนีไปรอบวงแล้วจึงจะนั่งที่เดิมได้ ผู้เป็นมอญก็จะเดินรอบวงต่อไปอย่างเดิม หากทางวางผ้าที่ข้างหลังผู้อื่นต่อไป ถ้าผู้นั่งอยู่รู้สึกว่ามีผ้าอยู่ด้านหลัง เอามือคลำดู หากพบก็จะวิ่งไล่เอาผ้าตีมอญต่อไป มอญก็จะรีบวิ่งหนีเพื่อเข้ามานั่งแทนที่คนวิ่งไล่ คนที่ถือผ้าวิ่งไล่อยู่ก็จะเป็นมอญแทนต่อไป
บทร้องประกอบ	มอญซ่อนผ้า      ตึกตาอยู่ข้างหลัง มองโน้นมองนี้      ฉันจะตีกันพั่ง (ร้องวนไปเรื่อย ๆ)
กติกาการเล่น	ผู้เป็นมอญจะต้องนำผ้าไปซ่อนไว้หลังผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง ถ้าผู้เล่นนั้นไม่ระวังตัว คนที่เป็นมอญก็จะคว้าผ้าที่ทิ้งไว้ตีกันแล้วทิ้งผ้าไว้ คนถูกตีก็จะหันมาคว้าผ้าไล่ตีมอญ มอญก็ต้องวิ่งหนีแล้วรีบเข้ามานั่งแทนคนที่ถูกตี คนที่ลุดไปถือผ้าเป็นมอญต่อไปอีก ส่วนคนอื่นก็จะร้องเพลงพร้อมทั้งปรบมือไปด้วย
การประเมิน	การสังเกต การวิ่งหนี การไล่ตี การหลบซ่อนผ้า

เกมที่	๓๗
ชื่อเกม	ตะลือกต็อกตัก
วัตถุประสงค์	ฝึกความคล่องแคล่วไหวพริบ, การจำชื่อดอกไม้, อนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น
จำนวนผู้เล่น	ตั้งแต่ ๒ คนขึ้นไป
ประเภทของการเล่น	เป็นกลุ่มโต้ตอบกันและหลบหลีกเมื่อวิ่งไล่กัน
รูปแบบการเล่น	โต้ตอบกัน, ไล่จับกัน
ลักษณะการเล่น	ประเภทหมู่ ไม่จำกัดจำนวน
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, ลานดิน, ลานหญ้า
อุปกรณ์ในการเล่น	ขีดวงกลมบนพื้นเป็นเขตบ้าน
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทั่ว ๆ ไป
วิธีการเล่น	แบ่งผู้เล่นเป็น ๒ ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งมีคนเดียว อีกฝ่ายหนึ่งมีหลายคน ฝ่ายคนเดียวสมมติว่าเป็นผี จะมาหลอกชาวบ้าน โดยชวนให้คนออกจากบ้านจะได้หลอกและจับตัว ถ้าใครถูกจับได้จะต้องมาเป็นผีแทน แต่ถ้าคนสามารถหนีเข้าบ้านที่เป็นวงกลมได้ก่อนผีก็จับไม่ได้ หากผีเข้าบ้านซึ่งสมมติกันว่ามีพระอยู่ ถือว่ามีตายจะถูกทำโทษ ผีต้องระวังไม่เข้าไปในเขตบ้าน
	ผี ตะลือกต็อกตัก
	เด็ก ๆ ไครมา
	ผี ศรีจำปา (ชื่อคนมาหา)
	เด็ก ๆ มาทำไม
	ผี มาชวนไปตูกหนึ่ง
	เด็ก ๆ เรื่องอะไร
	ผี เรื่องแม่น้ำคนพระขนิวง
	เด็ก ๆ สนุกไหม
	ชวนกันออกนอกบ้าน(วงกลม) เดินไปเรื่อย ๆ หยุดคุยตามไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะรู้ว่าผีจึงหนีเข้าวงกลม
	ผี ต๊ิบ ต๊ิบ ต๊ิบ
	เด็ก ๆ อะไรหล่น ทำไมผมสาว

ผี เป็นธรรมชาติ

เด็ก ๆ ทำไมพูดซ้ำ

ผี มันโไรเราดิ

เด็ก ๆ ทำไมมีกลิ่นเหม็นสาบ

ผี ไม่ได้อาบน้ำ

เด็ก ๆ ทำไมตาโบ๋

ผี ก็ฉนั้นเป็นผี

แล้วเด็ก ๆ จะวิ่งหนีเข้าบ้าน ผีก็จะไล่จับ ถ้าจับใครได้คนนั้นก็จะเป็นผีแทนแล้วเริ่มต้นถามใหม่

กติกากการเล่น

๑. ถ้าไล่จับใครได้ก็ต้องมาเป็นผีแทน ผีจะต้องวิ่งไล่จับและห้ามเข้าบ้าน (วงกลม)

การประเมิน

๒. การสอบถามต้องให้ปฏิภาณในการตอบด้วย

ประเมินจากไหวพริบ, การโต้ตอบ, การยอมรับกติกาที่ร่วมกันกำหนด

เกมที่	๓๘
ชื่อเกม	แม่นาคพระโขนง
วัตถุประสงค์	เพื่อความสนุกสนาน
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน
ประเภทของการเล่น	เล่นกลางแจ้ง, การวิ่งหนี
รูปแบบการเล่น	เล่นเป็นกลุ่ม
ลักษณะการเล่น	เป็นกลุ่มผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน เดินตามกันไปเป็นกลุ่ม
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, ลานวัด
อุปกรณ์ในการเล่น	ขีดเส้นวงกลมแสดงเป็นบ้าน
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทุกโอกาส เล่นได้ทั่วไป
วิธีการเล่น	จับไม้สั้นไม้ยาวเพื่อหาคนเป็นผีแม่นาคพระโขนงคนหนึ่ง นอกนั้นทุกคน จะต้องอยู่ในวงกลมที่เป็นบ้าน แม่นาคจะเข้ามาหา เคาะประตู
แม่นาค	ตย ลือกตอกตัก
เด็กๆ	มาทำไม
แม่นาค	มาชวนไปตยหนึ่ง
เด็กๆ	เรื่องอะไร
แม่นาค	เรื่องแม่นาคพระโขนง
เด็กๆ	ที่ไหน
แม่นาค	ที่หลังป่าช้า
เด็กๆ	นี่ต้นไม้อะไร
แม่นาค	ต้นตะเคียน
เด็กๆ	ทำไมผมฮาว
แม่นาค	ฉันไว้ผมฮาว
เด็กๆ	ทำไมหน้าฮาว
แม่นาค	เพราะฉันทาแป้ง
เด็กๆ	ทำไมปากแดง
แม่นาค	เพราะฉันทาปาก
เด็กๆ	ทำไมลิ้นฮาว
แม่นาค	เป็นธรรมชาติ

เด็กๆ ทำไมตาโบ๋  
แม่นาค เพราะฉันทันเป็นผี  
แล้วเด็กก็วิ่งหนีเข้าบ้าน แม่นาควิ่งไล่จับ ถ้าจับใครได้คนนั้นต้องมาเป็น  
แม่นาคแทน สลับกันไปเรื่อยๆจนกว่าจะเบื่อ  
กติกากการเล่น ถ้าแม่นาคไล่จับใครได้ คนนั้นต้องมาเป็นแม่นาคแทน แม่นาควิ่งไล่จับ  
การประเมิน ถ้าเด็กสามารถวิ่งเข้าบ้านได้ก่อน แม่นาคเข้าบ้านไม่ได้ก็ต้องเล่นต่อไป  
จากการวิ่งหลบหลีกและพยายามหนีเข้าบ้านให้ได้ ถ้าแม่นาคจับถูกตัว  
ถือว่าตาย เป็นแม่นาคแทน

เกมที่	๓๘
ชื่อเกม	เลือกใบไม้
วัตถุประสงค์	ให้รู้จักหลบหลีก, ให้รู้จักหนีหลายชนิด
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน โดยทั่วไปจะประมาณ ๔-๑๒ คน
ประเภทของการเล่น	เล่นเป็นกลุ่ม, หลบหลีก, วิ่งไล่จับกัน
รูปแบบการเล่น	หันหน้าเข้าหากัน
ลักษณะการเล่น	เล่นเป็นกลุ่ม โดยมีเลือกไล่จับ
สถานที่เล่น	บริเวณที่มีใบไม้หลาย ๆ ชนิด หรือสิ่งของอื่น ๆ แทนใบไม้ก็ได้ ตีเส้นหรือขีดเป็นวงกลมให้มีขนาดพอสมควรถือเป็นบ้าน
อุปกรณ์ในการเล่น	ต้นไม้ ใบไม้ชนิดต่าง ๆ, ขีดเส้นให้เป็นวงกลม
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทุกโอกาส
วิธีการเล่น	เป่าขลุ่ยหรือจับไม้สั้นไม้ยาวเลือกให้คนใดคนหนึ่งเป็นเลือก ให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ อยู่ในวงกลมเปรียบเสมือนบ้าน เมื่ออยู่ในเขตบ้านเลือกจะจับไม่ได้ เมื่อเริ่มเล่นผู้ที่เลือกจะออกคำสั่งให้ไปเก็บใบไม้หรือสิ่งของที่กำหนดให้ ซึ่งควรอยู่ในระยะทางที่ใกล้พอสมควร เมื่อออกจากบ้านเลือกจ้องจะจับ หากใครถูกจับก่อนไปถึงใบไม้ที่กำหนด จะต้องเป็นเลือกแทน คนเป็นเลือกก็เข้ามาอยู่ในบ้าน เมื่อวิ่งไปเด็ดใบไม้มาแล้วให้รีบวิ่งเข้าบ้านไม่ให้เลือกจับได้ หากได้ใบไม้แล้วเลือกจะวิ่งมาจับตัว ผู้เล่นใช้ใบไม้แตะพื้นลากเข้าบ้าน เลือกจะถูกตัวไม่ได้ ฉะนั้นก่อนออกจากบ้านและจากใบไม้แล้วเข้าบ้าน จะต้องระวังวิ่งหนีไม่ให้เลือกจับได้ หากเลือกจับใครไม่ได้ก็จะออกคำสั่งให้ไปหาใบไม้อื่น ๆ มาอีกจนกว่าจะจับคนใดคนหนึ่งได้
กติกาการเล่น	๑. การถูกตัวผู้เล่นต้องกระทำเบา ๆ ไม่รุนแรง ๒. การกำหนดใบไม้หรือสิ่งของไม่ควรทำให้เกิดความเสียหาย เช่น ให้เด็ดใบไม้ใบเดียว ไม่ควรหักกิ่งก้าน หรือสิ่งของที่ให้ไม่ใหญ่จนเป็นอันตรายต่อร่างกาย ๓. ทุกคนต้องได้สิ่งของตามที่เลือกกำหนด ถ้าไม่ได้มาต้องกลับมาเป็นเลือกแทน
การประเมิน	จากไหวพริบการหลบหลีก, การรู้จักใบพืชสามารถเก็บใบไม้ตามที่บอกถูกหรือไม่

เกมที่	๔๐
ชื่อเกม	ชนไก่ (ตีไก่)
วัตถุประสงค์	ฝึกไหวพริบ, ความแข็งแรง, การเล่นเป็นหมู่คณะ, การอนุรักษ์การ ละเล่นไทย
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน
ประเภทของการเล่น	แข่งขันเป็นกลุ่ม
รูปแบบการเล่น	การทรงตัว
ลักษณะการเล่น	ประเภทหมู่ แบ่งออกเป็น ๒ ฝ่าย ๆ ละเท่า ๆ กัน
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, สนามหญ้า
อุปกรณ์ในการเล่น	วงกลมใหญ่ ๑ วง ขนาดแล้วแต่จำนวนผู้เล่น
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทั่ว ๆ ไป
วิธีการเล่น	แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ พวก โดยทั่วไปจะใช้เรียงแถวตามความสูงเพื่อ แบ่งให้เป็นธรรม ให้ผู้เล่นนั่งยอง ๆ ใช้มือจับที่ขาของตัวเองทั้งสอง ข้าง สมมติเป็นไก่ แล้วกระโดดชนฝ่ายตรงข้ามคล้ายไก่ชนกัน คนใดล้ม ก่อนให้ออกจากวงกลม หรืออีกฝ่ายไล่ตี ไล่ชนจนอีกฝ่ายกระเด็นออก นอกวงก็ถือว่าแพ้ให้ออกจากการเล่นจนกว่าจะเหลือฝ่ายที่มากที่สุดเป็น ฝ่ายชนะ บางทีอาจช่วยกันตีจนกว่าพวกที่น้อยที่สุดหมด โดยที่มีมือต้อง ไม่หลุดจากขาของตนเอง บางแห่งจะใช้หินและจับขาข้างใดข้างหนึ่งขึ้น แล้วกระโดดขาเดียวชนกัน ใครล้มหรือมือหลุดจากขาก่อนจะเป็นฝ่ายแพ้ หรือถุกตีจนกระเด็นออกนอกวงกลมก็เป็นฝ่ายแพ้เช่นกัน ขณะที่ชนกัน พวกที่อยู่นอกวงจะต้องส่งเสียงเชียร์พวกของตน
กติกาการเล่น	ห้ามมือของไก่ที่จับขาหลุดจากขา ถ้าเล่นแบบนั่งยอง ๆ ห้ามลุกขึ้น ต้อง กระโดดยอง ๆ เท่านั้น การชนกันให้ใช้ด้านข้างหรือด้านหลังชนกัน เท่านั้น ถ้าฝ่ายใดล้ม หรือถุกกระแทกออกนอกวงกลมจะเป็นฝ่ายแพ้
การประเมิน	การเล่นเป็นทีม เป็นหมู่คณะ ความแข็งแรง การมีไหวพริบขณะเล่น

เกมที่	๔๑
ชื่อเกม	ชนวัว
วัตถุประสงค์	ฝึกความแข็งแรง ความอดทน
จำนวนผู้เล่น	๒ คน หรือหลายคู่เมื่อเล่นเป็นทีม
ประเภทของการเล่น	เล่นเป็นคู่ ๆ หลายคู่พร้อมกันก็ได้โดยแบ่งเป็นทีม
รูปแบบการเล่น	หันหน้าเข้าหากัน
ลักษณะการเล่น	เล่นเป็นคู่ หลายคู่พร้อมกันได้ โดยใช้ไหล่ชนกัน
สถานที่เล่น	เล่นได้ทุกที่ เป็นกีฬาในร่ม นิยมเล่นที่ลานวัด, ลานบ้านโดยเขียนเป็นวงกลมที่พื้น
อุปกรณ์ในการเล่น	ไม่มี แต่ต้องขีดเส้นเป็นวงกลม
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทุกโอกาส
วิธีการเล่น	<ol style="list-style-type: none"> <li>๑. ให้ผู้เล่นเข้าอยู่ในวงกลม คลานเหมือนวัว แล้วใช้ไหล่ชนกัน</li> <li>๒. เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มเล่น ผู้เล่นจะใช้ไหล่ดันฝ่ายตรงข้ามให้ออกไปนอกวง</li> <li>๓. ผู้ใดถูกดันออกนอกวงกลมจะเป็นผู้แพ้</li> <li>๔. หาผู้ทำชิงต่อไป</li> <li>๕. ในบางครั้งอาจเล่นเป็นทีม แต่ให้ชนทีละคู่ ทีมใดชนะก็จะได้ชิงหลังฝ่ายแพ้ไปในระยะทางที่กำหนด หรือให้กระทำอย่างอื่นแล้วแต่จะตกลงกัน</li> </ol>
กติกาการเล่น	<ol style="list-style-type: none"> <li>๑. ห้ามใช้ศีรษะชน</li> <li>๒. ฝ่ายใดออกนอกวงกลมถือว่าแพ้</li> <li>๓. ห้ามล้มหรือหมอบให้ต่ำ</li> </ol>
การประเมิน	ความแข็งแรง ความอดทน

เกมที่	๔๒
ชื่อเกม	ช่วงชัย
วัตถุประสงค์	เพื่อฝึกการเล่นเป็นกลุ่ม, การหลบหลีก, ไหวนริบ, การแย่ง
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน แบ่งเป็น ๒ ฝ่าย ๆ ละเท่า ๆ กัน
ประเภทของการเล่น	เป็นกลุ่ม ๒ ฝ่าย มีเส้นขีดกลาง ยืนห่างกันประมาณ ๔-๗ เมตร
รูปแบบการเล่น	เป็นกลุ่มหันหน้าเข้าหากัน
ลักษณะการเล่น	ประเภทหมู่ ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน แบ่งเป็น ๒ ฝ่าย ๆ ละเท่า ๆ กัน
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง
อุปกรณ์ในการเล่น	ใช้ผ้าผืนกลม ๆ ขนาดเท่าตะกร้อหวายผูกไว้ให้มีชายหรือหางยาวพอที่จะใช้จับโยนได้ เรียกว่า "ลูกช่วง"
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นในเทศกาลสงกรานต์ ตรุษไทย
วิธีการเล่น	แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ ฝ่าย ๆ ละเท่า ๆ กัน ยืนหันหน้าเข้าหากัน ห่างกันประมาณ ๔-๗ เมตร ใช้ผ้ามัดเป็นลูกช่วง จับไม้สั้นไม้ยาวหรือเป่ายิงฉุบเพื่อเลือกฝ่ายที่จะโยนก่อน การโยนให้โยนโค้ง ๆ ไปให้อีกฝ่ายหนึ่งรับ ถ้ารับไม่ได้ก็ผลัดกันโยน ถ้าฝ่ายใดรับได้ก็จะปาลูกช่วงไปให้ถูกตัวอีกฝ่ายหนึ่ง ฝ่ายที่ถูกขว้างจะพยายามหลบไม่ให้ถูกตัว ถ้าถูกใครคนนั้นต้องไปเป็นเชลยหรือ "ขี้ขี้" ของอีกฝ่าย และขณะที่เป็นขี้ขี้ จะต้องพยายามแย่งรับลูกช่วงที่มีการโยนเล่นต่อจากการโยนของฝ่ายตน ถ้ารับได้ก็จะเป็นอิสระและสามารถช่วยเชลยทั้งหมดได้ เมื่อเชลยวิ่งกลับไปหมดแล้ว เชลยคนที่รับผ้าได้ก็จะขว้างลูกช่วงให้ถูกฝ่ายตรงข้าม เล่นดังนี้ตลอดไปจนกว่าฝ่ายใดจะหมดก่อนเป็นฝ่ายแพ้ อาจกำหนดให้ฝ่ายแพ้รำให้ดู ส่วนมากการเล่นจะแบ่งเป็นฝ่ายหญิงและชาย
กติกาการเล่น	ถ้าฝ่ายหนึ่งปาลูกอีกฝ่ายหนึ่ง ผู้ถูกปาต้องไปเป็นเชลย หากฝ่ายใดแพ้จะต้องทำตามที่ฝ่ายชนะบอกให้ทำเช่นขี้คอ หรือรำวงให้ดูก็ได้
การประเมิน	ความสนุกสนาน ไหวนริบการแย่ง การประสานการเล่นที่เป็นทีม

เกมที่	๔๓
ชื่อเกม	ลื้อต็อก
วัตถุประสงค์	เพื่อฝึกการสังเกตและการใช้กล้ามเนื้อมือ ฝึกความแม่นยำ
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน
ประเภทของการเล่น	เล่นเป็นกลุ่มแข่งขันกัน
รูปแบบการเล่น	ผลัดกันเล่นทีละคน
ลักษณะการเล่น	ประเภทเดี่ยว ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, ที่โล่งเตียน
อุปกรณ์ในการเล่น	ไม้แผ่นเล็ก ๆ สำหรับพาดก้านหงหรือเสาให้เอียงพอประมาณ เหยียด โตนพอประมาณเช่นสตางค์แดง หรือเหรียญบาทชนิดใหญ่ ไม่สำหรับวัด ยาวประมาณ ๕ นิ้ว
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทั่วไป
วิธีการเล่น	ใช้ไม้กระดานพาดเสาหรือก้านหงให้เอียงพอประมาณ ใช้สตางค์เสียบ ทาบ ปล่อยให้เหรียญหล่นจากมือลงกระทบไม้ให้หมุนไปกับพื้น ของใคร ไปได้ใกล้ที่สุดเล่นก่อน ชิดเส้นฟาวล์ให้ห่างพอควรแล้วแต่จะตกลงกัน ถ้าลื้อทับหรือเลขเส้นจะหมดสิทธิ์เล่นคราวนั้นและอาจเสียค่าปรับ จะ เป็นเชกที่ก็แล้วแต่จะตกลงกัน เมื่อลื้อครบหมดทุกคนแล้ว ผู้ที่อยู่ใกล้ เส้นมากที่สุดจะเล่นโดยการทอยเหรียญที่ใกล้ของตนที่สุด ถ้าโตน เหรียญจะกระเด็นไปก็เอาไม้มาวัดเสียค่าปรับคิดตามจำนวนไม้ที่วัด แต่ ถ้าอยู่ใกล้กันอาจใช้เหรียญวางทับหรือโยนให้ทับกัน หากสามารถทับกัน ได้เรียกว่า "กลบ" ก็สามารถทอยเหรียญอื่นต่อไปได้ หรือโยนให้ถูก แต่ไม่ทับกันเรียกว่า "แก๊ก" ก็สามารถเล่นต่อไปได้ ผู้ที่ถูกกลบ หรือ แก๊กจะถูกปรับ เช่น กลบ ๑๐ แก๊ก ๔ ฟาวล์ไม้ละ ๑ หรือ ๒ หากกลบ หรือแก๊กแล้วคนเดิมก็เล่นต่อไป ถ้าไม่กลบไม่แก๊ก คนที่เหรียญอยู่ใกล้ เส้นคนถัดมาเป็นผู้เล่นต่อ
กติกาการเล่น	ผู้ที่เหรียญอยู่ใกล้เส้นฟาวล์ที่สุดจะเป็นผู้เริ่มเล่น หากเหรียญของใครถูก ทอยกระเด็นไปต้องถูกปรับจำนวนตามไม้ที่วัด
การประเมิน	ความสามารถในการควบคุมการลื้อ ความแม่นยำในการทอย

เกมที่	๔๔
ชื่อเกม	วิธีข้าวสาร
วัตถุประสงค์	เพื่อความสนุกสนานและอนุรักษ์วัฒนธรรมการเล่นไทย
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน
ประเภทของการเล่น	เล่นเป็นกลุ่มเรียงแถวตอน
รูปแบบการเล่น	เรียงแถวตอนเรียง ๑
ลักษณะการเล่น	เล่นพร้อมร้องเพลงประกอบ
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, ลานวัด, สนามหญ้า, หาดทราย
อุปกรณ์ในการเล่น	ไม่มี
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทุกโอกาส หรือเทศกาลตรุษสงกรานต์
วิธีการเล่น	ผู้เล่นก็คนที่ได้จับไม้สั้นไม้ยาวหรือเป่าชิงฉาบหาผู้เล่น ๒ คน ยืนเอามือประสานกันเหนือศีรษะเป็นรูปประตูโค้ง คนอื่น ๆ เกาะไหล่หรือเอวเป็นแถวเดินลอดใต้โค้งไปเรื่อย ๆ สองคนที่เป็นประตูจะร้องเพลงประกอบ เวลาลอดใต้โค้งคนที่อยู่หัวแถวจะต้องเดินอ้อมหลังคนที่ประตูครึ่งละคน เมื่อจบเพลงคนที่ประตูจะกระตักแขนลงกันคนสุดท้ายไว้ คัดออกไป ฉะนั้นเมื่อจะจบเพลงคนที่อยู่ท้ายแถวจะต้องระวังตัวให้ดี ต้องหลบให้ดี มิฉะนั้นตนเองต้องออกจากการเล่น
บทร้องประกอบ	วิธีข้าวสาร                      สองทษานข้าวเปลือก เลือกทองใบลาน              เก็บเบ็ยใต้ถุนร้าน คดข้าวใส่จาน                  พานเอาคนข้างหลังเข้าไว้
กติกาการเล่น	ผู้เล่นที่เป็นประตู เมื่อจบเพลงจะกระตักแขนลงกันคนสุดท้ายให้อยู่ระหว่างกลาง คัดออกไป เมื่อคัดหมดจึงจะจบเกม ฉะนั้นคนสุดท้ายจะต้องหลบหลีกให้ดีไม่ให้ตนเองถูกกันได้ คนที่ถูกพานได้จะต้องออกจากการเล่น การเกาะคนหน้าอย่าให้หลุดออกจากกัน
การประเมิน	จากการหลบหลีกของสมาชิกในแถวและผู้เล่นเป็นประตูโค้ง

เกมที่	๔๔
ชื่อเกม	โพงนาง
วัตถุประสงค์	ฝึกการสังเกต
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัด
ประเภทของการเล่น	กลางแจ้ง
รูปแบบการเล่น	เล่นเป็นกลุ่ม
ลักษณะการเล่น	วงกลม เป็นหมู่
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, ใต้ต้นไม้ใหญ่, สนามหญ้า
อุปกรณ์ในการเล่น	ผ้าเช็ดหน้าสำหรับปิดตา ๑ ผืน
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทั่วไป
วิธีการเล่น	ผู้เล่นกี่คนก็ได้ เลือกคนที่เป็นปลาโดยการจับไม้สั้นไม้ยาว เอาผ้าผูกปิดตาคนที่เป็นปลา ที่เหลือจับมือกันล้อมวงเดินเป็นวงกลมพร้อมกับร้องเพลงประกอบด้วย หมุนรอบคนที่เป็นปลาประมาณ ๓ รอบ เมื่อจบเพลงนั่งลงถามปลาว่า "ปลาเป็นหรือปลาทาย" ถ้าตอบว่า "ปลาเป็น" คนที่อยู่รอบวงจะขยับเขยื้อนหนีได้ ถ้าบอก "ปลาทาย" จะต้องนั่งอยู่เฉย ๆ คนที่ถูกปิดตาจะเดินเข้าไปหาคนที่อยู่รอบวงและทายว่าเป็นใคร ถ้าทายถูกคนที่ถูกทายจะต้องไปเป็นปลาแทน ถ้าทายไม่ถูกต้องที่เป็นปลาก็จะเป็นปลาต่อไป
บทเพลงร้องประกอบ	โพงนางเอ๊ย ปลาเข้าลอด ปลาทายอด เข้าลอดโพงนาง
กติกาการเล่น	ผู้ที่ถูกปิดตาจะอยู่กลางวง จะต้องจับผู้เล่นรอบวงให้ได้ เมื่อจับได้ต้องทายชื่อให้ถูก ถ้าทายถูก คนนั้นจะต้องเป็นปลาแทน ถ้าทายไม่ถูกต้องเป็นปลาต่อไป
การประเมิน	จากการทายชื่อและการเดินรอบวง

เกมที่	๔๖
ชื่อเกม	งูกินหาง
วัตถุประสงค์	เพื่อความสนุกสนาน
จำนวนผู้เล่น	ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน ทั่วไปประมาณ ๘-๑๒ คน
ประเภทของการเล่น	เล่นเป็นกลุ่มแถวตอน
รูปแบบการเล่น	การเรียงแถวตอนเรียง ๑ จับสละเอวกัน
ลักษณะการเล่น	ประเภทหมู่
สถานที่เล่น	กลางแจ้ง, ลานวัด, สนามหญ้า, ในร่มได้ต้นไม้
อุปกรณ์ในการเล่น	ไม่มี
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	มักเล่นในเทศกาลตรุษสงกรานต์ หรือเทศกาลทั่ว ๆ ไป
วิธีการเล่น	

#### วิธีที่ ๑ กินหางตัวเอง

ให้เด็กเกาะเข็มขัดหรือเกาะเอวกันเป็นแถว แล้วคนที่อยู่หน้าสมมุติว่าเป็นแมงมุมเลื้อยไปจับคนที่อยู่หางแถว ถ้าจับได้คนที่อยู่หางแถวต้องออกจากการเล่นโดยสมมุติว่าถูกแมงมุมกินหางตนเอง ผู้ที่อยู่หางแถวจะต้องระวังพยายามหลบหลีกเอาตัวรอดจากแมงมุมไม่ให้แมงมุมจับได้ แมงมุมไล่จับจนหมดคน ถ้าแมงมุมจับหางแถวได้ภายในเวลาที่กำหนดจะให้เป็นผู้ชนะ วิธีเล่นเดี๋ยวนี้นี้ถ้าแบ่งเป็น ๒ แถวให้แมงมุมแข่งกันกินหาง ใครจับได้หมดก่อนเป็นผู้ชนะ

#### วิธีที่ ๒ ให้อู้งูกินหาง

จัดอย่างเดี๋ยวก่อนกับวิธีที่ ๑ แต่มีอู้งูอีกคนหนึ่งอยู่ข้างนอก แมงมุมจะคอยระวังไม่ให้แมงมุมจับลงในแถวของตนเอง อู้งูจะไล่จับแมงมุมที่อยู่ท้ายแถว เวลาเล่นอู้งูยื่นหน้าเข้าหาแมงมุม นอกนั้นเป็นแมงมุมจับเอวต่อกันเป็นแถว ความยาวของแถวแล้วแต่จำนวนผู้เล่น ผู้เล่นจะหลบหลีกไปมาโดยไม่ให้หลุดจากการเกาะเอว การที่อู้งูจะกินหางแมงมุมนั้น จะมีการโต้ตอบกันระหว่างอู้งูและแมงมุมว่า

อู้งู	แมงมุมเอ๋ย
แมงมุม	เอ๋ย (ลูงขั้วสกันตอบ)
อู้งู	กินน้ำบ่อไหน

แม่จู้ กินน้ำบ่อโคก  
 ลูกจู้ โยกไปก็โยกมา (แม่จู้และลูกจู้โยกตัวไปมาทั้งแถว)  
 พ่อจู้ แม่จู้เอ๋ย  
 แม่จู้ เอ๋ย  
 พ่อจู้ กินน้ำบ่อไหน  
 แม่จู้ กินน้ำบ่อทราย  
 ลูกจู้ ย้ายไปก็ย้ายมา (วิ่งทางซ้ายที ขวาที วิ่งทั้งแถว)  
 พ่อจู้ กินน้ำบ่อไหน  
 แม่จู้ กินน้ำบ่อหิน  
 ลูกจู้ บินไปก็บินมา (ทำท่าบินแล้วจับเอาต่อ)  
 พ่อจู้ หุงข้าวก็ห่มมือ  
 แม่จู้ ...ห่มมือ(เท่ากับจำนวนลูกจู้กับแม่จู้)  
 พ่อจู้ ขอกินห่มมือได้ไหม  
 ลูกจู้ ไม่ได้  
 พ่อจู้ ตำน้าพริกก็ครก  
 แม่จู้ ...ครก  
 พ่อจู้ ขอกินครกได้ไหม  
 ลูกจู้ ไม่ได้  
 พ่อจู้ ทอดปลาที่ตัว  
 แม่จู้ ...ตัว  
 พ่อจู้ ขอกินตัวได้ไหม  
 ลูกจู้ ไม่ได้  
 พ่อจู้ กินหัวกินหางกินกลางตลอดตัว  
 แม่จู้ กินกลางตลอดตัว  
 พ่อจู้จะไล่จับลูกจู้จากปลายแถวขึ้นมาหัวแถว แม่จู้ต้องพยายามป้องกัน  
 ไม่ให้พ่อจู้เอาลูกจู้ไปกินโดยการวางมือกัน แล้วลูกจู้ต้องคอยวิ่งหนี  
 แต่ต้องระวังไม่ให้ตกแถว เมื่อจับลูกจู้ได้พ่อจู้จะถามลูกจู้ว่า  
 พ่อจู้ อยู่กับพ่อหรืออยู่กับแม่  
 ลูกจู้ อยู่กับแม่

ห้อง ลอยแพไป (ห้องจะผลักลูกงูให้ห่างออกไป) ถ้าลูกงูตอบว่า  
อยู่กับพ่อ

ห้อง หักคอจิมน้ำพริก

ห้องก็จะจับลูกงูให้ออกจากการเล่นไป ทำเช่นนี้ไปจนจับได้หมด

ถ้าตอบว่ากินกลางตลอดตัว ห้องจะจับลูกงูตัวแรกในบริเวณกลางลำตัว  
ต่อไปก็เลือกจับตามใจชอบ ลูกงูต้องหลบหลีกให้ได้

ถ้าตอบว่ากินหัวตลอดหาง ห้องต้องพยายามปล้ำแม่งูให้พ้นชนะให้ได้แล้ว  
จับลูกตั้งแต่หัวแถวลงไปจนหมดเป็นอันจบเกม ถ้าเล่นกันหลายครั้งก็ผ  
ผลัดกันเป็นแม่งู แม่งูเป็นคนที่สำคัญต้องเห็นคเห็นอ้อมมากกว่าคนอื่น ๆ

กติกาการเล่น

๑. ห้ามมิให้ผู้เล่นหลุดจากแถว
๒. ห้องต้องพยายามไล่จับลูกงูให้ได้ทุกตัวจึงจะจบเกม
๓. ลูกงูพยายามหลบหลีกไม่ให้ถูกจับตัวได้
๔. ถ้าถูกจับตัวหรืออตะตัวต้องออกมานั่งพักนอกแถว

การประเมิน

จากความสนุกสนาน

เกมที่	๔๗
ชื่อเกม	มีพุงใต้, พุงกระสวย
วัตถุประสงค์	เพื่อความสนุกสนาน ฝึกการออกกำลังกายโดยการวิ่ง
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน
ประเภทของการเล่น	กลางแจ้ง เรียงแถวหน้ากระดาน
รูปแบบการเล่น	เล่นเป็นกลุ่มยืนเรียงแถวใช้มือจับประสานกันให้แน่นไม่ให้หลุด
ลักษณะการเล่น	วิ่งพุงไปด้านใดด้านหนึ่งสลับกันไป
สถานที่เล่น	ลานบ้าน, สนามโรงเรียน, ลานวัด, ที่โล่งเตียน, หาดทราย
อุปกรณ์ในการเล่น	ไม่มี
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทุกโอกาส ส่วนใหญ่เล่นในเทศกาลตรุษสงกรานต์
วิธีการเล่น	ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน ยืนจับมือกันให้แน่น คนอยู่ริมสุดทั้งสองด้านซึ่งทั้งคู่ควรเป็นคนสูงหรือแข็งแรงกว่าคนอื่น คนหนึ่งยกมือขึ้นสูง คนที่อยู่หัวแถวอีกด้านจะวิ่งลอดพุงไปลอดใต้แขนที่ยกไว้ นั้น ที่เหลือวิ่งตามไป เมื่อแถวใกล้จะหมดคนที่ยกแขนอยู่จะคอยระวัง เมื่อคนที่อยู่ติดกับตนจะวิ่ง เพราะตนก็ต้องกลับตัวโดยลอดแขนของตนเอง ส่วนคนที่วิ่งลอดไปคนแรกจะหยุดแล้วยกมือขึ้นสูง ให้ทางแถวอีกทางหนึ่งมาวิ่งลอดไปเช่นกัน เป็นการวิ่งไปวิ่งมาจนกว่าจะเหนื่อยหรือเบื่อ เวลาวิ่งต้องวิ่งพุงไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว
กติกาการเล่น	ไม่มีกติกาที่ชัดเจนแต่ต้องจับมือกันให้แน่นอย่าให้หลุดได้ และการวิ่งไปข้างหน้าต้องระวังเพื่อนที่ตามไปด้วยเพราะอาจหลุดมือหรือหกล้มเป็นอันตรายได้
การประเมิน	ทักษะการวิ่งและการยึดมือกันให้แน่น ฝึกประสาทความรวดเร็วเพราะต้องวิ่งกลับไปกลับมา

เกมที่	๔๘
ชื่อเกม	บทล้อเลียน
วัตถุประสงค์	เพื่อความสนุกสนาน
จำนวนผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน
ประเภทของการเล่น	ล้อเลียน เล่นได้ทั้งกลางแจ้งและในร่ม
รูปแบบการเล่น	หันหน้าเข้าหากัน
ลักษณะการเล่น	เล่นได้ทั้งเป็นกลุ่มหรือเป็นคู่
สถานที่เล่น	เล่นได้ทั้งกลางแจ้งและในร่ม
อุปกรณ์ในการเล่น	ไม่มี
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทั่ว ๆ ไป
วิธีการเล่น	เป็นการหยอกล้อ ประชดประชันกันระหว่างคนรู้จักและเพื่อนฝูง บางทีคำล้อก็คล้องจองกัน บางทีมีการแสดงท่าทางประกอบการล้อเลียนเพื่อความสนุกสนานยิ่งขึ้น ซึ่งหากพิจารณาแล้วจะแฝงไว้ด้วยจารีตประเพณี สถานสังคม เศรษฐกิจ ความเป็นอยู่ของคนรุ่นก่อนของคนไทย บางบทล้อเลียนเกี่ยวข้องกับร่างกาย บางบทล้อเลียนลักษณะท่าทางอาการต่าง ๆ เช่น เด็กสมัยก่อนมีการไว้ผมจุก ผมเปีย ผมเกล้า ผมม้า บางคนโกนผมมาใหม่ใหม่ก็หัวโหล้น บางคนหัวล้าน เป็นต้น
บทร้องประกอบ	<p><u>ผมจุก</u> ผมจุก คลุกน้ำปลา เห็นขี้หมา มานั่งจ้องหงอง</p> <p><u>ผมเปีย</u> ผมเปีย มาเลียใบตอง นรขตีกลอง ตยลุ่มตัมเหมง</p> <p><u>ผมเกล้า</u> ผมเกล้า กระแดะใส่เกือก ตกน้ำตาเหลือก ใส่เกือกข้างเดียว</p> <p><u>ผมม้า</u> ผมม้า หน้าเหมือนแมว ตูไปแล้ว หน้าเหมือนหมา</p> <p><u>ผมโก๊ะ</u> ผมโก๊ะ เล่นโย๊ะไม่ถุก หาลูกไม่เป็น</p> <p><u>อิมก่อน</u> อิมก่อนตฺโขนตฺหนึ่ง อิมทีหลังล้างด้วยล้างขาม</p>

แม่โครมา

แม่โครมา น้ำตาโครไหล ได้เบียดสองไพ ติดกันแม่มา

หัวล้าน

หัวล้านหัวเหลือง หัวละเฟื่องสองไพ หัวล้านจัญไร หัวละไพเบียดเดียว

หัวโต

หัวโต ขาสแดงโมไม่ได้ ร้องไห้ไอไอ

หัวโล้น

หัวโล้นโกนใหม่ใหม่ ควกชี้ไก่ มาใส่หัวโล้น

หัวโล้นโกนนานนาน ตกตะพาน หัวทิ่มชี้

อ้วนต๊ยะ

อ้วนต๊ยะ กินมะระจิ้มชี้ อ้วนไม่ตี กินชี้จิ้มมะระ

ขวัญเดียว

ขวัญเดียว อีเชิวหมาวัด สองขวัญ ขยันหาผ้า

ขวัญเดียว ลูกชายเชิวชายผล สองขวัญ ลูกชายจันชายหมุ

ปอกซ่าปอก

ปอกซ่าปอก พ่อแม่ไม่อยู่ จับหนูใส่กระบอก พ่อแม่มาถึงตกตะสิงขา

ถลอก

ก๊วกก๊ว

ก๊ว ก๊ว หน้าไม่อาย ควกชี้ควาย มาใส่ต้มส้ม (เป็นการล้อคนทำผิด)

เฉิบเฉิบ

เฉิบ เฉิบ กินข้าวไม่เป็น กินปลาเปล่าเปล่า พ่อแม่เชื่อว่า ทำตา

ขาวขาว

โตงเตงโตงเว้า

โตงเตง โตงเว้า กินแต่ของเขา ของเราเก็บไว้

แม่ว่าย

แม่ว่าย แม่วี ปวดท้องฉี่ กระโดดลงน้ำ

มดตะนอย

มดตะนอย มาต่อตันพริก คนไหนดุกดิก คนนั้นต้องตก ดังปั้ง

มดตะนอย มาต่อสกันชั้น ใครอิงนั้น คนนั้นต้องตก

มดตะนอย มาต่อต้้นเมือก คนโหนตาเหลือก คนนั้นต้องตด ดั่งปู่  
มดตะนอย มาต่อต้้นใหญ่ ไครแลดู คนนั้นแหลยตด ดั่งปู่

ไครตด

ไครตด ตดหน้าตดหนอง นรขอินทร์ถือศร ชีม้าไล่ฟัน  
ดวงจันทร์ลั่นข้อ ยั้งบั้งยั้งปรูด ชีพรุดแดงแจ๋ ชีแร่ตากไหล  
ชีไก่เหม็นได้

กตติกาการเล่น  
การประเมิน

ไม่มี  
จากความสนกสนาน

เกมที่	๔๘
ชื่อเกม	บทราย อะไรเอ๋อ
วัตถุประสงค์	เพื่อฝึกสมอง และความสนุกสนาน
จำนวนผู้เล่น	ตั้งแต่สองคนขึ้นไป
ประเภทของการเล่น	เล่นทายกันทั้งในร่มและกลางแจ้ง
รูปแบบการเล่น	เล่นเป็นกลุ่ม หันหน้าเข้าหากัน
ลักษณะการเล่น	ประเภทหม่ แข่งขันกัน
สถานที่เล่น	เล่นได้ทั้งกลางแจ้งและในร่ม
อุปกรณ์ในการเล่น	ไม่มี
โอกาสที่ใช้ในการเล่น	เล่นได้ทั่ว ๆ ไป
วิธีการเล่น	การเล่นทายปัญหา ช่วยลับสมอง ให้ผู้คิดใช้เขาวงกต ไม่ต้องมี อุปกรณ์ หรือสถานที่มากมาย ผู้เล่นสามารถเล่นได้ทุกเพศ ทุกวัย ผู้เล่นคนหนึ่งจะเป็นผู้ถาม ตั้งปริศนา คนอื่นก็ตอบ อาจผลัดกันตั้ง คำถามก็ได้ บางทีอาจมีการทำโทษกันบ้างถ้าตอบไม่ได้โดยมีการเขก หัวเข้า หรือให้เขกพื้นตามแต่จะตกลงกัน คำขึ้นต้นมักใช้ว่า "อะไรเอ๋อ"

๑. อะไรเอ๋อ มีปากไม่มีฟัน กินข้าวทุกวัน ได้มากกว่าคน  
ตอบ หม้อข้าว
๒. อะไรเอ๋อ ต้นเท่าลำหวาย เก็บฝักไปขาย เก็บดอกบูชา  
ตอบ ดอกบัว
๓. อะไรเอ๋อ ไม่มีคอ ไม่มีหัว มีแต่หน้า ถึงเวลา ตีได้ตีเอา  
ตอบ กลอง
๔. อะไรเอ๋อ เรือนปั้นหย่า ทาสีเขียว เด็กดำนอนมุ้งขาว  
ตอบ น้อยหน้า
๕. อะไรเอ๋อ ฮินตันเดียว เกี้ยวธรรมิ สองปีกราวี ร้องก้องเวหา  
ตอบ กิ่งหัน
๖. อะไรเอ๋อ สองหู สองตา เบื่อนักหนา เอาขาไว้ที่หู  
ตอบ แวนตา

๓. อะไรเอ๋อ เพชรลุมมีหูที่ปาก เพชรลุมมีปากที่ท้อง เพชรลุมมี  
มีท้องข้างหลัง

ตอบ กะทะ, กบไสไม้, น่องคน

๔. อะไรเอ๋อ ลูกป้อมปี่ มีหางชนิดเดียว

ตอบ มะพร้าว

๕. อะไรเอ๋อ ตัวมีหู หูคล้องขา อนาคตนกหนา ขาไปอยู่ในหู

ตอบ ปิ่นโต

๑๐. อะไรเอ๋อ คนรมตั้งร้อย ไปลงหนองน้ำ มีรอยตีนเดียว

ตอบ ไม้ควักเต่าปน

๑๑. อะไรเอ๋อ มีสองหน้า มิงาเต็มตัว

ตอบ ข้าวเกรียบงา

๑๒. อะไรเอ๋อ หน้าขึ้นบนเขา กระจ่าขึ้นไซ้ สองมือจับบีบ นกกระจิบ  
ชี้ไหล

ตอบ เหาบนหัว

๑๓. อะไรเอ๋อ ผิวกายผุดผ่อง ในท้องไส้ขาว ชี้นึกเป็นระนาว  
ปลาตึงตึง

ตอบ เทียนไข

๑๔. อะไรเอ๋อ ไม้ไผ่ทั้งกอ หาช้อไม่พบ

ตอบ เส้นผมบนหัว

๑๕. อะไรเอ๋อ ลูกออกไป โฉนไม่ยอมกลับ

ตอบ ลูกกระสุนปืน

๑๖. อะไรเอ๋อ สูงกว่าน้ำ ต่ำกว่าเรือนิดเดียว

ตอบ ฟองน้ำ

๑๗. อะไรเอ๋อ เกิดมาอนาคตหนักหนา มีตารอบตัว

ตอบ สับปรด

๑๘. อะไรเอ๋อ จับหางวางท่า อ้าปาก เข้าทันที

ตอบ ช้อน

๑๙. อะไรเอ๋อ เกิดเพราะไฟ สลายเพราะลม

ตอบ ควันไฟ

๒๐. อะไรเอ๋อ ต้นเท่าหัวเรือ ไบห่อเกลือไม่มีด  
ตอบ ต้นสน
๒๑. อะไรเอ๋อ มีลูกอยู่ที่ตีน มีตารอบตัว ที่หัวมีหู  
ตอบ แห
๒๒. อะไรเอ๋อ ข้างนอกสกลไส ข้างในมีหนอน  
ตอบ มะเดื่อ
๒๓. อะไรเอ๋อ เข้ามาใช้ลิ้นขาเดิน สามกลางวันสองขาเดิน สามเย็น  
เดินสามขา  
ตอบ วัลเด็ก, วัลหน่มสาว, วัลชรา
๒๔. อะไรเอ๋อ กลางคืนหัวตั้ง กลางวันหัวตก  
ตอบ ค้างคาว
๒๕. อะไรเอ๋อ มขลุ่มมขล่ำ เดินวันยังค่ำ ไม่เห็นรอย  
ตอบ เรือ
๒๖. อะไรเอ๋อ พี่น้องสองคน กอดกันกระโจนน้ำ  
ตอบ ข้าวต้มมัด
๒๗. อะไรเอ๋อ เวลาเรานอน มันยืน เวลาเราตื่น มันนอน  
ตอบ เท้า
๒๘. อะไรเอ๋อ วึ่งโทองเทง มีธงข้างหลัง  
ตอบ สุนัข
๒๙. อะไรเอ๋อ ข้างนอกขรุขระ ข้างในตะตึงโห่ง  
ตอบ น้อยหน้า, ทุเรียน
๓๐. อะไรเอ๋อ ก้องกลางดง โก่งกลางดอน เจาะชายกลอน นอนชายคา  
ตอบ ปืน, แร้ว, แมงภู่, นกกระจอก
๓๑. อะไรเอ๋อ คำมิดหมี อึ่งตึงกัด คำเหมือนหมัด อึ่งกัดอึ่งตี  
ตอบ ลีว, ฮ้อน หรือ ฮ้อนตอกตะปู
๓๒. อะไรเอ๋อ มากับฝน เวลาอยู่ข้างบนร้องเสียงดัง  
ตอบ ฟ้าร้อง
๓๓. อะไรเอ๋อ นกกระปูดตาแดง น้ำแห้งก็ตาย  
ตอบ ตะเกียงน้ำมันก๊าด

๓๔. อะไรเอ๋อ กินที่ท้อง ขี้ที่หัว  
ตอบ กบไสไม้
๓๕. อะไรเอ๋อ มาจากเมืองแขก ตีไม้แตก ฟันไม้เข้า  
ตอบ เงา
๓๖. อะไรเอ๋อ สามขาเดินมา หลังคามุงสำลี  
ตอบ คนแก่ผมหงอกถือไม้เท้าเดินมา
๓๗. อะไรเอ๋อ ไกลไม่ใกล้ ไกลไม่ไกล แลเห็นอยู่รำไร อยู่ตรงนี้เอง  
ตอบ จมูก
๓๘. อะไรเอ๋อ ลีตีนเดินมา หลังคามุงกระเบื้อง  
ตอบ เต่า
๓๙. อะไรเอ๋อ เขียวขุ่ม ขุ่มไสว ไม่มีใบ มีแต่เม็ด  
ตอบ ฝนตก
๔๐. อะไรเอ๋อ เขียวขุ่ม ขุ่มไสว มีแต่ใบ ไม่มีเม็ด  
ตอบ ต้นไม้
๔๑. อะไรเอ๋อ แม่เห่า ลูกกัด  
ตอบ ปืน
๔๒. อะไรเอ๋อ จับหางปิ่น ยิงฟันแทงแก  
ตอบ ขนไก่แสงหู
๔๓. อะไรเอ๋อ เมื่อเล็กนุ่งขาว เมื่อสาวนุ่งเขียว แก่ ๆ นุ่งแดง  
ตอบ พริก
๔๔. อะไรเอ๋อ สัตว์สองขา หากินต่างแดน หัวมันลึบแสน สัตว์นั้นนามใด  
ตอบ นกตะกรม
๔๕. อะไรเอ๋อ มีสองแขน มีตัว ไม่มีหัว ตีตัวเราไป  
ตอบ เลื้อ
๔๖. อะไรเอ๋อ เดินมาสองคน ครีมน้ำครีมนฝน เหลือคนเดียว  
ตอบ เงา
๔๗. อะไรเอ๋อ ตีนเขือเรื่อเทื่อ คะเขือกินไข่ม  
ตอบ ช้าง
๔๘. อะไรเอ๋อ ต้นเหมือนครก ใบปรกดิน

ตอบ ตะไคร้

๔๙. อะไรเอ๋อ ต้นเท่าแขน ใบปล่นเลี้ยว

ตอบ อ้อส

๕๐. อะไรเอ๋อ สุกก็ไม่หอม งอมก็ไม่หล่น สุกราคาตัน หล่นก็กินไม่ได้

ตอบ พระจันทร์

๕๑. อะไรเอ๋อ สีสันเดินมา หน้าตาคล้ายคน ชุกชนนิลิก

ตอบ ลิง

๕๒. อะไรเอ๋อ สีสันเดินเขื่อง ไม่มุงกระเบื้อง แต่มุงเข็ม

ตอบ เม่น

๕๓. อะไรเอ๋อ สีสันเกาะฝา อ้าปากกินคน

ตอบ มั่ง

๕๔. อะไรเอ๋อ หุบเท่ากระบอก ขานออกเท่ากระดิ่ง

ตอบ ร่ม

๕๕. อะไรเอ๋อ ช้างน้อย ลอนน้ำมา มิงาในท้อง

ตอบ ลอบตักปลา

๕๖. อะไรเอ๋อ ใบหยักหยัก ลุรักเต็มคอ มะละกอก็ไม่ใช่

ตอบ ตาล

๕๗. อะไรเอ๋อ จจะว่าเบ็ดก็ไม่ใช่ จจะว่าไก่อก็ไม่ใช่ เดินคอขาวเทิ่ง ๆ  
แล้วฮิ้นเบ็งกลางทุ่ง

ตอบ แร้ง

๕๘. อะไรเอ๋อ ตาแปะหลังโกง ลงน้ำก็ไม่ขุ่น

ตอบ เบ็ดตกปลา

๕๙. อะไรเอ๋อ ตาแก่หลังอ กินข้าวหมดทุ่ง

ตอบ เคียวเกี่ยวข้าว

๖๐. อะไรเอ๋อ มาจากเมืองจีน ตัวเล็กเสียงดัง

ตอบ ประทัด

๖๑. อะไรเอ๋อ วีวีเหมือนใบพลู ตรงกลางมีรู ช้างช้างมีขน

ตอบ หูวัว, หูควาย

๖๒. อะไรเอ๋อ มีแต่ปากไม่มีลิ้น ต้มกินแต่น้ำ

ตอบ ปากกา

๖๓. อะไรเอ๋อ ต้นลีบาท ชาติข้างร้ว

ตอบ ตำลึง

๖๔. อะไรเอ๋อ เมื่อเด็กนุ่งผ้า เมื่อชราเปลือยกาย

ตอบ ต้นไผ่

๖๕. อะไรเอ๋อ เล็ก ๆ นุ่งผ้า พอใหญ่ขึ้นมา เอาผ้าคลุมหัว

ตอบ มขเขือ

๖๖. อะไรเอ๋อ กลมกลมเหมือนพระจันทร์ ชอบต้นพุง

ตอบ กระจดง

๖๗. อะไรเอ๋อ เป็นแม่ชื้ออยู่ในวัง ไม่ลั้งไม่ออก

ตอบ น้ำมูก

๖๘. อะไรเอ๋อ มีสายโงงโงงเตง ข้างนอกร้องเพลง ข้างในร้องไห้

ตอบ คนไกวเปล

๖๙. อะไรเอ๋อ คนจับมันไม่ได้ เพราะไม่มีตัวตน แต่มันจับคน ทำให้หน้ามืดตามัว

ตอบ คนเป็นลม

๗๐. อะไรเอ๋อ เมื่อเข้าเข้าถ้ำ พอค่ำ ๆ ออกเที้ยว

ตอบ ดาว

๗๑. อะไรเอ๋อ นั่งบนตอ หัวร้อคลั่งคลั่ง

ตอบ หม้อหุงข้าว

๗๒. อะไรเอ๋อ นั่งเท้าแขนอ่อน กินก่อนพระ

ตอบ ทัพพี

๗๓. อะไรเอ๋อ นั่งของสองมองกระเต้า เข้าไม่เข้า เอามือคลำดู

ตอบ คนลับมีด

๗๔. อะไรเอ๋อ หัวอยู่ในดิน ตัวบินอยู่บนอากาศ

ตอบ มันนก

๗๕. อะไรเอ๋อ ตัวอยู่นา ตาอยู่บ้าน

ตอบ ตาปู

๗๖. อะไรเอ๋อ จังหวัดอะไรมีตัว "ร" มากที่สุด

ตอบ จังหวัดนครศรีธรรมราช

๓๓. อะไรเอ๋อ ไม่ใช่จีน ไม่ใช่แขก ไม่ใช่ญวน ตากอวนบนฟ้า

ตอบ แมงมุม

๓๔. อะไรเอ๋อ แมลงอะไรไม่มีกลางคืน

ตอบ แมลงวัน

๓๕. อะไรเอ๋อ แม่อะไร ทำให้เกิดภรรยา

ตอบ แม่ยาย

๓๖. อะไรเอ๋อ พอสว่าง คมัว สลัวจึงเห็น ยิ่งมืดยิ่งเด่น

ตอบ ภาพยนตร์

๓๗. อะไรเอ๋อ ชื่อก็ใหญ่ บินก็ได้ ชนก็ได้ ตัวไม่ใหญ่เหมือนชื่อ

ตอบ นกเขา

๓๘. อะไรเอ๋อ มาไม่เห็น เห็นจึงรู้

ตอบ ลม

๓๙. อะไรเอ๋อ กายาอยู่ในสระ อัจฉริยะอยู่ที่คน

ตอบ ขี้เต่า

๔๐. อะไรเอ๋อ น้ำขึ้นก็หด น้ำลดก็ไหล

ตอบ ทอไม้

๔๑. อะไรเอ๋อ ลุกกินได้ ไบแกร้อน ไบอ่อนสุบยา

ตอบ ไบจาก

๔๒. อะไรเอ๋อ สุกในดินกินได้ สุกในไม้กินอร่อย

ตอบ ข้าวหลาม

๔๓. อะไรเอ๋อ ยิ่งต่อยิ่งสั้น

ตอบ บุหรี่

๔๔. อะไรเอ๋อ ยิ่งตัดยิ่งยาว

ตอบ ถนน

๔๕. อะไรเอ๋อ รถยนต์ก็ไม่ใช่ รถไฟก็ไม่เชิง วิ่งเตลิดเปิดเปิง

อยู่กลางทุ่ง

ตอบ กิ่งก้อ

๔๖. อะไรเอ๋อ สูงเสียดฟ้า ต่ำกว่าหน้านาคเคียว

ตอบ ภูเขา

๙๑. อะไรเอ๋อ เขี้ยวเหมือนพระอินทร์ บินเหมือนนก ศรีปากก  
นาก็ไม่ใช่

ตอบ แมงกั๊บ หรือกั๊บทิม

๙๒. อะไรเอ๋อ เขี้ยวเหมือนพระอินทร์ วารินอยู่กลาง จะว่าเจ๊กก็ไม่ใช่  
จะว่าไทยก็ผิด มีหางอยู่นิด ๆ ที่หัว

ตอบ มะพร้าวอ่อน

๙๓. อะไรเอ๋อ แหวกมันเจอมุ้ง แหวกมุ้งเจอไหม แหวกไหมเจอเม็ด

ตอบ ข้าวโพด

๙๔. อะไรเอ๋อ ร่วงตุ้ม คอย่น, ตกตั้งนึ่ง หมาตะครุบ แมลงวันตอมโถ

ตอบ นี

๙๕. อะไรเอ๋อ คนถือไม่ได้ใช้ คนใช้ไม่ได้เห็น

ตอบ โลงผี

๙๖. อะไรเอ๋อ สัตว์เเฮสสัตว์หนึ่ง ร่างถึงขนาดใหญ่ ตัดหัวออกควาย  
หันมาตัดท้าย เหลือวาเดียว

ตอบ ควาย

๙๗. อะไรเอ๋อ หน้าขาว ๆ ตัวยาวแค่ศอก นอตัดขนออก เหลือแค่  
วาเดียว

ตอบ ขวาน

๙๘. อะไรเอ๋อ แหวนกับแหวนชนกันที่หน้าอากาศ เกิดเป็นสัตว์ประหลาด  
ชอบกินหญ้า

ตอบ วัว

๙๙. อะไรเอ๋อ ชื่อเหมือนคนตาย มีปีกบินได้ หากินกับดอกไม้

ตอบ ผีเสื้อ

๑๐๐. อะไรเอ๋อ ชื่ออยู่ในครัว ตัวอยู่ในป่า มีสีขา หุสยาวาว

ตอบ กระต่าย

กติกากการเล่น  
การประเมิน

ไม่มีกติกากอะไรตายตัว นอกจากจะตกลงกันเอง  
ความรวดเร็วในการคิด, มีเขาวงกตในการตอบคำถาม

## วิเคราะห์การเล่นพื้นบ้าน

ผู้วิจัย นำเกมแต่ละเกมที่นำเสนอตั้งแต่เกมที่ ๑-๔๗ มาวิเคราะห์สรุปเป็นตาราง ค่าร้อยละของทักษะการเล่นในแต่ละเกม รูปแบบของการเล่น ลักษณะของการเล่น กฎ กติกาการเล่น การใช้อุปกรณ์การเล่น บทร้องประกอบ และโอกาสที่ใช้เล่น ดังตารางที่ ๑-๘

ตารางที่ ๑ ค่าร้อยละของทักษะการเคลื่อนไหวหรือประเภทการเล่น

รายการ	ร้อยละ
ทักษะที่ใช้หรือประเภทการเล่น	
การวิ่งและหลบหลีก	๔๐.๘๖
เขาวนปัญญา	๑๐.๒๐
การก้มตัว การหมุนตัว การเดิน การกระโดด	๑๘.๓๓
การทรงตัว	๑๘.๓๓
การแสดงท่าทาง	๑๒.๒๘

จากตารางที่ ๑ แสดงถึงเกมการเล่นพื้นบ้านที่เสนอในรูปแบบนี้เหมาะสมกับเด็กวัยก่อนเรียน ส่วนใหญ่เน้นทักษะการเคลื่อนไหวของร่างกาย ได้แก่การวิ่งการหลบหลีก ร้อยละ ๔๐.๘๖ การใช้ทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น ได้แก่ การก้มตัว การหมุนตัว การเดิน การกระโดด การทรงตัว ร้อยละ ๓๖.๓๔ การแสดงท่าทางต่าง ๆ ร้อยละ ๑๒.๒๘ ส่วนการใช้ความคิดใช้สมอง ใช้เขาวนปัญญา ร้อยละ ๑๐.๒๐

ตารางที่ ๒ ค่าร้อยละของรูปแบบของการละเล่นพื้นบ้าน

รายการ	ร้อยละ
รูปแบบการเล่น	
เป็นกลุ่ม	๔๖.๘๔
วงกลม	๑๔.๒๘
แถวหน้ากระดาน	๑๒.๒๔
แถวตอน	๑๐.๒๐
จับคู่เล่นด้วยกัน	๑๒.๒๔
เล่นคนเดียว	๔.๐๘

จากตารางที่ ๒ แสดงให้เห็นว่า รูปแบบของการเล่นเกมส่วนใหญ่จะเล่นเป็นกลุ่ม ร้อยละ ๔๖.๘๔ รองลงมาได้แก่การเล่นเป็นวงกลม ร้อยละ ๑๔.๒๘ เล่นเป็นแถวตอนและแถวหน้ากระดาน ร้อยละ ๒๒.๔๔ เล่นคนเดียวมีเพียง ร้อยละ ๔.๐๘ จะเห็นว่าการละเล่นที่เสนอมานี้สามารถเล่นพร้อม ๆ กันได้หลาย ๆ คน

ตารางที่ ๓ ค่าร้อยละของลักษณะของการเล่น

รายการ	ร้อยละ
ประเภทหมู่	๘๓.๖๘
ประเภทคู่	๑๒.๒๔
ประเภทเดี่ยว	๔.๐๘

จากตารางที่ ๓ แสดงให้เห็นว่าลักษณะการละเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่จะเล่นเป็นหมู่ เป็นกลุ่ม ร้อยละ ๘๓.๖๘ เล่นประเภทคู่ ร้อยละ ๑๒.๒๔ น้อยที่สุดได้แก่

ประเภทเดียว ร้อยละ ๔.๐๘

ตารางที่ ๔ ค่าร้อยละของกฎ กติกาในการเล่นเกม

รายการ	ร้อยละ
เกมที่มีกติกา	๕๑.๘๔
เกมที่ไม่มิกติกา	๘.๑๖

จากตารางที่ ๔ แสดงให้เห็นว่าเกมการละเล่นพื้นบ้านที่เสนอไว้ส่วนใหญ่เป็นเกมที่มีกฎกติกา ร้อยละ ๕๑.๘๔ บางเกมสามารถสร้างกติกาขึ้นได้เองในระหว่างกลุ่มที่เล่นด้วยกัน เกมที่ไม่ใช้กติการ้อยละ ๘.๑๖

ตารางที่ ๕ ค่าร้อยละของสถานที่ที่ใช้เล่น

รายการ	ร้อยละ
เล่นในร่ม	๒๐.๔๑
เล่นกลางแจ้ง	๔๕.๑๘
เล่นได้ทั้งกลางแจ้งและในร่ม	๑๘.๓๓
ในน้ำ	๒.๐๔

จากตารางที่ ๕ แสดงว่า การละเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ใช้สถานที่กลางแจ้ง ร้อยละ ๔๕.๑๘ รองลงมาได้แก่ ในร่ม ร้อยละ ๒๐.๔๑ มีเกมที่สามารถเล่นได้ทั้งกลางแจ้งและในร่มร้อยละ ๑๘.๓๓ น้อยที่สุดได้แก่การเล่นในน้ำ ร้อยละ ๒.๐๔

ตารางที่ ๖ ค่าร้อยละของการใช้อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น

รายการ	ร้อยละ
ประเภทใช้อุปกรณ์	๖๑.๒๒
ประเภทไม่ใช้อุปกรณ์	๓๘.๗๘

จากตารางที่ ๖ แสดงให้เห็นว่าการละเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ต้องใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่นด้วย ร้อยละ ๖๑.๒๒ การละเล่นที่ไม่ต้องใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่น ร้อยละ ๓๘.๗๘

ตารางที่ ๗ ค่าร้อยละของบทร้องประกอบการเล่น

รายการ	ร้อยละ
เกมที่มีบทร้องประกอบ	๒๒.๔๔
เกมที่ไม่มีบทร้องประกอบ	๗๗.๕๕

จากตารางที่ ๗ แสดงให้เห็นว่า การละเล่นพื้นบ้านที่เสนอนี้ ส่วนใหญ่เป็นเกมที่ไม่ต้องใช้นบทร้องประกอบ ร้อยละ ๗๗.๕๕ เกมที่มีบทเพลงร้องประกอบ ร้อยละ ๒๒.๔๔

## ตารางที่ ๘ ค่าร้อยละของโอกาสที่ใช้เล่นการละเล่นพื้นบ้าน

รายการ	ร้อยละ
เล่นได้ทั่ว ๆ ไป	๓๔.๕๑
เล่นในเทศกาลนักขัตฤกษ์	๒๐.๔๑
เล่นได้ตามฤดูกาล	๔.๐๘

จากตารางที่ ๘ แสดงให้เห็นว่า การละเล่นพื้นบ้านที่เสนอนี้ สามารถเล่นได้มีโอกาสทั่ว ๆ ไป ร้อยละ ๓๔.๕๑ เล่นในเทศกาลนักขัตฤกษ์ต่าง ๆ ร้อยละ ๒๐.๔๑ เล่นตามฤดูกาล ร้อยละ ๔.๐๘

## บทที่ ๔

### สรุปผลการวิจัย อภิปรัชผล และข้อเสนอแนะ

#### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เพื่อเสนอรูปแบบการสอนการละเล่นพื้นบ้านสำหรับเด็กเล็กในโรงเรียนประถมศึกษา และเพื่อสำนึกในความเป็นไทย ร่วมดำรงความเป็นไทยให้คงอยู่ โดยเสนอรูปแบบแต่ละเกมเป็นหัวข้อต่าง ๆ คือ ชื่อเกม วัตถุประสงค์ จำนวนผู้เล่น ประเภทของการเล่น รูปแบบการเล่น ลักษณะการเล่น สถานที่เล่น อุปกรณ์ในการเล่น โอกาสที่ใช้ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และการประเมิน โดยค้นคว้ารวบรวมเกมการละเล่นพื้นบ้านในทุกภาคของประเทศไทย เน้นการละเล่นพื้นบ้านในภาคกลางซึ่งมีการเล่นกันมาแต่โบราณ ในปัจจุบันก็ยังมีการเล่นกันอยู่ในท้องถิ่นหมู่บ้านในชนบท เพื่อเหมาะสมกับการสอนชั้นเด็กเล็กของผู้ทำวิจัยด้วย แล้วนำมาวิเคราะห์ หาค่า ร้อยละ ผลการวิจัยเป็นดังนี้

๑. จำนวนผู้เล่น ส่วนใหญ่มีการเล่นเป็นกลุ่ม ๒ คนขึ้นไป แบ่งเป็นฝ่าย ซึ่งอาจสลับกลุ่มได้ตลอดเวลา ทำให้เด็กรู้จักกระบวนการกลุ่ม ความรัก สามัคคี และฝึกการมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม

๒. ประเภทของการเล่น ทักษะที่ใช้ส่วนใหญ่เป็นการฝึกทักษะการเคลื่อนไหว ร่างกายเป็นพื้นฐาน เพื่อฝึกประสาททุกส่วนให้เจริญเติบโต พร้อมกับใช้ขา นิ้วมือ สายตาดำเนินกิจกรรมที่ใช้การขว้าง ปา โยน การตัก การเป่า การตบ การตี การดึง การโยก การวิ่ง การหลบหลีก การก้มตัว การหมุน การเดิน การกระโดด การทรงตัว การเคลื่อนไหวของนิ้วมือ แขน ขา สายตา ตลอดจนการฝึกสมอง ไหวพริบ ของแต่ละคน

๓. รูปแบบการเล่น ส่วนใหญ่เล่นเป็นกลุ่มหรือเป็นแถว เป็นรูปร่างกลม บางประเภทเป็นการจับคู่ หันหน้าเข้าหากัน

๔. ลักษณะของการเล่นหรือการแข่งขัน ส่วนใหญ่จะเล่นเป็นกลุ่ม เป็นหมู่คณะ เป็นคู่ และบางประเภทเล่นเดี่ยว

๕. สถานที่ที่ใช้เล่น ใช้ได้ทั้งกลางแจ้งและในร่ม สำหรับกลางแจ้งเล่นได้ตามลานวัด ลานบ้าน สนามโรงเรียน หาดทราย ใต้ต้นไม้ใหญ่ บางชนิดเล่นได้ทั้งในร่มและกลางแจ้ง บางชนิดเหมาะสำหรับในร่ม บางชนิดอาจเล่นในน้ำได้ด้วย

๖. อุปกรณ์ในการเล่น ส่วนใหญ่ใช้อุปกรณ์ที่หาง่าย ใช้ของเหลือใช้หรือวัสดุพื้นบ้าน ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ ปางประเภทก็ไม่ต้องใช้อุปกรณ์ประกอบ

๗. โอกาสที่ใช้เล่น ส่วนใหญ่จะเล่นได้ทุกโอกาส บางอย่างเล่นตามฤดูกาล เล่นตามเทศกาลนักขัตฤกษ์

๘. วิธีการเล่น การละเล่นพื้นบ้านมีมาแต่โบราณ ฝึกความแข็งแรง ไหวพริบ ความสามัคคี การอยู่ร่วมกันเป็นสำคัญ วิธีการเล่นอาจดัดแปลงได้ตามความเหมาะสมกับระยะเวลาและสถานที่

๙. กฎ กติกา ระเบียบ การละเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่กำหนดกฎีกากันเองในแต่ละกลุ่ม แต่ละหมู่ที่เล่นกัน

๑๐. การประเมิน การละเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่เมื่อฝึกทักษะพื้นฐาน โดยเฉพาะเด็กเล็กในตรงโรงเรียนประถมศึกษามีความสำคัญและจำเป็นมาก ในขณะที่เด็วกันจะเป็นการฝึกทัศนคติที่ดี เช่น ความสามัคคี การมีส่วนร่วมในกิจกรรม ความรักหมั่นคณะ การเคารพกฎกติกา การยึดถือขั้นตอนการเล่น การเสียสละ มิใช่จะยึดถือความแพ้ ความชนะเป็นหลักสำคัญ แต่เน้นด้านทัศนคติ (Attitude) และด้านทักษะ (Psychomotor) มากกว่า

## อภิปรายผล

การสอนการละเล่นพื้นบ้านสำหรับเด็กเล็กในโรงเรียนประถมศึกษา เป็นเรื่องที่สำคัญยิ่งสำหรับครู และโรงเรียนควรให้การสนับสนุนอย่างยิ่ง เพราะการละเล่นพื้นบ้านแสดงถึงวัฒนธรรมดั้งเดิมของหมั่นคณะ แสดงถึงความเป็นชาติ ประกอบกับโรงเรียนมิใช่มีหน้าที่เพียงเป็นสถานที่ให้ความรู้แก่บุตรกุลธิดาเท่านั้น โรงเรียนยังเป็นสถานที่หล่อหลอมวัฒนธรรมของชาติ เป็นพื้นฐานในการปกครอง สังคม เศรษฐกิจ การเมือง ฉะนั้นโรงเรียนจึงมีภาระด้านการอบรมสั่งสอนความรู้ต่าง ๆ ตลอดจนอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของชาติไว้พร้อม ๆ กัน การฟื้นฟูและการสืบทอดการละเล่นพื้นบ้านให้มิในเด็กโดยเฉพาะเด็กเล็กในโรงเรียนซึ่งเป็นพื้นฐานของชาติจะได้รับและเหมาะสมกับสภาพภูมิศาสตร์ สภาพความเป็นอยู่ วิถีชีวิตของชีวิตไทย ๆ มาแต่โบราณกาล แม้ปัจจุบันกาลเวลาเปลี่ยนไป ความเจริญจากภายนอกเข้ามา การละเล่นพื้นบ้านเหล่านี้ก็มีความเหมาะสมกับสภาพสังคมไทยอยู่ตลอดมา การสอนเด็กเล็กนั้น การฝึกด้านความรู้ ความจำ ยังมีความจำเป็นน้อย เพราะตามจิตวิทยาการเรียนรู้ของระยะวัยนี้ยังไม่พร้อม ควรมีการฝึกทักษะต่าง ๆ ให้มาก เช่นทักษะการเคลื่อนไหว การใช้นิ้ว ใช้นิ้ว ใช้นิ้ว

การออกกำลังกาย การใช้สายตา ความสัมพันธ์ของอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายให้มากขึ้น รวมทั้งควรมีการฝึกลักษณะนิสัยที่ดีในการอยู่ร่วมกันในสังคม การยอมรับกฎ กติกา ระเบียบต่าง ๆ การมีส่วนร่วมในกิจกรรม จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการวางรากฐานในสังคมประชาธิปไตย

การสอนเกมการเล่นพื้นบ้านที่วิจัยนี้เน้นภาคกลาง ซึ่งการเล่นบางอย่างก็สามารถเล่นได้ในทุก ๆ ภาคทั่วประเทศ บางอย่างเล่นตามท้องถิ่น และบางอย่างก็เป็นการเล่นของนานาชาติ เช่น กระโดดเชือก เป็นต้น

จากการศึกษาการเล่นพื้นบ้านสำหรับชั้นเด็กเล็กนี้ ทำให้พบว่า

๑. จำนวนผู้เล่น วัยเด็กเล็กชอบแสดงออก การเล่นเป็นกลุ่ม เป็นพวก ทำให้เด็กรักหมู่คณะ มีพวกพ้องมากขึ้น สามารถแสดงออก ใช้ทักษะต่าง ๆ ได้เต็มความสามารถโดยอยู่ในความควบคุมอย่างใกล้ชิดของครู จะทำให้เด็กรักการมาโรงเรียน รักครู เคารพครูยิ่งขึ้น

๒. ทักษะที่ใช้ในการเล่น เป็นการส่งเสริมการใช้ทักษะพื้นฐาน ส่งเสริมความเจริญงอกงามของเด็กได้ทุกทาง ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ทักษะพื้นฐานที่สำคัญ เช่น การใช้นิ้ว ได้แก่การเล่นจ้ำจี้ แมงมุม ใช้มือและเท้าทำให้แข็งแรงขึ้น เช่น โยน ตีไก่ ขี่ม้า ก้านกล้วย การใช้อวัยวะทุกส่วน เช่น กายักไข่ กระโดดเชือก การใช้สายตา เช่น ทอซอง อีตัก การใช้สมอง เช่น เป่าชิงดูบ อะไรเอ้อ ทำให้ร่างกายแข็งแรง เช่น วิ่งเปี้ยว แล้งรุ เป็นต้น การเลือกกิจกรรมให้เหมาะสมกับสถานที่จึงมีความสำคัญ

๓. รูปแบบการเล่น ส่วนใหญ่จะเล่นเป็นกลุ่ม ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น เหมาะกับโรงเรียนทุกขนาด ที่มีจำนวนนักเรียนมากบ้าง น้อยบ้าง สามารถเล่นได้ทุกคน เป็นทั้งเกมที่มีการวิ่ง การนั่ง การล้อมวง โรงเรียนประถมศึกษาส่วนมากเป็นโรงเรียนขนาดเล็กอยู่ในท้องถิ่นต่าง ๆ กันก็สามารถประยุกต์การเล่นได้ตามความเหมาะสม

๔. ลักษณะการแข่งขัน การเล่นเป็นหมู่คณะต้องมีกฎ กติกา ซึ่งในแต่ละกลุ่ม แต่ละท้องถิ่นจะกำหนดขึ้นมา และยึดถือ ซึ่งพื้นฐานเด็กเล็กนั้นสามารถกำหนดวิธีการง่าย ๆ เป็นกฎ กติกาได้ เป็นการฝึกพื้นฐานการอยู่ร่วมกันในสังคม

๕. สถานที่ที่ใช้เล่น โรงเรียนประถมศึกษาส่วนใหญ่ตั้งอยู่ในบริเวณวัด หรือเป็นสถานที่ที่เป็นเอกเทศ มีพื้นที่ทั้งกลางแจ้งและในร่ม นักเรียนเด็กเล็กสามารถเล่นได้โดยไม่ใช่พื้นที่มากนัก เล่นได้ในความควบคุมอย่างใกล้ชิดของครู

๖. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น เกม โรงเรียนประถมศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในชนบท มีสิ่ง

แวดล้อมธรรมชาติที่เป็นประโยชน์อย่างมากต่อการนำมาใช้ตัดแปลงในการเล่นเกมนได้ ยิ่งในระดับชั้นเด็กเล็กสามารถสมมติสิ่งต่าง ๆ ได้ง่าย วัสดุในท้องถิ่นเช่น กิ่งไม้ ใบไม้ เมล็ดพืช หาได้ง่าย ไม่สิ้นเปลือง เหมาะสมกับสภาพสังคมไทย

๓. โอกาสที่ใช้เล่น เด็กชั้นเด็กเล็กเป็นวัยที่ชอบสนุกสนาน ชอบเล่นตลอดเวลา ครูต้องใช้การวางแผนการสอน วิจารณ์คุณ กำหนดระยะเวลาสอนให้เหมาะสมกับสถานที่ วัสดุและความพร้อมของครู

๔. วิธีการเล่น เด็กเล็กเป็นวัยอยากรู้อยากเห็น สามารถจดจำได้ดี ในขั้นตอนง่าย ๆ การแสดง การสาธิตให้ดู จะเป็นสิ่งจำเป็นที่ครูผู้สอนจะต้องคำนึงถึงเป็นอย่างมาก

๕. กฎ กติกา ระเบียบการเล่น การสอนวัยเด็กเล็กควรใช้วิธีการง่าย ๆ ไม่สลับซับซ้อน หรืออาจกำหนดให้ง่าย ๆ เพื่อสะดวกในการเล่น และควรฝึกทัศนคติด้านการยอมรับ กฎ กติกาส່ว่นรวม จะเป็นการฝึกที่เหมาะสมอย่างยิ่ง เป็นการวางพื้นฐานที่ดีในการอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย

๑๐. การประเมิน การสอนชั้นเด็กเล็กเป็นการเตรียมความพร้อม การใช้เครื่องมือวัดเพื่อประเมินจึงเป็นการยาก โดยเฉพาะการสอนการเล่นพื้นบ้าน ส่วนใหญ่ใช้การสังเกต และเกณฑ์ที่ตั้งก็ไม่เคร่งครัดนัก ให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม เคารพกติกา ก็น่าจะพึงพอใจแล้ว

ในสภาวะปัจจุบัน ความเจริญทางวัตถุมิขบพาทเข้ามาสู่วัฒนธรรมไทย สังคมไทย การละเล่นและของเล่นเด็กแบบโบราณก็ถูกวัสดุสำเร็จรูปเข้ามาแทนที่ การละเล่นของเด็กก็เริ่มห่างและถูกละเลยและบางอย่างจะลึบไปในช่วงอายุเด็วเท่านั้น (Generation Age) และช่วงต่อไปจะไม่สามารถนำมาใช้ได้เลย ชั้นเด็กเล็กเป็นพื้นฐานในโรงเรียนและยังไม่มี การเน้นด้านความรู้ แต่เป็นการเตรียมความพร้อมให้กับเด็กในสังคมโรงเรียน การอนุรักษ์พื้นฟู ส่งเสริมการละเล่นพื้นบ้านจึงเหมาะสมอย่างยิ่งที่จะนำมาใช้ในโรงเรียน และในหลักสูตรก็ยังไม่กำหนดไว้จึงเป็นการง่ายที่จะขบริการการเรียนการสอนให้เหมาะสม แม้จะมีแผนการสอน ก็สามารถปรับให้เหมาะสมได้เช่นกัน เป็นการอนุรักษ์ความเป็นชาติให้กลับคืนมา การละเล่นพื้นบ้านเป็นมรดกล้ำค่าทางวัฒนธรรมไทยที่กำลังสูญหายไป โรงเรียนมิขบพาทสำคัญยิ่งต่อหน้าทีนี้

## ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยการเสนอรูปแบบการสอนการละเล่นพื้นบ้านในชั้นเด็กเล็ก พบว่า โรงเรียนประถมศึกษามีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการอนุรักษ์ความเป็นไทย เป็นสถาบันที่ส่งเสริมรักษามรดกล้ำค่าชิ้นนี้ไว้ในสังคมไทย เด็กเล็กเป็นทรัพยากรที่มีค่ายิ่งของชาติที่ก้าวเข้ามาสู่สังคมโรงเรียน ซึ่งแตกต่างจากสังคมบ้านที่เคยอยู่ หากพัฒนานักเรียนให้ถูกต้องทั้งทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา โดยให้เด็กมีความสุขในโรงเรียน ไม่เกิดความเบื่อโรงเรียน เกิดทัศนคติที่ดีต่อโรงเรียน ต่อครู และเป็นการอนุรักษ์มรดกที่ติดงามของชาติไว้ด้วย จึงขอเสนอแนะเกี่ยวกับการนำการละเล่นพื้นบ้านมาใช้สอนในชั้นเด็กเล็กของโรงเรียนประถมศึกษา ดังนี้

๑. รัฐ โดยกระทรวงศึกษาธิการ ควรนำรูปแบบ กิจกรรมการสอน การละเล่นพื้นบ้าน จัดไว้ในกิจกรรมการเรียนการสอนในแผนการสอน มีการฝึกอบรมครูที่จะสอนในระดับนี้ โดยเฉพาะ โดยกำหนดเป็นนโยบายสำคัญ

๒. โรงเรียน ในระดับอนุบาลและชั้นเด็กเล็กควรนำรูปแบบและกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมาใช้ประยุกต์สอนให้เหมาะสมกับแต่ละท้องถิ่น เป็นการเสริมพฤติกรรมที่ดีแก่เด็ก ประหยัด เหมาะสมกับสภาพสังคมไทย อนุรักษ์มรดกล้ำค่าทางวัฒนธรรมของไทยไว้

๓. ครูผู้สอน ควรมีการอบรมให้ครูชั้นอนุบาลและชั้นเด็กเล็กมีความรู้ ทัศนคติที่ดี มีการอบรมจิตวิทยาเด็กเล็ก มีการจัดอบรมเรื่องการละเล่นพื้นบ้านให้ครูรู้จักประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม

๔. การเรียนการสอน ควรดำเนินการสอนในชั้นประถมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาใน เกมการละเล่นที่ยากขึ้นไปจากชั้นเด็กเล็ก โดยจัดไว้ในกิจกรรมส่งเสริมลักษณะนิสัย พละนามัย เป็นการต่อเนื่องขึ้นไปจากเด็กเล็ก

๕. การประเมินผล ควรเป็นการเน้นด้านทัศนคติและด้านทักษะให้มากกว่าความรู้ ประเมินการเล่นร่วมกัน การยอมรับกฎ กติกาของกลุ่ม ของสังคม

## ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

๑. ควรมีการประเมินรูปแบบการละเล่นพื้นบ้านที่เสนอไว้นี้เพื่อศึกษาความเหมาะสมในการใช้กับชั้นเด็กเล็กหรือชั้นอนุบาล

๒. ควรมีการศึกษาคุณค่าต่าง ๆ ของการละเล่นพื้นบ้าน

๓. ควรมีการค้นคว้าเกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านเหล่านี้ไว้ในสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุทัศน์ ภาพยนตร์ สไลด์ เพื่อเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์

๔. ควรมีการศึกษาคุณค่าการละเล่นพื้นบ้านต่อสังคม วัฒนธรรมไทยทั้งในอดีตและปัจจุบัน

## รายการอ้างอิง

- กิติยวดี นุชชื้อ. รายงานการวิจัยการทดลองสอนชั้นอนุบาล. ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๑.
- กิ่งแก้ว อัดถาวร. คติชนวิทยา. เอกสารการนิเทศการศึกษา ฉบับที่ ๑๗๔ หน่วยศึกษานิเทศก์, กรมฝึกหัดครู, ๒๕๑๙.
- กุหลาบ มัลลิกะมาส. คติชาวบ้าน. นิมิต์เป็นอนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพคุณหญิงวาสประสาธธาตฤกษ์ เมื่อวันที่ ๑๑ กันยายน ๒๕๑๖.
- กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ. การละเล่นของเด็กไทย. วารสารวิษุศึกษา ๑๔(๘) : ๑๖-๒๐ สิงหาคม ๒๕๑๐.
- \_\_\_\_\_ . การละเล่นของเด็กไทยสมัยก่อน. วิทยาสาร ๒๔(๑) : ๑๘-๒๐ มกราคม ๒๕๑๓.
- คณะกรรมการประเมินผล แผนพัฒนาการศึกษา ศาสนา และศิลปวัฒนธรรม ระยะที่ ๖. รายงานการประเมินผลแผนพัฒนาการศึกษา ศาสนา และศิลปวัฒนธรรม ระยะที่ ๖ (พ.ศ. ๒๕๓๐ - ๒๕๓๔) ของกระทรวงศึกษาธิการ ช่วงครึ่งแผน. กระทรวงศึกษาธิการ: ๒๕๓๓.
- ชัยสงค์ พรหมวงศ์. นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, ๒๕๑๙.
- เดโช สนวนานนท์. จิตวิทยาสังคม. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์, ๒๕๑๐.
- ดำรงราชานุภาพ, กรมพระยา. บทกล่อมเด็ก บทเห่เด็กและบทเด็กเล่น. ๒๔๖๓.
- ทิพย์วาทิ สนิทวงศ์. เมื่อคุณตาคุณยายยังเด็ก. กรุงเทพมหานคร : อักษรสัมพันธ์, ๒๕๒๑.
- แท้ คงหัวอรอบ และคณะ. รายงานการวิจัยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ผ่านชั้นเด็กเล็กกับไม่ได้ผ่านชั้นเด็กเล็ก. หน่วยศึกษานิเทศก์จังหวัดอุทัยธานี, ๒๕๑๔.
- นพคุณ คุณาชีวะ. การจัดหมวดหมู่ปริศนาของไทย. เอกสารการนิเทศการศึกษา ฉบับที่ ๑๗๔ หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู, ๒๕๑๙.
- นางเยาว์ แข่งเพิ่มบุษ. "ความพร้อมในการเรียน" เอกสารชุดอบรมบุคลากรทางการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา หน่วยที่ ๑. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, ๒๕๒๙.

- บึงอร ภูมชาติ. การใช้แนวการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็กในโรงเรียนประถม สังกัด  
สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดกระบี่. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต นิเทศการศึกษาและ  
พัฒนาหลักสูตร ภาควิชาการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๓๐.
- บุปผา ทวีสุข. คติชาวบ้าน. มหาวิทยาลัยรามคำแหง, ๒๕๒๐.
- ประติพันธ์ อูปรมย์. "จิตวิทยาพัฒนาการเด็กปฐมวัย" นวัตกรรมการสอนปฐมวัยศึกษา หน้าที่  
๑-๔. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, ๒๕๒๔.
- ประสาน ประเสริฐปัญญา. "แนวการบริหารโรงเรียนที่เปิดสอนชั้นเด็กเล็ก" เอกสารชุด  
อบรมบุคลากรทางการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา หน้าที่ ๓. กรุงเทพมหานคร:  
โรงพิมพ์ครุสภา ลาดพร้าว. ๒๕๒๕.
- ปราณีต์ อัมพรสินธ์. วิวัฒนาการของการจัดการศึกษาก่อนวัยเรียนในประเทศไทย.  
วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๓.
- พรหมา ถางาม. ปัญหาการจัดการศึกษาสำหรับเด็กวัยก่อนเรียนในจังหวัดปทุมธานี.  
วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๒.
- พูนพงษ์ งามเกษม และคณะ. การละเล่นพื้นบ้านของจังหวัดพิษณุโลก. มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก, ๒๕๒๔.
- ราตรี นนทธรรม และมิ่งพรธ เอกอาวุธ. "บทบาทหน้าที่ของครูผู้สอนชั้นเด็กเล็กและการ  
เลี้ยงดูอบรมเด็กที่มีปัญหา" เอกสารชุดอบรมบุคลากรทางการศึกษาระดับก่อนประถม  
ศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ครุสภา ลาดพร้าว, ๒๕๒๕.
- ราตี ทองสวัสดิ์ และคณะ. "การจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็กและการศึกษาดูงาน" เอกสารชุด  
อบรมบุคลากรทางการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา หน้าที่ ๖. กรุงเทพมหานคร:  
โรงพิมพ์ครุสภา ลาดพร้าว, ๒๕๒๕.
- วรรณ วิบูลสวัสดิ์ แอนเดอร์สัน. การเล่นของเด็กบ้านกลาง. เอกสารวิชาการหมายเลข  
๒/๑๑๓ มุขนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, สิงหาคม ๒๕๒๖.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. คู่มือการจัดการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา.  
หน่วยศึกษานิเทศก์ กระทรวงศึกษาธิการ, กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ครุสภา  
ลาดพร้าว, ๒๕๒๔.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. แนวการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็ก.  
กระทรวงศึกษาธิการ, กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ครุสภา ลาดพร้าว, ๒๕๒๕.

## ກວດກາ

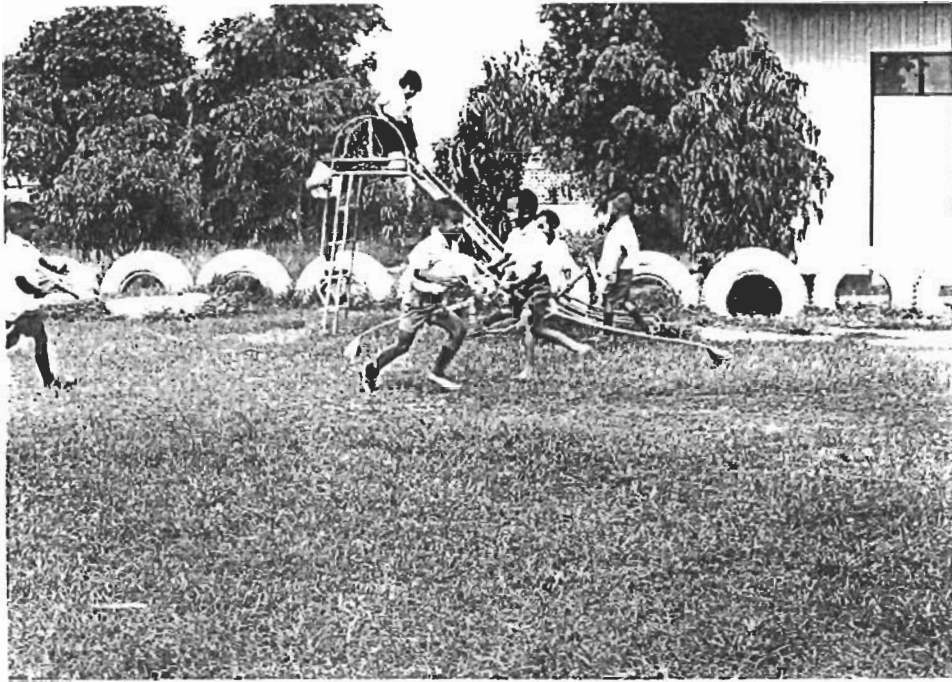
เป่า ยิง ฉุบ



เป่า กบ



ขี่ม้าก้านกล้วย



แม่ ง มุม



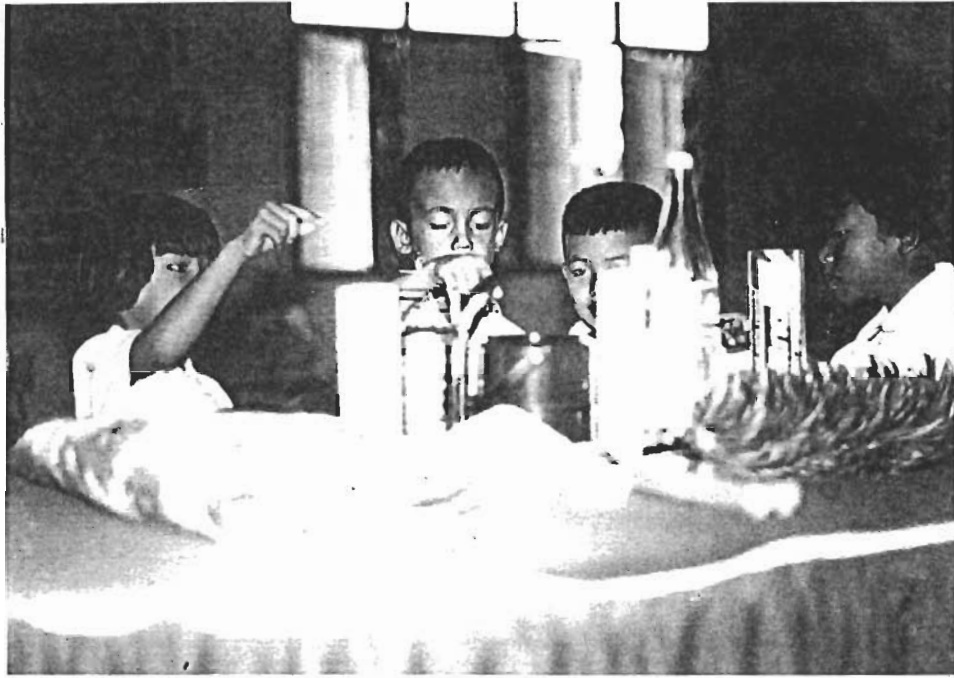
๑๐๕  
๑๑๕



น้ำขึ้น น้ำลง



ฉ่ำของ



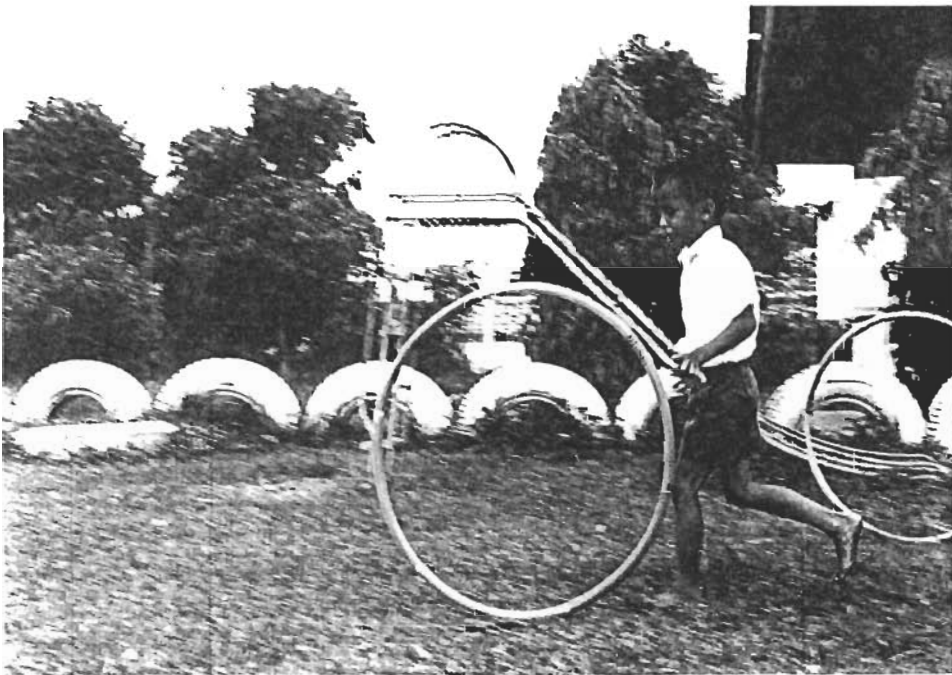
เต่าหัวเหลือง



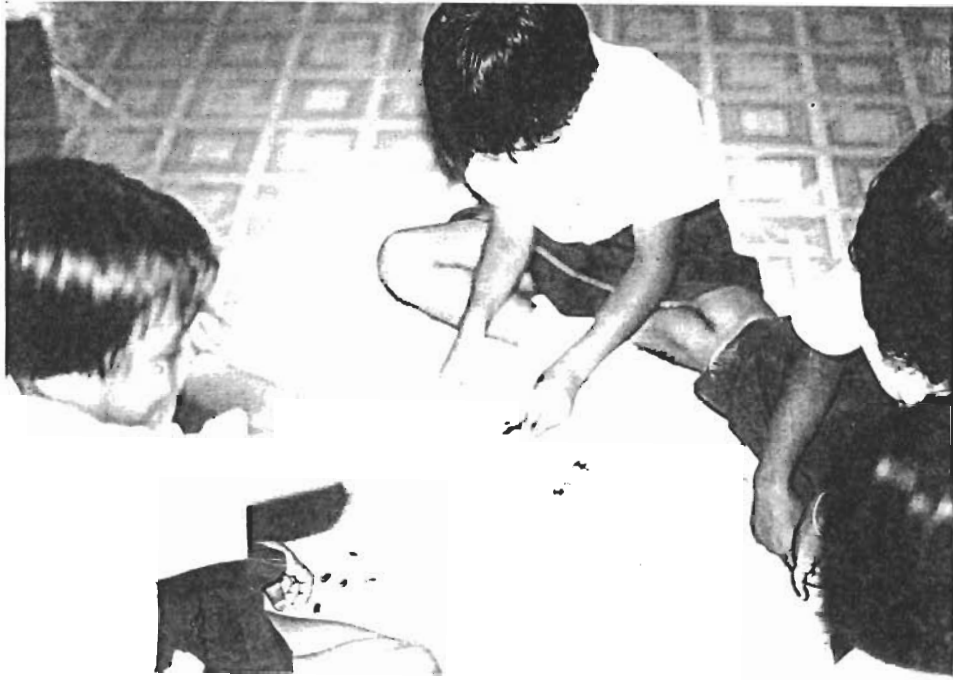
สิงขิงหาง



ตีวงล้อ



อีตัก



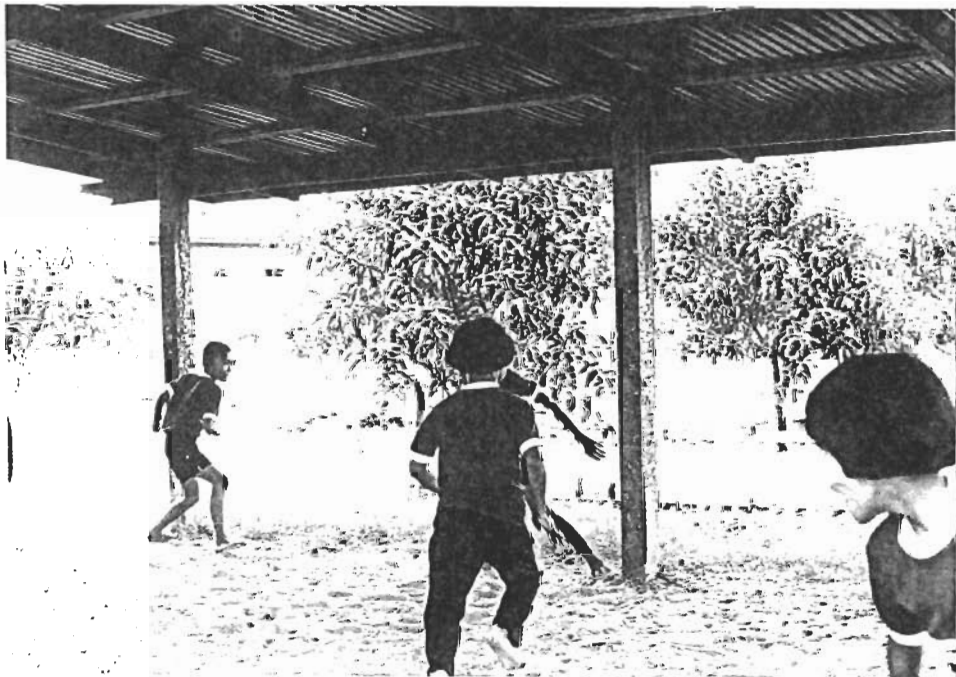
วิ่งกะลา



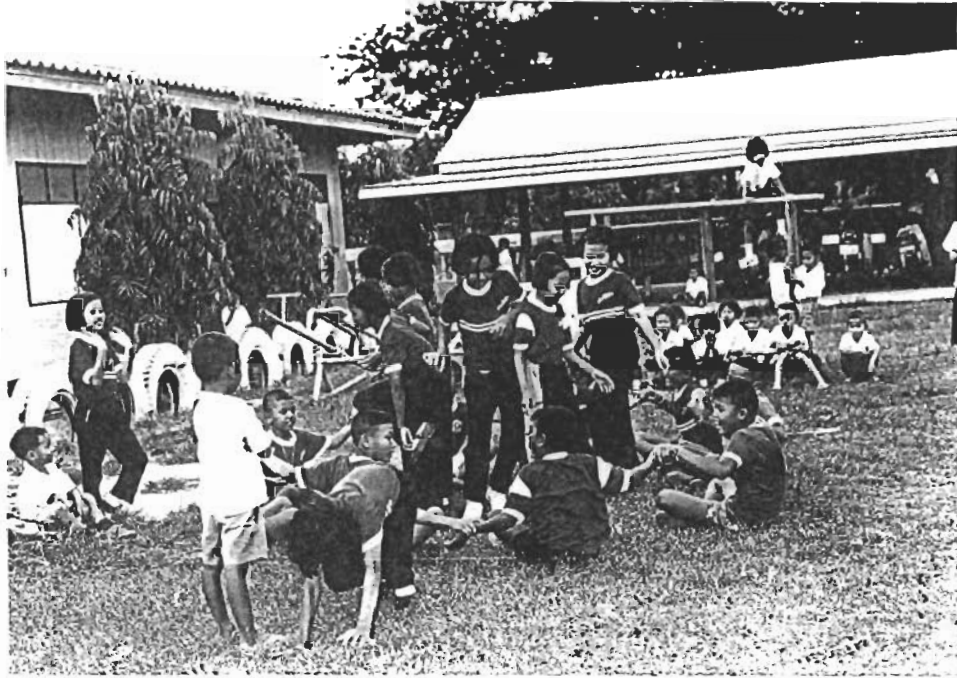
วิ่งเร็ว



ลิงชิงหลัก



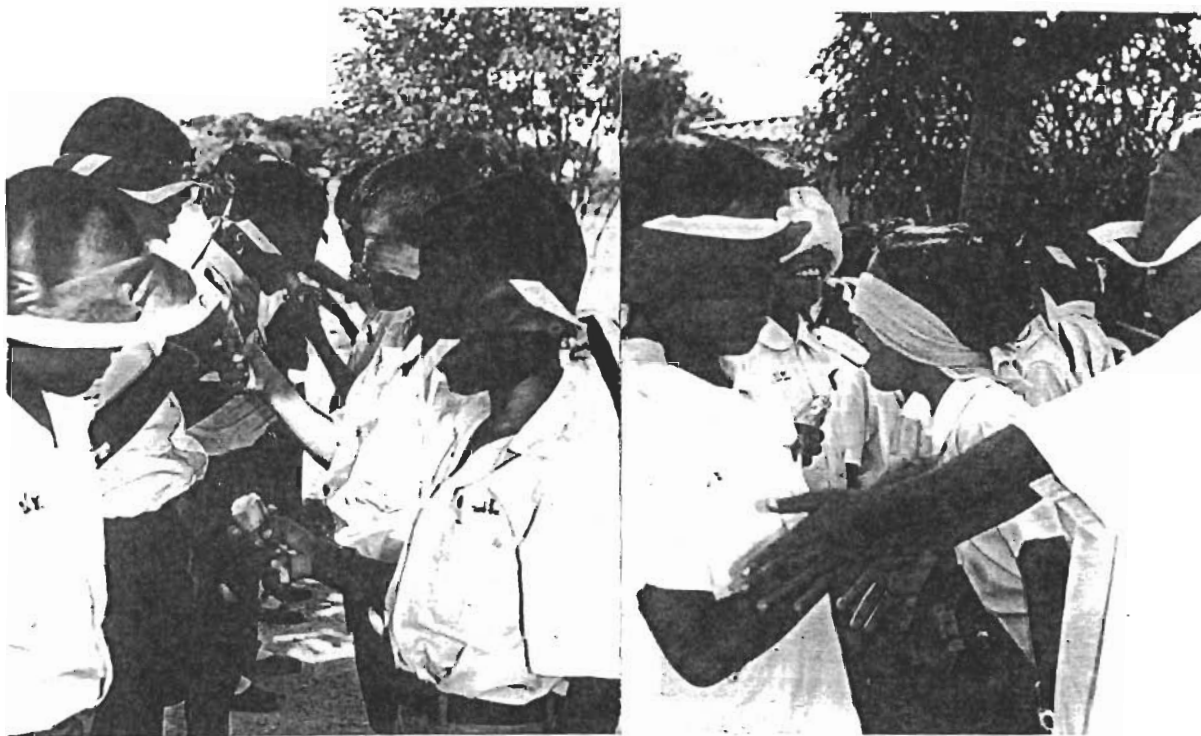
ปลาหมอตกกระทะ



หมาไล่เนื้อ



ปิดตากินกล้วย



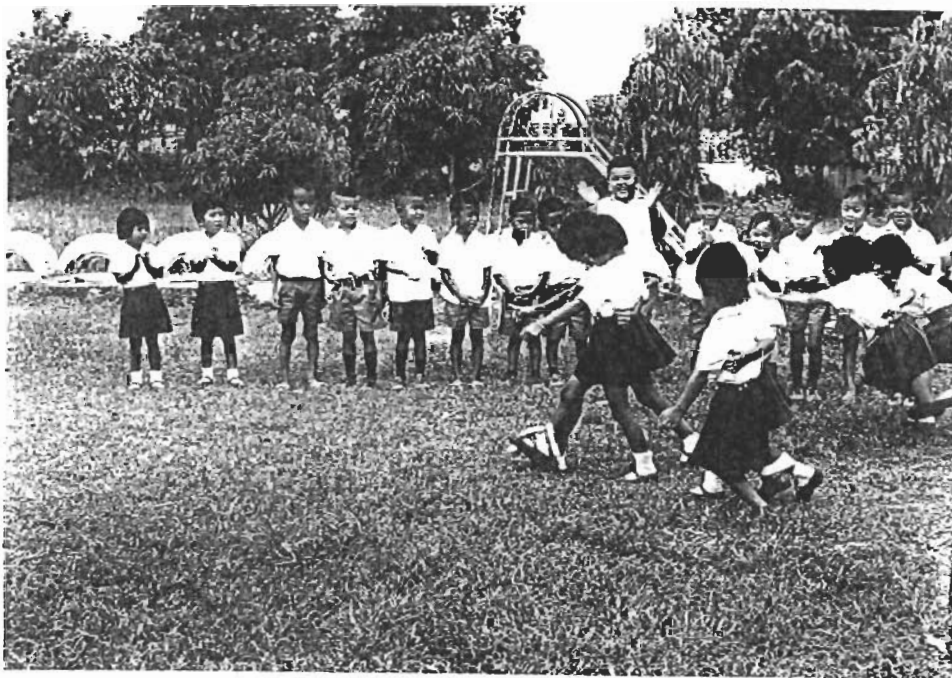
ปิดตาตีหม้อ, ปิดตาตีป๊อบ



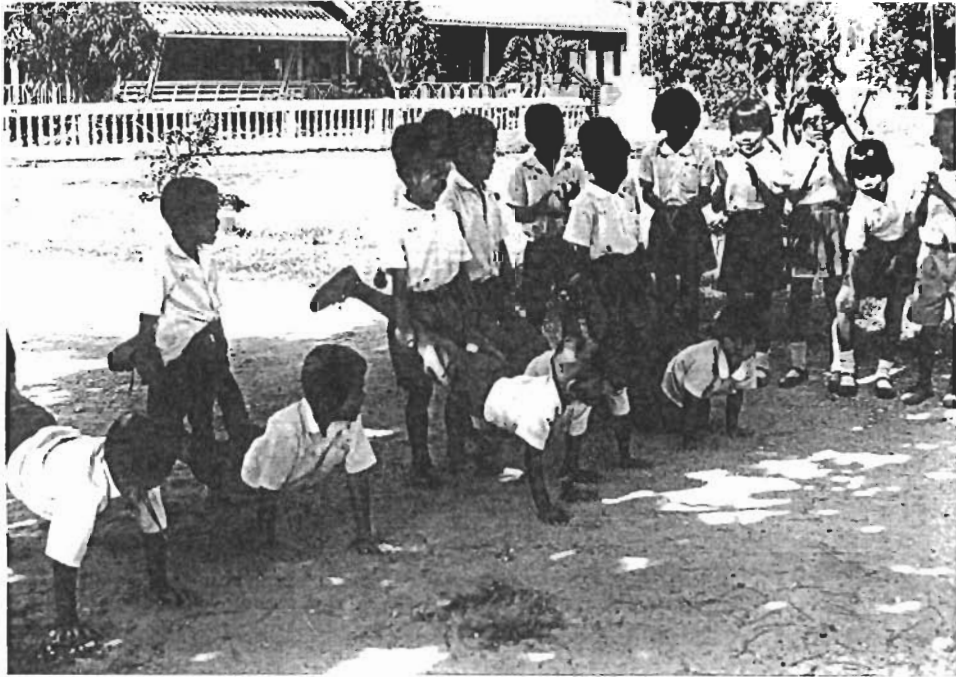
# ต้อนรับหมูไปตลาด



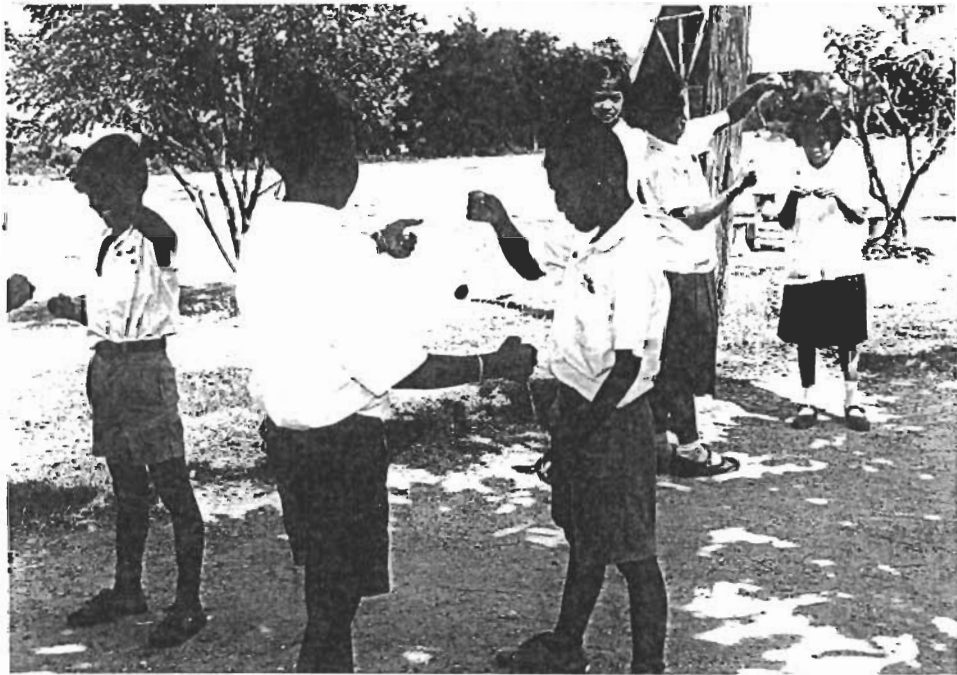
# วิ่งสามขา



ไถนา



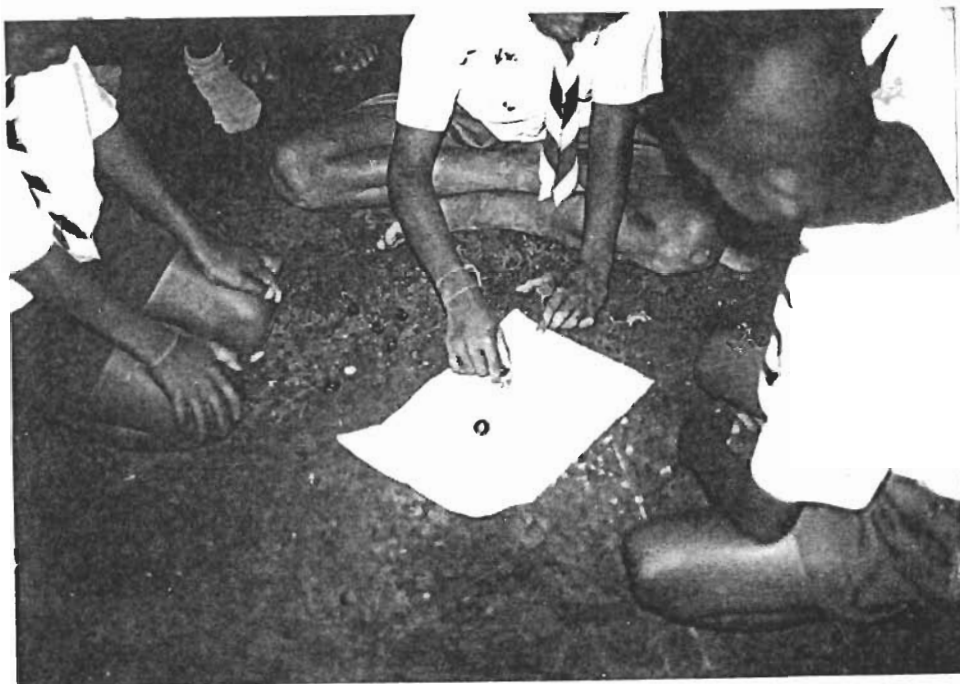
กบจักร



ตีไก่



หญิงนางเข้าห้อง



เอาเถิด, ระเหิด



ซ่อนหา, โป้งแปะ



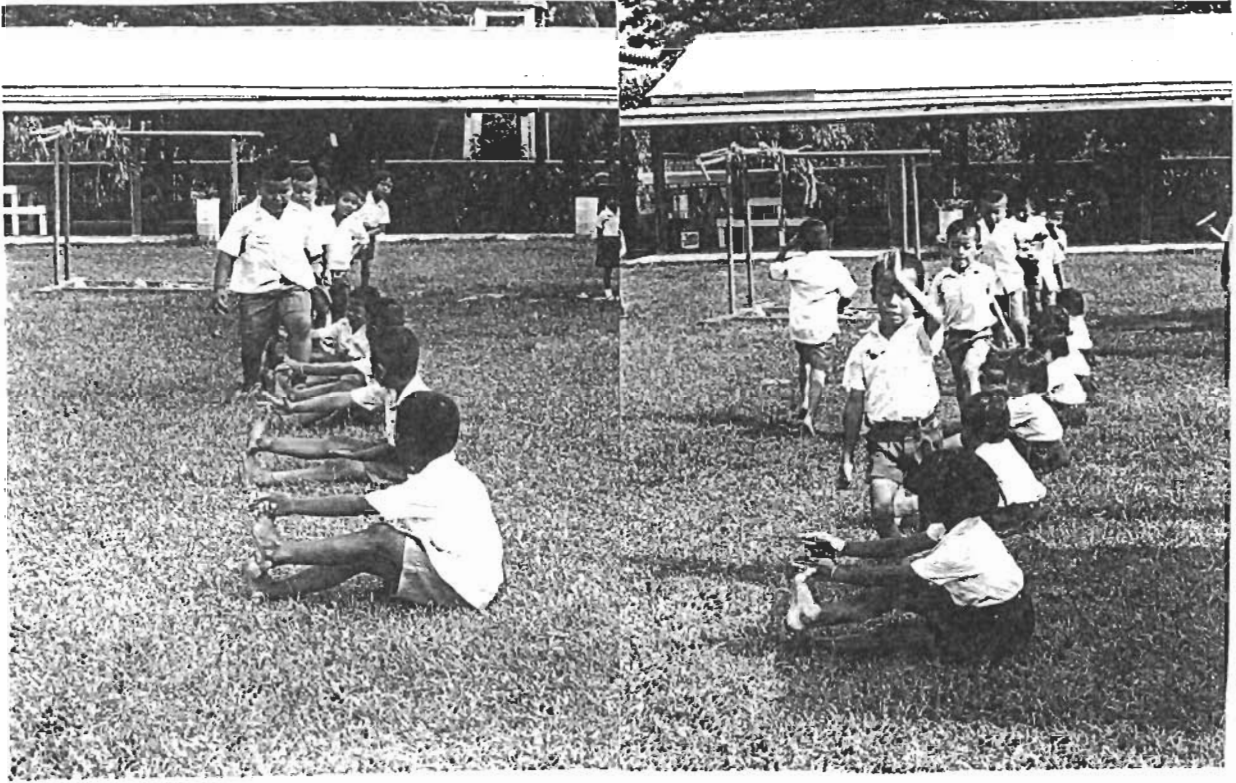
เสื้อตกถ้ง



อ้าขโม่ง



ต่อยอด



กาฬกไข่



จระเข้ฟาดหาง



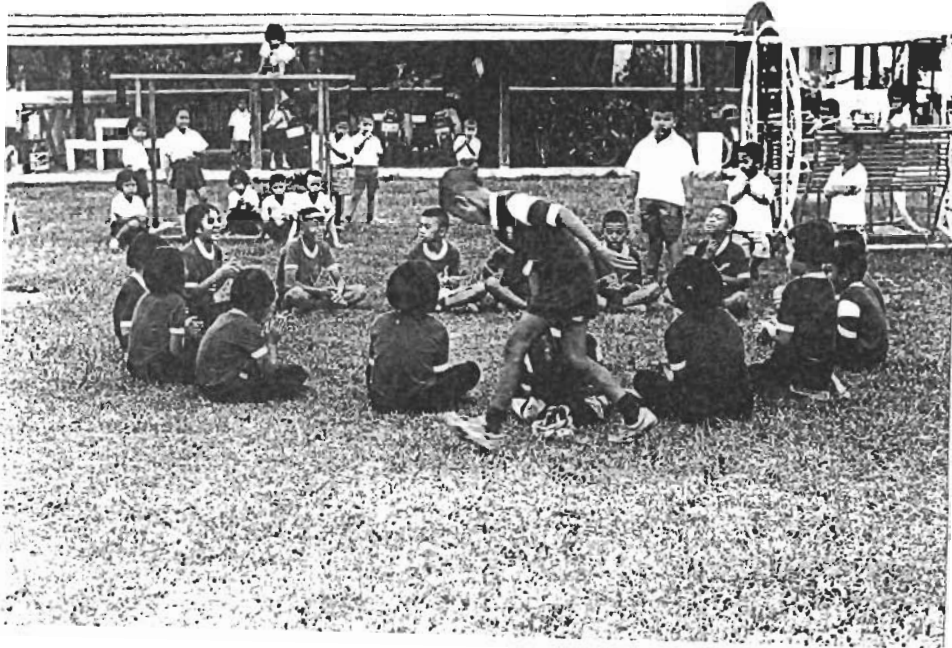
เก็บก้อนหิน



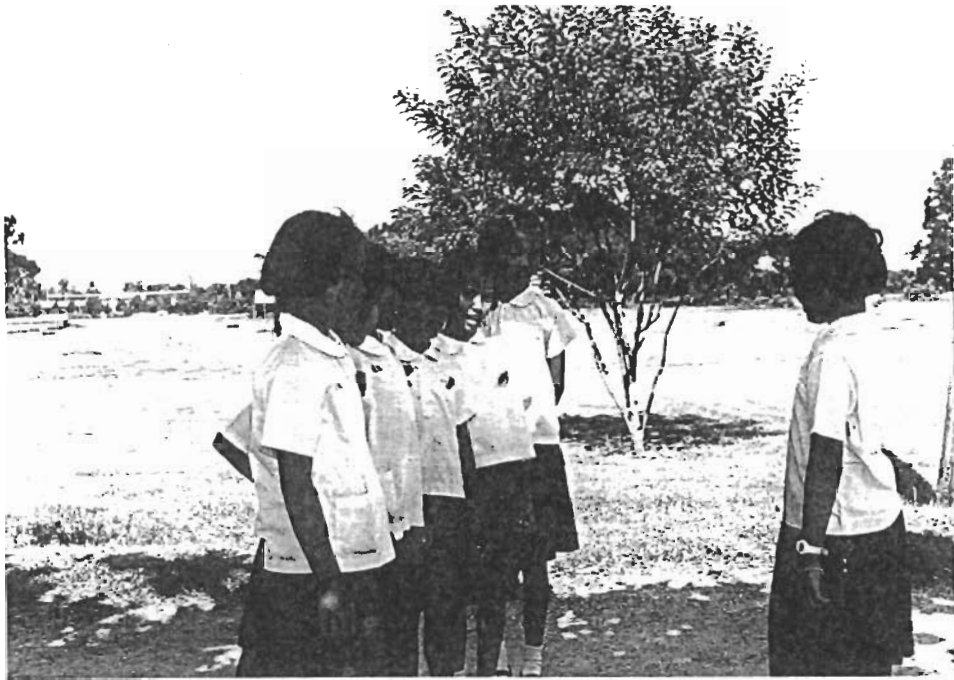
จังหวัด



มอญซ่อนผ้า



ตะลือกต็อกแตก



แม่ขนาดพระโขนง



เสือกินใบไม้



ชนไก่ (ตีไก่)



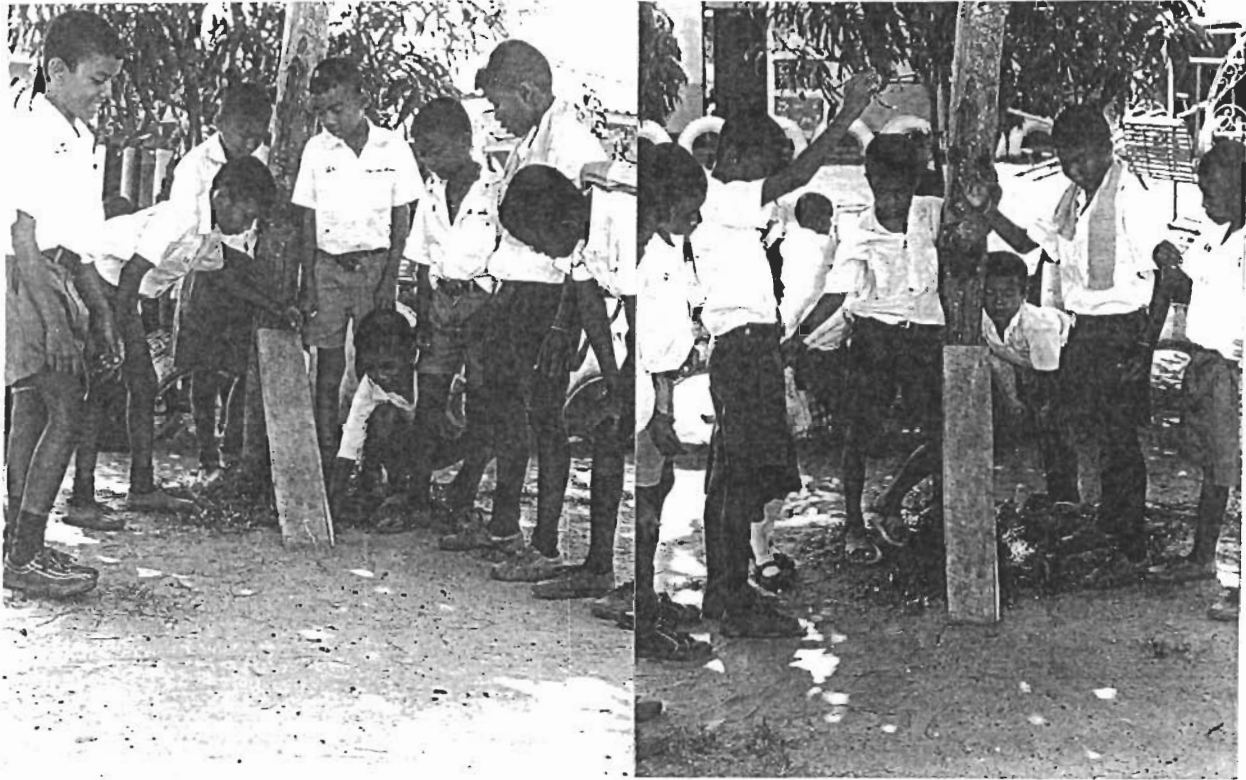
ชนวัว



ช่วงชัย



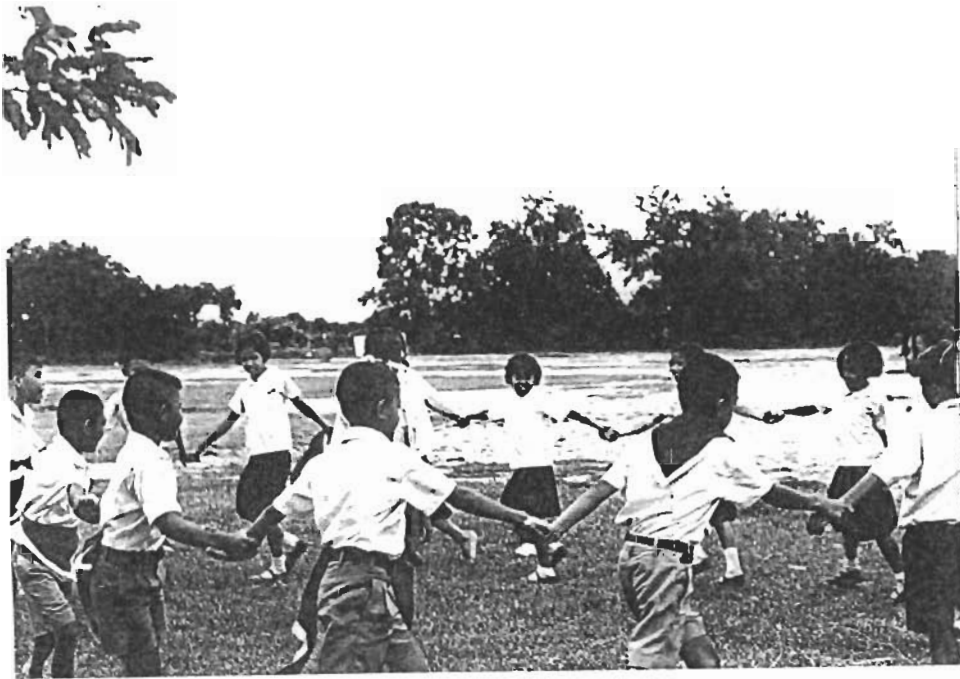
ล้อต้อก



วิธีข่าวสาร



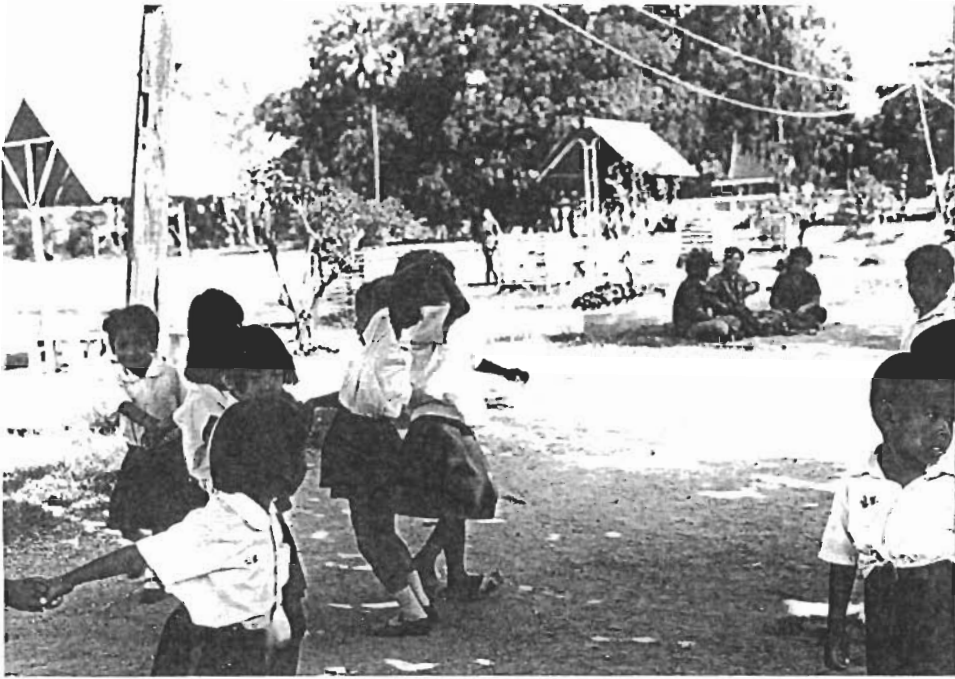
โพงพาง



งกีนหาง



ผีพุ่งไต้, พุ่งกระสวย



## ประวัติผู้เขียน

นางสำเนียง สร้อยนาคพงษ์ เกิดวันที่ ๑๐ กรกฎาคม ๒๔๕๔ ที่ตำบลบางคู อำเภอกำแพง จังหวัดลพบุรี

## การศึกษา

๒๔๐๔	ระดับประถมศึกษา	โรงเรียนวัดพยุหคณาราม อ. กำแพง จ.ลพบุรี
๒๔๑๑	ระดับมัธยมศึกษา	โรงเรียนนิลวิทยาลัย จ. ลพบุรี
๒๔๑๓	ประกาศนียบัตรวิชาการศึกษา	วิทยาลัยครูเทพสตรี จ. ลพบุรี
๒๔๑๕	ประกาศนียบัตรพิเศษมัธยม	ศึกษาด้วยตนเอง
๒๔๒๖	ครุศาสตร์บัณฑิต	วิทยาลัยครูเทพสตรี จ. ลพบุรี

## การทำงาน

๒๔๑๔	ครูโรงเรียนบ้านบ่อคู	อ. ชัยบาดาล จ. ลพบุรี
๒๔๒๒	ครูโรงเรียนวัดเสาชงหิน	อ. ท่าช้าง จ. สิงห์บุรี
๒๔๒๓	ครูโรงเรียนเมืองสมุทรสงคราม	จ. สมุทรสงคราม
๒๔๓๐	ครูโรงเรียนวัดน้อยนางหงส์	อ. เมือง จ. สมุทรสงคราม
๒๔๓๐	ช่วยราชการโรงเรียนวัดช่ออ้อย	อ. เมือง จ. สิงห์บุรี
๒๔๓๓	ช่วยราชการโรงเรียนวัดดาวดึงส์	อ. เมือง จ. สิงห์บุรี
๒๔๓๔	ช่วยราชการโรงเรียนวัดประโชติการาม	อ.เมือง จ. สิงห์บุรี