

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคม ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3

.....

บทนำ

การเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตวัยเด็ก เด็กทุกชาติทุกภาษาจะต้องมีการเล่น การเล่นนอกจากจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ยังช่วยสร้างสรรค์ พัฒนาชีวิตจากวัยเด็กให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ในด้านต่างๆ

การเล่นของเด็กในรุ่นก่อนๆ จะมีการเล่นที่หลากหลาย ทั้งการเล่นในที่โล่งกว้างและการเล่นในที่จำกัด การเล่นที่ต้องอาศัยพื้นที่กว้างๆ เช่น ซี่ม้าก้านกล้วย งูกินหาง วึ่งเปี้ยว ตีจับ ฯลฯ เด็กๆ มักจะชวนกันเล่นในสนามโรงเรียน ลานบ้าน ท้องทุ่งนา ฯลฯ การเล่นที่ไม่ต้องใช้พื้นที่มากก็จะเล่นในห้องเรียน ใต้ต้นไม้ ชานบ้าน เช่น หมากเก็บ จ้ำจี้ อีตัก ฯลฯ การเล่นเหล่านี้แม้จะเป็นการเล่นที่ง่ายๆ แต่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นอย่างมาก จนการเล่นได้กลายเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ต้องเกิดขึ้นแทบทุกวัน

การเล่นของเด็กแต่ละครั้ง นอกจากเด็กจะสนุกสนานแล้ว การเล่นยังช่วยให้เด็กๆ ได้เรียนรู้และพัฒนาในด้านต่างๆ เช่น ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา ตลอดจนฝึกฝนตนเองให้รู้จักกติกา มีจริยธรรม มีน้ำใจงาม เช่น

- รู้จักการพ่ายแพ้ รู้ที่จะชนะ เมื่อแพ้ก็ไม่ท้อถอย เพราะเมื่อเริ่มต้นเล่นใหม่ก็มีโอกาสเอาชนะได้ใหม่ ยามเมื่อชนะก็มีความภูมิใจในความสามารถของตนเอง เชื้อมั่นตัวเอง เป็นการฝึกให้เห็นคุณค่าในตัวเองได้ดี

- ฝึกการให้อภัย เน้นอนว่าการเล่นในลักษณะต่างๆ นั้น โอกาสพลาดพลั้งหรือเกิดการบาดเจ็บย่อมเกิดขึ้นได้เสมอ การรู้จักขอโทษ การให้อภัยของผู้ทำ และผู้ถูกระทำ (โดยไม่ตั้งใจ) ซึ่งยอมเข้าใจและมีความเห็นอกเห็นใจกัน ส่งผลให้สังคมที่มีการกระทบกระทั่งลดความรุนแรงลง มองอีกฝ่ายอย่างเข้าใจมากขึ้น

- ฝึกให้รู้จักรอ การเล่นที่มีการเรียงลำดับก่อนหลัง ยอมให้เพื่อนเล่นก่อน ทำให้รู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น เรียนรู้การเข้าคิว เป็นการฝึกความอดทน ฝึกความมีระเบียบวินัยไปในตัว

- ฝึกการทำงานเป็นทีม ทุกคนในฝ่ายต้องร่วมมือร่วมใจ รู้จักช่วยเหลือ แบ่งปัน หากพลาดท่าเพียงหนึ่งคน ก็อาจทำให้พ่ายแพ้ได้ ทีมจึงต้องเข้มแข็ง หัวหน้าทีมต้องฝึกเป็นผู้นำ เพื่อนำทีมเอาชนะอีกฝ่าย ลูกทีมก็ฝึกการเป็นผู้ตามที่ดีด้วยเช่นกัน การเล่นเป็นทีมจะได้ฝึกทั้งความสามัคคีในหมู่คณะ ความรักพวกพ้องน้องพี่ และการต้องทำตัวให้เป็นที่รักของเพื่อนฝูงไปในตัว

- ฝึกการแก้ปัญหา รู้จักการวางแผน มองหาหนทางต่าง ๆ เพื่อเอาชนะอุปสรรค เป็นการฝึกไหวพริบ ปฏิภาณ สติปัญญา และจินตนาการ

- ฝึกสมาธิ การเล่นหลายอย่างต้องเริ่มต้นด้วยสมาธิก่อน จะใจร้อนเอาตัวไม่ได้ การฝึกสมาธิ บ่อยๆจะทำให้เป็นคนใจเย็นลง หัดที่จะควบคุมอารมณ์ความรู้สึกของตนเองได้

ที่กล่าวมาคือผลพลอยได้โดยตรงจากการเล่นของเด็ก ที่ส่งผลต่อทั้งสุขภาพจิต พฤติกรรมหรือ ทำให้เกิดความฉลาดทางอารมณ์ (E.Q.) ซึ่งอาจจะสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าความฉลาดทางสติปัญญา (I.Q.) เลย

คำชี้แจง

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคม ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 นี้ เป็นการเล่นที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงพฤติกรรมที่ทางสังคมจากการเล่น ซึ่งการจัด กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านนี้มีเป้าหมายในการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมในด้านการร่วมมือ การช่วยเหลือ และการแบ่งปัน ยึดหลักการจัดกิจกรรมกลางแจ้ง ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมกลางแจ้ง ตลอดจนยึดตาม ความเหมาะสม ความสอดคล้องกับพัฒนาการและความสนใจของเด็กเป็นหลัก โดยมีกิจกรรมการเล่น พื้นบ้านทั้งสิ้น 10 กิจกรรม

จุดมุ่งหมาย

เพื่อศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่จัดกิจกรรมกลางแจ้งโดยใช้ การเล่นพื้นบ้าน ให้นักเรียนมีพฤติกรรมทางสังคมตั้งแต่ร้อยละ 80 ขึ้นไป และเพื่อเปรียบเทียบ พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย 3 ด้าน เป็นรายสัปดาห์ คือ ด้านการร่วมมือ การช่วยเหลือ และ การแบ่งปัน

เนื้อหา

กิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน 10 กิจกรรม ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมในด้านการร่วมมือ การช่วยเหลือ และการแบ่งปัน

หลักการจัดกิจกรรม

1. การจัดกิจกรรมจัดสัปดาห์ละ 4 วันได้แก่ วันจันทร์ อังคาร พุธและพฤหัสบดี วันละ 50 นาที
2. จัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านให้เด็กได้เล่นอย่างสนุกสนานและเล่นร่วมกันเป็นกลุ่ม ดังนี้

ชั้นนำ

1. เด็กเคลื่อนไหวร่างกายทุกส่วนอย่างอิสระตามจินตนาการของตน
2. ครูแนะนำ อธิบายวิธีการเล่นและสาธิตการทำกิจกรรมการเล่นให้เด็กเข้าใจ
3. บอกข้อตกลงเบื้องต้น
4. เด็กวางแผนในการเล่นร่วมกันโดยมีครูคอยดูแลให้คำแนะนำและชี้แนะใกล้ ๆ

ขั้นสอน

เด็กเข้ากลุ่มให้เรียบร้อย เตรียมความพร้อมที่จะทำกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน

ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม

เด็กทำกิจกรรมร่วมกับสมาชิกในกลุ่มตามที่ได้วางแผนไว้ โดยเด็กๆ สามารถปรึกษาหารือกันภายในกลุ่ม หมดเวลาช่วยกันเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ

1. เด็กออกมาแสดงความรู้สึเกี่ยวกับในการทำกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านที่เกี่ยวกับพัฒนาการทางสังคม ด้านการร่วมมือ การช่วยเหลือ และการแบ่งปัน

2. สรุปถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในขณะเล่น

ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผล

ร่วมกันสรุปถึงการเล่นเป็นอย่างไรบ้าง สิ่งที่ชอบ และสิ่งที่ควรปรับปรุงคืออะไร ขณะเล่นเด็กๆ ให้ความร่วมมือ มีการช่วยเหลือและแบ่งปันกันในเรื่องใดบ้าง

บทบาทครู

1. ศึกษาคู่มือนี้และแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้การเล่นพื้นบ้าน
2. สร้างความเข้าใจ อธิบายและสาธิตขั้นตอนในการปฏิบัติกิจกรรมกับเด็กให้เข้าใจชัดเจนเกี่ยวกับเรื่องราวและขั้นตอนในการปฏิบัติ
3. อธิบายข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน
4. เปิดโอกาสให้เด็กมีประสบการณ์ในการเล่นพื้นบ้านอย่างสนุกสนาน
5. กระตุ้นให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น เด็กทุกคนต้องได้เล่นรวมกลุ่ม เพื่อจะได้สังเกตพัฒนาการทางสังคมในแต่ละด้านและในแต่ละช่วงของการเล่น

บทบาทเด็ก

ครูควรชี้แจงและให้เด็กปฏิบัติดังนี้

1. วางแผนและแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนภายในกลุ่มเกี่ยวกับกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน
2. ลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามที่ได้วางแผนไว้
3. เมื่อเด็กทำกิจกรรมการเล่นเรียบร้อยแล้ว เด็กออกมานำเสนอแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม โดยมีครูคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

การประเมินผล

สังเกตพฤติกรรมทางสังคมด้านการร่วมมือ การช่วยเหลือ และการแบ่งปันของเด็กในการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม

ตารางการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน

การจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน ใช้ระยะเวลา 5 สัปดาห์ ๆ ละ 4 วัน วันละ 50 นาที ดังนี้

สัปดาห์ที่	แผนที่	วัน	วันที่	ชื่อกิจกรรม
1	1	จันทร์	22 มกราคม 2561	หนอนคู่
	2	อังคาร	23 มกราคม 2561	หนอนคู่
	3	พุธ	24 มกราคม 2561	ดึงเชือก
	4	พฤหัสบดี	25 มกราคม 2561	ดึงเชือก
2	5	จันทร์	29 มกราคม 2561	ขว้างเอาลูกน้อง
	6	อังคาร	30 มกราคม 2561	ขว้างเอาลูกน้อง
	7	พุธ	31 มกราคม 2561	วิ่งสามขา
	8	พฤหัสบดี	1 กุมภาพันธ์ 2561	วิ่งสามขา
3	9	จันทร์	5 กุมภาพันธ์ 2561	แข่งเรือยาว
	10	อังคาร	6 กุมภาพันธ์ 2561	แข่งเรือยาว
	11	พุธ	7 กุมภาพันธ์ 2561	หมากไข่เตา
	12	พฤหัสบดี	8 กุมภาพันธ์ 2561	หมากไข่เตา
4	13	จันทร์	12 กุมภาพันธ์ 2561	ขี่ม้าก้านกล้วย
	14	อังคาร	13 กุมภาพันธ์ 2561	ขี่ม้าก้านกล้วย
	15	พุธ	14 กุมภาพันธ์ 2561	เสือกินวัว
	16	พฤหัสบดี	15 กุมภาพันธ์ 2561	เสือกินวัว
5	17	จันทร์	19 กุมภาพันธ์ 2561	วิ่งจ้าว/วิ่งเปรี้ยว
	18	อังคาร	20 กุมภาพันธ์ 2561	วิ่งจ้าว/วิ่งเปรี้ยว
	19	พุธ	21 กุมภาพันธ์ 2561	เสือข้ามห้วย
	20	พฤหัสบดี	22 กุมภาพันธ์ 2561	เสือข้ามห้วย

กิจกรรมที่ 1 การละเล่นหนอนคู่



จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมการร่วมมือ ปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม
2. เพื่อส่งเสริมการช่วยเหลือ ช่วยเหลือเพื่อนในการเล่นร่วมกัน
3. เพื่อส่งเสริมการแบ่งปัน ให้เพื่อนใช้อุปกรณ์ในการเล่นร่วมกัน

จำนวนผู้เล่น 30 คน (ไม่จำกัดจำนวน)

อุปกรณ์ ผ้าสามเหลี่ยม 2 ผืน

วิธีการเล่น

1. ครูแนะนำกติกาและวิธีในการเล่น
2. หาตัวแทนกลุ่ม 1 คน เพื่อดำเนินการเล่น โดยให้ตัวแทนกลุ่มเป็นผู้จับหาตัวหนอน ใช้วิธี “จ้ำจ๊ะล๊ะจ๊ะจ๊ะ” คือ ให้ผู้เล่นแต่ละคนเข้ามาล้อมวงพร้อมกับตัวแทนกลุ่ม ให้ตัวแทนกลุ่มหนึ่งคนยกมือขึ้นระดับศีรษะ กางมือในลักษณะคว่ำมือ แล้วให้ผู้เล่นยืนนิ้วชี้ไปที่กลางฝ่ามือของตัวแทน

3. ตัวแทนกลุ่มและผู้เล่นทุกคน จ้ำจ๊ะล๊ะจ๊ะจ๊ะจ๊ะจ๊ะ โดยพูดเป็นบทร้อยกรองว่า

“จ้ำจ๊ะล๊ะจ๊ะจ๊ะ จ๊ะล๊ะจ๊ะจ๊ะ
ผู้ใดจับหมาน้อยคาบกับ จ๊ะล๊ะจ๊ะจ๊ะจ๊ะจ๊ะ
คนผู้เฒ่าวิ่งหนีไม่ทัน จ๊ะล๊ะจ๊ะจ๊ะ จ๊ะล๊ะจ๊ะจ๊ะ”

เมื่อพูดจบตัวแทนกลุ่มต้องพยายามจับนิ้วคนอื่นให้ได้ ถ้าตัวแทนกลุ่มสามารถจับนิ้วใครได้ คนนั้นจะต้องเป็นหนอน แต่ถ้าจับนิ้วใคร ไม่ได้ คู่ของตัวแทนกลุ่มจะต้องเป็นหนอนแทน

4. ให้คู่เป็นหนอนใช้ผ้าสามเหลี่ยมมัดที่ศีรษะ
5. เมื่อให้สัญญาณโดยนับ หนึ่ง สอง สาม ให้คู่ที่เป็นหนอนวิ่งไล่แตะผู้อื่น เมื่อแตะได้คู่หนึ่งจะต้องเป็นหนอนแทน แล้วจึงไล่แตะคู่ต่อไปเรื่อยๆ

กิจกรรมที่ 2 การละเล่นดึงเชือก



จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมการร่วมมือ รับฟังความคิดเห็นของเพื่อนและลงมือปฏิบัติร่วมกัน
2. เพื่อส่งเสริมการช่วยเหลือ ช่วยเก็บของหรืออุปกรณ์เมื่อเลิกเล่น
3. เพื่อส่งเสริมการแบ่งปัน ผลัดเปลี่ยนกันเล่น โดยไม่แย่งกัน

จำนวนผู้เล่น

30 คน (ไม่จำกัดจำนวน)

อุปกรณ์

เชือกยาวประมาณ 10 เมตร

วิธีการเล่น

1. ครูแนะนำกติกาและวิธีในการเล่น แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย ให้มีจำนวนเท่าๆ กัน นำเชือกเส้นใหญ่ที่มีความเหนียวพอจะทานกำลังของผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายได้
2. ให้ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายจับสลากหรือจับไม้สั้นไม้ยาวเลือกแดน ผู้เล่นจะไปยืนประจำที่ข้างเชือกที่วางกระยะให้ห่างกัน พอให้ไม่ชนกันได้ขณะเอนตัวดึงเชือก เมื่อวางระยะดีแล้ว ผู้เล่นจะดึงเชือกให้สูงพอเอา ผู้ตัดสินจะไปยืนอยู่ตรงเส้นศูนย์กลาง
3. เมื่อผู้ตัดสินให้สัญญาณ ทั้งสองฝ่ายจะลงมือดึงเชือก พยายามให้อีกฝ่ายหนึ่งลู่ไปทิศทางของตน แต่ละฝ่ายมีผู้ให้สัญญาณ เพื่อให้เกิดความพร้อมเพรียงกัน ผู้ที่ดันเชือกและทางเชือกเป็นคนสำคัญยิ่ง ในระหว่างดิ่งนั้น ถ้าผู้ใดเสียหลักยืนพื้นไม่อยู่ ก็จะเสียกำลัง ความสนุกอยู่ที่ผู้ให้สัญญาณและผู้เล่นที่มีสีหน้าต่าง ๆ กัน ถ้าฝ่ายใดดึงให้อีกฝ่ายหนึ่งลู่ตามไปจนถึงเส้นชัยจะเป็นฝ่ายชนะ

กิจกรรมที่ 3 การเล่นเกมขว้างเอาลูกน้อง



จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมการร่วมมือ ปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม
2. เพื่อส่งเสริมการช่วยเหลือ ช่วยเหลือเพื่อนในการเล่นร่วมกัน
3. เพื่อส่งเสริมการแบ่งปัน ให้เพื่อนร่วมใช้อุปกรณ์ในการเล่นร่วมกัน

จำนวนผู้เล่น

30 คน

อุปกรณ์

ลูกเทนนิส

วิธีการเล่น

1. ครูแนะนำกติกาและวิธีในการเล่น
2. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย และมีหัวหน้าฝ่ายละ 1 คน นอกนั้นเป็นลูกน้อง ให้หัวหน้าแต่ละฝ่ายเป่ายางฉุบ คนไหนชนะเป็นฝ่ายเล่นก่อน
3. ชีตเสนากลาง 1 เส้น และเส้นหลังห่างจากเสนากลางข้างละ 3 เมตร ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายอยู่คนละข้างของเสนากลาง หันหน้าเข้าหากัน ให้ผู้เป็นหัวหน้ายืนข้างหน้าตรงกลาง ลูกน้องยืนอยู่ข้างหลังภายในเส้นที่กำหนด
4. เมื่อได้ยินสัญญาณนับ หนึ่ง สอง สาม ฝ่ายที่ได้เล่นก่อน ให้หัวหน้าใช้ลูกเทนนิสพยายามขว้างให้ลูกลูกน้องฝ่ายตรงกันข้ามคนใดก็ได้ สวนหัวหน้าฝ่ายที่ถูกขว้าง พยายามรับหรือปัดลูกเทนนิสไม่ให้ลูกลูกน้องของตนเอง
5. ถ้าขว้างลูกลูกน้องคนใดคนหนึ่ง ลูกน้องคนนั้นต้องไปรวมอยู่ด้วยกับฝ่ายตรงข้าม การขว้างให้ผลัดกันขว้างฝ่ายละ 1-3 ครั้งสลับกันไปมาตลอดการเล่น จนลูกน้องฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งหมด จึงยุติการเล่นหรือเล่นใหม่

กิจกรรมที่ 4 การเล่นเกมวิ่งสามขา



จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมการร่วมมือ รับฟังความคิดเห็นของเพื่อนและพรอมปฏิบัติร่วมกัน
2. เพื่อส่งเสริมการช่วยเหลือ ช่วยเก็บของหรืออุปกรณ์เมื่อเลิกเล่น
3. เพื่อส่งเสริมการแบ่งปัน ผลัดเปลี่ยนกันเล่น โดยไม่แย่งกัน

จำนวนผู้เล่น

30 คน (ไม่จำกัดจำนวน)

อุปกรณ์

ผ้าสามเหลี่ยมสำหรับผูกขาติดกัน ตามจำนวนผู้เล่น

วิธีการเล่น

1. ครูแนะนำกติกาและวิธีในการเล่น
2. ชีตเส้นตั้งต้นและใช้เชือกเป็นเส้นชัย ระยะห่างประมาณ 20 เมตร
3. ให้ผู้เล่นวิ่งครั้งละ 5 คู่ โดยผู้เล่นแต่ละคูยืนเคียงชิดกันที่เส้นตั้งต้น แล้วจึงใช้ผ้าผูกข้อเท้าของผู้เล่นข้างหนึ่งติดกัน และใช้แขนกอดคอซึ่งกันและกันไว้
4. พอได้ยินสัญญาณนับ หนึ่ง สอง สาม ให้ผู้เล่นแต่ละคูออกวิ่งพร้อมกัน จนถึงเส้นชัย คูใดถึงก่อนเป็นผู้ชนะ

กิจกรรมที่ 5 การละเล่นแข่งเรือยาว



จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมการร่วมมือ ปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม
2. เพื่อส่งเสริมการช่วยเหลือ ช่วยเหลือเพื่อนในการเล่นร่วมกัน
3. เพื่อส่งเสริมการแบ่งปัน ให้เพื่อนร่วมใช้อุปกรณ์ในการเล่นร่วมกัน

จำนวนผู้เล่น

30 คน (ไม่จำกัดจำนวน)

อุปกรณ์

ผ้าขาวม้ายาว 3- 5 เมตร 2 ผืน

วิธีการเล่น

1. ครูแนะนำกติกาและวิธีในการเล่น
2. ชีตเส้นกำหนดระยะทางแข่งระหว่างเส้นเริ่มต้นกับเส้นชัย ห่างกัน 10 เมตร
3. ให้ผู้เล่นเขาแถวตอนเรียงหนึ่ง โดยให้ผู้อยู่ข้างหน้ายืนตรงเส้นเริ่มต้นพอดี นอกนั้นยืนต่อไปข้างหลัง ผู้เล่นเอาผ้าขาวม้ามาถือขนาบสองข้าง ๆ ละ 1 ผืน ให้ทุกคนใช้มือทั้งสองยึดจับผ้าขาวม้าเมื่อได้ยินสัญญาณนับหนึ่ง สอง สามให้ผู้เล่นวิ่งแข่งพร้อมกันทั้งชุดจนถึงเส้นที่กำหนดไว้ ชุดไหนถึงก่อนเป็นผู้ชนะ

กิจกรรมที่ 6 การละเล่นหมากไข่เต่า



จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมการร่วมมือ รับฟังความคิดเห็นของเพื่อนและพร้อมปฏิบัติร่วมกัน
2. เพื่อส่งเสริมการช่วยเหลือ ช่วยเก็บของหรืออุปกรณ์เมื่อเลิกเล่น
3. เพื่อส่งเสริมการแบ่งปัน ผลัดเปลี่ยนกันเล่น โดยไม่แย่งกัน

จำนวนผู้เล่น 30 คน (ไม่จำกัดจำนวน)

อุปกรณ์ ก้อนหิน หรือก้อนกระดาสำหรับทำเป็นไข่เต่า

วิธีการเล่น

1. ครูแนะนำกติกาและวิธีในการเล่น
2. หาคคนเป็นแม่เต่า 1 คน โดยการจับไม้สั้นไม้ยาว ใครจับได้ไม้สั้นเป็นเต่า
3. นำวงกลมสุลาซูป ให้แม่เต่าเข้าไปอยู่ในวงกลม
4. นำไข่กระดาหรือก้อนหิน 20 ลูกมากองไว้บนผ้า สมมติว่าเป็นไข่เต่า
5. ให้ผู้เล่นที่สมมติเป็นแม่เต่าคลานลงกับพื้นและหมอบคร่อมไข่เต่าไว้
6. เมื่อได้ยินสัญญาณนับ หนึ่ง สอง สาม ให้ผู้เล่นพยายามหลอกล่อให้แม่เต่าเผลอตัว

จึงทำการแย่งหรือคว่ำเอาไข่เต่าออกมาจากหลุม

7. แม่เต่าทำการปกป้องไข่ โดยใช้เท้าแตะหรือใช้มือปิดไม่ให้คนอื่นแย่งไข่ไป
8. ผู้เข้าไปแย่งไข่เต่าคนใดถูกแม่เต่าแตะถูกตัว ผู้แย่งคนนั้นต้องมาเป็นแม่เต่าแทน

กิจกรรมที่ 7 การเล่นซึ่ม้าก้านกล้วย



จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมการร่วมมือ ปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม
2. เพื่อส่งเสริมการช่วยเหลือ ช่วยเหลือเพื่อนในการเล่นร่วมกัน
3. เพื่อส่งเสริมการแบ่งปัน ให้เพื่อนร่วมใช้อุปกรณ์ในการเล่นร่วมกัน

จำนวนผู้เล่น

30 คน (ไม่จำกัดจำนวน ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป)

อุปกรณ์

ม้าก้านกล้วยขนาดพอเหมาะ (ครูพาเด็กทำม้าก้านกล้วยเตรียมไว้)

วิธีการเล่น

1. ครูแนะนำกติกาและวิธีในการเล่น
2. กำหนดเส้นตั้งต้นและเส้นชัยจุดหมายโดยให้มีธงปักไว้ ระยะห่าง 20 เมตร
3. ให้ผู้เล่นแต่ละคู่ยืนเรียงแถวหน้ากระดานตามแนวเส้นตั้งต้น และทุกคนซึ่ม้าซึ่งทำด้วย

ก้านกล้วยคนละ 1 ตัว

4. พอให้สัญญาณเริ่มเล่น โดยนับ หนึ่ง สอง สาม ให้ผู้เล่นแต่ละคู่จับมือออกวิ่งพร้อมกับซึ่ม้าก้านกล้วยไปยังจุดหมาย แล้วนำธงวิ่งกลับมา

กิจกรรมที่ 8 การละเล่นเลือกกินวัว



จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมการร่วมมือ รับฟังความคิดเห็นของเพื่อนและพร้อมปฏิบัติหรือเล่นร่วมกัน
2. เพื่อส่งเสริมการช่วยเหลือ ช่วยเก็บของหรืออุปกรณ์เมื่อเลิกเล่น
3. เพื่อส่งเสริมการแบ่งปัน ผลัดเปลี่ยนกันเล่น โดยไม่แย่งกัน

จำนวนผู้เล่น 30 คน (จำนวน 12 คนขึ้นไป)

อุปกรณ์ ผ้าสามเหลี่ยม 2 ผืน 2 สี

วิธีการเล่น

1. ครูแนะนำกติกาและวิธีในการเล่น
2. ผู้เล่นจับมือกันเป็นวงกลม ให้จับไม้สั้น ไม้ยาว ใครจับได้ไม้สั้น 1 คนให้เป็นเสือ จับได้ไม้ยาว 1 คนให้เป็นวัว ที่เหลือให้เป็นคอก
3. ให้ผู้เล่นเป็นวัวอยู่ในคอกพร้อมมัดผ้าสามเหลี่ยมที่ศีรษะ ส่วนผู้เป็นเสืออยู่นอกคอกและมัดผ้าเช่นเดียวกันแต่คนละสี
4. เมื่อให้สัญญาณ โดยนับหนึ่ง สอง สาม ให้ผู้เป็นเสือพยายามเข้าไปจับวัวในคอกโดยดันแขน ผู้ที่เป็นคอกเข้าไปจับวัว ผู้เป็นคอกจะต้องจับกันไว้ให้แน่นและพยายามอย่าให้เสือเข้าไปในคอกได้ วัวอาจวิ่งหนีเสือ โดยผู้เป็นคอกเปิดคอกให้วัววิ่งเข้าหรือออกได้
5. ถ้าเสือไล่จับวัวตัวไหนได้ ก็เปลี่ยนคนเล่นมาเป็นวัว เสือ และคอก

กิจกรรมที่ 9 การเล่นเกมวิ่งจ้ำว/วิ่งเปี้ยว



จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมการร่วมมือ ปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม
2. เพื่อส่งเสริมการช่วยเหลือ ช่วยเหลือเพื่อนในการเล่นร่วมกัน
3. เพื่อส่งเสริมการแบ่งปัน ให้เพื่อนร่วมใช้อุปกรณ์ในการเล่นร่วมกัน

จำนวนผู้เล่น 30 คน (ไม่จำกัดจำนวน)

อุปกรณ์ ผ้า 2 ผืน ไม้หลัก 2 หลัก

วิธีการเล่น

1. ครูแนะนำกติกาและวิธีในการเล่น
2. ปักไม้หลัก 2 หลัก ห่างกันประมาณ 10 เมตร
3. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ๆ ละ 15 คน
4. ให้ผู้เล่นคนแรกถือผ้าไว้ในมือ และผู้เล่นที่เหลือยืนแถวตอนเรียงหนึ่งอยู่ข้างหลังของคน

ถือผ้า

5. ให้ผู้เล่นแต่ละฝ่ายมัดผ้าที่ศีรษะฝ่ายละสี เพื่อไม่ให้หลงฝ่ายกัน
6. พอสัญญาณนับ หนึ่ง สอง สาม ให้ผู้เล่นคนแรกตั้งต้นออกวิ่งจากจุดเริ่มต้นโดยถือผ้าไว้ในมือ
7. ผู้เล่นวิ่งอ้อมหลักของอีกฝ่ายหนึ่ง แล้วกลับมาส่งผ้าที่จุดเริ่มต้นให้คนต่อไป การรับผ้า

ให้ผู้เล่นยืนอยู่ข้างหลังของหลัก

8. ให้ผู้เล่นคนถัดไปรับผ้า แล้วผลัดกันวิ่งต่อไปเรื่อยๆ จนกว่าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งวิ่งทันฝ่ายตรงข้าม และสามารถเอาผ้าฟาดหลังฝ่ายตรงข้ามได้ ให้ยุติการเล่น

กิจกรรมที่ 10 การเล่นเกมเสือข้ามห้วย



จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมการร่วมมือ รับฟังความคิดเห็นของเพื่อนและพร้อมปฏิบัติร่วมกัน
2. เพื่อส่งเสริมการช่วยเหลือ ช่วยเก็บของหรืออุปกรณ์เมื่อเลิกเล่น
3. เพื่อส่งเสริมการแบ่งปัน ผลัดเปลี่ยนกันเล่น โดยไม่แย่งกัน

จำนวนผู้เล่น

30 คน (ไม่จำกัดจำนวน)

อุปกรณ์

ผ้าสามเหลี่ยม ตุ๊กตาสัตว์ต่างๆ

วิธีการเล่น

1. ครูแนะนำกติกาและวิธีในการเล่นเสือข้ามห้วย
2. คนที่เป็นเสือจะต้องกระโดดข้ามห้วย โดยไม่ให้ส่วนหนึ่งของร่างกายถูกตัวห้วย

ถ้าถูกเสือดตัวนั้นต้องตายมาเป็นห้วยแทน แล้วเริ่มเล่นตั้งต้นใหม่ คนที่เป็นห้วยจะต้องทำท่าต่างๆ ให้เสือกระโดดข้าม ดังนี้

อิหนึ่ง - นั่งเหยียดขาขวา ให้เสือกกระโดดข้าม

อิสอง - เหยียดขาซ้าย วางซ้อนทับขาขวา

อิสาม - เหยียดแขนขวากางนิ้วออก วางนิ้วก้อยของมือขวาต่อบนนิ้วหัวแม่มือซ้าย

อิสี่ - เหยียดแขนซ้าย กางนิ้วออก วางนิ้วก้อยของมือซ้ายต่อบนนิ้วหัวแม่มือขวา

หมอบกบ - คู้เข้าหมอบลง แขนและตัวแนบพื้น

ท่ายกเงี่ยง - คูกเข่า ข้อศอกและมือแนบพื้น

ท่าช้างค่อม - คูกเข่า ใช้ฝ่ามือยันพื้น

ท่าช้างยืน - โค้งตัวขวาเหยียด มือแตะพื้น

ท่าช้างสูง - ยืนขึ้น ก้มตัวลง มือแตะเข่า

สะพานพุทธ - ยืนขึ้น โค้งตัวลงให้มือแตะพื้น (เป็นรูปสะพานโค้ง) ให้เสือกคลานลอดใต้สะพาน

บรรณานุกรม

- ชัย เรื่องศิลป์. การเล่นเกมของเด็กไทย. พิมพ์ครั้งที่ 4, กรุงเทพฯ : คอมแพคท์พริ้นท์, 2540.
- ผะอบ โปษะกฤษณะ และคนอื่นๆ. การเล่นเกมของเด็กไทยภาคกลาง. กรุงเทพฯ :โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทย กระทรวงศึกษาธิการ, 2522.
- เยาวพา เดชะคุปต์. กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แม็ค จำกัด, 2542.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546. กรุงเทพฯ :โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว. 2546.
- . คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546. กรุงเทพมหานคร:โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว. 2546.
- สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์. การเล่นเกมของเด็กไทยลานนาในอดีต. เชียงใหม่ : ศูนย์หนังสือเชียงใหม่, 2520.
- สาโรจน์ มีวงษ์สม. การเล่นเกมพื้นบ้านของเด็กไทย 4 ภาค. กรุงเทพฯ : ฐานการพิมพ์, 2541