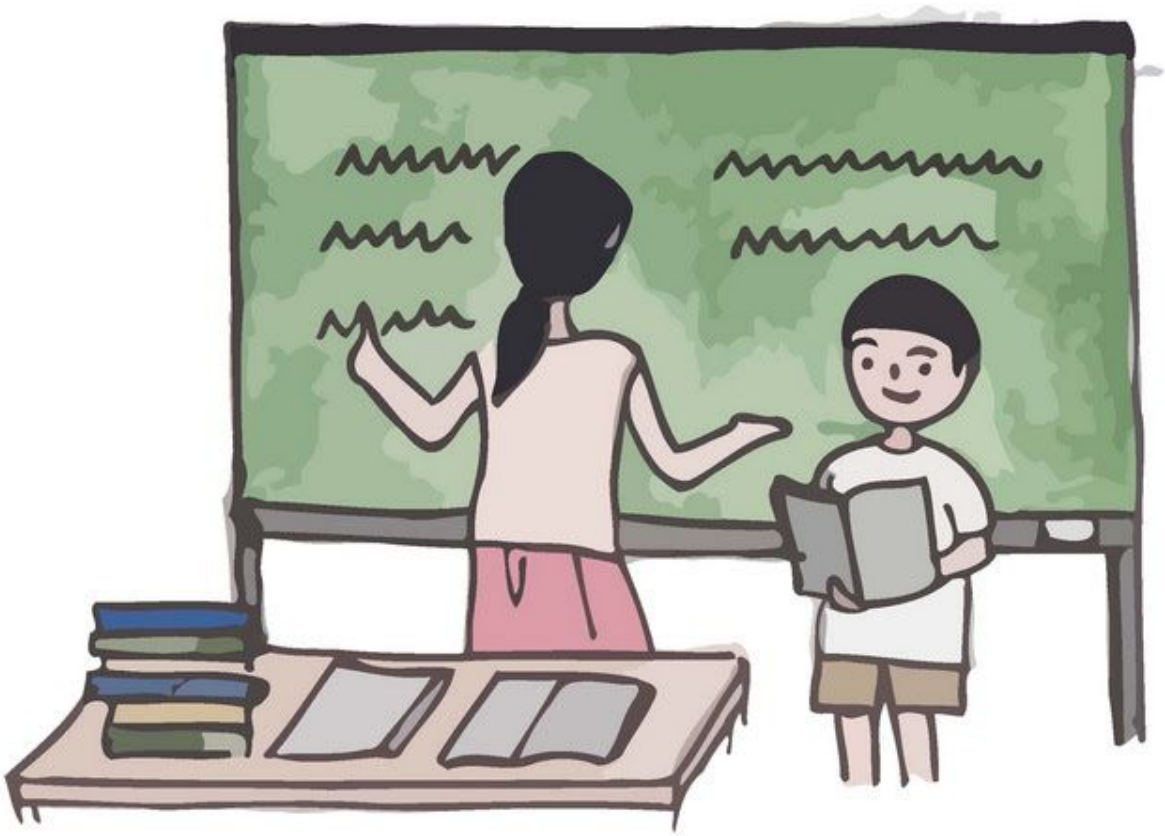
มูลนิธิกระจกเงา
The Mirror Foundation

คู่มือการทำกิจกรรมกับเด็ก

มูลนิธิกระจกเงา สำนักงานเชียงราย

ครูบ้านนอก



แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการทำคู่มือ

ความหมายของการเล่น

การจัดกิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กนับว่าเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญมาก เพราะการเล่นเป็นประสบการณ์ที่มีการเตรียมเด็กให้มีความพร้อมทั้งทางด้านร่างกายอารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา คำว่า “การเล่น” ได้มีผู้ให้ความหมายไว้แตกต่างกันมากมาย เช่น

สารานุกรม ฉบับเยาวชนไทย เล่มที่ 13 กล่าวว่าคำว่า

"การเล่น" หมายถึง การกระทำเพื่อสนุกหรือผ่อนอารมณ์ ซึ่งตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า play หรือ game ซึ่งมีความหมายต่างกัน

คำว่า "play" มีผู้ให้ความหมายว่าเล่นสนุกเป็นการเล่นคนเดียวก็ได้ หลายคนก็ได้ เล่นโดยสมัครใจไม่มีใครบังคับ

คำว่า "game" มีผู้ให้ความหมายไว้มากมาย สรุปได้ว่าเป็นการเล่นที่มีกฎเกณฑ์บังคับ ผู้เล่นต้องเล่นตามกฎเกณฑ์นั้น

คำว่า "การละเล่น" เป็นคำที่เกิดขึ้นใหม่ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาไทยบางท่านกล่าวว่าเป็นการปรับเสียงคำว่า "การเล่น" ให้ออกเสียงง่ายขึ้น ผู้เชี่ยวชาญกรมศิลปากรให้ความหมายกว้างออกไปถึงการเล่นเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ให้เกิดความรื่นเริงบันเทิงใจหลังจากประกอบกิจประจำวัน และการเล่นในเทศกาลท้องถิ่นหรือในงานมงคลบ้าง อวมงคลบ้าง เช่น เพลงพื้นเมือง ละคร ลิเก ลำตัด หุ่น หนังใหญ่ ฯลฯ ด้วยเหตุที่การละเล่นมีความหมายกว้างขวางดังกล่าว

สุชา – สุรางค์ จันทร์เอมกล่าวไว้ดังนี้

1.การเล่นเป็นการระบายพลังงานที่เหลือให้เป็นไปตามธรรมชาติ

2.การเล่นเป็นการหาความสนุกเพลิดเพลิน
เพื่อเป็นการพักผ่อนโดยเด็กไม่รู้สึกเหน็ดเหนื่อยเท่ากับการทำงานถึงแม้จะต้องออกแรงมาก ๆ เหมือนกัน

3.การเล่นเป็นการเลียนแบบบรรพบุรุษ เพราะเด็กเคยเห็นการกระทำของบุคคลที่เด็กใกล้ชิด

4.การเล่นเป็นการชดเชยสิ่งที่ขาด โดยเด็กจะแสดงออกมาโดยการเล่น

สุวลัย มหากันธากล่าวว่า การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็ก ประสบการณ์จากการเล่นของเด็กจะนำไปสู่การรู้จักรับผิดชอบตนเอง การอยู่ร่วมกันในสังคมของการมีชีวิตอย่างผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า

ดนู จีระเดชากุลกล่าวว่า การเล่นเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกมาปรากฏให้เห็นโดยชัดเจน ไม่ว่าการแสดงออกนั้นจะเป็นการแสดงออกด้านรางกายเช่นกิริยาท่าทางต่างๆ
ตลอดจนความคิดจากการสนทนาพูดจากัน

หรรษา นิลวิเชียร ได้กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมส่วนใหญ่ในชีวิตของเด็ก การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้สิ่งแวดล้อม และช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์สังคมและสติปัญญา

สำนักงานการศึกษาท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทยได้กล่าวว่า การเล่น คือธรรมชาติของเด็กวัยนี้ทุกคน

การเล่นมีอิทธิพลต่อการเจริญเติบโตทุกด้าน เพราะการเล่นเป็นประสบการณ์ตรง ทำให้เด็กได้เรียนรู้ รับรู้ ปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิดความเข้าใจ

เฮอร์ลอค (Hurlock) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน โดยไม่คำนึงถึงผลที่เกิดขึ้น และมักเป็นกิจกรรมที่บุคคลกระทำโดยไม่ถูกบังคับ

แมค (Mack) การเล่นเป็นกิจกรรมที่จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม การเล่นของเด็กเปรียบได้กับการทำงานของผู้ใหญ่
ต่างกันตรงที่การเล่นของเด็กไม่มุ่งหวังสิ่งใดสิ่งหนึ่งเมื่อสิ้นสุดการเล่น
นอกจากเป็นความพึงพอใจตามธรรมชาติ

มาร์กาเร็ตโลเวนเฟลด์ (Margaret loventfeld)ได้กล่าวถึงความหมายของการเล่นของเด็กว่า

1.การเล่น คือ การกระทำกิจกรรมทางร่างกาย (Play as a Bodily Activity)

2.การเล่น คือ การได้รับประสบการณ์ซ้ำ (Play as Repetition of Experience)

3.การเล่น คือ การแสดงออกซึ่งความเพ้อฝัน (Play as Demonstration of Fantasy)

4.การเล่น คือ การเข้าใจถึงสิ่งแวดล้อม (Play as Realization of Environment)

5.การเล่น คือ การเตรียมการเพื่อชีวิต (Play as Preparation for Life)

จากความหมายของการเล่น ดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า การเล่นหมายถึง ประสบการณ์และกิจกรรมทุกชนิดที่เกิดขึ้นด้วยความสมัครใจของเด็ก
ที่นอกจากจะให้ความสนุกสนานแล้วยังเป็นประสบการณ์การเรียนรู้
ซึ่งเป็นการช่วยให้เด็กได้พัฒนาทักษะและการสร้างความสัมพันธ์ในทางสังคม
เรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม เรียนรู้ที่จะใช้วัสดุเครื่องมือต่าง ๆ รู้จักหน้าที่ของตนเอง นอกจากนี้ยังสามารถช่วยสร้างเสริมกระบวนการพัฒนาการด้านต่าง ๆ ทั้ง 4 ด้าน ให้เด็กได้อย่างเหมาะสมอีกด้วย

ความสำคัญของการเล่น

ความสำคัญของการเล่นนั้นมีผู้ศึกษาค้นคว้าและได้ให้ความหมายไว้มากมายดังเช่น

หรรษา นิลวิเชียร ได้กล่าวไว้ว่าการเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็กเล็ก และมีคุณค่าต่อการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และการเล่นของเด็กจะมีผลต่อพัฒนาการมากน้อยเพียงไร ขึ้นอยู่กับความรับผิดชอบของผู้ใหญ่ ซึ่งหมายถึง ครู พ่อ และแม่ ที่จะต้องเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือด้วย

เชริษา ใจแผ้วยังได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นว่า การเล่นของเด็กเป็นกิจกรรมที่สนองความต้องการเด็กในวัยนั้น ๆ เด็กได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ดังนั้นจึงมีความสำคัญเท่า ๆ กับการทำงานของผู้ใหญ่ในแต่ละวัน ชีวิตของเด็กจะมีความสุขและมีคุณค่าเมื่อเด็กได้เล่นและใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า ช่วยให้เข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น และมีประสบการณ์มากยิ่งขึ้น เพราะการเล่นกับสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวุฒิภาวะของเด็กแต่ละวัย

สำนักงานการประถมศึกษาแห่งชาติได้กล่าวว่าการเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยดังนี้

1.เป็นการตอบสนองพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็ก เพราะในขณะที่เล่นเด็กจะแสดงออกได้อย่างเต็มที่ มีความสดชื่น สนุกสนาน เบิกบาน ทำให้เด็กรู้สึกเป็นสุขเพราะได้เล่นตามที่ตนเองต้องการ ได้เคลื่อนไหวอย่างอิสระ ซึ่งจะช่วยให้เด็กลดความตึงเครียดทางด้านจิตใจและช่วยให้เกิดความแจ่มใส

2.เป็นการตอบสนองความต้องการของเด็กในหลาย ๆ ด้าน เช่น ด้านความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งเด็กแสดงออกโดยการทดลองหยิบ จับ สำรวจ เขย่าฟังเสียง หรือขว้างปา ด้านความต้องการทางร่างกาย ความต้องการทางจิตใจ และเป็นการทดแทนความต้องการของเด็กซึ่งเด็กแสดงออกโดยการเล่นสมมติ

3.เป็นการเรียนรู้ของเด็กที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ในสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบๆ ตัว เช่น เรียนรู้เรื่อง ขนาด น้ำหนัก สี รูปร่าง ความเหมือน ความแตกต่าง เรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เช่น รู้ว่าชอบหรือไม่ชอบทำอะไร ทำสิ่งใดได้หรือไม่ได้ เรียนรู้เกี่ยวกับการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เช่น การผลัดเปลี่ยนกันเล่น การรอคอย การแบ่งปัน การตัดสินปัญหาต่าง ๆ และเรียนรู้ถึงหน้าที่และความรับผิดชอบของตนที่มีต่อชุมชน เช่นหน้าที่ของพ่อแม่ ลูก ตำรวจ กำนัน หมอ ซึ่งเด็กจะเรียนรู้ได้มากจากการเล่นสมมติและจากการสังเกต

4.ช่วยพัฒนาคุณสมบัติหลายประการที่จะช่วยให้เด็กได้รับความสำเร็จในการทำงานเมื่อเด็กเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ ฉะนั้น ทักษะที่เด็กได้รับจากการเล่นจะเป็นพื้นฐานในการทำงานของเด็กในอนาคต เพราะขณะที่เด็กเล่น เด็กจะมีโอกาสได้เรียนรู้ถึงภารกิจและหน้าที่ของการเป็นผู้ใหญ่ เป็นการฝึกนิสัยในเรื่องรักการทำงาน มีความรับผิดชอบและการรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

5.เป็นการเตรียมชีวิตของเด็ก เป็นการฝึกให้เด็กรู้จักหน้าที่ที่ตนเองต้องทำในอนาคตฝึกการพึ่งตนเอง การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การแบ่งปัน การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

6.เพื่อให้มีทัศนคติที่ดีต่อการออกกำลังกาย และเพื่อเป็นแนวทางในการที่จะไปเล่นกีฬาประเภทอื่น ๆ ต่อไป

7.ช่วยพัฒนาเด็กในทุก ๆ ด้าน คือ

- ด้านร่างกาย
  การเล่นเป็นการใช้พลังงานส่วนเกินในร่างกายของเด็กเป็นการฝึกกล้ามเนื้อให้ทำงานประสานกันอย่างมีประสิทธิภาพ
- ด้านอารมณ์และจิตใจ
  การเล่นจะช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการทางอารมณ์และจิตใจให้มั่นคงแข็งแรง รู้จักปรับอารมณ์ให้เข้ากับภาวะแวดล้อม และการเล่นจะช่วยลดความคับข้องใจของเด็ก
- ด้านสังคม
  การเล่นจะช่วยให้เด็กพัฒนาการด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นเป็นการเรียนรู้ที่จะอยู่รวมกลุ่ม รู้จักบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม ฝึกการสมาคม และฝึกเด็กในเรื่องของการปรับตัว
- ด้านสติปัญญา
  การเล่นถือว่าเป็นการฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเองของเด็กเป็นการฝึกในเรื่องการคิด และส่งเสริมจิตนาการของเด็ก

เพียเจท์ (Piaget)ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นว่า การเล่นจะมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางสติปัญญาจากการเล่น เด็กจะสามารถแยกแยะสิ่งต่าง ๆ จากสิ่งเร้าได้

และขณะที่เด็กตอบสนองสิ่งเร้า เขาจะสามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ เข้ามาในสมอง เพียเจท์ยังได้พูดถึงการเล่นเอาไว้ 3 ประการคือ

1.บทบาทของการเล่น คือ การระบายอารมณ์

2.การเล่นช่วยให้เข้าใจถึงสิ่งที่เป็นนามธรรม

3.การเล่นเป็นการเรียนรู้ทางสังคม

รูบิน และ คณะ (Rubin and Other)ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นไว้ดังนี้

1.การเล่นเป็นความสัมพันธ์ที่เด็กกำหนดขึ้นด้วยตนเอง โดยมีอิสระจากกฎเกณฑ์

2.การเล่นเป็นสิ่งสำคัญและควบคุมโดยเด็ก

3.การเล่นเป็นกิจกรรมของชีวิตจริงที่สามารถทำได้ตลอดเวลา

4.การเล่นมีความสำคัญที่กระบวนการของกิจกรรมมากกว่าผลที่ได้จากการเล่น

5.การเล่นต้องมีปฏิสัมพันธ์และการร่วมมือกันของเด็ก

ดังนั้นสรุปได้ว่า การเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นในด้านการเตรียมประสบการณ์เพื่อการอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข ความสนุกสนานเพลิดเพลิน นอกจากนี้การสร้างและแสดงออกทางจินตนาการอันเป็นหัวใจสำคัญของกิจกรรมทางความคิดของเด็กที่มีอย่างมากมายให้เด็กได้เลือกเล่นอย่างไม่รู้จักจบสิ้น
ซึ่งกล่าวได้ว่าการเล่นเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้พัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

ลักษณะการเล่นของเด็ก

โดยสามารถสรุปการเล่นของเด็กออกเป็นหลายลักษณะ ดังนี้

1.การเล่นเลียนแบบ (Imitation) การเล่นเลียนแบบเป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นเห็นและทราบถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อม ต่างๆ ของเด็กการเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆรอบตัว โดยรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส แต่ยังไม่อาจจะเข้าใจหรือความรู้ความหมายได้ในทันที
ในการเล่นเลียนแบบเด็กมักจะเล่นเลียนแบบคนที่ตนคุ้นเคย และเห็นว่าสำคัญ สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน

2.การสำรวจ(Exploration) เป็นคุณสมบัติประจำวัยของเด็กระยะ 3-6 ปี รากฐานของการเล่นแบบสำรวจ คือมีความสนใจ สงสัย และกระตือรือร้นใคร่รู้ในสิ่งที่อยู่รอบตัว ในการเล่นสำรวจนี้เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ มากกว่าการสัมผัสจับต้องหรือดูเฉยๆ เด็กอาจจับของเล่นกลิ้งไปมา ลองดม หรือฟังว่ามีเสียงมากจากส่วนไหนของเครื่องเล่น และ ค้นหาที่มาของเสียง ด้วยการถอดออกมาดู
การเล่นสำรวจนี้จะเป็นพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การค้นพบและการแก้ไขปัญหาใน สถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้และมีประสบการณ์มาก่อน

3.การทดสอบ (Testing) เด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจและความรู้จากประสบการณ์ที่คุ้นเคย เป็นพื้นฐาน สิ่งที่เด็กได้สำรวจศึกษาแล้วจะเป็นอุปกรณ์ที่เด็กนำมาเล่นเพื่อทดสอบดูว่า คุณสมบัติของเครื่องเล่นและวิธีการเล่นที่วางไว้จะเป็นไปตามที่เขาคิดหรือ ไม่ อย่างไร และรู้จักแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น มีความสนใจและพยายามทำให้สำเร็จ คุณค่าของการเล่นทดสอบที่เห็นได้เด่นชัดก็คือส่งเสริมพัฒนาการด้านการเรียน รู้ คิดอย่างมีเหตุผล เหตุและผลจะได้จากการสรุปความสามารถที่เกิดขึ้นจากการทดสอบ และผู้เล่นมีโอกาสได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและเป็นการช่วยตนเองด้วย

4.การสร้าง (Construction) เป็นการเล่นที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่างๆ โดยเด็กจะนำเอาประสบการณ์ต่างๆของตนเข้ามารวมกัน การเล่นชนิดนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิด และเหตุผลให้สัมพันธ์กันขึ้นใหม่เพื่อก่อให้เกิดความคิดจินตนาการอย่างสร้างสรรค์

ประเภทของการเล่น

การเล่นของเด็กมีความแตกต่างกันไปในแต่ละวัน เวลา และแต่ละบุคคล ตามสภาพการและความพอใจของเด็ก ทั้งนี้เนื่องจากการเล่นแต่ละชนิดให้ความสนใจหรือดึงดูดใจเด็กแตกต่างกัน บางครั้งก็ชอบดูคนอื่นเล่น หรือบางครั้งก็ชอบเล่นกิจกรรมที่ร่วมมือกับคนอื่น ๆ มีการผลัดเปลี่ยนวัตถุกันเล่น เด็กแต่ละคนมีโอกาสเล่นในแบบต่าง ๆ กัน ดังที่

ศรีเรือน แก้วกังวานได้สรุปประเภทของการเล่นไว้ 7 ประเภทดังต่อไปนี้

1.เล่นคนเดียวเด็กเล่นคนเดียวกับของเล่น เช่นเล่นกับตุ๊กตา เล่นตัดกระดาษ เล่นสมมติ ฯลฯ

2.เล่นสมมติ โลกของการเล่นสมมติเป็นการเล่นที่โดดเด่นมากของเด็กวัยเด็กตอนต้น สำหรับเด็ก การเล่นชนิดนี้เป็นโลกแห่งความจริง เด็กมักลอกเลียนโลกสมมติจากเรื่องราวในชีวิตจริงที่ได้พบเห็น เช่น เป็นครู นักเรียน พ่อ แม่ ทำกับข้าว ฯลฯ หรือบางครั้งก็ลอกเลียนจากเรื่องราวที่ตนได้ยินได้ฟังจากนิทาน

3.เล่นเชิงสังคมได้แก่ การเล่นที่มีเด็กตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป การเล่นเชิงสังคมอาจรวมการเล่นประเภทอื่นๆ ด้วย (ยกเว้นการเล่นคนเดียว) เช่น เล่นกระโดดเชือก เล่นซ่อนหา เล่นอีตัก เล่นมอญซ่อนผ้า ฯลฯ

4.เล่น-ดูผู้อื่นเล่น เด็กดูผู้อื่นเล่นโดยไม่ร่วมเล่นด้วยแต่อาจจะถามคำถาม ให้คำแนะนำฯลฯ การดูผู้อื่นเล่นไม่ค่อยปรากฏบ่อยนักในวัยนี้

5.เล่นอย่างเดียวกันในที่เดียวกันแต่ไม่เล่นด้วยกัน (ต่างคนต่างเล่น) (Pararell Play)เช่น เด็ก 2 คน ต่างนั่งเล่นตุ๊กตาของตัว พูดกับตุ๊กตา แต่ไม่ร่วมเล่นตุ๊กตาตัวเดียวกัน

6.เล่นร่วมกัน (Associative Play) เมื่อเด็กโตขึ้นเด็กจะชอบเล่นร่วมกับเพื่อนมากกว่าเล่นคนเดียว หรือเล่นด้วยกันแต่ต่างคนต่างเล่น เด็กยังยอมรับกติกาการเล่นร่วมกันไม่ค่อยได้ จึงมักจะทะเลาะกันค่อนข้างบ่อยเมื่อเล่นร่วมกัน

แต่การทะเลาะของเด็กเป็นลักษณะชั่วครู่ชั่วยาม

7.เล่นแบบร่วมมือกัน (Co-operative Play) เด็กจะรู้จักเล่นด้วยกันอย่างมีกฎเกณฑ์การเล่นที่ไม่ซับซ้อน เมื่ออายุประมาณ 5 – 6 ขวบ

สุชา จันทน์เอม ได้กล่าวไว้ในจิตวิทยาเด็กว่า เด็กจะเล่นอย่างไรนั้น ขึ้นอยู่กับอายุของเด็กเป็นส่วนใหญ่ คือ เด็กที่มีอายุแตกต่างกันจะเล่นแตกต่างกันออกไป ซึ่งพอสรุปได้ดังต่อไปนี้

1.การเล่นที่เป็นไปตามธรรมชาติและเป็นอิสระ การเล่นดังกล่าวจัดเป็นการเล่นที่ไม่มีกฎเกณฑ์ไม่เล่นประจำ และเป็นการเล่นคนเดียวมากกว่าที่จะเล่นกับเพื่อนๆ และจะเป็นการเล่นในลักษณะของการสำรวจ เช่น การเล่นตุ๊กตา เด็กจะถอดออก แล้วทดลองประกอบใหม่ การเล่นจะเริ่มซับซ้อนและมีกฎเกณฑ์มากขึ้นในช่วงปลายปีที่ 2

2.การเล่นแบบสมมติ การเล่นชนิดนี้เป็นการเล่นกับวัตถุ หรือสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งโดยสมมติสิ่งที่เด็กชอบ จัดเป็นการเล่นที่ต้องใช้ภาษาและแสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมาซึ่งการเล่นสมมตินี้เด็กคนใดที่มีความคับข้องใจมาก ก็จะยิ่งชอบการเล่นแบบนี้มาก

3.การเล่นแบบสร้างสรรค์การเล่นแบบสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการเล่นของเด็ก เมื่อเด็กมีอายุ 5 ขวบ

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเล่น

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเล่นทฤษฎีการเล่นแบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 2 กลุ่มทฤษฎี คือ

1.ทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories of play)

ทฤษฎีเหล่านี้ได้พยายามอธิบายถึงปรากฏการณ์การเล่นของเด็กในลักษณะต่างๆ แต่เนื่องจากไม่มีข้อมูลสนับสนุน ทฤษฎีเหล่านี้จึงไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร แต่อย่างไรก็ตามทฤษฎีเหล่านี้มีประโยชน์อย่างมาก เพราะจะช่วยให้เข้าใจถึงแนวคิดของนักการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นในอดีตซึ่งทฤษฎีเหล่านี้ได้แก่

1.1 ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (Surplus Energy theory) ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้นี้พัฒนาโดย คาร์ล กร๊อส (Karl Gross) ซึ่งได้แนวความคิดเบื้องต้นจาก อริสโตเติล (Aristotle) แนวคิดที่สำคัญของทฤษฎีนี้เชื่อว่า อินทรีย์จะใช้พลังงานไปประกอบกิจกรรมเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการอันได้แก่การทำงาน หรือเพื่อไปประกอบกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมายอันได้แก่การเล่น แต่ว่าการเล่นจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่ออินทรีย์มีพลังงานเหลือใช้จากการประกอบการงานแล้ว นั่นคืออินทรีย์จะต้องใช้พลังงานในการทำงานก่อนแล้วจึงนำพลังงานที่เหลือมาใช้ในการเล่นแนวคิดของทฤษฎีนี้ได้รับการสนับสนุนจากนักการศึกษาพอประมาณ แม้ว่าเขาจะ ไม่รู้เกี่ยวกับทฤษฎีนี้มาก่อนเลย ซึ่งอาจจะทดสอบได้โดยการลองถามนักการศึกษาดูว่าทำไมเด็กจึงชอบเล่น มักจะได้คำตอบว่าเด็กมีพลังงานเหลือเฟือ เขาก็เอาพลังงานนี้มาใช้ในการเล่น

*1.2 ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation theory)*แพททริค (Patrick . 1916)

พัฒนาทฤษฎีนี้โดยอาศัยแนวความคิดที่ว่า
การเล่นนั้นเพื่อที่จะสนองความต้องการที่จะผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ โดยที่เขากล่าวว่า การงานในสภาพของสังคมปัจจุบันนี้ต้องการคนที่แสดงเหตุผลในลักษณะรูปธรรม มีความตั้งใจสูง และกิจกรรมนั้นจะต้องอาศัยความละเอียดอ่อน อีกทั้งมีการแข่งขันและเปรียบเทียบผลงานเหล่านั้นด้วย จึงทำให้เกิดความเครียดและนำไปสู่ความผิดปกติทางระบบประสาท ซึ่งไม่เหมือนกับสังคมในสมัยโบราณ สังคมสมัยนั้นจะทำกิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อใหญ่ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ การวิ่ง การกระโดด การปาของ เป็นต้น
กิจกรรมแบบเดียวนี้กลับมาเป็นกิจกรรมเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ของคนในสังคมสมัยใหม่แทนทฤษฎีนี้ได้รับความสนใจ และนำมาประยุกต์ใช้ในสังคมปัจจุบันนี้พอประมาณ
แต่ทว่าทฤษฎีไม่ได้อธิบายถึงการเล่นของเด็กอย่างชัดเจน
เพราะถ้าการเล่นนั้นทำเพื่อจะผ่อนคลายความเครียดจากการทำงาน แต่ทว่าเด็กไม่ได้ทำงาน ทำไมจึงต้องเล่นด้วยกรณีนี้ แพททริค
อธิบายว่าการเล่นนั้นถือว่าเป็นธรรมชาติของเด็กที่จะต้องเล่นที่จะต้องกระทำ และเราพยายามใช้คำว่าเล่น เพื่อที่จะแยกออกจากกิจกรรม การทำงานที่เครียดของสังคมผู้ใหญ่

*1.3 ทฤษฎีการทำซ้ำ (Recapitulation theory)*ทฤษฎีนี้ได้รับแนวคิดมาจากทฤษฎีวิวัฒนาการของ ดาร์วิน (Darwin) โดยที่เขากล่าวว่ามนุษย์เรานั้นวิวัฒนาการมาจากสัตว์เซลเดียว จากแนวคิดนี้เอง การเล่นของมนุษย์จึงถือได้ว่าเป็นมรดกที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษนั่นเอง เช่น การที่เด็กเล่นน้ำนั้นเป็นการอธิบายว่าบรรพบุรุษของมนุษย์นั้นมาจากทะเลการขุดดินหรือขุดทรายนั้นเป็นการแสดงถึง การขึ้นฝั่งครั้งแรกของบรรพบุรุษของมนุษย์
การปีนต้นไม้นั้นเป็นการนำมนุษย์เราย้อนไปสู่บรรพบุรุษเก่าคือลิง
และการเล่นเป็นกลุ่มย้อนให้เห็นถึงชีวิตของมนุษย์ในการรวบรวมเป็นเผ่าพันธุ์ต่าง ๆ
ความคิดเห็นแนวนี้ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์พอสมควร
แต่ทว่าทฤษฎีนี้ไม่สามารถจะนำมาอธิบายในรูปแบบของการเล่นใหม่ ๆ ของเด็กตลอดจนการเล่นกับตุ๊กตา เป็นต้น

*1.4 ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice theory)*คาร์ล กร๊อส (Karl Gross) ได้กล่าวไว้ว่า สัตว์มักจะ
เล่นเพื่อเตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคตเป็นลักษณะของสัญชาตญาณเพื่อที่จะฝึกให้เกิดความสมบูรณ์ขึ้น
โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสัตว์บางชนิดที่จะต้องเป็นอิสระจากแม่ทันทีที่เกิดมา
ดังนั้นการเล่นของสัตว์เหล่านั้นจึงเป็นการฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นเมื่อโตขึ้น
จากแนวคิดนี้เองจึงมีความสำคัญอย่างมากต่อประสบการณ์ชีวิตเบื้องต้น
ของเด็กเพราะการที่เด็กได้มีประสบการณ์
หรือไม่มีประสบการณ์ในการเล่นนี้จะมีผลต่อชีวิตในอนาคตของเด็ก การที่เด็กได้มีโอกาสเล่นมาก ก็จะทำให้เด็กได้มีโอกาสฝึกทักษะที่จำเป็นต่อชีวิตเมื่อโตขึ้น
อีกทั้งประสบการณ์เหล่านี้จะช่วยให้เด็กสามารถที่จะควบคุมความสามารถของตนเองและสภาพแวดล้อมได้ ทั้งอาจจะช่วยพัฒนาการด้านบุคลิกภาพและสติปัญญาอีกด้วย
และเด็กที่ขาดประสบการณ์ในการเล่นก็จะขาดทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็น

2. ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theory of play)

2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ฟรอยด์

*(Freud)และอีริคสัน(Erikson)*ความสนใจเกี่ยวกับธรรมชาติการเล่นของเด็กนั้นเริ่มจากการสังเกตของฟรอยด์ ต่อมาโรเบริตวอลเดอร์ (Robert Walder . 1933) ได้นำความคิดของฟรอยด์ที่ได้จากการสังเกตการเล่นของเด็กมารวบรวมเข้าด้วยกัน และต่อมา อีริค อีริคสัน ได้นำเอาทฤษฎีนี้มาปรับปรุงอีกครั้ง (Erik Erikson . 1950) ฟรอยด์ กล่าวว่า การเล่นนั้นเกิดจากการต้องการความพึงพอใจ ซึ่งการที่เด็กจะบรรลุถึงความพึงพอใจได้นั้น จะต้องสนองด้วยการเล่นนั่นเอง เช่น การที่เด็กเล่นเป็นมนุษย์อวกาศ นักขับรถแข่ง พยาบาลหรือแม่ก็เพื่อที่จะแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น ฟรอยด์ยังได้มองเห็นอีกว่าการเล่นนั้นมีคุณค่าอย่างมากในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นจะช่วยให้เด็กสามารถลดความไม่พึงพอใจอันเกิดจากประสบการณ์ได้โดยค่อยๆ ลดความวิตกกังวลลง วอลเดอร์ (Walder) มีความคิดเห็นเช่นเดียวกับฟรอยด์

*2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางด้านสติปัญญา (Cognitive-Developmental Theory)*ทฤษฎีนี้จะเน้นที่เนื้อหาของการเล่น ที่นำไปสู่พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พีอาเจต์(Piaget) นักจิตวิทยาชาวสวิสที่เสนอทฤษฎีการเล่นทางสติปัญญา โดยอธิบายถึงขั้นพัฒนาการทางสติปัญญา ไว้ดังนี้

1) ขั้นใช้ประสาทสัมผัสและกล้ามเนื้อ (sensorimotor period) อายุ 0- 2 ปีเป็นขั้นพัฒนาการทางความคิดและสติปัญญาก่อนระยะเวลาที่เด็กจะพูดเป็นภาษาได้ การแสดงถึงความคิดและสติปัญญาของเด็กวัยนี้จะเป็นในลักษณะของการกระทำหรือการแสดงพฤติกรรมต่างๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับการเคลื่อนไหว เป็นลักษณะของปฏิกิริยาสะท้อน เช่น การดูด การมอง การไขว่คว้า มีพฤติกรรมน้อยมากที่แสดงออกถึงความเข้าใจ เพราะเด็กยังไม่สามารถแยกตนเองออกจากสิ่งแวดล้อมได้ตัวตนของเด็กยังไม่ได้พัฒนาจนกว่าเด็กจะได้รับประสบการณ์ ทำให้ได้พัฒนาตัวตนขึ้นมาแล้วเด็กจึงสามารถแยกแยะสิ่งต่าง ๆ ได้จนกระทั่งเด็กอายุประมาณ 18 เดือน จึงจะเริ่มแก้ปัญหาด้วยตนเองได้บ้างและรับรู้เท่าที่สายตามองเห็น

2) ขั้นเริ่มมีความคิดความเข้าใจ (pre-operational period) อายุ 2-7 ปีเด็กวัยนี้เป็นวัยอนุบาล ยังไม่สามารถใช้สติปัญญากระทำสิ่งต่าง ๆได้อย่างเต็มที่ ความคิดของเด็กวัยนี้ขึ้นอยู่กับการรับรู้เป็นส่วนใหญ่ ไม่สามารถใช้เหตุผล อย่างลึกซึ้งได้วัยนี้เริ่มเรียนรู้การใช้ภาษา และสามารถ ใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้

*2.3 ทฤษฎีสังคมและวัฒนธรรม (Sociocultural Theory)*เป็นทฤษฎีที่เห็นความสำคัญของการเล่นต่อ สังคมและวัฒนธรรม และมีผลต่อพัฒนาการของเด็ก การเล่นทางสังคม เป็นการเล่นที่ต่อเนื่องจากขั้นการเล่นทางสัญลักษณ์ โดยเด็กพัฒนาเข้ามาสู่การเล่นตามจินตนาการเพียงลำพัง มาสู่การเล่นกับคนอื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้ทางสังคม และใช้ภาษาในการสื่อสารมากขึ้น เป็นการเล่นแบบมีโครงสร้าง เป็นการเล่นที่อยู่ในขั้นพัฒนาการทางสติปัญญา ขั้นการคิดก่อนมีเหตุผล เด็กจะมีการเล่นโดยมีการออกแบบและวางแผนการเล่นกับสื่อวัสดุต่าง ๆ โดยการสร้างสรรค์ตามความคิดที่ออกแบบไว้ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์กติกาของช่วงวัย ต่อมาที่เด็กมีขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาที่สูงขึ้นอยู่ในขั้นการคิดแบบรูปธรรม การเล่นแบบมีกฎเกณฑ์ เป็นการเล่นที่เด็กเริ่มรับรู้ เข้าใจยอมรับกฎเกณฑ์กติกาต่าง ๆ ได้ เนื่องจากสติปัญญาได้พัฒนาในขั้นที่สูงขึ้น อยู่ในขั้นการคิดแบบรูปธรรม สามารถเข้าใจถึงการปฏิบัติตามกฎเพื่อให้บรรลุผลของเกมการเล่นนั้น ๆ

1) ทฤษฎีการเล่นของพาร์เตน (Parten) พาร์เทน(Parten 1932) ได้ทำการศึกษาการเล่นของเด็กและผลการศึกษานี้เป็นการศึกษาที่ได้รับการยกย่องอย่างกว้างขวาง ทฤษฎีการเล่นทางสังคมของพาร์เทนได้แบ่งขั้นการเล่นทางสังคมออกเป็น 6 ขั้น ดังนี้

1).การไม่แสดงการเล่น(Unoccupied Behavior) เด็กไม่แสดงพฤติกรรมการเล่น

2).การเล่นแบบเป็นผู้ดู (Onlooker Behavior) เด็กแสดงพฤติกรรมโดยการมองดูผู้อื่นเล่น

3).การเล่นตามลำพัง (Solitary Play) แสดงพฤติกรรมโดยการเล่นเงียบ ๆ ตามลำพัง

4).การเล่นคู่ขนาน (Parallel Play) เป็นการเล่นที่เด็กนั่งเล่นเครื่องเล่นและอยู่ในบริเวณเดียวกันกับเด็กอื่น แต่เล่นคนเดียวไม่เล่นด้วยกัน ไม่ปฏิสัมพันธ์กัน

5). การเล่นแบบสัมพันธ์กัน (Associative Play) เป็นการเล่นที่เด็กเข้ากลุ่มกับเด็กอื่นประมาณ 4 – 6 คน แต่มีการเปลี่ยนกลุ่มบ่อย ๆ

6). การเล่นแบบร่วมมือ (Cooperative Play) เป็นการเล่นที่เด็กทำงานเป็นกลุ่มอย่างมีแผนงาน และเป็นการเล่นกับเพื่อนสนิท

2)ทฤษฎีการเล่นของไวก๊อตสกี้ (Vygotsky)ไวก๊อตสกี้ (Vygotsky) นักจิตวิทยาชาวรัสเซีย เป็นผู้กำหนดทฤษฎีวัฒนธรรมทางสังคม
ที่อธิบายถึงการเรียนรู้ของเด็กที่ผ่านการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้ใหญ่
ทำให้ได้รับประสบการณ์ทางวัฒนธรรมและสังคม
โดยเฉพาะทางภาษาส่งผลต่อความฉลาดทางภาษาและสติปัญญาของเด็ก
ทั้งนี้ในทฤษฎีอธิบายถึงอิทธิพลด้านการเป็นตัวแบบของผู้ใหญ่ทั้งด้านภาษาและวัฒนธรรม การเล่นดังกล่าว ทำให้เด็กพัฒนาทางภาษาและสติปัญญา ตัวอย่างเช่น การเล่นกับทารกตั้งแต่ยังเล็ก ๆ เมื่อเริ่มมองเห็น ส่งเสียงอืออ้า การทำเสียงโต้ตอบ การแสดงสีหน้าท่าทางให้เด็กเห็น การสัมผัส ทำให้เด็กรับรู้ ซึ่งจะสั่งสมให้เด็กเกิดประสบการณ์และนำมาต่อยอดในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ต่อไป ดังนั้นการเล่นทางภาษาในวัฒนธรรมของกลุ่มคนชนชาติต่าง ๆ ที่มีทั้งภาษา ท่วงทำนอง เสียงร้อง จังหวะ ล้วนแต่เป็นสิ่งสนับสนุนให้เด็กได้พัฒนาความฉลาดทั้งทางภาษา สติปัญญา อารมณ์ และสังคม

แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาเด็ก

การพัฒนาเด็ก หมายถึง การพัฒนาเด็กให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี กล่าวคือ เด็กทุกคนควรได้รับการตอบสนองความต้องการพื้นฐาน
ส่วนการพัฒนากิจกรรมและบริการเชิงสังคมที่ให้แก่เด็กนั้นเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาเด็ก
ผู้ใหญ่และสังคมรอบตัวเด็กจะต้องเปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมแสดงบทบาทที่เหมาะสม
และสนองตอบต่อสังคมด้วย

ในการพัฒนาเด็กโดยการศึกษาความต้องการพื้นฐานในด้านต่าง ๆ ทั้งทางร่างกาย จิตใจ และความต้องการที่เกี่ยวกับตัวเอง จำเป็นต้องนำสาขาวิชาต่าง ๆ มาวิเคราะห์เพื่อให้ได้มาซึ่งสาเหตุของปัญหา แนวทางในการแก้ไข ซึ่งสามารถนำมาใช้ร่วมกันให้เกิดผลสูงสุด คือ สร้างประชากรกลุ่มเด็กให้มีความสมบูรณ์และมีคุณค่าต่อสังคม การศึกษาลักษณะนี้จึงเน้นแนวสหวิทยาการ นั่นคือ เอาสาขาวิชาต่าง ๆ มาร่วมกันแก้ไข

ข้อตกลงความคิดพื้นฐานในการพัฒนาเด็กมีประเด็นที่สำคัญ ดังนี้

1.นักวิชาการสาขาต่าง ๆ ได้แก่ นักวิทยาศาสตร์ นักสังคมสงเคราะห์ นักพฤติกรรมศาสตร์

และนักจิตวิทยา มีความเห็นพ้องต้องกันว่า ช่วงชีวิตในระยะต้นของบุคคลมีอิทธิพลต่อการพัฒนาในระยะต่อ ๆ มา เพราะเป็นเสมือนการก่อรากฐานของชีวิตและการพัฒนาการหลาย ๆ ด้านก็เจริญอย่างรวดเร็วในวัยเด็ก

2. มารดา ผู้ดูแลเด็ก และสมาชิกในครอบครัวต่างก็เป็นผู้ให้ทิศทางการพัฒนาลูกหลานของตนเอง

3.เด็กมิได้เกิดมาเสมือนผ้าขาวโดยไม่มีอะไรติดตัวมาเลย หากทว่าเด็กได้รับลักษณะที่ติดตามมาทางพันธุกรรมไว้มากมาย ตั้งแต่ ลักษณะทางร่างกาย ความสามารถ ความถนัด และลักษณะบางอย่างทางอารมณ์

ทั้งสามแนวคิดนี้คือความเป็นจริงที่ว่า การพัฒนาเด็กนั้นถือว่าเด็กมีศักยภาพพลังและบทบาทในการเปลี่ยนแปลง และตัดสินใจได้เอง เมื่อถึงเวลาอันสมควรเด็กสามารถวางแผนการพัฒนาตนเองได้โดยมีผู้ใหญ่คอยดูและช่วยเหลือ นอกจากนี้ ในระดับมหาภาคการพัฒนาเด็กถือว่าเป็นความรับผิดชอบร่วมกันของกลุ่มต่าง ๆ ที่มีบทบาทในการวางแผนกำหนดนโยบายของสังคม กลุ่มเหล่านี้คือนักการศึกษา ผู้นำทางการเมือง ผู้นำในสังคม นักวางแผนเชิงเศรษฐกิจและสังคม และนักวิชาการต่าง ๆ การพัฒนาเด็กควรจะมีพื้นฐานบนปฏิญญาทางสังคมสากลว่าด้วยสิทธิเด็ก และยึดหลักให้เกิดความสมดุลระหว่างความต้องการส่วนบุคคลกับความต้องการของสังคม

ความต้องการพื้นฐานของเด็ก อาจแบ่งได้ 3 ประเภท คือ

1.ความต้องการพื้นฐานทางกายเกี่ยวกับการยังชีวิตอยู่ได้ อันได้แก่ ปัจจัยด้านโภชนาการ สาธารณสุข ที่อยู่อาศัย และสุขาภิบาลสิ่งแวดล้อม

2.ความต้องการพื้นฐานทางใจที่เกี่ยวกับการพัฒนาบุคลิกภาพ ในฐานะที่เป็นมนุษย์ในสังคม รวมถึงความรู้สึก อารมณ์ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลซึ่งรวมการปฏิสัมพันธ์ภายในครอบครัว ค่านิยม ทัศนคติ และจริยธรรม

3.ความต้องการที่เกี่ยวเนื่องกับตัวเอง ได้แก่ ปัจจัยเชิงเชาว์ปัญญา การเรียนรู้ด้านต่าง ๆ เช่น การศึกษาและอาชีพ

การแบ่งประเภทนี้มิได้หมายความว่าจะแยกออกจากกันเป็นส่วน ๆ เพราะพัฒนาการของมนุษย์เป็นกระบวนการร่วมกันไป แต่แบบแผนของกระบวนการพัฒนาของมนุษย์ในช่วงเวลาและช่วงอายุที่แตกต่างกัน ความแตกต่างของบุคคลก็ทำให้อัตราการพัฒนาแตกต่างกันไปได้ นอกจากนี้สภาพแวดล้อมทางสังคมอันประกอบด้วยโครงสร้างระบบความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับชุมชนอื่นๆ โครงสร้างเชิงเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรม และอื่น ๆ ล้วนมีอิทธิพลต่อการพัฒนาเด็กทั้งสิ้น

โครงสร้างของหลักสูตร

ที่มาและความสำคัญของหลักสูตร

การทำกิจกรรมกับเด็กถือว่าเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็กเล็ก และมีผลต่อการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งการทำกิจกรรมกับเด็กยังเป็นกิจกรรมที่สนองความต้องการเด็กในวัยนั้นๆ ให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ดังนั้นการทำกิจกรรมหรือการเล่นกับเด็กจึงมีความสำคัญเท่าๆ กับการทำงานของผู้ใหญ่ในแต่ละวัน ชีวิตของเด็กจะมีความสุขและมีคุณค่าเมื่อเด็กได้เล่นและใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า ช่วยให้เข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น และมีประสบการณ์มากยิ่งขึ้น เพราะการเล่นกับสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวุฒิภาวะของเด็กแต่ละวัย ดังนั้นทางผู้ใหญ่ควรให้ความสำคัญในการทำกิจกรรมกับเด็ก เพราะการทำกิจกรรมกับเด็กยังเป็นการเปิดโลกทัศน์ของเด็กให้กว้างมากขึ้น ยังเป็นการทำให้เด็กมีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น อีกทั้งยังทำให้เด็กสามารถค้นพบและรู้จักตัวตนของตัวเองได้อีกด้วย นอกจากนั้นยังสามารถรับรู้ความในใจของเด็กผ่านการเล่นของเด็กได้ เพราะเด็กอาจจะไม่สามารถอธิบายความกังวลใจหรือความรู้สึกออกมาเป็นคำพูดได้เหมือนผู้ใหญ่

จะเห็นไดว่าการกิจกรรมกับเด็กมีความสำคัญมาก ดังนั้นผู้ใหญ่ต้องสนับสนุนและส่งเสริมการทำกิจกรรมกับเด็ก โดยในการทำกิจรรมบางครั้งนั้นมันก็เกิดฉุกเฉินหรือจำเป็นขึ้น จนเป็นเหตุทำให้ขาดผู้ดำเนินกิจกรรมต่อไป บางครั้งอาจจะมีผู้ที่สามารถนำกิจกรรมนั้นๆแทนได้ แต่บางครั้งก็ทำให้ขาดผู้ดำเนินกิจกรรมต่อ จนทำให้กิจกรรมนั้นต้องยุติและไม่สามารถดำเนินกิจกรรมต่อไปได้ ซึ่งอาจจะส่งผลทำให้เกิดปัญหาได้ เช่น ทำให้เด็กเกิดความเบื่อหน่าย ทำให้เสียเวลาไปโดยเปล่าประโยชน์ ดังนั้นเพื่อให้สามารถดำเนินกิจกรรมต่อไปได้ จึงได้จัดทำคู่มือการทำกิจกรรมกับเด็กขึ้น เพื่อที่จะใช้เป็นแนวทางในการทำกิจกรรมเด็กได้

เป้าหมายของหลักสูตร

เพื่อเป็นแนวทางในการทำกิจกรรมกับเด็กให้กับบุคคลที่สนใจทำกิจกรรมกับเด็ก

ขอบข่ายของหลักสูตร

ประกอบด้วยแผนการทำกิจกรรม 2 แผนกิจกรรม ได้แก่

1.กิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้

2.กิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ กิจกรรมกลางแจ้ง และสันทนาการ

3.เพลง

โดยแบ่งออกตามช่วงอายุ ซึ่งสามารถแบ่งออกได้ 3 ช่วงวัย ได้แก่

1.ช่วงก่อนวัยเรียน

2.ช่วงวัยเรียน

3.ช่วงวัยรุ่น

การนำหลักสูตรไปใช้

1.วิทยาการหรือผู้นำกิจกรรม ได้แก่บุคคลที่ทำหน้าที่ในการดำเนินกิจกรรม

<u>บทบาทของผู้นำกิจกรรม</u>

1.กำหนดกฎกติกา ให้มีความชัดเจนในการพูดการสื่อสารในกลุ่มที่เล่นกิจกรรม เช่นไม่ลืมที่จะให้แต่ละกลุ่มแจ้ง ชื่อทีม คำขวัญ และอุปกรณ์ประจำทีม

2.ตัดสินชี้ขาดที่ยุติธรรมในการตัดสิน โดยที่ให้ผู้เล่นรู้สึกว่าลำเอียง

3.เป็นผู้ชี้นำให้เล่น หลังจากแจ้งกติกาแล้วโดยอาจมีการลองเล่นดูก่อนก่อนมีการแข่งขันจริงเพราะบางเกมผู้เล่นต้องมีการตีความจากคำสั่งในการเล่น

4.มีเทคนิคในการจับผิดหรือการลักไก่ของผู้เล่นหูไวตาไว และมีเทคนิคการยืนในระยะที่เหมาะสมในการตรวจสอบ

5.ไม่ลืมประเมินหรือสังเกตพฤติกรรมในตอนเริ่มต้นจนถึงเวลาสิ้นสุดกิจกรรม

6.มีเทคนิคในการควบคุมเกมและควบคุมเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม

7.รู้จักการแก้ไขปัญหาในขณะดำเนินเกม

2.ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้แก่เด็กที่อายุแรกเกิดถึง 18ปีจากพื้นที่ต่างๆ

3.พี่เลี้ยง ได้แก่ผู้ที่สนใจมากิจกรรมกับเด็ก

นิยามศัพท์เฉพาะของคู่มือ

1.ช่วงก่อนวัยเรียน คือเด็กแรกเกิดถึงอายุ 5 ปี ซึ่งเป็นวัยที่ต้องการพ่อแม่ผู้ใหญ่ในการอบรมเลี้ยงดู ปกป้อง คุ้มครอง ให้ความรัก ความอบอุ่น เอาใจใส่อย่างใกล้ชิด การอบรมเลี้ยงดูที่มีคุณภาพจะส่งผลให้เด็กเจริญเติบโต สุขภาพแข็งแรง มีพัฒนาการสมดุลทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา จิตใจ อารมณ์ สังคม

2.ช่วงวัยเรียน คือเด็กที่อายุ6-12 ปี เป็นวัยที่สมองมีการพัฒนาเกี่ยวกับการเรียนรู้ทางสังคม การสื่อสารภาพลักษณ์และทัศนคติ สามารถเรียนรู้ที่จะแสดงอารมณ์ผ่านทางสีหน้าท่าทาง นอกจากนี้ร่างกายจะมีการเจริญเติบโตอย่างรวมเร็ว ชอบการเคลื่อนไหว มีความอยากรู้ อยากเห็น ช่างสงสัย ชอบเรื่องตื่นเต้น ผจญภัย เป็นวัยแห่งการตั้งคำถาม และค้นหาคำตอบ เป็นวัยที่ก้าวสู่การเรียนรู้ ต้องการการแสดงออกอย่างอิสระ
สมองเป็นไปด้วยจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์สามารถแก้ปัญหาต่างๆได้

และเรียนรู้ผ่านการกระทำมีเหตุผล ดังนั้นการดูแลเด็กวัยนี้จึงเน้นดารพัฒนาศักยภาพของเด็กให้สามารถเรียนรู้คิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผลแก้ปัญหาและปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้กระตือรือร้นหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เสมอเป็นคนขยันคิด ขยันค้นคว้า ขยันหาเหตุผล และขยันแก้ปัญหา

3.ช่วงวัยรุ่น คือเด็กที่อายุ13-18 ปี เป็นวัยที่เชื่อมต่อระหว่างวัยเด็ก และวัยผู้ใหญ่ ถือเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิตที่สำคัญ เด็กวัยรุ่นจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากทั้งทางร่างกายและจิตใจโดยได้รับอิทธิพลจากฮอร์โมนเพศ ซึ่งโดยทั่วไปพบว่า น้ำหนักและส่วนสูงจะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ววัยรุ่นหญิง จะมีหน้าอกขยายใหญ่ขึ้น เริ่มมีขนบริเวณรักแร้ และหัวเหน่าและเริ่มประจำเดือน ส่วนวัยรุ่นชาย จะมีลูกอัณฑะใหญ่ขึ้น เริ่มมีขนเช่นกัน มีเสียงแตกและมีการหลั่งของอสุจิ การเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจ พบว่ามีความสำคัญมาก เด็กวัยนี้จะมีความคิดค่อนข้างอิสระ ต้องการเป็นตัวของตัวเอง พยายามสร้างเอกลักษณ์ของตนเอง อยากให้เพื่อนยอมรับตน และต้องการเป็นหนึ่งในกลุ่มเพื่อน เริ่มมองบทบาทของตนเองที่แยกออกจากครอบครัวมากขึ้น เริ่มไม่ยอมรับความเห็นของพ่อแม่ ต้องการความเป็นส่วนตัว ขณะเดียวกันอารมณ์จะยิงสับสน วู่วาม ขึ้นๆ ลง ทำให้โอกาสที่จะขัดแย้งกับพ่อแม่มีมากขึ้น บางครั้งรุนแรงจนถึงขึ้นหนีออกจากบ้าน หันไปหายาเสพติด หรือเกิดอาการซึมเศร้าจนคิดอยากฆ่าตัวตายได้

ข้อห้ามและคำแนะนำในการทำกิจกรรมกับเด็ก

1.ไม่ใช่อารมณ์ในการทำกิจกรรมกับเด็ก โดยหากมีเหตุจำเป็นก็ให้หลีกตัวเองออกมาก่อน

2.การทำกิจกรรมหรือการเล่นควรจะต้องเริ่มต้นโดยเด็ก คือ เด็กจะต้องเป็นคนเริ่มต้น ต้องเป็นคนนำ หากเราจะเล่นด้วยหรือช่วยให้เด็กได้เล่น ต้องจำให้ขึ้นใจว่า จะต้องเล่นตามเด็กเท่านั้น

3.การทำกิจกรรมหรือการเล่นจะต้องเหมาะสมกับวัยของเด็ก และจะต้องเป็นกิจกรรมที่สนุกและทำให้เด็กมีความสุข

4.การทำกิจกรรมหรือการเล่นกับเด็กต้องมีความปลอดภัย เพราะความปลอดภัยของเด็กเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก

แผนการทำกิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้กับเด็ก

ช่วงก่อนวัยเรียน

พัฒนาการการเล่นของเด็กช่วงก่อนวัยเรียนจะแบ่งออกเป็น 2 ช่วง คือ

1.เด็กทารกชอบเล่น สัมผัส หยิบจับ

2.เด็กวัยเตาะแตะชอบเล่นค้น และทดลอง

เด็กช่วงก่อนวัยเรียนชอบเล่นเป็นงานเป็นการเล่นสร้างสรรค์ เล่นน้ำ เล่นทราย เพราะได้ตัก ได้ขุด ดูการเปลี่ยนของรูปร่าง ของน้ำ ของทราย การเลื่อนไหล สัมผัสที่เด็กได้รับจะพัฒนาเด็กทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสติปัญญา

1.เกม "หากว่าเรากำลังสบาย"

<u>จุดประสงค์</u>

1.ฝึกการพร้อมเพียงในการทำงานเป็นทีม

2.ความว่องไวและความสามัคคี

3.สร้างเสริมในการฟังและการเรียนรู้

4.เปลี่ยนแปลงอิริยาบถในการปฏิบัติกิจกรรมวิชาการ

<u>วิธีการดำเนินการ</u>

ผู้นำกิจกรรมตกลงกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ถ้าร้องเพลงหากว่าเรากำลังสบาย เพลงบอกให้ทำอะไรให้ทำตาม 2 จังหวะ

<u>เนื้อเพลง</u>

"หากพวกเรากำลังสบายจง.....พลัน" "หากพวกเรากำลังสนุกหมดเรื่องทุกใดๆทั้งสิ้นจง..... พลัน"

2.เกม "ทายตัวเลขสนุกๆ"

<u>อุปกรณ์</u>

>กระดาษ

>ปากกา

<u>วิธีเล่น</u>

>แบ่งคนออกเป็นกลุ่ม 2 กลุ่ม หรือมากกว่านั้นได้ (พยายามอย่าให้สมาชิกแต่ละกลุ่มเกิน 10 คน)

>จากนั้น ให้กลุ่มแรกส่งตัวแทนออกมาจับตัวเลข (เขียนตัวเลขใส่กล่อง 0–99)

>ผลัดกันทายตัวเลขในกระดาษ กลุ่มละ 1 ครั้ง ตัวแทนบอกได้แค่ว่า มากกว่า น้อยกว่า

>กลุ่มไหนทายถูกก่อนชนะ

>จากนั้นส่งตัวแทนกลุ่มใหม่มาแทน (เล่นทายประมาณ 10 รอบ มากกว่านั้นอาจจะเบื่อได้)

>กลุ่มไหนทายถูกมากที่สุด ได้รางวัล

3.เกม "ท่อง ก – ฮ"

<u>วิธีเล่น</u>

>แบ่งน้องๆออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน

>ให้แต่ละกลุ่ม ส่งตัวแทนออกมาเต้น และร้องเพลง ก-ฮ ร้องแบบสนุกๆนะ

>ให้เพื่อนที่เหลือเป็นแนวเสริม

>ถ้าตัวแทนร้องผิดบางตัว ให้เพื่อนที่เหลือช่วย

>ร้องเพลงให้เสร็จ ภายใน 5 นาที (ร้องผิด หรือข้ามตัวอักษรบางตัวไป ให้ร้องใหม่ ตั้งแต่ ก ไก่)

>ทีมไหนมันสุด ได้รางวัลไปเลย ทีมไหนห่วยสุด ต้องโดนทำโทษ ซะแล้ว

4.เกม "เดินซ้าย เดินขวา เดินเท้าเดียว"

<u>อุปกรณ์</u>

>รองเท้า

>กระดาษสี 2 สี

>สีเมจิก

>สก็อตเทป

>ดินสอ

>กรรไกร

<u>วิธีทำ</u>

1.วางรองเท้าบนกระดาษเท้าซ้าย 1 สี เท้าขวา 1 สี

2.เขียนกำกับเท้าซ้าย เท้าขวา ด้วยสีเมจิก

3.ตัดตามรอย

4.นำไปวางบนพื้น ติดด้วยสก็อตเทป

<u>วิธีเล่น</u>

1.ให้เดินตามรอยเท้าที่วางไว้บนพื้น ซ้ายๆ ขวาๆ

2.เดินตามจังหวะเพลงไปเรื่อยๆ ก้าวพลาด โดนคัดออก

3.นำคนทำพลาด มาทำโทษ หรือให้ทำกิจกรรมสนุกๆ ด้านหน้า

ช่วงวัยเรียน

1.เกม "โยนเหรียญลงแก้ว"

<u>วัตถุประสงค์</u>

1.เพื่อฝึกการประมาณโดยใช้การสังเกต
2. เพื่อแสดงให้เห็นว่าความสำเร็จเป็นเรื่องของการฝึกฝน
3. เพื่อทำความรู้จักตนเองในอีกแง่มุมหนึ่ง
4. เพื่อแสดงให้เห็นว่าคนเรามีความแตกต่างกัน

<u>อุปกรณ์</u>

>เหรียญ 10 บาท 3 เหรียญ
>ถังพลาสติกขนาดใหญ่ใส่น้ำ ¾ ส่วน
>แก้วน้ำใส 1 ใบ

<u>วิธีดำเนินการ</u>

1.ให้สมาชิกทีละคน โยนเหรียญลงในแก้วโยนลง 1 เหรียญ ได้ 10 คะแนนโยนครบ 3 เหรียญให้สมาชิกคนต่อไปโยนจนครบทั้งกลุ่ม

2.รวมคะแนนของสมาชิกทุกคนในกลุ่ม
เปรียบเทียบกับกลุ่มอื่นๆกลุ่มไหนคะแนนมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

2.เกม "เชื้อโรค"

<u>จุดประสงค์</u>

เพื่อความสนุก และสร้างจินตนาการ

<u>อุปกรณ์</u>

>ขวดเปล่าหรือสิ่งสมมติอื่นๆ

<u>วิธีเล่น</u>

ผู้เล่นนั่งเป็นวงกลม ตรงกลางมีขวดเปล่าพร้อมฝาปิดวางอยู่ ผู้ดำเนินเกมเข้าไปตรงกลางอธิบายว่าขวดนี้มีเชื้อโรคอยู่ใครก็ตามที่เปิดฝาขวดนี้จะได้รับเชื่อโรคนั้นและมีอาการแตกต่างกันออกไป หากผู้ติดเชื้อไปแตะใครคนนั้นจะได้รับเชื้อโรคไปด้วย

ผู้ดำเนินเกมเปิดขวด แสดงอาการของโรค (เช่น คันทั้งตัว หัวเราะไม่หยุด มือสั่น) ค่อยๆคลานกลับมาแตะผู้เล่นคนอื่นๆ

ผู้เล่นที่ถูกแตะต้องแสดงอาการเดียวกันกับผู้ที่แตะแล้วคลานไปแตะขวดตรงกลางแล้วคลานกลับมาด้วยอาการใหม่ๆแตะผู้เล่นคนอื่นๆต่อไป

3. เกม "ประติมากรรม"

<u>จุดประสงค์</u>

ทำงานด้วยกัน แสดงความรู้สึก ความคิดสร้างสรรค์

<u>วิธีเล่น</u>

>ผู้เล่นจับคู่กัน

คนหนึ่งเป็นปฏิมากรอีกคนเป็นดินเหนียวโดยมีปฏิมากรจัดท่าทางของดินเหนียวให้เป็นไปอย่างที่ต้องการตามหัวข้อกำหนด (อาทิ ร่าเริง อกหัก ทำงานบ้าน) หรืออิสระ ให้เวลาสามนาที ผู้ดำเนินเกมเดินดูอาจมีการสอบถามให้ปฏิมากรอธิบายผลงานของตนเอง จากนั้นสลับกัน

>ผู้เล่นจับกลุ่มใหม่สี่คนโดยรวมอีกคู่หนึ่งเข้าด้วยกันแล้วปั้นดินเหนียวแบบเดิมโดยมีปฏิมากรสองคน ดินเหนียวสองคน เช่นนี้เรื่อยไปแล้วเพิ่มจำนวนเท่าตัวไปเรื่อยๆอาจเปลี่ยนหัวข้อกำหนดให้ยากขึ้นเป็นเรื่องราวอาจให้เวลามากขึ้น

<u>คำแนะนำ</u>

หัวข้อประติมากรรมอาจเป็นอารมณ์ด้านดีด้านร้าย เช่น ไว้วางใจ ความขัดแย้ง สงคราม สันติภาพ เป็นต้น

4.เกม "เปตองคณิต"

<u>อุปกรณ์</u>

>ลูกเต๋า

>ดินน้ำมัน 2 สี สีละ 6 ลูก

<u>จุดประสงค์</u>

ฝึกทักษะด้านการบวก และ การคูณ

<u>วิธีเล่น</u>

>แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย

1.ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายตกลงว่าฝ่ายใดจะเริ่มเล่นก่อน

2.ผู้เล่นฝ่ายใดที่ได้เล่นก่อนโยนลูกเต๋าไปด้านหน้าผู้เล่นแต่ละคนโยนดินน้ำมันได้คนละ 2 ลูกให้เข้าใกล้ลูกเต๋ามากที่สุด

3.ผู้เล่นอีกฝ่ายทำเช่นเดียวกันจนดินน้ำมันหมด

4.การนับแต้มนำจำนวนดินน้ำมันของทีมที่ใกล้ลูกเต๋าคูณกับจำนวนแต้มที่ขึ้นบนหน้าลูกเต๋า

5.ทำการเล่นต่อไปเรื่อย ๆ ทีมที่ทำคะแนนรวมได้มากกว่าหรือเท่ากับ100 คะแนนก่อนชนะ

5.เกม "เดินทาง กับลูกโป่ง"

<u>อุปกรณ์</u>

>ลูกโป่ง

<u>วิธีเล่น</u>

1.ให้แต่ละทีม ยืนเรียงแถวตอน

2.นำลูกโป่ง ไปวางคั่นระหว่าง คนที่ยืนเรียงแถวกัน

3.ให้เดินไปที่เส้นชัย ให้เร็วที่สุดโดยลูกโป่งไม่หล่น หรือ หล่นน้อยที่สุด ชนะ

ช่วงวัยรุ่น

1.เกม “เซเว่นอัพ”

เป็นเกมนับเลขที่กำหนดกติกาต่างๆ ให้นับเลขวนไปเรื่อยๆ แต่มีข้อห้าม เช่น ถ้านับไปถึงเลข 7 ให้พูดว่า "เซเว่นอัพ" หรือนับไปถึงเลขที่ 3 หารลงตัว ต้องหันหน้าแทนการนับ ฯลฯ แล้วแต่จะกำหนดกติกา ความสนุกอยู่ตรงที่นับยังไงก็ไม่ครบไม่จบสักที ต้องมีคนผิดคนเผลออยู่ประจำ

2.เกม “ปลาโลมา...”

<u>กติกา</u>

ให้แต่ละคน พูดคนละ 1 ประโยค (ปลาโลมา x ตัว / พ่นน้ำ x ที / บุ๋ง) เริ่มต้นจาก 1 ตัว 2 ตัว 3 ตัว ต่อไปเรื่อยๆ ห้ามผิด เช่น

คนที่ 1 : “ปลาโลมา 1 ตัว”

คนที่ 2 : “พ่นน้ำ 1 ที”

คนที่ 3 : “บุ๋ง”

คนที่ 4 : “ปลาโลมา 2 ตัว”

คนที่ 5 : “พ่นน้ำ 2 ที”

คนที่ 6 : “บุ๋ง”

คนที่ 7 : “บุ๋ง”

คนที่ 8 : “ปลาโลมา 3 ตัว”

คนที่ 9 : “พ่นน้ำ 3 ที”

คนที่ 10 : “บุ๋ง”

คนที่ 11 : “บุ๋ง”

คนที่ 12 : “บุ๋ง”

คนที่ 13 : “ปลาโลมา 4 ตัว”

คนที่ 14 : “พ่นน้ำ 4 ที”

คนที่ 15 : “บุ๋ง”

คนที่ 16 : “บุ๋ง”

คนที่ 17 : “บุ๋ง”

คนที่ 18 : “บุ๋ง”

ครบวงเมื่อไหร่ ก็วนไปเรื่อยๆ เพิ่มจำนวนปลาไปเรื่อยๆ จนมีคนผิด

เกมนี้ตอนเล่นต้องมีสมาธิกันพอตัว ปลาตัวแรกๆ ยังชิวๆ ง่ายๆ ลองเล่นให้ได้ถึงซักตัวที่ 7-8 ก็มีคนไม่รอดแล้ว

3.เกม "ปั้นดินให้เป็นดาว"

<u>จุดประสงค์</u>

เรียนรู้ที่จะตัดสินใจร่วมกัน สร้างอะไรบางอย่างร่วมกัน ใช้ประสาทสัมผัสทางใจ

<u>อุปกรณ์</u>

>ดินเหนียวหรือดินน้ำมัน

>ผ้าปิดตา

<u>วิธีเล่น</u>

ผู้เล่นถูกปิดตาด้วยผ้า ผู้ดำเนินเกมจับผู้เล่นมานั่งด้วยกันเป็นคู่ๆ ห่างๆกัน มีดินเหนียวให้คู่ละก้อน เปิดเพลงคลอดเบาๆให้ผู้เล่นปั้นอะไรก็ได้ร่วมกัน หลังจากนั้นผู้เล่นจะได้ดูว่าได้ปั้นออกมาเป็นอย่างไร คุยกัน

4.เกม "เรืออารมณ์"

<u>จุดประสงค์</u>

<u>เพื่อให้รู้จักคุณค่าของลักษณะนิสัยที่แตกต่างกัน</u>

<u>วิธีเล่น</u>

แบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มละห้าคน แต่ละกลุ่มเป็นเรือที่กำลังจะจม เนื่องจากผู้โดยสารเยอะเกินไปให้เรือแต่ละลำตกลงกันเองว่าต้องโยนใครออกจากเรือเพื่อไม่ให้จมในเวลาที่จำกัด แต่ละคนต้องแสดงจุดยืนของตนเอง แสดงเหตุผลว่าทำไมตนเองจึงสมควรได้อยู่บนเรือต่อไป ความรู้สึกของตนสำคัญแค่ไหน

<u>ข้อควรจำ</u>

<u>ไม่มีคำตอบไหนถูกหรือผิด ทุกความรู้สึกมีสิทธิ์เท่าเทียมกัน</u>

<u>ข้อแนะนำ</u>

ทำความเข้าใจความรู้สึกของแต่ละคนอย่างคร่าวๆก่อนเล่น
ระหว่างเล่นผู้ดำเนินเกมอาจต้องคอยช่วยดูว่าผู้เล่นเข้าใจกันแค่ไหน
อาจมีการสรุปความเข้าใจของแต่ละอารมณ์อีกครั้งหนึ่ง การเรียนรู้อย่างอื่นนอกจากเห็นทอจากนี้ผ่านเกม ผู้ดำเนินเกมอาจชวนผู้เล่นมาวิเคราะห์ถึงวิธีการตกลงในแต่ละกลุ่มว่ามีปัญหาในการตกลงกันไหม ใช้อะไรตัดสิน โหวตเสียง ตกลงกันเลย เอาเหตุผลเข้าค้านกัน มีการทะเลาะกันไหม

มีใครเป็นผู้นำกลุ่มหรือเปล่า ความสามารถในการพูดเกี่ยวข้องกับการแพ้ชนะหรือไม่

5.เกม "จ่ายตลาด"

<u>วัตถุประสงค์</u>

ให้เด็กแสดงออกทางความคิด และฝึกการช่วยเหลือกัน

<u>อุปกรณ์</u>

>กระดาษ

>ปากกา

<u>วิธีการเล่น</u>

1.แบ่งกลุ่มละ10-20 คน

2.อธิบายเกี่ยวกับกติกาการเล่นเช่น ห้ามพูดซ้ำกัน,ให้เวลา นับ 1-10 /คน เป็นต้น 3

<u>วิธีการเล่น</u>

ให้ผู้นำตั้งชื่อเรื่อง เช่น อาหารประเภทแกง,ต้ม,ทอด ฯลฯ 4 แข่งพร้อมกัน 2 กลุ่ม มีผู้นำ 2 คน ชี้ตัวเด็กทีละคนจากคนแรกจนถึงสุดท้าย คนสุดท้าย ยืนขึ้น แล้วพูด เฮ้ เป็นผู้ชนะ ให้คะแนน 1 คะแนน

แผนการทำกิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ กิจกรรมกลางแจ้ง

และสันทนาการกับเด็ก

ช่วงก่อนวัยเรียน

1. เกม "ทำอะไรดีจ๊ะ ?"

<u>ขั้นตอนกิจกรรม</u>

>ผู้นำกิจกรรมพูดว่า "ทำอะไรดีจ๊ะ?" ให้ผู้เข้าร่วมที่เป็นผู้ชายถามกลับว่า "ทำอะไรดีครับ ?" ส่วนผู้หญิงถามกลับว่า "ทำอะไรดีค่ะ ?" พร้อมกับปรบมือเป็นจังหวะ

>จากนั้นผู้นำกิจกรรมบอกให้ทำอะไร ผู้เข้าร่วมต้องทำตามด้วยความรวดเร็ว เช่น

ให้เอามือไปแตะฝาผนังห้อง เอามือไปจับสิ่งของภายในห้องที่เป็นสีเขียว หรือจับกลุ่ม 5 คน เป็นต้น

>หากคนไหนทำช้า จะถูกเชิญออกมาด้านหน้าเพื่อสัมภาษณ์ หรือเต้นประกอบเพลงสนุกๆ หลังจากหยุดเล่นเกมแล้ว

>เล่นในลักษณะเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนกว่าผู้นำกิจกรรมเห็นสมควร จึงยุติการเล่น

จุดเด่นของเกมนี้

เล่นได้ทุกช่วง เพื่อกระตุ้นผู้เข้าร่วมให้มีการเคลื่อนไหว ยังสามารถใช้ในการแบ่งกลุ่ม หรือจัดแถว ซึ่งจะทำให้เกิดความรวดเร็ว และสนุกสนานควบคู่กันไปด้วย

2. เกม "รถไฟฟ้า มาหานะเธอ"

วัสดุ/อุปกรณ์

>นกหวีด

ขั้นตอนกิจกรรม

>ผู้นำกิจกรรมอธิบายว่ารถไฟ 1 ขบวน ประกอบด้วยหลายโบกี้ ให้ผู้เข้าร่วมหนึ่งคนแทนด้วย 1 โบกี้

>เมื่อผู้นำกิจกรรมบอกให้ต่อกันเป็น 4 โบกี้ ผู้เข้าร่วมก็ต้องต่อแถวกัน 4 คน โดยผู้นำกิจกรรมต้องกำหนดเพิ่มเติม ว่าหัวขบวนต้องเป็นคนลักษณะใด โดยเปรียบเทียบกับคนในขบวนของตนเอง เช่น คนที่สูงที่สุด ผมยาวที่สุด ต้องเป็นผู้หญิง หรือน่ารักที่สุด เป็นต้น ซึ่งต้องกำหนดเวลาด้วยอาจจะรอบละ 30 วินาที เมื่อหมดเวลาก็เป่าสัญญาณนกหวีด และขบวนใดที่ช้า หรือทำไม่ถูกกติกา ก็อาจจะมีการคัดออกเพื่อหาผู้ชนะต่อไป

>เล่นในลักษณะเช่นนี้ไปเรื่อยๆ โดยเปลี่ยนคำสั่ง เป็น 5 โบกี้ หรือ 6 โบกี้ รวมทั้งต้องบอกถึงลักษณะพิเศษของคนที่จะเป็นหัวขบวนด้วยจนกว่าผู้นำกิจกรรมเห็นสมควรจึงยุติการเล่น

จุดเด่นของเกม

อยู่ที่ความวุ่นวายของผู้เข้าร่วมที่จะต้องวิ่งวุ่นต่อแถวเป็นรถไฟกับเพื่อนๆ แถมยังต้องหาคนที่มีคุณลักษณะตามที่ผู้นำกิจกรรมกำหนดให้ เป็นหัวขบวนอีกด้วย และเงื่อนไขของเวลาที่กำหนดก็จะช่วยเพิ่มความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ที่สำคัญผู้นำต้องสามารถควบคุมความวุ่นวายที่เกิดขึ้น โดยการใช้นกหวีด

3. เกม "ไข่มังกรที่รัก"

วัสดุ/อุปกรณ์

>ลูกโป่ง (เท่าจำนวนกลุ่มที่เล่น)

>กระบอกสูบลูกโป่ง

>ยางรัด

>นกหวีด

>เก้าอี้ (เท่าจำนวนกลุ่มที่เล่น)

<u>ขั้นตอนกิจกรรม</u>

>ให้ผู้เข้าร่วมแบ่งเป็น 2-4 กลุ่มๆ ละเท่าๆ กัน ตั้งแถวตอนเรียงลึกแล้วนั่งลง จากนั้นเอาเก้าอี้วางไว้ท้ายแถว กลุ่มละ 1 ตัว

>พี่เลี้ยงถือลูกโป่งยืนอยู่หน้าแถว โดยที่ผู้เข้าที่อยู่หัวแถวชูมือเพื่อเตรียมรับลูกโป่งจากพี่เลี้ยง

>เมื่อผู้นำกิจกรรมเป่านกหวีด คนหัวแถวรับลูกโป่งจากพี่เลี้ยง แล้วส่งข้ามศีรษะต่อให้กับคนที่อยู่ข้างหลังโดยห้ามหันไปมอง เมื่อลูกโป่งส่งไปถึงคนสุดท้าย ให้คนสุดท้ายขึ้นไป ยืนบนเก้าอี้ แล้วส่งลูกโป่งกลับมายังด้านหน้า เมื่อส่งมาถึงคนแรก ก็ให้คนแรกยืนขึ้นพร้อมกับส่งเสียง เฮ้! ดังๆ ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ

>ถ้ากลุ่มไหนหันหลังไปมองเพื่อนขณะที่ส่งลูกโป่ง ถือว่ากลุ่มนั้นทำผิดกติกา ปรับแพ้ในรอบนี้ แต่ถ้าลูกโป่งหลุดออกจากแถวก็ให้คนที่ทำหลุดนั้นเก็บคืนมา แล้วจึงส่งต่อได้

>เล่นในลักษณะเช่นนี้ 3 รอบ ถ้ากลุ่มใดชนะ 2 ใน 3 ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ แล้วอาจจะไปแข่งชิงชนะเลิศกับกลุ่มอื่น ๆ ต่อไป

<u>จุดเด่นของเกมนี้</u>

ที่ชัดเจนที่สุด คือ ความตื่นเต้น และสนุกสนาน โดยเฉพาะเมื่อมีทีมแข่งขันมากกว่า 2 ทีม เพราะต้องลุ้นให้ลูกโป่งของกลุ่มตนเองกลับมาถึงคนแรกก่อน แล้วยังต้องลุ้นไม่ให้ลูกโป่งแตกอีกด้วย ซึ่งผู้นำต้องพูดเชียร์กระตุ้นตลอดการแข่งขันเพื่อเป็นการสร้าง บรรยากาศ ข้อสังเกต ผู้นำและทีมงานต้องช่วยกันดูว่ามีกลุ่มใดทำผิดกติการึเปล่า หากมีก็จะให้แพ้ในรอบนั้นๆ ซึ่งต้องสังเกตดีๆ เพราะการเล่นจะเป็นไปด้วยความรวดเร็ว ไม่ได้ถือเป็นการจับผิด แต่จะปลูกฝังให้ผู้เข้าร่วมรักษากติกาในสังคม และไม่เป็นคนขี้โกงเพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ

4.เสือกินวัว

<u>วิธีเล่น</u>

ผู้เล่นแต่ละคนมีส่วนร่วมในการเล่นโดยให้คัดเลือก ผู้เล่นที่จะเป็น เสือ และ วัว ออกมาอย่างละเท่าๆกัน แต่ยังคงเหลือผู้เล่นคนอื่นไว้ กติกาการเล่นคือให้ผู้เล่นที่เหลืออยู่จับมือกันเป็นวงกลมและให้เสืออยู่นอกวงกลม และวัวอยู่ในวงกลม ให้สัญญาณผู้เล่นที่อยู่เป็นรั้วต้องคอยกันไม่ให้เสือกเข้ามาจับตัววัวได้

<u>สิ่งที่ได้จากเกมนี้</u>

เกมนี้ทำให้เกิดความสามัคคี

ช่วงวัยเรียน

1. เกม "คุณรักใคร ?"

<u>ขั้นตอนกิจกรรม</u>

>ให้ผู้เข้าร่วมนั่งเป็นวงกลมใหญ่ 1 วง

>ให้แต่ละคนบอกชื่อของตัวเองดังๆ เพื่อให้เพื่อนคนอื่นๆ ได้รู้จักชื่อ ซึ่งแต่ละคนต้องจดจำชื่อของเพื่อนๆ ให้ได้มากๆ หากมีป้ายชื่อให้ปิดป้ายชื่อไว้ด้วย

>ผู้นำกิจกรรมถามผู้เข้าร่วมคนหนึ่งว่าคุณรักใคร?โดยต้องเอ่ยชื่อด้วย และคนที่ถูกถามต้องตอบว่าฉันรัก …. (ชื่อของเพื่อนเป็นใครก็ได้ที่ไม่ใช่คนข้างๆ)

>จากนั้นคนที่นั่งทางซ้ายมือและขวามือของคนที่ถูกถาม และคนที่ถูกบอกว่ารัก ต้องวิ่งสลับที่นั่งกับเพื่อนในขณะเดียวกันผู้นำกิจกรรม ก็จะต้องเข้าไปแย่งที่นั่งด้วย

>เมื่อผู้นำกิจกรรมสามารถเข้าไปแย่งที่นั่งได้แล้ว จะทำให้มีผู้เข้าร่วมเหลือหนึ่งคนอยู่ตรงกลางวง แล้วจึงถามต่อว่า ….. รักใคร ? เช่นเดิม ก็จะเกิดการแย่งที่นั่งขึ้นอีกครั้ง

>เล่นในลักษณะเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนกว่าผู้นำกิจกรรมเห็นสมควร จึงยุติการเล่น

<u>จุดเด่นของเกมนี้</u>

จะทำให้ผู้เข้าร่วมรู้จักชื่อของเพื่อนและคุ้นเคยกันได้ดียิ่งขึ้น
นอกจากนี้ผู้นำกิจกรรมยังสามารถนำเอาเรื่องการบอกรักมาให้แง่คิดแก่ผู้เข้าร่วมได้อีกด้วย
กล่าวคือความรักเป็นสิ่งที่ดีมีคุณค่าเราสามารถบอกรักทุกๆ คนได้ ทั้ง พ่อแม่ พี่น้อง และเพื่อนๆ เป็นต้น

2. เกม "ช่องว่างในหัวใจ"

<u>วัสดุ/อุปกรณ์</u>

>เครื่องดนตรี ประกอบด้วย กีตาร์ กลองบองโก้ แทมบูลิน ฯลฯ หรือเครื่องเล่นซีดี และนกหวีด

<u>ขั้นตอนกิจกรรม</u>

>ให้ผู้เข้าร่วมนั่งเป็นวงกลมใหญ่ 1 วง โดยเว้นช่องว่างไว้ 1 ช่อง

>ผู้นำกิจกรรมชี้แจงว่า ให้ผู้เข้าร่วมสังเกตดูว่าถ้าข้างๆ เรามีช่องว่างเกิดขึ้นให้จับมือกับเพื่อนอีกคนไปหาเพื่อน 1 คน มานั่งเพื่อเติมช่องว่างให้เต็ม เมื่อเกิดช่องว่างตรงไหนก็ให้หาเพื่อนมาเติมข้างตัวเองให้เต็มอย่างรวดเร็ว ซึ่งในขณะเล่นควรจะชวนผู้เข้าร่วมร้องเพลงด้วยกัน หรือเปิดซีดี ก็ได้

>เมื่อผู้นำกิจกรรมเป่านกหวีด ผู้เข้าร่วมคู่ไหนที่ยังหาเพื่อนอีกคนมาเติมลงในช่องว่างไม่ได้ หรือช้า

ยังวิ่งกลับไม่ถึงที่ ผู้นำกิจกรรมก็ให้ออกไปอยู่นอกวง

>เล่นในลักษณะเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนกว่าผู้นำกิจกรรมเห็นสมควร จึงยุติการเล่น

>จากนั้นผู้นำกิจกรรมจึงเชิญให้ผู้ที่อยู่นอกวงกลมใหญ่ออกมาสัมภาษณ์ และเต้นประกอบเพลงสนุกๆ

<u>จุดเด่นของเกมนี้</u>

ผู้เข้าร่วมจะรู้สึกตื่นเต้นและรีบวิ่งเมื่อข้างๆ ตนเองเกิดช่องว่าง ที่สำคัญต้องวิ่งไปพร้อมกับเพื่อนอีกคน ก็จะทำให้เกิดความคุ้นเคยกันในบรรยากาศของความสนุกกับเสียงเพลง และเงื่อนไขของเวลาก็จะทำให้เกิดความตื่นเต้นมากยิ่งขึ้น ที่สำคัญเพลงที่ใช้ร้องหรือเปิดซีดี ต้องเป็นจังหวะเร็ว

3. เกม "พายุเฮอริเคน"

<u>วัสดุ/อุปกรณ์</u>

>นกหวีด

<u>ขั้นตอนกิจกรรม</u>

>ให้ผู้เข้าร่วมแบ่งเป็น 2 กลุ่มๆ ละเท่าๆ กัน (ไม่ควรเกิน 15 คน ขึ้นอยู่กับสถานที่ด้วย) จัดแถวเรียงหน้ากระดานจับมือกันไว้ โดยมีระยะห่างพอประมาณ

>ให้ผู้เข้าแข่งขันนับหมายเลข จากคนแรกถึงคนสุดท้าย แล้วจำหมายเลขของตนเองไว้

>ถ้าผู้นำกิจกรรม พูดหมายเลขขึ้นมา 2 หมายเลข เช่น หมายเลข 5 กับ 6 ให้คนที่นับหมายเลข 5 กับ 6 ชูมือข้างที่จับกันไว้แล้วยกขึ้นสูงๆ

>จากนั้นคนที่อยู่หัวแถวและท้ายแถว ต้องวิ่งมาลอดแขนแล้วกลับไปอยู่ที่เดิมอย่างรวดเร็ว โดยห้ามปล่อยมือ ส่วนคนที่นับหมายเลข 5 กับ 6 ก็หมุนตัวกลับด้วย

>เมื่อทุกคนกลับสู่ที่เดิมแล้ว ก็ให้นั่งลงพร้อมกับส่งเสียง เฮ้! ดังๆ ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ แต่ถ้ามือที่จับกันไว้หลุด ให้ถือว่าอีกกลุ่มเป็นผู้ชนะ แต่ถ้ามือหลุดทั้ง 2 กลุ่ม ก็ให้เล่นใหม่

>เล่นในลักษณะเช่นนี้ 3 รอบ ถ้ากลุ่มใดชนะ 2 ใน 3 ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ แล้วอาจจะไปแข่งชิงชนะเลิศกับกลุ่มอื่นๆ ต่อไป

<u>จุดเด่นของเกมนี้</u>

คือ การที่ผู้เข้าร่วมทุกคนจะต้องตื่นตัวอยู่เสมอ เพื่อตั้งใจฟังว่าผู้นำจะพูดถึงหมายเลขอะไร ทำให้เกิดการลุ้น ตื่นเต้น แล้วทุกคนในกลุ่มยังได้เคลื่อนไหวด้วยกันทั้งหมด แต่มีข้อควรระวัง เนื่องจากผู้เล่นจะต้องวิ่ง ดังนั้น ต้องดูบริเวณโดยรอบว่ามีขนาดกว้างเพียงพอ พื้นไม่ลื่น และไม่มีสิ่งกีดขวางใดๆ ที่จะทำให้เกิดอันตรายได้

รวมทั้งถ้าผู้เล่นสวมใส่กระโปรงคงไม่สะดวกในการเล่นเกมนี้

4. เกม "เรียกชื่อ"

ขั้นตอนกิจกรรม

>ให้ผู้เข้าร่วมแบ่งกลุ่มเท่าๆ กัน ประมาณ 5-12 คน ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด

>ให้ทุกกลุ่มตั้งชื่อ (ตามกรอบของประเด็นการอบรม) โดยต้องมี 2 พยางค์ เช่น อบรมเรื่องยาเสพติด ก็ให้ตั้งชื่อยาเสพติด เช่น บุหรี่ สุรา กัญชา และยาบ้า เป็นต้น

>ผู้นำกิจกรรมให้แต่ละกลุ่มขานชื่อของกลุ่มตนเองดังๆ เพื่อให้กลุ่มอื่นได้รับทราบ และทุกคนในกลุ่มต้องช่วยกันจำ

>เมื่อผู้นำกิจกรรมชี้ไปยังกลุ่มใด ให้กลุ่มนั้นจับมือกันยืนขึ้นพร้อมกับเรียกชื่อกลุ่มตนเอง 2 ครั้ง แล้วโยนให้กับกลุ่มอื่นโดยเรียกชื่อกลุ่มนั้น 2 ครั้ง ส่วนกลุ่มที่ถูกเรียกก็ทำเช่นเดียวกัน และโยนต่อไปให้กลุ่มใดก็ได้ หากกลุ่มใด ที่ลุกขึ้นช้า เรียกชื่อไม่พร้อมกัน หรือเสียงไม่ดังและชัดเจน ก็ให้กลุ่มนั้นตกรอบ และออกจากการแข่งขันไปก่อน

>เล่นในลักษณะเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนเหลือ 2 กลุ่มสุดท้าย จึงเป็นผู้ชนะ

จุดเด่นของเกมนี้

อยู่ที่การดึงเอาคำที่เกี่ยวข้องกับการอบรมมาใช้ในการเล่น เพื่อเชื่อมโยงสู่เนื้อหา หรือสร้างความคุ้นเคยกับคำต่างๆ ซึ่งแต่ละกลุ่มต้องคิดชื่อเอง แล้วความสนุกสนานจะมาจากการโยนชื่อกลุ่มกันไปมา บางกรณีก็จะโยนกันซ้ำๆ ไปมา 2 กลุ่ม ทุกกลุ่มจึงต้องมีความสามัคคี และปฏิภาณไหวพริบ ข้อสังเกต ความสนุกจะเพิ่มมากขึ้นเมื่อจำนวนกลุ่มลดลง ส่วนผู้นำก็มีความสำคัญในการควบคุมเกมเพื่อไม่ให้เกิดความวุ่นวายระหว่างการเล่น

5.หมาป่ากับเป็ด

อุปกรณ์

>เทปกาวมาร์กจุดเป็ด

>เครื่องให้จังหวะ

วิธีเล่น

ผู้เล่นทุกคนจะได้รับมอบหมายให้เป็น เป็ด โดยที่เป็ดจะต้องยืนตามจุดที่กำหนดไว้ให้ จะมีจุดว่าง 1-2 จุด เป็ดที่ยืนตามจุดทุกตัวมีหน้าที่ป้องกันจุดที่ว่าง โดยห้ามไม่ให้หมาป่าเข้าไปครองจุดได้ โดยให้วางแผนการเดินไปอุดรูที่จุดว่าง เป็ดจะเดินความเร็วเท่าไหร่ก็ได้ โดยมีข้อแม้ว่าหากหยุดยืนจะต้องอยู่บนจุดเท่านั้น
และหากออกจากจุดไปแล้วห้ามเดินถอยหลับกลับมาที่จุดเดิม

หมายเหตุ หมาป่าจะเดินเป็นจังหวะ ช้าหรือเร็วตามผู้ให้จังหวะ

<u>สิ่งที่ได้จากเกมนี้</u>

เกมนี้จะฝึกความสามัคคีการคิดแบบรวมกลุ่ม ความมีไหวพริบ

6.ปลาร้าปลาทู

<u>วิธีเล่น</u>

ให้ผู้เล่นจับกันเป็นคู่ เอาฝ่ามือทั้งสองข้างประกบกัน (มือขวาหงายมือซ้ายคว่ำ)กำหนดฝ่ายหนึ่งเป็นปลาร้า อีกฝ่ายหนึ่งเป็นปลาทู ผู้นำเกมจะเล่าเรื่องไปเรื่อยๆเมื่อได้ยินคำว่า "ปลาร้า" ให้ฝ่ายปลาร้านำมือซ้ายที่คว่ำอยู่ตีมือขวาฝ่ายปลาทูให้ได้
ในขณะเดียวกันฝ่ายปลาทูจะต้องพยายามหลบการตีมือจากฝ่ายปลาร้า แต่ถ้าหากผู้นำพูดปลาทูแทน ให้ฝ่ายปลาร้าทำเช่นเดียวกัน

<u>สิ่งที่ได้จากเกมนี้</u>

เกมนี้เล่นแล้วจะได้สมาธิไหวพริบ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างคนในกลุ่ม

7.หอยเปลี่ยนฝา

<u>วิธีเล่น</u>

ให้ผู้เล่นจับกลุ่ม กลุ่มละ3 คนโดยที่ให้ตกลงกันว่าให้สองคนเป็นฝา อีก 1 คนเป็นหอย และให้รอฟังคำสั่งจากผู้นำหากผู้นำบอกว่าให้หอยเปลี่ยนฝา ก็ให้คนที่เป็นหอยวิ่งไปหาฝาใหม่ แต่หากผู้นำพูดว่าฝาเปลี่ยนหอย ให้ฝาวิ่งหาหอยตัวใหม่ แต่ถ้าหากผู้นำพูดว่าฝาระเบิดให้ทุกคนเปลี่ยนใหม่ทั้งหมดโดยห้ามอยู่กับกลุ่มเดิม

<u>สิ่งที่ได้จากเกมนี้</u>

เล่นแล้วได้ความสามัคคี และได้ไหวพริบ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างคนในกลุ่ม

8. เกม "บอลวิเศษ"

<u>ขั้นตอนกิจกรรม</u>

>ให้รวมกันเป็นวงกลมใหญ่ 1 วง โดยผู้นำกิจกรรมยืนอยู่ตรงกลาง พร้อมกับถือบอลไว้ 1 ลูก

>ผู้นำกิจกรรมตั้งคำถาม โดยเริ่มจากคำถามง่ายๆ ที่ทุกคนสามารถตอบได้ เช่น ชื่ออะไร มาจากโรงเรียน/ชุมชนอะไร ชอบสัตว์เลี้ยงชนิดใด ชอบทานอาหารชนิดใด อยากไปเที่ยวที่ไหน เป็นต้น

>ผู้นำกิจกรรมถามผู้เข้าร่วม พร้อมกับโยนลูกบอลให้คนใดคนหนึ่ง เมื่อรับลูกบอลแล้วให้ตอบคำถาม ตอบเสร็จจึงโยนลูกบอลคืนให้กับผู้นำกิจกรรม

จากนั้นผู้นำกิจกรรมโยนให้คนอื่นต่อไปเรื่อยๆ โดยใช้คำถามเดิมประมาณ 5-6 คน หรือตามความเหมาะสมเล่นในลักษณะเช่นเดียวกัน แต่เปลี่ยนคำถามไปเรื่อยๆ ซึ่งผู้นำกิจกรรมควรโยนลูกบอลให้กับผู้เข้าร่วมอย่างทั่วถึง จนกว่าผู้นำกิจกรรมเห็นสมควร จึงยุติการเล่น

จุดเด่นของเกม

ทุกคนมีโอกาสได้พูด แม้แต่ผู้เข้าร่วมที่มีความเขินอายก็จะได้มีส่วนร่วม ที่สำคัญสามารถเชื่อมโยงสู่เนื้อหาของการอบรมได้ คือ เมื่อผู้เข้าร่วมเริ่มคุ้นเคยจากการตอบคำถามง่ายๆ แล้วอาจปิดท้ายด้วยคำถามที่เกี่ยวข้องกับการอบรม เช่น เมื่อพูดถึงคำว่าโรคเอดส์นึกถึงอะไร ให้บอกชนิดของยาเสพติด เราจะช่วยลดภาวะโลกร้อนได้อย่างไรบ้าง เป็นต้น

ช่วงวัยรุ่น

1. เกม "จุดศูนย์กลาง"

ขั้นตอนกิจกรรม

>ให้ผู้เข้าร่วมรวมกลุ่มๆ ละ 3-5 คน แล้วนั่งลงเป็นวงกลมโดยให้หัวเข่าชนกัน (อาจจะเล่นต่อจากเกมทำอะไรดีจ๊ะ ?โดยบอกให้ผู้เข้าร่วมจับกลุ่ม ซึ่งจะทำให้เกิดความรวดเร็ว)

>จากนั้นให้แต่ละกลุ่มหาจุดศูนย์กลางของวง แล้วให้ผู้เข้าร่วมเอามือซ้ายไขว้ไปด้านหลัง และมือขวาจับติ่งหูซ้าย

>ผู้นำกิจกรรมเล่านิทานให้ฟังเรื่องหนึ่ง และขณะเล่านิทาน ถ้าผู้นำกิจกรรมพูดคำว่า "วัยรุ่น" ให้ผู้เข้าร่วมเอามือที่จับติ่งหูซ้ายตะปบลงไปตรงจุดศูนย์กลางของวง ถ้ามือคนใดอยู่บนสุด แสดงว่าทำช้า ผู้นำกิจกรรมอาจจะเชิญให้ออกมาเต้นประกอบเพลง

>โดยคำที่จะใช้พูดควรเกี่ยวข้องกับโครงการ หรือการอบรมนั้นๆ และไม่ควรเกิน 2-3 พยางค์ ซึ่งต้องบอกให้กับผู้เข้าร่วมรับทราบ ก่อนที่จะเริ่มเล่านิทาน

>เล่นในลักษณะเช่นนี้ไปเรื่อยๆ สัก 2-3 รอบ โดยเปลี่ยนคำด้วย

จุดเด่นของเกมนี้

จะขึ้นอยู่กับผู้นำกิจกรรมเป็นสำคัญ หากผู้นำเล่านิทานได้อรรถรส มีลูกเล่น ชั้นเชิง น้ำเสียงน่าตื่นเต้น รู้จังหวะหลอกล่อด้วยคำที่ขึ้นต้นเหมือนกัน เช่น วัยรุ่น ก็อาจจะพูดคำว่า วัยเยาว์ เป็นต้น นอกจากนี้นิทานที่เล่า ถ้าเป็นเรื่องราวที่นำเข้าสู่การอบรมได้ ก็จะเป็นการเพิ่มคุณค่าของเกมนี้ได้อีกด้วย

2. เกม "4 ห้องหัวใจ"

วัสดุ/อุปกรณ์

>กระดาษสีชมพูตัดเป็นรูปหัวใจ (เท่ากับจำนวนผู้เข้าร่วม)

>ปากกา หรือสีเมจิก

ขั้นตอนกิจกรรม

>แจกรูปหัวใจให้กับผู้เข้าร่วมคนละ 1 ดวง พร้อมปากกา หรือสีเมจิก

>ให้ผู้เข้าร่วมแบ่งหัวใจออกเป็น 4 ช่อง และเขียนหมายเลขกำกับไว้ ซึ่งแล้วแต่การออกแบบของแต่ละคน

>ผู้นำกิจกรรม กล่าวว่า หัวใจของคนเรามี 4 ห้อง แล้วในวันนี้เราจะมอบหัวใจให้กับเพื่อนใหม่ของเราซึ่งเราจะต้องเข้าไปพูดคุยเพื่อสร้างความสัมพันธ์ แล้วเขียนชื่อพร้อมกับชื่อหมู่บ้าน โรงเรียน หรือหน่วยงานของเพื่อน ซึ่งเพื่อนก็ต้องเขียนชื่อเราด้วยลงในหัวใจช่องเดียวกัน ซึ่งจะต้องหาให้ครบทั้ง 4 ช่อง ตามเวลาที่กำหนดโดยยกเว้นคนที่มาจากที่เดียวกัน

>ผู้นำกิจกรรมสุ่มถาม 1 คนแล้วให้คนนั้นบอกชื่อเพื่อนพร้อมกับชื่อหมู่บ้าน โรงเรียน หรือหน่วยงาน ซึ่งต้องทายด้วยว่าเป็นใครแล้วก็ให้คนที่ถูกเอ่ยชื่อนั้น บอกชื่อเพื่อนอีก 1 คน

>ถามในลักษณะเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนกว่าผู้นำกิจกรรมเห็นสมควรจึงยุติการถาม

จุดเด่นของเกม

ทำให้ผู้เข้าร่วมได้มีโอกาสพูดคุยใกล้ชิดกัน และจดจำชื่อกับที่มาของเพื่อนๆ ได้ อย่างน้อย 4 คน ซึ่งสามารถร้องเพลงหรือเปิดเพลงระหว่าง กิจกรรมได้ เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศ

3. เกม "ผู้ชนะสิบทิศ"

วัสดุ/อุปกรณ์

>เครื่องดนตรี ประกอบด้วย กีตาร์ กลองบองโก้ แทมบูลิน ฯลฯ หรือเครื่องเล่นซีดี

>ป้ายบัตรคำ 6-8 ป้าย (เป็นคำที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการอบรมหรือที่สนใจ) ฉลากตามป้ายบัตรคำ พร้อมกล่องใส่

>กระดาษกาว

>นกหวีด

ขั้นตอนกิจกรรม

>นำป้ายบัตรคำ (เป็นคำที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการอบรมหรือที่สนใจ) ไปติดตามเสา หรือฝาผนังรอบๆ ห้องประชุมโดยให้มีระยะห่างประมาณ 3-4 เมตร

>ให้ผู้เข้าร่วมร้องเพลง หรือเปิดซีดี และเต้นไปด้วยกัน เมื่อเพลงหยุดให้รีบไปอยู่ตามจุดที่ติดบัตรคำไว้ซึ่งอาจไปกันเป็นกลุ่ม หรือกระจายกันไปอยู่ก็ได้ (ขึ้นอยู่กับการวางแผนของผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่ม)

>ผู้นำกิจกรรมเป่าสัญญาณนกหวีด ซึ่งผู้เข้าร่วมไม่สามารถเปลี่ยนไปอยู่บัตรคำอื่นได้

>ผู้นำกิจกรรมจับฉลากขึ้นมา 1 ใบ แล้วอ่าน เช่น คำในฉลากเป็นคำว่า "ดนตรี"

กลุ่มที่อยู่ป้ายบัตรคำดนตรีก็ตกรอบ ให้ออกไปอยู่ด้านนอกของการแข่งขัน

>เล่นในลักษณะเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนเหลือผู้เข้าแข่งขันน้อยที่สุด จึงจะยุติการแข่งขัน แล้วให้คะแนนแต่ละกลุ่มตามจำนวนคนที่เข้ารอบ

<u>จุดเด่นของเกมนี้</u>

อยู่ที่การดึงเอาคำที่เกี่ยวข้องกับการอบรมมาใช้ในการเล่น เพื่อเชื่อมโยงสู่เนื้อหา หรือสร้างความคุ้นเคยกับคำต่างๆ เช่น อบรมเกี่ยวกับยาเสพติด ก็เขียนบัตรคำเป็นประเภทของยาเสพติด ได้แก่ สุรา บุหรี่ ยาบ้า กัญชา เป็นต้น หรือ อบรมเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ก็เขียนบัตรคำ ได้แก่ ป่าไม้ ภูเขา ทะเล เป็นต้น นอกจากนี้ยังโดดเด่นในเรื่องการวางแผนที่จะกระจายสมาชิกในกลุ่มให้ไปอยู่ตามจุดต่างๆ ข้อสังเกต หากในแต่ละรอบ มีคนตกรอบน้อย อาจจะเพิ่มการจับฉลากเป็นครั้งละ 2 ใบก็ได้ เพื่อกิจกรรมจะได้กระชับ

4. เกม "Yes / No / OK"

<u>วัสดุ/อุปกรณ์</u>

>กระดาษ A4 พร้อมเขียนข้อความ

<u>ขั้นตอนกิจกรรม</u>

>ให้ผู้เข้าร่วมนั่งเป็นวงกลมตามกลุ่ม

>ผู้นำกิจกรรมเขียนคำตอบลงในกระดาษ A4 จากนั้นพับเก็บไว้ โดยไม่ให้ผู้เข้าร่วมทราบ

>ผู้นำกิจกรรมชี้แจงวิธีการเล่น โดยให้ผู้เข้าร่วมตั้งคำถามขึ้นมา ซึ่งผู้นำจะสามารถตอบได้แค่ คำว่า YES หรือ NO เท่านั้น เช่น หากผู้เข้าร่วมถามว่า "เป็นสิ่งของที่กินได้ใช่หรือไม่" ถ้าผู้นำตอบ YES ก็จะได้สิทธิ์ในการถามต่อ แต่ถ้าผู้นำตอบ NO ก็จะเป็นโอกาสของกลุ่มถัดไป

>ตั้งคำถามเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนกว่าจะมีกลุ่มไหนมั่นใจจึงขอตอบ ถ้าเป็นคำตอบที่ถูกต้อง ผู้นำก็จะต้องพูดว่า OK เพื่อให้คะแนน หรือรางวัล แต่ถ้าเป็นคำตอบที่ผิด กลุ่มนั้นหมดสิทธิ์ในการแข่งขัน

>แต่ถ้าใช้เวลาพอสมควรแล้ว ไม่มีกลุ่มใดที่สามารถตอบได้ ผู้นำกิจกรรมอาจมีคำใบ้ให้ แล้วเล่นต่อไปจนกว่าจะมีกลุ่มที่ตอบได้

>เล่นในลักษณะเช่นนี้สัก 2-3 รอบ (ขึ้นอยู่กับเวลาที่มี) และเปลี่ยนป้ายคำตอบในแต่ละครั้ง

<u>จุดเด่นของเกมนี้</u>

คือ การฝึกทักษะการคิด จับประเด็น และการตั้งคำถาม ไม่ต้องใช้อุปกรณ์ หรืออาศัยการเตรียมใดๆ เพียงแต่คำตอบที่ผู้นำเขียนลงบนกระดาษนั้น ควรจะเป็นสิ่งที่เป็นรูปธรรมจับต้องได้ และไม่ยากมากจนเกินไปข้อสังเกต หากกลุ่มใดตั้งคำถามช้าจะทำให้บรรยากาศดูน่าเบื่อ ดังนั้นผู้นำต้องกระตุ้นให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มช่วยกัน

5.หอไอเฟล

อุปกรณ์

>กระดาษ A4

>กระดาษหนังสือพิมพ์

>เทปใส หรือ กาวสองหน้า

วิธีเล่น

ให้นำกระดาษ A4 หรือกระดาษหนังสือพิมพ์ มาต่อกันให้เป็นรูปร่างใดก็ได้ แต่ต้องต่อให้สูงและให้มีความแข็งแรงที่สุด เท่าที่จะทำได้ กำหนดเวลาในการคิดวิธีทำประมาณ 5-10 นาที ให้เวลาในการสร้างประมาน 10-15 นาที

*** หอทีมีความแข็งแรงหรือสูงที่สุดจะเป็นผู้ชนะ ***

สิ่งที่ได้จากเกมนี้

เกมนี้จะฝึกการคิดที่เป็นระบบ เน้นและฝึกการทำงานเป็นทีม การวางแผนต่างๆ

6.วงกลมความคิด

อุปกรณ์

>กระดาษ

วิธีการเล่น

นำกระดาษที่แจกให้มาฉีก/ตัดให้ได้เป็นวงกลม โดยที่วงกลมไม่ขาดออกจากกัน และต้องสามารถนำสมาชิกในกลุ่มเข้าไปในวงกลมได้ให้ได้มากที่สุด
กลุ่มไหนเข้าไปได้มากที่สุดและกระดาษไม่ขาดกลุ่มนั้นชนะ (ให้เวลาแต่ละกลุ่มคิดวิธีการประมาณกลุ่มละ 5-10 นาที และ ให้เวลาทำประมาณกลุ่มละ 10นาที)

วิธีทำวงกลม(เฉลย)

1.พับครึ่งกระดาษ

2.ฉีกหรือตัดกระดาษแบบสลับฟันปลา

3.คลี่กระดาษออกให้อยู่ในรูปแบบเดิม

4.ตัดตรงการตัวกระดาษที่ยังเชื่อมติดกันอยู่ให้หลุดออกจากกัน (ยกเว้นตรงหัวท้าย)

5.ค่อยๆคลี่กระดาษออกเบาๆให้เป็นวงกลม

สิ่งที่ได้จากเกมนี้

เกมนี้จะได้ฝึกความคิด และการทำงานเป็นทีม การลองคิดนอกกรอก

7.ใบ้คำ

<u>อุปกรณ์</u>

>กระดาษใบ้คำ

<u>วิธีเล่น</u>

จัดผู้เล่นเป็นกลุ่มกลุ่มละเท่าๆกันและให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเพื่อเป็นตัวแทนออกมาเพื่อใบ้คำให้ผู้เล่นคนอื่นของกลุ่ม โดยวิธีการใบ้คือใช้ท่าทางเท่านั้น กลุ่มไหนใบ้ได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

<u>สิ่งที่ได้จากเกมนี้</u>

เกมนี้จะฝึกความมีไหวพริบ และ การใช้ความคิดสร้างความสัมพันธ์ระหว่างคนในกลุ่ม

8. หญิง 10 บาทชาย 5 บาท

<u>วิธีเล่น</u>

ให้ผู้เล่นกระจายตัวกัน โดยกำหนดให้ผู้หญิง 10 บาท ผู้ชาย 5 บาทและให้ผู้นำสั่งว่าจะให้ผู้ล่นรวมตัวกันให้ได้กี่บาทกลุ่มไหนไม่ได้จำนวนตามคำสั่งก็จะโดนทำโทษ

<u>สิ่งที่ได้จากเกมนี้</u>

เกมนี้ได้ใช้ความคิดในการสร้างไหวพริบในการบวกเลข และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างคนในกลุ่ม

9. เกม "รหัสปรบมือ"

<u>ขั้นตอนกิจกรรม</u>

>ให้ผู้เข้าร่วม นั่งรวมกันเป็นแถว หรือวงกลม แล้วแต่กรณี

>ผู้นำกิจกรรม หาคำสำคัญหลัก (Key words) ในการเล่นเกมนี้ 3 คำ ซึ่งอาจเป็นชื่อโครงการ ชื่อค่ายอบรม หรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

>ตัวอย่างเช่น เมื่อผู้นำกิจกรรมพูดคำว่า "แกนนำ" ให้ผู้เข้าร่วมปรบมือที่บริเวณหน้าขาตัวเอง 2 ครั้ง เมื่อพูดคำว่า "ป้องกัน" ให้ปรบมือปกติ ระดับอก 2 ครั้ง และเมื่อพูดคำว่า "ยาเสพติด" ให้ชูมือขึ้นสูงๆ แล้วปรบมือ 2 ครั้ง ซึ่งสามารถพูดสลับคำ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกิดความสับสน ก็จะเพิ่มความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

>เล่นในลักษณะอย่างนี้ไปเรื่อยๆ ซึ่งอาจให้ปรบมือเฉพาะผู้ชายหรือผู้หญิง หรือให้ปรบมือเป็นกลุ่มเพื่อแข่งขันกันก็ได้

<u>จุดเด่นของเกมนี้</u>

จะช่วยทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถจดจำชื่อของโครงการ หรือชื่อค่ายอบรมได้เป็นอย่างดี และมองเห็นถึงความสำคัญของคำนั้นๆ ที่ต้องเรียนรู้ร่วมกัน สามารถใช้เล่นได้ทุกช่วงตลอดระยะเวลาของการอบรม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมตั้งใจฟังผู้นำ เกิดความตื่นตัวหรือในกรณีที่ผู้เข้าร่วมเริ่มคุยกันและส่งเสียงดังมากขึ้น

10. เกม "ปรบมือชุดใหญ่"

<u>ขั้นตอนกิจกรรม</u>

>ผู้นำกิจกรรมอธิบายว่าการปรบมือชุดใหญ่นั้นมีอยู่ 4 รอบ ดังนี้ (ควรมีพี่เลี้ยงสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่าง)

รอบแรก :12/123/12/12/1

รอบที่สอง:12/123/12/12/ปรบมือแบบไขว้กัน

รอบที่สาม:12/123/12/12/เฮ้ ! ดังๆ พร้อมชูกำปั้นข้างขวาขึ้น

รอบสุดท้าย:12/123/12/12/ส่งรอยยิ้มให้ทุกคนโดยกวาดมือทั้งสองออกจากริมฝีปาก

>ให้ผู้เข้าร่วมทำตามพี่เลี้ยงทีละรอบ จากนั้นจึงทำต่อเนื่องกันทั้ง 4 รอบ โดยผู้นำกิจกรรมจะพูดประโยคที่ว่า "ปรบมือชุดใหญ่ 3 4" อาจจะให้ปรบมือพร้อมกันทั้งห้องประชุม หรือทีละกลุ่มแล้วแต่กรณี

<u>จุดเด่นของเกมนี้</u>

เมื่อมีการแบ่งกลุ่ม สามารถกระตุ้นให้เกิดความพร้อมเพรียงกันภายในกลุ่มได้ และยังสามารถใช้เล่นได้ตลอดระยะเวลาของการอบรม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมตั้งใจฟังผู้นำ เกิดความตื่นตัว หรือในกรณีที่ผู้เข้าร่วมเริ่มคุยกันหรือส่งเสียงดัง
ที่สำคัญผู้นำกิจกรรมสามารถพูดเชื่อมโยงจากท่าทางในรอบสุดท้ายว่า
เราจะส่งมอบรอยยิ้มและมิตรภาพให้แก่กันและกันเพื่อให้ทุกคนมีความสุข และสนุกสนานร่วมกัน

เพลงที่ใช้ในการทำกิจกรรมกับเด็ก

เพลงสำหรับละลายพฤติกรรมและสันทนาการ

เพลง กิ่งก้านใบ

กิ่งก้านใบ ชะ ชะ ใบก้านกิ่ง

กิ่งก้านใบ ชะ ชะ ใบก้านกิ่ง

ฝนตกลงมาจริงๆ ฝนตกลงมาจริงๆ

ชะ ชะ กิ่งก้านใบ

เพลง โอ้...ทะเล

โอ้ทะเลแสนงาม... ฟ้าสีครามสดใส มองเห็นเรือใบ... แล่นอยู่ในทะเล

หาดทรายงามเห็นปู ดูซิดูหมู่ปลา กุ้งหอยปูปลา... ว่ายอยู่ในทะเล

เมื่อเราเดินเที่ยวไป เดินเที่ยวไป เดินเที่ยวไป เที่ยวไปในทะเล...

เราแสนฮาเฮ เที่ยวทะเลสุขใจ...

เมื่อตะวันตกดิน ตะวันตกดิน ตะวันตกดิน เราเห็นเครื่องบินผ่านไป...

เราหอนทันใด บรู๋วๆๆๆๆ... สุขใจจริงๆ...

เพลง 7 นาฬิกา

เช้าวันหนึ่งวันนั้น วันหนึ่งวันนั้น 7 นาฬิกา

A กระโดดออกมาก็บอกว่ารัก รัก B คนเดียว

B ก็บอกว่ารัก ก็บอกว่ารัก รัก Aคนเดียว

คนอื่นก็ไม่แลเหลียว ก็ไม่แลเหลียวให้เสียเวลา

เพลง สับปะรด

มีตารอบตัว รอบตัวรอบตัว มีตัวหลายตา ลายตาลายตา

ฮุลาฮุลา สับปะรดๆ (เปรี้ยวไหมๆ...เปรี้ยว)

เปรี้ยวก็จิ้มเกลือ หวานก็จิ้มเกลือ

เปรี้ยวก็จิ้มเกลือ หวานก็จิ้มเกลือ

ถ้าไม่มีเกลือ ก็ไม่ต้องจิ้ม แดกไปเลยๆ

เพลง อัศวิน

ยุงเยอะ ทั้งตบ ทั้งเกา ทำร้ายตัวเราเป็นจ้ำเป็นผื่น

แมลงสาบน่าเกลียดน่าเกลียด ไต่กันยั้วเยี้ยทำลายข้าวของ

วันนี้เรามาใช้อัศวินแมลงร้ายด่าวดิ้นทั้งยุงไม่มีเหลือ

ถูกใจ ถูกใจจริงจริง สองรางวัล สองรางวัล เป็นประกัน

อัศวิน !!!

เพลง ตุ่ม

ตุ่มใส่น้ำ ใส่น้ำให้เต็มตุ่ม ตุ่มใส่น้ำ ใส่น้ำให้เต็มตุ่ม

แล้วเราจะชื่นใจ แล้วเราจะชื่นใจ

ตุ่ม ตลุ่มตุ่มโป๊ะ โป๊ะตะโละตับตุ่ม

วิ๊ดตุ่ม ว้ายตุ่ม

เด้งซ้าย เด้งขวา เด้งหน้า เด้งหลัง เด้งพร้อมกัน

เอ้า เด้งๆๆๆๆ เด้งๆๆๆๆ

เพลง สร้างบ้าน

มีไม้กระดาน กระเบื้องมุงหลังคา

มีเสาเอามาไม่รอช้าสร้างบ้านเรา

มีค้อน ตะปู ตอกได้ดังมิเบา

มีกบเลื่อยแต่งเสาแต่งกระดานตามต้องการ

มีเงิน มีเลื่อย มีไม้ยังไม่เป็นบ้าน แรงงานของคนสิ

สร้างทุกสิ่งสรรได้ เกรียงไกร

ผู้ใช้แรงงานสร้างโลกโสภา

ควรมองเห็นค่าแก่แรงงานกรรมกร

ฮุย ฮุย เล ฮุย ฮุย ฮุย ฮุย เล ฮุย...

เพลง งานสิ่งใด

งานสิ่งใด งานสิ่งใด แม้ใครละเลยทิ้งปล่อย มัวแต่คอย เฝ้าแต่คอย

หวังคอยแต่เกี่ยงโยนกอง ไม่มีเสร็จไม่มีเสร็จรับรอง

จำไว้ทุกคนต้องมีงานก็ต้องช่วยกัน ช่วยกันๆๆๆ

เพลง ตรงต่อเวลา

ตรงต่อเวลา พวกเราต้องมาให้ตรงเวลา ตรง ตรง ตรงเวลา

พวกเราต้องมาให้ตรงเวลา เราเกิดมาเป็นคนต้องหมั่นฝึกตนให้ตรงเวลา

วันคืนไม่คอยท่าวันเวลาไม่เคยคอยใคร

เพลง มองหา

มอง มองหา ขวัญตาเจ้าอยู่แห่งใด มองมองไป

ขวัญใจทำไมไม่มา เธอหลอกให้พี่มารอ โอ้หนอช่างเป็นไปได้

เป็นเพระเหตุอันใด ขวัญใจทำไมไม่มา

เพลง มาไวไว

มาไวไวพวกเราต้องมาไวไว ถ้าไม่เร็วไวจะทำให้เสียเวลา

จะเกิดเสียหายถ้าได้เวลา หากว่าไม่รีบมาจะเสียเวลาฟรีๆ

ลา ลา ลา ลา.....

ถ้ามัวใจเย็นเห็นจะไม่ได้การ ต้องรีบทำงานให้เสร็จพลันทันที

เสร็จการงานแล้วอย่ามัวรอรี รีบมาทันทีจะได้ไม่เสียวเลา

ลา ลา ลา ลา.....

เพลง ได้เวลา

ได้เวลาเรามาเข้ากลุ่มพลัน อย่าได้ไหวหวั่นมาพบกันอีกที

รีบมาเร็วๆ มาฟังเรื่องดี ได้ความรู้ยิ่งดูก็แสนเพลิน มาซิขอเชิญ

เชิญเข้ากลุ่มซี รีบมาเร็ว เรานี้รอคอย

เจอะกันสุขใจ

เจอะกันวันนี้สุขใจ สบายดีหรือบอกมา ห่างเธอฉันเหงาอุรา ร้องรำดีกว่าวันนี้สุขใจ (ซ้ำ)

เพลง จับ

หู ตา จมูก จับให้ถูกจมูกตาหู

จับใหม่จับให้ฉันดู (ซ้ำ) จมูก ตา หู หู ตา จมูก

เพลง พวงมาลัย

โอ้เจ้าพวงมาลัย เจ้าจะลอยไปคล้องใครกันแน่ (ซ้ำ)

จะรักใครชอบใครให้จริงแท้ ขอให้แน่สักราย

อย่ามัวลอยตามลมให้เขาดมดอมสิ้นกลิ่นหอมแล้วหน่าย (ซ้ำ)

ยามนั้นเจ้าจะอายเขาไม่อยากชมเด็ดเจ้าดมทิ้งไป

อยากเป็นหงส์เหิรหาวอยากเป็นดาวเลิศลอยวิไล (ซ้ำ)

อยู่กับบ้านไม่ชอบใจ หนีมาอยู่ค่ายไม่บอกใครเลย

เอ๋ยโอละหน่าย โอละหน่ายหน่อยเอย เอ่อ เอย.....

พวงมาลัย (ตอบ)

โอ้เจ้าพวงมาลัยเราจะลอยไปคล้องให้ประธานแน่ (ซ้ำ)

ขอจงสุขสำราญเบิกบานแท้ ได้รับแน่จากใจ

ไม่มัวลอยตามลมให้เขาดมดอมสิ้นกลิ่นหอมแล้วหน่าย (ซ้ำ)

ยามนั้นจึงมอบให้ ชื่นชมและนิยมตลอดไป

ไม่อยากเป็นหงส์เหิรหาวไม่อยากเป็นดาวเลิศลอยวิไล (ซ้ำ)

อยู่กับบ้านไม่ชอบใจ ถึงมาอยู่ค่ายไม่หน่ายใครเลย

คิดถึงกันอยู่ แม้จะอยู่สุดห่างไกล

ดวงใจมั่นหมาย มอบมาลัยแทนใจเราเอย

เพลงจับมือ

จับมือกันไว้ให้มั่นคง เพื่อความยืนยงสามัคคี

รักกันปรองดองเหมือนน้อยพี่ ผูกความสามัคคีมีร่วมกัน

โกรธกันมันร้ายเป็นสิ่งเลว เปรียบดังเป็นเปลวร้อนไฟนั่น

เผาใจให้มีความไหวหวั่น จับมือยิ้มให้กันเป็นสิ่งดี

เพลงทั่วไป

เพลง เพื่อนร่วมทาง

เรารวมใจกันเดินไปตามกาลของวันเวลา

บุกป่าฝ่าหนามร่วมใจกันมา มุ่งสู่ภูผาท้องฟ้ากว้างไกล

จับมือกันสร้างความสัมพันธ์ด้วยแรงศรัทธา มีฉันและเธอเคียงคู่อุรา

ก้าวไปข้างหน้าค้นหาความจริง มีท้องฟ้า มีจันทรา มีลมหนาว

มีดวงดาว พร่างพราว วาวสดใส

ในฤทัยเราคงมั่นฉันและเธอ

ก่อนอำลา... ขอให้สัญญาว่าไม่ลืมเลือน

ความหลังครั้งหนึ่งยังติดเตือน

ว่าเราเป็นเพื่อนร่วมทางเดียวกัน (ซ้ำ *)

เพลง ดาวแห่งศรัทธา

ด้วยดวงใจ ที่ใฝ่ฝันหา

ใจเรา มุ่งมั่น ก้าวมา ค้นหาตนเอง

คืนวันผ่านไป หัวใจไม่เหงาวังเวง

ร่วมกันบรรเลงบทเพลงแห่งสันติภาพ

รักคงมั่น ผูกพันเราไว้

สัญญากันไว้อย่างไร ขอให้คงอยู่นิรันดร์

ด้วยใจศรัทธา ด้วยใจใฝ่ฝัน

ด้วยใจรักกัน สรรสร้างสัมพันธ์ไม่คลาย รักคงอยู่แสนนาน

ฝันคงอยู่ไม่ไกล

บนเส้นทางชีวิตที่เราฝันใฝ่ ก้าวเดินต่อไป

ให้ถึงจุดหมายปลายทาง

เพลง แมงมุมลายตัวนั้น

แมงมุมลายตัวนั้น

ฉันเห็นมันสงสารเหลือทน

วันหนึ่งมันถูกฝน ไหลลงจากบนหลังคา

พระอาทิตย์ส่องแสง ฝนแห้งเหือดไปลับตา

มันรีบไต่ขึ้นฟ้า หันหลังมาทำตาลุกวาว

เพลง จับปูดำ ขยำปูนา

จับปูดำ ขยำปูนา

จับปูม้า คว้าปูทะเล

สนุกจริงเลย ชะเลยนอนเปล

จะโอละเห่นอนเปล หลับไป

เพลง อึ่งอ่าง

อึ่งอ่างมันนั่งข้างโอ่ง มานั่งหลังโก่งจะคอยกินมด

เด็กเอ๋ยเจ้าอย่าพูดปด เด็กเอ๋ยเจ้าอย่าพูดปด

จะกลายเป็นมดอาหารอึ่งอ่าง

เพลง แตงโม

แตงโมผลใหญ่ ๆๆ เกิดขึ้นได้จากเม็ดแตงเม็ดเล็ก จำไว้นะพวกเด็ก ๆ จำไว้พวกเด็ก ๆๆ

เม็ดแตง เม็ดเล็กกลายเป็นแตงผลใหญ่

เพลง เด็กดี

เด็กเฮย..เด็กดี ต้องมีหน้าที่ 10 อย่างด้วยกัน

หนึ่ง…นับถือศาสนา

สอง…รักษาธรรมเนียมมั่น

สาม…เชื่อพ่อแม่ครูอาจารย์

สี่…วาจานั้นต้องสุภาพอ่อนหวาน

ห้า…ยึดมั่นกตัญญู

หก…เป็นผู้รู้รักการงาน

เจ็ด…ต้องศึกษาให้เชี่ยวชาญ ต้องมานะบากบั่น ไม่เกียจไม่คร้าน

แปด…รู้จักออมประหยัด

เก้า…ต้องซื่อสัตย์ตลอดกาล น้ำใจนักกีฬากล้าหาญ ให้เหมาะกับกาล สมัยชาติพัฒนา

สิบ…บำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ รู้บาปบุญคุณโทษ สมบัติชาติต้องรักษา

เด็กสมัยชาติพัฒนา จะเป็นเด็กที่พา ชาติไทยเจริญ

เพลง รำระบำชาวเกาะ

รำระบำชาวเกาะ ไพเราะเสนาะจับใจ สายน้ำหลั่งไหล สายน้ำหลั่งไหล กระทบหาดทราย

ดังครื่นๆกระทบหาดทรายดังครื่นๆ

เพลง ฉันเป็นกาต้มน้ำ

ฉันเป็นกาต้มน้ำ อ้วน เตี้ย ม่อ ต้อ

นี่คือหูของฉัน นี่คือพวยกางอ

ยามเมื่อน้ำมันเดือด…วู้.. ยามเมื่อน้ำมันเดือด

ยกฉันลงแล้วก็ชงฉันหน่อย

เพลง ดื่ม ดื่ม ดื่ม

ดื่ม ดื่ม ดื่ม เรามาดื่ม ดื่ม นมกันเถอะ ดื่ม แล้ว อย่าทำเลอะเทอะ ดื่มแล้ว อย่าทำเลอะ

เทอะ ดื่ม นมเยอะ ๆ ร่างกาย แข็งแรง เย้ๆ(ซ้ำ)

เพลง ช้าง

ช้างๆๆ น้องเคยเห็นช้างรึเปล่า

ช้างมันตัวโตไม่เบา จมูกยาวๆเรียกว่างวง

มีเขี้ยวใต้งวงเรียกว่างา มีหูมีตา หางยาว

เพลง กำมือขึ้น

กำมือขึ้นแล้วหมุน ๆ ชูมือขึ้นโบกไปมา

กำมือขึ้นแล้วหมุน ๆ ชูมือขึ้นโบกไปมา

กางแขนขึ้นแหละลง พับแขนมือแตะไหล่

กางแขนขึ้นแหละลง พับแขนมือแตะไหล่

ชูมือขึ้นหมุนไปรอบตัว

เพลง ปี เดือน วัน

หนึ่งปี นั้นมี สิบสองเดือน

อย่าลืมเลือน จำไว้ ให้มั่น

หนึ่งสัปดาห์ นั้นมี เจ็ดวัน

อาทิตย์ จันทร์ อังคาร พุธ

พฤหัส ศุกร์ เสาร์

หนึ่งปี นั้นมี สิบสองเดือน

อย่าลืมเลือน จำไว้ ให้มั่น

หนึ่งสัปดาห์ นั้นมี เจ็ดวัน

อาทิตย์ จันทร์ อังคาร พุธ

พฤหัส ศุกร์ เสาร์

เพลง บวกลบ

บ้านฉัน มีแก้วน้ำ สี่ใบ

ครูให้ อีกสามใบ นะเธอ

มารวมกัน นับดีดี ซิเออ

ดู ซิเธอ รวมกันได้ เจ็ดใบ

บ้านฉัน มีแก้วน้ำ เจ็ดใบ

หายไป สามใบ นะเธอ

ฉันหา แก้วแล้ว ไม่เจอ

ดู ซิเธอ เหลือเพียงแค่ สี่ใบ

เพลงสวัสดีคุณครู

สวัสดี คุณครู ที่รัก

หนูจะ ตั้งใจ อ่านเขียน

ยามเช้า เรามา โรงเรียน

ยามเช้า เรามา โรงเรียน

หนูจะ พากเพียร ขยันเรียนเอย

สวัสดี คุณครู ที่รัก

หนูจะ ตั้งใจ อ่านเขียน

ยามเช้า เรามา โรงเรียน

ยามเช้า เรามา โรงเรียน

หนูจะ พากเพียร ขยันเรียนเอย

ซ้ำ

เพลง อย่าทิ้งต้องเก็บ

อย่าทิ้ง อย่าทิ้ง อย่าทิ้ง

ทิ้งแล้วจะสกปรก

ถ้าเราเห็นมันรก

ต้องเก็บ ต้องเก็บ ต้องเก็บ

อย่าทิ้ง อย่าทิ้ง อย่าทิ้ง

ทิ้งแล้วจะสกปรก

ถ้าเราเห็นมันรก

ต้องเก็บ ต้องเก็บ ต้องเก็บ

อย่าทิ้ง อย่าทิ้ง อย่าทิ้ง

ทิ้งแล้วจะสกปรก

ถ้าเราเห็นมันรก

ต้องเก็บ ต้องเก็บ ต้องเก็บ

เพลง ลูกหมูใส่รองเท้า

ศิลปิน: วงสองวัย

อัลบั้ม: เพลงสำหรับเด็ก

ในเช้าแจ่มใสวันหนึ่ง ซึ่งเป็นวันน้ำนอง

ลูกหมูก็อยากจะลอง อยากจะลองเล่นโคลน

แต่แล้วก็ต้องคันเท้า พยาธิไชเข้าเท้ามัน

ลูกหมูคิดได้โดยพลัน ต้องป้องกันทันที

จึงทำรองเท้าด้วยไม้ ใช้เชือกเป็นสายชั้นดี

เร็ว ๆ มาช่วยกันซี จะได้ของดีเสียงดัง

ก็อบ กิ๊บ ก็อบ ก็อบ กิ๊บ ก็อบ

ก็อบ กิ๊บ ก็อบ กิ๊บ ก็อบ กิ๊บ ก็อบ กิ๊บ ก็อบ

ฟัง ๆ เสียงฉันเดินสิ ฟัง ๆ เสียงฉันเดิน

ฟัง ๆ เสียงฉันเดินสิ ก็อบ ก็อบ ก็อบ

ฟัง ๆ เสียงฉันเดินสิ ฟัง ๆ เสียงฉันเดิน

ฟัง ๆ เสียงฉันเดินสิ ก็อบ ก็อบ ก็อบ

ในเช้าแจ่มใสวันหนึ่ง ซึ่งเป็นวันน้ำนอง

ลูกหมูก็อยากจะลอง อยากจะลองเล่นโคลน

แต่แล้วก็ต้องคันเท้า พยาธิไชเข้าเท้ามัน

ลูกหมูคิดได้โดยพลัน ต้องป้องกันทันที

จึงทำรองเท้าด้วยไม้ ใช้เชือกเป็นสายชั้นดี

เร็ว ๆ มาช่วยกันซี จะได้ของดีเสียงดัง

ก็อบ กิ๊บ ก็อบ ก็อบ กิ๊บ ก็อบ

ก็อบ กิ๊บ ก็อบ กิ๊บ ก็อบ กิ๊บ ก็อบ กิ๊บ ก็อบ

ฟัง ๆ เสียงฉันเดินสิ ฟัง ๆ เสียงฉันเดิน

ฟัง ๆ เสียงฉันเดินสิ ก็อบ ก็อบ ก็อบ

ฟัง ๆ เสียงฉันเดินสิ ฟัง ๆ เสียงฉันเดิน

ฟัง ๆ เสียงฉันเดินสิ ก็อบ ก็อบ ก็อบ

ก็อบ กิ๊บ ก็อบ ก็อบ กิ๊บ ก็อบ

ก็อบ กิ๊บ ก็อบ กิ๊บ ก็อบ กิ๊บ ก็อบ กิ๊บ ก็อบ

ฟัง ๆ เสียงฉันเดินสิ ฟัง ๆ เสียงฉันเดิน

ฟัง ๆ เสียงฉันเดินสิ ก็อบ ก็อบ ก็อบ

ฟัง ๆ เสียงฉันเดินสิ ฟัง ๆ เสียงฉันเดิน

ฟัง ๆ เสียงฉันเดินสิ ก็อบ ก็อบ ก็อบ

เพลง เป็นเด็กดี

เป็นนักเรียน ภาคเพียรเขียนอ่าน

เป็นพยาบาล คอยดูแลคนไข้

เป็นหมอ รักษาโรคภัย

จะเป็นอะไร ก็ให้เป็นไปเลย

กออากา ขออาขา

คออาคา งออางา

จออาจา ฉออาฉา

ชออาชา ขอให้เป็นคนดี

เป็นทหารสร้าง บ้านสร้างเมือง

เป็นนักการเมือง ไม่โกงไม่กิน

เป็นครู รอบรู้ทั้งสิน

สอนเป็นอาจิณ ให้เป็นคนดี

กออากา ขออาขา

คออาคา งออางา

จออาจา ฉออาฉา

ชออาชา ขอให้เป็นคนดี

เพลง พ่อกลับบ้าน

พ่อมาเหอะ คุณแม่รออยู่ ทำไมไม่มาซักที

พ่อไม่กลับ การบ้านไม่เสร็จ หนูถูกตีนะพ่อ

ก็มาไวไว แม่คงจะดีใจ รักพ่อน่าดู

สตางค์เรายังมี อย่าทำเลยโอที หนูรอพ่ออยู่

พ่อกลับบ้าน พ่อกลับบ้าน ก็บอกกับหนูว่าจะรีบมา

แม่บอกว่า แม่บอกว่า ถ้าพ่อมาช้าไม่ให้เล่นคอม

เล่นกับแม่ เล่นกับแม่ จะขี่คอแม่แม่ก็ไม่ยอม

พ่อกลับบ้าน พ่อกลับบ้าน พ่อมาทันแม่ยอมให้กอด

พ่อมาดึก คุณแม่เป็นห่วง จะนอนก็ยังวุ่นวาย

เลิกงานเหอะ ประเดี๋ยวงานหมด เลยอดทำจนได้

ก็มาไวไว แม่คงจะดีใจ รักพ่อน่าดู

สตางค์เรายังมี อย่าทำเลยโอที หนูรอพ่ออยู่

พ่อกลับบ้าน พ่อกลับบ้าน ก็บอกกับหนูว่าจะรีบมา

แม่บอกว่า แม่บอกว่า ถ้าพ่อมาช้าไม่ให้เล่นคอม

เล่นกับแม่ เล่นกับแม่ จะขี่คอแม่แม่ก็ไม่ยอม

พ่อกลับบ้าน พ่อกลับบ้าน พ่อมาทันแม่ยอมให้กอด

พ่อมาทันแม่ยอมให้กอด

พ่อมาทันแม่ยอมให้กอด

พ่อมาทันแม่ยอมให้กอด