

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Chiang Mai University

ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Chiang Mai University

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. อาจารย์วิจิตร ไชยศิลป์ ศึกษานิเทศก์สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดเชียงใหม่
2. อาจารย์ดร.เกตุมณี มากมี ศึกษานิเทศก์สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดเชียงใหม่
3. อาจารย์สมหวัง คันทรส ศึกษานิเทศก์สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดเชียงใหม่

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Chiang Mai University

ภาคผนวก ข

กิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน

แม่นาคพระโขนง

อุปกรณ์ -

เวลา 60 นาที หรือ 3 คาบ

วิธีเล่น

1. นักเรียนร่วมกันเล่นทั้งชั้น

2. หาผู้ที่จะมาเป็นแม่นาคโดยวิธีโยน้อยออก ใครแพ้ต้องเป็นแม่นาค ผู้เล่นคนอื่นๆ จะอยู่ในบ้าน และแม่นาคจะมาหา แม่นาคและเด็กๆจะมีบทโต้ตอบกันดังนี้

แม่นาค : “ตะลือกต็อกแตก”

เด็กๆ : “มาทำไม”

แม่นาค : “มาชวนเธอไปดูหนัง”

เด็กๆ : “เรื่องอะไร”

แม่นาค : “เรื่องแม่นาคพระโขนง”

เด็กๆ : “ที่ไหน”

แม่นาค : “ที่หลังป่าช้า”

แม่นาคนำเด็กออกไปสักครูก็หยุด

เด็กๆ : “นี่ต้นอะไร”

แม่นาค : “ต้นตะเคียน”

เด็ก ๆ : “ทำไมผมยาว”

แม่นาค : “ก็ไม่ได้ตัด”

เด็ก ๆ : “ทำไมถึงหน้าขาว”

แม่นาค : “เพราะฉันทาแป้ง”

เด็ก ๆ : “ทำไมปากแดง”

แม่นาค : “เพราะฉันแต้มชาด”

เด็ก ๆ : “ทำไมลื่นยาว”

แม่นาค : “ธรรมชาติ”

เด็ก ๆ : “ทำไมตาโป้”

แม่นาค : “เพราะฉันเป็นผี”

เด็ก ๆ ก็ออกวิ่ง แม่นาคไล่จับ ถ้าจับใครได้คนนั้นต้องมาเป็นแทน

หมากเก็บ

อุปกรณ์ - ก้อนกรวด 35 เม็ด

เวลา 60 นาที หรือ 3 คาบ

วิธีเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 7 กลุ่ม

2. ใช้ก้อนกรวดกลุ่มละ 5 เม็ด หาผู้เล่นก่อนโดยวิธี "ขึ้นร้าน" คือ กำหนดทั้ง 5 เม็ดไว้มือข้างที่ถนัดแล้วโยนพลิกเอาหลังมือรับ แล้วพลิกมือกลับรับอีกที ใครได้มากที่สุดคนนั้นเล่นก่อน มีทั้งหมด 5 หมาก

หมากที่ 1 ทอดหมากให้ห่างๆ กัน เลือกลูกนำไปไว้ 1 เม็ด ใช้เม็ดกรวดที่ห่างที่สุดโยนเม็ดยกขึ้น แล้วเก็บที่ละเม็ดพร้อมกับรับลูกนำไปให้ได้ว่าจนกว่าจะเก็บหมด (การเก็บกรวดควรที่จะเก็บมือข้างที่ถนัดแล้วนำไปไว้กับมืออีกข้างและมือที่โยนลูกนำก็ควรจะเป็นมือข้างเดียวกัน) ถ้ารับไม่ได้ถือว่า "ตาย" ขณะที่หยิบเม็ดที่ทอดนั้น ถ้ามือไปถูกเม็ดอื่นถือว่าตาย เมื่อเสร็จจากหมากนี้แล้วก็ไปเล่นหมากที่สอง

หมากที่ 2 วิธีเล่นเดียวกัน แต่หยิบก้อนกรวดบนพื้นที่ละ 2 เม็ด เมื่อเสร็จจากหมากนี้แล้วก็ไปเล่นหมากที่สาม

หมากที่ 3 วิธีเล่นเดียวกัน แต่หยิบก้อนกรวดครั้งแรก 3 เม็ด และครั้งที่ 2 อีก 1 เม็ด เมื่อเสร็จจากหมากนี้แล้วก็ไปเล่นหมากที่สี่

หมากที่ 4 เก็บ 4 เม็ด หมากนี้ไม่ต้องห่วงว่าเพียงแต่ถือก้อนกรวดทั้งหมดไว้ในมือ โยนขึ้น 1 เม็ดแล้วกอง 4 เม็ดที่เหลือไว้บนพื้นพร้อมกับรับเม็ดที่โยนขึ้นไป จากนั้นจึงโยนเม็ดยกขึ้นไปแล้วเก็บกรวดที่กองบนพื้นมาให้มากที่สุดพร้อมกับรับเม็ดที่โยนขึ้นไปให้ได้ด้วย ได้มาจำนวนเท่าใดก็นำไปขึ้นร้าน(รวมกับเม็ดยกขึ้นด้วย)นับคะแนน

3. การขึ้นร้านนับคะแนน โดยผู้เล่นที่ได้คะแนนสะสมครบ 20 คะแนนก่อนเป็นผู้ชนะ (กรวด 1 ก้อนแทน 1 คะแนน)

4. ผู้เล่นตายที่หมากไหนก็เริ่มต้นที่หมากนั้น

วิธีข่าวสาร

อุปกรณ์

เวลา 60 นาที หรือ 3 คาบ

วิธีเล่น

1. นักเรียนทั้งชั้นร่วมกันเล่น
2. ครูพานักเรียนร้องบทร้องประกอบ
3. จับไม้สั้นไม้ยาว เพื่อ เลือกเอาผู้เล่น 2 คน ที่จะยืนเอามือประสานกันเหนือศีรษะเป็น

ประตูโค้ง

4. ผู้เล่น 2 คนยืนเอามือประสานกันเหนือศีรษะเป็นประตูโค้ง คนอื่นๆ เกาะไหล่กันลอดได้โค้งไปเรื่อยๆ 2 คน ที่ประตูจะร้องเพลงประกอบเวลาลอดได้โค้ง หัวแถวจะต้องเดินอ้อมหลัง คนที่เป็นประตูครั้งละคนถ้าเพลงยังไม่จบก็เดินสลับอ้อมหลังไปเรื่อยๆ เมื่อจบเพลงจะกระตุกแขนลงกันคนสุดท้าย ให้อยู่ระหว่างกลาง คัดออกไป คนข้างหลังต้องระวังตัวให้ดี มิฉะนั้นตนเองต้องออกจากการเล่น ต้องพานให้ได้หมดทุกคนจึงจะจบเกม

บทร้องประกอบ

วิธีข่าวสาร สองทะนานข้าวเปลือก เลือกห้องโบนาน

เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน คดข้าวใส่จาน พานเอาคนข้างหลังไว้

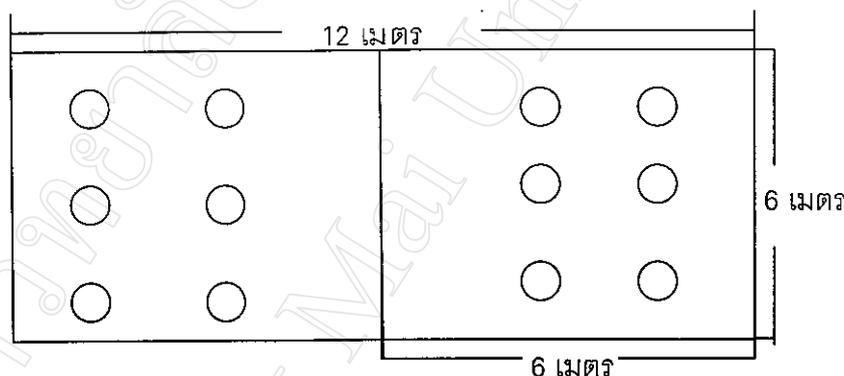
กระต่ายขาเดียว

อุปกรณ์ - เทปวัด

เวลา 60 นาที หรือ 3 คาบ

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม เท่าๆกัน โดยกลุ่มที่ 1, 2 เล่นด้วยกัน กลุ่มที่ 3,4 เล่นด้วยกัน และกลุ่มที่ 5 กับกลุ่มที่ 6 เล่นด้วยกัน
2. ครูขีดเส้นรูปสี่เหลี่ยมขนาด 6x12 เมตร มีเส้นแบ่งครั้งที่ 6 เมตร จำนวน 3 สนาม และให้แต่ละกลุ่มอยู่ในแดนของตัวเอง



3. ผู้ที่เป็นกระต่ายจะต้องวิ่งกระโดดขาเดียวไล่จับผู้เล่นอีกฝ่าย และฝ่ายผู้เล่นที่ถูกกระต่ายไล่ต้องไม่วิ่งออกนอกเขตแดนของตนเอง
4. แต่ละกลุ่มตกลงกันว่ากลุ่มใดจะเป็นกระต่ายก่อน กลุ่มที่เป็นกระต่ายจะคิดคำขึ้นมาให้มีพยางค์เท่ากับจำนวนคนในกลุ่มและจะต้องกำหนดพยางค์ให้แต่ละคนด้วยเช่น “กุหลาบแดง ร่วงโรย” กำหนดให้คนแรกเป็น “กุ” คนที่ 2 เป็น “หลาบ” คนที่ 3 เป็น “แดง” คนที่ 4 เป็น “ร่วง” คนที่ 5 เป็น “โรย”
5. กลุ่มที่เป็นฝ่ายเล่นทั้งหมดก็จะเป็นผู้เลือกว่าจะเอาพยางค์ใด ถ้าเลือกพยางค์ “หลาบ” กระต่ายที่มีพยางค์ตรงกับตัวเอง ต้องออกมาวิ่งกระโดดขาเดียวให้เร็วที่สุดและไล่จับแต่ละคนในฝ่ายเล่น ถ้าคนใดโดนจับหรือถูกกระต่ายแตะถือว่าคนๆนั้นตายต้องออกจากการเล่น แต่ถ้ากระต่ายเปลี่ยนขาหรือขาแตะพื้นก็จะตายเหมือนกันต้องออกจากการเล่น ต้องเปลี่ยนเป็นกระต่ายตัวใหม่เข้ามาเล่นแทนโดยฝ่ายเล่นเป็นผู้เลือก เมื่อฝ่ายเล่นถูกไล่แตะจนหมดแล้วก็ถือว่าแพ้ ต้องมาเป็นฝ่ายกระต่ายบ้าง แต่ถ้าฝ่ายกระต่ายตายจนหมดก็ต้องเป็นกระต่ายต่อไป

น้ำขึ้นน้ำลง

อุปกรณ์ -

เวลา 60 นาที หรือ 3 คาบ

วิธีเล่น

1 แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แต่ละกลุ่มจะเล่นกันเอง และให้แต่ละกลุ่มเลือกหัวหน้า ทำหน้าที่บอกว่า “น้ำขึ้น” หรือ “น้ำลง”

2 ทำวงกลมที่พื้น 1 วง มีรัศมี 2 เมตร ภายในวงกลมถือว่าเป็นคลองภายนอกวงกลมเป็นตลิ่ง ผู้เล่นทั้งหมดยืนอยู่นอกวงกลมผู้เล่นผลัดกันเป็นหัวหน้า เมื่อหัวหน้าที่บอกว่า “น้ำขึ้น” ทุกคนกระโดดเข้าไปในวงกลม และถ้าบอกว่า “น้ำลง” ให้กระโดดออกจากวงกลม คนใดอยู่ในคลองเมื่อน้ำลง หรืออยู่บนตลิ่งเมื่อน้ำขึ้น ให้ถือว่าตาย ถูกคัดออก การบอกน้ำขึ้นน้ำลง ไม่จำเป็นต้องบอกสลับกัน บอกซ้ำกันก็ได้และควรบอกเร็วๆ เพื่อให้ผู้เล่นสนุกและตื่นเต้น

งูกินหาง

อุปกรณ์ -

เวลา 60 นาที หรือ 30 นาที

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียน ออกเป็น 2 กลุ่ม และแต่ละกลุ่มเล่นกันเองและตกลงกันว่าใครจะเป็น “พ่องู” “แม่งู” ที่เหลือเป็น “ลูกงู”
 2. ครูพานักเรียนร้องบทโต้ตอบทั้งหมด
 3. พ่องูยื่นหันหน้าเข้าหาแม่งู แม่งูมีลูกงูยื่นจับเอวกันเป็นแถวยาวตามจำนวนของผู้เล่น
- พ่องูจะถามแม่งูว่า

พ่องู: “แม่งูเอ๋ย”

แม่งู: “เอ๋ย”

พ่องู: “กินน้ำบ่อไหน”

แม่งู: “กินน้ำบ่อใดก”

ลูกงู: “โยกไปก็โยกมา” (แม่งูและลูกงูขยายแถวทั้งแถว)

พ่องู: “แม่งูเอ๋ย”

แม่งู: “เอ๋ย”

พ่องู: “กินน้ำบ่อไหน”

แม่งู: “กินน้ำบ่อทราย”

ลูกงู: “ย้ายไปก็ย้ายมา” (วิ่งไปทางซ้ายที่ขวาที)

พ่องู: “แม่งูเอ๋ย”

แม่งู: “เอ๋ย”

พ่องู: “กินน้ำบ่อไหน”

แม่งู: “กินน้ำบ่อหิน”

ลูกงู: “บินไปก็บินมา” (ทำท่าบินแล้วจับเอวต่อกัน)

พ่องู: “แม่งูเอ๋ย”

แม่งู: “เอ๋ย”

พ่องู: “หุงข้าวก็หม้อ”

แม่งู: “.....หม้อ”

พ่องู: “ขอกินหม้อได้ไหม”

ลูกงู: “ไม่ได้”

พ่องู: “ต้ำน้ำพริกก็ครก”

แม่งู: “.....ครก”

พ่องู: “ขอกินครกได้ไหม”

ลูกงู: “ไม่ได้”

พ่องู: “ทอดปลาทุก็ด้ว”

แม่งู: “.....ด้ว”

พ่องู: “ขอกินด้วได้ไหม”

ลูกงู: “ไม่ได้”

พ่องู: “กินหัวกินหางกินกลางตลอดด้ว”

แม่งู: “กินหางตลอดด้ว”

พ่องูจะไล่จับลูกงู จากปลายแถวขึ้นมาหัวแถวจะจับมาก็ด้วก็ได้ แม่งูจะต้องพยายามป้องกันไม่ให้พ่องูเอาลูกงูไป โดยกางมือกั้นแล้วลูกงูต้องคอยวิ่งหนี แต่ต้องระวังไม่ให้แตกแถว เมื่อจับลูกงูได้ พ่องูจะถามลูกงูว่า

พ่องู: “อยู่กับพ่อหรืออยู่กับแม่”

ลูกงู: “อยู่กับแม่”

พ่องู: “ล่อยแพไป”

พ่องูจะผลักลูกงูให้ห่างออกไป ถ้าลูกงูตอบว่า “อยู่กับพ่อ”

พ่องู: “หักคอจิ้มน้ำพริก”

พ่องูก็จะจับลูกงูให้ออกจากการเล่น ไปอยู่เช่นนั้น จนจับได้หมด

ถ้าแม่งูตอบว่า “กินกลางตลอดด้ว”

พ่องูจะจับลูกงูตัวแรกในบริเวณกลางตัว ต่อไปก็เลือกจับตามใจชอบ

ถ้าแม่งูตอบว่า “กินหัวตลอดหาง” พ่องูต้องพยายามปล้ำกับแม่งูให้แพ้ชนะให้ได้ เมื่อแม่งูหลุดจากลูกงูก็ถือว่าแพ้และพ่องูแพ้ก็ต่อเมื่อล้มแล้วจับลูกตั้งแต่หัวแถวลงไปจนหมด เป็นอันจบเกม

ตีจับ

อุปกรณ์ - ไม้สั้น, ไม้ยาว

เวลา 60 นาที หรือ 3 คาบ

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ให้กลุ่มที่ 1 เล่นกับกลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 3 กับกลุ่มที่ 4 เล่นด้วยกัน

2. ซีดเส้นแบ่งแดนเพื่อให้แต่ละฝ่ายอยู่ในแดนของตนเอง

3. แต่ละกลุ่มจับไม้สั้นไม้ยาวว่าใครจะได้เริ่มเล่นตีก่อน ฝ่ายที่ตีก่อนเริ่มเล่นโดยเลือกพวกของตนคนหนึ่งเข้าไปตี คนตีจะออกเสียง "ตี" หรือ "หีม" เข้าไปในแดนฝ่ายตรงข้าม ในขณะเดียวกันฝ่ายตรงข้ามต้องคอยยึดตัวไม่ให้กลับเข้าแดนของตนได้ จนกว่าจะขาดเสียง ผู้นั้นต้องมาเป็นเชลยของฝ่ายตรงข้าม แต่ถ้าสามารถกลับเข้ามายังแดนของตนได้โดยไม่ขาดเสียง คนที่ถูกเตะก็คนก็ตามต้องไปเป็นเชลยสลับกัน เมื่อมีฝ่ายของตนเป็นเชลย ผู้ที่ตีคนต่อไปต้องพยายามช่วยพวกของตนกลับมาให้ได้ ฝ่ายตรงข้ามต้องคอยกันไม่ให้เตะกันได้ ถ้าเตะกันได้เชลยจะได้กลับแดนของตนเล่นกันเช่นนี้จนกว่าฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดจะหมดตัวผู้เล่นก่อน การตีเข้าไปในฝ่ายตรงข้ามจะขาดเสียงไม่ได้ แต่ถ้ารู้ตัวว่าเสียงจะขาดสามารถกลับมาพักในแดนของตนได้ จึงกลับเข้าไปแดนของฝ่ายตรงข้ามใหม่อีกหรือจะเปลี่ยนคนใหม่เข้าไปแทนก็ได้

ลิงชิงหลัก

อุปกรณ์ - หลัก 35 หลัก

เวลา 60 นาที หรือ 3 คาบ

วิธีเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม
2. แต่ละกลุ่มเลือกคนที่จะมาเป็นลิงหลักลอย 1 คนโดยวิธีโยน้อยออก
3. ผู้เล่นที่เป็น "ลิง" หลักลอยไม่มีหลักจับ คนที่เหลือ (9 คน) เป็นลิงจับหลัก (มีหลักจับ)

ผู้เป็นลิงหลักลอยต้องพยายามแย่งหลัก ในขณะที่ผู้เล่นทั้งหมดกำลังเปลี่ยนที่กัน (ผู้ที่เป็นลิงจับหลักก็ต้องเปลี่ยนหลักกันด้วย) ผู้ที่เป็นลิงชิงหลักต้องคอยสังเกตดูว่าตนจะชิงหลักไหนได้สะดวก ก็วิ่งไปชิงหลักนั้นไว้ ถ้าจับหลักได้ก่อน ผู้ที่มาช้าก็เป็นลิงหลักลอยคอยชิงหลักของคนอื่นบางคน ทำท่าเปลี่ยนแล้วไม่เปลี่ยนแต่เป็นการล่อหลอก ถ้าให้มายึดหลักอยู่ ผู้อื่นจะชิงไม่ได้

แตะหุ่น

อุปกรณ์ - ไม้สั้น, ไม้ยาว

เวลา 60 นาที หรือ 30 นาที

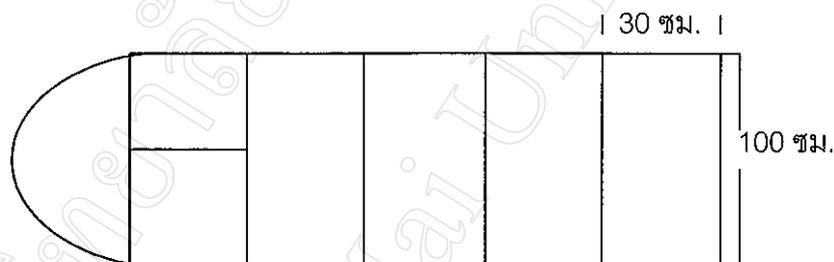
วิธีเล่น

1. นักเรียนร่วมกันเล่นทั้งชั้น
2. จับไม้สั้นไม้ยาวเพื่อเลือกผู้เล่นหนึ่งคนเป็นคนวิ่งไล่
3. ผู้เล่นที่เป็นคนวิ่งไล่ ต้องพยายามแตะเพื่อนให้ได้ ส่วนคนอื่นๆ ช่วยกันหลอกหลอ เมื่อคนวิ่งไล่ไปแตะใครคนนั้นต้องหยุดนิ่งในท่าที่กำลังกระทำอยู่นั้น จะเคลื่อนไหวหรือเปลี่ยนท่าไม่ได้ ถ้าเคลื่อนไหวคนนั้นต้องตายต้องมาเป็นคนไล่แทน เมื่อแตะได้ครบทุกคนและทุกคนเป็นหุ่นหมด ผู้วิ่งไล่จะแสดงท่าหลอกหลอต่างๆให้ยิ้ม หัวเราะ หรือเคลื่อนไหว ใครเคลื่อนไหวต้องมาเป็นคนวิ่งไล่แทน
4. ผู้ที่เป็นหุ่นอยู่นั้นถ้ามีการเคลื่อนไหวหลายคน ให้พิจารณาว่าใครเคลื่อนไหวก่อน

ตาเขย่ง

อุปกรณ์ - เบี้ย
 เวลา 60 นาที หรือ 30 นาที
 วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม แต่ละกลุ่มเล่นกันเอง
2. ทำสนามเล่น 6 สนาม ดังภาพ



3. ส่วนบนสุดที่อยู่ตรงหัวโค้ง เรียกว่า "ตากระโหลก" ส่วนที่ติดกับตากระโหลกจะขีดแบ่งครึ่งเพื่อใช้เป็นตาพัก เบี้ยที่ใช้ในการเล่นมีลักษณะเป็นรูปกลมแบน ผู้เล่นจะเสี่ยงทายว่าใครจะเป็นผู้เล่นก่อนด้วยการทอยไปที่ตากระโหลก ใครทอยได้ไกลที่สุดจะได้เล่นก่อน ส่วนคนอื่นก็วัดตามระยะแล้วเล่นตามลำดับ หากโยนออกนอกตากระโหลกก็ให้โยนใหม่

4. เริ่มเล่นโดยผู้เล่นคนแรก ทอยเบี้ยไปที่ตาช่องแรกหรือตาที่หนึ่งแล้วกระโดดเขย่งขาเดียวเข้าไปตาที่หนึ่ง พยายามใช้เท้าที่เขย่งเตะเบี้ยออกจากตาให้ได้ โดยต้องเตะออกทางด้านข้างเท่านั้น ผู้เล่นต้องไม่เหยียบเส้น ถ้าเหยียบเส้นถือว่า "ตาย" ต้องเปลี่ยนให้คนต่อไปมาเล่น ถ้าเตะเบี้ยออกจากตาที่หนึ่งได้ให้เขย่งข้ามไปตาที่สอง สามและสี่ แต่ละตาต้องเตะเบี้ยออกด้านข้างเหมือนกัน เมื่อถึงบ้านที่ถัดจากตากระโหลกแล้วเอาเท้าทั้งสองคล้องเส้นแบ่งกลางเอาไว้ จากนั้นให้เขย่งกลับไปแล้วเริ่มเล่นตาที่สองไปถึงตาที่ห้าหรือตาที่ถัดจากตากระโหลกตานี้จะมีสองช่องต้องเล่นที่ละช่อง โดยเล่นช่องด้านซ้ายก่อนจึงไปเล่นช่องด้านขวาจะเขย่งไม่ต้องกระโดดคล้อง ถ้าเล่นได้ถึงตากระโหลกและเตะเบี้ยออก จะได้เป็นเจ้าของตาที่หนึ่งและมีสิทธิ์ได้เล่นต่อไป ซึ่งสมมุติว่าเป็นบ้านสามารกเขียนชื่อหรือสัญลักษณ์ของเจ้าของไว้ได้และเหยียบบ้านสองเท้าได้ด้วย ผู้เล่นคนอื่นจะเหยียบไม่ได้

ต้องเขย่งข้ามไป แต่ถ้าเจ้าของบ้านเตะเบียร์มาตรงที่บ้านของตนถือว่า "ไฟไหม้บ้าน" ผู้เล่นคนอื่นสามารถเป็นเจ้าของบ้านได้ ถ้าช่องหรือบ้านมีเจ้าของติดๆกันไม่สามารถเขย่งไปได้ ผู้เล่นสามารถ "ซื้อ" หรือขอเดินผ่านได้โดยตกลงกับเจ้าของบ้านว่าจะให้ "ตี" หรือ "ติดนิ้ว" ก็ครั้ง และจะผ่านโดยเขย่งเท้าเดียวหรือกระโดดสองเท้า ถ้ากระโดดสองเท้าเจ้าของบ้านจะคิดค่าผ่านมากกว่าการเขย่งเท้าเดียว เล่นเช่นนี้ไปจนหมดช่องหรือเลิกเล่น

การทอยไปที่ตาใดๆก็ตามต้องให้อยู่ที่ตานั้นๆ เบียร์จะทับเส้นไม่ได้หรือเมื่อทอยไปแล้วเบียร์ไม่ได้อยู่ในตาที่ต้องการก็ต้องตายและให้พักรอที่ตานั้น และเปลี่ยนคนอื่นเล่น

โพงพาง

อุปกรณ์ -

เวลา 60 นาที หรือ 3 คาบ

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม
2. ครูพานักเรียนร้องบทร้องประกอบ
3. เลือกคนที่เป็นปลาโดยการจับไม้สั้นไม้ยาว เอาผ้าผูกตาคนที่เป็นปลา แล้วหมุน 3 รอบ ผู้เล่นคนอื่นๆ ล้อมวงจับมือกันเป็นวงกลม พร้อมจับมือกันเดินเป็นวงกลม และร้องเพลงประกอบ 2 รอบ เมื่อจบเพลงนั่งลงถามว่า “ปลาเป็นหรือปลาตาย” ถ้าผู้เป็นปลาตอบว่าปลาเป็น คนที่อยู่รอบวงจะขยับเขยื้อนหนีได้แต่ห้ามลุกจากที่นั่ง ถ้าบอกว่าปลาตายจะต้องนั่งอยู่เฉยๆ คนที่ถูกปิดตาทายถูกว่าเป็นใครก็ต้องมาเป็นแทน ถ้าทายผิดต้องเป็นต่อไป

บทร้องประกอบ	โพงพางเอย	ปลาเข้าลอด
	ปลาตาบอด	เข้าลอดโพงพาง

มอญซ่อนผ้า

อุปกรณ์ - ผ้าขาวม้า 1 ผืน
- ไม้สั้น, ไม้ยาว

เวลา 60 นาที หรือ 3 คาบ

วิธีเล่น

1. นักเรียนร่วมกันเล่นทั้งชั้นเรียน
2. ครูพานักเรียนร้องบทร้องประกอบ
3. จับไม้สั้นไม้ยาวเลือกคนที่จะเป็นมอญ
4. คนอื่นๆ นั่งล้อมเป็นวงกลมและร่วมกันร้องเพลง คนที่เป็นมอญถือผ้าไว้ในมือหรือจะพรางไว้ แล้วเดินวนอยู่นอกวง ระหว่างนั้นจะทิ้งผ้าไว้หลังใครก็ได้ แล้วพรางไว้ทำเป็นว่ายังถือผ้าอยู่เมื่อเดินกลับมาผ้ายังอยู่ที่เดิม ก็หยิบผ้าไล่ตีผู้นั้น ผู้เล่นคนนั้นต้องวิ่งหนีไปรอบๆวงแล้วจึงนั่งได้ ผู้เป็นมอญจะเดินวนต่อไป หาทางวางผ้าให้ผู้อื่นใหม่ แต่ถ้ามอญไล่ตีได้คนที่ถูกตีต้องมาเป็นมอญแทน ถ้าใครรู้สึกตัวคล้ายพบจะวิ่งไล่ตีมอญไปรอบวง 1 รอบ มอญต้องรีบวิ่งหนีมานั่งแทน แต่ถ้าคนวิ่งไล่ ไล่ตีมอญได้ทันก่อนที่มอญจะกลับเข้านั่ง คนเป็นมอญก็ต้องเป็นมอญต่อไป

บทร้องประกอบ

มอญซ่อนผ้า
ไว้ในนไว้ใน

ตุ๊กตาอยู่ข้างหลัง
ฉันจะตีกันแตก

ปลาหมอตกทะเล

อุปกรณ์ -

เวลา 60 นาที หรือ 3 คาบ

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่าย และตกลงกันว่าฝ่ายใดจะได้เล่นก่อน
2. ฝ่ายที่ยังไม่ได้เล่นต้องนั่งจับมือกันเป็นวงกลม โดยหันหน้าเข้าในวงกลม ส่วนฝ่ายที่ได้เล่นต้องคอยกระโดดเข้าในวงตรงที่มีมือจับกันอยู่ ถ้าเข้าไปได้หนึ่งคน คนอื่นๆก็ได้เข้าไปด้วย ขณะที่คนหนึ่งกระโดดอยู่คนอื่นๆก็กระโดดเข้าไปด้วย ผู้เล่นแต่ละคนต้องพยายามช่วยเพื่อนของตนให้เข้าไปอยู่ในวง เมื่อเข้าไปได้ก็พยายามกระโดดออก ฝ่ายที่นั่งจับมือต้องคอยวัดขึ้นไม่ให้อีกฝ่ายเข้าไปได้ ฝ่ายที่กระโดดผู้กันวัดมือถูก ถือว่าตาย ก็เปลี่ยนข้างให้อีกฝ่ายกันบ้างผลัดกัน

ขี่ตุ๊กกลางนา

อุปกรณ์ - เหยี่ยวภูเขา

เวลา 60 นาที หรือ 3 คาบ

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม แต่ละกลุ่มเล่นกันเอง

2. ให้นักเรียนฝึกร้องบทร้องประกอบตามครู

3. ใ้คนน้อยออก เพื่อหาคนแพ้เป็นคนทนาย เมื่อได้แล้วคนอื่นๆนั่งล้อมวงให้คนทนายอยู่ตรงกลางและคอยดูว่าเหยี่ยวจะอยู่กับใคร ผู้ที่ล้อมวงร่วมกันร้องเพลงและเอามือโพล่หลัง คนหนึ่งจะมีเหยี่ยวบาทอยู่ในมือ ขณะร้องบทร้องจะมีการหลอกล่อด้วยการเปลี่ยนเหยี่ยวไปอยู่อีกคนได้ และทุกคนจะทำสีหน้าให้ผู้ทนายเข้าใจผิด ให้ทนายได้เมื่อร้องบทร้องจบ ถ้าคนทนายทายถูกว่าเหยี่ยวอยู่กับใคร คนนั้นต้องไปอยู่กลางวงแทนคนทนาย แต่ถ้าคนทนายทายผิดก็ต้องเล่นเป็นคนทนายต่อไป

บทร้องประกอบ

"ขี่ตุ๊กกลางนา

ขี่ตาตุ๊กแก

ขี่มุกยายแก่

ถือไม้้ออ้อ

อยู่มือคนไหน

จำไว้ให้แน่

ออะระเร้

ออะระซอน"

มะล็อกก๊อกแก๊ก

อุปกรณ์ -

เวลา 60 นาที หรือ 3 คาบ

วิธีเล่น

1. นักเรียนร่วมกันเล่นทั้งชั้น
2. โอน้อยออกเพื่อเลือกคนที่จะมาเป็น “เจ้” ส่วนคนที่เหลือก็เป็น “เด็กๆ”
3. ฝ่ายที่เป็นเด็กๆก็มาชวนเจ้ไปดูหนัง พุดจาโต้ตอบกัน แล้วเจ้จะวิ่งไล่จับอีกฝ่ายหนึ่ง

ถ้าใครถูกจับ คนนั้นต้องเป็นเจ้

เด็กๆ : “มะล็อกก๊อกแก๊ก”

เจ้ : “ใครมา”

เด็กๆ : “ปีศาจมา”

เจ้ : “มาทำไม”

เด็กๆ : “มาชวนเจ้ไปดูหนัง”

เจ้ : “หนังเรื่องอะไร”

เด็กๆ : “ดาบวิเศษ” (หรืออื่นๆ)

เจ้ : “ไปก่อน ฉันจะแต่งตัว”

เด็กๆ : “ฮั๋ง! ฮั๋ง! ฮั๋ง!” (ทำเสียงหมาเห่า)

เจ้ : “ใครเห่า”

เด็กๆ : “หมาเห่า”

เจ้ : “ฉันไม่กลัว”

แล้วเจ้ก็วิ่งไล่เด็กๆจนกว่าจะจับได้ การเล่นวนเวียนทำนองนี้ไปเรื่อยๆ

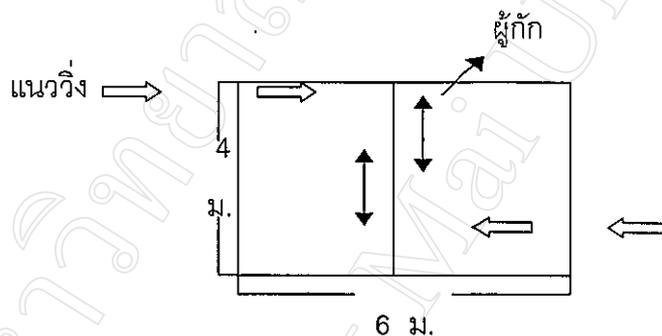
จริงจังหรือหมากกัก

อุปกรณ์ -

เวลา 60 นาที หรือ 3 คาบ

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 10 กลุ่ม (กลุ่มละ 4 คน) โดยให้กลุ่มที่ 1 เล่นกับกลุ่มที่ 2 กลุ่มที่ 3 เล่นกับกลุ่มที่ 4 กลุ่มที่ 5 เล่นกับกลุ่มที่ 6 กลุ่มที่ 7 เล่นกับกลุ่มที่ 8 และกลุ่มที่ 9 เล่นกับกลุ่มที่ 10
2. ทำเส้นดังภาพ (สนาม)



3. ให้แต่ละฝ่ายตกลงกันว่าฝ่ายใดจะเป็นผู้เล่นหรือผู้กัก ให้ฝ่ายกักยืนอยู่ตามช่องๆ ละ 2 คน (ตามขวาง) ฝ่ายผู้เล่นต้องพยายามวิ่งจากด้านหน้าไปยังด้านหลัง หรือจากด้านหลังมาด้านหน้า โดยมีให้ฝ่ายที่ยืนกักอยู่เอามือพันได้ถูก ผู้วิ่งจะต้องพยายามช่วยกันหลอกล่ออีกฝ่ายหนึ่งที่คอยจ้องจะพันอยู่ และวิ่งทะลุไปอีกด้านหนึ่งให้ได้โดยไม่ต้องถูกพัน ถ้าคนใดคนหนึ่งวิ่งทะลุไปอีกด้านหนึ่ง คนอื่นๆ ก็พลอยรอดพันด้วย และฝ่ายที่กักต้องปล่อยให้ไปอีกด้านหนึ่ง ไปเริ่มวิ่ง (และกัก) จากอีกด้านหนึ่งใหม่ ในการวิ่งแต่ละเที่ยวห้ามวิ่งอ้อมเส้น ผู้กักจะวิ่งได้ตามช่อง และฝ่ายวิ่งคนใดคนหนึ่งถูกพันคนอื่นๆ จะถูกพันไปด้วย และต้องเป็นฝ่ายกัก

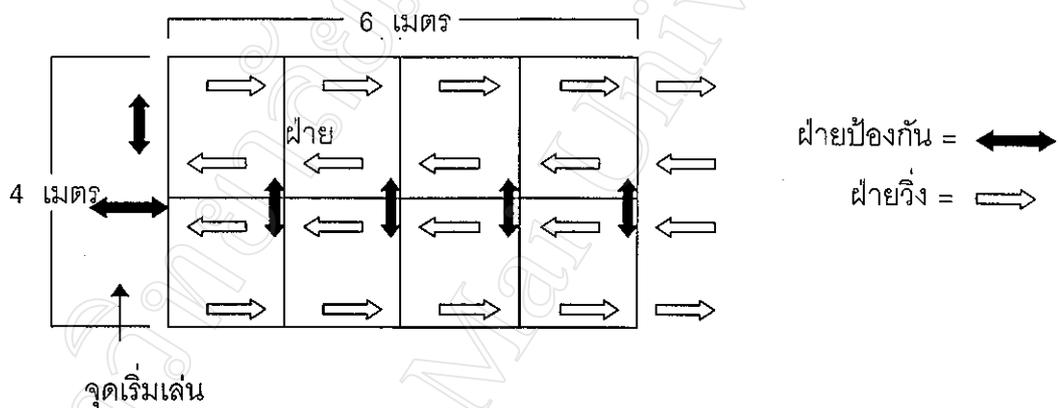
เตย/ตาล่อง

อุปกรณ์ -

เวลา 60 นาที หรือ 3 คาบ

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม
2. ทำสนามเล่นดังภาพ



3. กลุ่มที่ 1 เล่นกับกลุ่มที่ 2 กลุ่มที่ 3 เล่นกับกลุ่มที่ 4 และกลุ่มที่ 5 เล่นกับกลุ่มที่ 6
4. ให้แต่ละทีมตกลงกันว่าฝ่ายใดจะเป็นฝ่ายป้องกันหรือฝ่ายวิ่งก่อน ผู้กันจะยืนประจำเส้นของตนเพื่อคอยกันไม่ให้ทีมที่เป็นฝ่ายวิ่งผ่านไป ผู้วิ่งต้องพยายามหลอกล่อให้ผู้กันเผลอแล้ววิ่งผ่านไปให้ได้โดยไม่โดนผู้กันแตะ การวิ่งต้องวิ่งผ่านด้านจนครบทุกด้าน แล้ววิ่งกลับไปยังจุดเริ่มต้น ถ้าผ่านไปไม่ได้ต้องร้องว่า “เตย” หรือ “ตาล่อง” หมายความว่าชนะแล้ว แม้เพียงคนเดียวก็ถือว่าจบเกม
5. ผู้วิ่งคนใดโดนแตะต้องออกจากการเล่น ถ้าถูกแตะจนหมดก็เปลี่ยนอีกฝ่ายหนึ่งมาวิ่ง แต่ถ้าชนะก็ได้เล่นต่อไป

ข้าวหลามตัด

อุปกรณ์ -

เวลา 60 นาที หรือ 30 นาที

วิธีเล่น

1. นักเรียนร่วมกันเล่นทั้งชั้น และช่วยกันเลือกชาย หญิง 1 คู่ เพื่อมาเป็นผู้เริ่มเล่นก่อน
2. ให้ผู้เล่นยืนจับมือกันเป็นวงสลับชายหญิง ชายหญิงคู่ที่เริ่มต้นเล่น จะเดินไปรอบวงช่วยกันเลือกตัด (หรือฟันด้วยมือ) คู่ใดคู่หนึ่งที่ยืนล้อมวงอยู่ให้มือหลุดออกจากกัน
3. คู่ที่ถูกตัดจนมือหลุดออกจากกันและคู่ที่เริ่มเล่นต้องรีบวิ่งรอบวงเพื่อมาอยู่ที่ว่างหรือที่เดิมของตน การวิ่งให้วิ่งสวนทางกันเป็นคู่ของตนโดยการจับมือกันวิ่ง เช่นเมื่อคู่เริ่มเล่นวิ่งวนทางขวาคู่ที่ถูกตัดก็ต้องวิ่งวนทางซ้าย เป็นต้น
4. คู่ใดมาถึงก่อนก็ยืนจับมือกันเป็นวงกลมอยู่อย่างเดิม คู่ที่มาถึงทีหลังต้องเป็นฝ่ายเลือกตัดใหม่ แล้ววิ่งรอบวงเพื่อชิงกันกับคู่อื่นๆต่อไปอีกเพื่อที่จะจับมือกันให้เป็นวงกลมเช่นเดิม

ช่วงรำ

อุปกรณ์ - ไม้สั้น, ไม้ยาว
- ลูกช่วง

เวลา 60 นาที หรือ 3 คาบ

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย

2. ครูพานักเรียนร้องบทร้องประกอบ

3. จับไม้สั้นไม้ยาว เพื่อเลือกฝ่ายที่จะโยนลูกช่วงก่อน เมื่ออีกฝ่ายโยนลูกช่วงไปอีกฝ่ายหนึ่งพยายามรับไว้ให้ได้ ถ้ารับไม่ได้ก็ต้องโยนกลับไปให้ฝ่ายตรงข้ามรับบ้าง ทุกครั้งที่รับไม่ได้ต้อง "โยน" กลับไป ครึ่งใดที่รับได้ก็ "ขว้าง" กลับไปให้ถูกคนใดคนหนึ่งของฝ่ายตรงข้าม ฝ่ายที่ถูกขว้างนั้นก็ต้องคอยหลบให้พ้น ถ้าหลบพ้นก็โยนลูกช่วงกลับไปเหมือนเดิม ถ้าหลบไม่พ้นลูกช่วงถูกใครก็ตาม คนนั้นต้องถูกล้อมวงโดยผู้เล่นทั้งสองฝ่ายทันที แล้วร้องคำกลอน 2 รอบให้ผู้ที่ถูกล้อมนั้นรำวง

4. เมื่อรำวงเสร็จแล้วให้กลับไปเริ่มเล่นตามเดิม

บทร้องประกอบ

"โอ้เจ้าพวงมาลัย

ควรรหรือจะไปจากห้อง

เจ้าลอยละล่อง

เข้าในห้องไหนเอ๋ย"

เสือกินวัว

อุปกรณ์ -

เวลา 60 นาที หรือ 3คาบ

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย
2. ผู้เล่นแต่ละฝ่ายส่งตัวแทนออกมาเป็นเสือและวัว ฝ่ายละ 1 คน
3. ผู้เล่นยืนจับมือกันเป็นวงกลม โดยจับมือสลับกันเป็นกลุ่ม เริ่มต้นอาจจะมี 5-6 คนเป็นเสืออีก 5-6 คนต่อไปเป็นวัวสลับกันไปเป็นวง เมื่อเริ่มเล่น ให้ผู้ที่เป็นวัว (ตัวแทน) ยืนอยู่ในวง (คอก) อีกคนหนึ่งที่เป็นตัวแทนฝ่ายเสืออยู่นอกคอกพยายามเข้าไปในคอก เพื่อจับวัวกิน เสือต้องเข้าคอกทางฝ่ายของตนที่ยืนอยู่ และฝ่ายของตนก็ปล่อยให้เสือเข้าได้ วัวหนีออกทางฝ่ายของตนที่ยืนอยู่ เช่นเดียวกัน เพราะถ้าวิ่งไปออกทางฝ่ายเสือก็ถูกกักไว้และถูกเสือกินได้ง่าย เมื่อปล่อยออกไปแล้วก็พยายามกักเสือไว้ เมื่อเสือออกทางนั้นไม่ได้ก็ต้องออกฝ่ายตน วิ่งจับวัว วัวก็วิ่งหนีเข้าคอกอีก ถ้าถูกเสือจับ (แตะ) ได้ก็ถูกกิน ต้องแพ้ ถ้าเล่นต่อไปจะเปลี่ยนกันเป็นเสือเป็นวัวก็ได้

ภาคผนวก ค

แบบวัดสุนทรียภาพในการเล่นพื้นบ้าน

แบบวัดสุนทรียภาพในการเล่นเกมที่บ้าน

คำชี้แจง แบบวัดฉบับนี้มีทั้งหมด 20 ข้อ ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงและความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุดในแต่ละข้อ

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. นักเรียนพึงพอใจการเล่นเกมที่บ้านในด้าน การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
2. นักเรียนพึงพอใจการเล่นเกมที่บ้านเพราะได้เล่น กับเพื่อนๆ
3. นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเล่น ที่บ้านในประเพณีหรือวันสำคัญต่างๆ
4. นักเรียนพึงพอใจการเล่นเกมที่บ้านที่ได้ฝึกความ อดทน
5. นักเรียนพึงพอใจการเล่นเกมที่บ้านที่มีส่วนช่วย สร้างความมั่นใจ
6. นักเรียนพึงพอใจการเล่นเกมที่บ้านที่จะมีโอกาส ได้แสดงออก
7. นักเรียนพึงพอใจการเล่นเกมที่บ้านที่ได้แสดงให้ ผู้อื่นดู
8. การมีส่วนร่วมในการเล่นเกมที่บ้านทำให้เกิด ความสนุกสนานเพลิดเพลิน
9. การเล่นเกมที่บ้านทำให้นักเรียนรู้สึกว่าเป็นการ พักผ่อนและทำให้สบายใจ

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
10. การเล่นเกมที่บ้านทำให้เห็นเพื่อนๆ มีความสุข
11. การเล่นเกมที่บ้านทำให้นักเรียนมีความสุข.....
12. การเล่นเกมที่บ้านเป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดความ ตื่นเต้นและอยากเล่น
13. การเคลื่อนไหวในการเล่นเกมที่บ้านทำให้นักเรียน เกิดความสนุกสนาน
14. การเล่นเกมที่บ้านช่วยให้นักเรียนได้ออก กำลังกาย
15. การปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่บ้านมีส่วน ทำให้นักเรียนยอมรับผู้อื่นได้
16. การเล่นเกมที่บ้านควรที่จะรักษาไว้เป็นมรดกของ ชาติไทย
17. การเล่นเกมที่บ้านเป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียน เกิดความภูมิใจในความเป็นไทย
18. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมที่บ้านทำให้มีโอกาสได้ พบปะเพื่อนๆ
19. การเล่นเกมที่บ้านมีส่วนช่วยให้นักเรียนรักความ ยุติธรรม
20. การเล่นเกมที่บ้านมีส่วนช่วยให้นักเรียนรู้จักการ ทำงานเป็นกลุ่ม

ภาคผนวก ง

แบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

ชื่อผู้เชี่ยวชาญ

กิจกรรม	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ		
	แน่ใจ (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	แน่ใจ (-1)
1. กระจายขาเดียว
2. ขายแดงโม
3. ข้าวหลามตัด
4. ชี้นำโยนบอล
5. ชี้นำส่งเมือง
6. ชีตู่กลางนา
7. เขย่งแก๊งกอย
8. งูกินหาง
9. จริงจ้ง/หมากกัก
10. จูนางเข้าห้อง
11. ชวงรำ
12. ชักส้าว
13. ดินน้ำอากาศ
14. ตาเขย่ง
15. ตีจับ
16. เตย/ตาล่อง
17. แตะหุ่น
18. น้ำขึ้นน้ำลง
19. ปิดตาตีหม้อ
20. ปลาหมอตกกระทะ

กิจกรรม	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ		
	แน่ใจ (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	แน่ใจ (-1)
21. ไปลิตซ์จับขโมย
22. โพงพาง
23. มะล้อยกก็อกแก๊ก
24. มอญช้อนผ้า.....
25. แม่หน้าคพระโขง
26. รื้อข้าวสาร
27. ลิงชิงหลัก
28. เสือกินวัว
29. หมากเก็บ
30. อีตัก

แน่ใจว่ากิจกรรมนี้มีองค์ประกอบของความงาม = +1

ไม่แน่ใจว่ากิจกรรมนี้มีองค์ประกอบของความงาม = 0

แน่ใจว่ากิจกรรมนี้ไม่มีองค์ประกอบของความงาม = -1

ภาคผนวก จ

แบบสำรวจความต้องการเล่นในการละเล่นพื้นบ้าน

แบบสำรวจความต้องการเล่นในการละเล่นพื้นบ้าน

คำชี้แจง ให้นักเรียนเรียงลำดับการละเล่นพื้นบ้านที่กำหนดมาให้ ตามความต้องการที่จะเล่น จากลำดับที่ 1 ถึง ลำดับที่ 20

กระต่ายขาเดียว	ข้าวหลามตัด	ขี้ตู่กลางนา	งูกินหาง	จริงจัง/หมกัก
ช่วงรำ	ตาเขย่ง	ตีจับ	เตย/ตาล่อง	ตะเตหูน
น้ำขึ้นน้ำลง	ปลาหมอตกกระทะ	โพงพาง	มะลือก๊กอกแก็ก	มอญซ่อนผ้า
แม่นาคพระโขนง	วีรช้าวสาร	ลิงชิงหลัก	เสือกินวัว	หมากเก็บ

- ลำดับที่ 1
- ลำดับที่ 2
- ลำดับที่ 3
- ลำดับที่ 4
- ลำดับที่ 5
- ลำดับที่ 6
- ลำดับที่ 7
- ลำดับที่ 8
- ลำดับที่ 9
- ลำดับที่ 10
- ลำดับที่ 11
- ลำดับที่ 12
- ลำดับที่ 13
- ลำดับที่ 14
- ลำดับที่ 15
- ลำดับที่ 16
- ลำดับที่ 17
- ลำดับที่ 18
- ลำดับที่ 19
- ลำดับที่ 20

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายธานินทร์ ธาณี	รหัส 4122366
วัน เดือน ปีเกิด	21 กันยายน 2512	
ที่อยู่ปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านกอมูเดอ ตำบลแม่สามแลบ อำเภอสบเมย จังหวัดแม่ฮ่องสอน	
ประวัติการศึกษา		
2535	ศึกษาศาสตรบัณฑิต (พลศึกษา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	
ประสบการณ์ทำงาน		
2538	อาจารย์ 1 ระดับ 3 โรงเรียนบ้านกอมูเดอ อำเภอสบเมย จังหวัดแม่ฮ่องสอน	
2540-ปัจจุบัน	อาจารย์ 1 ระดับ 4 โรงเรียนบ้านกอมูเดอ อำเภอสบเมย จังหวัดแม่ฮ่องสอน	