



# สารตั้งต้น เล่ม 2

## “ห้องเรียนนวลดรุ”

เล่น เรียน รู้ 17 march

L\_arni\_g \_n\_

aYC

$$4 + 30 = 34 \quad x + y = 34$$



## “ห้องเรียนวิภาครัฐ”

เป็นห้องเรียนกีเด็กๆ จะได้  
สนุกและเพลิดเพลินไปกับ  
กิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในและ  
นอกบทเรียน ผ่านการการ  
เล่นและการลงมือทำร่วมกับ  
คุณครูและพ่อแม่ฯ

# สารตั้งต้น

## เล่ม 2 “ห้องเรียนนวัตกรรม”



คณะนักวิจัย  
ปียัตน์ เกตุวงศ์ • ปัญญา ชูเลิศ • ชาตินัย หวานหวาน  
ชุตินา อยู่สันบูรณ์ • กรณก พงษ์ประดิษฐ์  
สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล

โครงการนี้ได้รับการสนับสนุนจาก  
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)



# คำนำ

คุณมีอฉบับนี้ ถูกตั้งขึ้นว่า “สารตั้งต้น” สาเหตุสำคัญ เพราะประสงค์ให้คุณครูทุกๆ ท่านที่มีความสนใจในการนำกิจกรรมที่อยู่ในคุณมีอฉบับนี้ไปใช้สำหรับ “ต่อยอด” ความคิดจากกิจกรรมที่มีอยู่ให้เกิดกิจกรรมใหม่ๆ ที่มีความแตกต่าง หลากหลาย ท้าทาย และเหมาะสมตามช่วงวัยของผู้เรียนที่ท่านจะนำไปใช้ด้วย

กิจกรรมต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ใน “สารตั้งต้น” ฉบับนี้ ทางคณะผู้จัดทำได้รวบรวมกิจกรรมต่างๆ มาจากการรู้เท็จผ่านทางการอ่านค้นคว้าและประสบการณ์ ตรงที่ได้เรียนรู้ผ่านทางการเข้าร่วมการอบรมต่างๆ ที่ผ่านมาตลอดช่วงชีวิต ตั้งแต่ วัยเด็กจนถึงปัจจุบัน กระทั้งปัจจุบันได้มีโอกาสสามารถนำไปใช้เป็นผู้จัดกิจกรรม หรือ เรียกว่ายังฯ ว่า “ครูพัก ลักษณะ” และนำมาต่อยอดโดยการสอดแทรกกระบวนการเรียนรู้แบบครบมิติให้มีความเหมาะสมตามช่วงพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย

อย่างไรก็ตี ทางคณะผู้จัดทำเชื่อมั่นว่าด้วยวิชาชีพ คุณวุฒิ ตลอดจน ประสบการณ์ที่คุณครูทุกๆ ท่านได้อ่านรู้แล้ว คงจะสามารถนำไปใช้ได้ดี แต่ก็ต้องมีการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง จะนำมาซึ่งการต่อยอดผลลัพธ์ของการอบรม การเรียนรู้ที่จะตามมา และสามารถใช้เป็นตัวอย่างสำหรับการดำเนินกิจกรรมได้อย่างนับไม่ถ้วน

กิจกรรมต่างๆ ที่ถูกพัฒนาขึ้นในสารตั้งต้นฉบับนี้ กระตุนให้นักเรียนได้มีการเคลื่อนไหวร่างกาย ลดพฤติกรรมเนือยนิ่ง ทั้งนี้เพื่อสร้างเสริมกระบวนการเรียนรู้ตามขั้นพัฒนาการต่างๆ ของนักเรียน ให้ดียิ่งๆ ขึ้นไปอีก

สารตั้งต้นฉบับนี้ ถูกสร้างขึ้นบนหลักการที่นำมาซึ่งสิ่งใหม่ๆ โดยอาศัยหลักคิดที่สำคัญ 2 ประการได้แก่ แกนหลักของกิจกรรม (Concept) และเนื้อหาที่จะใช้สำหรับการจัดกิจกรรม (Content) ซึ่งหากมีความเชี่ยวชาญในหลักการทั้งสองนี้ ก็จะสามารถปรับประยุกต์และต่อยอดไปยังกิจกรรมอื่นๆ ให้เกิดความบูรณาการได้อย่างง่าย

- 1) แกนหลักของกิจกรรม (Concept) หรืออธิบายให้เข้าใจง่ายๆ ก็คือ กิจกรรมนั้นๆ มีวิธีการหลักในการดำเนินกิจกรรมอย่างไร เช่น การตอบคำถามตามโจทย์ การเติมคำในช่องว่าง การใช้ทักษะการรวมจำนวนตัวเลข เป็นต้น
- 2) เนื้อหาของกิจกรรม (Content) หมายถึง เนื้อหาตามกลุ่มสารวิชาที่สามารถนำมาใช้ในการทำกิจกรรมนั้นๆ ได้ เช่น การเรียนรู้เรื่องเศษส่วน การคูณ การท่องคำศัพท์ ความรู้รอบตัว ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ เป็นต้น

ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าในหลายๆ กิจกรรมสามารถบูรณาการเนื้อหาของกิจกรรมได้มากกว่า 1 สารวิชาหรือประเด็นการเรียนรู้ ขณะเดียวกันในแต่ละกิจกรรมก็สามารถสลับไขว้ระหว่าง Concept และ Content ได้ ขึ้นอยู่กับแนวคิดที่คุณครูต้องการจะสร้างสรรค์ออกมาเป็นกิจกรรมเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ในทักษะเรื่องใด

# สั่งคบ

# วิทยาศาสตร์

# คณิตศาสตร์

# สารบัญ

1.1 โจเออกซ์อัจฉริยะ	2
1.2 มากกว่าหรือน้อยกว่า	4
1.3 หลับตาบันเลข	6
1.4 เลขวิเศษ	8
1.5 ตีกตาเรขาคณิต	10
1.6 เลขที่ของใคร?	12
1.7 ต่อให้ยาวที่สุด	14
1.8 ปั้นกระดาษ	16
1.9 เศษส่วน	18



2.1 แปลงร่างเป็นต้นไม้	22
2.2 ตอบให้ผิดความจริง	24
2.3 20 คำถาน	26
2.4 ช่วยกันยก	28
2.5 ช่วยกันยิง	30
2.6 รางส่งลูกปิงปอง	32
2.7 ลูกแก้วล้ออยน้ำ	34



3.1 หุ่นยนต์คุณธรรม	38
3.2 ทิศทาง	40
3.3 สินค้าของฉัน	42
3.4 ของดีของท้องถิ่นเรา	44
3.5 ทายคำ (HANGMAN)	46



# บันทึกการ

# คิบอัลเบก

# ภาษาไทย

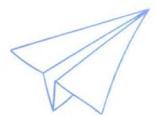
4.1 วัดภารตามเพลง	50
4.2 สื่อสารผ่านแผ่นหลัง	52
4.3 กระซิบ กระชาบ	54
4.4 ทำท่า ทายคำ	56
4.5 บอกคำตามอักษร	58

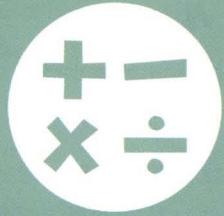
ก ข ค

5.1 จับอวัยวะ	62
5.2 จิตกรออก	64
5.3 BOARD SCRAMBLE	66
5.4 CAN YOU ACTIONS	68
5.5 FOLLOW THE LEADER	70
5.6 TRUE OR FALSE	72
5.7 LIGHTNING FLASHCARDS	74
5.8 STOP THE BUS	76

A B C

6.1 ปลาดุก–ปลาช่อน	80
6.2 ฟันตอก ฝ่าร้อง ฝ้าผ่า	82
6.3 ปิดตายึนขาเดียว	84
6.4 ไฟจราจ	86
6.5 ส่งยางด้วยหลอด	88
6.6 ส่งกระดาษด้วยหลอด	90
6.7 สร้างหอคอยด้วยหลอด	92
6.8 ส่งลูกปิงปองด้วยกระดาษ	94
6.9 ตอบน้ำอ STEP เทพ	96
6.10 เครื่องบินกระดาษ	98
6.11 FITBALL	100
6.12 วิ่งเปี้ยง ox	102





หมวดล่า率为การเรียนรู้  
**คณิตศาสตร์**

# 1.1 トイอิคช้อจวารียะ

**CONCEPT:**

การเติบโตและลงในตาราง  
ให้ได้ผลลัพธ์ตามที่กำหนด

**ทักษะหลัก:**

การบวก ลบ คูณ หาร

**CONTENT: คณิตศาสตร์****ทักษะเสริม:**

การคิดเลขในใจ  
การวางแผน การสื่อสาร  
และการทำงานเป็นทีม

## อุปกรณ์

- กระดาษดำ/ไวท์บอร์ด
- ชอล์คหรือปากกาสีเขียนกระดาษ ต่างกัน 2 สี
- กระดาษสำหรับใช้ทดสอบ

## วิธีเล่น

- คุณครูเขียนตาราง  $3 \times 3$  ลงบนกระดาษ
- จากนั้นแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แต่ละกลุ่มจะผลัดกันส่งตัวแทนกลุ่มออก มาเติมตัวเลข 1 – 9 ลงในช่องว่างโดยห้ามเติมตัวเลขซ้ำกับตัวเลขที่มีอยู่ในตาราง (แต่ละทีมควรจัดเรียงผู้เล่นเพื่อให้ได้ออกมาเล่นทุกคน)
- ในแต่ละครั้งที่เติมตัวเลขทีมใดทำผลรวมในแถวเดียวกันหรือแนวทะแยงมุมให้ได้ 15 ถือว่าได้ 1 คะแนน
- ทั้งนี้ นักเรียนจะต้องใช้เวลาในการคิดเลขแต่ละรอบไม่เกิน 30 วินาที (หรือ คุณครูกำหนดตามความเหมาะสม) และคุณครูกำหนดท่าทางในการวิงไปทำโจทย์ เช่น กระโดดขาคู่ กระโดดขาเดียว วิ่งถอยหลัง เป็นต้น
- เมื่อจบเกมทีมใดได้คะแนนมากกว่า ถือเป็นฝ่ายชนะในเกมนั้น การแข่งขันจะมีหลายรอบ เพื่อให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมกิจกรรม และคุณครูสามารถวิเคราะห์การเล่นให้นักเรียนได้ดูเป็นตัวอย่างก่อนการแข่งขัน

## ต่อยอด

- คุณครูอาจเปลี่ยนกติกาโดยเปลี่ยนเป็นตาราง  $4 \times 4$  และทำให้ได้ผลรวมเท่ากับ 19, 21, 32 เพื่อท้าทายความสามารถในชั้วโมงต่อๆ ไป
- หรือเมื่อนักเรียนมีความรู้เรื่องการบวก ลบ คูณ หาร ที่เก่งขึ้น คุณครูอาจจะเพิ่มกติกาการเล่น โดยใช้ตาราง  $3 \times 3$  และกำหนดให้นักเรียนใส่ตัวเลข 1 – 9 โดยสามารถใช้การบวก ลบ คูณ หรือหารก็ได้ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามที่คุณครูกำหนด เช่น ให้ได้ผลลัพธ์เท่ากับ 23 เป็นต้น

## ภาพตัวอย่าง

บวกเลขให้ได้ 15

1	2	3
8	9	7
6	4	5

บวก ลบ คูณ หาร ให้ได้ 23

5	2	9
8	3	7
6	4	1

TIP

- การเล่นในครั้งแรกๆ นักเรียนอาจจะยังไม่เข้าใจ คุณครูอาจจะต้อง สาธิตการเล่นมากหน่อย
- จัดระดับความยากของโจทย์จากง่ายไปถึงยาก เพื่อค่อยๆ พัฒนาทักษะของนักเรียน
- หากฝึกให้เล่นบ่อยๆ จะทำให้นักเรียนคิดเลขได้หลากหลาย และบวก ลบ คูณ หาร คล่องแคล่วมากยิ่งขึ้น

# 1.2 มากกว่าหรือน้อยกว่า

## CONCEPT:

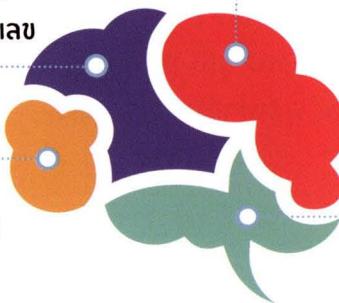
การแก้โจทย์คณิตศาสตร์  
และการคาดประมาณตัวเลข

## ทักษะหลัก:

การบวก ลบ คูณ หาร

## CONTENT: คณิตศาสตร์

ทักษะเสริม:  
การคิดเลขในใจ สามารถ  
การคิดเชื่อมโยง  
และการคิดวิเคราะห์



## อุปกรณ์

1. บัตรโจทย์
2. กระดาษทดเลข

## วิธีเล่น

1. นำบัตรโจทย์ค่าว่าหน้าแล้วเรียงไว้บนกระดาษตามลำดับ หรือค่าว่าไว้บนโต๊ะ โดยเรียงลำดับโจทย์จากง่ายไปยาก
2. คุณครูเปิดบัตรใบแรก แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบว่าผลลัพธ์ของบัตรใบแรกคือตัวเลขใด
3. คุณครูให้นักเรียนพยายามว่าผลลัพธ์ของบัตรใบที่ 2 จะมากกว่าหรือน้อยกว่าใบแรกโดยแต่ละครั้งที่ครูเปิดบัตรนักเรียนจะต้องเขียนผลลัพธ์ไว้ในกระดาษทดของตนด้วย
4. นักเรียนคนใดที่гадถูกว่ามากกว่าหรือน้อยกว่าจะได้ 1 คะแนน จบเกมนักเรียนคนใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## ต่อยอด

1. คุณครูสามารถปรับสมการต่างๆ ให้สอดคล้องกับบทเรียนที่คุณครูจะจัดการเรียนการสอนในภาคเรียนนั้นๆ หรือจะทำทวนความรู้ที่เรียนมาแล้วก็ได้
2. คุณครูสามารถปรับให้เป็นการแข่งขันแบบกลุ่ม และให้นักเรียนได้มีการเคลื่อนไหวร่างกายมากยิ่งขึ้น โดยมีวิธีการเล่นดังนี้

2.1 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละไม่เกิน 10 คน จากนั้นคุณครูให้ตัวเลข 0 – 9 กลุ่มละ 1 ชุด ให้ถือคนละ 1 ตัว (บางครองอาจจะได้มากกว่า 1 ตัว หากสมาชิกในกลุ่มน้อยกว่า 10 คน)

2.2 คุณครูกำหนดโจทย์ และกลุ่มตัวเลข เพื่อให้นักเรียนช่วยกันออกมาเรียงลำดับตัวเลขให้ได้ผลลัพธ์มากกว่าหรือน้อยกว่า ตามที่ครูกำหนด เช่น คุณครูบอกนักเรียนว่าให้นักเรียนนำเลข 2 หลัก มาคูณ กับเลข 2 หลัก เพื่อให้ได้ผลลัพธ์มากกว่า 6,000 ซึ่งตามโจทย์นี้ นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องช่วยกันคิดว่าจะนำเลข 0 – 9 มาจับคู่กัน 2 คู่ เพื่อคูณกันแล้วให้ได้ผลลัพธ์มากกว่า 6,000 ได้อย่างไร จากนั้นเมื่อได้ตัวเลขที่ต้องการ เช่น นักเรียนคิดว่าจะใช้คู่ตัวเลข  $98 \times 76 = 7,448$  นักเรียนคนที่ถือตัวเลข 98 76 ต้องวิงออกมายืนและเรียงลำดับเลขให้ถูกต้องที่หน้าห้อง (หรือจุดที่คุณครูกำหนด) พร้อมกับพูดตัวเลข และผลลัพธ์ที่ได้พร้อมๆ กัน ทีมใดทำให้เร็วที่สุดและถูกต้อง จะได้คะแนน เป็นต้น

2.3 คุณครูอาจจะเตรียมโจทย์มาล่วงหน้า โดยเป็นโจทย์ที่ท้าทาย และนักเรียนส่วนใหญ่จะได้มีส่วนร่วม

## ภาพตัวอย่าง

บัตรใบที่ 1	บัตรใบที่ 2	บัตรใบที่ 3	บัตรใบที่ 4
$1 + 9 + 11 = ?$	$8 - 2 + 3 = ?$	$9 \div 3 = ?$	$5 \times 7 = ?$

TIP

- การเรียงลำดับโจทย์จากง่ายไปhardยากจะช่วยท้าทายให้นักเรียนที่ไม่เก่งหรือไม่ชอบวิชาคณิตศาสตร์อย่างมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากยิ่งขึ้น
- การเล่นแบบต่อยอดโดยให้นักเรียนได้ถือ และออกมาช่วยกันเรียงตัวเลข จะทำให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวออกแรง และสนุกสนานกับการร่วมกิจกรรมมากยิ่งขึ้น

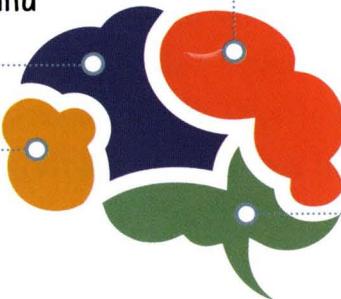
# 1.3 หลับตาบันเบลง

CONCEPT:

หลับตาบันเบลงไปให้ช้ากัน  
ให้ได้นากที่สุด

ทักษะหลัก:  
การฝังอย่างตั้งใจ

CONTENT: คณิตศาสตร์



ทักษะเสริม:  
การสื่อสาร และสมาร์ท

## อุปกรณ์

ไม่มี

## วิธีเล่น

- คุณครูบอกให้นักเรียนหลับตาแล้วตั้งใจฟังคำสั่งจากคุณครู
- คุณครูให้นักเรียนหลับตาแล้วลับกันนับตัวเลขไปเรื่อยๆ จาก 1 ... ๗ โดยห้ามออกเสียงตัวเลขเดียวกันพร้อมกัน หากพบว่าบันทึกตัวเลขพร้อมหรือช้ากันจะต้องเริ่มนับ 1 ใหม่ คุณครูบันทึกสถิติที่นักเรียนช่วยกันนับได้สูงสุดในแต่ละคาบเรียนแล้วดูพัฒนาการของนักเรียนว่าเป็นอย่างไร
- ในรอบแรกๆ นักเรียนอาจจะยังไม่เข้าใจโดยทั่วไป เมื่อเริ่มทำซ้ำเรื่อยๆ หรือคุณครูช่วยอธิบายกติกาหรือยกตัวอย่างนักเรียนจะนับเลขได้มากยิ่งขึ้น และคุณครูอาจจะให้นักเรียนปรึกษากันสั่นๆ ถึงวิธีการนับให้ได้เลขจำนวนที่มากขึ้น

## ต่อยอด

คุณครูอาจจะเพิ่มความท้าทายในการเล่นให้มากยิ่งขึ้น ด้วยการให้นักเรียนเปลี่ยนวิธีการนับใหม่ เช่น การนับเลขโดยหลังโดยอาจจะกำหนดให้นับเลขโดยหลังจาก 100 ถึง 0 การนับสลับกันระหว่างนักเรียนชายและหญิง เป็นต้น



## บันทึกกิจกรรม

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

TIP

- ในครั้งแรกๆ นักเรียนอาจจะนับเลขได้ไม่มาก หากคุณครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ปรึกษากันว่าจะทำอย่างไรดี คุณครูอาจจะได้เห็นวิธีคิดของนักเรียนที่คุณครูอาจจะคาดไม่ถึงก็เป็นได้
- ท้าทายให้นักเรียนทำสถิตินับเลขให้ได้มากที่สุด
- นักเรียนต้องนับเลขเสียงดัง พังชัด

# 1.4 เลขวิเศษ

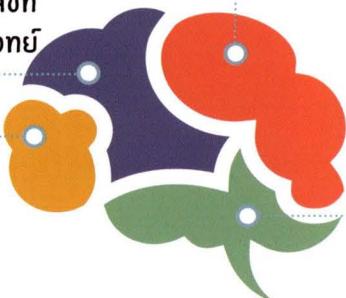
## CONCEPT:

การนับเลขต่อๆกัน โดยนับเลขที่  
กำหนดให้เป็นชื่ออื่นๆ ตามใจ

ทักษะหลัก:  
การฝังอย่างตั้งใจ

## CONTENT: คณิตศาสตร์

ทักษะเสริม:  
การคูณ หาร ความจำ  
จินตนาการ สมาร์ต  
และคำศัพท์



## อุปกรณ์

ไม่มี

## จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะคูณ หาร ทักษะการฟังอย่างตั้งใจ ความจำ จินตนาการ  
สมาร์ต และคำศัพท์

## วิธีเล่น

- คุณครูบอกนักเรียนว่าจะให้นับเลขกันไปเรื่อยๆ โดยคนที่นับเลขที่ลงท้ายด้วย 5 และหลักสิบจะต้องบอกชื่อผลไม้แทนตัวเลข ทั้งนี้ ชื่อผลไม้จะต้องไม่ซ้ำกัน เช่น 1 2 3 4 ส้ม 6 7 8 9 กล้วย 11 12.... และนักเรียนจะต้องนับเลขให้เสียงดัง พังชัด เพื่อให้เพื่อนๆ นักเรียนได้ยินว่านับถึงเลขได้แล้ว
- คุณครูให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม (หรือหากไม่สามารถยืนเป็นวงกลมได้ คุณครูอาจดูการนั่งของนักเรียนว่าจะให้เริ่มจากซ้ายไปขวา หน้าไปหลังอย่างไร เพื่อให้เกิดการนับเลขแบบวนต่อเนื่องกันได้ และให้นักเรียนยืนขึ้นทำกิจกรรม) แล้วเริ่มเล่นเกม และในแต่ละรอบคุณครูอาจจะท้าทายให้นักเรียนนับเลขให้ได้มากขึ้นเรื่อยๆ

## ต่อ�อต

- คุณครูอาจจะเปลี่ยนกติกา เช่น เปลี่ยนจากชื่อผลไม้เป็นชื่อสัตว์ สิ่งของที่อยู่ในโรงเรียน ชื่อเล่นของนักเรียนในห้อง และอาจจะเปลี่ยนกติกาให้ยกขึ้น เช่น เปลี่ยนตัวเลขที่หารลงตัวให้เป็นผลไม้ เช่น จำนวนที่ 3 หารลงตัว เป็นต้น
- คุณครูอาจจะเปลี่ยนการบอกชื่อ.... เป็นการทำท่าทางของลัตต์ หรือการเรียนแบบเสียงลัตต์ชนิดต่างๆ ในการเล่นครั้งต่อๆ ไป เพื่อเพิ่มความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น
- สามารถประยุกต์ใช้ในวิชาภาษาอังกฤษได้ โดยเปลี่ยนการบอกชื่อ.... เป็นการบอกคำศัพท์แทน และคุณครูสามารถเพิ่มความยากและท้าทายความสามารถของนักเรียน ด้วยการกำหนดหมวดหมู่ของคำศัพท์แตกต่างกันไปในแต่ละรอบ เช่น สี สัตว์ อวัยวะ วัน เดือน เป็นต้น

## หมายเหตุ

การทำกิจกรรมนี้ควรให้นักเรียนได้ยืนทำกิจกรรม เพื่อลดพฤติกรรมเนื้อญนึง นั่งนานของนักเรียน

### TIP

- ท้าทายให้นักเรียนทำสถิตินับเลขให้ได้มากที่สุด
- นักเรียนต้องนับเลขเสียงดัง พังชัด

# 1.5 ตັກຕາເຮົາຄົນິຕ

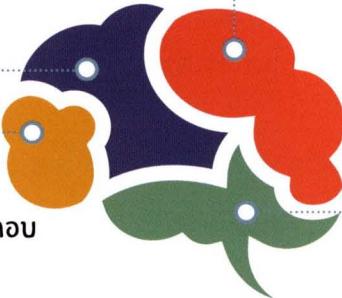
CONCEPT:

การວາດກາພໂດຍໃຊ້ຮູປເຮົາຄົນິຕ

ທັກະະຫຼັກ:

ເຮືອນຮູ່ກີ່ຍົວກັບສ່ວນປະກອບ  
ຂອງຮູປເຮົາຄົນິຕ

CONTENT: ຄົນົມຄາສົກ



ທັກະະເສຣີນ:

ການບວກເລຂ ການວາດ  
ການນໍາເສນອ ການວາງແພນ  
ການກໍາຈານເປັນກິນ  
ແລະການໃຊ້ຈັນທານາການ

## ອຸປະກຣນີ

1. ກະດາມວາດກາພ (ຫົວໜ້າກະດາມສຸມດຂອງນັກເຮືອນກີ່ໄດ້)
2. ຕິນສອ/ຕິນສອສີ (ຄ້າມື)

## ວິທີເລັ່ນ

1. ອຸປະກຣນີ ດູວ່າມີສິ່ງເຫັນຢືນຢັນ ສາມເຫັນຢືນຢັນ ແລະ ວັດທະນາ ຈາກນັ້ນໃຫ້ເວລາ  
ນັກເຮືອນ 3 ນາທີ ເພື່ອວາດກາພຕັກຕາ ຫົວໜ້າຍືນຕີ່ທີ່ເປັນຕົວແທນຂອງນັກເຮືອນ  
ໂດຍໃຊ້ຮູປສິ່ງເຫັນຢືນຢັນ ສາມເຫັນຢືນຢັນ ແລະ ວັດທະນາປະກອບກັນຫລາຍໆ ຮູປໃຫ້ເປັນ  
ຮູປກາພຕາມຈິນທານາການ
2. ເມື່ອນັກເຮືອນວາດກາພເສົ່າງແລ້ວ ອຸປະກຣນີໃຫ້ນັກເຮືອນດູວ່າຮູປທີ່ວາດມີສິ່ງເຫັນຢືນຢັນ  
ສາມເຫັນຢືນຢັນ ແລະ ວັດທະນາຢ່າງລະເທົ່າໄວ ຈາກນັ້ນ ອຸປະກຣນີໃຫ້ນັກເຮືອນຍົກມືວ່າ ໂຄງ  
ມີຮູປປະໂວມາກທີ່ສຸດ
3. ອຸປະກຣນີ ເລຍເກມວ່າ ອາກໃດວາດຮູປແລ້ວມີ....(ອຸປະກຣນີອາຈະຈະໃຫ້ຄວາມໝາຍເອີ້ນໆ  
ເພື່ອຄວາມສຸກສານກີ່ໄດ້ ເຊັ່ນ ວັດທະນາ ເປັນຄົນກິນເກີ່ນ ນອນຕື່ນສາຍ ເປັນຕົ້ນ)  
“ສິ່ງເຫັນຢືນຢັນ” ມາກທີ່ສຸດ ແສດງວ່ານັກເຮືອນເປັນຄົນຮອບຮູ້ ຂົ້ນ ແລະ ຕັ້ງໃຈເຮືອນ  
“ສາມເຫັນຢືນຢັນ” ມາກທີ່ສຸດ ແສດງວ່ານັກເຮືອນເປັນຄົນຄລາດຫລັກແລ່ລມ ດລອງແຄລວ່າ  
ວ່ອງໄວ “ວັດທະນາ” ມາກທີ່ສຸດ ແສດງວ່ານັກເຮືອນເປັນຄົນຮ່າເຮິງ ແຈ່ມໃສ ທອບວິ່ງ  
ເລັ່ນ ອອກກຳລັງກາຍ
4. ອາກຍັງມີເວລາເຫັນຢືນຢັນ ອຸປະກຣນີອາຈະສຸ່ມນັກເຮືອນບາງຄນໃຫ້ອອກມານໍາເສນອຮູປກາພ  
ຂອງຕົນເອງ ເພື່ອຝຶກທັກະະການນໍາເສນອຂອງນັກເຮືອນ

## ຕ່ວຍວດ

1. ຄຸນຄຽບສາມາດຮັບໃຫ້ນັກເຮືອນທຳກິຈການດັ່ງກ່າວນີ້ອີກຄັ້ງໜັງເລີກເຮືອນເຊື່ອງ  
ເຮັດວຽກ ໂດຍກຳນົດໃຫ້ນັກເຮືອນທຳກິຈການເປັນກຸ່ມເຊັ່ນເຕີມ ແລະອາຈະໃຫ້  
ນັກເຮືອນວາດກາພຂອງໄຣກົດເຖິ່ງມີມຸມຫຼືມີຈຳນວນເສັ້ນຕາມທີ່ຄຽບກຳນົດ ເຊັ່ນ ວາດ  
ກາພ໌ມຸມໜັນຂອງເຮົາ ໂດຍໃນກາພຕ້ອງມີມຸມຈາກອ່າງນ້ອຍ 3 ມຸມ ມຸມແຫລມ 7 ມຸມ  
ມຸມປ້ານ 5 ມຸມ ວົກລມ 6 ວົງ ວົງ 10 ວົງ ສື່ເໜື່ອມ 20 ຮູບ ແລະເສັ້ນຂາດ 4 ເສັ້ນ  
ເປັນດັ່ນ
2. ເນື່ອຄຽບເວລາຕາມທີ່ຄຸນຄຽບກຳນົດໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມອອກມານຳເສັນອາພທີ່ໜ່ວຍໃນ  
ວາດ ແລະໜ່ວຍກັນເຊື້ອ/ບອກວ່າມີມຸມ ຮູບ ຢ້ອເສັ້ນ ອະໄຮ ອູ້ຕຽບຈຸດໃຫນບ້າງ

VDO ຕ້ວອຢ່າງວິທີການເລັ່ນ



TIP

- ການເປີດເພັນເບາງ ຮະຫວ່າງທີ່ນັກເຮືອນທຳກິຈການຈະໜ່ວຍໃຫ້  
ນັກເຮືອນມີຄວາມສຸກັບການທຳກິຈການມາກຍິ່ງເຊື້ນ
- ການໃຫ້ນັກເຮືອນໄດ້ວາດກາພອີກຄັ້ງໜັງເລີກເຮືອນດັ່ງຕ້ວອຢ່າງ  
ກິຈການຕ່ອຍອັດ ຈະໜ່ວຍໃຫ້ຄຸນຄຽບເຫັນພັດທະນາການແລະຜລສັມຖົງ  
ທາງການເຮືອນການສອນໄດ້ເປັນອ່າງດີ

# 1.6 เลขที่ของใคร ?

## CONCEPT:

ผลลัพธ์ของโจทย์ที่ทำกับเลขที่ของนักเรียนคนใด นักเรียนคนนั้นต้องปฏิบัติตามคำสั่งกันที่

## CONTENT: คณิตศาสตร์

กิจะหลัก:  
การบวก ลบ คูณ หาร

กิจะเสริม:  
การคิดเลขในใจ ฝัง และสมาร์



## อุปกรณ์

### 1. โจทย์คณิตศาสตร์

## วิธีเล่น

- คุณครูบอกว่าเราจะเล่นเกมเกี่ยวกับเลขที่ของนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนเขียน จำนวนนี้ให้นักเรียนเขียน จำนวนที่ของตนเองจากเลขที่ 1 ไปเลขที่สุดท้ายของห้อง (คุณครูจะได้ทราบว่า นักเรียนรู้เลขที่ของตนเอง และรู้ว่าเลขที่ได้ไม่มาเรียนบ้าง)
- กติกาของเกมนี้คือ คุณครูเขียนโจทย์บนกระดาน หรือบอกร้อยโจทย์ด้วยปาก เป็นๆ แล้วให้นักเรียนคิดเลขในใจ หากผลลัพธ์ของโจทย์นั้นตรงกับเลขที่ของใคร นักเรียนคนนั้นต้องรีบลุกขึ้นมา และตอบมือเป็นจังหวะ 5 ครั้ง (หรือแล้วแต่คุณครูจะกำหนด) แต่ถ้าผลลัพธ์มากกว่าเลขที่สุดท้ายของห้อง หรือเท่ากับ 0 นักเรียนทุกคนต้องลุกขึ้นมาตอบมือเป็นจังหวะ 5 ครั้งพร้อมกัน
- คุณครูยกตัวอย่างง่ายๆ ให้นักเรียนเข้าใจ เช่น “ $1+1 = 2$ ” นักเรียนเลขที่ 2 ต้องรีบลุกขึ้นมาตอบมือเป็นจังหวะ 5 ครั้ง “จำนวนที่ 2 หารลงตัว” นักเรียนที่มีเลขที่เป็นเลขคู่ต้องลุกขึ้นมาตอบมือเป็นจังหวะ 5 ครั้ง เป็นต้น

## ต่อยอด

คุณครูอาจจะเปลี่ยนกติกาเพื่อผ่อนคลายความรู้วิชาคณิตศาสตร์เข้ากับวิชาอื่นๆ โดยเปลี่ยนการให้นักเรียนลุกขึ้นมาตอบมือเป็นอย่างอื่นแทน เช่น บอกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชื่อดอกไม้/ต้นไม้ ชื่อจังหวัด ประเทศ คำเป็น-คำตาย เป็นต้น

## TIP

- กระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกคิดเลขเร็ว ด้วยการกำหนดเวลาใน การคิดเลขให้ทันตามเวลาที่กำหนด
- เพิ่มโจทย์ที่ผลลัพธ์ไม่ตรงกับเลขที่ของนักเรียน เพื่อให้นักเรียน ทุกคนได้เคลื่อนไหวร่างกายต่อเนื่อง



## บันทึกกิจกรรม

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# 1.7 ต่อให้ยาวก็สุด

## CONCEPT:

เจ้าสั่งของที่นักเรียนมีคนละชั้นนำเรียง  
ต่อ กันแล้ววัดความยาว

## ทักษะหลัก:

การวัดความยาว  
และการแปลงหน่วยการวัด

## CONTENT: คณิตศาสตร์



ทักษะเสริม:  
การทำงานเป็นทีม  
การวางแผน และการเป็นผู้นำ-ผู้ตามที่ดี

## อุปกรณ์

อุปกรณ์สำหรับใช้วัดความยาว เช่น ไม้บรรทัด สายวัด หรือตอลับเมตร เป็นต้น  
วิธีเล่น

- คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มๆ ละท่าๆ กัน
- ให้นักเรียนเลือกของที่มีอยู่ในตัวของมาคนละ 1 ชิ้น (หลีกเลี่ยงของที่มีค่าเพื่อบังกันการสูญหาย) จากนั้นให้สมาชิกในกลุ่มปรึกษากัน (เดาใจคุณครูว่าจะให้เล่นเกมอะไร) ว่าจะเปลี่ยนสิ่งของใดหรือไม่ โดยแต่ละกลุ่มมีสิทธิเปลี่ยนของได้กลุ่มละ 3 ชิ้นเท่านั้น
- จากนั้น คุณครูบอกนักเรียนว่าให้นำสิ่งของที่นักเรียนเลือกมาต่อ กันให้ได้ยาวที่สุด โดยใช้เวลาไม่เกิน 1 นาที ทีมใดต่อได้ยาวที่สุด ทีมนั้นเป็นฝ่ายชนะ ทั้งนี้ คุณครูกำหนดจุดเริ่มต้นของการเรียง โดยอาจจะใช้พื้นที่ว่างหน้ากระดาษดำ หรือหน้าห้องเรียน หากพื้นที่แคบก็อาจจะให้นักเรียนออกแบบยาวทีละกลุ่ม เพื่อไม่ให้เกิดความสับสน แต่ต้องระวังเรื่องการแบบเปลี่ยนสิ่งของ (ความซื้อสัตย์) ในระหว่างที่นักเรียนรอเพื่อเรียงของอยู่
- คุณครูบอกให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันวัดความยาว (หากนักเรียนวัดไม่เป็นหรือไม่เข้าใจ คุณครูอาจจะสาธิตให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่างก่อน) และบอกความยาวในรูปของหน่วยความยาวรูปแบบต่างๆ เช่น ความยาวหน่วยเป็นเมตร เช่นติเมตร มิลลิเมตร นิ้ว พูน เป็นต้น และอาจจะให้นักเรียนได้แปลง

หน่วยด้วยเซนติเมตร เป็นเมตร หากกลุ่มใดแปลงหน่วยได้ถูกต้อง  
จะได้คะแนนเพิ่ม

## 5. คุณครูสรุปผลการแข่งขันและประกาศทีมที่ชนะ

### VDO ตัวอย่างวิธีการเล่น



TIP

- จำนวนสมาชิกต่อกลุ่มต้องไม่น้อยกว่า 10 คน เพื่อความสนุกสนานของกิจกรรม
- คุณครูอาจจะให้นักเรียนเป้ายิบของได้กีคนละ 1 ชิ้น เพื่อดูว่าเด็กได้เรียนรู้จากการร่วมกิจกรรมหรือไม่
- นักเรียนหลายคนมักจะแปลงหน่วยการวัดไม่ได้ หากฝึกบ่อยๆ นักเรียนจะเก่งขึ้น



### บันทึกกิจกรรม

---

---

---

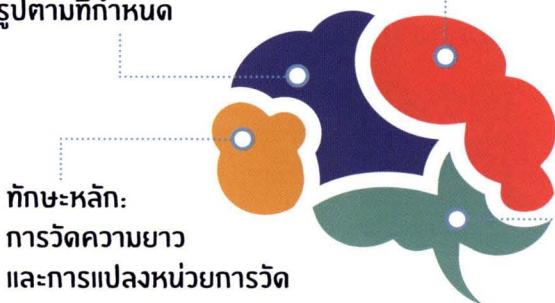
---

# 1.8 ปั๊บกระดาษ

## CONCEPT:

การนำกระดาษหนังสือพิมพ์มาปั๊บเป็นรูปตามที่กำหนด

## CONTENT: คณิตศาสตร์



### ทักษะเสริม:

การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม  
การเป็นผู้นำ–ผู้ติดตามที่ดี  
การวางแผน การวัด  
จินตนาการ และการตัดสินใจ

## อุปกรณ์

- กระดาษหนังสือพิมพ์
- เทปกาวหรือเชือกหรือห่วงยาง

## วิธีเล่น

- คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 4–5 คน จากนั้นแจกกระดาษหนังสือพิมพ์ให้กลุ่มละ 3–4 แผ่น พิมพ์กระดาษภาพการวัดหรือเชือกหรือห่วงยางสำหรับติดยึด/รัดกระดาษให้เข้ารูปตามความเหมาะสม
- คุณครูบอกให้นักเรียนช่วยกันสร้างหอดอยให้ได้สูงที่สุด ในเวลา 5 นาที (วันต่อๆ ไป อาจจะเปลี่ยนโจทย์จากหอดอยเป็นడิโนเสาร์ หรืออื่นๆ ก็ได้) โดยใช้อุปกรณ์ที่มีอยู่ กลุ่มใดสร้างหอดอยได้สูงที่สุดเป็นฝ่ายชนะ (หอดอยต้องตั้งได้ ไม่ล้ม)
- คุณครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มได้ประชุมวางแผนการทำงานก่อน 1 นาที
- เมื่อเริ่มกิจกรรมคุณครูสั่งเกตพฤติกรรมของนักเรียน สำหรับใช้เป็นข้อมูลในการสรุปการทำกิจกรรม ทั้งนี้ เมื่อตัดสินผู้ชนะแล้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มหรือบางกลุ่มอาจจะต้องช่วยกันสรุปการเรียนรู้ล้วนๆ ก่อน จากนั้นคุณครูจึงสรุปให้นักเรียนอีกครั้ง โดยแจ้งนักเรียนว่าครั้งหน้านักเรียนจะได้แก้ตัวอีกครั้ง (นักเรียนได้มีโอกาสศึกษาหรือในการทำกิจกรรมได้ดียิ่งขึ้น)

## ต่อ�อัด

คุณครูสามารถต่อ yok ความรู้นักเรียนเพิ่มเติมได้ในเรื่องการวัดขนาด  
ความกว้าง และความสูง โดยเพิ่มกติกาให้นักเรียนวัดความสูงของหอคอยที่  
นักเรียนช่วยกันสร้าง รวมถึงอาจจะให้นักเรียนแปลงค่าของหน่วยการวัดด้วยก็ได้

### TIP

- ให้เวลาให้นักเรียนได้วางแผนก่อนเริ่มทำการทดลอง
- กระตุนให้นักเรียนทุกๆ คนในกลุ่มได้มีส่วนร่วม
- เปิดโอกาสให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานในช่วงท้ายของกิจกรรม



### บันทึกกิจกรรม

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# 1.9 เศษส่วน

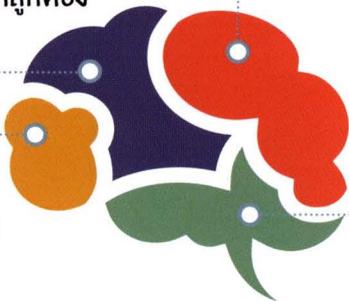
CONCEPT:

การวัดรูป ระบบสี  
และแบ่งเศษส่วนให้ถูกต้อง

CONTENT: คณิตศาสตร์

กักษะหลัก:  
ความรู้เกี่ยวกับเศษส่วน

ทักษะเสริม:  
ฝึกกักษะการทำงานเป็นทีม  
และการคิดวิเคราะห์



## อุปกรณ์

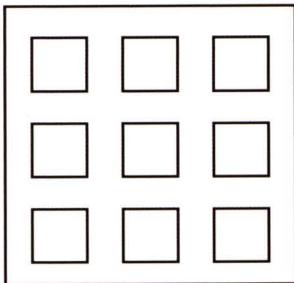
- กระดาษโจทย์ แบ่งเป็นชุด เท่ากับจำนวนกลุ่มของนักเรียน
- ไม้บรรทัด
- ดินสอ

## วิธีเล่น

- คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 2–3 คน
- การเล่นในแต่ละรอบ คุณครูจะแจกระบบทามสำหรับใช้เป็นโจทย์ซึ่งจะได้เหมือนกันทุกกลุ่ม ดังภาพตัวอย่าง จากนั้น คุณครูจะบอกว่าให้ระบบสีเป็นเศษส่วนเท่าไร เช่น 5/9 ทีมใดระบบสีเสร็จก่อนให้สมาชิกทั้งกลุ่มยืนขึ้นพร้อมกับทำท่ากายบริหารพร้อมกัน 5 ครั้ง เช่น กระโดดตอบ แก่วงแขน เป็นต้น หากคุณครูตรวจแล้วพบว่าถูกต้องจะได้คะแนนในรอบนั้นไป
- หันนี้ ก่อนเริ่มการแข่งขันคุณครูสาธิตวิธีการเล่น และวิธีการระบบสีให้นักเรียนได้ดูเป็นตัวอย่างก่อน
- เล่นไปเรื่อยๆ จนจบเกมกลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดชนะ

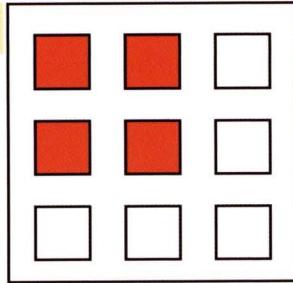
## ภาพตัวอย่าง

กระดาษสำหรับทำโจทย์

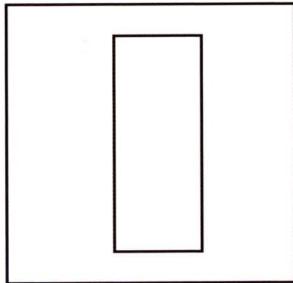
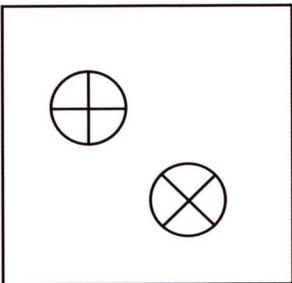
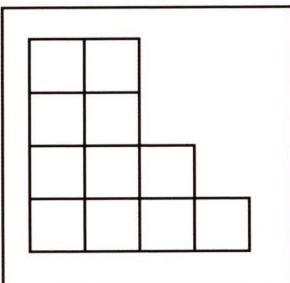


โจทย์ “สี่ส่วนเก้า”

ตัวอย่างระบบสี

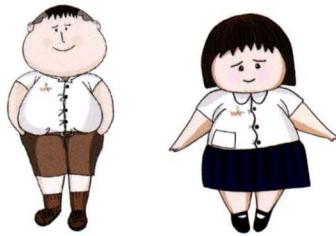


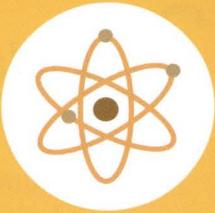
ตัวอย่างโจทย์.....



TIP

- เรียนลำดับโจทย์จากง่ายไปยาก เพื่อท้าทายความสามารถของนักเรียน
- เน้นให้นักเรียนวาดรูปให้เศษส่วนให้เท่าๆ กันมากที่สุด
- สามารถไม่ควรเกิน 3 คนต่อกลุ่ม เพื่อให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม





หมวดล่าระการเรียนรู้  
**วิทยาศาสตร์**

# 2.1 แปลงร่างเป็นต้นไม้

## CONCEPT:

ให้นักเรียนทำท่าทางคล้ายกับส่วนต่างๆ ของต้นไม้

## ทักษะหลัก:

เรียนรู้โครงสร้างของต้นไม้

## CONTENT: วิทยาศาสตร์

ทักษะเสริม:  
ความคิดเชื่อมโยง สามารถจำ การทรงตัว กล้านั่อนัดให่นุ่ม

## อุปกรณ์

- ภาพต้นไม้ หรือต้นไม้จริง

## วิธีเล่น

- คุณครูนำภาพต้นไม้หรือต้นไม้จริงที่เตรียมมาให้นักเรียนดู จากนั้นถามนักเรียนว่าต้นไม้ที่นักเรียนเห็นนั้นมีส่วนประกอบอะไรอยู่บ้าง
- เมื่อนักเรียนตอบล้วนประกอบของต้นไม้แล้ว ให้คุณครูสรุปคำตอบที่ได้จากนักเรียนมากำหนดเป็นท่าทางให้นักเรียนทำตาม 5 ท่า โดยคุณครูทำตัวอย่างให้นักเรียนได้ดู ดังนี้
  - หาก ยืนตัวตรง แขนยืดตรงเกือบแนบกำลังตัว นิ้วมือทั้งสองข้างหงอก
  - ลำต้น ยืนตัวตรงมือแนบลำตัว ยกขาขึ้นหนึ่งข้าง
  - ใบ ยืนตัวตรง ยกขาขึ้นหนึ่งข้าง การแขนออกให้ขนานกับพื้น นิ้วมือทั้งสองข้างหงอก
  - ดอก ยืนตัวตรง ยกแขนตั้งฉากกับหัวไหล่ จับนิ้วมือเข้าหากำลังตัว
  - ผล ยืนตัวตรง ยกแขนตั้งฉากกับหัวไหล่ กำมือทั้งสองข้าง
- จากนั้น คุณครูเริ่มกิจกรรม โดยบอกส่วนประกอบของพืชwanไปมาแล้วให้นักเรียนทำท่าทางให้เร็ว และถูกต้อง (เน้นความสนุกสนาน มากกว่าความถูกผิดของท่า) ระหว่างเล่นอาจจะแทรกคำอื่นๆ เพื่อหลอกนักเรียนก็ได้

## ต่อ�่อ

คุณครูสามารถเพิ่มกิจกรรมหลังเรียนวิชาโครงสร้างของพีช เพื่อทบทวนความรู้และความเข้าใจของนักเรียน โดยให้นักเรียนวาดภาพตัวน้ำมัน พร้อมเขียนระบุโครงสร้างส่วนต่างๆ ของพีช และระบุชื่อตัวน้ำมันได้

TIP

- ก่อนคุณครูให้นักเรียนทำท่าทางต่างๆ ตามโครงสร้างของตัวน้ำมัน คุณครูอาจถามนักเรียนว่าท่าทางควรเป็นอย่างไร เพื่อดูจินตนาการและความคิดเชื่อมโยงของนักเรียน
- หากมีคนตระหนักรับภาระจะทำให้กิจกรรมนี้สนุกสนานมากยิ่งขึ้น



## บันทึกกิจกรรม

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## 2.2 ตอบให้ผิดความจริง

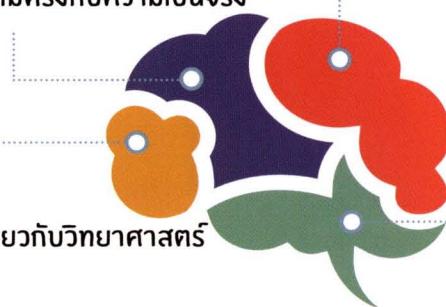
### CONCEPT:

ตอบคำถามให้ไม่ตรงกับความเป็นจริง  
(คิดสองชั้น)

ทักษะหลัก:  
ความรู้ที่นำไปเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์  
และวิชาอื่นๆ

### CONTENT: วิทยาศาสตร์

ทักษะเสริม:  
การฝังอย่างตั้งใจ  
การทำงานเป็นทีม  
คิดวิเคราะห์ การนำเสนอ  
และฝึกสามารถ



### อุปกรณ์

1. ชุดคำถาม พร้อมเฉลย

### วิธีเล่น

1. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม จากนั้นให้นักเรียนยืนเป็นถัวตอนลีกแบบหันหน้าเข้าหากัน
  - คุณครูจะถามสมาชิกคนแรกของแต่ละกลุ่ม (ถามสับไปมา กลุ่มละข้อ) โดยนักเรียนที่ตอบคำถามจะต้องตอบให้ผิดจากความเป็นจริง เมื่อตอบเสร็จแล้วคุณครูจะเฉลยว่าตอบถูกหรือไม่ จากนั้นให้คนที่ตอบแล้ววิ่งไปต่อท้ายແກฯ เพื่อให้นักเรียนลำดับต่อไปได้มาเล่นต่อ ตัวอย่างคำถาม และคำตอบ เช่น
  - คุณครูถาม “ໄກ มี 3 ขา ใช่หรือไม่” นักเรียนตอบ “ใช่”
  - คุณครูถาม “ $4 \times 6 = 24$  ใช่หรือไม่” นักเรียนตอบ “ไม่ใช่”
  - คุณครูถาม “จังหวัดน่านอยู่ภาคใต้ ใช่หรือไม่” นักเรียนตอบ “ใช่”
  - คุณครูถาม “ปลาปูเป็นคำไทย ใช่หรือไม่” นักเรียนตอบ “ใช่”
  - คุณครูถาม “Dog แปลว่าสุนัข ใช่หรือไม่” นักเรียนตอบ “ไม่ใช่”
2. ทั้งนี้ ก่อนเริ่มการแข่งขันคุณครูสามารถตัวอย่างคำถาม และการตอบคำถามโดยให้นักเรียนได้ลองตอบ เพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องกันก่อนสัก 2-3 คำถาม

4. เพื่อความสนุกสนานในการเล่นและท้าความสามารถของนักเรียน ในรอบแรกๆ คุณครูอาจจะเริ่มจากการให้นักเรียนตอบให้ถูกต้องกับความเป็นจริงก่อน จากนั้น จึงเปลี่ยนกติกาเป็นการตอบให้ผิดจากความเป็นจริงก็ได้

## ต่อ�อด

- กิจกรรมนี้สามารถใช้ได้กับทุกวิชา โดยคุณครูเลือกคำถามที่เกี่ยวข้องความรู้ของวิชานั้นๆ
- สามารถนำมาใช้เล่นหลังการเรียนได้ โดยคุณครูเพิ่มกติกาให้นักเรียนอธิบายหรือให้เหตุผลว่าทำไมจึงตอบว่า “ใช่” หรือ “ไม่ใช่” ซึ่งการให้เหตุผลจะสะท้อนถึงความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องของนักเรียน

VDO ตัวอย่างวิธีการเล่น



TIP

- คุณครูให้นักเรียนที่รอตอบคำถาม หรือตอบคำถามไปแล้ว ทำท่ากายบริหารเบาๆ เช่น แกว่งแขนระหว่างที่รอเข้ามาตอบคำถาม จะทำให้นักเรียนที่รอไม่เบื่อ
- ยกตัวอย่างคำถาม และวิธีการตอบที่ถูกต้องก่อนเล่นเกม เพื่อให้นักเรียนเข้าใจกติกาตรงกัน

# 2.3 20 คำถ้า

CONCEPT:

ภายในให้ถูกกว่าสิ่งของปริศนาคืออะไร

ทักษะหลัก: การตั้งคำถาม

CONTENT: วิทยาศาสตร์

ทักษะเสริม:  
การสังเกต การคิดวิเคราะห์  
จินตนาการ ความจำ  
และการจดบันทึก

## อุปกรณ์

- ลิ้งของที่จะนำมาใช้เป็นโจทย์ เช่น ตินสอ ยางลบ แปลงสีพื้น เหรียญ ยางตุ๊กตา เป็นต้น
- อุปกรณ์ที่จะนำมาใช้ลิ้งของที่เป็นโจทย์ เช่น ช่องกรະดาย กล่อง แก้ว เป็นต้น

## วิธีการเล่น

- คุณครูเตรียมลิ้งของที่จะนำมาใช้เป็นโจทย์ใส่ไว้ในช่องหรือกล่องที่มีดีไซด์โดยอาจจะเตรียมไว้ 3-4 ชุด
- คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4-5 กลุ่มๆ ละเท่าๆ กัน
- คุณครูบอกติกาการเล่นให้นักเรียนทราบ โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องลับกันตาม (ตัวแทน 1 คนยืนขึ้นแล้วถาม) หรือตอบว่าลิ้งของที่เป็นโจทย์นั้นคืออะไร โดยคุณครูจะตอบได้เพียงว่าใช่ หรือไม่ใช่ และอาจจะขยายความได้อีกนิดหน่อยเท่านั้น โดยนักเรียนทุกกลุ่มจะต้องถาม/ตอบรวมกันไม่เกิน 20 คำถ้า ทีมที่ตอบถูกจะได้ 1 คะแนน
- ทั้งนี้ หากกลุ่มใดถามหรือตอบแล้ว คุณครูบอกว่าไม่ใช่ สามารถทั้งกลุ่มจะต้องทำท่ากายบริหารตามที่คุณครูกำหนดพร้อมๆ กัน 5 ครั้ง เช่น กระโดดตอบ หมุนให้ล กระโดดขาคู่ แกล่วงแขน เป็นต้น
- คุณครูอาจจะยกตัวอย่าง การตั้งคำถาม/คำตอบ เพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนได้ทราบกติกาการเล่นที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

## ต่อ�อດ

คุณครูสามารถประยุกต์เพื่อต่อยอดหรือขยายความรู้ความเข้าใจของนักเรียนด้วยการตั้งคำถามในลักษณะ “ถ้าทำ....จะเกิด...อะไร” ซึ่งสามารถตอบคำถามได้หลากหลาย เช่น ถ้าเราหยดน้ำมันพืชลงในน้ำจะเกิดอะไรขึ้น ถ้าเอากระดาษไปแช่ในตู้เย็นจะเกิดอะไรขึ้น เป็นต้น

### ตัวอย่าง

โจทย์: คุณครูใส่ปากกาไว้ในซองกระดาษสีน้ำตาล และพูดว่า “ทายซิอะอะไรอยู่ในซอง”

นร. กลุ่ม 1 ถาม: กินได้หรือไม่

คุณครูตอบ: ไม่ได้

นร. กลุ่ม 2 ถาม: เป็นของใช้ใช่หรือไม่

คุณครูตอบ: ใช่

นร. กลุ่ม 3 ถาม: เป็นของใช้ในครัวใช่หรือไม่

คุณครูตอบ: ไม่ใช่

นร. กลุ่ม 4 ถาม: ต้องใช้ที่โรงเรียนใช่หรือไม่

คุณครูตอบ: ใช้ที่ไหนก็ได้

นร. กลุ่ม 1 ถาม: มีหลายสีใช่หรือไม่

คุณครูตอบ: ใช่

นร. กลุ่ม 2 ตอบ: ขอตอบเป็น “ปากกา” ใช่หรือไม่ คุณครูตอบ: ใช่ค่ะ เก่งมาก ทีมที่ 2 ได้ 1 คะแนน

TIP

- ใส่ของขึ้นเล็กๆ ลงในกล่องใบใหญ่ ใส่ของขึ้นใหญ่ๆ ลงในซอง/กล่องใบเล็กๆ เพื่อเบี่ยงเบนและทำให้เด็กต้องใช้ทักษะในการตั้งคำถามและการสังเกตมากยิ่งขึ้น

## 2.4 ช่วยกันยก

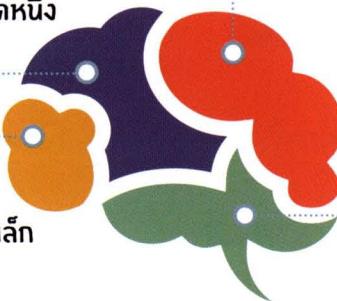
### CONCEPT:

ช่วยกันย้ายสิ่งของจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง

### CONTENT: วิทยาศาสตร์

#### ทักษะหลัก:

การควบคุมกล้ามเนื้อมัดเล็ก



#### ทักษะเสริม:

การทำงานเป็นทีม สามารถวางแผน และผัฒนา  
กล้ามเนื้อมัดให้ใหญ่

### อุปกรณ์

- ยางวงที่ผูกเชือกไว้แต่ละด้านสำหรับเป็นเครื่องมือในการยก
- แก้วพลาสติก หรือกระป๋องน้ำอัดลมเปล่า (ใส่รายหรือหินกรวดเล็กน้อยเพื่อถ่วงน้ำหนัก)

### วิธีเล่น

- คุณครูแบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 4-5 คน จากนั้นแจกอุปกรณ์ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ประกอบด้วย ยางวงที่ผูกเชือกไว้แต่ละมุม จำนวน 5 เส้น (เชือกยาว 30 เซนติเมตร) และแก้วหรือกระป๋องน้ำ จำนวน 6 ใบ
- คุณครูบอกว่าจะให้นักเรียนช่วยกันย้ายแก้วหรือกระป๋องน้ำจากจุดหนึ่งไปไว้อีกจุดหนึ่ง เช่น จากโต๊ะเรียนตัวหนึ่งไปไว้อีกด้วยหนึ่ง โดยจะต้องเรียงแก้วซ้อนกันเป็นชั้น (ล่าง 3 ใบ กลาง 2 ใบ บนสุด 1 ใบ) หรือจะต่อกันให้ได้ความสูงตามที่กำหนดก็ได้ เช่น ต่อแก้วหรือกระป๋องน้ำให้สูง 5 ชั้น เป็นต้น
- นักเรียนต้องนำอุปกรณ์ที่ได้มาใช้เป็นตัวช่วยในการเคลื่อนย้ายแก้ว โดยในขณะที่ย้ายแก้วมือของนักเรียนจะห้ามจับแก้วโดยเด็ดขาด (ยกเว้นกรณีที่แก้วหรือกระป๋องล้มสามารถใช้มือหยิบตั้งได้) กลุ่มใดย้ายแก้วได้เร็วก่อนเป็นฝ่ายชนะ
- ทั้งนี้ ก่อนการแข่งขันคุณครูให้เวลา\_nักเรียนได้วางแผน และทดลองเล่นก่อน 1 นาที

(ที่มาของกิจกรรม: <http://team-123.com>)

## TIP

- การกำหนดเป้าหมายให้ตั้งกระปองให้สูงที่สุดจะทำให้นักเรียนห้อยหากกระปองล้มเหลวรอบ แต่การกำหนดจำนวนชั้นของความสูงจะทำให้นักเรียนมุ่งมั่นมากกว่า
- กระปองน้ำที่หลากหลายขนาดจะท้าทายความคิดและความสามารถของนักเรียน



## บันทึกกิจกรรม

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## 2.5 ช่วยกันยิง

CONCEPT:

การใช้ประโยชน์จากหลักการสะท้อน  
แสง และการหักเหของแสง

ทักษะหลัก:

การควบคุมกล้ามเนื้อมัดเล็ก



CONTENT: วิทยาศาสตร์

ทักษะเสริม:

การทำงานเป็นทีม สามารถ  
การวางแผน และพัฒนา  
กล้ามเนื้อมัดให้ใหญ่

### อุปกรณ์

- แผนซีดีติดกระจากรถกลมเล็กๆ ไว้ตรงกลาง เจาะรูรอบๆ แผ่นซีดี 5-6 รู แล้ว
- ผูกเชือกความยาวประมาณ 50 เซนติเมตร

### วิธีเล่น

- คุณครูแบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 4-5 คน จากนั้นแจกอุปกรณ์ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม
- คุณครูบอกว่าจะให้นักเรียนช่วยกันยิงแสงสะท้อนไปที่เป้าหมายที่กำหนด แต่ละเป้าหมายจะมีคะแนนต่างกัน (คุณครูกำหนดจุดให้นักเรียนยิง 5-6 จุด เช่น นาฬิกา หน้าต่าง ประตู แก้วน้ำ เป็นต้น)
- นักเรียนทุกคนจะต้องถือเชือกคละเลี้น และช่วยกันควบคุมทิศทางของแผ่นซีดีที่มีกระจากติดอยู่ตรงกลางให้สะท้อนกับแสงอาทิตย์ เพื่อเกิดเป็นลำแสงที่ส่องไปยังเป้าหมายที่กำหนดไว้ภายในเวลา 1 นาที
- ทั้งนี้ ก่อนที่จะเล่นเกมคุณครูจะต้องสังเกตว่าในห้องเรียนมีแสงเดดส่องเข้ามาหรือไม่ เพราะจะเป็นจุดที่นักเรียนไปทำกิจกรรมได้ แต่หากในห้องเรียนไม่มีแสงที่ส่องเข้าไปได้ อาจจะย้ายไปเล่นในพื้นที่ที่มีแสงเดด

## ต่อ�อต

1. คุณครูสามารถใช้เครื่องยิงเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรมในวิชาอื่นๆ เช่น ยิงลำแสงไปที่คำตอบที่ถูกต้อง หรือคำศัพท์ที่คุณครูบอก โดยแข่งพร้อมกัน ทุกกลุ่ม กลุ่มใดซึ่งลำแสงไปคำตอบที่ถูกต้องก่อนจะได้คะแนน เป็นต้น
2. หรือคุณครูสามารถปรับกติกาการแข่งขัน โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องแข่ง กันตอบคำถามความรู้ในวิชาต่างๆ ตามที่คุณครูต้องการ เพื่อให้นักเรียนแต่ละ กลุ่มได้ละสมเวลาในการยิง เช่น ตอบคำถามถูก 1 ข้อจะได้เวลาในการยิง 20 วินาที หากตอบถูก 3 ข้อ เท่ากับได้เวลาในการยิง 60 วินาที เป็นต้น

TIP

- กิจกรรมนี้จำเป็นต้องหาพื้นที่ที่มีแสงแดดส่องเข้ามา แต่หาก เล่นกลางแจ้งก็จะร้อนเกินไป
- หากใช้วิธีการตอบคำถามเพื่อละสมเวลาในการยิง นักเรียนทุก คนในกลุ่มควรมีส่วนร่วมในการคิด ออกความเห็น และตอบ คำถามร่วมกัน

# 2.6 ร่างส่งลูกปิงปอง

## CONCEPT:

ช่วยกันทำงานร่วมกันเพื่อให้ลูก  
ปิงปองไปหลาจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง



## ทักษะหลัก:

ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ  
มุนอียงที่สัมผัสน์กับความเร็ว

## CONTENT: วิทยาศาสตร์

### ทักษะและรูปแบบ:

การสื่อสาร การวางแผน  
จินตนาการ การวัดระยะ  
การคิดวิเคราะห์ และการ  
ทำงานเป็นทีม

## อุปกรณ์

- ลูกปิงปอง
- กระดาษสำหรับใช้ทำร่างส่งลูกปิงปอง (หน้ากระดาษกว้าง 3 นิ้ว)
- ภาชนะสำหรับรับลูกปิงปอง

## วิธีเล่น

- คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 8 – 10 คน จากนั้นให้สืบเป็นແລະตอนลีก
- คุณครูบอกว่าจะให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันทำร่างส่งต่อลูกปิงปองจากหัวแฉะไปท้ายແລະ โดยใช้กระดาษเรียงต่อๆ กัน ให้ได้ความยาวตามที่คุณครูกำหนด (เช่น สมาชิกกลุ่มมี 8 คน อาจจะกำหนดความยาวของແລະและร่างส่งลูกปิงปองให้ได้ความยาว 3 เมตร) และระหว่างที่เล่นหากลูกปิงปองตกจะต้องเริ่มส่งปิงปองใหม่ตั้งแต่หัวแฉะ กลุ่มใดส่งลูกปิงปองไปได้ครบก่อนเป็นฝ่ายชนะ
- จากนั้น คุณครูแจกกระดาษที่เตรียมมาส่งให้นักเรียนคนละ 2 แผ่น ส่วนคนที่อยู่หัวแฉะ (มือหนึ่งต้องส่งลูกปิงปอง) และหางແລະ (มือหนึ่งต้องถือแก้วรับลูกปิงปอง) จะได้คนละ 1 แผ่นเท่านั้น (คุณครูอาจจะยังไม่บอกนักเรียนว่าจะพับกระดาษอย่างไร แต่ให้นักเรียนช่วยกันคิดวิธีพับกระดาษให้เป็นร่างสำหรับส่งลูกปิงปองจากหัวแฉะไปทางແລະ)

4. คุณครูบอกให้นักเรียนจัดระเบียบท่าทางระหว่างหัวและกับหางแล้วให้ได้ความ  
หมายตามที่กำหนด และนำกระดาษมาต่อ กันให้เป็นรัง โดยนักเรียนคนที่ยืน<sup>หัว</sup>และคนที่<sup>ลูก</sup>จะได้ลูกปิงปองจำนวน 3 – 5 ลูก (เวลาเล่นส่งไปทีละลูก) และนักเรียน  
คนสุดท้ายจะได้เก้าหรือ十分 สำหรับรองรับลูกปิงปองที่ลูกส่งมาตามรัง
5. ก่อนเริ่มเกมคุณครูให้นักเรียนได้วางแผน จัดลำดับการยืนให้เหมาะสม และได้  
ทดลองเล่นประมาณ 2–3 นาที พร้อมกับหาพื้นที่ว่างของห้อง และตั้งเรื่อง  
ตามความเหมาะสมก่อนเริ่มกิจกรรม
6. ทั้งนี้ คุณครูอาจจะขอให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมากกลุ่มละ 1 คน เพื่อช่วยเป็น<sup>กรรมการ</sup> เนื่องจากคุณครูคนเดียวอาจจะดูและกำกับการเล่นได้ไม่ทั่วถึงทุก<sup>กลุ่ม</sup>
7. หลังจบกิจกรรม คุณครูสรุปกิจกรรม และให้นักเรียนช่วยกันวิเคราะห์ความรู้ที่  
ได้จากการเล่น เช่น ทำไม้ลูกปิงปองถึงตากจากรัง ความซันมีผลต่อความเร็ว  
ของลูกปิงปองอย่างไร เป็นต้น

## ต่อ�อด

การเล่นในครั้งต่อๆ ไปคุณครูอาจจะกำหนดระยะเวลาของการทำงานส่งลูก  
ปิงปองให้ยาวขึ้น พร้อมกับกำหนดระยะเวลาในการทำกิจกรรม เพื่อพัฒนาการ  
คิดวิเคราะห์และการวางแผนการทำงานของนักเรียน หรือจะให้นักเรียนทั้งห้อง  
ช่วยกันทำงานส่งเพียงร่างเดียว โดยทำเป็นร่างที่เป็นเส้นตรง หรือร่างที่วนโค้งไป  
รอบห้องเรียนก็ได้ (นักเรียนยืนเรียงกันเป็นวงกลมรอบห้องเรียน)

### TIP

- หากคุณครูดูการแข่งขันไม่ทั่วถึง อาจจะให้ตัวแทนนักเรียนมา<sup>ช่วยเป็นกรรมการ</sup>
- คุณครูอธิบายกติกาการแข่งขันให้นักเรียนเข้าใจก่อนแจก<sup>อุปกรณ์</sup>
- หากเป็นไปได้ ควรจะเล่นกิจกรรมนี้ในพื้นที่โล่ง ไม่มีสิ่งกีดขวาง  
จะทำให้การเล่นสนุกยิ่งขึ้น

# 2.7 ลูกแก้วloyne

**CONCEPT:**

ปั้นเด่นน้ำมันให้เป็นภาชนะสำหรับใส่ลูกแก้วให้ได้นากที่สุดโดยไม่เจ็บ

**ทักษะหลัก:**

ความรู้เรื่องการเปลี่ยนรูปวัตถุ การloydตัว และการรับน้ำหนัก

**CONTENT: วิทยาศาสตร์**

ทักษะเสริม:  
การคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และ จินตนาการ

**อุปกรณ์**

1. ดินน้ำมัน
2. ขันน้ำหรือกล่องพลาสติก
3. ลูกแก้ว
4. น้ำ

**วิธีเล่น**

1. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 2 – 3 คน จากนั้น แจกดินน้ำมัน (ข่านด พอที่จะเป็นเป็นภาชนะสำหรับใส่ลูกแก้วได้หลายๆ ลูก) ขันน้ำหรือกล่องพลาสติกบรรจุน้ำ (ข่านดเท่ากันทุกกลุ่ม) ลูกแก้วกลุ่มละ 10 – 15 ลูก
2. คุณครูให้นักเรียนช่วยกันทำภาชนะดินน้ำมันที่สามารถใส่ลูกแก้วได้มากที่สุดภายในเวลา 5 นาที (ปั้นดินน้ำมัน และทดสอบการloyd) โดยระหว่างที่ทำการทดลองให้สังเกตและจดบันทึกสิ่งที่เกิดขึ้น
3. เมื่อถึงเวลาที่กำหนด คุณครูให้นักเรียนใส่ลูกแก้วลงไปในภาชนะดินน้ำมันให้ได้มากที่สุด โดยดินน้ำมันต้องไม่เขม่น กลุ่มใดใส่ลูกแก้วได้มากที่สุด ทีมนั้น เป็นฝ่ายชนะ
4. คุณครูให้นักเรียนกลุ่มที่ชนะออกแบบนำเสนอ และให้เพื่อนๆ ร่วมกันอภิปราย

**TIP**

- กิจกรรมนี้ไม่ควรทำกับลูกเป็นใหญ่ เพราะนักเรียนจะไม่ค่อยได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
- คุณครูลองปั้นดินน้ำมันก่อน เพื่อแบ่งดินน้ำมันให้พอเหมาะสมกับลูกแก้วที่จะแบ่งให้แต่ละกลุ่ม
- คุณครูนำภาชนะของกลุ่มที่ชนะกับกลุ่มที่แพ้มาให้นักเรียนวิเคราะห์ความแตกต่างในด้านต่างๆ



### บันทึกกิจกรรม

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





หมวดสสาระการเรียนรู้  
สังคมศึกษา  
ศาสนาและ  
วัฒนธรรม

# 3.1 หุ่นยนต์คุณธรรม

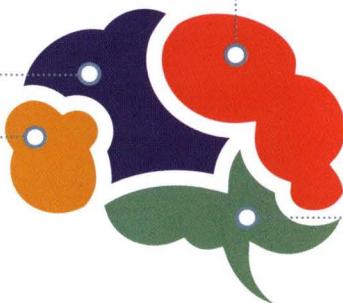
## CONCEPT:

ช่วยกันวดាបภาพหุ่นยนต์ตาม  
จินตนาการของนักเรียน



## ทักษะหลัก:

การทำงานเป็นทีม



## CONTENT:

สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

## ทักษะเสริม:

จินตนาการ  
การคิดเชื่อมโยง  
การวางแผน การสรุป  
และการนำเสนอ



## อุปกรณ์

- กระดาษเปล่า หรือกระดาษสำหรับวาดภาพ
- ดินสอหรือดินสอสี

## วิธีเล่น

- คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 8-10 คน และให้นั่งหันหน้าเข้าหากัน จากนั้นแจกกระดาษให้กลุ่มละ 1 แผ่น
- คุณครูบอกว่าจะให้นักเรียนช่วยกันวาดภาพหุ่นยนต์ที่มีคุณธรรม ชอบช่วยเหลือผู้อื่น ทำแต่ความดี และมีอาวุธหรือเวทมนตร์วิเศษ ในขณะที่นักเรียนวาดภาพ เมื่อคุณครูบอกว่า “เปลี่ยน” นักเรียนจะต้องส่งกระดาษไปให้เพื่อนคนข้างๆ ช่วยวาดภาพต่อ (คุณครูบอกว่า “เปลี่ยน” ทุกๆ 10 วินาที หรือตามความเหมาะสม)
- ก่อนเริ่มกิจกรรมคุณครูให้เวลา\_nักเรียนได้ปรึกษากัน 1 นาที
- เมื่อครบเวลาที่กำหนด คุณครูให้นักเรียนเริ่มทำกิจกรรม โดยกำหนดเวลาในการวาด 3 นาที หรือตามความเหมาะสม ทั้งนี้ คุณครูอาจจะต้องกำชับให้นักเรียนวาดภาพให้เต็มพื้นที่ของกระดาษ (เพื่อไม่ให้ภาพมีขนาดเล็กจนเกินไป)
- เมื่อครบเวลาที่กำหนด คุณครูให้นักเรียนสรุปภาพที่ช่วยกันวาด ว่าภาพหุ่นยนต์ที่ร่างชี้อะไร มีคุณธรรม ความดีอะไรบ้าง และมีอาวุธหรือเวทมนตร์วิเศษอะไร เป็นต้น จากนั้นให้ส่งตัวแทนออกมานำเสนอสั้นๆ ไม่เกิน 1 นาที

**TIP**

- การให้เวลาแก้เรียนได้ปรึกษา กัน จะทำให้สมาชิกในกลุ่มรู้ เป้าหมายการทำงานร่วมกัน
- หากนักเรียนอยู่ที่จะออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน ให้นักเรียน ยืนนำเสนอที่กลุ่มของตนเองก็ได้



**บันทึกกิจกรรม**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## 3.2 กิจกรรม

### CONCEPT:

กระบวนการปีตานกทิศทางที่คุณครูบอกรู้



ทักษะหลัก:  
ความรู้เกี่ยวกับทิศทาง



### CONTENT:

สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ทักษะเสริม:  
การฟัง สามารถ  
จินตนาการ  
ความคิดเชื่อมโยง  
และความจำ

### อุปกรณ์ ไม่มี

### วิธีเล่น

- คุณครูให้ความรู้เกี่ยวกับทิศทางแบบล้วนๆ และให้นักเรียนเข้าใจตรงกันว่าแต่ละทิศอยู่ด้านใดของห้องเรียน เช่น ทิศเหนืออยู่ตรงกระดานดำหน้าห้อง เป็นต้น จากนั้นให้นักเรียนทุกคนยืนขึ้นเตรียมมือไปตามทิศที่คุณครูสั่ง
- เมื่อได้ยินคุณครูเรียกชื่อทิศใดนักเรียนทุกคนต้องกระโดดหมุนตัวเพื่อหันไปทางทิศนั้นๆ เช่น “ทิศเหนือ” ทุกคนต้องหันไปทางทิศเหนือ (กระดานดำหน้าห้อง) ใครหันผิดต้องออกจากการเล่น โดยการนั่งอยู่กับที่ คุณครูจะเรียกชื่อทิศซ้ำกันก็ได้ หรือเปลี่ยนชื่อทิศก็ได้
- เมื่อครบเวลาตามที่กำหนด นักเรียนที่ยังยืนอยู่คือผู้ชนะเกม ให้นักเรียนที่นั่งอยู่ปรับมือให้เพื่อน

### ต่อยอด

คุณครูสามารถเพิ่มความท้าทายและทดสอบความรู้ของนักเรียน โดยบอกชื่อจังหวัด หรือสถานที่สำคัญของแต่ละภาค และให้นักเรียนหันไปให้ตรงกับทิศทางที่มีสถานที่นั้นๆ อยู่ เป็นต้น

**TIP**

- คุณครูบอกทิศทาง слับไปมาด้วยจังหวะที่รวดเร็ว เพื่อเพิ่มความสนุกสนานในการทำกิจกรรม
- ท้าทายความสามารถของนักเรียนด้วยการบอกชื่อสถานที่แล้วให้นักเรียนหันไปในทิศทางที่ถูกต้อง



**บันทึกกิจกรรม**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# 3.3 สินค้าของอับ

## CONCEPT:

ออกแบบสินค้าความรู้คิด และจินตนาการของนักเรียน

## ทักษะหลัก:

ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสินค้าเพื่อช่วยเหลือหรือสนับสนุนปัจจัยชนิดต่อสังคม

## CONTENT:

สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม



## ทักษะเสริม:

การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การคิดวิเคราะห์คิดเชื่อมโยง และจินตนาการ

## อุปกรณ์

1. กระดาษสำหรับวาดภาพ
2. ดินสอหรือดินสอสี

## วิธีเล่น

1. กิจกรรมนี้ใช้เป็นกิจกรรมหลังเรียน โดยคุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 2 – 4 คน
2. คุณครูให้นักเรียนช่วยกันออกแบบ คิดค้นลินค้าเพื่อการอุปโภคบริโภค หรือ นวัตกรรมเพื่อช่วยเหลือสังคม โดยมีเวลาให้แต่ละกลุ่มช่วยกันออกแบบลินค้า แล้วลงมือวาดออกแบบมาเป็นภาพ พร้อมระบุชื่อ และประโยชน์ของลินค้าไว้ใต้รูปภาพ
3. คุณครูให้นักเรียนออกแบบนำเสนอทีละกลุ่ม โดยให้เพื่อนๆ เป็นกรรมการว่า จะชื่อลินค้าดังกล่าวหรือไม่ ด้วยการให้นักเรียนยกมือ คุณครูนับคะแนนว่า กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุด และสรุปกิจกรรม
4. คุณครูอาจจะให้นักเรียนกลับไปทำการบ้าน เพื่อแก้ไขจุดบกพร่องที่พบ และนำมาเสนออีกครั้ง

**TIP**

- คุณครูว่าด้วยภาพลินค้า เพื่อใช้เป็นตัวอย่างให้กับนักเรียน
- หากเป็นไปได้ใช้อาจจะให้เวลานักเรียนได้ทำกิจกรรมนี้ตลอดทั้ง  
 คาบเรียน เพื่อได้มีเวลาในการคิด ออกแบบลินค้า นำเสนอ และ  
 แลกเปลี่ยนความคิดเห็น



**บันทึกกิจกรรม**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# 3.4 ของดีของก้องกี่นเรา

**CONCEPT:** เขียนเรียงความ

ทักษะหลัก:

การสังเคราะห์และสรุปความรู้

ความเข้าใจเกี่ยวกับจุดเด่นของห้องถันตนเอง

**CONTENT:**

สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ทักษะเสริม:

การเขียนเรียงความ



## อุปกรณ์

ไม่มี

## วิธีเล่น

- กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมหลังเรียน โดยคุณครูให้นักเรียนเขียนเรียงความเกี่ยวกับของดีในห้องถันของเรา
- ก่อนเริ่มกิจกรรม คุณครูชวนนักเรียนทบทวนเกี่ยวกับของดีที่มีอยู่ในห้องถัน และให้นักเรียนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าที่บ้านหรือชุมชนของนักเรียน มีของดีอะไรอยู่บ้าง (คน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ พืชพืก ผลไม้)
- คุณครูให้นักเรียนแต่ละคนเขียนเรียงความสั้นๆ เกี่ยวกับของดีในห้องถัน ของเราระยะเวลาประมาณ 10 นาที จากนั้นให้นักเรียนออกมานำเสนอ หากมีเวลาไม่เพียงพอคุณครูอาจจะแบ่งเวลาให้นักเรียนได้นำเสนอในรอบ เรียนต่อไป หรือให้ส่งบทความให้คุณครูได้อ่านและให้คะแนนก็ได้

## TIP

- คุณครูช่วยวางให้นักเรียนช่วยกันบอกถึงจุดเด่น และของตีที่มีในห้องถินก่อนทำกิจกรรม
- ในห้องถินของนักเรียนอาจจะมีจุดเด่น หรือของตีมากมาย หลายอย่าง ให้นักเรียนเลือกมาเขียนเพียงเรื่องเดียวเท่านั้น



### บันทึกกิจกรรม

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# 3.5 ทายคำ (Hangman)

## CONCEPT:

ทายอักษรปริศนา และคำตอบ  
ให้ถูกต้อง

## ทักษะหลัก:

ความรู้เกี่ยวกับด้านสังคม ศาสนา  
และวัฒนธรรม

## CONTENT:

สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

## ทักษะเสริม:

การคิดวิเคราะห์  
การตั้งคำถาม และ  
การทำงานเป็นทีม



## อุปกรณ์

- โจทย์คำศัพท์
- กระดาษสำหรับใช้เล่นเกม

## วิธีเล่น

- คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 6 – 8 คน จากนั้น บอกว่าจะให้นักเรียนแข่งขันทายคำ โดยคุณครูจะบอกคำตาม พร้อมเขียนคำตอบบนบังล้วนไว้ให้ นักเรียนจะต้องช่วยกันหาตัวอักษรที่เหลือ และตอบคำตามให้ถูกต้อง เช่น พระพุทธเจ้ามีพระนามเดิมว่าอะไร ตัวอย่างคำตอบ...

### \_\_\_\_\_ คำตอบ “สิทธิ์ตະ”

- คุณครูจะให้นักเรียนตอบคำตามวันไปทีละกลุ่ม โดยจะพยายามให้มีตัวอักษรใดหรือตอบเบ繇์ก็ได้ กำหนดเวลาตอบกลุ่มละ 10–15 วินาที หากเดาตัวอักษรถูก จะได้ 1 คะแนน และถ้าตอบคำตามถูกจะได้ 2 คะแนน
- จบเกมกลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

## ต่อไปนี้

กิจกรรมนี้สามารถปรับเปลี่ยนให้ใช้ในวิชาภาษาอังกฤษ หรือวิชาอื่นๆ ก็ได้ โดยปรับโจทย์ให้สอดคล้องกับเนื้อหาการเรียน

## TIP

- กำหนดเวลาในนักเรียนตอบ เพื่อความสนุนสนานในการเล่น และความตื่นเต้นในการตอบ
- คุณครูช่วยเบื้องต้น หากเห็นว่านักเรียนยังตอบไม่ค่อยถูก หรือ เดาไปผิดทาง
- จะเป็นต้องมีคำใบ้แรกก่อนเล่นเกม เช่น เป็นของกิน เป็นของใช้ เกิดในสมัยรัชกาลที่ 9 ฯลฯ



## บันทึกกิจกรรม

---

---

---

---

---

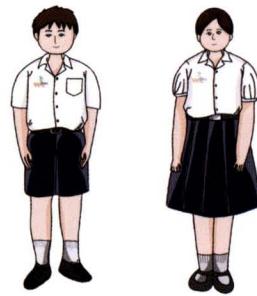
---

---

---

---

---





หมวดสาระการเรียนรู้  
ภาษาไทย

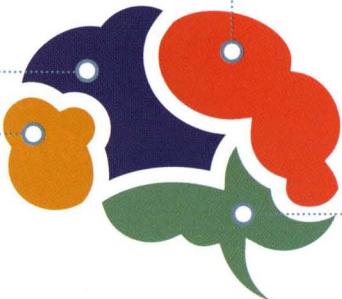
# 4.1 วัดภาพตามเพลง

## CONCEPT:

ให้นักเรียนนวดภาพตามจินตนาการ  
ที่ได้จากเพลง

ทักษะหลัก:  
การฟังเพื่อจับใจความ

## CONTENT: ภาษาไทย



ทักษะเสริม:  
สมรรถภาพ  
การจินตนาการ  
ความคิดเชื่อมโยง  
การนำเสนอ และ  
สร้างความผ่อนคลาย

## อุปกรณ์

- สมุด (ของนักเรียนเอง) หรือกระดาษวาดภาพ
- ดินสอหรือดินสอสี

## วิธีเล่น

- คุณครูให้นักเรียนเตรียมสมุดและดินสอสำหรับใช้วัดภาพ
- คุณครูเปิดเพลงให้นักเรียนฟังเป็นเวลาประมาณ 5 นาที โดยระหว่างที่นักเรียนฟังเพลงจะต้องวางแผนของไว้ได้ตามจินตนาการของนักเรียน
- เมื่อจบเพลง คุณครูให้นักเรียนชี้ภาพตามของตนเองขึ้นมา แล้วสุมความนักเรียนบางคนเกี่ยวกับภาพที่นักเรียนวาด เช่น วัดภาพอะไร มีซื่อภาพหรือไม่ ทำให้นักเรียนถึงวัดภาพดังกล่าว เป็นต้น

## ต่อ�่อด

- คุณครูสามารถนำเนื้อหาบางท่อนในเพลงมาใช้นำเข้าสู่บทเรียนต่อได้ เช่น ตัวสะกด การออกเสียง วรรณยุกต์ เป็นต้น
- คุณครูสามารถให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ที่อยู่ในเพลง โดยอาจจะกำหนดให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่ได้ฟังจากเพลง 20-30 คำเป็นต้น
- คุณครูสามารถต่อยอดการเรียนรู้เกี่ยวกับการฟังเพลงเพื่อบอกทำนองเพลง หรือประเทาของเพลงในวิชาดนตรีได้

4. คุณครูหาเพลงที่มีเนื้อหาเล่าเป็นเรื่องราวที่จินตนาการเป็นภาพได้ง่าย จังหวะไม่เร็วมาก หรืออาจจะให้นักเรียนช่วยกันحواดว่าครั้งต่อไปอย่างให้เปิดเพลงอะไรดี ในช่วงแรกๆ ที่คุณครูเปิดเพลงนักเรียนมักจะยังไม่รู้ภาพในทันที คุณครูอาจจะต้องกระตุ้นนักเรียนบ้างในช่วงแรกๆ

#### ๗๐ ตัวอย่างวิธีการเล่น



TIP

- กำหนดเวลาในนักเรียนตอบ เพื่อความสนุกสนานในการเล่น และความตื่นเต้นในการตอบ
- คุณครูช่วยใบคำบัง หากเห็นว่านักเรียนยังตอบไม่ค่อยถูก หรือ เดาไปผิดทาง
- จำเป็นต้องมีคำใบ้แรกก่อนเล่นเกม เช่น เป็นของกิน เป็นของใช้ ก็ได้ในสมัยรัชกาลที่ ๙ ฯลฯ



บันทึกกิจกรรม

## 4.2 สื่อสารผ่านแผ่นหลัง

### CONCEPT:

เขียนข้อความบนแผ่นหลังแล้วให้ก้าย  
ว่าคือคำว่าอะไร

ทักษะหลัก: การเขียน

### CONTENT: ภาษาไทย



ทักษะเสริม:  
การสื่อสาร สมาร์ต  
การตีความ จิตนาการ  
การคิดเชื่อมโยง  
การคิดวิเคราะห์ และ  
ความรู้หลักภาษาไทย

### อุปกรณ์

ภาพสำหรับใช้เป็นโจทย์ (สำหรับไทยภาพ) หรือคำศัพท์ง่ายๆ (สำหรับไทยคำ)

### วิธีเล่น

1. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 8 – 10 คน
2. จากนั้นให้นักเรียนนี่เป็นแฉตอนลีก (ระหว่างเล่นเกมต้องไม่หันมามองเพื่อน)
3. คุณครูบอกนักเรียนว่าจะให้นักเรียนสื่อสารโดยใช้การวาด (นิ้วมือ) ไปที่แผ่นหลังของเพื่อน หรือหากกลัวเรื่องการสัมผัสถันระหว่างเด็กชายและหญิง อาจจะใช้กันดินสองแท่งๆ ได้) และระหว่างแข่งขันต้องไม่ใช้เสียงโดยเด็ดขาด (ห้ามพูด ห้ามบอก)
4. คนสุดท้ายของแต่ละแฉกจะได้เห็นภาพโจทย์ว่าคืออะไร (ทุกกลุ่มจะได้โจทย์เหมือนกัน) จากนั้นต้องวาดภาพที่เห็นไปบนแผ่นหลังของเพื่อน และคนที่ถูกเพื่อนวาดภาพบนแผ่นหลังก็จะต้องวาดภาพที่ตนมองเข้าใจให้เพื่อนที่อยู่ข้างหน้า เมื่อวันจนถึงคนที่อยู่หัวแฉก คนที่อยู่หัวแฉกจะต้องพยายามทายว่าภาพดังกล่าวคือภาพอะไร (รอให้เสร็จพร้อมกันทุกกลุ่มก่อน) หากคนหัวแฉกของแต่ละกลุ่มทายไม่ถูก ให้คนลำดับถัดมาของแต่ละแฉกทาย ทีมใดทายถูกก่อนทีมนั้นจะ

5. ทั้งนี้ภาพที่ใช้อาจจะเป็นภาพง่ายๆ ที่มีเอกลักษณ์ชัดเจน เช่น ต้นไม้ ดอกไม้ หรือดอกทานตะวัน นก ปลา เป็นต้น หากเป็นเกมทายคำ คุณครูอาจจะใช้คำที่ลั้นระรับ แฝงคติ เช่น ภาษาไทย รักในหลวง ชื่อสัตย์ สามัคคี จริงใจ เป็นต้น

## ต่อ�่อ

คุณครูสามารถเพิ่มกติกาเพื่อท้าทายความรู้ความสามารถของนักเรียน โดยนักเรียนจะต้องให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่าคำตอบของโจทย์ เป็นคำเป็นเกทใด เช่น คำวิเศษ คำกริยา คำเป็น คำตาย คำผล เป็นต้น

### TIP

- ระหว่างทำกิจกรรมต้องระวังไม่ให้นักเรียนรู้คำตอบ ดังนั้น นักเรียนทุกคนต้องเงียบและตั้งใจรับสารจากเพื่อนที่เขียนผ่านมาทางแผ่นหลัง
- จัดระยะของนักเรียนไม่ให้ใกล้ หรือห่างจนเกินไป



### บันทึกกิจกรรม

---

---

---

---

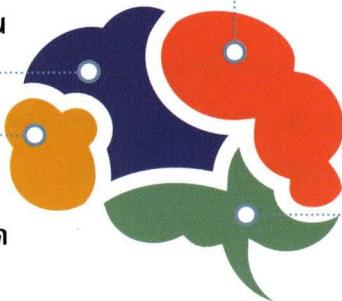
---

## 4.3 กระบวนการเรียนรู้ภาษาไทย

**CONCEPT:**  
กระบวนการส่งต่อภัย

**ทักษะหลัก:**  
การสื่อสารผ่านภาษาพูด

**CONTENT: ภาษาไทย**



**ทักษะเสริม:**  
สามารถจับต้องได้ และ<sup>+</sup>  
ความรู้หลักภาษาไทย

### อุปกรณ์

1. ประโยชน์ค่าพูด คำขวัญ คำคม สำหรับใช้เป็นโจทย์
- วิธีเล่น

1. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 8 – 10 คน
2. จากนั้นให้นักเรียนยืนเป็นแฉะตอนลีก (ระหว่างเล่นเกมต้องไม่หันมามองเพื่อน)
3. คุณครูบอกนักเรียนว่าจะให้นักเรียนสื่อสารโดยด้วยการกระซิบกัน ระวังอย่าให้เพื่อนกลุ่มข้างๆ ได้ยิน (ระหว่างกระซิบใช้มือป้องที่ปากด้วยจะดีมากๆ) และระหว่างแข่งขันต้องไม่ใช้เสียงดัง คนที่เหลือให้ยืนรอหนึ่งๆ แล้วเพื่อนจะกระซิบเงื่อนเมื่อถึงเวลา
4. คนสุดท้ายของแต่ละแฉะจะได้อ่านโจทย์ว่าคืออะไร (ทุกกลุ่มจะได้โจทย์เหมือนกัน) จากนั้นให้นักเรียนอ่านข้อความที่ได้ในใจเมื่อจำข้อความได้ทั้งหมดแล้วให้แต่ละแหล่งเพื่อนคนที่อยู่ข้างหน้าแล้วกระซิบประโยชน์ที่เป็นโจทย์ให้เพื่อนฟังเบาๆ และคนที่ได้รับสารกระซิบต่อไปเรื่อยๆ เมื่อวนจนถึงคนที่อยู่หัวแฉะ คนที่อยู่หัวแฉะจะต้องตอบว่าข้อความคือคำว่าอะไร (ขอให้เสร็จพร้อมกันทุกกลุ่มก่อน) หากคนหัวแฉะของแต่ละกลุ่มตอบยังไม่ถูกหรือไม่ครบประโยชน์ให้คนลำดับถัดมาของแต่ละแฉะตอบจนกว่าจะถูกต้อง ทีมใดทายถูกก่อนทีมนั้นชนะ

5. ประโยชน์ที่จะนำมาใช้เป็นโจทย์อาจจะเป็นคำขวัญ คำคม หรือประโยชน์คำพูด  
อะไรมีได้ ที่ไม่ลับ หรือยาวจนเกินไป เช่น

- สาวเสื้อลาย สะพายเป้ ไกวเปล ถือปืน
- มุดคำกินน้ำตาลแดง มดแดงกินน้ำตาลทราย
- คุณยายไปตลาด ซื้อผักกาด ใส่ตะกร้า
- ปู หมู หมึก กุ้ง ต้ม ตุ๋น อุ่น นึ่ง
- หมึกหกรดมุ้ง มุ้งเลอะหมึกหมด

**TIP**

- เน้นให้นักเรียนกระซิบด้วยเสียงที่เบาที่สุด ระวังอย่าให้เพื่อนกลุ่มข้างๆ ได้ยินเด็ดขาด
- จัดระยะของนักเรียนไม่ให้ใกล้ หรือห่างจนเกินไป



**บันทึกกิจกรรม**

---

---

---

---

## 4.4 ทำท่า ภาษา

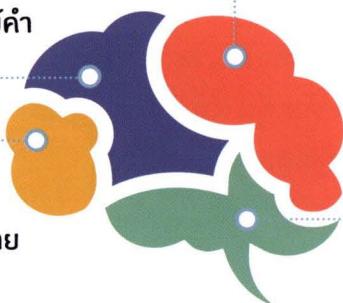
CONCEPT:

นักเรียนทำท่าทางเพื่อไปคำ

ทักษะหลัก:

การสื่อสารด้วยภาษาไทย

CONTENT: ภาษาไทย



ทักษะเสริม:

จินตนาการ การทำงานเป็นทีม  
ความคิดเชื่อมโยง  
และความรู้หลักภาษาไทย

### อุปกรณ์

คำสำหรับใช้เป็นโจทย์

### วิธีเล่น

1. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 8 – 10 คน จากนั้นให้นักเรียนยืนเป็นแกลตตอนลีก (ระหว่างเล่นเกมต้องไม่หันมามองเพื่อน)
2. คุณครูบอกนักเรียนว่าจะให้นักเรียนสื่อสารโดยด้วยการแสดงท่าทาง ระหว่างแข่งขันต้องไม่ใช้เสียงโดยเด็ดขาด และในระหว่างที่รอเพื่อนสะกิดให้นักเรียนแกว่งแขนรอบ
3. เริ่มต้นเกม โดยคนสุดท้ายของแต่ละแกลตจะได้อ่านโจทย์ว่าต้องทำท่าทางเพื่อใบคำว่าอะไร (ทุกกลุ่มจะได้โจทย์เหมือนกัน) จากนั้นให้เวลา\_nักเรียนได้นึกท่าทางที่จะใช้ในการสื่อสารให้เพื่อนเข้าใจคำใบ้ 30 วินาที
4. เมื่อครบเวลาที่กำหนด ให้นักเรียนคนสุดท้ายของแกลตแต่ละกลุ่มเดินไปหาเพื่อนคนที่อยู่ข้างหน้าแล้วทำท่าทางให้เพื่อนดู และห้ามพูดโดยเด็ดขาด คนที่ได้รับสารจะต้องแตะให้เหลือเพื่อนและทำท่าทางที่ได้มาให้เพื่อนคนต่อไปเรื่อยๆ เมื่อวนจนถึงคนที่อยู่หัวแกลต คนที่อยู่หัวแกลตจะต้องตอบว่าท่าทางที่เพื่อนให้มานั้นคือคำว่าอะไร (รอให้เสร็จพร้อมกันทุกกลุ่มก่อน) หากคนหัวแกลตของแต่ละกลุ่มตอบยังไม่ถูก ให้คนลำดับถัดมาของแต่ละแกลตขอบเขตกว่าจะถูกต้อง ทีมใดทายถูกก่อนทีมนั้นชนะ

5. คำใบ้ที่ใช้เป็นโจทย์อาจจะเป็นคำง่ายๆ ทำท่าทางได้ไม่ยากนัก เช่น ลิงกิน กล้าย ปลาว่ายน้ำ เป็นต้น หรือเป็นคำที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนก็ได้ และระหว่างที่นักเรียนตอบว่าคือคำว่าอะไร หากผ่านไปหลายคนแล้วยังตอบไม่ได้ คุณครูอาจจะไปคำชี้ว่า เช่น มีคำว่าลิง ลิงเป็นคำแรก คำตอบมี 3 พยางค์ เป็นต้น

## ต่อ�อど

- การเล่นในครั้งต่อไป คุณครูอาจจะแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วให้นักเรียนเล่นทีละกลุ่ม โดยคุณครูเตรียมชุดคำใบ้มา 2-4 ชุดๆ ละ 20-30 คำ (อาจจะแบ่งคำใบ้เป็นหมวดหมู่ของคำ เช่น ดอกไม้ สัตว์ อาหาร ของใช้ เป็นต้น) จากนั้นให้นักเรียนตกลงกันว่ากลุ่มใดจะเล่นก่อนหลัง กลุ่มที่ออกมาร่วมเล่นจะต้องเรียงลำดับสมาชิกในกลุ่มว่าใครจะออกมาร่วมกันก่อนหลัง ลับกันออกมายังไง 1 คำ โดยคนที่ออกมาร่วมจะต้องอ่านคำใบ้ และทำท่าทางให้เพื่อนๆ ในกลุ่มที่เหลือช่วยกันทายว่าคำใบ้ในนั้นคืออะไร (ห้ามพูด) หากทำท่าไม่ได้ให้บอกว่าข้ามและจะต้องเสียลิขิคำนั้นไปเลย ลับกันออกมาร่วมทำท่าใบ้คำใบ้เรื่อยๆ โดยกำหนดเวลาการเล่นกลุ่มละ 2-3 นาที กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ
- ใช้วิธีการเล่นแบบข้อที่ 1 แต่เปลี่ยนจากการใบ้โดยการทำท่าทาง เป็นการพูดใบ้คำเพื่อขอขยายถึงคุณลักษณะของคำปริศนานั้นๆ แทน แต่ห้ามพูดคำที่เป็นคำปริศนานั้นออกมาระบุกติดกัน

## TIP

- การทำกิจกรรมในครั้งแรกๆ นักเรียนจะยังทำท่าทางไม่ค่อยได้ แต่บางครั้งนักเรียนอาจจะทำให้คุณครูรู้สึกกับท่าทางที่นักเรียนลืมมากก็เป็นได้
- ถ้ามีรูปภาพประกอบเป็นโจทย์จะช่วยให้นักเรียนสื่อสารได้ง่ายขึ้น

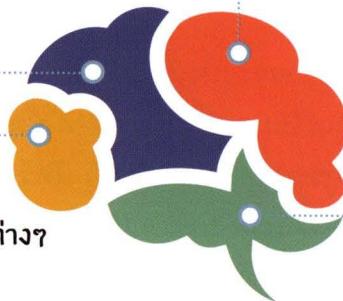
# 4.5 เขียนคำตามอักษร

## CONCEPT:

ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์  
ตามเงื่อนไขที่กำหนด

ทักษะหลัก:  
เรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ต่างๆ

## CONTENT: ภาษาไทย



ทักษะเสริม:  
การฝังอย่างตั้งใจ สามารถ  
การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม  
และความรู้หลักภาษาไทย

## อุปกรณ์

โจทย์สำหรับใช้ในการแข่งขัน

## วิธีเล่น

- คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 5 – 6 คน หรือตามความเหมาะสม  
จากนั้นให้แต่ละกลุ่มจัดลำดับสมาชิกในทีมว่าใครจะออกไปเล่นก่อน หรือเล่น  
หลัง
- คุณครูบอกว่าจะให้แข่งขันบอกคำศัพท์หรือคำที่นักเรียนรู้จัก โดยจะบอก  
ตัวอักษรนำ และให้ตัวแทนนักเรียนของแต่ละกลุ่ม (ตามที่จัดลำดับไว้)  
วิ่งออกไปเขียนคำศัพท์บนกระดานให้ถูกต้อง (คุณครูกำหนดพื้นที่บนกระดาน  
ว่าส่วนใด เป็นพื้นที่สำหรับเขียนคำศัพท์ของกลุ่มใด) โดยในแต่ละรอบคุณครูจะ<sup>จะ</sup>  
กำหนดว่าคำตอบจะต้องมีกี่พยางค์ หากตัวแทนกลุ่มใดสามารถเขียนคำมา  
ตอบได้ถูกต้องก่อนจะได้ 1 คะแนน เล่นสะสมคะแนนไปเรื่อยๆ ทีมใดได้คะแนน  
สะสมมากที่สุดทีมนั้นชนะ
- ตัวอย่าง เช่น ในรอบแรกคุณครูกำหนดว่าคำตอบต้องมีสองพยางค์ ดังนั้นหาก  
คุณครูบอกอักษรนำหน้าว่า “ไ” นักเรียนต้องเขียนคำที่มีสองพยางค์ เช่น “ล”  
คำที่สามารถตอบได้ ได้แก่ เสื้อหมอบ/เสื้อผ้า/เสื้อ เป็นต้น
- ทั้งนี้ ในการแข่งขันแต่ละรอบ คุณครูอาจจะกำหนดท่าทางไปการวิ่งออกไป  
เขียนคำตอบที่แตกต่างกัน เช่น วิ่ง กระโดดขาเดียว กระโดดขาคู่ วิ่งสไลด์  
เป็นต้น

## ต่อ�อດ

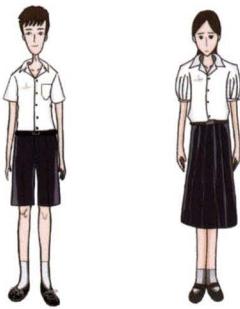
- คุณครูสามารถใช้เกมนี้เป็นกิจกรรมหลังเรียนได้ โดยปรับเปลี่ยนกติกาการเล่น และให้แข่งกันกันครั้งละ 2 กลุ่ม สลับกันพูดคำศัพท์ตามที่กำหนด ทีมใดคิดคำศัพท์ไม่ทันตามเวลาที่กำหนดเป็นฝ่ายแพ้
- หรือ คุณครูอาจจะเปลี่ยนโจทย์ให้ท้าทายขึ้น อาทิ ให้นักเรียนเขียนคำตามหมวดหมู่ของคำ เช่น อาหาร ดอกไม้ สัตว์ เป็นต้น หรือให้เขียนตามประเภทของคำหรือการออกเสียง เช่น คำเป็น คำตาย ตัวสะกด คำที่มีเสียง (สามัญ เอก โถ ตรี จตุรา) เป็นต้น
- หรือ คุณครูอาจจะกำหนดประเภทของคำ หรือหมวดหมู่ของคำ แล้วให้เวลาแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดและเขียนลงบนกระดาษภายนอกเวลาที่กำหนด ทีมใดเขียนได้ถูกต้องมากกว่า ทีมนั้นเป็นฝ่ายชนะ เป็นต้น

VDO ตัวอย่างวิธีการเล่น



TIP

- เริ่มการเล่นด้วยการกำหนดโจทย์ง่ายๆ ไปหาโจทย์ที่ท้าทายมากขึ้น
- จัดพื้นที่ให้ห้องเรียนให้พอ มีระยะที่นักเรียนจะได้วิ่งออกไปทำโจทย์ได้





หมวดล่าระการเรียนรู้  
ภาษาอังกฤษ

# 5.1 จับอวัยวะ

## CONCEPT:

นักเรียนจับอวัยวะของตนเอง  
ตามคำสั่ง

ทักษะหลัก:  
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

## CONTENT: ภาษาอังกฤษ

ทักษะเสริม: การฝัง สามารถ



## อุปกรณ์

ไม่มี

## วิธีเล่น

- คุณครูบอกให้นักเรียนทุกคนยืนขึ้น แล้วให้นักเรียนเอามือทั้งสองข้างจับที่อวัยวะของตนเองตามที่คุณครูบอก (คุณครูจับให้ดูแบบรวดเร็ว เพื่อเป็นการกระตุ้นนักเรียน) และในระหว่างที่เล่นคุณครูอาจจะให้นักเรียนยื่นเท้าไปด้วยก็ได้
- คุณครูเริ่มจากภาษาไทยก่อน เช่น หัว หู จมูก ปาก ตา แขน ขา กัน เป็นต้น โดยระหว่างที่เล่นอาจจะเพิ่มจังหวะความเร็ว เพื่อให้นักเรียนสนุกและตื่นเต้น
- จากนั้น เปลี่ยนเป็นคำศัพท์ภาษาอังกฤษแทน
- ทั้งนี้ คุณครูอาจจะเปลี่ยนกติกา เช่น ให้นักเรียนจับอวัยวะที่ตรงข้ามกับที่คุณครูบอกก็ได้

## ต่อยอด

- คุณครูอาจหาดนตรีบรรเลงหรือจักรวาลที่สนุกๆ มาเปิดเบาๆ เพื่อเพิ่มความสนุกสนานและเสริมบรรยากาศของการทำกิจกรรม

- คุณครูอาจจะเปลี่ยนหรือเพิ่มชุดคำศัพท์สำหรับการทำกิจกรรมไปตามกลุ่ม อวัยวะที่คุณครูสอนตามบทเรียน หรือทำท่าทางเลียนแบบลักษณะ เช่น นก แมว กระต่าย ซึ่งเป็นต้น
- คุณครูอาจจะให้นักเรียนจับคู่กันจับอวัยวะของเพื่อนก็ได้ แต่ระวังเรื่อง การจับตา ซึ่งอาจจะเป็นอันตรายกับนักเรียนได้

TIP

- บอกคำศัพท์สลับกันไปมาระหว่างภาษาไทย-ภาษาอังกฤษ
- บอกคำศัพท์ทวนซ้ำๆ ให้นักเรียนชิน ก่อนจะเปลี่ยนบอกคำศัพท์ สลับย้อนวนไปมา เพื่อทดสอบสมรรถนะของนักเรียน



### บันทึกกิจกรรม

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## 5.2 จิตรกรออก

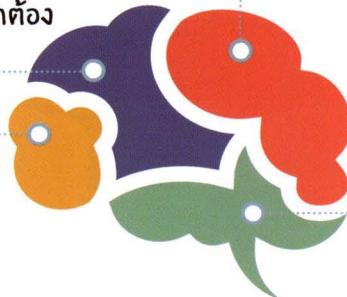
CONCEPT:

คาดการตามคำสั่งให้ถูกต้อง

ทักษะหลัก:

การฝังภาษาอังกฤษ

CONTENT: ภาษาอังกฤษ



ทักษะเสริม:

ทบทวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
การควบคุมกล้ามเนื้อนัดเล็ก  
และจินตนาการ

### อุปกรณ์

กระดาษคาดภาพคนละ 1 แผ่น (หรือใช้สมุดของนักเรียน)

### วิธีเล่น

1. คุณครูให้นักเรียนเปิดหน้าสมุดของตนเองที่เป็นหน้าว่างสำหรับวาดรูปลงไปได้
2. จากนั้นครูพูดคำอ句มาและให้นักเรียนวาดรูปตามคำนั้น (ควรเป็นคำนามง่ายๆ เช่น "dog, bookcase, train" หรือพูดอุกมาในรูปโครงสร้างของกริยา ก็ได้ เช่น "draw a man running, eating cake, sleeping" หรือคำคุณศัพท์ เช่น "draw a big elephant, an angry lion, an expensive diamond ring")
3. เมื่อถึงเวลาที่กำหนด คุณครูให้นักเรียนชูภาพวาดของตนเอง พร้อมกับเฉลย ว่าภาพที่ถูกต้องคืออะไร และซึ่งมีนักเรียนบางคนหรือทุกคนที่วาดรูปได้สวย และตรงตามคำสั่ง หากมีเวลาเหลือพอย คุณครูอาจจะเริ่มรูปใหม่อีก

### ต่อยอด

คุณครูสามารถใช้เป็นกิจกรรมหลังเรียนได้ โดยให้นักเรียนวาดรูปที่เกี่ยวกับคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนในวันนั้นๆ และกำหนดเวลาในภาพที่ว่าด้วยต้องมีคำศัพท์อยู่กี่คำ เช่น 15 – 20 คำ การทำกิจกรรมนี้อาจจะแบ่งเป็นกลุ่ม 3 คน เมื่อครบเวลาที่กำหนดคุณครูให้นักเรียนอุกมานำเสนอรูปภาพพร้อมกับชี้ว่าในภาพมีคำศัพท์อะไรอยู่ตรงส่วนไหนของภาพบ้าง

**TIP**

- กำหนดเวลาให้นักเรียนคาดภาพ เพื่อไม่ให้นักเรียนใช้เวลามากเกินไป
- หากมีดินสอสีจะทำให้การคาดภาพดูมีสีสัน สวยงาม และนักเรียนจะมีความสุขกับการทำกิจกรรมมากยิ่งขึ้น



**บันทึกกิจกรรม**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

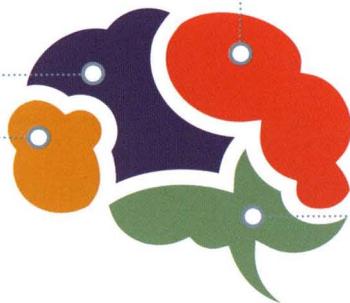
## 5.3 เกม Board Scramble

CONCEPT:

หาตัวอักษรให้ได้ไวที่สุด

ทักษะหลัก: การฝัง

CONTENT: ภาษาอังกฤษ



ทักษะเสริม:

การสื่อสาร ทำงานเป็นทีม  
การสังเกต การเคลื่อนไหว  
พัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่  
และคำศัพท์ต่างๆ

### อุปกรณ์

กระดาษดำหรือโวยท์บอร์ดในห้องเรียน

### วิธีเล่น

- ครูเขียนพยัญชนะภาษาอังกฤษทั้งหมดลงบนกระดาษดำ แล้วให้อ่านในระดับต่ำพอด้วยน้ำเสียงจะเข้มถึง
- แบ่งนักเรียนออกเป็นสองทีม โดยให้ส่งตัวแทนกลุ่มละคนเล่นทีละคน หรือทีละ 2 คน หรือมากกว่า (ในกรณีที่มีจำนวนนักเรียนต่อกลุ่มมาก เพื่อกระชับเวลาเล่น)
- การเล่นแบ่งออกเป็น 2 รอบ โดยรอบแรกคุณครูพูดพยัญชนะออกมาตั้งๆ หนึ่งตัว สมาชิกทีมใดгадาพยัญชนะตัวนั้นเจอกแล้วบอกต่อในทีม ให้ก่อนจะได้ 1 คะแนน
- การเล่นรอบที่ 2 คุณครูพูดคำศัพท์ออกมากตั้งๆ หนึ่งคำ สมาชิกทีมใดгадาพยัญชนะตัวแรกของคำศัพทนั้นเจอกแล้วบอกต่อในทีม ให้ก่อนจะได้ 2 คะแนน
- คุณครูบันทึกคะแนนของแต่ละทีม เมื่อสมาชิกในทีมได้เล่นครบทุกคน สรุปคะแนนหากทีมที่ชนะ
- ครูสามารถทำให้เกมยากขึ้นด้วยการเขียนตัวอักษรพิมพ์ใหญ่พิมพ์เล็กคละกัน และสามารถเล่นได้ทั้งกับตัวอักษรและตัวเลข (เกมนี้ปรับประยุกต์มาจากเกม Board Scramble ที่มา: [www.yindii.com/teachers/games.htm](http://www.yindii.com/teachers/games.htm))

## ต่อ�อດ

เล่นหลังเรียน โดยคุณครูอาจจะเพิ่มกติกาการเล่นให้ยากและท้าทาย ความรู้และความสามารถของนักเรียน โดยคุณครูผุดพยัญชนะออกมาดังๆ หนึ่งตัว สมาชิกทีมได้หาพยัญชนะตัวนั้นเจอ เขายืนสอไปซึ่งได้ก่อน พร้อมกับพูดคำศัพท์ที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะตัวดังกล่าวได้ถูกต้องจะได้คะแนน เป็นต้น

### vd0 ตัวอย่างวิธีการเล่น



TIP

- จัดห้องเรียนให้มีพื้นที่สำหรับให้นักเรียนวิ่งแข่งเพื่อเข้าไปหา ตัวอักษรที่เป็นโจทย์
- เชิญตัวอักษรให้กระจายไปทั่วทั้งกระดาน
- ให้นักเรียนชี้ตัวอักษร พร้อมกับพูดคำศัพท์ที่ขึ้นต้นด้วย พยัญชนะตัวดังกล่าวเพื่อท้าทายความสามารถของนักเรียน



### บันทึกกิจกรรม

---

---

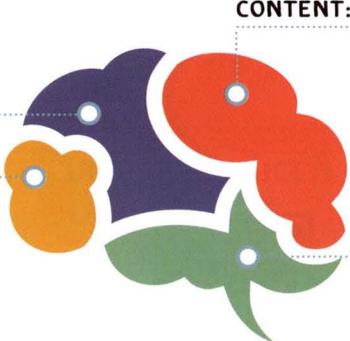
---

---

## 5.4 Can You Actions

**CONCEPT:**  
ทำตามคำสั่ง

ทักษะหลัก: การฝัง



**CONTENT: ภาษาอังกฤษ**

ทักษะเสริม:  
คำศัพท์จินตนาการ  
การเคลื่อนไหวร่างกาย  
และการทำงานเป็นทีม

### อุปกรณ์ ไม่มี

### วิธีเล่น

1. เกมนี้ใช้สอนการใช้ "Can you...?" "Yes, We can." "No, We can't."
2. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ หากกลุ่มใดทำท่าทางตามที่คุณครูบอกได้จะได้คะแนน
3. กริยาหรือท่าทางต่อไปนี้จะทำให้เกมสนุก wiggle, dance, run quickly, hop, skip, do a star jump, do a handstand, touch your toes, cross your eyes, snap your fingers, whistle, sing เช่น คุณครูถามนักเรียนว่า "Can you cross your eyes?" (ทำตาเชี้ยวให้ไหม) หากนักเรียนตอบว่า "Yes, We can." คุณครูก็บอกว่า "Ok, go!" (นั่นทำให้ดูหน่อย/ปฏิบัติ) และนักเรียนก็แสดงกริยาหรือท่าทางนั้นให้ดู หากนักเรียนตอบว่า "No, We can't" ให้คุณครูพูดว่า "Too bad. Ok, can you wiggle?" (ແຍ່ຈັງ ถ้าอย่างนั้นหนูบิดตัวไปมาได้ไหม)
4. คำศัพท์บางคำนักเรียนอาจจะไม่ทราบความหมาย คุณครูอาจอธิบายให้นักเรียนทราบแบบลับๆ เพื่อเป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ไปด้วยก็ได้ (ที่มา: [www.yindii.com/teachers/games.htm](http://www.yindii.com/teachers/games.htm))

## TIP

- ให้นักเรียนหาพื้นที่ว่างในห้อง เพื่อให้เหมาะสมกับการทำท่ากายบริหารได้
- ระวังไม่ทำกิจกรรมจนนักเรียนเหนื่อยจนเรียนต่อไม่ไหว
- ทบทวนคำศัพท์ให้นักเรียนก่อน (ได้เรียนรู้คำศัพท์ก่อนเล่น) และหลังทำกิจกรรม (ได้นั่งพักให้หายเหนื่อยก่อนเรียน)



### บันทึกกิจกรรม

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

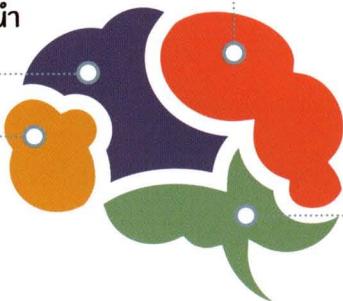
# 5.5 Follow the leader

CONCEPT:

ทำตามร่างกายตามผู้นำ

ทักษะหลัก: การฝัง

CONTENT: ภาษาอังกฤษ



ทักษะเสริม:  
คำศัพท์ การเคลื่อนไหว  
ร่างกาย และผัฒนา  
กล้ามเนื้อนัดให้ใหญ่

## อุปกรณ์

ไม่มี

## วิธีเล่น

- คุณครูให้นักเรียนยืนเรียงเป็นแถวหรือเป็นวงกลม หรือยืนอยู่กับที่ โดยต้องมีพื้นที่พอสำหรับให้ขยับตัวและกระโดดได้
- คุณครูออกคำสั่ง เช่น "Jump 10 times", "Turn around 4 times" เป็นต้น หรืออาจจะใช้กริยาที่ออกแรงมากขึ้น เช่น hop, hands up & down, touch your (body part), stand up & sit down and star jump.
- คุณครูให้นักเรียนยืนเข้าแถวข้างหลังครู และเดินตามครูไปรอบห้อง ครูทำท่าทางและพูดคำของท่านั้นออกมากดังๆ นักเรียนทำท่าและพูดตาม หรือคุณครูซึ่ไปที่ใดคนนักเรียนคนนั้นต้องเป็นคนทำท่าทางและพูดคำของท่านั้น และนักเรียนที่เหลือทำท่าและพูดตาม...ท่าทางที่เหมาะสมจะนำมาเล่นเกมคือ wave, hello, goodbye, it's cold/hot, stop, go, run, hop, skip, crawl, walk backwards, jump, sit down, stand up (ที่มา: [www.yindii.com/teachers/games.htm](http://www.yindii.com/teachers/games.htm))
- คำศัพท์บางคำนักเรียนอาจจะไม่ทราบความหมาย คุณครูอาจอธิบายให้นักเรียนทราบแบบสั้นๆ เพื่อเป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ไปด้วยก็ได้ (ที่มา: [www.yindii.com/teachers/games.htm](http://www.yindii.com/teachers/games.htm))

## ຕ່ອຍວດ

គຸດຄຽງອາຈະຈະເປີດເພັນເພື່ອເພີ່ມຈັງກວະຂອງດນຕຣີເຂົ້າມາຊ່ວຍໃຫ້ກິຈກຣມ  
ສູນກສນານມາກຍິ່ງເຊື້ອ

TIP

- ເປີດເພັນປະກອບຈັງກວະກາຮຳທ່າກາຍບຣີຫາຮ
- ໃຫ້ນັກເຮືອນຫາພື້ນທີ່ວ່າງໃນຫ້ອງ ເພື່ອໃຫ້ເໜມາະກັບກາຮຳທ່າກາຍບຣີຫາຮໄດ້
- ຮະວັງໄມ່ທໍາກິຈກຣມຈານນັກເຮືອນເນື້ອຍຈານເຮືອນຕ່ອມໄວ
- ທບຖວນຄຳຄັພທີ່ໃຫ້ນັກເຮືອນກ່ອນ ແລະ ລັ້ງທໍາກິຈກຣມ



ບັນທຶກກິຈກຣນ

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# 5.6 True or False

CONCEPT:

เลือกคำตอบว่าถูกหรือผิด

ทักษะหลัก: การฝัง

CONTENT: ภาษาอังกฤษ

ทักษะเสริม:  
คำศัพท์ และสามารີ

## อุปกรณ์

1. บัตรคำ / บัตรภาพ
2. สิงของสำหรับใช้เป็นโจทย์

## วิธีเล่น

1. คุณครูชี้ดเส้นบนพื้น หรือ ใช้เทปตีเส้น หรือ แบ่งพื้นที่ด้านซ้ายและขวาของห้อง เพื่อแบ่งด้านที่ “ถูก” และ “ผิด” จากนั้น ให้นักเรียนยืนอยู่บนเส้นที่ครูทำไว้ หรือตรงกลางของห้อง
2. คุณครูหยิบบัตรคำหรือบัตรภาพออกมาก แล้วอ่านคำศัพท์นั้นๆ หากนักเรียนคิดว่าครูอ่านถูก ก็ให้กระโดดไปอยู่ด้านที่ถูก หากคิดว่าครูอ่านผิด ก็ให้กระโดดไปอยู่ด้านที่ผิด เมื่อครูเฉลย นักเรียนที่ตอบผิดให้ออกจากเกมเล่นไปเรื่อยๆ จนเหลือนักเรียนเพียงคนเดียว ซึ่งก็คือ ผู้ชนะ หรือจนกว่าจะหมดเวลา  
(ที่มา: [knowin.wordpress.com](http://knowin.wordpress.com))

**TIP**

- ตอนที่นักเรียนเลือกคำตอบว่าถูกหรือผิด ให้นักเรียนกระโดดไปทางซ้าย หรือขวา ด้วยความกระฉับกระเฉง
- นักเรียนมักจะตอบตามเพื่อน คุณครูอาจจะเน้นให้นักเรียนมั่นใจในตัวเอง เพราะคนเก่งรู้ว่าจะตอบผิดได้



**บันทึกกิจกรรม**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# 5.7 Lightning Flashcards

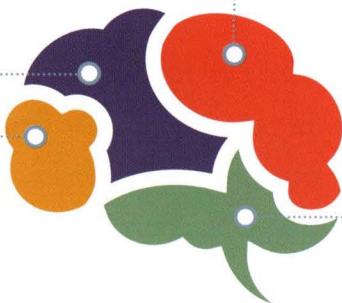
CONCEPT:

บอกคำศัพท์ให้ถูกต้อง

ทักษะหลัก:

คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

CONTENT: ภาษาอังกฤษ

ทักษะเสริม:  
การฟัง และสนาธิ

## อุปกรณ์

- บัตรคำ/บัตรภาพ (คำศัพท์ที่สอนคล่องกับบทเรียน หรือที่ได้เรียนผ่านมาแล้ว)
- ลิงของสำหรับใช้เป็นโจทย์

## วิธีเล่น

- คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 – 4 กลุ่มๆ ละเท่าๆ กัน โดยให้ยืนเป็นแทว ตอบลีกหันหน้ามาที่คุณครู
- คุณครูยืนอยู่หน้าชั้นเรียนพร้อมกับเตรียมบัตรคำ/บัตรภาพ/ลิงของสำหรับใช้เป็นโจทย์ไว้ ให้นักเรียนส่งตัวแทนของกลุ่มไปพบครูทีละคน จากนั้นคุณครูให้ตัวแทนของแต่ละกลุ่มดูบัตรคำ/บัตรภาพ/ลิงของสำหรับใช้เป็นโจทย์ เมื่อครูพูดว่า “1-2-3 what is it?” ให้นักเรียนหันหลังกลับไปแล้วตอบว่า It is..... พร้อมกับสะกดคำๆ นั้น นักเรียนคนใดตอบได้ถูกต้องก่อน จะเป็นฝ่ายได้คะแนน
- เล่นไปเรื่อยๆ จนกว่าจะครบทุกคน กลุ่มที่ได้คะแนนสะสมมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

**TIP**

- เลือกชุดคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนผ่านมาแล้ว เพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์
- มีคำศัพท์ง่ายๆ บ้าง เพื่อนักเรียนที่ไม่ค่อยเก่งมากจะได้กล้าแสดงออกมากยิ่งขึ้น



**บันทึกกิจกรรม**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# 5.8 Stop the Bus

CONCEPT:

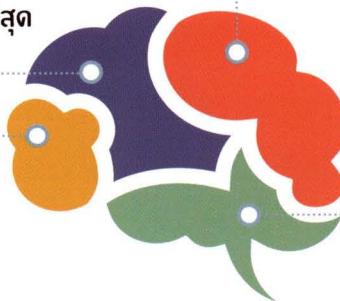
เขียนคำศัพท์ให้ได้นากที่สุด

ทักษะหลัก:

คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

CONTENT: ภาษาอังกฤษ

ทักษะเสริม:  
การฟัง การสื่อสาร  
และการทำงานเป็นทีม



## อุปกรณ์

1. กระดาษ
2. ปากกา/ดินสอ

## วิธีเล่น

1. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 5 – 6 คน ให้แต่ละกลุ่มเตรียมกระดาษ กับปากกา หรือ ดินสอ
2. คุณครูเขียนตัวอักษรหนึ่งตัวบนกระดาษหรือเขียนหมวดของคำศัพท์ก็ได้ เช่น ดอกไม้ สัตว์ เป็นต้น จากนั้นตะโกนดังๆ ว่า “Start the bus!” นักเรียนจะต้อง เขียนคำศัพท์ที่เขียนต้นด้วยตัวอักษรที่คุณครูเขียนบนกระดาษให้ได้มากที่สุด (คุณครูอาจจะกำหนดกติกาเพิ่มโดยให้เขียนคำศัพท์ที่สองคลื่นของการเรียนใน วันนั้นด้วยก็ได้)
3. คุณครูตะโกนว่า “Stop the bus!” เดี๋ยกุญแจต้องหยุดเขียน ทุกๆ คำศัพท์ ที่เขียนถูกต้องจะได้ 1 คะแนน และนับอักษรที่อยู่ในคำศัพท์ที่เขียนถูกตัวละ 1 คะแนน เช่น Cat ได้ 1+3 คะแนน
4. เล่นไปเรื่อยๆ เมื่อหยุดเล่น กลุ่มที่ได้คะแนนสะสมมากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ

## ต่อ�อດ

สามารถใช้เล่นได้ก่อนเรียน และหลังเรียน

## หมายเหตุ

กิจกรรมนี้เหมาะสมสำหรับการเรียนในคาบเรียนที่ 1 เพื่อเป็นการทบทวนความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ที่ได้เรียนผ่านมา

### TIP

- ตอนตรวจคำศัพท์จะใช้เวลามาก คุณครูอาจจะให้ตัวแทนนักเรียนแต่เข้ามาช่วยสับกันตรวจคำศัพท์ของกลุ่มเพื่อนๆ ที่ได้เริ่มกำหนดหมวดคำศัพท์จากสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวนักเรียนก่อน
- ใจนั้นจึงขยับไปหมวดคำศัพท์ที่ท้าทายมากยิ่งขึ้น



### บันทึกกิจกรรม

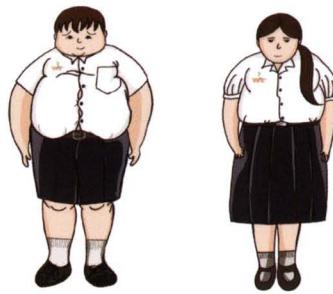
---

---

---

---

---





หมวดล่าระการเรียนรู้  
นักงานการ

# 6.1 ปลาดุก-ปลาช่อน

**CONCEPT:**

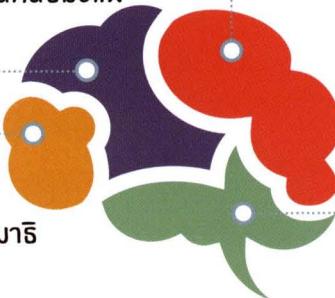
ทำกิจกรรมเป็นคู่ ครูดูนหนีบมือแพ้

**ทักษะหลัก:**

การฝังอย่างตั้งใจ และสานาริ

**CONTENT: นักงานการ****ทักษะเสริม:**

ความคิดเชื่อมโยง ความไว พัฒนาภลามเนื้องัดเล็ก และกลามเนื้องัดใหญ่

**อุปกรณ์**

ไม่มี

**วิธีเล่น**

1. คุณครูบอกให้นักเรียนยืนและจับคู่กับเพื่อที่นั่งอยู่ข้างๆ
2. จากนั้นให้ตกลงกันว่าใครจะเป็นปลาดุก ใครจะเป็นปลาช่อน เมื่อตกลงกันได้แล้วให้นักเรียนหันหน้าเข้าหาคู่ของตนเอง จากนั้นยกมือทั้งสองข้างขึ้นมา ระดับเอวโดยให้ซ้อนกับมือของเพื่อน (ในลักษณะที่พร้อมจะหนีบมือของเพื่อนได้)
3. คุณครูบอกนักเรียนว่าถ้าคุณครูพูดชื่อปลาอะไร คนที่เป็นปลาตัวนั้นต้องเอามือของตนเองหนีบมือเพื่อนไว้ให้ได้ ส่วนอีกคนที่ไม่ถูกเอียชื่อปลาต้องยกมือหนึ่งให้ทัน ครูดูนเพื่อนหนีบมือจะถือว่าแพ้
4. ทั้งนี้ ก่อนเริ่มเล่นเกมคุณครูจะต้องทราบก่อนว่าใครเป็นปลาอะไร โดยให้นักเรียนยกมือตามชื่อปลา เพื่อให้ทราบว่านักเรียนได้ตกลงกันชัดเจนแล้ว
5. และเพื่อความสนุกมากยิ่งขึ้นในรอบท้ายๆ คุณครูจะเล่าเรื่องเป็นนิทานซึ่งมีชื่อปลาอยู่ในเรื่องด้วยจะทำให้สนุกมากยิ่งขึ้น

**TIP**

- ให้นักเรียน 2 คนมาสาธิตวิธีการเล่น เพื่อเป็นตัวอย่างก่อน
- เปลี่ยนแปลงดุก-ปลาช่อน เป็นชื่ออื่นๆ ที่ตรงกับความสนใจของนักเรียนก็ได้
- ขณะเล่น ลากเสียง “ปลา” ยาวๆ เพื่อให้นักเรียนได้ลุ้นและสนุกมากยิ่งขึ้น
- หากเล่าเป็นนิทานให้อ่ายชื่อปลาอื่นๆ ก่อน เพื่อให้นักเรียนได้ลุ้นและตั้งใจฟังนิทาน



**บันทึกกิจกรรม**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

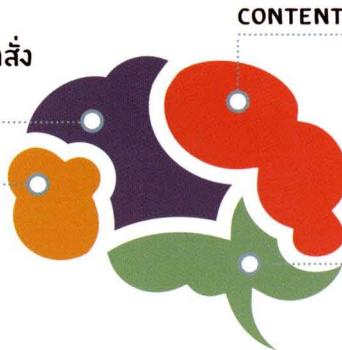
---

---

## 6.2 ฝันตอก พ้าร้อง พ้าผ่า

**CONCEPT:**  
ตอบน้อ ทำท่าทางตามคำสั่ง

**ทักษะหลัก:**  
ความจำ และสมาร์ต



**CONTENT:** นันทนาการ

**ทักษะเสริม:**  
การฝังอ่าย่างตั้งใจ  
พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก  
และกล้ามเนื้อมัดใหญ่

### อุปกรณ์

ไม่มี

### วิธีเล่น

- คุณครูบอกให้นักเรียนตอบมือพร้อมๆ กัน เช่น 1 ครั้ง 2 ครั้ง 3 ครั้ง จากนั้นเปลี่ยนคำสั่งใหม่โดยเมื่อคุณครูบอกกว่า....  
“**ฝันตอก**” ให้นักเรียนเอามือทั้งสองข้างไปตอบที่หน้าขาแบบรัวๆ ยาวต่อเนื่อง กว่าจะเปลี่ยนคำสั่ง
- “**พ้าร้อง**” ให้นักเรียนซอยเท้าอยู่กับที่ หรือถ้าหากกลัวเสียงดัง ให้นักเรียนตอบมือรัวๆ แทนก็ได้  
“**พ้าผ่า**” ให้นักเรียนยืนขึ้นเอานิ้วมือข้างขวาชี้ขึ้นพ้าแล้วร้อง “**เบรี้ยง**” ดังๆ
- ขณะที่เล่นเกมคุณครู อาจจะออกคำสั่งจาก ฝันตอก ไป พ้าร้อง ต่อด้วย พ้าผ่า แต่รอบหลังๆ ให้ слับคำสั่งไปมา เพื่อฝึกทักษะการฟัง และสามารถนักเรียน
- และอาจจะให้นักเรียนทำท่าทางตรงกันข้ามกับคำสั่ง เช่น ถ้าครูพูดคำว่าเล็ก ให้นักเรียนกางแขนออกทั้งสองข้าง แต่ถ้าพูดคำว่าใหญ่ ให้นักเรียนเอามือทั้งสองข้างมาติดกัน ถ้าพูดคำว่ายืน ให้นักเรียนนั่ง ถ้าพูดคำว่านั่ง ให้นักเรียนยืน เป็นต้น

**TIP**

- ให้นักเรียนนั่งอยู่กับที่ได้ แต่อาจจะให้เลื่อนเก้าอี้ออกมาห่างจากโต๊ะเล็กน้อยให้พอยืนขึ้นได้อย่างสะดวก
- เน้นให้นักเรียนตอบมือ หรือหน้าชา หรือซ้ายเท้าแบบรัวๆ ต่อเนื่อง ให้คล้ายกับเลียงฟันตาก พัร็ออง เป็นต้น



**บันทึกกิจกรรม**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# 6.3 ปิดตายืบขาเดียว

## CONCEPT:

หลับตายืบขาเดียว และทรงตัวให้ได้  
นานที่สุด หรือตามเวลาที่กำหนด

ทักษะหลัก: การทรงตัว

## CONTENT: นันทนาการ

### ทักษะเสริม:

การฝัง สมาร์ต ความจำ  
ผัฒนาภลามเนื้อนัดเล็ก  
และผัฒนาภลามเนื้อนัดใหญ่



## อุปกรณ์

ไม่มี

## วิธีเล่น

- คุณครูบอกนักเรียนว่าวันนี้เราจะมาแข่งขันการทรงตัวกัน โดยคุณครูให้นักเรียนทุกคนยืนขึ้น จากนั้นให้ยกขาขึ้น 1 ข้าง แล้วทรงตัวให้ได้นานที่สุด (สังเกตว่านักเรียนส่วนใหญ่จะทำได้ดีและยืนได้นาน) คุณครูชื่นชมนักเรียนเพื่อให้กำลังใจ
- จากนั้นแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ประมาณ 4-5 กลุ่ม (พิจารณาตามความเหมาะสมกับจำนวนนักเรียน) คุณครูบอกนักเรียนว่าต่อไปนี้จะแข่งขันกันเป็นทีม โดยคุณครูจะให้นักเรียนหลับตาแล้วยืนขาเดียว ใครยืนได้นาน 15 วินาทีได้ 1 คะแนน ส่วนใครที่ทรงตัวไม่ได้จะต้องนั่งลงและไม่ได้คะแนน
- การแข่งขันแบ่งเป็น 3 รอบ แต่ละรอบจะนับคะแนนจากสมาชิกคนที่ทรงตัวได้ตามเวลาที่กำหนด เมื่อแข่งจบ 3 รอบ ทีมใดคะแนนสะสมมากที่สุด ทีมนั้นเป็นฝ่ายชนะ

## TIP

- คุณครูเน้นว่าจะไม่ใช้ผ้าปิดตา นักเรียนทุกคนจะต้องซีอสัตย์ไม่ลีบตามนะแข่งขัน
- ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหาพื้นที่ว่างของห้อง และร่างกายไม่สัมผัสกับเพื่อน ใต้ เก้าอี้ หรือผนังห้องเรียน
- คุณครูกระตุนให้นักเรียนที่รอบแรกยังทำไม่ได้ ให้มีแรงฮึดสู้ และทำให้ได้ในรอบต่อไป



## บันทึกกิจกรรม

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# 6.4 ไฟจราจร

**CONCEPT:**  
ทำท่าทางตามคำสั่ง

**ทักษะหลัก:**  
สมาร์ต และความจำ

**CONTENT: นันทนาการ**

**ทักษะเสริม:**  
ความรู้เกี่ยวกับสัญญาณ  
ไฟจราจร และฝึกทักษะการฝัง



## อุปกรณ์

ไม่มี

## วิธีเล่น

- คุณครูให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม และทำข่าวหัน หากห้องเรียนแคบไม่สามารถยืนเป็นวงกลมได้ให้นักเรียนยืนอยู่ริบบ์ที่ริบบ์ได้
- คุณครูแจ้งกติกาว่า ถ้าสั่งว่า “ไฟเขียว” ให้นักเรียนทุกคนเดินต่อไปตามวงกลม (หรือยืนย้ำอยู่กับที่ ในกรณีที่ไม่ได้ยืนเป็นวงกลม) ถ้าสั่งว่า “ไฟเหลือง” ทุกคนจะต้องทำท่า “เตรียมหยุด” อยู่ในลักษณะเท้าข้างใดข้างหนึ่งก้าวออกไปข้างหน้า ถ้าสั่งว่า “ไฟแดง” ทุกคนจะต้องหยุดยืนตรง เท้าชิดกันอยู่กับที่

**TIP**

- อาจจะเล่นต่อเนื่องกับเกมผนังก้าว ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า ก็ได้
- ขณะทำกิจกรรม คุณครูลากเสียงคำว่า “ไฟ” เพื่อให้นักเรียนได้ลุ้นกับคำสั่งที่จะเกิดขึ้น



**บันทึกกิจกรรม**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# 6.5 ส่งย่างด้วยหลอด

## CONCEPT:

ใช้หลอดส่งย่างจากคนหัวแก้วไปหาคนท้ายแก้วโดยไม่ใช้น้อช่วย

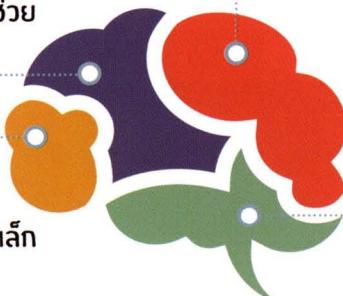
## ทักษะหลัก:

การผัฒนาภลามเนื้อนัดเล็ก

## CONTENT: นันทนาการ

### ทักษะเสริม:

การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม  
สมาร์ท การวางแผน



## อุปกรณ์

1. หลอดน้ำ
2. หนังยาง

## วิธีเล่น

1. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆละ 8 – 10 คน
2. จากนั้น ให้นักเรียนยืนเป็นแกรตตอนลีก (หากติดโต๊ะเรียน นักเรียนอาจจะยืนสลับกันโดยมีโต๊ะข้างได้ ไม่ต้องย้ายไปเล่นนอกห้อง)
3. แจกหลอดน้ำให้นักเรียนคนละ 1 หลอด และหนังยางกลุ่มละ 5 เส้น
4. คุณครูให้นักเรียนช่วยกันส่งต่ออย่างทึ้ง 5 เส้นจากหัวแกรตไปทางขวา โดยใช้ปาก ควบหลอดและไม่ใช้มือช่วย หากหนังยางตกลงพื้นที่ใดก็ให้เริ่มใหม่ตั้งแต่ นั้น เมื่อส่งหนังยางไปถึงคนสุดท้ายแล้ว จึงจะเริ่มส่งต่อหนังยางเส้นต่อไปได้ กลุ่มใดส่งต่อหนังยางได้ครบ 5 เส้นก่อนเป็นฝ่ายชนะ
5. ทั้งนี้ เมื่อคุณครูบอกติกาเริ่ม ก่อนเล่นอาจจะให้เวลาอีก 1 นาที จัดลำดับการยืนให้เหมาะสม ก่อนเริ่มเล่นเกมประมาณ 1 นาที

## หมายเหตุ

คุณครูระมัดระวังเรื่องการใช้หลอดของนักเรียน อาทิ ความสะอาด การไม่มอมเข้าไปในปากจนลีกเกินไปซึ่งอาจจะเป็นอันตรายได้ และไม่ให้นักเรียนใช้หลอดปนกัน

## VDO ตัวอย่างวิธีการเล่น



TIP

- บอกกติกาการแข่งขันให้นักเรียนทราบก่อนแจกคุปกรณ์
- ให้เด็กๆ ได้ปรึกษากันก่อนทำกิจกรรม รวมถึงได้ทดลองทำก่อนเล็กน้อย
- หากคุณครูคิดว่าคุณการแข่งขันได้ไม่ทั่วถึงอาจจะให้นักเรียนส่งตัวแทนกลุ่มละ 1 คนมาช่วยเป็นกรรมการก็ได้



บันทึกกิจกรรม

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# 6.6 ส่งกระดาษด้วยหลอด

## CONCEPT:

ใช้หลอดส่งกระดาษจากหัวแก้วไป  
ท้ายแก้วโดยป้ายให้ชัดช่วย

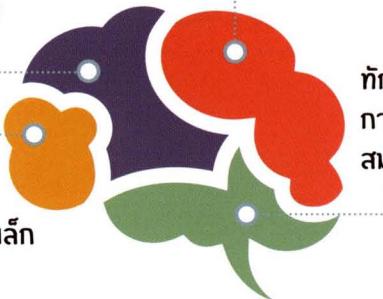
## ทักษะหลัก:

การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก

## CONTENT: นันทนาการ

### ทักษะเสริม:

การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม  
สมาร์ท การวางแผน



## อุปกรณ์

1. หลอดน้ำ
2. กระดาษตัดเป็นแผ่นลีสี่เหลี่ยมขนาด  $1 \times 1$  นิ้ว
3. แก้วพลาสติก

## วิธีเล่น

1. คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 8 – 10 คน
2. จากนั้น ให้นักเรียนยืนเป็นแถวตอนลึก (หากติดโต๊ะเรียน นักเรียนอาจจะยืน  
ลับกันโดยมีโต๊ะข้างได้ ไม่ต้องย้ายไปเล่นนอกห้อง)
3. แจกหลอดน้ำให้นักเรียนคนละ 1 หลอด กระดาษขนาด  $1 \times 1$  นิ้ว ให้กับคนที่ยืน  
อยู่หัวแถวจำนวน 5 แผ่น และแก้วพลาสติกให้กับคนที่อยู่ท้ายแถวของ  
แต่ละกลุ่ม
4. คุณครูให้นักเรียนช่วยกันส่งต่อกระดาษทั้ง 5 แผ่น จากหัวแถวไปทางแตก โดย  
นักเรียนจะต้องใช้หลอดดูดกระดาษส่งต่อกันไปเรื่อยๆ ในลักษณะดูดกระดาษ  
ไปใส่มือของเพื่อนคนถัดไป และคนที่ได้รับกระดาษก็ใช้หลอดดูดกระดาษจาก  
มือคนเองไปใส่มือของเพื่อนคนถัดไป ทำแบบนี้จนถึงคนสุดท้าย และคนสุดท้าย  
ของแต่ละดูดกระดาษจากมือของตนเองไปใส่ในแก้ว

- ทั้งนี้ ในแต่ละรอบจะต้องส่งกระดาษไปถึงคนสุดท้ายก่อนแล้วจึงจะเริ่มส่งต่อกระดาษแผ่นต่อไปได้ กลุ่มใดส่งต่อกระดาษได้ครบ 5 แผ่นก่อนเป็นฝ่ายชนะ
- ทั้งนี้ เมื่อคุณครูบอกติกาเสร็จก่อนเล่นอาจจะให้เวลา้นักเรียนได้วางแผนและจัดลำดับการยืนให้เหมาะสม ก่อนเริ่มเล่นเกมประมาณ 1 นาที

## หมายเหตุ

คุณครูจะมั่นใจว่างานเรื่องการใช้หลอดของนักเรียน อาทิ ความสะอาด การไม่อมเข้าไปในปากจนลึกเกินไปซึ่งอาจจะเป็นอันตรายได้ และไม่ให้นักเรียนใช้หลอดปนกัน

VDO ตัวอย่างวิธีการเล่น



TIP

- บอกติกาการแข่งขันให้นักเรียนทราบก่อนแจกคุปกรณ์
- ให้เด็กๆ ได้ปรึกษากันก่อนทำการ รวมถึงได้ทดลองทำการก่อนเล็กน้อย
- หากคุณครูคิดว่าคุณการแข่งขันได้ไม่ทั่วถึงอาจจะให้นักเรียนส่งตัวแทนกลุ่มละ 1 คนมาช่วยเป็นกรรมการก็ได้

# 6.7 สร้างหอค้อยด้วยหลอด

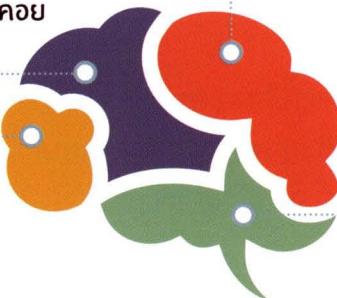
CONCEPT:

นำหลอดมาสร้างเป็นหอค้อย

ทักษะหลัก:

การทำงานเป็นทีม

CONTENT: นันทนาการ



ทักษะเสริม:

การสื่อสาร การเป็นผู้นำ  
และผู้ตามที่ดี การวางแผน  
การวัด จินตนาการ และ  
การตัดสินใจ

## อุปกรณ์

- หลอด
- กระดาษขาว

## วิธีเล่น

- คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2-3 กลุ่มเท่าๆ กัน จากนั้น ให้นักเรียนนำหลอด (หลอดจากกิจกรรมที่ผ่านมา) ที่คุณครูได้เตรียมไว้ พร้อมแจกกระดาษขาว กลุ่มละ 1 ฟุต สำหรับใช้ติดยึดหลอดให้แข็งแรง
- คุณครูบอกให้นักเรียนช่วยกันสร้างหอค้อยให้ได้สูงที่สุดในเวลา 5 นาที โดยใช้ อุปกรณ์ที่มีอยู่ ทีมใดสร้างหอค้อยได้สูงที่สุดเป็นฝ่ายชนะ (หอค้อยต้องได้ไม่ล้ม)
- คุณครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มได้ประชุมวางแผนการทำงานก่อน 1 นาที
- เมื่อเริ่มกิจกรรมคุณครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน สำหรับใช้เป็นข้อมูลในการสรุปการทำกิจกรรม ทั้งนี้ เมื่อตัดสินผู้ชนะแล้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มหรือ บางกลุ่มอาจจะต้องช่วยกันสรุปการเรียนรู้สั้นๆ ก่อน จากนั้นคุณครูจึงสรุป กิจกรรมและการเรียนรู้ให้นักเรียนอีกครั้ง

## ต่อ�่อด

คุณครูเพิ่มกิจกรรมให้นักเรียนได้รับความสูงของหอคอย และให้นักเรียนได้ฝึก  
แปลงหน่วยความยาวเป็นหน่วยต่างๆ

TIP

- บอกติกิจกรรมแข่งขันให้นักเรียนทราบก่อนแจกอุปกรณ์
- ให้เด็กๆ ได้ปรึกษากันก่อนทำกิจกรรม
- ให้นักเรียนได้ใช้อุปกรณ์การวัดที่หลากหลาย เพื่อฝึกการใช้เครื่องมือการวัด และการเลือกใช้อุปกรณ์การวัดที่เหมาะสม กับงาน



บันทึกกิจกรรม

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# 6.8 ສ່ງລູກປຶກປອງດ້ວຍກະຕາເມ

## CONCEPT:

ໃຊ້ກະຕາເມເປັນອຸປະກຣນີສ່ງລູກປຶກປອງ  
ໂດຍລູກປຶກປອງໄນ້ສັນພັສກັບນົ້ວຍ

## ກັກຂະໜາດ:

ການແປລັງຮູປວສດຸ ເພື່ອໃຊ້ເປັນເຄື່ອງນົ້ວຍ

## CONTENT: ນັ້ນທາການ

### ກັກຂະເສົຣິນ:

ການສ້ອສາຮ ການວາງແພນ  
ການກຳຈານເປັນທຶນ ແລະ  
ພັນນາກລ້ານເນື້ອນັດເລື້ກ



## ອຸປະກຣນີ

1. ລູກປຶກປອງ
2. ກະຕາເມສໍາຫຼັບໃຊ້ເປັນອຸປະກຣນີໃນກາຍ້າຍລູກປຶກປອງ

## ວິທີເລັ່ນ

1. ຄຸນຄຽວແບ່ງນັກເຮັດວຽກເປັນກລຸ່ມໆ ລະ 8 – 10 ດວນ ຈາກນັ້ນໃຫ້ຢືນເປັນແວຕອນລືກ
2. ຄຸນຄຽບອກວ່າຈະໃຫ້ນັກເຮັດວຽກແຕ່ລະກລຸ່ມໆ ຂໍ້ມູນກັນສ່ງຕ່ອລູກປຶກປອງຈາກຫົວແຕ່ວ  
ໄປທ້າຍແຕວ ໂດຍໃຊ້ກະຕາເມຮັບ-ສ່ງລູກປຶກປອງ ແລະ ມີອະທັບອັນໄໝສັນພັສກັບ  
ລູກປຶກປອງໂດຍເຕີດຂາດ ອາກລູກປຶກປອງຕົກທີ່ຈຸດໄດ້ໃຫ້ເວີ່ມຕຽງຈຸດນັ້ນ ກລຸ່ມໃດສ່ງ  
ລູກປຶກປອງໄປໄດ້ຄຽບກ່ອນເປັນຝ່າຍໜະ
3. ຈາກນັ້ນ ຄຸນຄຽວແຈກກະຕາເມສໍາຫຼັບໃຊ້ເປັນອຸປະກຣນີສໍາຫຼັບຮັບ-ສ່ງລູກປຶກປອງ  
(ຄຸນຄຽວອາຈຈະຍັງໄມ່ບອກນັກເຮັດວຽນວ່າຈະພັບກະຕາເມຍ່າງໄວ ແຕ່ໃຫ້ນັກເຮັດວຽນຂ່າຍ  
ກັນຄີດວິທີພັບກະຕາເມໃຫ້ເປັນອຸປະກຣນີສໍາຫຼັບຮັບ-ສ່ງລູກປຶກປອງເອັກກ່ອນ)
4. ຄຸນຄຽບອກໃຫ້ນັກເຮັດວຽນພັບກະຕາເມຕາມຮູປປາພ ທີ່ຈະທຳວິທີອື່ນໆ ກີ່ໄດ້ທີ່ຮັບ-ສ່ງ  
ຕ່ອລູກປຶກປອງໄດ້ໂດຍໄມ່ຜິດກຕຒກາ ຄຸນຄຽວແຈກລູກປຶກປອງກລຸ່ມລະ 3 – 5 ລູກ ໂດຍ  
ບອກນັກເຮັດວຽນວ່າຈະຕ້ອງສ່ງລູກປຶກປອງໄປສຶກສູດທ້າຍກ່ອນແລ້ວຈຶ່ງເວີ່ມສ່ງລູກຕ່ອ  
ໄປໄດ້

5. ก่อนเริ่มเกมคุณครูให้นักเรียนได้ปรึกษากันก่อน และอาจจะให้อภิการสนับสนุน  
ได้จัดลำดับการยืนให้เหมาะสมก่อนได้ โดยหาพื้นที่ว่างของห้อง และตั้งเรียน  
ตามความเหมาะสมของพื้นที่

## ต่อ�อດ

การเล่นในครั้งต่อๆ ไป คุณครูอาจจะท้าทายความรู้และความสามารถของ  
นักเรียน ด้วยการแจกกระดาษที่มีรูปแบบที่หลากหลายและแตกต่างกันให้กับ  
นักเรียนสำหรับใช้เป็นอุปกรณ์ในการส่งต่อลูกปิงปอง เช่น กระดาษรูปสีเหลี่ยม  
ผืนผ้า (แบบโจทย์ข้างต้น) รูปสีเหลี่ยมจัตุรัส รูปสามเหลี่ยม วงกลม และวงรี  
เป็นต้น

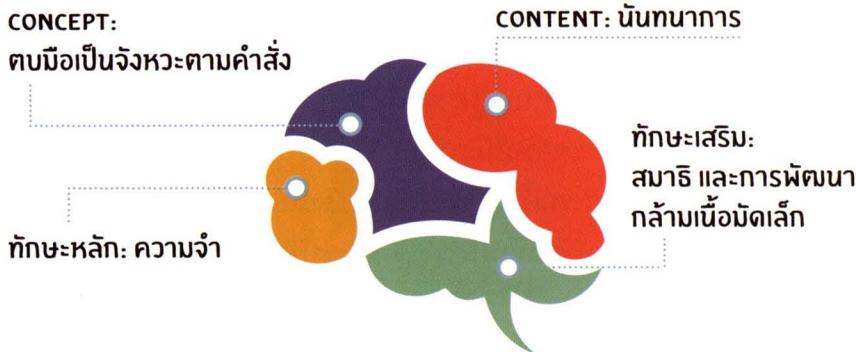
### VDO ตัวอย่างวิธีการเล่น



TIP

- ชวนให้นักเรียนคิดหารวิธีดัดแปลงกระดาษให้เป็นอุปกรณ์สำหรับ  
ใช้ย้ายลูกปิงปอง
- นักเรียนไม่จำเป็นต้องดัดแปลงกระดาษตามแบบที่คุณครู  
แนะนำไว้ได้
- ให้เวลาให้นักเรียนได้ปรึกษา และทดลองเล่นก่อนเริ่มการแข่งขัน

# 6.9 ตอบเมื่อ Step เทว



## อุปกรณ์

ไม่มี

## วิธีเล่น

- คุณครูสั่งให้นักเรียนตอบมือพร้อมๆ กัน เช่น 1 ครั้ง 2 ครั้ง 3 ครั้ง 5 ครั้ง (ถ้า 5 ครั้งให้ตอบเป็นจังหวะ 12 345)
- จากนั้นบอกนักเรียนว่าการตอบแบบแรกง่ายไป นักเรียนทำได้แล้ว ต่อไปนี้เรา จะตอบมือเป็น Step ซึ่งจะยากขึ้น จะดูว่านักเรียนจะทำได้หรือไม่... (ต่อไปนี้ให้ คุณครูสอนนักเรียนทำทีละ Step โดยทำตัวอย่างให้ดูก่อนจากนั้นให้นักเรียน ทำพร้อมๆ กัน)
- วิธีการตอบจะใช้วิธีการเหมือนกันในช่วงแรก แต่จะเปลี่ยนวิธีการตอบเฉพาะ ช่วงท้ายเท่านั้น เช่น Step 1 จังหวะคือ “ตอบ ตอบ มือ ตอบ ตอบ มือ” วิธีการ คือ คำว่า “ตอบ” ให้เขามือทั้งสองข้างตอบไปที่หน้าขา ส่วนคำว่า “มือ” ให้ยกมือ ทั้งสองข้างขึ้นมาตอบกัน (แบบตอบมือปกติ)
- สำหรับ Step ที่เหลือ เราสามารถเปลี่ยนคำว่า “ตอบ ตอบ” ช่วงท้ายเป็นคำอื่นๆ แทน เช่น Step 2 จังหวะคือ “ตอบ ตอบ มือ ศอก ศอก มือ” วิธีการตอบคือ คำว่า “ตอบ” ส่องคำแรกให้เขามือตอบที่หน้าขา (แบบเดียวกับ Step 1) ส่วน คำว่า “มือ” ให้ยกมือทั้งสองข้างขึ้นมาตอบกัน (แบบตอบมือปกติเช่นเดียวกับ

Step 1) ส่วนคำว่า “ศอก ศอก” ให้เขามีอักษรมาจับที่ศอกขวา จากนั้นลับมือข้ามมาจับที่ศอกซ้าย แบบนี้เป็นต้น

5. คุณครูสามารถจัดลำดับ Step การตอบมือได้ตามความถนัด เช่น “ตอบ ตอบ” “ศอก ศอก” “หัว หัว” (เขามีอಡะที่หัวลงครึ่งตามจังหวะ) “หู หู” (เขามีอจับที่หูลงครึ่งตามจังหวะ) “ตา ตา” (เขามีอจับที่ตาลงครึ่งตามจังหวะ) “แก้ม แก้ม” “จมูก จมูก” “คิ้ว คิ้ว” “ห้อง ห้อง” “ Özellikle ” “กัน กัน” เป็นต้น
6. ความท้าทายของเกมนี้อยู่ที่นักเรียนได้เรียนรู้ Step การตอบมือ และทำไปทีละ Step และเมื่อ Step มากขึ้น ต้องใช้สมาร์ทมากขึ้น เช่น คุณครูสั่งว่าให้นักเรียนตอบมือจาก Step 1-3 นักเรียนก็ต้องตอบจาก Step แรกมาจนถึง Step ที่ 3 ทั้งนี้ คุณครูอาจจะแบ่งการตอบมือเป็น 2 ช่วง เช่น ตอบแรกที่เล่นกิจกรรมนี้ให้นักเรียนตอบมือ 5 Step ก่อน และตอบหรือวันต่อมา ให้เพิ่ม Step มากขึ้น เช่น เพิ่มจาก 5 Step เป็น 10 Step เป็นต้น

TIP

- แนะนำ และให้นักเรียนได้ทำพร้อมกันทีละ Step ก่อนจะให้นักเรียนได้ทำแบบหลาย Step ติดต่อกัน
- คิดท่าทางที่ท้าทายความจำและความสามารถของนักเรียน มาเพิ่มเติมเรื่อยๆ



### บันทึกกิจกรรม

---

---

---

---

---

# 6.10 เครื่องบินกระดาษ

## CONCEPT:

ตอบคำถามให้ถูกต้อง||แล้วจะได้ผู้  
เครื่องบินกระดาษไปที่เป้าหมาย

## ทักษะหลัก:

ทบทวนความรู้ที่นักเรียนได้เรียน  
ผ่านมา||แล้ว แล้วความรู้รอบตัว

## CONTENT: นันทนาการ

### ทักษะเสริม:

การตอบคำถาม คำศัพท์ต่างๆ  
ความจำ การคิดวิเคราะห์ และ  
การทำงานเป็นทีม

## อุปกรณ์

- กระดาษ A4 ที่ไม่ได้ใช้งานแล้ว
- ตัวอย่างหรือวิธีการพับเครื่องบินกระดาษ

## วิธีเล่น

- คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 5 – 6 คน จากนั้นแจกกระดาษให้  
นักเรียนพับเครื่องบินกระดาษ คนละ 1 สำร โดยอาจจะดูจากแบบตัวอย่างที่  
คุณครูเตรียมมา หรือพับตามอิสระ
- จากนั้นให้เด็กๆ ทดลองบินเครื่องบินกระดาษของแต่ละคน คุณครูกำหนด  
เป้าหมายและคะแนนของการบิน เช่น ประตู 10 คะแนน หน้าต่าง 5 คะแนน  
ถังขยะ 20 คะแนน เป็นต้น
- คุณครูเริ่มเล่นเกมโดยครูตั้งคำถามหรือให้ตอบคำถามหรือให้เด็กๆ พิจารณา  
(ยกมือแล้วตอบ) จะได้สิทธิ์พุ่งเครื่องบิน 1 ครั้ง และพยายามพุ่งเครื่องบิน  
เพื่อให้ได้คะแนนที่ต้องการ เช่น ถ้าอยากได้คะแนน 20 คะแนน จะต้องพุ่ง  
เครื่องบินไปให้ถึงถังขยะ
- เล่นไปเรื่อยๆ จนหมดเวลาที่กำหนด กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุด จะเป็นฝ่ายชนะ  
ทั้งนี้ หากยังเริ่มเกมได้ไม่นานแล้วหมดเวลา ก่อน คุณครูอาจจะให้นักเรียนเก็บ  
เครื่องบินไว้ สำหรับแข่งขันในคราวต่อไป

## TIP

- อาจจะแบ่งกิจกรรมเป็น 2 ช่วง คือ ช่วงแรกให้นักเรียนได้พับเครื่องบินก่อน และหลังเรียนจึงค่อยทำกิจกรรมตอบคำถามเพื่อทบทวนบทเรียน หรือความรู้ที่เรียนผ่านมาแล้ว
- ให้นักเรียนที่พับเครื่องบินเป็นแบ่งกลุ่มสอนเพื่อนๆ ที่พับไม่เป็นก็ได้



### บันทึกกิจกรรม

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# 6.11 Fitball

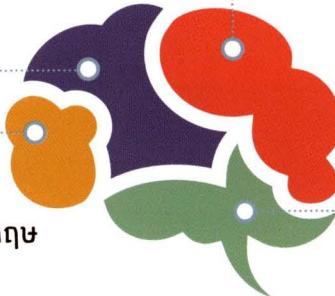
## CONCEPT:

ทำท่ากายบริหารตามคำสั่งบนลูกบอลง

ทักษะหลัก:  
การว่านคำสั่งภาษาอังกฤษ

## CONTENT: นันทนาการ

ทักษะเสริม:  
การเคลื่อนไหวออกแรง  
กล้ามเนื้อมัดเล็ก และ  
กล้ามเนื้อมัดใหญ่



## อุปกรณ์

1. ลูกบอลยาง
2. ปากกาเมจิก
3. เพลงประกอบสนุกๆ

## วิธีเล่น

คุณครูเขียนกิจกรรมที่ต้องการให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวออกแรง ลงบนลูกบอลยาง แบบละ 3 กิจกรรม ตัวอย่าง เช่น กระโดด 5 ครั้ง ก้มแตะเท้า 10 ครั้ง หมุนแขนเป็นวงกลมไปข้างหน้า 10 ครั้ง ฯลฯ

1. นักเรียนจับกลุ่มยืนเป็นวงกลม
2. คุณครูเปิดเพลงที่เตรียมไว้ พร้อมให้นักเรียนส่งต่อลูกบอลไปให้เพื่อนคนข้างๆ เป็นวงกลมไปเรื่อยๆ
3. คุณครูปิดเพลง
4. นักเรียนที่ถือลูกบอลในขณะที่เพลงหยุด อ่านข้อความที่อยู่ใกล้หัวแม่มือ ข้างซ้ายมากที่สุด ให้เพื่อนฟัง และทำการคำสั่งพร้อมกันทั้งห้อง

## หมายเหตุ

- คุณครูอาจเปลี่ยนนิ้วมือในการกำหนดท่าทางไปเรื่อยๆ ในแต่ละรอบ
- คุณครูอาจร่วมเล่นกับนักเรียนเพื่อความสนุกสนาน
- กิจกรรมที่ให้นักเรียนปฏิบัติควรเหมาะสมกับพื้นที่ที่เล่น รวมถึงท่าปฏิบัติควรเหมาะสมกับพัฒนาการของนักเรียน
- กิจกรรมนี้ประยุกต์มาจาก [makinghealthierdecisions.com/2014/12/12/diy-fit-ball-a-fun-fitness-activity/](http://makinghealthierdecisions.com/2014/12/12/diy-fit-ball-a-fun-fitness-activity/)

TIP

- เขียนคำสั่งบนลูกบล็อกเป็นภาษาไทย และภาษาอังกฤษ
- หากมีลูกบล็อก 2 ลูก จะสนุกมากยิ่งขึ้น
- ให้นักเรียนได้เล่นพอด้วย ระวังอย่าให้หนีออกจากจั่นไม่มีสมาร์ตโฟน



### บันทึกกิจกรรม

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# 6.12 วิ่งเปี้ยว OX

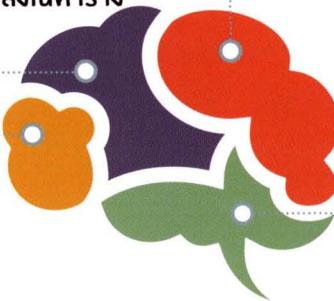
**CONCEPT:**

การเติบโตร่องหน้าย 0 x ลงในตาราง

**ทักษะหลัก:**  
การคิดวิเคราะห์

**CONTENT: นันทนาการ**

**ทักษะเสริม:**  
การวางแผน การทำงานเป็นทีม  
สร้างความแข็งแรงของ  
กล้ามเนื้อและให้กล้ามเนื้อสัมผัติใหม่ และ<sup>1</sup>  
การเคลื่อนไหวร่างกาย

**อุปกรณ์**

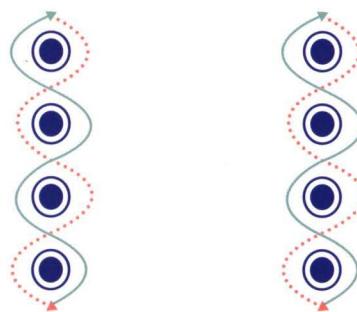
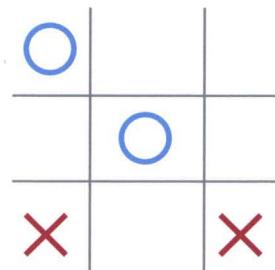
- กระดาษ หรือแผ่นกระดาษขนาดใหญ่สำหรับตีตราง OX
- ปากกาเคมี หรือซอฟ์ต์แสฟ์หรับเขียนบนกระดาษ จำนวน 2 แท่ง
- กรวยยาง

**วิธีเล่น**

- คุณครูเริ่มต้นตามนักเรียนว่า ใครรู้จักหรือเคยเล่นเกม OX บ้าง ถ้ามีให้นักเรียนเล่าให้เพื่อนๆ พึงว่าเล่นอย่างไร จากนั้น คุณครูสรุปความเข้าใจให้นักเรียนอีกครั้ง
- คุณครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มๆ ละเท่าๆ กัน
- จากนั้น บอกติภานักเรียนว่า จะแข่งเล่น OX ระหว่างสองทีม โดยให้ตกลงกันว่า ทีมใดเป็น O หรือ X ส่วนการเล่นจะใช้ติกาแบบวิ่งเปี้ยว คือ เรียงลำดับสมาชิกในทีมว่า ใครจะเล่นก่อนหลัง เมื่อเริ่มเกมให้สมาชิกคนแรกวิ่งไปเขียน OX บนกระดาษ จากนั้น วิ่งมาแตะมือเพื่อนคนลำดับถัดไป ทีมใดสามารถเขียน OX ได้เรียงต่อกัน 3 ตัวก่อน (ในแนวอน แนวทแยง หรือแนวตั้ง) ทีมนั้นชนะ
- และระหว่างการแข่งขันแต่ละรอบ คุณครูจะกำหนดท่าทางการวิ่งที่แตกต่างกัน เช่น วิ่งโดยหลัง กระโดดขาเดียว วิ่งซิกแซก เขย่งขาเดียว กระโดดขาคู่ เป็นต้น

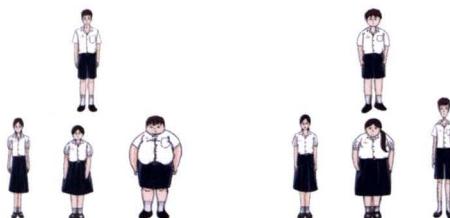
- การแข่งขันอาจจะมี 5 หรือ 7 รอบ แล้วแต่ความเหมาะสมของเวลา
- คุณครูสามารถเล่นให้นักเรียนดูก่อนการแข่งขันจริง
- เริ่มการแข่งขันแต่ละรอบ คุณครูสรุปผลการแข่งขันของแต่ละรอบไว้บนกระดาษด้านข้าง (ชนะได้ 2 คะแนน เสมอได้ทีมละ 1 คะแนน แพ้ไม่ได้คะแนน) และสรุปผลการแข่งขัน

### ภาพแสดงผังตัวอย่างการจัดทีมแข่งขัน



ทีม 1

ทีม 2



**TIP**

- จัดพื้นที่ห้องเรียนให้มีระยะพอที่จะวิ่งทำกิจกรรมได้
- คุณครูสอนวิธีการเล่นให้นักเรียนเข้าใจก่อนเล่น และสาธิตวิธีการเล่น การชนะเกมหลายๆ แบบ ทั้งในแนวนอน แนวตัวยัง และแนวตั้ง



**บันทึกกิจกรรม**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



# รายละเอียด กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลาธุรกิจ”

กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลาธุรกิจ” แบ่งออกเป็น 4 หมวด 16  
กลุ่มกิจกรรม มีรายละเอียด ดังนี้

## หมวดที่

1

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (กิจกรรมบังคับตามหลักสูตร)

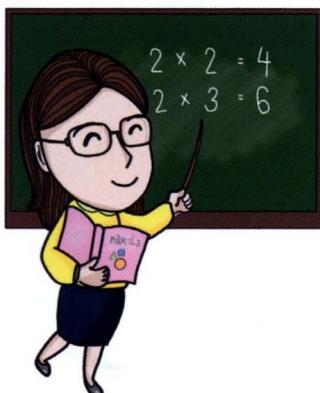
- กิจกรรมแนะนำ
- กิจกรรมนักเรียน
- กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์

## หมวดที่

2

สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้

- พัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร
- พัฒนาความสามารถด้านการคิดและการพัฒนาการตอบความคิดแบบเปิดกว้าง (Growth Mindset)
- พัฒนาความสามารถด้านการแก้ปัญหา
- พัฒนาความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยี
- พัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระ การเรียนรู้



## หมวดที่

3

### สร้างเสริมคุณลักษณะและค่านิยม

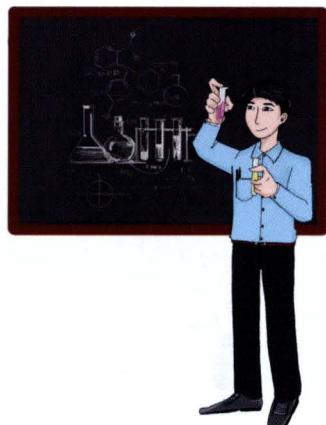
1. ปลูกฝังค่านิยมและจิตสำนึกการทำประโยชน์ต่อสังคมมีจิตสาธารณะและการให้บริการด้านต่างๆ ทั้งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและต่อส่วนรวม
2. ปลูกฝังความรักชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์
3. ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม (มีวินัย ซื่อสัตย์ สุจริต เลี้ยงลูกอดทน มุ่งมั่นในการทำงานกตัญญู)
4. ปลูกฝังความรักความภาคภูมิใจในความเป็นไทยและหวงเหงาสมบัติของชาติ

## หมวดที่

4

### สร้างเสริมทักษะการทำงาน การดำรงชีพ และทักษะชีวิต

1. ตอบสนองความสนใจ ความถนัด และความต้องการของผู้เรียนตามความแตกต่างระหว่างบุคคล
2. ฝึกการทำงาน ทักษะทางอาชีพ ทรัพย์สินทางปัญญา อัญมณี พ่อพิมพ์และมีวินัยทางการเงิน
3. พัฒนาความสามารถด้านการใช้ทักษะชีวิต
4. สร้างเสริมสมรรถนะทางกาย



## **บรรณานุกรม**

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2558). แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลาใช้” ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6. กรุงเทพมหานคร. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

# สารตั้งต้น เล่ม 2 “ห้องเรียนนวลดรรษ์”

## ข้อมูลบรรณาธิกร

ISBN 978-616-443-005-1

สารตั้งต้น เล่ม 2 ห้องเรียนนวลดรรษ์ / ปิยวัฒน์ เกตุวงศา...[และคนอื่น ๆ]. -- พิมพ์ครั้งที่ 1. -- นครปฐม :

สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, 2560.

(เอกสารทางวิชาการ/สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล; หมายเลขอี 466)

1. กิจกรรมของนักเรียน. 2. พัฒนาการของเด็ก. 3. เด็ก, การพัฒนา. 4. เด็กกับสื่อการสอน.
5. การเรียนรู้. 6. การเล่น. 7. การเล่นของเด็ก. 8. กิจกรรมทางกาย. 9. ปิยวัฒน์ เกตุวงศา.
- II. ปัญญา ชูเลิศ. III. ชาตินิยม หวานหวาน. IV. ชุดมิมา อุณุ่ลสมบูรณ์. V. กรรณก พงษ์ประดิษฐ์.
- VI. มหาวิทยาลัยมหิดล. สถาบันวิจัยประชากรและสังคม. VII. ชื่อชุด.

WS113 สท666 2560

พิมพ์ครั้งที่ 1

มิถุนายน 2560

จำนวนพิมพ์

500 เล่ม

จัดพิมพ์โดย

สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล

ร่วมกับ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

สำนักพิมพ์

ห้องหันส่วนจำกัด แท่นทองชินวัฒน์การพิมพ์

501/109 ซ.สาครประดิษฐ์ 31 ถ.สาครประดิษฐ์ แขวงช่องมนเทวี

เขตดอนนาวา กรุงเทพฯ 10120

โทรศัพท์ 0-2210-2709, 0-2210-2965-6 โทรสาร 0-2210-2931

สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล

เลขที่ 999 ถนนพุทธมณฑล สาย 4 ตำบลคลาลยา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม 73170

โทรศัพท์ 0-2441-0201-4 โทรสาร 0-2441-9333

เว็บไซต์ [www.ipsr.mahidol.ac.th](http://www.ipsr.mahidol.ac.th)

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

เลขที่ 99/8 อาคารคุนย์เรียนรู้สุขภาวะ ชอย่างามดุพลี แขวงทุ่งมหาเมฆ เขตสาทร กรุงเทพฯ 10120

โทรศัพท์ 0-2343-1500 โทรสาร 0-2343-1551

ปก/รูปเล่ม

พอตา บุนยศิริโน และกรรณก พงษ์ประดิษฐ์

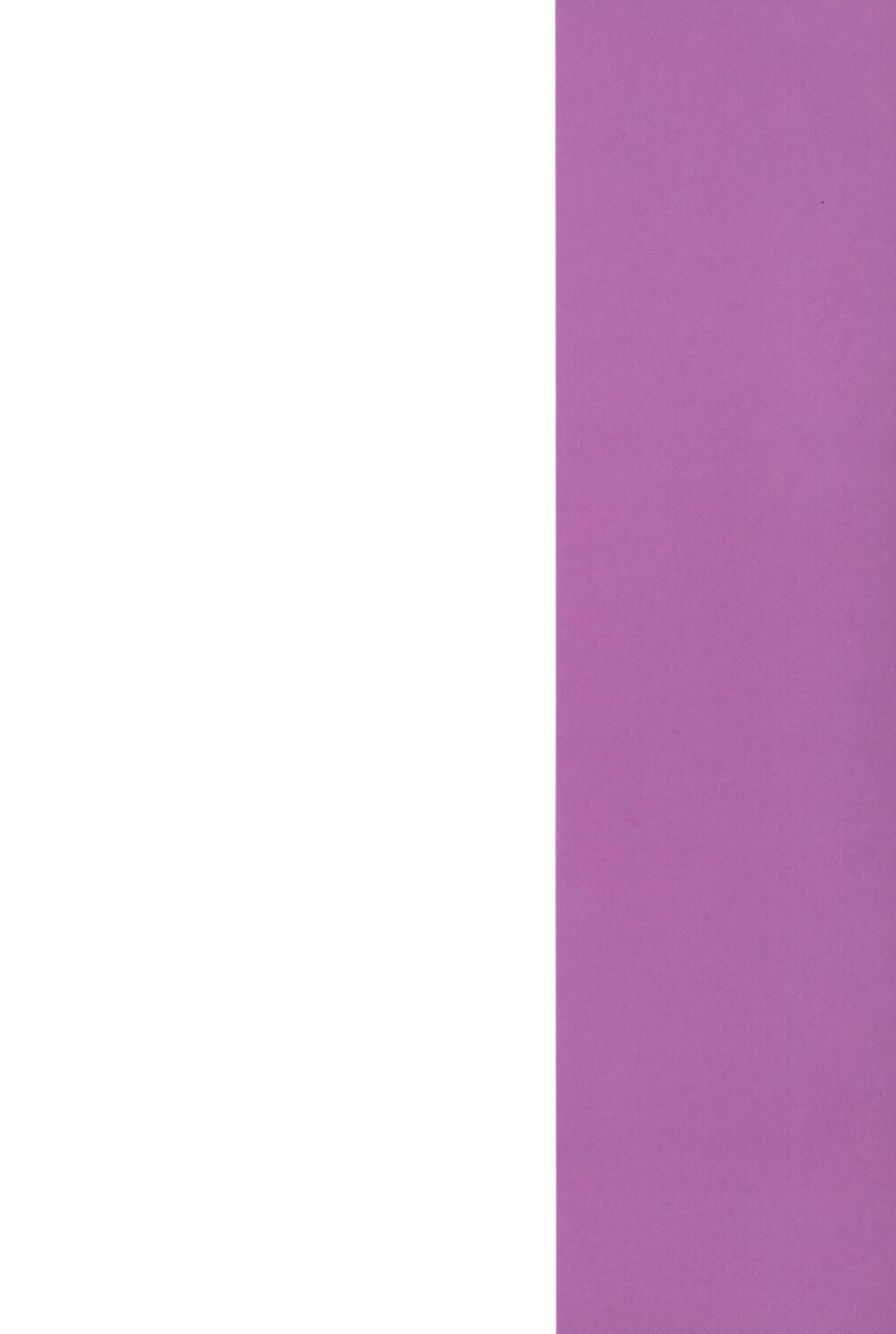
ศิลปกรรมและภาพประกอบ

สุดาภัตตน์ อบเชย และ [www.freepik.com](http://www.freepik.com)

ข้อมูลในเล่มนี้ ไม่ส่วนลิขสิทธิ์ สามารถนำไปเผยแพร่เพื่อประโยชน์ต่อสังคมได้ ห้ามจำหน่าย

“ห้องเรียนนวลดารธุ”







สสส  
สสส