

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง “ผลการจัดประสบการณ์การเล่นของเด็กไทยและการเล่นเกมเลียนแบบที่มีต่อทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย” ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. การจัดประสบการณ์
2. การเล่นและการเล่นของเด็กไทย
3. เกม
4. ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 5.1 งานวิจัยในประเทศ
  - 5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

#### 1. การจัดประสบการณ์

##### 1.1 ความหมายของการจัดประสบการณ์

อนงค์ ลิ้มสกุล (2545 : 4) ได้ให้ความหมายของการจัดประสบการณ์ไว้ว่า การจัดประสบการณ์ หมายถึง การจัดกิจกรรม โดยยึดแนวการจัดประสบการณ์ เพื่อให้เด็กได้พัฒนาตามวัยครบทั้ง 4 ด้าน ซึ่งได้แก่ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา โดยมีได้มุ่งการอ่านออกเขียนได้ แต่เป็นการปูพื้นฐานให้เด็ก โดยคำนึงถึงความสามารถของเด็กเป็นหลัก

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2543 : 2) ได้ให้ความหมายของการจัดประสบการณ์ไว้ว่า หมายถึง การจัดสภาพแวดล้อมและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้

ราศี ทองสวัสดิ์ และคนอื่น ๆ (อ้างถึงใน วีรพงศ์ บุญประจักษ์ 2545 : 14) ได้ให้ความหมายของการจัดประสบการณ์ไว้ว่า การจัดประสบการณ์ เป็นการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์และการจัดสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนให้กับเด็กปฐมวัย โดยให้ได้รับประสบการณ์จากการเล่น ลงปฏิบัติซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้ และเพื่อเป็นการส่งเสริมพัฒนาการให้ครบทุกด้าน ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2536 : 58) ได้ให้ความหมายของการจัดประสบการณ์ว่า การจัดประสบการณ์ หมายถึง การจัดกิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์และการจัดสภาพแวดล้อมทั้งภายนอกและภายในห้องเรียนให้กับเด็กปฐมวัย โดยให้ได้รับประสบการณ์ตรงจากการเล่น การลงมือปฏิบัติ ซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีและเพื่อส่งเสริมพัฒนาการให้ครบทุกด้านทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา โดยไม่มุ่งให้อ่านออกเขียนได้ดังเช่นในระดับประถมศึกษาแต่เป็นการปูพื้นหรือพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ เช่น ทักษะในการสังเกตโดยผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า

สิริมา ภิญโญนันตพงษ์ (2538 : 13) ได้ให้ความหมายของการจัดประสบการณ์ไว้ในหลายลักษณะ คือ สิ่งที่เกิดขึ้นในโรงเรียนเนื่องจากความต้องการของเด็ก มวลประสบการณ์ทั้งหมดของเด็กในโรงเรียน แผนสำหรับการสอน งานวิชาการต่าง ๆ และโปรแกรมการศึกษา

สรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์ หมายถึง การจัดกิจกรรม สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ และสภาพแวดล้อมให้เด็กได้เกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา

## 1.2 ความสำคัญของการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย

เนื่องจากเด็กปฐมวัยมีพัฒนาการอย่างรวดเร็วทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา การส่งเสริมการจัดประสบการณ์โยงให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติเองเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ (Learning by Doing) โดยยึดเด็กเป็นศูนย์กลางจึงมีความสำคัญมาก ดังที่ดิวิตอีได้กล่าวไว้ว่าเด็กจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อการเรียนการสอนและประสบการณ์ที่จัดให้กับเด็กเป็นประสบการณ์ตรง เด็กจะได้ฝึกการคิด การแก้ปัญหา การแสดงออกอย่างอิสระและสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์นั้นๆ มาใช้ในการแก้ปัญหาของตนและส่วนรวม ดังนั้นความสำคัญของการจัดประสบการณ์และการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยก็คือ การเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกฝนการคิด ได้แสดงออกอย่างอิสระร่วมกับเพื่อนๆ และสื่อต่างๆ โดยนำความรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์มาใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนเอง และสังคมรอบๆ ตัวของเด็กและสอดคล้องกับความต้องการของเด็กเป็นอย่างดี

การจัดประสบการณ์ตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2534 : 9) มีดังนี้

1. เป็นการจัดกิจกรรมที่ครอบคลุมพัฒนาการของเด็ก คือ ด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ทำให้พัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็กได้รับการพัฒนาให้เจริญขึ้น
2. ครอบคลุมมวลประสบการณ์ที่จำเป็นและเกี่ยวข้องโดยตรงกับเด็ก

3. การจัดประสบการณ์ยึดเอาเด็กเป็นศูนย์กลางโดยมีการจัดกิจกรรมหลายรูปแบบ ทั้งนี้เพราะต้องคำนึงถึงว่าบางกิจกรรมเหมาะสมกับบางเนื้อหา นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงพัฒนาการของเด็กแต่ละคน การจัดประสบการณ์จึงต้องมีการยืดหยุ่นและประยุกต้อยู่ตลอดเวลา

สรุปได้ว่าความสำคัญของการจัดประสบการณ์และกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยก็คือการเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกฝนการคิด ได้แสดงออกอย่างอิสระร่วมกับเพื่อนและสื่อต่างๆ โดยนำความรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์มาใช้

### 1.3 แนวคิดและหลักการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย

การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย 3-5 ปี จะไม่จัดเป็นรายวิชา แต่จัดในรูปของกิจกรรมบูรณาการผ่านการเล่น เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง เกิดการเรียนรู้ ได้พัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา กิจกรรมที่จัดให้เด็กในแต่ละวันอาจใช้ชื่อเรียกกิจกรรมแตกต่างกันไปในแต่ละหน่วยงาน แต่ทั้งนี้ประสบการณ์ที่จัดจะต้องครอบคลุมประสบการณ์สำคัญที่กำหนดในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย และควรยืดหยุ่นให้มีสาระที่ควรเรียนรู้ที่เด็กสนใจและสาระที่ควรเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนด เมื่อเด็กได้รับประสบการณ์สำคัญและทำกิจกรรมในแต่ละหัวข้อเรื่องแล้วเด็กควรจะเกิดแนวคิดตามที่ได้เสนอแนะในหลักสูตร (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2546 : 39)

เยาวยา เดชะคุปต์ (2542 : 118) กล่าวว่า ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัยนั้น ควรคำนึงในหลักการดังต่อไปนี้

1. ประสบการณ์การเรียนรู้ควรให้สอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียน
2. ประสบการณ์การเรียนรู้ควรให้เหมาะสมกับความสนใจและความต้องการของผู้เรียน
3. ประสบการณ์การเรียนรู้ควรให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของสิ่งที่เรียนและควรให้ผู้เรียนได้มีโอกาสคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น และมีคุณธรรม
4. ประสบการณ์ที่จัดควรเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียน กล่าวคือ เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน เป็นประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนและใช้ได้ในชีวิตประจำวัน
5. กิจกรรมที่นำมาใช้ในการจัดประสบการณ์ ควรมีวิธีใช้แรงงูใจ เร้าความสนใจของผู้เรียน ไม่ซ้ำซาก ควรให้ผู้เรียนสนุกสนาน เน้นการปฏิบัติและการได้ร่วมกิจกรรมให้มากที่สุด
6. ควรหาแนวทางในการประเมินผลที่เหมาะสม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2546 : 51) ได้กำหนดหลักการจัด  
 ประสิทธิภาพไว้ดังนี้

1. จัดประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเด็กโดยรวมอย่างต่อเนื่อง
2. เน้นเด็กเป็นสำคัญ สนองความต้องการ ความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคล  
 และบริบทของสังคมที่เด็กอาศัยอยู่
3. จัดให้เด็กได้รับการพัฒนาโดยให้ความสำคัญทั้งกับกระบวนการและผลผลิต
4. จัดการประเมินพัฒนาการให้เป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่อง และเป็นส่วนหนึ่งของ  
 การจัดประสบการณ์
5. ให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็ก

พัฒนา ชัชพงศ์ (2530 : 113 - 114) ได้เสนอแนะหลักการจัดประสบการณ์ไว้ว่า ควร  
 จัดให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก ควรคำนึงถึงตัวเด็กเป็นหลัก จัดประสบการณ์ให้เด็กได้  
 “กระทำ” เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทุกด้าน ควรเลือกประสบการณ์ที่ใกล้ตัวเด็กอยู่ในสิ่งแวดล้อม  
 ของเด็ก อีกทั้งต้องคำนึงถึงความแตกต่างและความสนใจของเด็กเป็นรายบุคคล เพราะเมื่อเด็ก  
 มีความสนใจก็จะตั้งใจทำกิจกรรมและเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ยิ่งไปกว่านั้นควรจัดประสบการณ์  
 ให้เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้ในหลายรูปแบบ เช่น การปฏิบัติการทดลอง การนำไปทัศนศึกษา  
 การเล่นเกมทบทวน การเล่นเกมและเดี่ยว ซึ่งเด็กแต่ละคนอาจมีวิธีการเรียนรู้ไม่เหมือนกัน

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2534 : 9) ได้เสนอแนะการจัด  
 ประสิทธิภาพและกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยไว้ ดังนี้

1. ควรจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสามารถของเด็ก
2. จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทั้ง 4 ด้าน ให้สัมพันธ์กันโดยจัด  
 สัดส่วนให้เหมาะสมกับระยะเวลาของกิจกรรม
3. จัดประสบการณ์ที่เป็นประสบการณ์ตรง เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในสิ่งที่เป็  
 นรูปธรรม ความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการแก้ปัญหา
4. จัดประสบการณ์และกิจกรรมที่สามารถยืดหยุ่นได้เหมาะสมกับสภาพความ  
 เปลี่ยนแปลงทางสังคมและสิ่งแวดล้อม
5. จัดประสบการณ์และกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้อยู่ร่วมกันทั้งที่เป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่ม  
 ย่อย และเป็นรายบุคคล

เยาวพา เดชะคุปต์ (2542 : 118) กล่าวถึงเป้าหมายและหลักการจัดประสบการณ์  
 สำหรับเด็กปฐมวัยสรุปได้ ดังนี้

การจัดประสบการณ์ให้แก่เด็กปฐมวัยมีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้เด็กได้พัฒนาทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ครูจึงควรมีความรู้ ความเข้าใจ สาเหตุที่มาของพฤติกรรมและพัฒนาการโดยทั่วไป เพื่อเป็นพื้นฐานในการจัดประสบการณ์ที่จะส่งเสริมพัฒนาการดังกล่าวให้สอดคล้องกับความพร้อม วุฒิภาวะ ความสนใจ ความต้องการ และความสามารถของเด็ก หลักการจัดประสบการณ์และกิจกรรมให้กับเด็กปฐมวัยควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ต้องเหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความต้องการ และความสนใจของเด็ก
2. ต้องสอดคล้องกับสภาพท้องถิ่นเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสฝึกฝนตนเองให้เหมาะสมกับสภาพ ท้องถิ่น
3. ต้องดัดแปลงให้เหมาะสมกับสภาพของเด็ก
4. ต้องเหมาะสมกับสภาพเศรษฐกิจ อุปกรณ์ในการจัดควรเป็นอุปกรณ์ที่หาได้ในท้องถิ่น ไม่จำเป็นต้องหาซื้อทั้งหมด

สรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยนั้น ต้องคำนึงถึงหลักการจัดประสบการณ์เป็นสำคัญ กล่าวคือ การจัดกิจกรรมต้องคำนึงถึงตัวเด็กและสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็กเป็นหลัก โดยยึดเด็กเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ควรเลือกประสบการณ์ที่เด็กสนใจ และสอดคล้องกับพัฒนาการ เพราะเด็กแต่ละคนมีศักยภาพในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ตลอดจนเป็นประสบการณ์ที่สร้างความสนใจในการทำกิจกรรม และทำให้เด็กเรียนรู้อย่างสนุกสนาน

#### 1.4 แนวทางการจัดประสบการณ์

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2546 : 39-40) ได้ให้แนวทางการจัดประสบการณ์ไว้ดังนี้

1. จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการ คือเหมาะสมกับอายุ วุฒิภาวะ และระดับพัฒนาการ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ
2. จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของเด็กวัยนี้ คือ เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง
3. จัดประสบการณ์ในรูปแบบบูรณาการ คือ บูรณาการทั้งทักษะและสาระการเรียนรู้
4. จัดประสบการณ์ให้เด็กได้ริเริ่ม คิด วางแผน ตัดสินใจ ลงมือกระทำ และนำเสนอความคิดโดยผู้สอนเป็นผู้สนับสนุน อำนวยความสะดวก และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก

5. จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่น กับผู้ใหญ่ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ในบรรยากาศที่อบอุ่น มีความสุขและเรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่างๆ กัน
6. จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายและอยู่ในวิถีชีวิตของเด็ก
7. จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีและทักษะการใช้ชีวิตประจำวันตลอดจนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
8. จัดประสบการณ์ทั้งในลักษณะที่มีการวางแผนไว้ล่วงหน้าและแผนที่เกิดขึ้นในสภาพจริงโดยไม่ได้คาดการณ์ไว้
9. ให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดประสบการณ์ ทั้งการวางแผน การสนับสนุนสื่อการสอน การเข้าร่วมกิจกรรม และการประเมินพัฒนาการ
10. จัดทำสารนิทัศน์ด้วยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคล นำมาไตร่ตรองและใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กและการวิจัยในชั้นเรียน

## 2. การเล่นและการละเล่นของเด็กไทย

### 2.1 ความหมายของการเล่นและการละเล่น

#### 2.1.1 ความหมายของการเล่น

คำว่า “เล่น” พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 (2539 : 743) ได้ให้ความหมายไว้ว่า “ทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลาย เช่น เล่นเรือ เล่นดนตรี เป็นต้น”

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2533 : 11-12) ได้กล่าวถึงความหมายของการเล่นไว้ดังต่อไปนี้

1. การเล่น หมายถึง กิจกรรมที่เด็กเล็ก ๆ ชอบที่จะทำ จะจัดการทำขึ้นมา ตลอดจนเพื่อความสนุกสนานทั้งหลาย ที่จะสนองต่อความอยากรู้อยากเห็นของทุกสิ่งที่เขาได้เห็นได้ยิน ได้ชิม ได้รู้สึก เป็นวิธีการที่พัฒนาความรู้สึกของเด็ก เด็กจะได้รู้จักกับเพื่อนๆ ได้ร่วมกิจกรรม และได้สังคม
2. การเล่น หมายถึง การใช้พลังงานส่วนเกินไปในทางสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคม
3. การเล่น หมายถึง การใช้จังหวะ การเคลื่อนไหว การแสดงกิจกรรมทางเครื่องดนตรี

4. การเล่น หมายถึง การทดลองใช้ความรู้ที่เด็กมีต่อสิ่งแวดล้อมทางสังคมหรือสิ่งแวดล้อมที่เป็นรูปธรรมอื่นๆ โดยอาศัยความสามารถเฉพาะตัวของเด็กเป็นการทดลองปฏิบัติการด้วยตนเองอย่างอิสระและสนุกสนานเพลิดเพลิน

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ (2542 : 2) กล่าวว่า “การเล่น” (Play) หมายถึง กิจกรรมการเคลื่อนไหวของมนุษย์ประเภทหนึ่งที่มีได้มีการกำหนดโครงสร้างแน่นอนตายตัว หรืออาจจะมีโครงสร้างแต่เพียงเล็กน้อย การเล่นมีความหมายที่กว้างกว่าเกมหรือกีฬา ซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวที่สลับซับซ้อน

คุณ จิระเชชากุล (2541 : 8) กล่าวไว้สรุปได้ว่า การเล่น (Play) เป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกมาปรากฏให้เห็นโดยชัดเจน ไม่ว่าจะการแสดงออกนั้นจะเป็นการแสดงออกด้านร่างกาย เช่น กริยาท่าทางต่างๆ หรือทางความคิด จากการพูดจาสนทนากัน การเล่นถือว่าเป็นพฤติกรรมที่สำคัญของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวัยเด็ก เพราะธรรมชาติของเด็กมักต้องการการเคลื่อนไหว หรือการแสดงออกอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นการสนองความต้องการพื้นฐาน ซึ่งก็คือความสนุกสนานเพลิดเพลินและความพอใจ การเล่นถือว่ามีส่วนช่วยในการพัฒนาร่างกายและจิตใจของเด็กและเยาวชนให้สมบูรณ์แข็งแรง และส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการด้านการเรียนรู้ให้ไปอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพอีกด้วย

สมบัติ กาญจนกิจ (2540 : 23) ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการเล่นของเด็กไว้ว่า การเล่นหมายถึง พฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมของเด็กและเยาวชนแต่ก็ไม่ได้มีจุดมุ่งหมายการเล่นที่จริงจัง ซึ่งเป็นการส่งผลให้เกิดพัฒนาการทางกายและจิตใจของผู้เล่น ตลอดจนพฤติกรรมนั้นมีความเกี่ยวข้องกับความต้องการพื้นฐานและความสำคัญในการสร้างคุณค่าทางจิตวิทยา และการอยู่ดีกินดีของมนุษย์

สุวรร กาญจนมยุร (2544 : 2) ได้ให้ความหมายของการเล่นไว้ว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมทุกชนิดที่ทำให้เกิดความสนุกเพลิดเพลินแก่ตัวผู้เล่น ถ้าเด็กคนใดมีประสบการณ์ในการเล่นมากขึ้น การพัฒนาการต่างๆ ด้านของเด็กคนนั้นก็จะมีเพิ่มมากขึ้นด้วย

ทิสนา แคมณี (2535 : 13) ได้กล่าวว่า การเล่น คือ กิจกรรมที่เด็กริเริ่มกระทำเองเพื่อช่วยให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด หรือเพื่อสนองความต้องการในการเรียนรู้ การปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม การเตรียมตัวเพื่อปฏิบัติกิจกรรมแบบผู้ใหญ่และการใช้พลังงานส่วนเกิน

สรุปได้ว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมหรือประสบการณ์ที่เด็กได้รับโดยการเลือกและสมัครใจเองโดยไม่มีกำบัง การเล่นจะเป็นกระบวนการในการพัฒนาเด็กทั้ง 4 ด้าน คือ ด้าน

ร่างกาย ด้านจิตใจ - อารมณ์ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา นอกจากนี้การเล่นเป็นการเตรียมเด็กเพื่ออนาคต เด็กสามารถผ่อนคลายความเครียดและพักผ่อนได้ด้วยการเล่น

### 2.1.2 ความหมายของการละเล่น

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 (2539 : 90) ได้ให้ความหมายของการละเล่นไว้ว่า การละเล่น หมายถึง มหรสพต่างๆ การแสดงต่างๆ เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง

วิราภรณ์ ปนาทกุล (2531 : 9) ได้ให้ความหมายของคำว่า “การละเล่นของเด็ก” ไว้ว่า “การละเล่นของเด็ก” หมายถึง การกระทำของเด็กที่ทำไปเพื่อความสนุกสนาน หรือผ่อนคลายอารมณ์ให้เพลิดเพลิน

สาโรจน์ มีวงษ์สม (2541 : 9) ได้ให้ความหมายการละเล่นของเด็กไทยไว้ว่า เมื่อนำความหมายของ “การละเล่น” ทั้งหมดมาพิจารณาแล้ว การละเล่นของเด็กไทยนั้นน่าจะมีลักษณะเป็นทั้ง “Play” และ “Game” กล่าวคือการละเล่นของเด็กไทยบางชนิด จะมีลักษณะที่เล่นเพื่อความสนุกสนานไม่เน้นการแข่งขัน เช่น การเล่นชายของ จ้าจี้ ภูกินหาง ดบแผละ เป็นต้น บางชนิดก็เป็นการแข่งขัน มีกฎเกณฑ์กติกา เช่น อีตัก เตย และรวมทั้งการละเล่นของไทยอื่นๆ ที่มีผสมผสานกันระหว่างการเล่นเพื่อความสนุกสนาน และการเล่นที่มีกฎกติกาชัดเจนได้ด้วย

วารภรณ์ รักวิชัย (2540 : 123) กล่าวไว้ว่า “การเล่น คือ การเรียนรู้ของเด็ก” และเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับเด็กปฐมวัย การเล่นไม่ทำให้เสียเวลาไปโดยเปล่าประโยชน์ แต่การเล่นจะเป็นการเรียนและการช่วยให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินผ่อนคลายอารมณ์ การเล่นยังช่วยให้เด็กได้เรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับตนเองและสิ่งแวดล้อม

วิระ มนต์วานิช (2539 : 6-7) ได้ให้ความหมายคำว่า “การละเล่น” สรุปได้ว่าการละเล่น หมายถึง ลักษณะของการกระทำกิจกรรมใดๆ ในลักษณะที่เป็นอิสระเป็นไปตามธรรมชาติ โดยที่ผู้กระทำจะต้องออกแรงใช้กล้ามเนื้อใหญ่หรือไม่ก็ตาม หรือใช้ร่างกายเป็นสื่อเพื่อทำให้ผู้ปฏิบัติได้รับความสุข ความพึงพอใจ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และได้แสดงออกซึ่งความเป็นตัวของตัวเอง การละเล่นเป็นกิจกรรมที่เด็กได้แสดงออกเพื่อพัฒนาในด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา จริยธรรม คุณธรรม รวมทั้งพยายามปรับตัวเข้ากับเพื่อนในสังคม พฤติกรรมของเด็กที่แสดงออกมากในการเล่นกับเพื่อน ทำหน้าที่เป็นผู้นำหรือสื่อนิสัยเป็นผู้นำมาตั้งแต่เล็กๆ เด็กเหล่านี้เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่จะมีโอกาสเป็นผู้นำในสังคมได้มาก ซึ่งเชื่อว่าการละเล่นเป็นเสมือนหนึ่งหลักสูตรธรรมชาติของการศึกษาเด็ก การละเล่นจะเป็นในลักษณะเกมหรือกีฬาที่มีทั้งการแข่งขันและไม่แข่งขัน



นอกจากนี้ ผอบ โปษะกฤษณะ (2531 : 9) ได้ให้ความหมายของการละเล่นของเด็กไทยไว้ว่า เป็นการละเล่นต่างๆ ของเด็กที่นิยมเล่นกันในชีวิตประจำวัน โดยสืบทอดมาจากคนรุ่นก่อน ซึ่งบางประเภทมีบทร้องและบทรำประกอบ ส่วนกฎเกณฑ์ต่างๆ มักจะมีการกำหนดขึ้นเองตามข้อตกลงของกลุ่มผู้เล่นในแต่ละท้องถิ่นบางครั้งก็เล่นเพื่อความสนุกสนานรื่นเริงแต่บางครั้งก็เล่นเพื่อการแข่งขัน

พรรณษะของนักวิชาการดังกล่าว สรุปได้ว่า การละเล่นของเด็ก หมายถึง กิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินสามารถเล่นได้ทั้งกลางแจ้งในร่มและนิยมเล่นกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน บางประเภทมีบทร้อง บทรำประกอบ ใช้อุปกรณ์หรือไม่ใช้อุปกรณ์ประกอบในการเล่น และในการเล่นนั้นบางครั้งก็เล่นเพื่อความสนุกสนาน แต่บางครั้งก็เล่นเพื่อการแข่งขัน

## 2.2 ความสำคัญของการเล่น

การเล่นของเด็กเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของเด็กไทย ซึ่งยึดถือประเพณีกันมาตั้งแต่โบราณกาลและสืบทอดต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน แสดงว่าการเล่นของเด็กเป็นกิจกรรมสำคัญอย่างหนึ่งที่อยู่คู่สังคมไทยมาเป็นเวลาช้านาน

นักวิชาการได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นของเด็กไว้หลายลักษณะ ซึ่งพอจะประมวล สรุปได้ดังนี้

สุทธีวงศ์ พงศ์ไพบุลย์ (2525 : 21-22) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นของเด็กบางชนิดไว้สรุปได้ว่า การเล่นหมากเก็บ มีบทบาทสำคัญในการฝึกสมองของเด็ก ฝึกการนับ ฝึกการคิดหาวิธีการ รวมทั้งฝึกความพร้อมในการใช้มือและใช้ให้สัมพันธ์กับความคิด การเล่นหมากขุม ช่วยฝึกและเพิ่มทักษะในการคิดคำนวณ และเป็นเครื่องนันทนาการในกรณีที่เป็นผู้ใหญ่ ปรินสาคำทวย ช่วยฝึกสมองและฝึกให้เด็กเป็นคนช่างสังเกตเรื่องราวที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน เช่น รู้จักสังเกตธรรมชาติ พืช สัตว์ (ที่บทปริศนาแต่ละบทบ่งถึง) รวมทั้งฝึกไหวพริบ ปฏิภาณ เป็นต้น

สมปราชญ์ อัมมะพันธ์ (2536 : 57-58) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นของเด็กไว้สรุปได้ว่า การให้การศึกษาแก่เด็กในสถานศึกษา ก็เพื่อให้เด็กได้เกิดความรู้ความสามารถในด้านต่างๆ ได้แก่

1. ด้านพุทธิศึกษา การเล่นของเด็กย่อมมีระเบียบและวิธีการที่ส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวเด็ก นอกจากนี้ยังช่วยฝึกฝนและสร้างเสริมไหวพริบและสติปัญญาให้เด็ก เช่น การเล่นปริศนาคำทวย เป็นการเล่นที่ส่งเสริมความรู้โดยตรง หรือการเล่นบางอย่างเป็นการให้

ความรู้แก่เด็กโดยทางอ้อม เช่น การเล่นขายข้าวขายแกงของเด็กผู้หญิงก็เป็นการส่งเสริมความรู้ด้านโภชนาการแก่เด็ก

2. ด้านจริยศึกษา การเล่นของเด็กส่วนใหญ่จะมีกฎกติกาโดยที่เด็กผู้เล่นเป็นผู้กำหนดกันขึ้นเอง และผู้เล่นจะเคารพกฎที่ตกลงกันไว้อย่างเคร่งครัด เพราะถ้าใครไม่เคารพกติกาที่จะถูกผู้อื่นลงโทษโดยไม่ยอมให้เล่นด้วย การเล่นของเด็กจึงเป็นการช่วยส่งเสริมจริยธรรมและคุณธรรมให้เกิดขึ้น ทั้งยังช่วยสร้างควมมีจิตใจเป็นนักประชาธิปไตยไปตั้งแต่วัยเด็ก

3. ด้านพลศึกษา การเล่นชนิดต่างๆ ของเด็ก เช่น การวิ่งแข่งขัน การเล่นเกม การเล่นเก้ ฯลฯ ล้วนเป็นการเล่นที่ต้องออกแรง ออกกำลังกาย อวัยวะต่างๆ ของร่างกายได้รับการบริหารอย่างเต็มที่เป็นการช่วยให้ร่างกายของเด็กแข็งแรงเจริญเติบโตและมีพละอนามัยสมบูรณ์

4. ด้านหัตถศึกษา การเล่นของเด็กหลายอย่างที่ส่งเสริมศิลปะ และมีมือทางช่าง เช่น การพับกระดาษ การปั้น การประดิษฐ์ของเล่น ซึ่งจำเป็นต้องใช้ความสามารถด้านหัตถศึกษาทั้งสิ้น

ทรรศนะของนักวิชาการดังกล่าว สรุปได้ว่า การเล่นเป็นสิ่งที่คู่กับเด็ก ซึ่งเด็กสามารถที่จะเรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัว ไม่ว่าจะเป็นด้านสังคม ประสบการณ์ที่ได้จากการเล่น การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน จะช่วยให้เด็กได้รู้จักการปรับตัว รู้จักคิดได้ด้วยตนเอง รู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง เปิดโอกาสให้ค้นพบตัวเอง ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เล่น และสามารถที่จะแก้ปัญหาที่จะเกิดขึ้นได้

### 2.3 ทฤษฎีการเล่น

ภรณ์ คุรุทันะ (2535 : 13-16) ได้รวบรวมเกี่ยวกับทฤษฎีการเล่นแบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ๆ 2 กลุ่มทฤษฎีดังนี้

#### 2.3.1 ทฤษฎีการเล่นแบบเดิม

1) ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (Surplus Energy Theory) ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้นี้พัฒนาโดยคาร์ล กร็อส (Karl Gross) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าอินทรีย์จะใช้พลังงานไปประกอบกิจกรรมเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ อันได้แก่ การทำงานหรือเพื่อไปประกอบกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมาย อันได้แก่การเล่น แต่ทว่าการเล่นจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่ออินทรีย์มีพลังงานเหลือใช้จากการประกอบภาระงานแล้ว นั่นคือ อินทรีย์จะต้องใช้พลังงานในการทำงานก่อนแล้วจึงนำพลังงานที่เหลือมาใช้ในการเล่น

2) ทฤษฎีผ่อนคลาย (Relaxation Theory) แพททริก (Patrick) พัฒนาทฤษฎีนี้ขึ้นโดยอาศัยแนวคิดที่ว่า การเล่นนั้นสามารถสนองความต้องการที่ผ่อนคลายความเครียดทาง

อารมณ์ เขากล่าวว่าการทำงานในสภาพสังคมในปัจจุบันนี้ต้องการคนที่แสดงเหตุผลในลักษณะ  
รูปธรรม มีความตั้งใจสูง และกิจกรรมนั้นจะต้องอาศัยความละเอียดอ่อน อีกทั้งมีการแข่งขันและ  
เปรียบเทียบผลงานเหล่านั้นด้วย จึงทำให้เกิดความเครียดและนำไปสู่ความผิดปกติทางระบบ  
ประสาท ทฤษฎีนี้ไม่ได้อธิบายถึงการเล่นของเด็กอย่างเด่นชัด เพราะถ้าการเล่นนั้นทำเพื่อผ่อนคลาย  
ความเครียดจากการทำงาน จึงมีคำถามว่าเด็กไม่ได้ทำงานทำไมต้องเล่นด้วย แพททริก  
อธิบายว่าการเล่นนั้นถือว่าเป็นธรรมชาติของเด็กที่จะเล่นที่ที่จะต้องกระทำ สังคมในสมัยโบราณจะ  
ทำกิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อในชีวิตประจำวัน ได้แก่ การวิ่ง การกระโดด การปาของ เป็นต้น  
กิจกรรมแบบเดี่ยวนี้ก็กลับมาเป็นกิจกรรมเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ของคนสมัยใหม่แทน การเล่นถือว่าเป็น  
ธรรมชาติของเด็ก จึงใช้คำว่าเล่นเพื่อที่จะแยกออกจากกิจกรรมการทำงานที่เครียดของผู้ใหญ่

3) ทฤษฎีการทำซ้ำ (Recapitulation Theory) ทฤษฎีนี้ได้รับแนวความคิด  
มาจากทฤษฎีวิวัฒนาการของดาร์วิน (Darwin) ว่า การเล่นของมนุษย์ถือได้ว่าเป็นมรดกที่ตกทอด  
มาจากบรรพบุรุษของมนุษย์นั่นเอง แต่ทว่าทฤษฎีนี้ไม่สามารถนำมาอธิบายในรูปแบบของการเล่น  
ใหม่ๆ ของเด็กได้

4) ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice Theory) คาร์ล  
กรีธ ได้กล่าวว่า สัตว์มักจะเล่นเพื่อเตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคต เป็นสัญชาตญาณเพื่อที่จะฝึก  
ให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสัตว์บางชนิดที่จะต้องเป็นอิสระจากแม่ทันทีที่เกิด  
ดังนั้นการเล่นของสัตว์เหล่านี้จึงเป็นการฝึกทักษะต่างๆ ที่จำเป็นเมื่อโตขึ้น แนวคิดนี้มีความสำคัญ  
อย่างมาก ต่อประสบการณ์เบื้องต้นของเด็กเพราะการที่เด็กมีประสบการณ์หรือไม่มีประสบการณ์  
ในการเล่นนี้จะมีผลต่อชีวิตในอนาคตของเด็ก การที่เด็กได้มีโอกาสเล่นมากก็จะทำให้เด็กได้มี  
โอกาสฝึกทักษะที่จำเป็นต่อชีวิตเมื่อโตขึ้นอีกทั้งประสบการณ์เหล่านี้จะช่วยให้เด็กสามารถที่จะ  
ควบคุมความสามารถของตนเองและสภาพแวดล้อมได้ ทั้งอาจช่วยพัฒนาด้านบุคลิกภาพและ  
สติปัญญาอีกด้วย และเด็กที่ขาดประสบการณ์ในการเล่นที่จะขาดทักษะที่จำเป็น

### 2.3.2 กลุ่มทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย

1) ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์นี้ ฟรอยด์ (Freud) และอีริกสัน  
(Erickson) เป็นผู้นำกลุ่ม ทฤษฎีนี้มุ่งที่จะพัฒนาบุคลิกภาพ มองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมของ  
ความรู้สึก ฟรอยด์กล่าวว่าการเล่นนั้นเกิดจากการต้องการความพึงพอใจ ซึ่งการที่เด็กจะบรรลุถึง  
ความพอใจได้นั้น จะต้องสนองด้วยการเล่นนั่นเอง ฟรอยด์ยังได้มองเห็นอีกว่าการเล่นนั้นมีคุณค่า  
อย่างมากในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นจะทำให้เด็กสามารถลดความไม่พึงพอใจอันเกิดจาก  
ประสบการณ์ได้ ส่วนอีริกสันได้ขยายผลงานของฟรอยด์เพื่อให้เข้าใจการเล่นของเด็กมากยิ่งขึ้น  
ซึ่งเขาได้อธิบายการเล่นของเด็กว่า เป็นการพัฒนาการตามขั้นตอน เด็กจะเข้าใจเกี่ยวกับโลกที่เขา

อยู่โดยการที่พบสิ่งใหม่ๆ และซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เขาแบ่งขั้นตอนของการพัฒนาการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้นตอนคือ

1. การเล่นเกี่ยวกับตนเอง การเล่นชนิดนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิด โดยที่ศูนย์กลางของการเล่นนั้นอยู่ที่ตัวของเด็กเอง โดยการเล่นเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายซ้ำๆ ตลอดจนการส่งเสียงซ้ำๆ เป็นต้น ต่อมาเด็กทารกจะมุ่งความสนใจในการเล่นออกไปที่คนอื่นหรือสิ่งของอื่นๆ การเล่นเกี่ยวกับตนเองนั้น เป็นการเริ่มต้นที่จะเรียนรู้ลักษณะต่างๆ ที่เขาอยู่

2. การเล่นในโลกของเด็ก เด็กจะเล่นกับของเล่นและวัตถุต่างๆ รอบๆ ตัว โลกของสิ่งของนั้นมีกฎเกณฑ์บางอย่างที่เด็กจะต้องเรียนรู้ เช่น ของนั้นอาจจะแตกสลายได้ของนั้นอาจจะเป็นของคนอื่นได้ อีกทั้งอาจถูกควบคุมโดยอำนาจของผู้อื่นที่อยู่เหนือกว่าได้ เป็นต้น

3. การเล่นในสังคม เริ่มเมื่อเด็กอายุอยู่ในช่วงที่จะเข้าสู่สถานศึกษาปฐมวัย เด็กเริ่มเข้าสู่สังคมที่กว้างกว่า รู้จักการแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายของพัฒนาการการเล่น แต่ทว่าความสำเร็จในพัฒนาการสองขั้นแรก ขั้นนี้เด็กจะต้องเรียนรู้ว่าเมื่อไหร่เล่นคนเดียวและเมื่อไหร่ควรจะเล่นกับผู้อื่น

อิริคสันสรุปว่า การเล่นนั้นมีลักษณะโดยเฉพาะและมีความหมายต่อบุคลิกภาพของเด็กแต่ละคน ซึ่งความหมายของการเล่นนั้นสามารถสังเกตได้จากรูปแบบเนื้อหาคำพูดและความรู้สึกเกี่ยวข้องกับการเล่นด้วย

### 2.3.3 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญานั้นมี เพียเจท์ (Piaget) เป็นผู้นำทฤษฎีนี้ เน้นที่กระบวนการและเนื้อหาของการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา เพียเจท์มองการเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญาและลักษณะของการเล่นอื่นจะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน การเล่นของเด็กจะเริ่มจากการเล่นโดยใช้ประสาทสัมผัส ซึ่งจะมีพฤติกรรมในลักษณะที่เป็นการสำรวจจับต้องวัตถุ นับว่าเป็นการฝึกเล่นและพัฒนาการเล่นควบคู่ไปกับการพัฒนาการทางสติปัญญาเป็นขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ การเล่นชนิดนี้จะยุติลงเมื่อเด็กอายุประมาณ 2 ขวบ ต่อมาเด็กจะเริ่มเล่นเกี่ยวกับการสร้าง เด็กจะเริ่มรู้จักนำเอาสิ่งของมาสร้างให้เป็นสิ่งต่างๆ ขึ้นมา นับว่าเป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ ส่วนการเล่นด้วยการใช้สัญลักษณ์ จะเกิดขึ้นในช่วงที่เด็กมีอายุปลาย 2 ขวบ และจะพัฒนาได้อย่างเต็มที่เมื่ออายุได้ประมาณ 3-4 ขวบ การที่เด็กจะเล่นโดยการใช้สัญลักษณ์ได้ก็ต่อเมื่อสติปัญญาของเด็กได้พัฒนาอย่างเป็นระบบระเบียบแล้ว โดยที่เด็กจะสามารถใช้สัญลักษณ์และอ้างถึงวัตถุที่ไม่อยู่ในขณะนั้นได้โดยใช้ภาษาและท่าทางการแสดงออกถึงความคิดนั้นๆ

#### 2.4 ประโยชน์ของการเล่นและการละเล่น

นิตยา ประพตติกิจ (2539 : 97-101) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นโดยสรุป คือ

1. การเล่นช่วยพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ ซึ่งได้แก่ลำตัว แขนและขา
2. การเล่นช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่ต้องใช้ประสาทสัมผัส เช่น การเล่นน้ำ ซึ่งจำเป็นต้องอยู่นอกห้องเรียน จะช่วยให้เด็กได้รับความเย็นจากน้ำ ได้ระบายอารมณ์และได้ตักน้ำเทใส่ภาชนะไปมา
3. การเล่นช่วยให้เด็กได้เข้าใจธรรมชาติ บางครั้งครูควรวางแผนเพื่อให้เด็กเข้าใจธรรมชาติเมื่อเด็กออกไปเล่นในสนาม
4. การเล่นเป็นวิธีหนึ่งที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การแก้ปัญหา เด็กอาจเลือกของเล่นที่เป็นตัวแทนสิ่งที่เขากลัวหรือเกลียด การเล่นเป็นการแสดงออกถึงความต้องการของเด็ก
5. การเล่นของเด็กจะแสดงถึงลักษณะนิสัยของเด็ก ถ้าเราสังเกตเด็กขณะเล่นจะเห็นว่าเด็กมีทั้งสนุก หวาดกลัวและมีความหวัง
6. การเล่นช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ และยังมีผู้พบว่า การสร้างสรรค์และการคิดค้นเล่นอะไรใหม่ๆ จะช่วยให้เด็กเป็นคนคิดอย่างนิรนัย หรือคิดอย่างกว้างไกล (Divergent Thinking) ในภายหน้า
7. การเล่นช่วยให้เด็กได้เรียนรู้หลายอย่าง มีความสัมพันธ์กับผู้อื่น รู้จักใช้เครื่องเล่นและของเล่นกับเพื่อน รู้จักเป็นผู้นำผู้ตาม
8. การสังเกตการเล่นของเด็กจะช่วยให้ทราบว่าเด็กมีทัศนคติ มีความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ แคลไหน
9. การเล่นช่วยสร้างให้เด็กมีความมั่นใจในตัวเอง ในตัวผู้อื่นและในสิ่งแวดล้อม เมื่อเด็กเล่นและทำอะไรได้สำเร็จ
10. การเล่นช่วยสร้างให้เด็กมีวุฒิภาวะทางด้านอารมณ์ ถ้าหากเด็กคนใดขาดการเล่นในวัยเด็กแล้ว เมื่อโตขึ้นจะพยายามไขว่คว้าหาการเล่นมาชดเชย
11. การเล่นเป็นวิธีการหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา แต่มิได้หมายความว่าเด็กที่ได้เล่นจะพัฒนาสติปัญญาอย่างแน่นอน เพราะเด็กควรจะได้เล่นตามระดับพัฒนาการที่เหมาะสมของตน เพื่อจะได้พัฒนาถึงขีดสุด
12. มีการศึกษาหลายเรื่องที่กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นกับพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็ก และแสดงให้เห็นว่ายิ่งเด็กเริ่มต้นเล่นเร็วเท่าไร การศึกษาของเด็กก็จะเริ่มเร็วเท่านั้น

13. การเล่นแสดงถึงวัฒนธรรมหรือสภาพของท้องถิ่นนั้น เช่น ความยากจนหรือความมั่งมี นอกจากนี้การเล่นของเด็กยังมีระดับและเกี่ยวข้องกับฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม

นอกจากนี้ จิวีวรรณ กินาวงศ์ (2533 : 113-114) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นของเด็กดังต่อไปนี้

1. การเล่นของเด็กช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางกาย ในด้านการฝึกฝนการใช้กล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ให้เจริญเติบโต ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ในแง่ทำให้เด็กรู้สึกสบาย ร่าเริงแจ่มใส ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมต่างๆ ได้ดี

2. การเล่นของเด็กคือวิธีการศึกษา การเล่นของเด็กจัดว่าเป็นการศึกษาอย่างหนึ่งของเด็ก เช่น เด็กที่เล่นตุ๊กตาวะเรียนรู้อัตลักษณ์และส่วนประกอบของตุ๊กตา

3. การเล่นของเด็กคือการแสดงออกเพื่อสนองความต้องการ การเล่นเป็นการแสดงออกอย่างหนึ่งของเด็ก เพราะเด็กจะได้ระบายอารมณ์และความต้องการต่างๆ อันเป็นการผ่อนคลายไม่ให้เกิดความตึงเครียดเมื่อเด็กมีความต้องการ

4. การเล่นของเด็กคือการฝึกฝนมารยาทที่ดีของเด็ก การเล่นทำให้เด็กรู้จักผิดถูก รู้จักการแพ้ชนะ เข้าใจความหมายของความยุติธรรมและความซื่อสัตย์ต่อหมู่คณะ

บันลือ พุกษะวัน (2549 : 91) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นของเด็กไว้ดังนี้

1. การเล่นเป็นการฝึกระเบียบวินัยโดยให้รู้จักกติกาการเล่นเป็นภารกิจสำคัญในการเล่นร่วมกันของหมู่เด็กๆ นับเป็นการเรียนรู้ที่ดีทางหนึ่ง

2. การเล่นเป็นกลุ่มช่วยให้เรียนรู้ในการสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มเด็กด้วยกัน ยังช่วยให้เด็กรู้จักปรับตนต่างๆ ไป ยังเรียนรู้วิธีการเล่น และแบบอย่างที่ทำให้คุณค่า ท่วงทีไปด้วย รวมทั้งฝึกความแคล่วคล่องว่องไวของการใช้ทักษะต่างๆ ได้ดี

3. การเล่นย่อมเกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาและท่าทางในการแสดงออกเป็นการพัฒนาไยประสาทสมองที่จำเป็นต้องส่งเสริมให้เกิดความสมดุลและการถ่ายโยงความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้อีกด้วย

4. การเล่นเป็นกิจกรรมที่จะใช้ฝึกเพื่อพัฒนาความพร้อมทางการเรียน ตรวจสอบ และแก้ไขปัญหาคือความพร้อมทางการเรียนไปพร้อม ๆ กัน

5. ใช้เป็นสื่อในการแก้ไขความบกพร่องทางความพร้อมทางการเรียน และความพร้อมทางการอ่าน

## 2.5 ประเภทของการเล่น

การเล่นสามารถแบ่งได้หลายประเภทแล้วแต่ว่าจะยึดเกณฑ์อะไร เช่น แบ่งตามสถานที่เล่นอาจเป็นกลางแจ้งหรือในร่ม แบ่งตามกติกาการเล่น หรือแบ่งตามลักษณะเด่นของการเล่น เป็นต้น ประเภทของการเล่นได้มีนักวิชาการหลายท่านกล่าวไว้พอจะประมวลได้ ดังนี้

วาร์เรน อี โรเบิร์ตส์ (Warren E. Roberts อ้างถึงใน สุณีัย เทียชัย 2540 :136-137) ได้จัดประเภทของการเล่นไว้ 16 ประเภท ดังนี้

1. ประเภทการทาย (Guessing Game)
2. ประเภทการนับ (Counting-Out Game)
3. ประเภทการกระโดดเชือก (Rope-Jumping Game)
4. ประเภทการซ่อนหา (Hiding Game)
5. ประเภทการปรับ (Forfeit Game)
6. ประเภทไล่-ไล่จับ (Chasing Game)
7. ประเภทลูกบอล (Ball Game)
8. ประเภทคัดออก (Elimination Game)
9. ประเภทกระโดดข้าม (Jumping and Hopping Game)
10. ประเภทตลก (Practical Joke)
11. ประเภทกระดาษดินสอ (Paper and Pencil Game)
12. ประเภทความแม่นยำ (Game of Dexterity)
13. ประเภทเกี้ยว (Courtship Game)
14. ประเภทไม้ (Stick Game)
15. ประเภทสำหรับเด็กเล็ก (Little Girl's Game)
16. ประเภทร้องเพลง ระบาย (Singing Game)

อุคม หนูทอง (2529 : 167-168) ได้แบ่งการเล่นของเด็กภาคใต้ตามลักษณะเด่นในการเล่นออกเป็น 18 ประเภท ดังนี้

1. ประเภทคัดออก-เสียงทาย เป็นการละเล่นเพื่อหาผู้เล่นก่อนหลัง หรือผู้รับหน้าที่ใดหน้าที่หนึ่งในการเล่นชนิดอื่น ๆ วิธีเล่นมีหลายลักษณะ ได้แก่

1.1 ร้องบทร้องสั้นๆ โดยร้องคำหนึ่งก็ชี้ไปยังผู้เล่นคนหนึ่งซึ่งยืนหรือนั่งล้อมกันเป็นวง คำสุดท้ายของบทร้องลงที่ผู้ใด ผู้นั้นก็ถูกคัดออก หรือถูกทำหน้าที่ที่กำหนดในเกมนการเล่นประเภทนี้ ได้แก่ เล่นจุ่มจี เล่นตอดีเต

1.2 ใช้วิธีเสียดมือ ซึ่งทำมือได้หลายลักษณะ ได้แก่ เล่นจูกิ เล่นวันตุ้ม เล่นลาตา ตีต๋ำปง

1.3 ใช้วิธีเสียดจับ ได้แก่ เล่นจับไม้สั้นไม้ยาว

1.4 ใช้วิธีเสียดทอยจากเหรียญ เรียกว่า เล่นโยนหัวโยนก้อย

1.5 ใช้วิธีให้ปฏิบัติตามคำสั่งหรือสัญญาณ ใครช้ากว่าเพื่อนถูกคัดออก ได้แก่ เล่น จู้หลู เล่นไข่เน่า

2. ประเภทไล่ - จับ เล่นกันเป็นหมู่ โดยมีผู้วิ่งหนีหรือแอบซ่อนและมีผู้ไล่จับหรือตามหาที่เล่นบนบกได้แก่ เล่นเก้ เล่นหมาขาเดียว เล่นผีดิบ เสือกินวัว ยายขอถั่ว ยายจำ เชื้อซ่าง - เชื้อลิง ผีเข้าขวด ฯลฯ ที่เล่นในน้ำ ได้แก่ เล่นขุ่ย ปลาวิ่งป๋อง ปลาลงเล่นแลด เป็นต้น

3. ประเภททาย การทายมีหลายลักษณะ ได้แก่

3.1 ทายปริศนา หรือ “ปริศนาคำทาย” (Riddle) เป็นการลองภูมิปัญญาไหวพริบ คำทายและคำตอบจะมีตายตัวอยู่แล้ว เช่น “อ้ายไทรหา ต้นเท่าก้อยพระนั่งห้าร้อยก็ไม่หัก” เฉลยว่า “พริก” เป็นต้น

3.2 ทายชื่อของผู้เล่นด้วยกันหรือฝ่ายตรงข้าม การทายอาจใช้วิธีเดาใจฝ่ายตรงข้าม อาจปิดตาแล้วให้ลูกคำถามตัวและทายชื่อให้ผู้เล่นอื่นๆ ร้องเสียงสัตว์ คนทายปิดตาแล้วทายชื่อผู้ร้อง หรือให้ผู้เล่นคำสั่งของไว้ข้างหลัง แล้วให้ผู้ทายทายว่าของอยู่ที่ใคร ได้แก่ เล่นนายซี้ดีโจร อุบลูกไก่ เทวดาบอกข่าว จี๋ม้าส่งเมือง จี๋ตุ๊กกลางนา อ้ายโมง อุดแจเท่งแจ ปิดตาคว่ำหา ตีกบ ฯลฯ

นอกจากนี้ยังมีการทายจำนวนสิ่งของ เช่น จำนวนลูกหิน เมล็ดผลไม้ หรือยางเส้นว่า อยู่ในกำมือเท่าใด ได้แก่ การเล่นคำถาม เป็นอาทิ

4. ประเภทโยนรับ เป็นการเล่นที่ต้องอาศัยทักษะ ความแม่นยำ โดยโยนเองและรับเอง สิ่งที่ใช้โยนอาจจะเป็นไม้ ลูกหิน ลูกแก้ว หรือเมล็ดผลไม้ต่างๆ การเล่นจะดูความแม่นยำในการโยนรับให้ติดและให้ได้ตามจำนวนที่ต้องการ รวมทั้งรูปแบบหรือทำการเล่นถูกต้องด้วยการ เล่นประเภทโยนรับ ได้แก่ เล่นหมากเก็บ เล่นไก่ขึ้นร้าน ฯลฯ

5. ประเภทกระโดด มีหลายลักษณะ ได้แก่ เล่นกระโดดเชือกแบบต่างๆ เล่นกระโดดข้าม จำพวกเสื่อข้ามห้วย เสื่อข้ามเขา เล่นกระโดดโดยอาศัยแรงดีดจากตัวผู้เล่นอีกคนหนึ่ง ได้แก่ เล่นกึ่งดีด เล่นกระโดดไปตามตารางที่ขีดบนพื้น ขณะกระโดด คุก (แตะด้วยปลายเท้าให้เคลื่อนไป) วัตถุให้เคลื่อนไปตามแนวที่กำหนด ได้แก่ เล่นอีจูด เล่นเรือบิน

6. ประเภทล้อ - กลิ้ง มีหลายลักษณะ ได้แก่ เล่นลูกล้อซึ่งทำจากไม้ จากกระป๋อง จากล้อหรือยางรถ พวกหนึ่ง เล่นล้อหรือกลิ้งวัตถุทรงกลมหรือกระบอก เช่น กลิ้งครกตำข้าว



พวกหนึ่ง และลื้อหรือกลิ้งวัตถุจากจุดกำหนดให้กลิ้งไปถูกเป้า เช่น เล่นชนลูกบอลทราย เล่น สะบ้า และอิตีค เป็นต้น

7. ประเภทขว้าง - ปา เน้นความแม่นยำในการขว้าง เป้าที่ขว้างอาจจะเป็นวัตถุวางนิ่งอยู่กับที่ ได้แก่ เล่นอิตีคพิศราว เล่นขว้างพรก หรือเป้าอาจจะเป็นคนซึ่งวิ่งไปตามแนวที่กำหนดในการเล่น ได้แก่ เล่นระเคือหรือราวเคอะ วัตถุที่ใช้ขว้างอาจจะเป็นลูกบอล เมล็ดผลไม้ เช่น เมล็ดมะม่วงหิมพานต์ ลูกหมาก และฝ่าม้วน

8. ประเภทซ่อนหา ในการเล่นผู้หาอาจใช้ผ้าปิดตา หลับตา หรือให้อยู่ในที่ลับซึ่งกำหนดไว้เพื่อให้คนอื่นๆ ไปซ่อนแล้วผู้ปิดตาเที่ยวหา ถ้าพบผู้ซ่อนอาจใช้วิธีต่างๆ เพื่อให้สัญญาณว่าพบ เช่น เปล่งเสียงอย่างใดอย่างหนึ่ง เคาะกระป๋อง การเล่นซ่อนหา บางชนิดผู้หาต้องระวังตัว ขณะเที่ยวหาผู้ซ่อน มิให้ผู้ซ่อนแอบมาแตะต้องตัวได้ การเล่นประเภทนี้ ได้แก่ เล่นหยบ ปิดตาลักซ่อน เคาะป๋อง เป็นต้น

9. ประเภทเดิน - วิ่ง การเล่นประเภทนี้บางลักษณะมีอุปกรณ์ประกอบการเดินหรือวิ่งด้วย ได้แก่ การเล่นกุกกับ ซึ่งใช้กะลามะพร้าวร้อยเชือกต่างรองเท้า เล่นทองโย่งหรือทองสูง เล่นวิ่งสอบ (วิ่งกระสอบ) เป็นต้น

10. ประเภทเล่นยาง ยางที่ใช้เล่นคือยางวง จะนำมายิงเล่นในลักษณะต่างๆ โดยเรียกชื่อตามวิธีเล่นซึ่งมีความแตกต่างกันไป เช่น เล่นยิงวง ยิงหลัก ยิงยางเลย และอาจนำมาเป่าแข่งขันกันซึ่งเรียกว่า “เล่นเป่ากบ” เป็นต้น

11. ประเภทเล่นเลียนแบบ มีการเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่ อาจจะเป็นเรื่องการทำงาน การประกอบอาชีพ และประเพณีของสังคม ได้แก่ เล่นตำรวจจับโจร ข้าวหอยเลี้ยง ควกักขนมครก แข่งเรือคนยืนบาตร เล่นเป็นครู - นักเรียน โจรลักวัว เล่นเขื้อ (เข้าทรง) ฯลฯ และมีการเลียนแบบสัตว์ เช่น หมาติดเอ็ง เดินเป็ด ติไก่ ชนควาย (ด้วยมือ) เป็นต้น

12. ประเภทเล่นสัตว์ คือจับเอาสัตว์มาเล่น ได้แก่ ขบจิ้งหรีด กัดปลา ชนวัวดิน (วัวดินเป็นแมลงปีกแข็งชนิดหนึ่ง) ขบมดงาม วิทยูแมลงกู่ ฯลฯ

13. ประเภทร้องเพลง - คำลือ เป็นการเล่นร้องเพลงสนุกๆ หรือกล่าวคำลือซึ่งมีความคล้องจอง การเล่นประเภทนี้ ได้แก่ เล่นตดคิด ล้อเกี่ยวกับขวัญ (ผมที่ขึ้นเวียนเป็นก้นหอย) หัวล้าน จีร้อง

14. ประเภทขี่ - ไกว ได้แก่ เล่นหยบโหยง ขี่ต้อ (ต้อคือกาบหรือทางพีชจำพวกปาล์ม เช่น กาบหมาก กาบเหลาชะโอน) ขี่ลูกล้อ ขี่ครก อีโหยน เป็นต้น

15. ประเภทเตะ - ถีบ ได้แก่ เล่นเตะลูกขนไก่ เตะตะกร้อทางมะพร้าว และเล่นถีบนั่ง

16. ประเภทเดินหมาก ผู้เล่น 2 ฝ่าย จะผลัดกันเดินหมาก (หมากคือวัตถุเม็ดกลมๆ หรือสี่เหลี่ยม ใช้สำหรับเดิน เช่น ลูกแก้ว ลูกสวาด เม็ดมะขาม ฝาขวด) ใครเดินพลาดก็ถูกอีกฝ่ายกิน ได้แก่ เล่นหมากขุม หมากหีบหรือหมากหนีบ

17. ประเภทเล่นน้ำ ได้แก่ การเล่นว่ายน้ำแตกเหลน คำน้าแข่ง ตีลูกโป่ง หนีน้ำด้วยมือ ฯลฯ

18. ประเภทอื่นๆ เป็นการเล่นที่มีลักษณะเด่นเฉพาะอย่างไม่สามารถจัดกลุ่มเข้ากับประเภทต่างๆ ที่กล่าวมาแล้วได้ เช่น ขบลูกยาง กังหัน ลูกยาง เป่าปี่ซังข้าว อีตัก เป็นต้น

สมปราชญ์ อัมมะพันธ์ (2527 : 61- 64) ได้กล่าวถึงประเภทการเล่นของเด็กปักษ์ใต้ไว้สรุปได้ว่า การเล่นของเด็กปักษ์ใต้มีลักษณะการเล่นเหมือนกับการเล่นของเด็กภาคอื่นอยู่หลายอย่าง เช่น การเล่นลูกข่าง หมาชิงเสา เตย ปีนก้านกล้วย เป็นต้น มีการเล่นอีกหลายอย่างที่มีวิธีการเล่นคล้ายกัน และมีการเล่นหลายอย่างที่มีลักษณะเฉพาะภาค ซึ่งมีความแตกต่างจากการเล่นของเด็กภาคอื่น ทั้งมีลักษณะวิธีการเล่นและบทร้องประกอบการเล่น การเล่นของเด็กปักษ์ใต้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. การเล่นประเภทมีกติกา เป็นการเล่นที่กำหนดจำนวนผู้เล่น สถานที่เล่น อุปกรณ์ที่ใช้เล่น มีการแข่งขัน มีกฎเกณฑ์และกติกาที่ใช้ในการเล่นแน่นอน ที่ผู้เล่นทุกคนต้องยึดถือเป็นแนวปฏิบัติในการเล่นประเภทนี้แบ่งย่อยได้เป็น 2 ชนิด คือ

1.1 การเล่นที่มีบทร้องประกอบ เป็นการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ และมีเพลงประกอบการเล่นด้วย ช่วยให้การสนุกสนานเพิ่มขึ้น เช่น การเล่นเขื้อ การเล่นแมงมุม การเล่นจิบ เป็นต้น

1.2 การเล่นที่ไม่มีบทร้องประกอบ เป็นการเล่นที่มีกฎเกณฑ์เช่นกัน แต่ไม่จำเป็นต้องใช้เพลงหรือคำร้องประกอบการเล่น เช่น การเล่นหมากขุม การเล่นเตย การเล่นราวเตื่อ เป็นต้น

2. การเล่นประเภทไม่มีกติกา เป็นการเล่นที่ไม่มีกฎเกณฑ์ หรือกติกาที่กำหนดตายตัว การเล่นประเภทนี้เน้นไปทางการใช้จินตนาการของผู้เล่น มุ่งสร้างความสนุกสนานมากกว่าและไม่มีการแข่งขัน การเล่นประเภทนี้แบ่งย่อยออกได้เป็น 3 ชนิด คือ

2.1 การเล่นของเล่น เป็นการเล่นที่มุ่งส่งเสริมให้เด็กได้ใช้ความสามารถในการนำเอาวัสดุที่มีอยู่ตามธรรมชาติและมีอยู่ในท้องถิ่นใกล้ๆ ตัวเด็กมาดัดแปลงประดิษฐ์เป็นของเล่น อาจใช้เล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ แต่ไม่มีการแข่งขันกัน เช่น การเล่นจับโพง การเล่นบอกลีด การเล่นปี่ซังข้าว เป็นต้น

2.2 การเล่นปริศนาคำทาย เป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กได้ใช้สติปัญญาและไหวพริบในการแก้ปัญหาอาจเป็นปัญหาเขาวงกตหรือความรู้รอบตัวที่ให้ความสนุกสนานควบคู่กันไปด้วย

2.3 การเล่นล้อหรือการเล่นล้อเลียน คำล้อนี้ภาคใต้เรียกว่า การทับ การทิ้ง หรือการขบ เป็นการใช้คำพูดหรือคำร้อง เพื่อล้อเลียนเพื่อนเล่น บางทีมีคำสัมผัสคล้องจอง การเล่นล้อเป็นการกล่าวกระทบกระเทียบหรือประชดประชันกัน ส่วนใหญ่จะมุ่งไปในทางสร้างความสนุกสนานมากกว่าด้านอื่น แต่คำล้อบางบทก็แฝงไว้ด้วยคติสอนใจ หรือสะท้อนให้เห็นสภาพความเป็นอยู่ในสังคมของเด็ก

สุนีย์ เพ็ญชัย (2540 : 136) ได้แบ่งประเภทการละเล่นของเด็กไทยเป็น 6 ประเภท คือ

1. การเล่นโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การเล่นโดยการเลียนแบบการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่
3. การเล่นโดยการเลียนแบบวิธีทำอาหารของผู้ใหญ่
4. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองตามลำพัง
5. การเล่นโดยมีกติกา
6. การเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน

พะออบ โปษะกฤษณะ และคนอื่นๆ (อ้างถึงใน สุนีย์ เพ็ญชัย 2540 : 136) ได้แบ่งประเภทการเล่นของเด็กไทยออกเป็น 7 ประเภท คือ

1. การเล่นกลางแจ้ง ซึ่งประกอบด้วยการเล่นกลางแจ้งที่มีบทร้อง
2. การเล่นในร่ม ซึ่งประกอบด้วยการเล่นในร่มที่มีบทร้องและไม่มีบทร้อง
3. การเล่นในร่มหรือกลางแจ้งก็ได้ ซึ่งประกอบด้วยการเล่นที่มีบทร้องและไม่มีบทร้อง

คือ

4. การเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่
5. การเล่นบทล้อเลียน
6. การเล่นประเภทเบ็ดเตล็ด
7. การเล่นปริศนาคำทาย

นอกจากนี้อาจจัดแบ่งการเล่นของไทยตามสภาพภูมิศาสตร์และวัฒนธรรม ซึ่งเรียกว่าเป็นการเล่นพื้นเมือง ซึ่งแบ่งเป็น 6 ประเภท ตามลักษณะท้องถิ่นดังนี้ คือ

1. การเล่นพื้นเมืองภาคเหนือ ได้แก่ เสือไล่วัว มะกอน จี่ม้าสองแพรก โป่งกอด กะต้อ ชักเย่อ มะกอก ซ่อน ไ้บ่เป็นเต่า จับควายออกวง เป็นต้น

2. การเล่นพื้นเมืองภาคกลาง ได้แก่ การเล่นรื้อข้าวสาร จี่ม้าหลังโป่ง เล่นตี ตั่งเต เสือข้ามห้วย หนอน สะบ้าทอย แต้ลงรู ชนวัวดิน ช่างช้า วิ่งเปี้ยว โปลิตติดต่อ จี่ม้าส่งเมือง เสือตกตั้งเป็นต้น

3. การเล่นพื้นเมืองภาคอีสาน ได้แก่ เล่นแข่งต้นเสา มักเต้ โกงโค้ง ต้นเกวียน ไม้เก็บใบพัด ดากฝ้าย ต้นยาง ไม้หึ่ง เป็นต้น

4. การเล่นพื้นเมืองภาคตะวันตก ได้แก่ ก่าฟักไข่ ลิงสี่เสา กาจับหลัก ช่วงชัย เป็นต้น

5. การเล่นพื้นเมืองภาคตะวันออก ได้แก่ กระโดดวง ตู๊กแกจับหลัก ฟุ้งกระสาย ช่วงรำ เอาเถิด ซ่อนลูกไม้ แข่งเต่า ตีคลี ล้อมกวาง เป็นต้น

6. การเล่นพื้นเมืองภาคใต้ ได้แก่ การเล่นจระเข้พาดหาง เก้าอี้คน การซ่อนผ้า กาชิงไข่ ช่างน้อยช่างใหญ่ เป็นต้น (สุนีย์ เพ็ญชัย 2540 : 137)

ทรรศนะของนักวิชาการดังกล่าว สรุปได้ว่า นักวิชาการได้แบ่งประเภทของการเล่นไว้แตกต่างกันหลายกระแส แต่มีแนวคิดตรงกันในเรื่องที่ว่า การเล่นเป็นการเรียนรู้โดยสมัครใจ ที่อยู่ในวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมของชุมชนบริเวณนั้น

## 2.6 ประวัติความเป็นมาของการละเล่นของเด็กไทย

การละเล่นของเด็กไทยนั้นมีประวัติความเป็นมาตั้งแต่สมัยศีกดาบรพก่อนประวัติศาสตร์ กล่าวคือ เมื่อมนุษย์รู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะ สิ่งของเครื่องใช้ในครั้งแรก แล้วจึงเจริญพัฒนามาเป็นลำดับ เด็ก ๆ เห็นผู้ใหญ่ทำ ก็เลียนแบบนำดินมาปั้นและเล่นบ้าง

“ในศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหงก็กล่าวว่าถึงคนในสมัยนั้นว่าอยู่เย็นเป็นสุข อยากรเล่นก็เล่น ดังที่ได้กล่าวไว้ว่า “ใครจักเล่น เล่น ใครจักมักหัว หัว ใครจักมักเลื่อน เลื่อน” แต่ไม่มีรายละเอียดกล่าวไว้ว่าคนในสมัยนั้นมีการเล่นอะไรบ้าง

ในสมัยอยุธยาได้กล่าวถึงการละเล่นบางอย่างไว้ในบทละครครั้งกรุงเก่าเรื่องนางมโนราห์ ซึ่งเรื่องนี้สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงสันนิษฐานว่า แต่ก่อนรัชสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ การละเล่นที่ปรากฏในบทละครเรื่องนี้คือ ลิงชิงหลัก และการเล่นปลาลงอวน

ในสมัยรัตนโกสินทร์ก็ปรากฏชื่อการละเล่นหลายอย่าง เช่น ตะกร้อ จ้องเต จี่ม้าส่งเมือง เป็นต้น

พระยาอนุমানราชชน ได้กล่าวถึง การละเล่นของเด็กไทยในสมัยของท่านไว้ใน “พื้นความหลัง” ว่า

การเล่นของเด็กปฐมวัย ไม่ใช่มีปืน มีรถยนต์เล็กๆ อย่างที่เด็กเล่นกันเกร่ออยู่ในเวลานี้ ลูกหนังสำหรับเล่น แม้ว่ามิแล้วก็ตามราคาแพง และยังไม่แพร่หลาย ตุ๊กตาที่มีตีน คือ ตุ๊กตาล้มลุก และตุ๊กตาพราหมณ์นั่งท้าวแขนสำหรับเด็กผู้หญิงเล่นตุ๊กตาเหล่านี้ เด็กๆ ชาวบ้านไม่มีเล่น เพราะต้องซื้อจะมีแต่ผู้ใหญ่ทำให้หรือไม่กี่เด็กทำกันเองตามแบบอย่างที่สืบทอดจากรุ่นมาตั้งแต่ไหนก็ไม่ว่า เช่น ม้าก้านกล้วย ตะกร้อสานด้วยทางมะพร้าวสำหรับโยนเตะเล่น หรือตุ๊กตาตัวควาย ปั้นด้วยดินเหนียวของเด็กเล่นที่สมัยนั้นนิยมเล่นก็คือ กลองหม้อตาล ในสมัยนั้นขายน้ำตาลเมื่อใช้หมดแล้ว เด็กๆ ก็นำมาทำเป็นกลอง มีวิธีทำคือใช้ผ้าที่รีวหุ้มปากหม้อเอาเชือกผูกรัดคอหม้อให้แน่นแล้วเอาดินเหนียวเหลวๆ ละเลงให้ทั่ว หาไม้เล็กๆ มาตีผ้าที่ข้างข้างๆ หม้อโดยรอบ เพื่อขั่นแรงให้ผ้าตึงก็เป็นอันเสร็จ ตีได้มีเสียงดัง กลองหม้อตาลของใครตีดังกว่ากันเป็นเก่ง ถ้าตีกระหน่ำจนผ้าหุ้มขาดก็ทำใหม่ เด็กผู้หญิงส่วนใหญ่ชอบเล่นหม้อข้าว หม้อแกง หรือเล่นขายของ หุงต้มแกงไปตามเรื่อง เอาเปลือกส้มโอ เปลือกมังคุด หรือใบกันบิ๊ด ผสมด้วยปูนแดงเล็กน้อยคั้นเอาน้ำขึ้นๆ รองภาชนะอะไรไว้ ในไม่ช้าจะแข็งตัวเอามาทำเป็นขี้กบ คนไทยในอดีตมองการเล่นของเด็กไทยในแง่จิตวิทยา โดยตีความหมายของการแสดงออกของเด็กในเชิงทำนายอนาคตแสดงบุพนิมิตต่างๆ (วิราภรณ์ ปนาทกุล 2531 : 11-12)

## 2.7 การนำการเล่นของไทยมาใช้ในการเรียนการสอน

พิตรเพลิน สนิทประชากร (อ้างถึงใน สุนีย์ เพ็ญชัย 2540 : 138) ได้กำหนดเกณฑ์การเลือกการเล่นของไทยในการเรียนการสอน ดังนี้

1. เป็นเกมการเล่นที่มีความเป็นสากล คือ
  - 1.1 ไม่เป็นเกมการเล่นเฉพาะเทศกาล
  - 1.2 ไม่เป็นเกมการเล่นในท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่งเท่านั้น สามารถเล่นได้ทั่วไปโดยไม่ใช้อุปกรณ์ที่มีเฉพาะท้องถิ่นหรือภาษาถิ่น
2. เป็นเกมการเล่นที่ไม่ใช่การแข่งขันเพื่อการพนัน เพราะเป็นการปลูกฝังและเพาะนิสัยที่ไม่ดีให้แก่เด็ก
3. เป็นเกมการเล่นที่ไม่มีการล้อเลียน เหยียดหยามผู้อื่นอันจะนำไปสู่การทะเลาะวิวาท
4. เป็นเกมการเล่นที่เด็กเล่นได้

ได้มีการพิจารณาคัดเลือกการเล่นของไทยและผ่านเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้น จากนั้นได้นำมาจัดแบ่งกลุ่มโดยอาศัยข้อมูลจากการเล่น กฎกติกาและทักษะที่ได้มาเป็นแนวทางในการจัดแบ่งกลุ่มได้ดังนี้

1. เป็นกลุ่มการเล่นที่เน้นทักษะด้านการพูดและการฟัง ได้แก่ การเล่นที่มีบทหรือซึ่งจะช่วยให้เด็กจำได้ เพราะเป็นคำคล้องจอง เมื่อร้องบ่อยๆ เข้าก็จะช่วยฝึกทักษะทางด้านภาษาไปในตัว ส่วนบทเจรจาโต้ตอบนั้นเป็นบทถาม - ตอบสั้นๆ ที่มีเนื้อความเป็นเรื่องราวการเล่นของเด็กไทยที่เข้าลักษณะดังกล่าว ได้แก่

1.1 การเล่นที่มีบทหรือ คือ ขี้ตุ๊กกลางนา เขย่งแก๊งกอย ช่วงรำ ซักสาว ซ่อนหา โปลิศจับขโมย โพงพาง มอญซ่อนผ้า รีรีข้าวสาร เสือไล่หมู หมากเก็บ อ้ายเข้อ้ายโจง อ้ายโมง เอาเถิด

1.2 เกมการเล่นที่มีบทเจรจาโต้ตอบ คือ งูกินหาง มะลือก๊กอกแก้ว แม่นาคพระโขนง ขายแดงโม

2. เป็นกลุ่มการเล่นที่เน้นทักษะด้านการนับ การคาดคะเน การกระระยะ การจำแนกประเภท จำแนกพวก จำแนกเสียง การละเล่นเหล่านี้ฝึกให้เป็นคนช่างสังเกต และการแยกแยะสามารถแบ่งการละเล่นออกเป็นกลุ่มได้ดังนี้

2.1 เกมการเล่นที่เน้นทักษะเกี่ยวกับการนับ คือ กำทาย จูนางเข้าห้อง ซ่อนหา ดิน น้ำ อากาศ ดิดเม็ดมะขาม เสือกินวัว หมากกินอ้อม หมากเก็บ หมากตะเกียบ อีจิดอีเขียน อีตัก

2.2 เกมการเล่นที่เน้นทักษะเกี่ยวกับการคาดคะเน การกระระยะ คือ ขี้ม้าโยนบอล ช่วงรำ ดิดเม็ดมะขาม ดมดอกไม้ ตีลูกส้อ ปิดตาตีหม้อ ปลาหมอตกกระทะ ซ่อนรูป ลิงชิงหลัก ลูกดิ่ง ลูกหิน เสือข้ามห้วยเดี่ยว เสือข้ามห้วยหมู่ ห่วงยาง หมากกินอ้อม หมากเก็บ หมากตะเกียบ หมากอิงัด อีตัก

2.3 เกมการเล่นที่เน้นทักษะการจำแนกประเภท จำแนกพวก จำแนกเสียง คือ กาฟักไข่ แก้อีคนตรี งูกินหาง ดิน น้ำ อากาศ ดมดอกไม้ ปลาหมอตกกระทะ โปลิศจับขโมย โพงพาง เสือกินวัว เสือไล่หมู หมูหยอดน้ำมัน อ้ายเข้อ้ายโจง อ้ายโมง เอาเถิด โสภปปี

3. เป็นกลุ่มเกมการเล่นที่เน้นทักษะด้านความคิด การใช้ไหวพริบ ปฏิภาณ ความคล่องแคล่วว่องไว การเลือกตัดสินใจ ได้แก่ กาฟักไข่ กระโดดเชือก แก้อีคนตรี กำทาย ขี้ม้าส่งเมือง ซ่อนหา ดมดอกไม้ ดิน น้ำ อากาศ น้ำขึ้นน้ำลง ตีจับ เตย/ตาล่อง ตะหูน ปลาหมอตกกระทะ ลิงชิงหลัก ลูกหิน เสือกินวัว เสือตกลัง เสือไล่หมู หมากกินอ้อม หมากเก็บ หมากตะเกียบ หมากอิงัด หมูหยอดน้ำมัน อีกาหุบปีก อีตัก อีจิดอีเขียน อ้ายเข้อ้ายโจง

4. เป็นเกมการเล่นที่เน้นทักษะการใช้กล้ามเนื้อ การขีดการเขียน การลากเส้น การวาดรูป เขียนรูปทรง การสาน การวิ่ง การกระโดด การทรงตัว สามารถแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อยๆ ได้ดังนี้

4.1 เกมการเล่นที่เน้นทักษะการใช้กล้ามเนื้อ การขีดเส้น ลากเส้น วาดรูป การเขียนรูปทรง การสาน ได้แก่ กาฟักไข่ จู๋นางเข้าห้อง จิ้งจก/หมากกัก ช่วงรำ ตาเข่ง ตีจับเตย/ตาล่อง น้ำขึ้นน้ำลง นาฬิกาทางมะพร้าว เสือตกถัง หมากเก็บ อีตัก

4.2 เกมการเล่นที่เน้นทักษะการวิ่ง การก้าวกระโดด ได้แก่ การเล่นเกม กระโดดเชือกคู่ กระโดดเชือกเดี่ยว กระต่ายขาเดียว จี๋ม้าส่งเมือง เข่งแก๊งกอย เดินกะลา ตาเข่ง ตีลูกล่อ ตีจับ เตย ตะหูน น้ำขึ้นน้ำลง ปลาหมอตกกระทะ

4.3 เกมการเล่นที่เน้นทักษะทางด้านครอบครัว ได้แก่ กระต่ายขาเดียว จี๋ม้าโยนบอล จี๋ม้าส่งเมือง เข่งแก๊งกอย ชักส้าว ตะหูน ทอดนาฬิกา เดินกะลา โปลิศจับขโมย มะลือก้อกแก๊ก มอญซ่อนผ้า แม่นาคพระโขนง ลิงชิงหลัก วิ่งวัว / วิ่งเปี้ยว เสือข้ามห้วยเดี่ยว เสือข้ามห้วยหมู่ เสือไล่หมู ห่วงยาง หมูหยอดน้ำมัน อ้ายเข้าอ้ายโจง อ้ายโม่ง เอาเถิด โสภีบ

5. เป็นเกมการเล่นที่เน้นการปลูกฝังค่านิยม ทักษะในด้านต่างๆ เช่น ความซื่อสัตย์ ความสามัคคี ความเสียสละ ความอดทน ความรับผิดชอบ การยอมรับกติกา การรู้แพ้รู้ชนะ การให้อภัย เป็นต้น เกมการเล่นของเด็กไทยมักมีคุณค่าตามที่กล่าวมาข้างต้น ตัวอย่างเช่นการเล่นซ่อนหา ผู้เล่นที่ถูกปิดตาในขณะที่คนอื่นวิ่งไปซ่อนนั้นจะต้องปิดตาให้มิด ถ้าไม่มิดถือว่าผิดกติกา จึงต้องอาศัยความซื่อสัตย์ ความมีวินัยในตัวเอง นอกจากนั้นการเล่นอื่นๆ ที่ฝึกให้มีความซื่อสัตย์อีกหลายอย่าง เช่น อีตัก อีจิดอี่เขียน หมากเก็บ เป็นต้น หรือการเล่นชักเย่อ ผู้เล่นของแต่ละฝ่ายจะต้องเตรียมพร้อมใจกันดึงเชือก เพื่อให้เครื่องหมายที่ผูกไว้ตรงกึ่งกลางของเส้นเชือกเข้าไปอยู่ในฝ่ายของตน จึงต้องอาศัยความสามัคคีในหมู่คณะ นอกจากนั้นยังมีการเล่นอื่นๆ ที่เน้นความสามัคคี เช่น ตีจับ เตย ปลาหมอตกกระทะ ช่วงรำ ทอดนาฬิกา เสือข้ามห้วย ซ่อนหา เป็นต้น

จากตัวอย่างดังกล่าวน่าจะสรุปได้ชัดเจนว่า การเล่นแบบไทยได้ส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในทุกๆ ด้าน นอกจากนี้ยังมีคุณค่าในด้านการปลูกฝังค่านิยมและจริยธรรมคุณธรรมต่างๆ อีกด้วย การเล่นของเด็กไทยนั้นมีอีกมากที่สามารถนำมาใช้เป็นการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย

## 2.8 การละเล่นของไทยที่เกี่ยวกับคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

ระพีพัฒน์ ยินดีสุข (2533:163-168) ได้จัดแบ่งการเล่นของไทยตามขอบข่ายเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์ในระดับปฐมวัยด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. การเล่นของไทยเกี่ยวกับคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยด้านการสังเกต ได้แก่ กอล์ฟ ลูกข่าง จี๋ม้าหลังโปก เขียนหน้า ซ่อนเหล็ก กระโดดเชือกเดี่ยว กำทาย ต่อหางสัตว์ เสือไล่หมู กระโดดเชือกคู่ กระโดดเชือกหมู่ ไล่ตบ กวาดลูกโป่ง จี๋ม้าก้านกล้วย เข่งแก๊งกอย แข่งกิน

แข่งเรือคน ช่วงฤดู ดิน น้ำ อากาศ ข้ามเขื่อน ตีมะนาว ตีลูกล่อ เท่งห้วง ทอดกระทะ / โต้ตั้งดิน  
ควาย ทอดแห ปลาหมอตอดกระทะ ปิงปองข้ามเขื่อน ปิดคาคีหม้อ ผูกหางวัว โพงพาง ยิงประตู่  
โยนหลุม เล่นขายของ วิ่งวิบาก เสือตบก้น หนูมานชนหิน โสภป๊อบ กระจ่าขาคีเดียว กินผลัด  
แก้อีคน แก้อีคนตรี กลิ้งลูกหิน ขยิบตา ขายแดงโม ขี่ม้าส่งเมือง ขี่ม้าโยนบอล ขี่ตุ๊กกลางนา  
กิบไม้ขีด ภูกินหาง จ้องเต จ้าจี้ ช่วงซัยซี่ ซ่อนหา/โป่งแปะ คมดอกไม้ คัดเม็ดคิมะขามลงหลุม  
เตาะปิงปอง ตั้งดินตอ ตีกรรเชียงแข่ง ตีคลีกาบมะพร้าว ตะหุ่น ต่อยลูกโป่ง ตบแผละ  
ทอยฝาขวด น้ำขึ้นน้ำลง โบลิ่งน้ำเต้า ปากะลา ปิงปองถั่ว เป่าถั่ว เป่าลูกโป่ง โปลิตจับขโมย  
ป้อนหญ้าช้าง พายเรือแข่ง พลลูกโป่ง ม้าหมุน แม่นาคพระโขนง ไม้หึ่ง มอญซ่อนผ้า ยิงเป้า  
ยิงวง รถไฟเข้าถ้ำ ร่อนรูป ลูกดิ่ง ล้อสตาจค์ วัวกระทิง เสือข้ามห้วยเดี่ยว เสือข้ามห้วยคู่  
เสียดกตั้ง ห่วงข้ามแดน ห่วงยาง หมากเก็บ หลุมเมือง หมูหยอดน้ำมัน เขยิบเงา โหม่งผลัด  
อ้ายเข้ออัยโจง อ้ายโม่ง อีกาหุบปีก แยะลงรู โยนรับ กระจอกเข้าโพรง (เรียงลำดับทักษะที่ปรากฏ  
มากถึงทักษะที่ปรากฏน้อย)

2. การเล่นของไทยเกี่ยวกับคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยด้านการเปรียบเทียบ ได้แก่ แข่งเรือ  
คน กระโดดเชือกเดี่ยว กระโดดเชือกคู่ กินผลัด กำทาย ขี่ม้าหลังโปก ขี่ตุ๊กกลางนา จ้องเต ชัก  
เย่อ ช่วงซัยซี่ ตั้งดินตอ กระโดดเชือกหมู่ กระจ่าขาคีเดียว กอล์ฟลุงข้าว แก้อีคน กลิ้งลูกหิน  
กวาดลูกโป่ง ขี่ม้าก้านกล้วย ขี่ม้าโยนบอล ภูกินหาง จับควายออกวง ช่วงรำ เดินกะลา ตี  
กรรเชียง ตีมะนาว เตาะลูกโป่ง ทอยฝาขวด ปิงปองข้ามเขื่อน ไม้หึ่ง โยนหีบ โยนหลุม  
เสือข้ามห้วยเดี่ยว หมากเดิน หนูมานชนหิน อีตัก แก้อีคนตรี ข้ามเขื่อน ขี่ม้าส่งเมือง เข่งแก๊งกอย  
แข่งกิน เขียนหน้า จูนางเข้าห้อง นั่นคือใคร ชิงหลักซัย ช่วงฤดู ซ่อนหาหรือโป่งแปะ คมดอกไม้  
คัดเม็ดคิมะขามลงหลุม ต่อยลูกโป่ง ตีองเตหลุม ตักแกจับหลัก ตบแผละ ทอดแห เป่าชิงจูบ  
เป่าลูกโป่ง ตีองเตหลุม ไม้หึ่ง ยิงปืนก้านกล้วย โยชก โยนหีบ โยนห้วง รถไฟเข้าถ้ำ รีรีข้าวสาร  
ร่อนรูป ลิงชิงหลัก ลูกกลิ้ง วิ่งเปี้ยว / วิ่งวัว วิ่งสวมกระสอบ เสือข้ามห้วยหมู่ เสียดกตั้ง หยอด  
หลุม ห่วงยาง หมากตั้ง เอาเถิด (เรียงลำดับทักษะที่ปรากฏมากถึงทักษะที่ปรากฏน้อย)

3. การเล่นของไทยเกี่ยวกับคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยด้านการนับ ได้แก่ ไล่ตบ  
กำทาย ข้ามเขื่อน ขายแดงโม คัดเม็ดคิมะขามลงหลุม ทายลี เป่ากบ อีจิดอีเขียน อีตัก กระจ่า  
ขาคีเดียว กระแตไต่ไม้ กินผลัด กอล์ฟลุงข้าว แก้อีคนตรี กลิ้งลูกหิน กวาดลูกโป่ง ขยิบตา ขี่ม้า  
หลังโปก ภูกินหาง นั่นคือใคร ซ้อดอกไม้ ทอยฝาขวด ปิงปองข้ามเขื่อน ปิงปองถั่ว ยิงวง  
แยะลงรู รถไฟเข้าช่องเขา ล้อสตาจค์ หมากเก็บ กระโดดเชือกเดี่ยว กระโดดเชือกคู่ กระโดดกบ  
แก้อีคน ขี่ม้าส่งเมือง ขี่ม้าโยนบอล แข่งเรือคน กิบไม้ขีด จับควายออกวง จูนางเข้าห้อง จ้องเต  
จ้าจี้ ช่วงซัยซี่ ช่วงตาย ซ่อนมะนาว คมดอกไม้ ดิน น้ำ อากาศ ตะกร้อข้ามเขื่อน ตีคลีกาบ



มะพร้าว ตีจับ ปิงปองปาก เป่าขวด พายเรือแข่ง มอญซ่อนผ้า ยิงประตู โยนห่วง รีรีข้าวสาร ร่อนรูป เล่นขายของ เสือข้ามห้วยหมู ห่วงข้ามแดน หมากเก็บ หมากอั้งค์ อีกาหุบปีก อีจิด อีเขียน ซ่อนหา/โป้งแปะ จี้อ่เจียบ (เรียงลำดับทักษะที่ปรากฏมากถึงทักษะที่ปรากฏน้อย)

สรุปว่า ในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ครูผู้สอนควรจะนำการเล่นของไทยที่เกี่ยวข้องกับการเปรียบเทียบ กิจกรรมการเล่นของไทยที่เกี่ยวข้องกับการจัดลำดับ กิจกรรมการเล่นของไทยที่เกี่ยวข้องกับรูปทรงและขนาด และกิจกรรมการเล่นของไทยที่เกี่ยวข้องกับจำนวนและตัวเลข มาใช้ในการจัดกิจกรรม เพื่อให้เด็กปฐมวัยได้พัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ รวมทั้งพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ตามเนื้อหาและขอบข่ายของหลักสูตร

### 3. เกม

#### 3.1 ความหมายของเกม

นักพลศึกษาได้ให้ความหมายของคำว่า “เกม” ไว้ดังต่อไปนี้

เกม หมายถึง กิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่งที่ว่าด้วยการเล่นที่ไม่มีกติกา สลับซับซ้อนมากนัก และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้มีการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐาน และพัฒนาไปสู่กีฬาอื่นๆ

เกม หมายถึง การเล่นด้วยความเต็มใจจนการแข่งขันได้สิ้นสุดลง หรือได้คะแนนตรงตามที่ต้องการหรือจนได้ชัยชนะ กิจกรรมนี้ไม่ใช่เหมาะสำหรับเด็กหรือวัยรุ่น หรือนักกีฬาเท่านั้น แต่เหมาะสำหรับทุกคนทุกเพศ

เกม หมายถึง การเล่นที่มีระเบียบ มีระบบมีกฎเกณฑ์ ทุกสิ่งมีเงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก ทำให้เกิดความสุขสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้เกิดคุณธรรม เช่น การให้อภัย เสียสละ อดทน อดกลั้น ความสามัคคี ความกล้าหาญ ไม่เห็นแก่ตัว และเป็นกิจกรรมที่เล่นได้ทุกเพศทุกวัย

เกม หมายถึง กิจกรรมพัฒนาการที่มีลักษณะการเล่น และการแข่งขันที่เป็นไปตามระเบียบข้อบังคับระหว่างผู้เล่นสองฝ่าย

ในความหมายของบุคคลทั่วไป เกม หมายถึง การเล่นเบ็ดเตล็ดตามแต่โอกาสและเวลาที่ว่างให้จากงานประจำ หรือเป็นกิจกรรมสำหรับเด็กได้เล่นร่วมกันในยามว่าง (พีระพงศ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงศ์ 2536 : 4-5)

จรวยพร ธรณินทร์ (2531 : 177) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นอย่างหนึ่งที่ถูกกำหนดขึ้นเพื่อให้ผู้เข้าร่วมเล่นได้เกิดความสนุกสนานพึงพอใจและเป็นการสร้างแรงจูงใจให้ทุกคนได้ออกกำลังกายอีกด้วย

เขาวพา เดชะคุปต์ (2546 : 58) ได้กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมหลักอย่างหนึ่งของกิจกรรมพลศึกษา เพราะเป็นกิจกรรมทักษะเบื้องต้นในการเคลื่อนไหวของร่างกาย และทักษะทางกีฬาด้วย

ทรรสนะของนักการศึกษาและนักวิชาการ สรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่งที่ว่าด้วยการเล่นที่ไม่มีกฎกติกาซับซ้อนมากนัก เป็นการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวด้านมูลฐานและทักษะเบื้องต้นไปสู่การเล่นกีฬาประเภทต่างๆ

นอกจากนี้เกมยังเป็นสถานการณ์ในการสอนอย่างหนึ่งที่กำหนดกติกาการเล่น กำหนดกระบวนการเล่น เพื่อให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมทางอารมณ์ มีความสนุกสนาน ในขณะที่เดียวกันก็จะเอาแง่คิดหรือความเห็นจากการเล่นนำไปวิเคราะห์วิจารณ์ในชั้นเรียน

### 3.2 ความสำคัญของเกม

พิระพงศ์ บุญศิริ และมาลี สุระพงศ์ (2536 : 11-12) กล่าวถึงความสำคัญของเกมไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมพลศึกษาที่ส่งเสริมทักษะ และคุณสมบัติต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. เคลื่อนไหว (Movements) ส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวทุกรูปแบบ และทำให้ได้เคลื่อนไหวส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย
2. ผจญภัย (Adventure) ได้รับความสนุกสนานตื่นเต้น ผจญภัย กระตุ้น และจูงใจให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ
3. ค้นพบใหม่ (Surprise) ได้ค้นพบสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ด้วยตนเอง
4. โอกาส (Chance) สร้างเสริมและส่งเสริมให้รู้จักโอกาส และจังหวะในการใช้ทักษะต่างๆ และการเล่น
5. ทักษะ (Skill) สร้างเสริมทักษะพื้นฐานและทักษะก้าวหน้า ทั้งทักษะเคลื่อนไหว และทักษะทางกลไก
6. เกิดประสบการณ์ (Competition) เกิดประสบการณ์ในการเล่นได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เป็นการเพิ่มประสบการณ์ชีวิต
7. ความสามัคคี (Co-operation) ส่งเสริมให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ ขอมรับและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

8. ได้เพื่อน (Friendship) เกิดมิตรภาพได้เพื่อน ได้เรียนรู้ลักษณะนิสัยและน้ำใจของบุคคลต่างๆ ในการเข้าร่วมกิจกรรม

9. สนุกสนาน (Joy) เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน รื่นเริง ผ่อนคลายอารมณ์เครียด

10. สมรรถภาพทางกาย (Physical Fitness) เกิดสมรรถภาพความแข็งแรง ความทนทาน และสุขภาพทางกาย

11. สมรรถภาพทางกลไก (Motor Fitness) เกิดความคล่องตัว ประสาทตา หู มือ เท้า สามารถทำงานได้อย่างสัมฤทธิ์ผล

12. ความพร้อม (Readiness) เกิดความพร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจ ตื่นตัว กระฉับกระเฉง ปฏิบัติกิจกรรม

อุษา กลเกม (2533 อ้างถึงใน สุวิมล ต้นปิติ 2536 : 14) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมว่าเป็นวิธีหนึ่งที่จะส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ช่วยพัฒนาทักษะ รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการในการทำงาน การอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคมได้เป็นอย่างดี

### 3.3 คุณลักษณะของเกม

เกมประเภทต่างๆ ที่นิยมเล่นกันทั่วทุกภาคของโลก ไม่ว่าจะเป็นเกมที่คิดขึ้นใหม่หรือเล่นกันมาแต่โบราณหรือคิดขึ้นและเล่นกันในสมัยปัจจุบันต่างก็มีกำเนิดมาจากวิธีการ สถานการณ์ สถานที่ที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตามเกมทุกเกมจะมีลักษณะร่วมที่เหมือนหรือคล้ายกัน ดังที่ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์ (2542 : 8-10) ได้กล่าวไว้ดังต่อไปนี้

1. เกมมีจุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์ จุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์นี้แตกต่างกันในแต่ละเกม เช่น จุดมุ่งหมายในการไล่แต่ละผู้เล่นในเกมแมวไล่หนู

2. จุดมุ่งหมายคือการท้าทาย การท้าทายอาจจะหมายถึงการกำหนดระยะเวลาให้ทำให้ออกมาตลอดทำดู กำหนดหน้าที่ให้ทำ

3. เกมมีการเริ่มต้นและการสิ้นสุด

4. เกมมีบริเวณและขอบเขตกำหนด

5. เกมมีกฎกติกา กฎกติกาของเกมจะช่วยให้ผู้เล่นรู้ถึงวิธีเล่น การมีเสรีภาพ และการถูกควบคุมในการเล่น

6. เกมให้ออกาสแก่เด็กได้พัฒนาและฝึกหัดทักษะ เกมคือกีฬาของเด็กๆ จากการเข้าร่วมจะทำให้เด็กพัฒนาทักษะทางกลไกและทางสังคมซึ่งจำเป็นต่อการเข้าร่วมในกีฬาใหญ่ในชีวิตภายภาคหน้า

7. เกมให้โอกาสแก่สมาชิกทุกคนของกลุ่มได้เล่นร่วมกัน

### 3.4 จุดมุ่งหมายในการเล่นเกม

จรวยพร ธรณินทร์ (2531 : 178) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการเล่นเกมของเด็ก สรุปได้

ดังนี้

1. เพื่อสร้างความสนุกสนาน ความพอใจให้กับผู้เข้าร่วมเล่นทุกคน
2. เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายและพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
3. เพื่อเป็นการผ่อนคลายความเครียดทางด้านอารมณ์และจิตใจ
4. เพื่อส่งเสริมการมีสัมพันธภาพอันดีในระหว่างผู้ร่วมเล่นด้วยกัน
5. เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่อการออกกำลังกาย
6. เพื่อเป็นแนวทางในการที่จะไปเล่นกีฬาประเภทอื่นๆ ต่อไป

พิระพงค์ บุญศิริ และมาลี สุระพงค์ (2536 : 9) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของเกมไว้ดังนี้

1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กได้มีพัฒนาการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างสมบูรณ์
2. เพื่อสร้างทักษะเบื้องต้นที่จำเป็นต่อการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน
3. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และผ่อนคลายอารมณ์เครียด
4. เพื่อส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ และการเข้าร่วมกลุ่ม
5. เพื่อให้เด็กเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเล่น และออกกำลังกาย
6. เพื่อให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
7. เพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพของการเคลื่อนไหว
8. เพื่อส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจและน้ำใจนักกีฬา
9. เพื่อส่งเสริมสุขภาพความสมบูรณ์ของร่างกาย

เขาวพา เดชะคุปต์ (2546 : 56) กล่าวว่าจุดมุ่งหมายในการเล่นเกมมีดังนี้

1. เพื่อสร้างความสนุกสนาน ความพอใจให้กับผู้เข้าเล่นทุกคน
2. เพื่อสร้างเสริมลักษณะทางกาย และพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวให้มีประสิทธิภาพ
3. เพื่อเป็นการผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์และจิตใจ
4. เพื่อส่งเสริมสัมพันธภาพอันดีระหว่างผู้เล่นด้วยกัน

มากยิ่งขึ้น

ดวงเดือน วังสินธุ์ (2533 : 16 - 19) กล่าวว่าเกมสำหรับเด็กปฐมวัยที่ดีควรมีจุดมุ่งหมาย

ดังนี้

1. ส่งเสริมจินตนาการและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็ก

2. ส่งเสริมให้เด็กรู้จักสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับคนอื่น
3. ส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงออก มีความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์
5. ส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาการคิดอย่างมีเหตุผลมากขึ้น
6. ส่งเสริมทางด้านร่างกายของเด็ก
7. ทำให้เด็กร่าเริง เบิกบาน แจ่มใส และมองโลกในแง่ดี

จากทฤษฎีของนักวิชาการดังกล่าวสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายในการเล่นเกมนำไปสู่เสริมสร้างสุขภาพทางกาย ส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจ ผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์และจิตใจ ส่งเสริมให้กล้าแสดงออกมีความเชื่อมั่นในตนเอง ตลอดจนให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

### 3.5 ประโยชน์ของเกม

เยาเวพา เดชะคุปต์ (2546 : 62) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ดังนี้

1. สร้างความสนุกสนานให้กับผู้เข้าร่วมทุกคน
2. เป็นการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวให้ดีและมีประสิทธิภาพมากขึ้น
3. ทำให้ร่างกายได้ออกกำลังกายและเสริมสร้างสมรรถภาพมากขึ้น
4. เป็นการเสริมสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่น
5. ทำให้สุขภาพกายและสุขภาพจิตดี
6. เสริมสร้างคุณลักษณะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
7. ทำให้ทุกคนกล้าแสดงออกและมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น
8. เสริมสร้างการมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

จรวยพร ธรณินทร์ (2531 : 179) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ดังนี้

1. สร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นกับผู้เข้าร่วมทุกคน
2. เป็นการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวของมนุษย์ให้ดีและมีประสิทธิภาพมากขึ้น
3. ทำให้ร่างกายได้มีการออกกำลังกาย เสริมสร้างสมรรถภาพมากขึ้น
4. เป็นการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่นด้วยกัน
5. ทำให้สุขภาพกายและสุขภาพจิตดี
6. เสริมสร้างคุณลักษณะความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีให้เกิดขึ้นกับทุกคน
7. ทำให้ทุกคนกล้าที่จะแสดงออกและมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น
8. เสริมสร้างความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

พระพงศ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงศ์ (2536 : 10 - 11) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมในด้านต่างๆ ไว้ดังนี้

ก. ด้านร่างกาย

1. สร้างเสริมทักษะการเคลื่อนไหวที่จำเป็นต่อชีวิตประจำวัน
2. เป็นการพัฒนาทักษะเบื้องต้นเพื่อการฝึกกิจกรรมต่าง ๆ
3. ได้ออกกำลังกายและส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย
4. ได้ผลต่อการพัฒนาระบบอวัยวะต่างๆ ของร่างกายให้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ
5. ได้พัฒนาสมองการควบคุมส่วนต่างๆ ของร่างกาย เพื่อการเคลื่อนไหวตอบสนองในสภาพการณ์ต่างๆ
6. พัฒนาความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหว
7. พัฒนากลไกการเคลื่อนไหวร่างกายให้เกิดความชำนาญ และเคลื่อนไหวอย่างมีประสิทธิภาพ
8. ส่งเสริมทักษะพิเศษเฉพาะบุคคล เพื่อนำไปใช้ในการฝึกกิจกรรมหรือเล่นกีฬาต่างๆ

ข. ด้านจิตใจ

1. ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด
2. เกิดทัศนคติที่ดีในการเล่น หรือสามารถหากิจกรรมที่เหมาะสมให้กับตนเอง
3. ส่งเสริมและสร้างคุณธรรม คติธรรม เอื้อเฟื้อ
4. ช่วยให้มีอารมณ์ร่าเริง แจ่มใส ไม่อึดอัด และเศร้าซึม
5. ส่งเสริมให้มีบุคลิกภาพที่ดี เป็นที่ยอมรับของคนอื่น
6. ส่งเสริมสุขภาพอนามัย สุขภาพจิตที่ดี

ค. ด้านสังคม

1. เกิดมนุษยสัมพันธ์เข้ากับหมู่คณะได้
2. ฝึกการเป็นผู้นำ ผู้ตาม และยอมรับซึ่งกันและกัน
3. ยอมรับสภาพความแตกต่างระหว่างบุคคล
4. สามารถแสดงออกอย่างเปิดเผย กล้าแสดงออก
5. เข้าร่วมกลุ่มในสังคมได้อย่างสง่างาม ไม่มีปมด้อย ปรับตัวเข้ากับกลุ่มสังคมได้อย่างมีความสุข

### ง. ด้านอารมณ์

1. มีอารมณ์แจ่มใส ร่าเริง
2. มีความเชื่อมั่นในตัวเอง
3. รู้จักการเสียสละ ให้อภัย และไม่ถือโกรธ

นอกจากนี้ ประพัฒน์ ลักขณพิสุทธิ์ (2542 : 7) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ดังนี้

1. การเรียนรู้ทักษะทางด้านร่างกายที่มีความจำเป็นต่อการเข้าร่วมเกม เพื่อว่าในอนาคตเขาจะได้ประสบความสำเร็จในการเข้าร่วมในโครงการพลศึกษาในโรงเรียน
2. การมีชีวิตอยู่ร่วมกับเพื่อนที่มีอายุรุ่นราวคราวเดียวกัน การปรับตัวเข้ากับสังคม เพื่อให้การพัฒนาการทางสังคมเป็นไปด้วยดี
3. การสร้างทัศนคติต่อตนเองในฐานะที่เป็นสิ่งที่มีชีวิตที่จะต้องมีการเจริญเติบโต โดยให้เกิดความรู้สึกร่าเริงและเห็นคุณค่าของตนเองอันเป็นผลมาจากความสำเร็จในสถานการณ์การเล่น และโดยการเรียนรู้ที่ประทับใจประกอบตัวเองอย่างมีประสิทธิภาพ
4. การเรียนรู้ถึงบทบาทที่สมควรของแต่ละเพศ ทั้งในฐานะเพศชาย เพศหญิง แล้วกระทำตัวให้เหมาะสมกับบทบาทอันเป็นความคาดหวังและมีผู้นิยมยกย่อง
5. การเรียนรู้ถึงการพัฒนาหลักธรรมจริยาและระดับค่านิยมโดยพัฒนาการควบคุมศีลธรรมภายในตัวเอง ขอมรับกฎกติกา และเริ่มจัดระดับค่านิยมอย่างถูกต้องมีเหตุผล
6. การเรียนรู้ถึงการแลกเปลี่ยนให้หยิบยืมอุปกรณ์ โดยต้องยอมรับในสิทธิของผู้อื่นด้วย
7. ให้โอกาสเด็กได้ปล่อย “พลังเหลือ” เพราะนักจิตวิทยาหลายท่านได้อธิบายถึงความหมายของการเล่นและการออกกำลังกายว่าเป็น “ตัวทำให้สงบของธรรมชาติ” (Nature's Tranquilizer)
8. จัดให้เด็กมีความรู้เกี่ยวกับเกม เพื่อเด็กจะได้นำไปใช้เมื่อเด็กออกจากโรงเรียน ซึ่งถือเป็นการเริ่มต้นของการศึกษาสำหรับเวลาว่างงาน

### 3.6 ชนิดของเกม

พิระพงศ์ บุญศิริ และมาลี สุระพงศ์ (2536 : 21-27) ได้แบ่งเกมตามลักษณะของการเล่นซึ่งสามารถจัดแบ่งตามลักษณะรูปแบบการเล่นออกได้ 3 แบบ คือ

1. การเล่นที่ใช้ทักษะ (Motor Skill) หมายถึงการเล่นที่ต้องอาศัยทักษะบุคคลความสามารถในการพิจารณาวินิจฉัยความชำนาญต่างๆ ที่เกิดจากประสบการณ์เดิมซึ่งต้องเกิดจากความเข้าใจอย่างลึกซึ้งแล้วนำมาสู่การปฏิบัติ

2. การเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ (Sensory Perceptual) หมายถึงการเล่นที่ต้องใช้ประสาทความรู้สึกในการรับรู้ จับต้อง มองดู หรือความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และแสดงออกอย่างฉับพลัน เกิดความพร้อมและการวินิจฉัยของประสาทรับรู้แล้วตอบสนองออกมาโดยการปฏิบัติ

3. การเล่นที่ใช้สติปัญญา (Intellectual) หมายถึงการใช้ความสามารถทางสมอง ความคิดรวบยอด การแปลความหมายแล้วสรุป เพื่อการแสดงออกตอบโต้ในทันทีทันใด หรือรับรู้ และตอบสนองอย่างฉับพลัน ทั้งการแสดงออก ความคิด การพูด ภาษา หรือกิริยาอาการต่างๆ

ถ้าจะกล่าวถึงพื้นฐานสำคัญในการเล่นแล้วจะแบ่งลักษณะของเกมออกเป็น 2 อย่าง คือ

1. การประกวดประชันหรือการแข่งขัน (Contest) หมายถึง กิจกรรมที่ใช้ทักษะพื้นฐานเบื้องต้น ไม่มีกฎระเบียบยุ่งยากซับซ้อน สามารถเพิ่มพูนทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย และทักษะกลไก ได้รับความสนุกสนาน ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

1.1 การแข่งขันเป็นรายบุคคล (Individual Contest) เป็นการแข่งขันประกวดกันเฉพาะตัวหรือรายบุคคล เช่น เกมเหยียบลูกโป่ง เป็นต้น

1.2 การแข่งขันแบบหมู่ (Group Contest) เป็นการแข่งขันเป็นหมู่เป็นชุด ต้องอาศัยความร่วมมือ ความพร้อมเพรียงของกลุ่มหรือหมู่คณะ โดยยึดถือความร่วมมือ มีความสามัคคี เป็นสิ่งสำคัญ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1.2.1 การแข่งขันเป็นกลุ่ม (Mass Contest) เป็นกิจกรรมการแข่งขันที่มีการเคลื่อนไหวเหมือนกัน ทั้งกลุ่ม โดยแต่ละคนในกลุ่มต้องสามัคคี และพยายามทำให้ดีที่สุดเพื่อชัยชนะของกลุ่ม

1.2.2 การนับคะแนนรวมของทีม (Points Scored for Teams) เป็นกิจกรรมที่ต้องอาศัยความสามารถของรายบุคคลโดยการแข่งขันประกวดประชันกับฝ่ายตรงข้ามตามลำดับรายบุคคล นับผลรวมทั้งหมดเป็นคะแนนกลุ่ม แข่งขันกันไปพร้อมกับนับคะแนนกันไปเรื่อยๆ จนครบตามจำนวนบุคคลในกลุ่ม ถือเอาคะแนนรวมทั้งหมดของกลุ่มใดสูงสุดหรือมากที่สุด

1.2.3 ผลิต (Relay) เป็นการแข่งขันในรูปกลุ่มแต่กระทำเหมือนกันตามลำดับบุคคลตั้งแต่แรกจนถึงคนสุดท้ายเอาความพร้อมเพรียงของกลุ่ม ความรวดเร็วคล่องตัว ผลการปฏิบัติก่อนและทักษะความสามารถเฉพาะตัวของบุคคล หรือความสามารถเฉลี่ยของทีม

2. การเล่นเกม เป็นกิจกรรมการเล่นที่เพิ่มทักษะความเร็ว ความสนุกสนาน สมรรถภาพทางกาย โดยมีกฎระเบียบการเล่นง่าย ๆ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

2.1 เกมประเภทต่อสู้ (Combative Games) หมายถึง เกมที่ใช้ความสามารถสมรรถภาพความพร้อมทางกาย เพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม



2.2 เกมมีจุดหมายหรือชิงที่หมาย (Goal or Tag Games) หมายถึง เกมที่อาศัยจังหวะความเร็ว หรือไหวพริบต่าง ๆ ของตนในการเคลื่อนไหว แข่งชิง หรือตอบโต้อย่างฉับพลัน

2.3 เกมทักษะ หรือเกมนำสู่กีฬาใหญ่ (Skill or Lead-up Games) หมายถึง เกมที่ส่งเสริมทักษะพื้นฐานการเคลื่อนไหว หรือทักษะเบื้องต้นของกีฬาประเภทต่างๆ

นอกจากนี้ นักพลศึกษาบางท่านยังได้พิจารณาจัดแบ่งเกมเป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมเบ็ดเตล็ด (Low Organized Games) ได้แก่ เกมที่อาศัยทักษะการเล่น และระเบียบกติกาเล่นน้อยไม่ยุ่งยากซับซ้อน ก่อให้เกิดความสนุกสนาน สร้างความขบขันให้กับผู้เล่น ต้องใช้สถานที่กว้างขวาง หรือมีอุปกรณ์ประกอบ ได้แก่ เกมในชั้นเรียน (Classroom Activities) เกมประเภทสร้างสรรค์และเลียนแบบ (Creative and Imitative Games) เกมการต่อสู้ (Dual or Comtative Games) เกมในโอกาสพิเศษ เกมหนักใช้บริเวณกว้าง (Active Games)

2. เกมแบบผลัด (Relay Games)

3. เกมนำ (Lead – up Games)

เขาวพา เดชะคุปต์ (2546 : 56-57) ได้กล่าวถึงชนิดของเกมไว้ดังนี้

1. การเล่นเป็นนิยายและการเล่นเลียนแบบ (Story Play and Mimetic) ได้แก่ การเล่นที่มีนิยายประกอบ เด็กแสดงประกอบท่าทางตามนิยายนั้น เช่น เลียนแบบสัตว์

2. การเล่นเบ็ดเตล็ด (Low Organization) เป็นการเล่นที่มีกติกาเล็กๆ น้อยๆ ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะเบื้องต้นทางการเคลื่อนไหว

3. เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง (Self Testing Activities) ได้แก่ การเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กมีความแข็งแรงของอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย

4. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead-up Games) ได้แก่ เกมที่ทำให้เกิดทักษะในการเล่นกีฬาใหญ่ๆ

5. เกมการเคลื่อนไหวและการเล่นประกอบเพลง (Motion Song and Singing Games) ได้แก่ การร้องเพลงและมีท่าประกอบ หรือร้องเพลงแล้วเล่นเกมไปด้วย

6. เกมนันทนาการ (Recreation Games) ได้แก่ การเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน ใช้เวลาว่างผ่อนคลายความตึงเครียด เรียกอีกชื่อว่า เกมใหม่ (New Games)

7. เกมที่เล่นเป็นกลุ่ม (Group Games) ถึงแม้ว่าเราจะให้เวลาเด็กเล่นเสรี แต่เราก็ควรให้โอกาสเด็กได้เล่นเกมที่ง่ายๆ ทั้งนี้เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาทุกๆ ด้าน เด็กวัย 5 ขวบ จะชอบเล่นเกมที่เล่นเป็นกลุ่มง่าย ซึ่งกฎและคำแนะนำสำหรับเกมที่เหมาะสมกับอายุ ความสนใจ ความสามารถ และวัฒนธรรมของเด็ก

8. เกมการศึกษา (Didactic Games or Education Games) หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เป็นพื้นฐานการศึกษา

จรรยาพร ธรณินทร์ (2531 : 178) ได้กล่าวถึงชนิดของเกมไว้ดังนี้

1. เกมเล่นเป็นนิยาย (Story Play Games) ได้แก่การเล่นตามเรื่องราวของนิยาย โดยให้ ผู้เล่นได้แสดงกิริยาหรือท่าทางตามเนื้อเรื่องของนิยาย ผู้เล่นอาจจะแสดงท่าทางของคนหรือสัตว์ ก็ได้

2. เกมเลียนแบบ (Mimetic Games) ได้แก่การเล่นที่ใช้เลียนแบบท่าทางต่าง ๆ ของทั้งคนหรือสัตว์หรือเลียนแบบเสียงก็ได้

3. เกมเบ็ดเตล็ด (Low Organization Games) ได้แก่การเล่นที่มุ่งเสริมสร้างทักษะการเคลื่อนไหวของคน มีกติกาการเล่นไม่มากและใช้เวลาสั้น

4. เกมนำ (Lead – up Games) ได้แก่การเล่นที่มุ่งสร้างทักษะให้กับผู้เล่น เพื่อสามารถนำไปใช้ในกีฬาที่ต้องการทักษะประเภทนั้นๆ เกมประเภทนี้ยังมุ่งส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความสนใจในการเล่นกีฬาอีกด้วย

5. เกมประกอบเพลง (Singing Games) ได้แก่การเล่นที่มีดนตรีประกอบไปด้วย อาจจะมีการร้องเพลงและทำท่าทางตามเนื้อเพลงไปด้วยก็ได้

6. เกมใหม่ (New Games) ได้แก่ การเล่นที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนานเป็นหลักสำคัญไม่คำนึงถึงผลการแพ้ ชนะ หรือเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายอย่างใดทั้งสิ้น โดยผู้เล่นต้องการจะผ่อนคลายความตึงเครียดทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ

ถ้าพิจารณาจากลักษณะการเล่น เกมแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ คือ

1. เกมเกี่ยวกับทักษะทางกาย ได้แก่ เกมที่ตัดสินการเล่นด้วยความสามารถของทักษะและสมรรถภาพทางกายของผู้เล่นมี 4 ลักษณะ คือ

1.1 เกมที่เกี่ยวกับทักษะร่างกายล้วนๆ เช่น ยกน้ำหนัก

1.2 เกมที่เกี่ยวกับทักษะร่างกายและกลวิธี คือ ใช้ทักษะความสามารถทางกายและกลวิธีเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม เช่น กีฬา

1.3 เกมที่เกี่ยวกับทักษะร่างกายและโชค เช่น ดนตรีเก้าอี้

1.4 เกมที่เกี่ยวกับทักษะร่างกาย กลวิธีกระโดดประกอบกันซึ่งหมายถึงซึ่งที่หมายต่างๆ

2. เกมเกี่ยวกับกลวิธี ได้แก่ เกมที่ต้องใช้กลวิธีล้วนๆ ในการเล่นเพื่อการเอาชนะฝ่ายตรงข้ามมี 2 ลักษณะ คือ

2.1 เกมที่เป็นกลวิธีล้วนๆ เช่น หมากรุก

2.2 เกมที่เป็นกลวิธีและโชคประกอบกัน เช่น บริดจ์

3. เกมที่เกี่ยวกับโชคแต่เพียงอย่างเดียว ได้แก่ เกมที่ต้องอาศัยโชคเพียงอย่างเดียว โดยไม่มีอิทธิพลอื่นๆ มาเกี่ยวข้อง ได้แก่ รูเล็ตบิงโก

#### 4. ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

##### 4.1 ความหมายของ “คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย”

คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย มีความหมายแตกต่างจากคณิตศาสตร์สำหรับเด็กประถมศึกษา หรือระดับที่สูงขึ้น โดยมีผู้ให้ความหมายไว้หลายอย่าง

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2527 : 240) ได้กล่าวถึงคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยไว้ว่า “การสร้างประสบการณ์ด้านคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยเป็นการเตรียมสร้างเสริมทักษะทางด้านคณิตศาสตร์และปูพื้นฐานด้านความพร้อมในการเรียนคณิตศาสตร์ต่อไปในชั้นประถมศึกษา

เทย์เลอร์ (Taylor 1985 อ้างถึงใน นิตยา ประพตติกิจ 2535 : 4) กล่าวว่า คณิตศาสตร์เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันที่สำคัญ ครูปฐมวัยควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิด ค้นคว้าแก้ปัญหา และเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ที่เหมาะสมให้แก่เด็ก แต่ความสามารถแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ขึ้นอยู่กับระดับพัฒนาการของเด็กด้วย

ลีเพอร์และคณะ (Leeper, et el. 1984 อ้างถึงใน นิตยา ประพตติกิจ 2535 : 4) กล่าวถึงคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย พอสรุปได้ว่า “คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยเป็นเรื่องที่ต้องอาศัยสถานการณ์ในชีวิตประจำวันของเด็กเป็นพื้นฐานในการพัฒนาความรู้ และทักษะทางคณิตศาสตร์ อีกทั้งยังต้องอาศัยการวางแผนและการเตรียมการอย่างดีของครู เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีความสุข

ครอฟท์และเฮส (Croft and Hess 1985 อ้างถึงใน นิตยา ประพตติกิจ 2535 : 5) กล่าวพอสรุปได้ว่า “เด็กๆ สามารถเรียนรู้ความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์จากกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวัน และความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์นั้น สามารถจัดสอดแทรกหรือบูรณาการเข้ากับวิชาอื่นๆ ที่บรรจุอยู่ในหลักสูตรปฐมวัยศึกษา การเรียนเกี่ยวกับตัวเลข รูปทรง ขนาด ลำดับ การจัดหมู่ และความสัมพันธ์ต่างๆ ถือว่าเป็นประสบการณ์ในชั้นเรียนที่ช่วยสอนเด็กตามธรรมชาติอยู่แล้ว ดังนั้นการปลูกฝังให้เด็กมีความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดรวบยอด และทักษะทางคณิตศาสตร์เบื้องต้นจึงเป็นการปูพื้นฐานไปสู่ความเข้าใจด้านคณิตศาสตร์ต่อไปในอนาคต”

ฮอลท์และเดียนีส (Holt and Dienes 1973 อ้างถึงใน นิตยา ประพฤติกิจ 2535 : 5) กล่าวว่า “การสอนคณิตศาสตร์มิใช่การท่องจำตัวเลข การนับเลข หรือการเล่นเกมที่สิ่งที่จะช่วยให้เด็กเรียนรู้คณิตศาสตร์ก็คือ การจัดประสบการณ์ในชั้นเรียนที่ส่งเสริมให้เด็กค้นคว้า อยากรู้อยากเห็น เรียนรู้ ช่วยเหลือเด็กให้พัฒนาเรื่องการคิดหาเหตุผลอย่างแจ่มชัด รวมถึงมีความสนุกสนานในการเรียนด้วย”

สรุปได้ว่า คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นเรื่องที่ไม่นอกจากจะต้องอาศัยสถานการณ์ในชีวิตประจำวันของเด็ก ในการส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับคณิตศาสตร์แล้ว ยังอาศัยการจัดกิจกรรมที่มีการวางแผน และการเตรียมการอย่างดีจากครู เพื่อให้โอกาสแก่เด็กได้ค้นคว้าแก้ปัญหา ได้เรียนรู้ และพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ มีทักษะ และมีความรู้ทางคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานสำหรับการศึกษาที่สูงขึ้น และใช้ในชีวิตประจำวันต่อไป

#### 4.2 ความหมายของทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

บุญเยี่ยม จิตรดอน (อ้างถึงใน จิตทวารวณ เดือนฉาย 2541 : 14) ได้ให้ความหมายทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ว่า เป็นความรู้เบื้องต้นซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้คณิตศาสตร์ เด็กควรจะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเปรียบเทียบ การเรียงลำดับ การวัด การจับคู่หนึ่งต่อหนึ่ง การนับก่อนที่เรียนเรื่องตัวเลขและการคำนวณ

อัญชลี แจ่มเจริญ (อ้างถึงใน จิตทวารวณ เดือนฉาย 2541 : 14) ได้กล่าวถึงทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ว่า เด็กควรจะได้รับการศึกษาในเรื่องของการสังเกต และการจำแนกสิ่งต่างๆ ตามรูปร่าง ขนาด การบอกตำแหน่งของสิ่งของ การเปรียบเทียบขนาด รูปร่าง น้ำหนัก ความยาว และความสูงก่อนที่เรียนคณิตศาสตร์ขั้นประถม

ประไพจิต เนติศักดิ์ (2529 : 49 - 53) กล่าวถึงทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ว่า เด็กควรจะได้เรียนความพร้อมในเรื่องของการสังเกต การเปรียบเทียบตามรูปร่าง น้ำหนัก ขนาด สีที่เหมือนและแตกต่างกัน การบอกตำแหน่งของสิ่งของ การเปรียบเทียบจำนวน และการจัดเรียงลำดับความยาว ความสูง และขนาด

สรุปได้ว่า ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์เป็นความรู้พื้นฐานของเด็กที่ได้รับการประสบการณ์เกี่ยวกับการเปรียบเทียบ การสังเกต การจำแนกตามรูปร่าง ขนาด น้ำหนัก ความยาว ความสูง ความเหมือน และความแตกต่าง รวมทั้งการเรียงลำดับ การวัด การบอกตำแหน่ง และการนับเพื่อเป็นพื้นฐานในการเตรียมความพร้อมที่จะเรียนคณิตศาสตร์ระดับประถม

### 4.3 ความสำคัญของทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

บุญเยี่ยม จิตรดอน (อ้างถึงใน จิตทวารวณ เดือนฉาย 2541 : 15) กล่าวถึงความสำคัญของทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ว่า

1. เพื่อช่วยให้เด็กมีความพร้อมที่จะเรียนคณิตศาสตร์เบื้องต้น ได้แก่ รู้จักการสังเกต การเปรียบเทียบ การแยกหมู่ รวมหมู่ การเพิ่มขึ้นและการลดลงก่อน
2. เพื่อขยายประสบการณ์เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ให้สอดคล้องโดยลำดับจากง่ายไปหายาก
3. เพื่อให้สัมพันธ์กับกิจกรรมศิลปะ ภาษา และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้นจึงต้องให้สัมพันธ์กับตัวเด็กเอง
4. เพื่อให้เด็กเข้าใจความหมายและใช้พูดเกี่ยวกับวิชาคณิตศาสตร์ได้ถูกต้อง เช่น เด็กจะต้องเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ต่างๆ เช่น จำนวนสาม หมายถึง สัมสามผล มนะวสามผล ดินสอสามแท่ง จำนวนดังกล่าวใช้แทนสัม มนะวและดินสอ ในการสร้างเสริมประสบการณ์ทางคณิตศาสตร์เด็กปฐมวัยจึงจำเป็นต้องใช้ภาษาทางคณิตศาสตร์ให้ถูกต้อง
5. เพื่อให้มีใจรักวิชาคณิตศาสตร์และชอบเหตุการณ์ค้นคว้าควรพยายามจัดกิจกรรมต่างๆ เช่น เกม เพลง เพื่อเร้าให้เด็กสนใจเกิดความสนุกสนานและได้รับความรู้โดยไม่รู้สีกตัว เมื่อเด็กรักวิชาคณิตศาสตร์ เด็กจะสนใจ กระตือรือร้นอยากเรียนรู้ อยากค้นคว้าหาเหตุผลด้วยตนเอง การค้นคว้าหาเหตุผลได้เอง ทำให้เข้าใจและจำได้เกิดความภาคภูมิใจอยากหาเหตุผลต่อไปอีก
6. วิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่เป็นเหตุเป็นผล ผู้ที่จะเรียนวิชาคณิตศาสตร์ได้จำเป็นต้องเป็นผู้ที่มีความสามารถในการใช้เหตุผล ความสามารถในการใช้เหตุผล อาจทำโดยการตั้งปัญหา ให้เด็กคิดหาเหตุผล หาคำตอบ ให้ค้นคว้าเองโดยจัดสื่อการเรียนการสอนให้ เพื่อเกิดความมั่นใจ และการตัดสินใจที่ถูกต้อง วิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ใช้ได้ตลอดชีวิตในชีวิตประจำวันของมนุษย์ มีการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลและจะต้องเริ่มฝึกตั้งแต่เด็กวัยเริ่มเรียน จึงจะทำให้การเรียนคณิตศาสตร์ประสบผลสำเร็จ
7. เพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นในการคำนวณ โดยการสร้างเสริมประสบการณ์แก่เด็กปฐมวัย ก็เพื่อฝึกการเปรียบเทียบรูปทรงต่างๆ และบอกความแตกต่างในเรื่อง ขนาด น้ำหนัก ระยะเวลา จำนวนของสิ่งของต่างๆ ที่อยู่รอบๆ ตัวได้ สามารถแยกของเป็นหมวดหมู่ แยกเรียงลำดับใหญ่ เล็ก สูงต่ำ แยกเป็นหมู่ย่อยได้โดยการเพิ่มขึ้นหรือลดลง ทักษะเหล่านี้จะช่วยให้เด็กพร้อมที่จะคิดคำนวณในขั้นต่อไป

จากความสำคัญดังกล่าวสรุปได้ว่า มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ควรจะต้องให้ประสบการณ์ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต

#### 4.4 จุดมุ่งหมายในการเตรียมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2528 : 22) กล่าวว่า พื้นฐานทางคณิตศาสตร์ในชั้นก่อนประถมนั้น เด็กควรได้รับการฝึกในเรื่องของ

1. ฝึกการรู้จักสังเกต
2. ฝึกการเปรียบเทียบ รูปทรง ขนาด จำนวน และปริมาณของสิ่งของ
3. ให้เด็กเล่นสนุกกับตัวเลข
4. ให้เด็กรู้ค่าจำนวนนับ
5. ให้เด็กรู้เวลาและเหตุการณ์

นอกจากนี้การจัดประสบการณ์เพื่อสร้างทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ในชั้นเด็กเล็กได้แก่

1. การเปรียบเทียบสิ่งของต่าง ๆ ตามรูปร่าง สี ขนาด น้ำหนัก และปริมาณ
2. ตำแหน่งสิ่งของ ใก้ - ไกล บน - ล่าง หน้า - หลัง
3. การจัดลำดับเวลาและเหตุการณ์ ก่อน - หลัง
4. การนับปากเปล่า 1 - 30
5. การเปรียบเทียบจำนวน โดยจับคู่ 1 ต่อ 1
6. การนับโดยรู้ค่าและความหมายจำนวน 1 - 10
7. ความหมายของคำว่า มี - ไม่มี
8. รวมของเป็นหมวดหมู่หรือแยกเป็นหมู่ย่อย โดยเพิ่มหรือลดจำนวนภายใน 1 - 10

(สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ 2529 : 4)

และเนื้อหาการพัฒนา บน - ล่าง หน้า - หลัง สูง - ต่ำ สั้น - ยาว หน้า - หลัง มาก - น้อย หนัก - เบา อ้วน - ผอม ใหญ่ - เล็ก และรูปเรขาคณิต วงกลม สี่เหลี่ยม และสามเหลี่ยม (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ 2530 : 223)

เยาวพา เศษคุปต์ (2528 : 71) กล่าวว่า การสอนคณิตศาสตร์ควรมีจุดมุ่งหมายให้เด็กเกิดความเข้าใจถึงสิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้

1. เกิดความคิดรวบยอดของวิชาคณิตศาสตร์
2. มีความสามารถในการแก้ปัญหา
3. มีทักษะและวิธีการในการคิดคำนวณ
4. สร้างบรรยากาศในการคิดอย่างสร้างสรรค์
5. ส่งเสริมความเป็นเอกัตบุคลในตัวเด็ก

สรุปว่า จุดมุ่งหมายในการสอนทักษะคณิตศาสตร์แก่เด็กปฐมวัย คือ การเตรียมความพร้อมในการเรียนคณิตศาสตร์โดยฝึกให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล รู้จักเปรียบเทียบสิ่งต่าง ๆ จัดเรียงลำดับ นับจำนวน ซึ่งจะช่วยให้เด็กเข้าใจ และเกิดความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์

#### 4.5 กิจกรรมและแนวทางส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์

ในการส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ มีหลักดังนี้

1. เด็กจะเรียนจากประสบการณ์ตรง จากของจริง จะต้องหาอุปกรณ์ซึ่งเป็นของจริงให้มากที่สุด และเริ่มจากการสอนแบบรูปธรรมไปหานามธรรมคือ

1.1 ขั้นใช้ของจริง เพื่อจะให้เด็กนับหรือเปรียบเทียบ เช่น ผลไม้ ดินสอ สิ่งของซึ่งหามาให้เด็กนับหรือเปรียบเทียบ

1.2 ขั้นใช้รูปภาพแทนของจริง ถ้าหาของจริงไม่ได้ก็เขียนรูปภาพแทน

1.3 ขั้นถึงรูปภาพ คือ สมมุติเครื่องหมายต่างๆ แทนภาพหรือจำนวนซึ่งจะให้เด็กนับหรือคิด

1.4 ขั้นนามธรรม ซึ่งเป็นขั้นสุดท้าย จึงจะใช้ตัวเลข เครื่องหมายบวก ลบ

2. เริ่มจากสิ่งที้ง่ายๆ ใกล้เคียงเด็กจากง่ายไปหายาก

3. สร้างความเข้าใจและรู้ความหมายมากกว่าให้จำ โดยให้เด็กค้นคว้าด้วยตนเอง หัดให้ตัดสินใจโดยการถามให้เด็กคิดหาเหตุผลมาสรุปตัดสินใจตอบ

4. ฝึกให้คิดจากปัญหาในชีวิตประจำวันของเด็ก เพื่อขยายประสบการณ์ให้สัมพันธ์กับประสบการณ์เดิม

5. จัดกิจกรรมให้เกิดความสนุกสนานและได้รับความรู้ไปด้วย เช่น

5.1 เล่นเกมต่อภาพ จับคู่ภาพ ต่อตัวเลข ป้ายตรายาง

5.2 เล่นต่อบล็อก ซึ่งมีรูปร่างและขนาดต่างๆ

5.3 การเล่นในมุมบ้าน เล่นขายของ

5.4 แบ่งสิ่งของเครื่องใช้แลกเปลี่ยนสิ่งของกัน

5.5 ท่องคำคล้องจองเกี่ยวกับจำนวน

5.6 ร้องเพลงเกี่ยวกับการนับ

5.7 เล่นทายปัญหาและตอบปัญหาเขาวัว

6. เด็กปฐมวัยควรจะทราบว่าสิ่งของต่างๆ นั้น ย่อมมีความเหมือนและต่างกันในเรื่องสี ขนาด รูปร่าง และจำนวน

7. เด็กปฐมวัยควรจะเข้าใจใหญ่ตรงข้ามกับเล็ก

8. เด็กปฐมวัยควรจะได้ทราบเกี่ยวกับเรื่องความแตกต่างระหว่าง ยาวกับสั้น สูงกับเตี้ย ไกลกับใกล้ ได้แก่

8.1 สนทนากับเด็กและให้เด็กสังเกตลักษณะรูปทรงของสิ่งของต่างๆ อย่างอิสระ จากสิ่งแวดล้อม เช่น โຕ้ะตัวใหญ่ โຕ้ะตัวเล็ก บันไดสูง บันไดเตี้ย ฯลฯ

8.2 ให้เล่นกับเครื่องเล่นเพื่อฝึกเข้าใจจากการสังเกตหาเหตุผลและการตัดสินใจ เช่น เชือก 2 เส้นที่ไม่เท่ากัน แต่เมื่อวัดแล้วเท่ากัน น้ำที่อยู่ในขวด 2 ใบ ที่รูปทรงขวดต่างกัน จะทราบได้อย่างไรว่าขวดไหนมีน้ำมากกว่ากัน

8.3 ฝึกให้เปรียบเทียบสิ่งของโดยใช้อุปกรณ์ที่เป็นประเภทเดียวกันไม่เกิน จำนวน 2 สิ่ง เพื่อให้สังเกตในเรื่องต่างๆ เช่น ใหญ่-เล็ก สั้น-ยาว หนัก-เบา ฯลฯ

8.4 ตัดกระดาษเป็นรูปเดียวกันขนาดต่างกัน 3 เคียง และตุ๊กตา 3 ตัวขนาดต่างกัน ให้เด็กวางตุ๊กตาบนเคียงให้ถูกต้อง นอกจากนั้นครูอาจใช้วัตถุอื่นๆ และของจริงที่หาได้

8.5 ให้เด็กเลือกของเล่นที่มีอะไรที่เหมือนกันอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น สี เหมือนกัน รูปร่างเหมือนกัน ขนาดเท่ากัน ฯลฯ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช 2526 : 244, 250 – 251)

สรุปได้ว่า แนวทางในการส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ให้กับเด็กปฐมวัยนั้น ต้องให้เด็กเรียนจากประสบการณ์ตรง ใช้อุปกรณ์ที่เป็นของจริงให้มากที่สุด ให้เด็กเรียนโดยจัด กิจกรรมให้สนุกสนาน เรียนรู้จากสิ่งที่ย่างไปหายาก ฝึกให้เด็กคิดมากกว่าท่องจำ

## 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 5.1 งานวิจัยในประเทศ

จิราภรณ์ อุดลวัฒน์ศิริ (2536 : บทคัดย่อ) ศึกษาผลของการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน ไทยแบบประยุกต์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่เรียนคณิตศาสตร์ตามวิธีเรียนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อทางการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์

ธานินทร์ ธานี (2543 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาสุนทรียภาพ และเพื่อเปรียบเทียบสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีก่อน



และหลังการใช้การละเล่นพื้นบ้าน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดชะขาว สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 จำนวน 39 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. การละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาสุนทรียภาพ จำนวน 20 กิจกรรม เป็นกิจกรรมที่มีองค์ประกอบของความงามตามหลักการสุนทรียศาสตร์ คือ ความสมบูรณ์ ความได้สัดส่วนที่เหมาะสม และความเป็นเอกภาพ

2. คะแนนเฉลี่ยสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการใช้การละเล่นพื้นบ้านสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยสุนทรียภาพก่อนการใช้การละเล่นพื้นบ้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

รัชนี ตือบิงหม๊ะ (2545 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถทางภาษาด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกโดยใช้การละเล่นของเด็กไทยที่มีบทร้องและบทเจรจาโต้ตอบแบบประยุกต์ ผลการวิจัยพบว่าความสามารถทางภาษาด้านการฟังและด้านการพูดของเด็กปฐมวัยหลังเรียน โดยการใช้การละเล่นของเด็กไทยที่มีบทร้องและบทเจรจาโต้ตอบแบบประยุกต์ มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อรพินท์ สุขยศ (2538 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการเล่นของเด็กไทยที่มีต่อลักษณะความเป็นผู้นำในด้านความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กก่อนวัยเรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการเล่นของเด็กไทยที่มีต่อลักษณะความเป็นผู้นำในด้านความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กก่อนวัยเรียน และศึกษาลักษณะความเป็นผู้นำในด้านความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กก่อนวัยเรียน ก่อนและหลังการสอนการละเล่นของเด็กไทย ผลการวิจัยพบว่า

1. คะแนนหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. คะแนนหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าคะแนนก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กรภัสสร ประเสริฐศักดิ์ (2539 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์ประกอบคำถามเชิงเหตุผลประกอบคำถามเชิงเปรียบเทียบ และการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์แบบปกติ ผลปรากฏว่า กลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์ประกอบคำถามเชิงเหตุผล เปรียบเทียบกับกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์แบบปกติ พบว่า มีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์ประกอบคำถามเชิงเปรียบเทียบ เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์แบบปกติ ก็มีทักษะ

พื้นฐานทางคณิตศาสตร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 แต่เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ประกอบคำถามเชิงเหตุผล กับกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ประกอบคำถามเชิงเปรียบเทียบ พบว่า มีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

จินทนา ดิพิงคน (2536 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทยและการเล่นทั่วไปที่มีต่อทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย โรงเรียนจิตรศาสตร์วิทยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา อายุ 4-5 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีความสามารถทางด้านสติปัญญาต่างกัน เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทยและการเล่นทั่วไปที่มีต่อทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์แตกต่างกัน โดยสัมพันธ์กับระดับสติปัญญา

ปิยะธิดา สีหะวัฒนกุล (2544 : บทคัดย่อ) ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมเข้าจังหวะที่มีต่อทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กก่อนวัยเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กก่อนวัยเรียนทั้งเด็กหญิงและเด็กชายที่มีอายุระหว่าง 3 ½ - 4 ½ ปี จำนวน 64 คน ณ โรงเรียนอนุบาลคหกรรมศาสตร์เกษตร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า

1. ก่อนการทดลองเด็กกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. เด็กกลุ่มที่ได้รับประสบการณ์การสอนกิจกรรมเข้าจังหวะมีคะแนนทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สูงกว่าเด็กกลุ่มที่ไม่ได้รับประสบการณ์การสอนกิจกรรมเข้าจังหวะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

## 5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

บิซิวิกิส (Besevegis 1983 อ้างถึงใน กาญจนา สุวรรณธาร 2537 : 38) ได้ศึกษาพัฒนาการการเล่นเชิงละครและการเล่นสรรค์สร้างในเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัยชาวกรีก จำนวน 100 คน ซึ่งมีอายุ 3 ปี 5 เดือน – 6 ปี 5 เดือน โดยกลุ่มการเล่นเชิงละครได้เล่นในมุมบ้านซึ่งมีของเล่น เช่น ตุ๊กตา ส่วนกลุ่มการเล่นสรรค์สร้างจะเล่นไม้บล็อก ผลการศึกษาพบว่าการเล่นเชิงละครและการเล่นสรรค์สร้างมีแนวโน้มจะพัฒนาขึ้นตามวัยของเด็ก

แอ็ทคินสัน (Atkinson 1987 อ้างถึงใน กาญจนา สุวรรณธาร 2537:39) ได้ศึกษาการเล่นโดยธรรมชาติของเด็กปฐมวัย อายุ 1-3 ขวบ แต่ละกลุ่มอายุห่างกัน 6 เดือน รวมทั้งสิ้น 20 คน โดยจัดให้อยู่ในสิ่งแวดล้อมการเล่นตามธรรมชาติ และนำมาวางไว้ในห้องทดลองที่ไม่มีของเล่น พบว่าพฤติกรรมการเล่นของเด็กทั้ง 2 กลุ่มขึ้นอยู่กับอายุ และมีความสัมพันธ์โดยตรงเชิงบวกระหว่างขั้นการเล่นและระดับวุฒิภาวะในการเล่น

มอนิแกน (Monighan 1983 อ้างถึงใน กาญจนา สุวรรณธาร 2537 : 38) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเชิงสังคม ภาษา และสภาพแวดล้อมทางการเล่นที่บ้านของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กปฐมวัยอายุ 2 ขวบ 5 เดือน – 5 ขวบ 5 เดือน และผู้ปกครอง 336 ครอบครัว ผลการศึกษาพบว่า เด็กชายและเด็กหญิงไม่มีความแตกต่างกันในเรื่องของการเล่นหรือการพูด และพบว่าความซับซ้อนทางความเข้าใจในการเล่นตามลำดับขั้นขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ทางบ้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เชียง (Chiang 1985 อ้างถึงใน กาญจนา สุวรรณธาร 2537: 39) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความแตกต่างด้านพัฒนาการในการใช้วัสดุการเล่น ในสนามเด็กเล่น กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอายุ 3-5 ปี และ 7 ปี จำนวน 57 คน โดยใช้เครื่องมือเทคนิคการสังเกตตามธรรมชาติ ผลการศึกษาพบว่าประเภทของการเล่น และวัสดุอุปกรณ์การเล่นเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลต่อพัฒนาการด้านการเล่น ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางด้านสังคม และสติปัญญาของเด็ก นอกจากนี้จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่ามี ความแตกต่างในการเล่นในเด็กที่มีอายุต่างกัน เด็กอายุ 3 ปี มักจะเล่นคู่ขนาน เด็กอายุ 5 ปี มักจะเล่นสรรค์สร้างแบบคู่ขนาน เด็กอายุ 7 ปี มักจะเล่นสรรค์สร้างเป็นกลุ่ม เช่น เล่นละครช่วยกันเป็นกลุ่ม หรือเล่นเกมที่มีกติกาเป็นกลุ่มได้ดี และระดับอายุเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้พฤติกรรมทางสังคมของเด็กแต่ละวัยแตกต่างกัน

เบอร์เกส (Burges 1970 อ้างถึงใน เมทินี คำนยังอยู่ 2544 : 21) ได้ทดลองหาประสิทธิภาพของเกมคณิตศาสตร์จากหนังสือคู่มืออุปกรณ์และเกมคณิตศาสตร์ที่ได้ทำการปรับปรุงเพื่อสอนความคิดรวบยอดและความชำนาญเรื่องจำนวน โดยแบ่งนักเรียน 12 ห้อง เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ทุกห้องเรียนจะเรียนตามปกติในครึ่งชั่วโมงแรกของการทดลอง ครึ่งชั่วโมงหลัง กลุ่มทดลองจะได้เล่นเกมหรือกิจกรรมอื่นที่ไม่ใช่เกม ทำการทดลองเป็นเวลานานแปดสัปดาห์ ปรากฏว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ เมื่อได้เล่นเกมยุทธวิธีแล้วจะทำให้มีทัศนคติดีขึ้น แต่ในด้านความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์และความชำนาญยังไม่ได้ผลแน่นอน

อีฮรี และแอมมอน (Ehri and Ammon 1974 อ้างถึงใน จินทนาวรรณ เดือนฉาย 2541 : 22) ได้นำเด็กระดับอายุ 4 - 8 ปี จำนวน 40 คน จากสถานรับเลี้ยงเด็กกลางวันแห่งหนึ่งในเมืองโอคแลนด์ (Oakland) เด็กส่วนใหญ่มาจากครอบครัวที่มีสถานภาพทางเศรษฐกิจปานกลางและต่ำ มาศึกษาความเข้าใจในความสัมพันธ์ของคำคู่ โดยให้เด็กดูภาพ 24 คู่ ภาพนั้นเป็นภาพวัตถุหรือทิวทัศน์ที่คุ้นเคยมาแล้ว แล้วถามความเข้าใจเกี่ยวกับคำว่า สูงกว่า - สั้นกว่า ใหญ่กว่า - เล็กกว่า อ้วน - ผอม ซึ่งคำเหล่านี้จะอยู่ในรูปของประโยค เช่น ปีนของเบรนนสั้นกว่าของโจล์ แล้วถามว่าป็นของใครไม่ยาวกว่า หรือ จอห์นมีดินสอยยาวกว่าบิลล์ ถามว่าดินสอของใครสั้นกว่า ผลจากการศึกษาปรากฏว่า เด็กระดับอายุ 4 - 5 ปี สามารถตอบคำถามได้ถูกต้องเกือบทุกข้อ และ

เข้าใจในการเปลี่ยนแปลงรูปของคำคู่ในประโยคต่างๆ ที่เกี่ยวกับขนาด เช่น เล็กกว่าเปลี่ยนเป็น ไม่ใหญ่กว่า หรือยาวกว่าเปลี่ยนเป็น ไม่สั้นกว่า ได้อย่างถูกต้อง และไม่พบความแตกต่างกันในระหว่างเพศของแต่ละระดับอายุเลย

ไวเนอร์ (Weiner 1975 อ้างถึงใน ศรีสุตา คัมภีร์ภัทร 2534 : 20) ได้ศึกษาสังเกตเกี่ยวกับคำว่า “มากกว่า - น้อยกว่า” กับเด็กระดับอายุ 2 - 3 ปี โดยเขาตั้งจุดหมายในการศึกษาไว้ว่า ความเข้าใจในสังเกตเกี่ยวกับคำว่า “มากกว่า - น้อยกว่า” นั้นจะมีความสัมพันธ์กันกับการบวกและการลบ โดยเขาใช้วิธีให้เด็กเลือกตัดสินใจจำนวนวัตถุสองแถวซึ่งเท่ากันหรือไม่เท่ากันอยู่แล้ว เมื่อเพิ่มวัตถุเข้าไปหรือเอาออกจากแถวใดแถวหนึ่งแล้วผลลัพธ์จะเป็นอย่างไร ไวเนอร์ได้สรุปผลการศึกษาของเขาไว้เป็น 3 ข้อ ดังนี้

1. การเพิ่มเข้า (การบวก) หรือการเอาออก (การลบ) จะมีผลต่อความเข้าใจ คำว่า “มากกว่า - น้อยกว่า” ของเด็กน้อยมาก
2. เด็กที่มีระดับอายุ 2 ปี จะเข้าใจคำว่า “มากกว่า” เมื่อวัตถุสองแถวมีจำนวนแตกต่างกันโดยเด็กจะใช้ความหมายของคำว่า “มากกว่า” คล้ายกับคำว่า “ใหญ่กว่า”
3. เด็กระดับอายุ 3 ปี จะเข้าใจคำว่า “น้อยกว่า” แล้วคำว่าน้อยกว่านี้จะเกิดภายหลัง คำว่า “มากกว่า”

ดิกสัน และคนอื่นๆ (Dixon and others 1977 อ้างถึงใน เมทินี ด่านยังอยู่ 2544 : 21) ได้ศึกษาเด็ก 4 กลุ่ม ในจำนวน 3 กลุ่ม ที่ได้รับการเล่นนิทานให้ฟัง หลังจากได้ทำกิจกรรมคือฟังนิทานแล้วมีการสนทนาหรือพาไปศึกษานอกสถานที่ หรือแสดงบทบาทเลียนแบบตัวคนอีกกลุ่มหนึ่งฟังนิทานโดยไม่มีกิจกรรมอื่นๆ ผลการทดลองพบว่า ในการฟังนิทานนั้นถ้าเด็กได้แสดงบทบาทเลียนแบบตัวละครในเรื่องไปด้วยจะพัฒนาความคิดต่างๆ ได้ดีที่สุด แสดงว่าหลังจากเด็กฟังนิทานแล้วถ้าเด็กได้มีการสนทนาเล่าเรื่อง ได้ไปศึกษานอกสถานที่และได้มีการเลียนแบบตัวละครจะพัฒนาการคิดได้ดีกว่าเด็กที่ฟังนิทานโดยไม่มีกิจกรรมอื่นๆ

จากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การเล่นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการเตรียมความพร้อมของเด็กปฐมวัย ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคมและสติปัญญา โดยเฉพาะพัฒนาการทางด้านสติปัญญา ซึ่งเด็กควรจะได้รับการส่งเสริมพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ ที่เหมาะสมกับวัย ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ก็เป็นอีกทักษะหนึ่ง que เด็กควรจะได้รับการพัฒนา เพราะเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตประจำวัน ดังนั้นทางโรงเรียนและทางบ้านจึงควรมีส่วนร่วมในการจัดประสบการณ์ให้เด็กได้พัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ด้านการเปรียบเทียบโดยผ่านการเล่น เพื่อเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป