

## แผนการจัดประสบการณ์การเล่นของเด็กไทย

แผนที่ 1 เรื่อง การเล่นอึดัก

เวลา 30 นาที

### จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ มาก-น้อย และ ใกล้เคียง-ไกล

### เนื้อหา

การเปรียบเทียบจำนวน มาก-น้อย และ ตำแหน่ง ใกล้เคียง-ไกล

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำ

1. ครูนำภาพการเล่นอึดักมาให้นักเรียนดู
2. ครูอธิบายถึงวิธีการเล่นและกติกาในการเล่น

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

3. ให้นักเรียนผลัดกันเล่นทีละคน โดยให้นักเรียนนำเมล็ดน้อยหน้าใส่ในกำมือแล้วหว่านลงบนพื้น ใช้ช้อนพลาสติกเล็กตักน้อยหน้าที่ละเมล็ดโดยไม่ให้เมล็ดอื่นกระเทือน ถ้ากระเทือนต้องตายเปลี่ยนให้คนอื่นตักบ้าง
4. คนที่สองและคนต่อไปก็จะเล่นเหมือนคนที่ 1 จนหมดเมล็ดน้อยหน้า
5. ใครตักได้มากก็จะเป็นผู้ชนะ

#### ขั้นสรุป

6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการเล่นอึดักในเรื่องของทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบ มาก-น้อย และ ตำแหน่ง ใกล้เคียง-ไกล

### สื่อการเรียนรู้

1. เมล็ดน้อยหน้า หรือ เมล็ดมะขาม
2. ช้อนพลาสติกเล็ก
3. ภาพการเล่นอึดัก

## การวัดและประเมินผล

สังเกต

- การร่วมกิจกรรม
- การสนทนา



## แผนการจัดประสบการณ์การเล่นของเด็กไทย

แผนที่ 2 เรื่อง การเล่นเป่ากบ

เวลา 30 นาที

### จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ใหญ่-เล็ก ใกล้เคียง-ไกล และ มาก-น้อย

### เนื้อหา

การเปรียบเทียบขนาด ใหญ่-เล็ก ตำแหน่ง ใกล้เคียง-ไกล และ จำนวน มาก-น้อย

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำ

1. ครูนำภาพการเล่นเป่ากบมาให้นักเรียนดู
2. ครูอธิบายถึงวิธีการเล่นและกติกาในการเล่น

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

3. ครูใช้วิธี “อาน้อยออก” เพื่อหานักเรียนคู่แรก เมื่อได้แล้ว ใช้วิธี “เป่ายิงฉุบ” เพื่อหาผู้เล่นคนแรก
4. ให้นักเรียนแต่ละคนวางเส้นยางรัดลงบนพื้นคนละเส้นผลัดกันเป่าคนละครั้งตามลำดับก่อนหลัง นักเรียนที่สามารถเป่าเส้นยางของตนไปกบ (ทับ) เส้นยางของนักเรียนอีกคนหนึ่งได้ “กิน”ยางเส้นที่กบนั่น
5. คู่ต่อ ๆ ไป ใช้วิธีการเดียวกับคู่แรก

#### ขั้นสรุป

6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการเล่นเป่ากบในเรื่องของทักษะทางพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบขนาด ใหญ่-เล็ก ตำแหน่ง ใกล้เคียง-ไกล และ จำนวน มาก-น้อย

### สื่อการเรียนรู้

1. เส้นยางรัด เส้นใหญ่และเส้นเล็ก
2. ภาพการเล่นเป่ากบ

**การวัดและประเมินผล**

สังเกต

- การร่วมกิจกรรม
- การสนทนา



## แผนการจัดประสบการณ์การเล่นของเด็กไทย

แผนที่ 3 เรื่อง การเล่นมอญซ่อนผ้า

เวลา 30 นาที

### จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ใหญ่-เล็ก หน้า-หลัง ใน-นอก และ สั้น-ยาว

### เนื้อหา

การเปรียบเทียบขนาด ใหญ่-เล็ก ตำแหน่ง หน้า-หลัง ใน-นอก และขนาด สั้น-ยาว

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำ

1. ครูนำภาพการเล่นมอญซ่อนผ้ามาให้ให้นักเรียนดู
2. ครูอธิบายถึงวิธีการเล่นและกติกาในการเล่น

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

3. ให้นักเรียนจับไม้สั้น - ไม้ยาว หากคนที่เป็นมอญ
4. นักเรียนคนอื่นๆ นั่งลง คนที่เป็นมอญถือผ้าไว้ในมือเดินรอบวงด้านนอก

นักเรียนทั้งหมดจะร้องเพลง คนที่เป็นมอญจะทิ้งผ้าไว้หลังใครก็ได้ เมื่อกลับมาที่เดิมก็หุบผ้าตีผู้นั้น ผู้ถูกตีต้องไปเป็นมอญแทน

5. ถ้าใครรู้ตัวก่อนต้องรีบลุกขึ้นคว้าผ้าไล่ตีมอญ ถ้าตีถูกคนที่เป็นมอญก็จะเป็นต่อ ถ้าตีไม่ถูกตัวเองก็ต้องเป็นมอญแทน

#### ขั้นสรุป

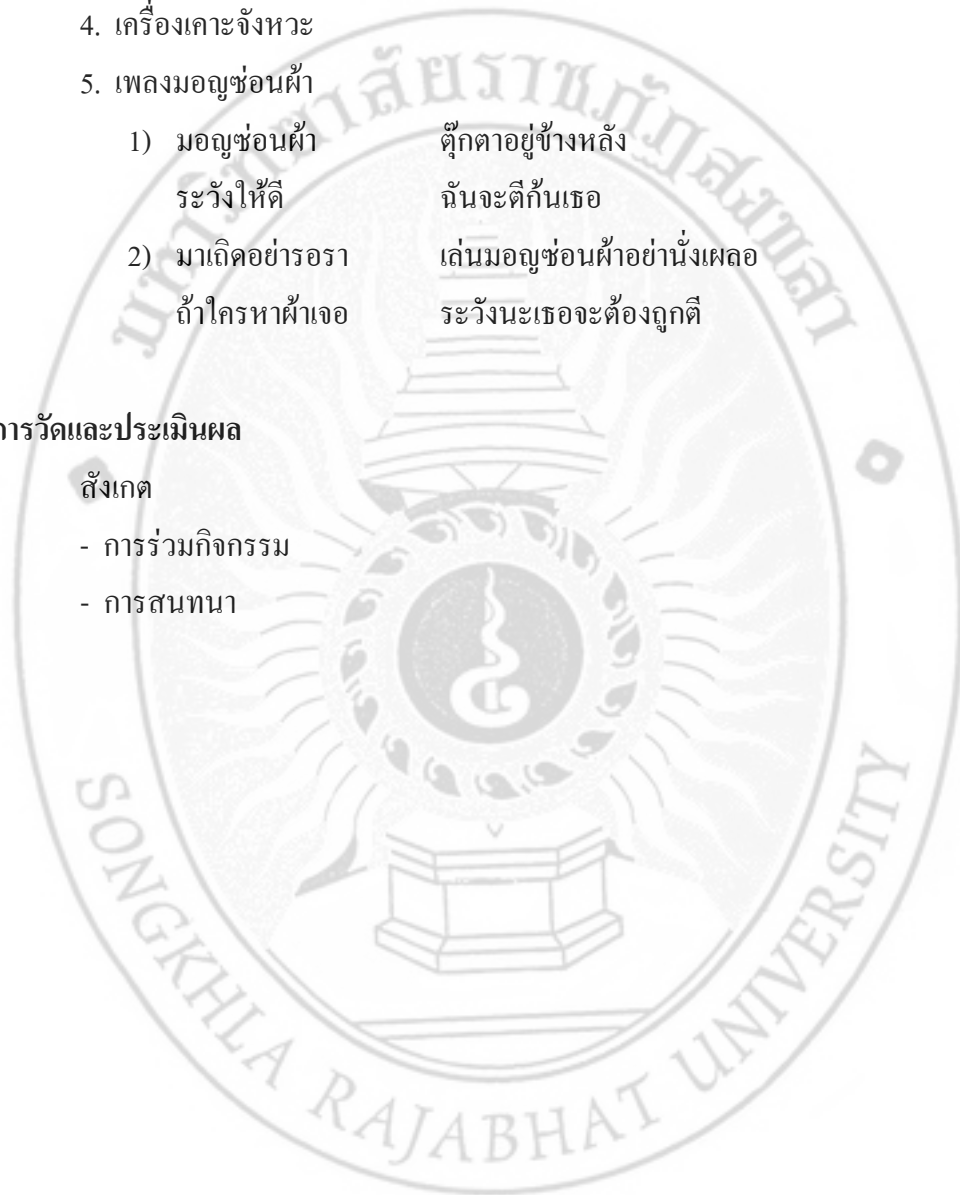
6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการเล่นมอญซ่อนผ้าในเรื่องของทักษะทางพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบขนาด ใหญ่-เล็ก ตำแหน่ง หน้า-หลัง ใน-นอก และ สั้น-ยาว

### สื่อการเรียนรู้

1. ผ้าสีนเล็ก 1 สี
2. ไม้สั้น ไม้ยาว
3. ภาพการเล่นมอญซ่อน
4. เครื่องเคาะจังหวะ
5. เพลงมอญซ่อนผ้า
  - 1) มอญซ่อนผ้า                      ตึกตอกอยู่ข้างหลัง  
ระวังให้ดี                              มันจะตีกันเธอ
  - 2) มาเถิดอย่ารอร่า                    เล่นมอญซ่อนผ้าอย่านั่งเปลอ  
ถ้าใครหาผ้าเจอ                      ระวังนะเธอจะต้องถูกตี

### การวัดและประเมินผล

- สังเกต
- การร่วมกิจกรรม
  - การสนทนา



## แผนการจัดประสบการณ์การเล่นของเด็กไทย

แผนที่ 4 เรื่อง การเล่นรี้ริ้วข้าวสาร

เวลา 30 นาที

### จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ใหญ่-เล็ก อ้วน-ผอม หน้า-หลัง และ สูง-เตี้ย

### เนื้อหา

การเปรียบเทียบขนาด ใหญ่-เล็ก ตำแหน่ง หน้า-หลัง และสัดส่วน สูง-เตี้ย อ้วน-ผอม

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำ

1. ครูนำภาพการเล่นรี้ริ้วข้าวสารมาให้เด็กเรียนดู
2. ครูอธิบายถึงวิธีการเล่นและกติกาในการเล่น

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

3. ครูเลือกนักเรียนตัวสูง 2 คน สมมุติชื่อให้ คือจำปีและจำปา
4. ให้นักเรียนทั้งสองยืนยกมือขึ้นสูงประสานจับกันทั้งสองมือ นักเรียนที่เหลือกอดเอวต่อกันเป็นแถว ให้นักเรียนตัวโตอยู่หัวแถวนักเรียนตัวเล็กอยู่ปลายแถว เดินลอดใต้มือผู้เล่นจำปีและจำปาพร้อมกับร้องบทร้องพร้อมกัน

5. เมื่อถึงคำสุดท้ายของบทร้องจำปีและจำปาลดแขนลงมากล้องคนสุดท้าย แล้วให้เลือกเอาจำปีหรือจำปา

6. เมื่อจำปีจำปาจับผู้เล่นได้ทุกคน ให้เปลี่ยนจำปีจำปาเป็นผู้เล่นข้าง และเล่นไปจน

หมดเวลา

#### ขั้นสรุป

7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการเล่นรี้ริ้วข้าวสารในเรื่องของทักษะทางพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบขนาด ใหญ่-เล็ก - ตำแหน่ง หน้า-หลัง สัดส่วน อ้วน-ผอม และ สูง-เตี้ย

### สื่อการเรียนรู้

1. ภาพการเล่นวีรียี่ข้าวสาร

2. บทร้องวีรียี่ข้าวสาร

วีรียี่ ข้าวสาร

สองทะน่านข้าวเปลือก

เลือทท้องโบนาน

เก็บเบี่ยไต้ถุนร้อน

คคข้าวไส่จ่าน

พานเอาคนข้างหลังไว้

### การวัดและประเมินผล

สังเกต

- การร่วมกิจกรรม
- การสนทนา





## แผนการจัดประสบการณ์การเล่นของเด็กไทย

แผนที่ 5 เรื่อง การเล่นตีลูกล้อ

เวลา 30 นาที

### จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ใหญ่-เล็ก หน้า-หลัง และ ใกล้เคียง-ไกล

### เนื้อหา

การเปรียบเทียบขนาด ใหญ่-เล็ก ตำแหน่ง หน้า-หลัง และ ใกล้เคียง-ไกล

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำ

1. ครูนำภาพการเล่นตีลูกล้อมาให้นักเรียนดู
2. ครูอธิบายถึงวิธีการเล่นและกติกาในการเล่น

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

3. ครูกำหนดจุดเริ่มต้นและเส้นชัยไว้
4. ครูให้นักเรียนแต่ละคนนำลูกล้อมาที่จุดเริ่มต้นและวิ่งเอาไม้ตีลูกล้อให้กลิ้งไป  
แข่งกันว่าใครจะถึงเส้นชัยก่อน คนที่ขลังลือว่าหมดสิทธิ์ ส่วนคนที่ไม่ขลังและถึงเส้นชัยก่อนเป็น  
ผู้ชนะ
5. แข่งกันไปเรื่อย ๆ จนหมดเวลา

#### ขั้นสรุป

6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการเล่นตีลูกล้อในเรื่องของทักษะทางพื้นฐานทาง  
คณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบขนาด ใหญ่ - เล็ก ตำแหน่ง หน้า - หลัง ใกล้เคียง - ไกล

### สื่อการเรียนรู้

1. ยางรถจักรยานหรือรถจักรยานยนต์ ขนาดต่าง ๆ
2. ไม้ขนาดยาว 1 ฟุต
3. ภาพการเล่นตีลูกล้อ

### การวัดและประเมินผล

สังเกต

- การร่วมกิจกรรม
- การสนทนา



## แผนการจัดประสบการณ์การเล่นของเด็กไทย

แผนที่ 6 เรื่อง การเล่นปลาหมอตกกระทะ

เวลา 30 นาที

### จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สั้น – ยาว และ ใน – นอก

### เนื้อหา

การเปรียบเทียบสัดส่วน สั้น – ยาว และ ตำแหน่ง ใน – นอก

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำ

1. ครูนำภาพการเล่นปลาหมอตกกระทะและภาพปลาหมอมาให้นักเรียนดู
2. ครูอธิบายถึงวิธีการเล่นและกติกาในการเล่น

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

3. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 ฝ่ายเท่าๆ กัน จับไม้สั้นไม้ยาวว่าใครจะเป็นปลาหมอ
4. ให้นักเรียนที่เป็นกะทะจับมือกันเป็นวงกลม ฝ่ายที่เป็นปลาหมอจะต้องพยายามกระโดดเข้าไปในวงกลม
5. ฝ่ายที่เป็นกะทะต้องคอยยกมือตัวขึ้น ไม้ให้ปลาหมอเข้าไปได้ ขณะที่กระโดดผู้กันตัวถูกต้องว่าตาย ให้เปลี่ยนเป็นกะทะแทน หรือผลัดกันตามความพอใจ

#### ขั้นสรุป

6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการเล่นปลาหมอตกกระทะเรื่องของทักษะทางพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบขนาด สั้น - ยาว และ ตำแหน่ง ใน - นอก

### สื่อการเรียนรู้

1. ไม้สั้น ไม้ยาว
2. ภาพการเล่นปลาหมอตกกระทะ ภาพปลาหมอ

**การวัดและประเมินผล**

สังเกต

- การร่วมกิจกรรม
- การสนทนา



## แผนการจัดประสบการณ์การเล่นของเด็กไทย

แผนที่ 7 เรื่อง การเล่นงูกินหาง

เวลา 30 นาที

### จุดประสงค์

1. เพื่อฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สั้น-ยาว หน้า-หลัง สูง-เตี้ย และอ้วน-ผอม

### เนื้อหา

2. การเปรียบเทียบสัดส่วน สั้น-ยาว สูง-เตี้ย อ้วน-ผอม และ ตำแหน่ง หน้า-หลัง

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำ

1. ครูนำภาพการเล่นงูกินหางมาให้นักเรียนดู
2. ครูอธิบายถึงวิธีการเล่นและกติกาในการเล่น

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

3. ครูเลือกนักเรียนคนที่ตัวโต ๆ เป็นพ่องู และ แม่งู ให้พ่องูยื่นหันหน้าเข้าหาแม่งู นักเรียนที่เหลือเป็นลูกงูจับเอาเป็นแถวยาวต่อจากแม่งู ความยาวนักเรียนทั้งหมด
4. พ่องูถามแม่งูตามบร็องประกอบและไล่จับลูกงูจากปลายแถวขึ้นมาหัวแถว แม่งูต้องคอยเอามือกั้นไว้ไม่ให้พ่องูเอาลูกงู ลูกงูต้องคอยวิ่งหนี เมื่อถูกจับได้พ่องูจะถามลูกงูว่าจะอยู่กับพ่อหรือแม่

#### ขั้นสรุป

5. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการเล่นงูกินหางเรื่องของทักษะทางพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบขนาด สั้น-ยาว ตำแหน่ง หน้า-หลัง สัดส่วน อ้วน-ผอม และ สูง-เตี้ย

### สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องประกอบจังหวะ
2. ภาพการเล่นงูกินหาง

## 3. บทร้อง

พ่องู : แม่งูเอ๋ย

แม่งู : เอ๋ย (ลูกงูช่วยกันตอบ)

พ่องู : กินน้ำบ่อไหน

แม่งู : กินน้ำบ่อโสก

ลูกงู : โยกไปก็โยกมา (แม่งูและลูกงูโยกตัวไปทางซ้ายที ขวาทีแล้ว  
จับเอาต่อ)

พ่องู : แม่งูเอ๋ย

แม่งู : เอ๋ย

พ่องู : กินน้ำบ่อไหน

แม่งู : กินน้ำบ่อทราย

ลูกงู : ย้ายไปก็ย้ายมา (วิ่งทางซ้ายที ขวาที แล้วจับเอาต่อ)

พ่องู : กินน้ำบ่อไหน

แม่งู : กินน้ำบ่อหิน

ลูกงู : บินไปก็บินมา (ทำท่าบินแล้วจับเอาต่อ)

พ่องู : หุงข้าวก็ห่มื่อ

แม่งู : ....ห่มื่อ (เท่ากับจำนวนลูกงูและแม่งู)

พ่องู : ขอกินห่มื่อได้ไหม

แม่งู : ไม่ได้

พ่องู : ดำน้ำพริกก็ครก

แม่งู : ....ครก

พ่องู : ขอกินครกได้ไหม

แม่งู : ไม่ได้

พ่องู : กินหัว กินหาง กินตรงกลางตลอดตัว

เมื่อจับลูกงูได้ พ่องูจะถามลูกงูว่า

พ่องู : อยู่กับพ่อหรืออยู่กับแม่

ลูกงู : อยู่กับแม่

พ่องู : ลอยแพไป

พ่องูจะผลักลูกงูให้ห่างออกไป ถ้าลูกงูตอบว่า “อยู่กับพ่อ”

พ่องู : หักคอจิ้มน้ำพริก

**การวัดและประเมินผล**

สังเกต

- การร่วมกิจกรรม
- การสนทนา



## แผนการจัดประสบการณ์การเล่นของเด็กไทย

แผนที่ 8 เรื่อง การเล่นต่อหางหมู

เวลา 30 นาที

### จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สั้น – ยาว อ้วน – ผอม ใกล้เคียง – ไกล และ  
ใหญ่ – เล็ก

### เนื้อหา

การเปรียบเทียบสัดส่วน สั้น – ยาว อ้วน – ผอม ตำแหน่ง ใกล้เคียง – ไกล และ ขนาด  
ใหญ่ – เล็ก

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำ

1. ครูนำภาพการเล่นต่อหางหมู และภาพหมูมาให้ให้นักเรียนดู
2. ครูเขียนภาพหมูบนกระดาน 3 ตัว อ้วนบ้าง ผอมบ้าง
3. ครูอธิบายถึงวิธีการเล่นและกติกาในการเล่น

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

4. ครูผูกตาคูนักเรียนครั้งละ 3 คน ให้คนเล่นอยู่ห่างกระดานค้ำคนละ 3 เมตร
5. ครูบอกให้นักเรียนตรงไปที่กระดานค้ำ ครูส่งชอล์กให้นักเรียนเขียนหางหมู ใครเขียนได้ใกล้เคียงที่สุดเป็นผู้ชนะ

#### ขั้นสรุป

6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการเล่นต่อหางหมูเรื่องของทักษะทางพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบตำแหน่ง ใกล้เคียง – ไกล และ สัดส่วน อ้วน – ผอม สั้น – ยาว และขนาด ใหญ่ – เล็ก



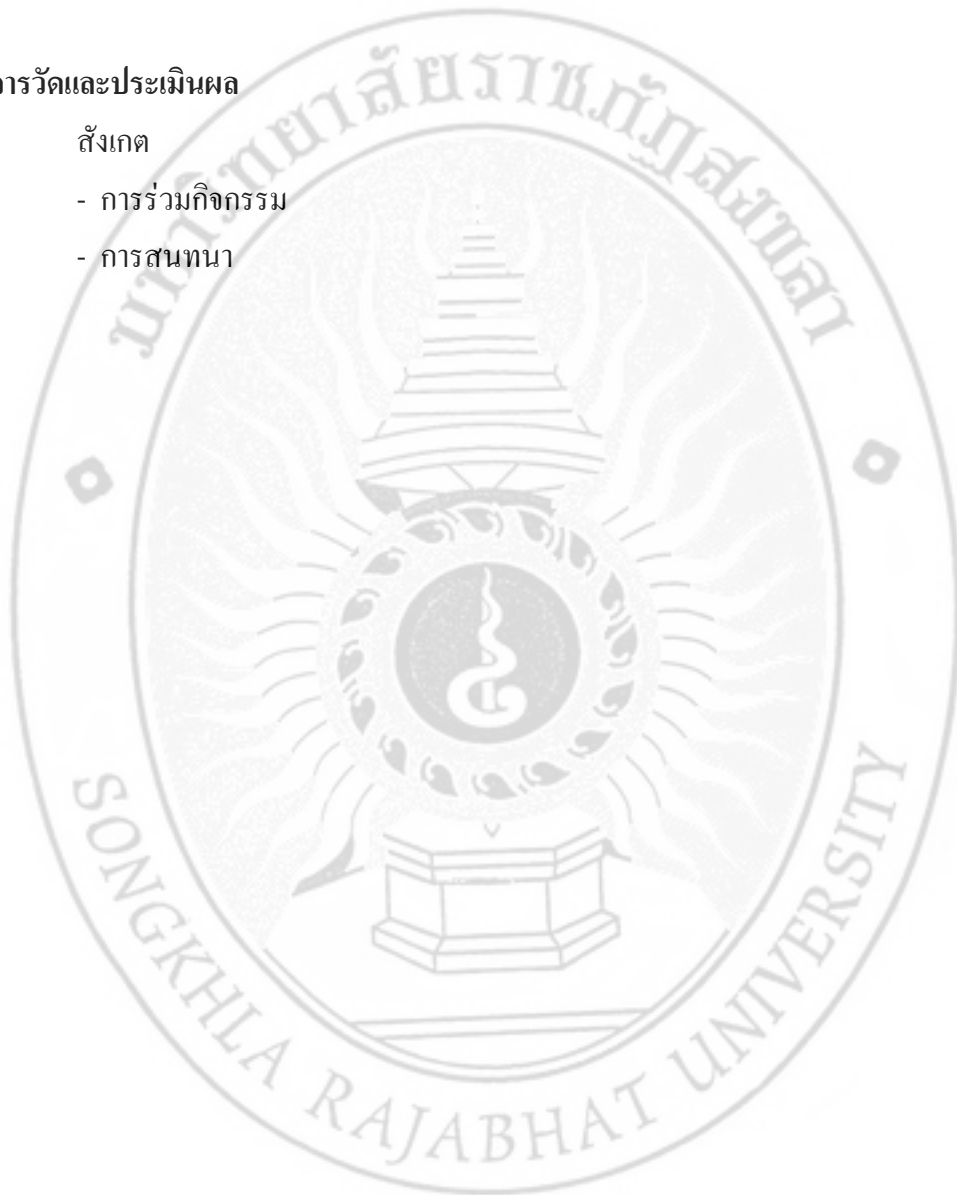
### สื่อการเรียนรู้

1. กระดานดำและชอล์ก
2. ฝ้ายูกตา
3. ภาพการเล่นต่อหางหมู ภาพหมู

### การวัดและประเมินผล

สังเกต

- การร่วมกิจกรรม
- การสนทนา



## แผนการจัดประสบการณ์การเล่นเกมเลียนแบบ

แผนที่ 1 เรื่อง เกมลากอวน

เวลา 30 นาที

### จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สั้น – ยาว อ้วน – ผอม ใหญ่ – เล็ก มาก – น้อย และ ไกล – ใกล้

### เนื้อหา

การเปรียบเทียบสัดส่วน สั้น – ยาว อ้วน – ผอม ขนาด ใหญ่ – เล็ก จำนวน มาก – น้อย และตำแหน่ง ไกล – ใกล้

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำ

1. ครูนำภาพเกมลากอวน ภาพอวนและภาพปลาให้นักเรียนดู
2. ครูอธิบายถึงวิธีการเล่น

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

3. ให้นักเรียนยืนอยู่ท่าสนาม สมมุติเป็นปลาตัวเล็ก ตัวใหญ่ และทำท่าเลียนแบบปลา
4. ครูเลือกนักเรียนสองคนถือเชือกสมมติเป็นอวน
5. นักเรียนที่ถือเชือกพยายามวังต้อนปลาให้เข้าอวนของตัวเอง โดยพยายามจับปลาให้ได้มากที่สุด
6. ปลาที่ถูกจับได้ให้เปลี่ยนเป็นคนลากอวน

#### ขั้นสรุป

7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการเล่นเกมลากอวนเรื่องของทักษะทางพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบสัดส่วน สั้น - ยาว อ้วน – ผอม ตำแหน่ง ไกล - ใกล้ ขนาด ใหญ่ – เล็ก และ จำนวน มาก – น้อย

### สื่อการเรียนรู้

1. เชือก
2. ภาพเกมลากอวน ภาพอวน ภาพปลา

### การวัดและประเมินผล

สังเกต

- การร่วมกิจกรรม
- การสนทนา



## แผนการจัดประสบการณ์การเล่นเกมเลียนแบบ

แผนที่ 2 เรื่อง เกมสาธิตกาป้อนเหยื่อ

เวลา 30 นาที

### จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สั้น – ยาว และ ใหญ่ – เล็ก

### เนื้อหา

การเปรียบเทียบสัดส่วน สั้น – ยาว และขนาด ใหญ่ – เล็ก

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำ

1. ครูนำภาพเกมสาธิตกาป้อนเหยื่อ และภาพนกมาให้ให้นักเรียนดู
2. ครูอธิบายถึงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

3. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 4 แถวๆ ละเท่าๆ กัน
4. นักเรียนแต่ละคนคาบหลอดคาแฟไว้เอามือไว้ข้างหลัง สมมติตัวเองเป็นนก หลอดคาแฟเป็นปากนก ขางวงเป็นเหยื่อ
5. ครูให้สัญญาณนักเรียนคนแรกป้อนเหยื่อให้คนที่สอง คนที่สองป้อนให้คนที่สาม ป้อนให้คนต่อไปเรื่อย ๆ แถวไหนป้อนเหยื่อให้คนสุดท้ายหมดก่อนเป็นผู้ชนะ

#### ขั้นสรุป

6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการเล่นเกมนสาธิตกาป้อนเหยื่อเรื่องของทักษะทางพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบสัดส่วน สั้น – ยาว และ ขนาด ใหญ่ – เล็ก

### สื่อการเรียนรู้

1. ขางวงขนาดใหญ่และเล็กไม่จำกัดจำนวน
2. หลอดคาแฟสั้น – ยาว แถวละ 4 หลอด
3. ภาพเกมสาธิตกาป้อนเหยื่อ ภาพนก

**การวัดและประเมินผล**

สังเกต

- การร่วมกิจกรรม
- การสนทนา



## แผนการจัดประสบการณ์การเล่นเกมเลียนแบบ

แผนที่ 3 เรื่อง เกมรถไฟเข้าถ้ำ

เวลา 30 นาที

### จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สั้น – ยาว อ้วน – ผอม และ สูง – ต่ำ

### เนื้อหา

การเปรียบเทียบสัดส่วน สั้น – ยาว อ้วน – ผอม และ สูง – เตี้ย

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำ

1. ครูนำภาพเกมรถไฟเข้าถ้ำ และภาพรถไฟมาให้ให้นักเรียนดู
2. ครูอธิบายถึงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

3. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 แถว แต่ละคู่จับมือกันเป็นรูปอุโมงค์โดยครูเลือกนักเรียนที่มีความสูงต่ำใกล้เคียงกัน
4. ครูให้สัญญาณคู่ปลายแถวซึ่งสมมติเป็นหัวรถจักรงูมือกันวิ่งลอดเข้ามาในอุโมงค์จนไปสุดหัวแถว แล้วตั้งอุโมงค์ใหม่ ทุกคนวิ่งอย่างรวดเร็ว เมื่อคู่หัวแถววิ่งลอดมาตั้งหัวแถวใหม่ได้อีกจึงจะจบเกม

#### ขั้นสรุป

5. ครูสรุปการเล่นเกมรถไฟเข้าถ้ำเรื่องของทักษะทางพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบ สั้น – ยาว อ้วน – ผอม สูง – เตี้ย

### สื่อการเรียนรู้

1. นกหวีด
2. ภาพเกมรถไฟเข้าถ้ำ ภาพรถไฟ

**การวัดและประเมินผล**

สังเกต

- การร่วมกิจกรรม
- การสนทนา



## แผนการจัดประสบการณ์การเล่นเกมเลียนแบบ

แผนที่ 4 เรื่อง เกมเดินเปิด

เวลา 30 นาที

### จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ใกล้เคียง – ไกล อ้วน – ผอม สูง – เตี้ย

### เนื้อหา

การเปรียบเทียบตำแหน่ง ใกล้เคียง – ไกล และสัดส่วน อ้วน – ผอม สูง – เตี้ย

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำ

1. ครูนำภาพเปิดมาให้เด็กดู
2. ครูตั้งคำถามถึงลักษณะและเสียงร้องของเปิด

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

3. ครูทำท่าเดินเปิดให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนทำตาม โดยใช้หลังมือแตะที่ตะโพก ทั้ง 2 ข้าง เข้าชิดกัน แยกเท้าทั้งสองห่างกันพอควร ทำปากยื่น ยืดลำตัว ก้มงอนเล็กน้อย คล้ายกับเปิด
4. ครูและนักเรียนร้องเพลงเปิดเดิน แล้วให้นักเรียนทำท่าเดินเลียนแบบเปิด

#### ขั้นสรุป

5. ครูสรุปการเล่นเกมเดินเปิดเรื่องของทักษะทางพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบ ใกล้เคียง – ไกล อ้วน – ผอม สูง – เตี้ย

### สื่อการเรียนรู้

1. ภาพเปิด
2. เครื่องประกอบจังหวะ
3. เพลงเปิดเดิน



ขามเมื่อเปิดมันเคิน      มองแล้วไม่น่าดูเลย  
จำไว้เถิดนะเพื่อนเอ๋ย      จงอย่าเคินให้เหมือนเป็ด

### การวัดและประเมินผล

สังเกต

- การร่วมกิจกรรม
- การสนทนา



## แผนการจัดประสบการณ์การเล่นเกมเลียนแบบ

แผนที่ 5 เรื่อง เกมนกบิน

เวลา 30 นาที

### จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ไกล่ – ไกล อ้วน – ผอม สูง – เตี้ย

### เนื้อหา

การเปรียบเทียบตำแหน่ง ไกล่ – ไกล สัดส่วน อ้วน – ผอม และ สูง – เตี้ย

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำ

1. ครูนำภาพนกบินมาให้นักเรียนดู
2. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง ลักษณะของนก อาหาร เสียงร้อง และการบิน

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

3. ครูให้นักเรียนทำท่านกบินเคลื่อนที่ไปตามอิสระ แล้วกลับที่เดิม
4. ครูและนักเรียนร้องเพลง “นกน้อย” และทำท่าประกอบ
5. ครูสอนท่านกบิน แล้วให้นักเรียนทำตาม ให้นักเรียนทำท่านบินสูง – ต่ำ ไกล่ – ไกล

#### ขั้นสรุป

6. ครูสรุปการเล่นเกมนกบินเรื่องของทักษะทางพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบ ไกล่ – ไกล อ้วน – ผอม และ สูง – เตี้ย

### สื่อการเรียนรู้

1. ภาพนกบิน
2. เครื่องประกอบจังหวะ
3. เพลงนกน้อย

นกเขยนกน้อยน้อย	เจ้าค่อย ๆ เคลื่อนคล้อยมา
พวกเรานี้เฝ้าคอยหา	มาเถิดมาขอให้ข้าม
นกเขยนกน้อยน้อย	บินลอยตามสายลม
ปีกหางกางสวยสม	ลอยตามลมระเริงใจ
นกเขยนกน้อยน้อย	บินลอยตามลมไป
บอกแม่ว่าดวงใจ	แม่ห่างไกลฉันยังคงนั่งถึง

### การวัดและประเมินผล

สังเกต

- การร่วมกิจกรรม
- การสนทนา



## แผนการจัดประสบการณ์การเล่นเกมเลียนแบบ

แผนที่ 6 เรื่อง จับ หอย ปู ปลา

เวลา 30 นาที

### จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ใน – นอก อ้วน – ผอม ใหญ่ – เล็ก

### เนื้อหา

การเปรียบเทียบตำแหน่ง ใน – นอก สักส่วน อ้วน – ผอม และขนาด ใหญ่ – เล็ก

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำ

1. ครูนำภาพ หอย ปู ปลามาให้ให้นักเรียนดู
2. ครูสนทนากับนักเรียน เรื่อง ลักษณะของหอย ปู ปลา อาหาร ที่อยู่ของมัน

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

3. ครูให้นักเรียน 5 คนเป็นเปิด นอกนั้นเป็นหอย เป็นปู เป็นปลา
4. ครูชี้ดวงกลมลงบนพื้น 2 วง วงในขนาดกว้างพอจะบรรจุ หอย ปู ปลา ได้หมด และมีที่เหลือพอให้วิ่งหนีได้บ้าง วงนอกห่างเส้นวงในประมาณ 1 เมตร สมมุติเป็นคู คลอง
5. ให้ หอย ปู ปลา อยู่ในใน เปิดอยู่นอกทั้ง 5 ตัวกระจายกันอยู่
6. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมให้เด็กฟังให้เข้าใจว่าพอเริ่มร้องเพลง หอยให้ทำท่าหอย โดยกำมือรูปกำปั้นโยกไปโยกมา ปูทำท่าปู โดยกำมือเข้าชิดกันปล่อยนิ้วหัวแม่มือและนิ้วก้อยชี้ ออกโยกไปโยกมา ปลาทำท่าปลา โดยใช้สองฝ่ามือประกบกันโยกไปโยกมา และเคลื่อนที่ไปรอบๆ คูคลอง เปิดให้ทำท่าเปิดว่าว่ายน้ำวนไปวนมาอยู่นอกและส่งเสียงร้องก๊ากก๊ากไปด้วย พอเสียงนกหวีดหรือเสียงสัญญาณดังขึ้นให้หยุดร้องเพลงทันที และเปิดจะวิ่งทำท่าเปิดเข้าไปจับ หอย ปู ปลา ในวงใน หอย ปู ปลา จะวิ่งหนีด้วยท่าของตัวเองไปรอบๆ วงออกนอกวงของตนไม่ได้ พอเสียงนกหวีด หรือเสียงสัญญาณดังขึ้นต้องหยุดไล่จับ เปิดกลับมาที่อยู่ของตนพร้อม หอย ปู ปลา ที่จับได้ต้องเป็นเปิดแทน ให้เปิดไปเป็น หอย ปู ปลา ต่อไปเช่นนี้เรื่อยๆ จนหมดเวลาเล่น

## ขั้นสรุป

7. ครูสรุปการเล่นเก็บบีบ หอย ปู ปลาเรื่องของทักษะทางพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ด้านการเปรียบเทียบตำแหน่ง ใน – นอก สัดส่วน อ้วน – ผอม และขนาด ใหญ่ – เล็ก

## สื่อการเรียนรู้

1. ภาพ หอย ปู ปลา
2. นกหวีด
3. วงกลมใหญ่ ๆ 2 วง ซ้อนกัน
4. เพลงเปิด

กาบ กาบ กาบ กาบ	เปิดอบน้ำในคลอง
ตาก็จ้องแลมอง	เพราะในคลองมีหอย ปู ปลา
กาบ กาบ กาบ กาบ	เปิดอบน้ำในคู
ตาก็จ้องมองดู	เพราะในคูมีหอย ปู ปลา

## การวัดและประเมินผล

สังเกต

- การร่วมกิจกรรม
- การสนทนา

## แผนการจัดประสบการณ์การเล่นแบบ

แผนที่ 7 เรื่อง เกมนำเที่ยว

เวลา 30 นาที

### จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ใกล้เคียง - ไกล สั้น - ยาว สูง - ต่ำ

### เนื้อหา

การเปรียบเทียบตำแหน่ง ใกล้เคียง - ไกล และสัดส่วน สั้น - ยาว สูง - ต่ำ

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำ

1. ครูนำภาพรถไฟ รถยนต์ เครื่องบินไอพ่นมาให้เด็กเรียนดู
2. ครูตั้งคำถามถึงลักษณะของรถไฟ รถยนต์ เครื่องบินไอพ่นและเสียงของรถไฟ

รถยนต์ เครื่องบินไอพ่น

3. ครูสอนให้นักเรียนร้องเพลง “นำเที่ยว” จนจำเนื้อได้

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

4. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 3 กลุ่ม คือกลุ่มรถไฟ รถยนต์ เครื่องบิน
5. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มลุกขึ้นร้องเพลงของตนเอง โดยเริ่มจากกลุ่มรถไฟร้องว่า “พวกเราจะไปรถไฟ” แล้วนั่งลง กลุ่มรถยนต์ลุกขึ้นร้อง “พวกเราจะไปรถยนต์” แล้วนั่งลง กลุ่มเครื่องบินลุกขึ้นร้อง “พวกเราจะไปไอพ่น” แล้วนั่งลง
6. เมื่อเนื้อเพลงร้องถึงคำว่า “พวกเราทุกคน” ให้นักเรียนทุกคนลุกขึ้นยืนแล้วร้องเพลงพร้อมกัน แล้วกลุ่มเครื่องบินร้องต่อว่า “จะไปไอพ่น” กลุ่มรถยนต์ร้องว่า “จะไปรถยนต์” และกลุ่มรถไฟร้องว่า “จะไปรถไฟ” (เมื่อกลุ่มใดร้องจบกลุ่มนั้นนั่งลง)
7. กลุ่มรถไฟลุกขึ้นร้อง “พวกเราจะไปรถไฟ ฉีกฉีก” ร้องพร้อมกันทำท่า กลุ่มรถยนต์ร้องว่า “พวกเราจะไปรถยนต์ ปั่น ปั่น” ร้องพร้อมกับทำท่า กลุ่มเครื่องบินร้องว่า “พวกเราจะไปไอพ่น บีม บีม” ร้องพร้อมกับทำท่า (กลุ่มใดร้องจบกลุ่มนั้นนั่งลง) เมื่อเนื้อเพลงร้องถึงคำว่า “พวกเราทุกคน” ทุกคนลุกขึ้นยืนร้องเพลงพร้อมกัน แล้วแต่ละกลุ่มก็ร้องเพลงแต่ละกลุ่มของตนเองต่อไปจนจบ โดยเริ่มจากกลุ่มเครื่องบิน รถยนต์ และรถไฟ

### ขั้นสรุป

5. ครูสรุปการเล่นเกมนำเที่ยวเรื่องของทักษะทางพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบ ใกล้เคียง – ไกล สั้น – ยาว สูง – เตี้ย

### สื่อการเรียนรู้

1. ภาพรถไฟ รถยนต์ เครื่องบิน ไอโฟน
2. เครื่องประกอบจิ้งหะ
3. เพลงนำเที่ยว

พวกเราจะไปรถไฟ พวกเราจะไปรถยนต์ พวกเราจะไปไอโฟน

พวกเราทุกคนจะไปไอโฟน จะไปรถยนต์ จะไปรถไฟ พวกเราจะไปรถไฟ ฝึกซัก

พวกเราไปรถยนต์ บิน บิน พวกเราจะไปไอโฟน บีม บีม

พวกเราทุกคน จะไปไอโฟน จะไป รถยนต์ จะไปรถไฟ

### การวัดและประเมินผล

สังเกต

- การร่วมกิจกรรม
- การสนทนา

## แผนการจัดประสบการณ์การเล่นเกมเลียนแบบ

แผนที่ 8 เรื่อง เกมกบกระโดด

เวลา 30 นาที

### จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ไกล- ไกล อ้วน- ผอม

### เนื้อหา

การเปรียบเทียบตำแหน่ง ไกล- ไกล หน้า- หลัง และ สัดส่วน อ้วน- ผอม

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำ

1. ครูนำภาพกบมาให้ให้นักเรียนดู
2. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องกบ รูปร่างลักษณะของกบ อาหาร เสียงร้องและที่อยู่

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

3. ครูให้นักเรียนทำเสียงกบร้อง
4. ครูให้นักเรียนออกมาทำท่ากบกระโดดโดยเสรี พร้อมกับทำเสียงกบร้อง
5. ครูสอนให้นักเรียนทำท่ากระโดดกบ โดยนั่งยอง ๆ แยกเข่าออกจากกันวางมือทั้งสองไปข้างหน้า เวลากระโดดยกมือทั้งสองไปข้างหน้าพร้อมทั้งยกกันและขาตามไปโดยเร็วในท่ากระโดด
6. ครูนำนักเรียนร้องเพลง “กบ” และทำทางประกอบ

#### ขั้นสรุป

7. ครูสรุปการเล่นเกมนกบกระโดดเรื่องของทักษะทางพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการเปรียบเทียบ ไกล- ไกล หน้า- หลัง และ สัดส่วน อ้วน- ผอม

### สื่อการเรียนรู้

1. ภาพกบ
2. เครื่องประกอบจังหวะ



## 3. เพลงกบ

อบ อบ อบ อบ	เสียงกบฟังแต่ไกล
ไปไปเราไป	โดดไปให้เหมือนยังกบ
โดดลงคู	เมื่อเห็นศัตรูรีบหลบ
เมื่อฝนตก	มันร้อง อบ อบ อบ อบ อบ อบ อยู่ทั่วท้องนา

## การวัดและประเมินผล

สังเกต

- การร่วมกิจกรรม
- การสนทนา

