

เกมที่ 6

เกมต้นไม้กับตัวเลข

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างความรู้สึกรอคอยและความพยายามเอาชนะต่ออุปสรรคในการทำงานหรือกิจกรรม เพื่อจะได้รับความสำเร็จ
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับตัวเองได้

อุปกรณ์การเล่น

แผ่นเกม เป็นรูปแกนของต้นไม้ ขนาด 10×10 นิ้ว จำนวน 10 แผ่น ดินสอ 10 แท่ง

สถานที่เล่น

ใช้ห้องเรียนหรือห้องว่างแล้วแต่เหมาะสม

การจัดผู้เล่น

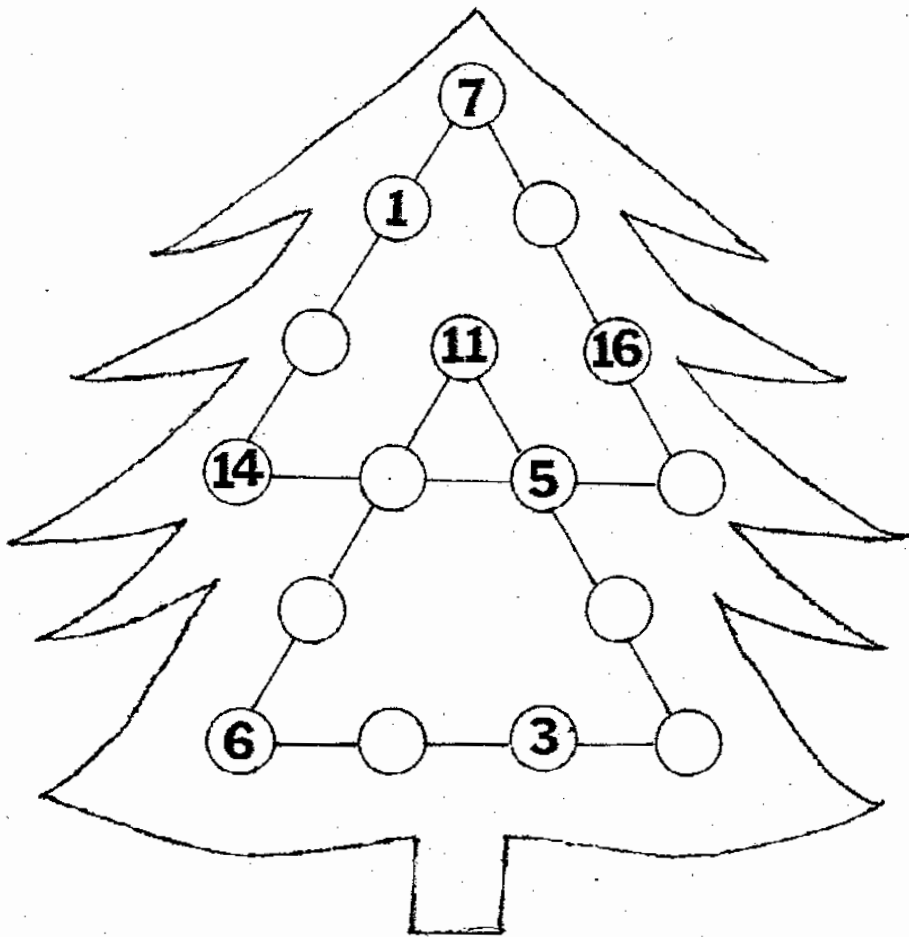
แบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน จำนวน 10 กลุ่ม

วิธีการเล่นและกติกา

(แจกอุปกรณ์ให้ผู้เล่น กลุ่มละ 1 ชุด)

ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันบรรจุตัวเลข 1 ถึง 16 ลงในวงกลมต่าง ๆ ที่เป็นแกน
ของต้นไม้เมื่อบรรจุลงไปแล้ว ผลบวกของตัวเลขในวงกลม 4 วง ในเส้นตรงแต่ละแนวจะได้
เท่ากับ 34

การตัดสินใจ ผู้เล่นกลุ่มใดเติมตัวเลขลงในวงกลมได้ถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นฝ่ายชนะ



ตัวอย่างแผนภาพเกม

เกมที่ 7เกมต่อภาพวัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความคิดริเริ่ม ใช้กลวิธีต่าง ๆ มาใช้แก้ปัญหาในการทำงานหรือกิจกรรมให้ประสบผลสำเร็จ
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักวางแผนในการทำงาน และทำงานตามแผนที่วางไว้ให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย

อุปกรณ์การเล่น

แผ่นกระดาษรูปสี่เหลี่ยม ขนาด 14×14 เซนติเมตร ตัดเป็นชิ้นส่วนต่าง ๆ ตามเส้นลวดลายที่กำหนด ทั้งหมด 15 ชิ้น

สถานที่เล่น

ใช้ห้องเรียนหรือห้องว่างแล้วแต่เหมาะสม

การจัดผู้เล่น

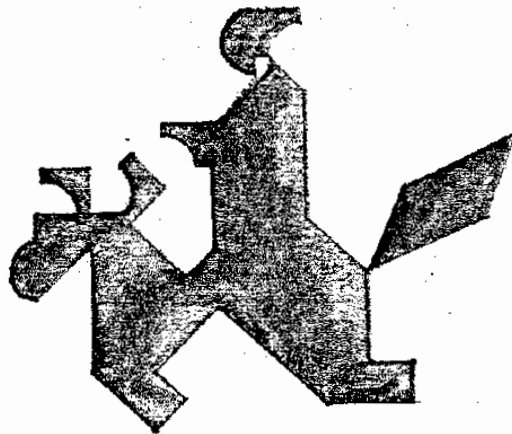
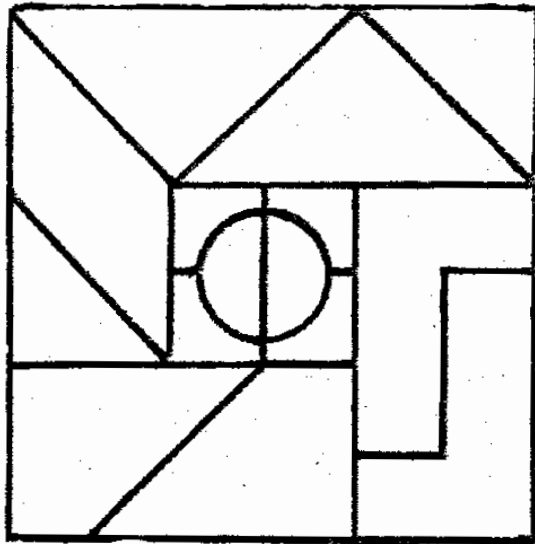
แบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน จำนวน 10 กลุ่ม

วิธีการเล่นและกติกา

(แจกอุปกรณ์ให้ผู้เล่น กลุ่มละ 1 ชุด)

ให้ผู้เล่นนำส่วนของรูปสี่เหลี่ยมที่ตัดเป็นชิ้นส่วนต่าง ๆ มาต่อกันเป็นภาพรูปคนขี่ม้า
ทั้งรูปภาพประกอบ

การตัดสินใจ ผู้เล่นกลุ่มใดต่อภาพได้ถูกต้องและเสร็จก่อน เป็นฝ่ายชนะ



ตัวอย่างแผ่นเกมและรูปภาพคนขี่ม้า

เกมที่ 8เกมต่อจุดวัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความเอาใจใส่และตั้งใจจริงในการทำงาน เพื่อให้งานสำเร็จ
2. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน และมีความผูกพันกับงานหรือกิจกรรม เพื่อให้ทำงานหรือกิจกรรมนั้นสำเร็จตามต้องการ

อุปกรณ์การเล่น

แผ่นภาพเกม ขนาด 7×8 เซนติเมตร จำนวน 4 ภาพ ภาพละ 30 แผ่น คินสอ 15 แท่ง ไบรรทัด 15 เล่ม

สถานที่เล่น

ใช้ห้องเรียนหรือห้องว่างแล้วแต่เหมาะสม

การจัดผู้เล่น

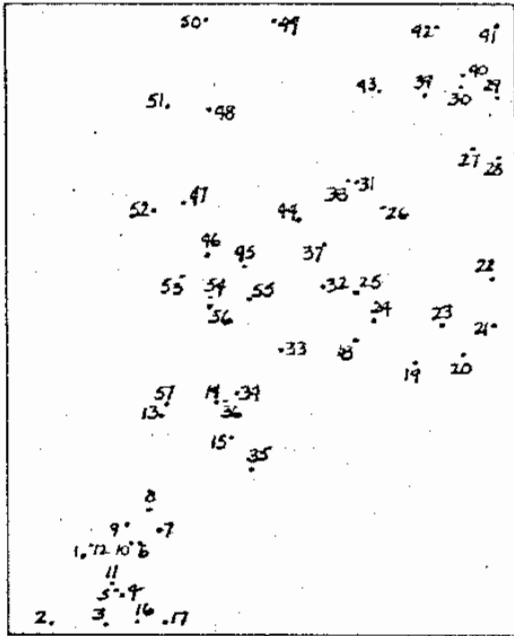
แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน

วิธีการเล่นและกติกา

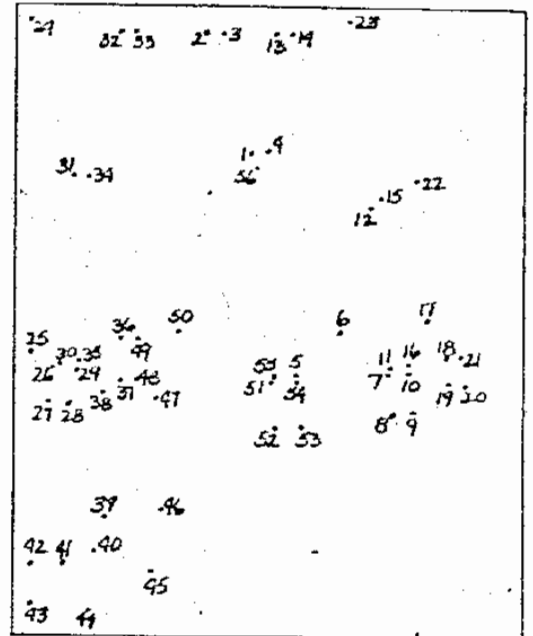
(แจกอุปกรณ์ให้ผู้เล่น กลุ่มละ 1 ชุด)

ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันลากเส้นต่อจุดในแผ่นภาพทั้ง 4 ภาพ และเขียนคำตอบใต้ภาพนั้นว่าเป็นรูปอะไร

การตัดสินใจ ผู้เล่นกลุ่มใดต่อจุดได้ถูกต้อง และเขียนภาพได้ถูกต้อง และใช้เวลาในการ
เล่นน้อยที่สุด เป็นฝ่ายชนะ

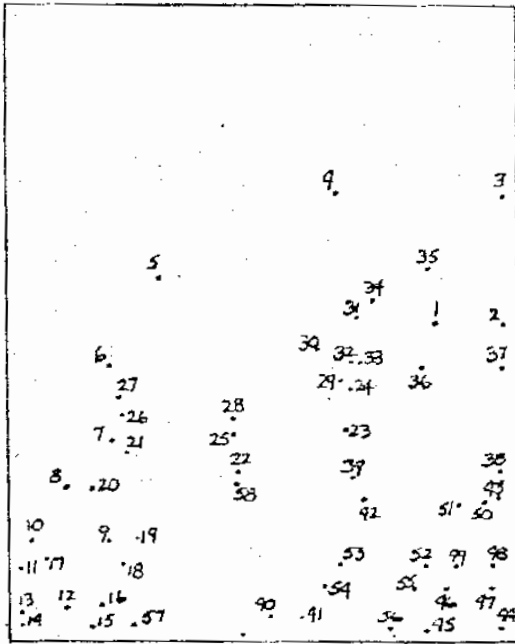


ภาพที่ 1

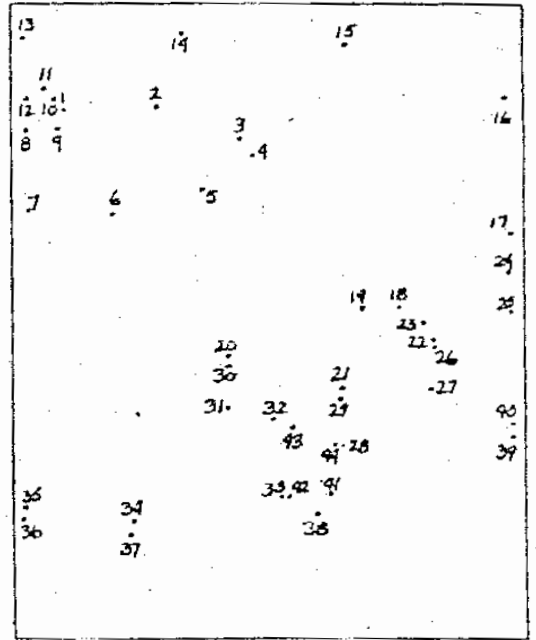


ภาพที่ 2

ตัวอย่างแผ่นภาพเกม



ภาพที่ 3



ภาพที่ 4

ตัวอย่างผ่านภาพเกม

เกมที่ 9เกมจับกลุ่มวัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความพยายามเพื่อไปสู่สถานะที่สูงขึ้น
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าตัดสินใจ กล้าใช้กล้าเสียในการทำงาน งานหรือกิจกรรมให้สำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้

อุปกรณ์การเล่น

แผ่นเกม ขนาด 7×11.5 เซนติเมตร จำนวน 15 แผ่น ดินสอ 30 แท่ง

สถานที่เล่น

ใช้ห้องเรียนหรือห้องว่างแล้วแต่เหมาะสม

การจัดผู้เล่น

แบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน จำนวน 15 กลุ่ม

วิธีการเล่นและกติกา

(แจกอุปกรณ์ให้ผู้เล่นกลุ่มละ 1 ชุด)

1. ผู้เล่นคนแรกเขียนตัวอักษรหรือตัวเลข (อาจจะ เป็นอักษรย่อชื่อตนเองหรือหมายเลข 1) ลงในวงกลมของแผ่นเกมในวงกลมใดก็ได้ แล้วคนที่สองก็ลงบ้างในวงกลมอื่นที่ว่างอยู่ (อาจจะ เป็นอักษรย่อชื่อตนเองหรือเขียนหมายเลข 2) ทำเช่นนี้สลับกันไป

2. การลงครั้งใหม่แต่ละครั้งนั้น เมื่อไรก็ตามที่สามารถเรียงต่อตัวอักษรหรือเครื่องหมายนั้นได้ครบ 3, 4 หรือ 5 ตัว (ไม่ว่าจะเป็นแนวตั้ง แนวนอน หรือแนวทแยง) โดยไม่มีตัวอักษรหรือเครื่องหมายของฝ่ายตรงข้ามมาคั่นก็ถือว่าได้คะแนน ผู้เล่นก็เช็คคะแนนซึ่งอาจขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในแผ่นเกมให้ตรงกับชุดเลขจำนวนเครื่องหมายนั้น เช่น ลงครบเรียงแถว 3 ตัวก่อนก็ขีด ✓ ลงไปบนเลข 3 หนึ่งตัว

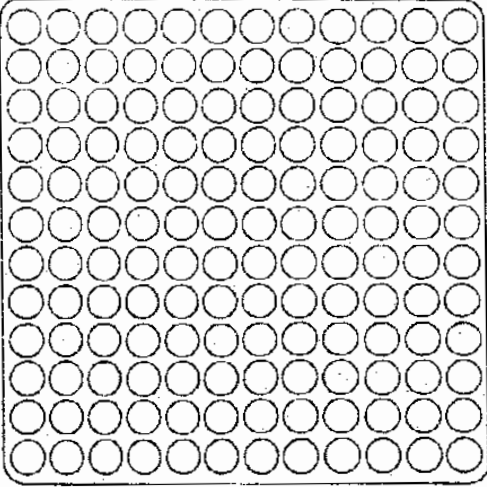
3. แถวชุดเครื่องหมาย 3 ตัว ที่เข้าไปแล้วสามารถเพิ่มเป็น 4 ตัวได้ โดยลงเครื่องหมายใหม่ต่อไป ซึ่งก็ถือว่าเป็นแถวชุดใหม่ที่มี 4 ตัว แต่จะไม่นับว่าได้คะแนนจากแถวชุด 3 ตัวอีก ทำนองเดียวกันแถวชุด 4 ตัวอยู่แล้ว ก็สามารถต่อเพิ่มให้เป็น 5 ตัวได้เช่นกัน

4. บางครั้งการลงเครื่องหมายเพียงครั้งเดียว อาจทำให้เกิดการเรียงแถวครบชุดเครื่องหมายมากกว่า 1 ชุด ซึ่งก็ถือว่าได้คะแนนตามจำนวนชุดที่สามารถเรียงแถวที่ได้นั้น

การตัดสิน

1. ผู้ชนะ คือคนแรกที่สามารถทำแต้มในแผ่นเกมครบก่อน ซึ่งอาจจะ เป็นแถวชุดละ 3 ตัว 8 ครั้ง แถวชุดละ 4 ตัว 5 ครั้ง หรือแถวชุดละ 5 ตัวเพียงครั้งเดียว

2. คนแรกที่ลงก่อนจะเป็นผู้ได้เปรียบในการทำเกม ดังนั้นเพื่อความยุติธรรม คนแรกจึง ไม่มีสิทธิ์นับแต้มจากการลง 3 ตัวแรก

ผู้เล่นที่ 1		
33333333	44444	5
		
ผู้เล่นที่ 2		
33333333	44444	5

ตัวอย่างแผ่นเกม

เกมที่ 10

เกมทาย 10 ข้อ

วัตถุประสงค์

เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าตัดสินใจ รู้จักใช้เหตุผลมาแก้ปัญหา และพยายามเลือกใช้คำถามที่เป็นประโยชน์ เพื่อมุ่งมั่นให้ประสบความสำเร็จ

อุปกรณ์การเล่น

กระดาษขนาด 5×10 เซนติเมตร จำนวน 6 แผ่น คินสอ 6 แท่ง

สถานที่เล่น

ใช้ห้องเรียนหรือห้องว่างแล้วแต่เหมาะสม

การจัดผู้เล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน จำนวน 6 กลุ่ม

วิธีการเล่นและกติกา

(แจกอุปกรณ์ให้ผู้เล่น กลุ่มละ 1 ชุด)

ให้แต่ละกลุ่มเขียนคำหรือสิ่งของแล้วบิคไว้ นำมามอบให้กับผู้ตัดสินเพื่อให้กลุ่มอื่นทาย (การแข่งขันจะจับสลากว่าจะให้กลุ่มไหนทายก่อนและทายกลุ่มไหน) ให้กลุ่มที่ทายตั้งคำถามตามกลุ่มที่เขียนคำหรือสิ่งของ โดยช่วยกันตั้งคำถาม 10 ครั้ง ถ้านักเรียนกลุ่มที่ทายยังทายไม่ออก กลุ่มที่เขียนคำหรือสิ่งของจะได้คะแนน 1 คะแนน ถ้าไม่ถึง 10 คำถาม หรือ 10 คำถามพอดี ทายได้ถูก กลุ่มที่ทายก็จะได้คะแนน 1 คะแนน หมุนเวียนกันตั้งคำถาม ตัวอย่าง

กลุ่มที่ 1	เขียนคำเฉลยไว้ก่อนว่า "ทุเรียน"		
กลุ่มที่ 2	ถาม "เป็นของใช้ใช้ไหม"	กลุ่มที่ 1	ตอบ "ไม่ใช่"
กลุ่มที่ 2	ถาม "เป็นของกินใช้ไหม"	กลุ่มที่ 1	ตอบ "ใช่"
กลุ่มที่ 2	ถาม "เป็นผักใช้ไหม"	กลุ่มที่ 1	ตอบ "ไม่ใช่"
กลุ่มที่ 2	ถาม "....."	กลุ่มที่ 1	ตอบ "....."

ฯลฯ

จนครบ 10 คำถาม หรือถ้าตอบได้ก่อนครบ 10 คำถามก็ได้

การตัดสิน กลุ่มใดได้คะแนนมากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ

เกมที่ 11เกมเวียงเทรียญวัตถุประสงค์

เพื่อฝึกให้นักเรียนแก้ปัญหา โดยใช้วิธีการแปลก ๆ ใหม่ ๆ รู้จักคิดวางแผนในการทำงาน และมองเห็นลู่ทางในการทำงานเพื่อให้งานนั้นประสบผลสำเร็จ

อุปกรณ์การเล่น

ตารางเกม ขนาด 20 × 20 เซนติเมตร เทรียญกระดาษ ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 1 เซนติเมตร จำนวน 9 เทรียญ จำนวน 15 ชุด

สถานที่เล่น

ใช้ห้องเรียนหรือห้องว่างแล้วแต่เหมาะสม

การจัดผู้เล่น

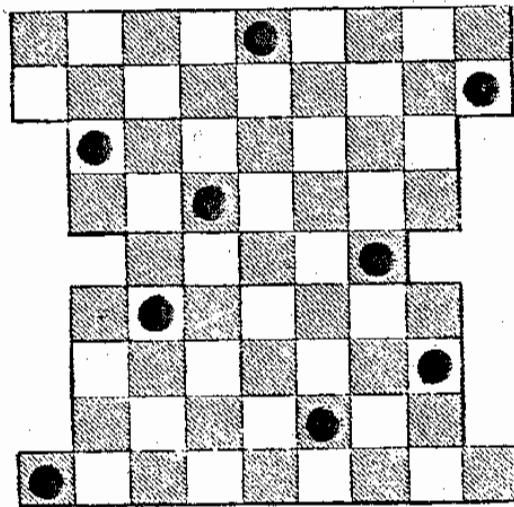
แบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน จำนวน 15 กลุ่ม

วิธีการเล่นและกติกา

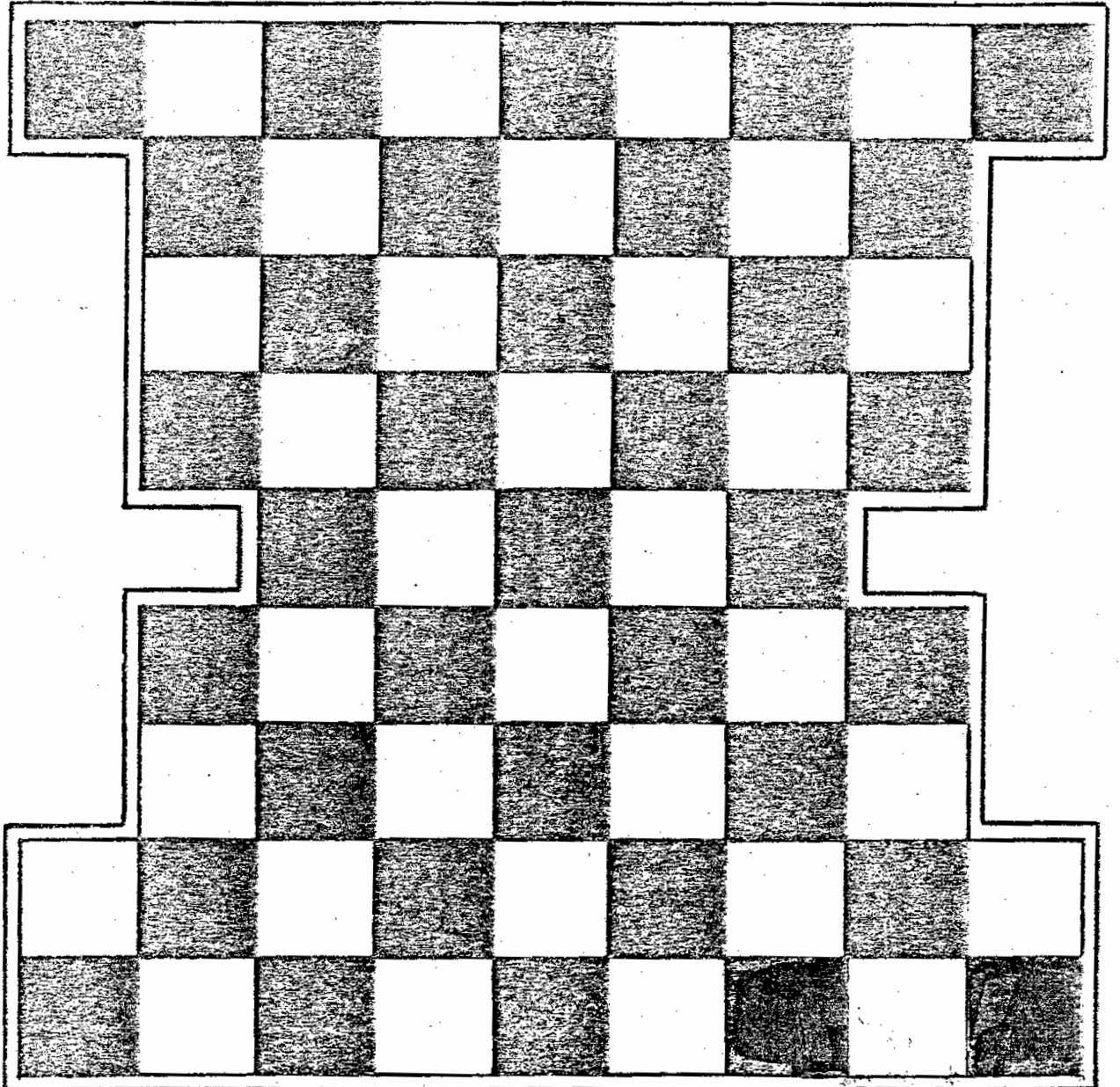
(แจกอุปกรณ์ให้ผู้เล่น กลุ่มละ 1 ชุด)

ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันเอาเหรียญกระดาษมา 9 เหรียญ เรียงเหรียญเหล่านั้นลงในตารางที่ให้มาโดยที่ในแต่ละแนวคือ แนวตั้ง แนวนอน และแนวทแยง จะต้องไม่มีเหรียญอยู่ซ้ำกันสองเหรียญ หรือมากกว่าในแต่ละแนวเดียวกันเลย

การตัดสินใจ ผู้เล่นกลุ่มใดที่ทำเสร็จก่อนและทำได้ถูกต้อง เป็นฝ่ายชนะ



ตัวอย่างตารางเกมและการเรียงเหรียญ



ตัวอย่างตารางเกม

เกมที่ 12เกมย้ายเบี้ยวัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักวางแผนในการทำงาน หรือกิจกรรม และให้มองเห็นลู่ทางในการทำงานหรือกิจกรรมอย่างเป็นขั้นตอน
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ความคิดใหม่ ๆ มาแก้ปัญหา เพื่อให้งานหรือกิจกรรมประสบความสำเร็จ
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความรอบคอบ ระวัง และกล้าตัดสินใจในการกระทำสิ่งต่าง ๆ

อุปกรณ์การเล่น

ตารางเกม ขนาด 20 × 20 เซนติเมตร เบี้ยกระดาษ ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 1 เซนติเมตร สีแดง 2 ตัว สีน้ำเงิน 2 ตัว จำนวน 15 ชุด

สถานที่เล่น

ใช้ห้องเรียนหรือห้องว่างแล้วแต่เหมาะสม

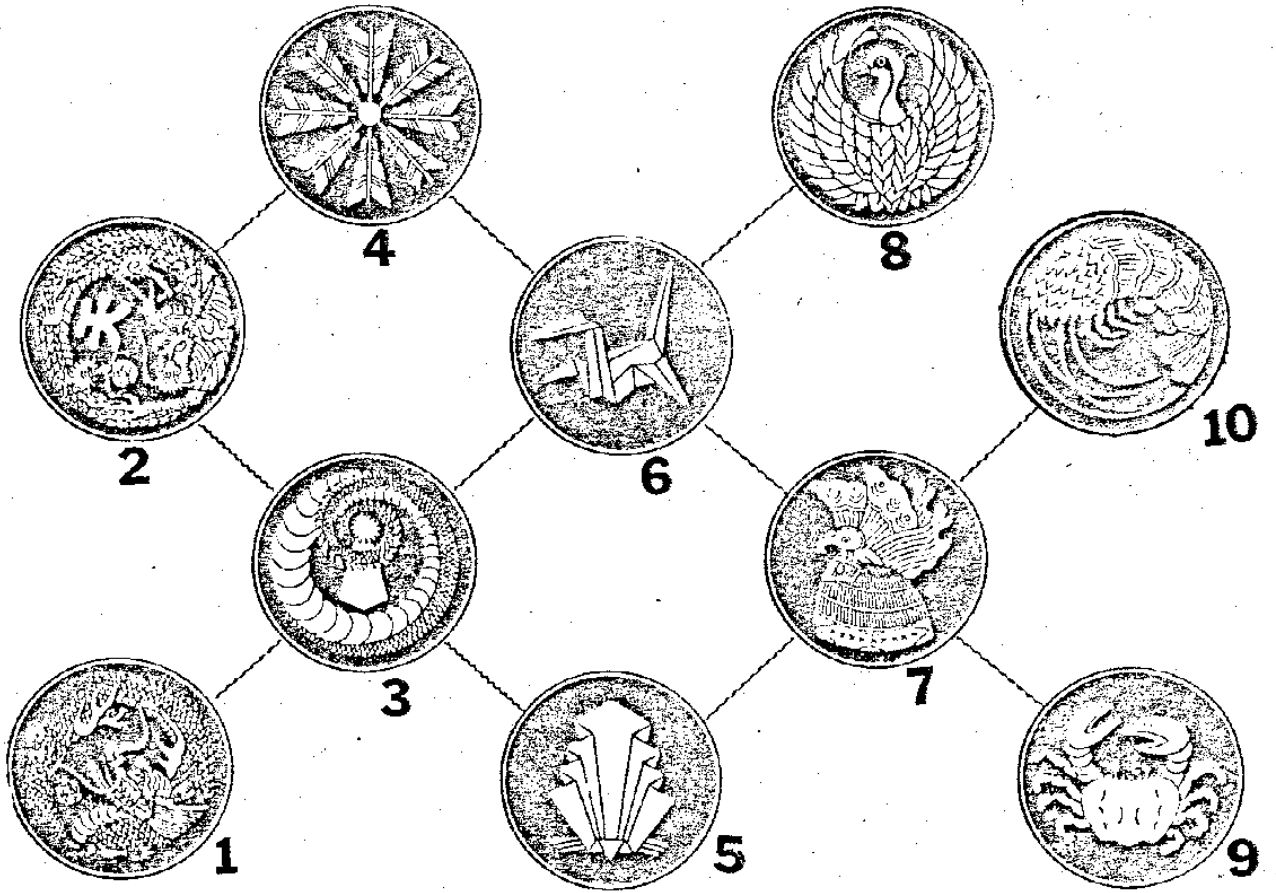
การจัดผู้เล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน จำนวน 15 กลุ่ม

วิธีการเล่นและกติกา

(แจกอุปกรณ์ให้ผู้เล่น กลุ่มละ 1 ชุด)

1. ใช้เบี้ยสีแดง 2 ตัว วางบนวงกลมหมายเลข 1 และ 2 เบี้ยสีน้ำเงิน 2 ตัว วางบนวงกลมหมายเลข 9 และ 10
 2. การเคลื่อนย้ายเบี้ยไปยังวงกลมอื่น ๆ กระทำได้ครั้งละ 1 ตัวเบี้ย และจะต้องเดินไปตามแนวเส้นตรงที่เชื่อมต่อระหว่างวงกลมต่าง ๆ โดยจะเดินไปที่ละก้าวก็ได้ ห้ามกระโดด และมีข้อแม้ว่า ในขณะที่เดียวกันห้ามมีเบี้ยสีแดงกับสีน้ำเงินอยู่ในแนวเส้นตรงเดียวกัน
 3. ดังนั้นการเริ่มต้นย้ายเบี้ยจะถูกบังคับตาเดิน คือต้องเริ่มย้ายเบี้ยจาก 1 หรือ 2 ไป 3 หรือจาก 9 หรือ 10 ไป 7 เท่านั้น และไม่จำเป็นต้องผลัดกันย้ายเบี้ยฝ่ายละครั้ง
- การตัดสิน ให้ย้ายเบี้ยจากฝั่งหนึ่งไปยังอีกฝั่งหนึ่ง ถ้ากลุ่มใดทำเสร็จก่อนและถูกต้อง เป็นฝ่ายชนะ



ตัวอย่างตารางเกม

เกมที่ 13เกมเล่นนันทนาการวัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักแก้ปัญหา กล้าตัดสินใจ และกล้าแสดงออก
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความเอาใจใส่และมีความผูกพันกับงานที่ได้รับมอบหมาย รวมทั้งรักษาสีหน้าตาของตนเอง เพื่อมุ่งมั่นให้ประสบความสำเร็จ

อุปกรณ์การเล่น

ไม่มี

สถานที่เล่น

ใช้ห้องเรียนหรือห้องว่างแล้วแต่เหมาะสม

การจัดผู้เล่น

แบ่งผู้เล่นเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน แล้วให้ผู้เล่นนั่งเป็นรูปเกือกม้า โดยให้นั่งสลับกันคือ เริ่มจากคนที่ 1 ของกลุ่มที่ 1 ต่อด้วยคนที่ 1 ของกลุ่มที่ 2 และคนที่ 1 ของกลุ่มที่ 3 สลับกันไปเรื่อย ๆ จนหมดทุกคนและทุกกลุ่ม

วิธีการเล่นและกติกา

ให้นักเรียนคนแรกเริ่มจากขวามือออกมาเล่นนันทนาการ เริ่มจากอะไรก็ได้ ต่อไปให้คนที่อยู่ถัดไปออกมาเล่าต่อโดยไม่ต้องนัดแนะกัน หมุนเวียนกันไปเรื่อย ๆ จนหมดทุกคน

การเล่า จะเล่าออกไปทางทิศไหน ลงเอยอย่างไร ก็ไม่ต้องเกี่ยวข้อง สำคัญว่า
ทุกคนต้องฟังสิ่งที่เพื่อนเล่ามาแล้ว มิฉะนั้นก็ถือว่าไม่ถูก

ตัวอย่างเช่น

คนที่ 1 กลุ่มที่ 1 "ครึ่งหนึ่งน่านมาแล้ว มีตายาย 2 คน อาศัยอยู่ที่กระท่อมชายป่า
แห่งหนึ่ง"

คนที่ 1 กลุ่มที่ 2 "ตายายมีลูกสาวสวย 1 คน"

คนที่ 1 กลุ่มที่ 3 "....."

คนที่ 2 กลุ่มที่ 1 "....."

เล่าต่อกันไปเรื่อย ๆ จนหมดทุกคน

เมื่อคนแรกเล่าจบ คนต่อไปจะต้องเล่าต่อทันที ถ้าช้ากว่า 5 วินาที ถือว่าเล่าไม่ได้
จะถูกตัดคะแนน 1 คะแนน ผู้เล่ากลุ่มใดถูกตัดคะแนนน้อยที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ

เกมที่ 14เกมดาวกระโจนวัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าตัดสินใจในการทำงานหรือกิจกรรมต่าง ๆ มุ่งมั่นให้ประสบความสำเร็จ และกล้ารับผิดชอบในผลงาน รวมทั้งมีการปรับปรุงตนเองและงานให้ดีขึ้น
2. เพื่อให้นักเรียนเกิดความพยายามและมีความเข้าใจว่า การที่จะประสบความสำเร็จนั้น จะต้องมีความหวังในความสำเร็จนั้น ไม่ใช่รอโชคชะตา

อุปกรณ์การเล่น

แผ่นตารางเกม ขนาด 20 × 20 เซนติเมตร เหยียดกระดาษ ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 1 เซนติเมตร จำนวน 15 เหยียด

สถานที่เล่น

ใช้ห้องเรียนหรือห้องว่างแล้วแต่เหมาะสม

การจัดผู้เล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน จำนวน 10 กลุ่ม

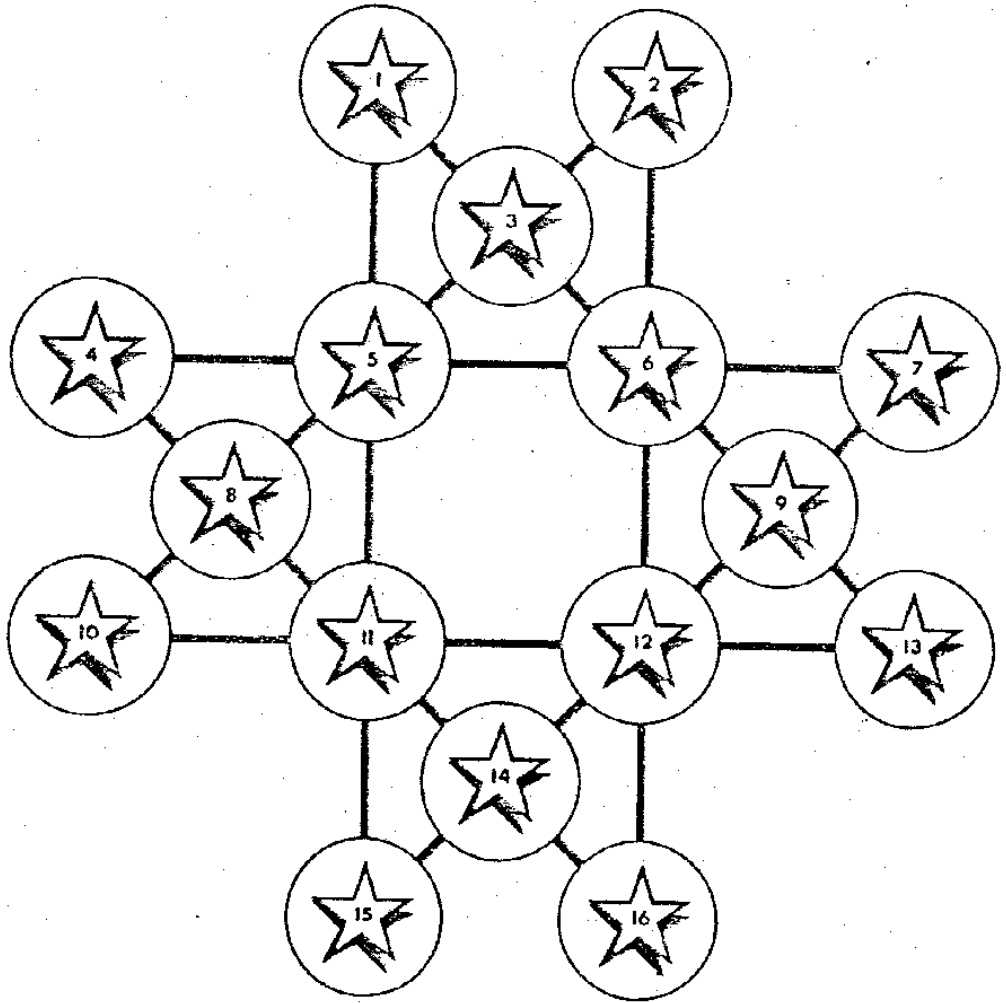
วิธีการเล่นและกติกา

(แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่น กลุ่มละ 1 ชุด)

1. ให้ผู้เล่นวางเหรียญลงในช่องวงกลมทุกวง เว้นให้ว่างไว้ 1 วง
2. ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันเคลื่อนเหรียญไปยังช่องที่ว่างโดยการกระโดดข้ามเหรียญตัวหนึ่งไปตัวที่ถูกข้ามจะถูกเอาออกนอกกระดาน
3. ห้ามเดินเข็มนาฬิกา ถ้าจะเดินต้องกระโดดข้ามเหรียญอันอย่างเดียว ในการกระโดดแต่ละครั้ง จะข้ามเหรียญที่ตัวก็ได้ เช่น มีเหรียญที่ 1, 3, 9, 12, 14 เราก็กระโดดขาวเลยจาก 1 ไป 6 ไป 13 ไป 11 และ 16 ถือเป็นการกระโดด 1 ครั้ง

การตัดสิน

1. จะกระโดดอย่างไรให้เหลือเหรียญอันเดียว โดยกระโดดน้อยครั้งที่สุด
2. กลุ่มที่กระโดดน้อยครั้งที่สุดและทำเสร็จก่อน จะเป็นฝ่ายชนะ



ตัวอย่างแผนตารางเกม

เกมที่ 15เกมย้ายเบี้ยข้ามแดนวัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักวางแผนในการทำงานหรือกิจกรรม
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ความคิด กฎเกณฑ์ใหม่ ๆ มาใช้แก้ปัญหา เพื่อให้มองเห็น
 สู่ทางในการทำงานหรือกิจกรรมอย่างเป็นขั้นตอน
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความพยายามและตั้งใจจริงในการทำงานหรือกิจกรรม

อุปกรณ์การเล่น

แผ่นตาราง ขนาด 20 × 20 เซนติเมตร เบี้ยกระดาศขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง
 1 เซนติเมตร สีแดง 8 ตัว สีขาว 8 ตัว

สถานที่เล่น

ใช้ห้องเรียนหรือห้องว่างแล้วแต่เหมาะสม

การจัดผู้เล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน จำนวน 15 กลุ่ม

วิธีการเล่นและกติกา

(แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่น กลุ่มละ 1 ชุด)

1. ใช้แผ่นเกมที่ให้มาแบ่งเบี้ยออกเป็น 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายสีแดงและฝ่ายสีขาว เรียงเบี้ยลงในตารางเกมช่องดำฝ่ายละฝั่ง โดยทิ้งให้ช่องหมายเลข 9 ตารางกลางว่างไว้

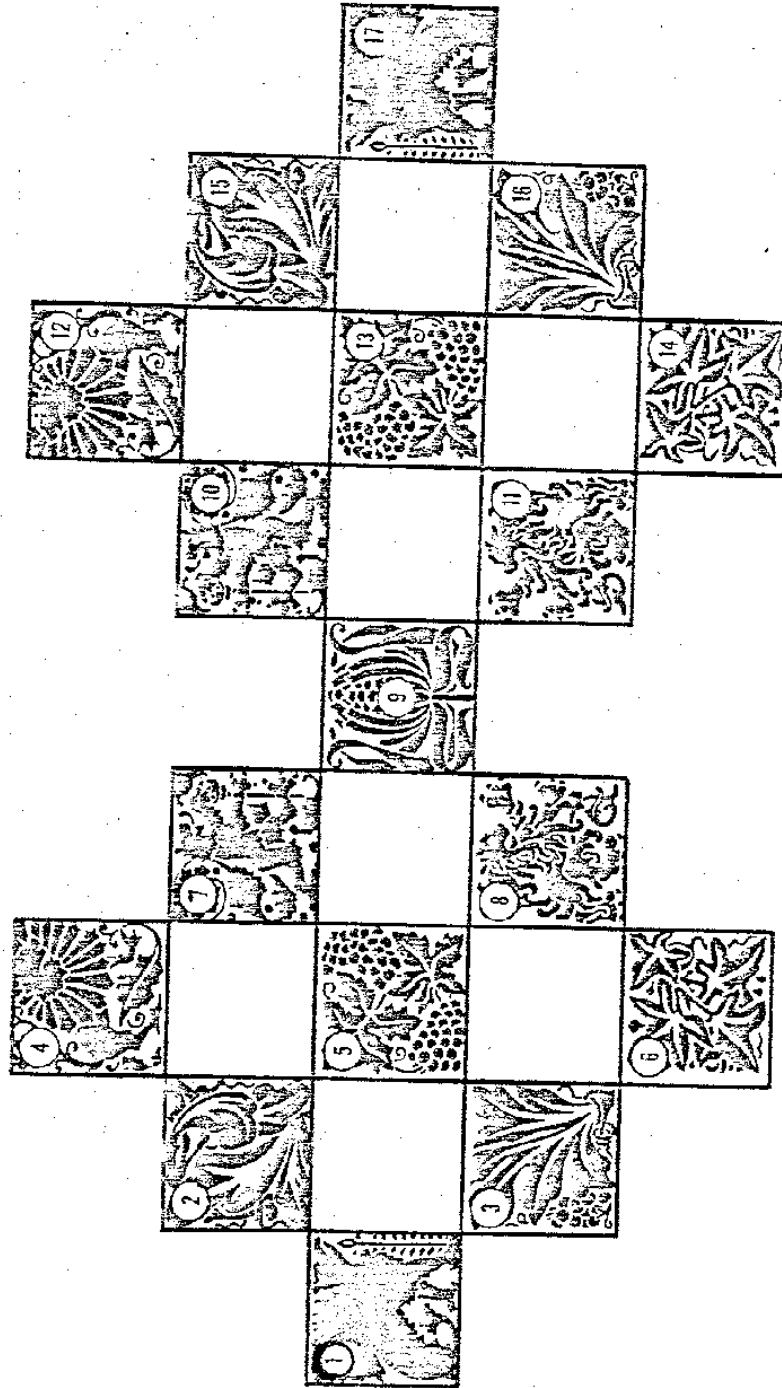
2. ย้ายเบี้ยฝ่ายสีแดงไปอยู่ฝ่ายสีขาว และย้ายเบี้ยฝ่ายสีขาวมาอยู่ฝ่ายสีแดง การย้ายเบี้ยต้องทำตามกฎดังนี้

2.1 แต่ละฝ่ายเดินเบี้ยไปข้างหน้าได้อย่างเดียวตามช่องว่าง ห้ามเดินถอยกลับ โดยเดินไปตามช่องสีค้ำแนวทแยง

2.2 เบี้ยสีแดงสามารถกระโดดข้ามเบี้ยสีขาวได้ ทำนองเดียวกันเบี้ยสีขาวก็กระโดดข้ามเบี้ยสีแดงได้ แต่เบี้ยสีเดียวกันห้ามกระโดดข้าม

2.3 เมื่อมีช่องว่างที่ใด ก็เดินหรือกระโดดลง ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนเบี้ยฝ่ายสีแดงและขาวสลับแดนกันสำเร็จ

การตัดสิน ผู้เล่นกลุ่มใดที่สามารถย้ายเบี้ย 2 ฝ่ายสำเร็จน้อยครั้งที่สุด และทำเสร็จก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ



ตัวอย่างแผ่นตารางเกม

เกมที่ 16เกมเดินตามช่องแคบวัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความพยายามในการทำงานหรือกิจกรรมที่ยุ่งยากซับซ้อนให้สำเร็จ
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักกล้าที่จะตัดสินใจ มีความเป็นตัวของตัวเอง มีอิสระในการแสดงออกที่จะทำให้งานหรือกิจกรรมนั้น ๆ สำเร็จ

อุปกรณ์การเล่น

แผ่นภาพเกม ขนาด 16 × 16 เซนติเมตร จำนวน 30 แผ่น ดินสอ 30 แท่ง

สถานที่เล่น

ใช้ห้องเรียนหรือห้องว่างแล้วแต่เหมาะสม

การจัดผู้เล่น

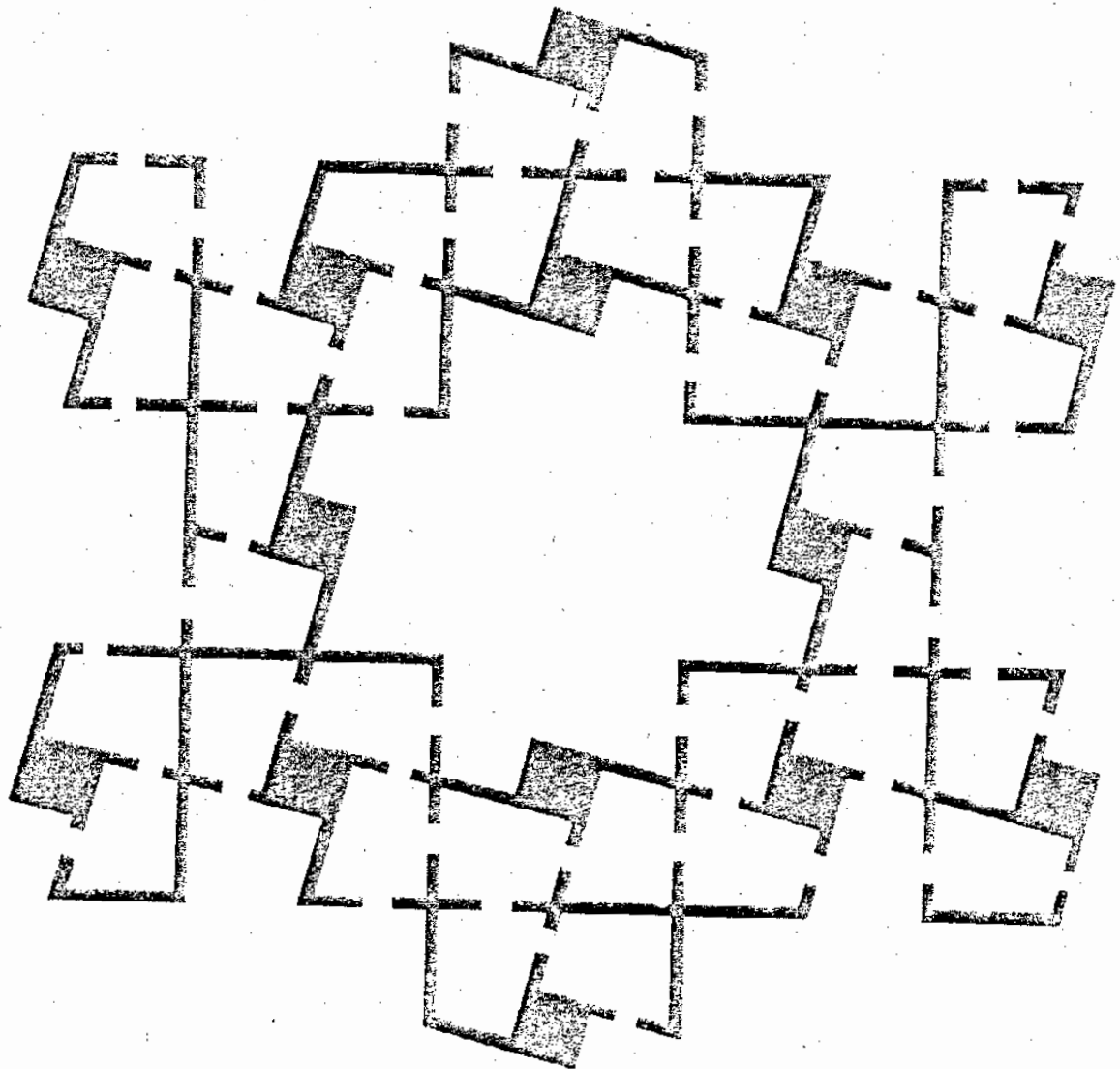
ให้ผู้เล่นนั่งแยกเป็นรายบุคคล

วิธีการเล่นและกติกา

(แจกอุปกรณ์ให้ผู้เล่นคนละ 1 ชุด)

ให้ผู้เล่นใช้คินสอขีดเส้นจากจุดกึ่งกลางของภาพ แล้วขีดเส้นไปตามช่องต่าง ๆ ให้ครบทุกช่อง แล้วกลับมาถึงจุดตั้งต้นที่เดิม โดยที่แต่ละช่องจะขีดผ่านได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น อาจจะขีดเดินออกไปทางไหนก็ได้ แต่เส้นทางนั้นห้ามตัดกันกับเส้นทางเดิมที่ขีดไปแล้ว

การตัดสิน ผู้ที่ขีดเส้นได้ถูกต้องและทำเสร็จก่อน เป็นผู้ชนะ



ตัวอย่างผ่านเกม

เกมที่ 17เกม 3 จุดพิฆาตวัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักวางแผนและทำงานตามแผนที่วางไว้ เพื่อให้งานหรือกิจกรรมนั้นประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความพยายาม เอาใจใส่ และมีความตั้งใจจริง เพื่อมุ่งมั่นการแข่งขันให้ประสบความสำเร็จ

อุปกรณ์การเล่น

แผ่นตารางเกม ขนาด 20 × 20 เซนติเมตร ซึ่งมีจุดต่าง ๆ 24 แห่ง จุดในทึบคือจุดตามมุมต่าง ๆ หรือจุดตัดที่เส้น 2 เส้นมาพบกัน หรือตัดกัน

สถานที่เล่น

ใช้ห้องเรียนหรือห้องว่างแล้วแต่เหมาะสม

การจัดผู้เล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน และในแต่ละกลุ่มแบ่งเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละ 2 คน

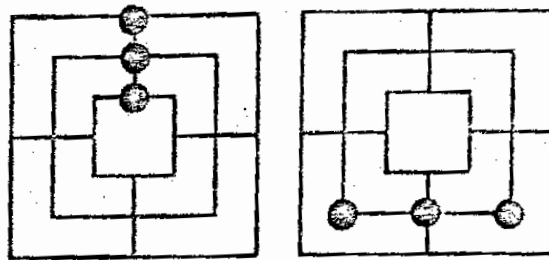
วิธีการเล่นและกติกา

(แจกอุปกรณ์ให้ผู้เล่น กลุ่มละ 1 ชุด)

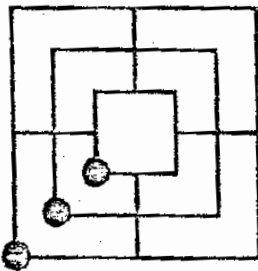
ขั้นแรก : การวางเหรียญ เสี่ยงทายก่อนว่าคู่ใดจะเป็นฝ่ายเล่นก่อน ฝ่ายเริ่มเล่นเกมวางเหรียญ ๓ หนึ่งลงบนจุดของตารางจุดใดก็ได้ จากนั้นให้ฝ่ายตรงข้ามวางบ้าง (แต่ละฝ่ายจะใช้เหรียญสีต่างกัน) ผลัดกันวางเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนครบ ซ้ำงละ 9 เหรียญ ระหว่างการวางเหรียญ แต่ละฝ่ายต้องพยายามสร้าง 3 จุดพิฆาต คือ เหรียญ 3 เหรียญวางอยู่ติดกันในแนวเส้นตรงเดียวกัน (โดยมีเส้นเชื่อมด้วย) หากเรียงกัน 3 เหรียญ แต่ผ่านจุดหักมุมถือว่าไม่ได้ ขณะเดียวกันก็ต้องพยายามกันไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามสร้างแนว 3 จุดพิฆาตด้วยเช่นกัน หากฝ่ายใดสร้างแนว 3 จุดพิฆาตได้ ก็มีสิทธิ์เลือกกำจัดเหรียญของฝ่ายตรงข้ามได้ 1 เหรียญตามใจชอบ เหรียญที่ถูกกำจัดออกไปแล้วไม่มีสิทธิ์นำกลับมาเล่นอีก

ขั้นที่สอง : การเดิน สามารถเคลื่อนย้ายเหรียญใดเหรียญหนึ่งได้ไปยังจุดที่อยู่ติดกันถัดไป และตำแหน่งว่างอยู่เท่านั้น ส่วนจะเคลื่อนย้ายไปในทิศทางใดก็ได้ ผลัดกันเคลื่อนย้ายเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ โดยพยายามสร้างแนว 3 จุดพิฆาตให้ได้ นอกจากนี้สามารถเลื่อนเหรียญใดเหรียญหนึ่งใน 3 จุดพิฆาตออกมา แล้วเลื่อนกลับเข้าไปใหม่ เช่นนี้ก็ถือว่าเป็นการสร้างแนว 3 จุดพิฆาตใหม่ สามารถเลือกกำจัดเหรียญคู่ต่อสู้ได้อีก 1 เหรียญ และครบเท่าที่ยังไม่ถูกฝ่ายตรงข้ามกินไว้ ก็สามารถเดินเข้าออกเพื่อกินเหรียญคู่ต่อสู้ได้เรื่อยไป

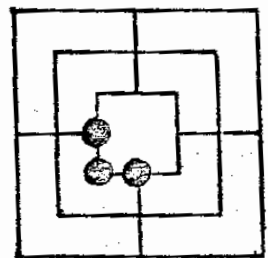
การตัดสิน ฝ่ายใดที่สามารถกำจัดเหรียญของฝ่ายตรงข้ามจนเหลือเพียง 2 ตัว หรือสามารถปิดกั้นทางเดินของฝ่ายตรงข้ามได้ทุกทิศทาง เป็นฝ่ายชนะ



3 จุดพิฆาตคือ 3 ทิวแถว วางเรียงติดต่อกันแนวเส้นตรงเดียวกัน โดยมีเส้นหลักต่อเชื่อม



ลักษณะเช่นนี้ ไม่ถือว่าเป็น 3 จุดพิฆาต เพราะไม่มีเส้นหลักต่อเชื่อม



อย่างนี้ก็ยังไม่เป็น 3 จุดพิฆาต เพราะไม่อยู่ในแนวเส้นตรงเดียวกัน

ตัวอย่างแผ่นตารางเกม ตำแหน่ง 3 จุดพิฆาต และไม่ใช่ 3 จุดพิฆาต

เกมที่ 18เกมเรียงเบบต์ภาพวัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความพยายาม ความอดทนที่จะเอาชนะอุปสรรคในการทำงานหรือกิจกรรม เพื่อจะได้รับความสำเร็จ
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความต้องการชัยชนะเมื่อมีการแข่งขัน พยายามไปสู่สถานะที่สูงขึ้น

อุปกรณ์การเล่น

1. แผ่นตารางเกมสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 10×10 นิ้ว จำนวน 2 ชุด
2. เบี้ยรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 1×1 นิ้ว ทำด้วยกระดาษสีแดง
3. บัตรตัวเลข ขนาด 1×1 นิ้ว จำนวน 11 บัตร โดยเขียนเลขกำกับบัตรแต่ละใบจาก 0 ถึง 10
4. แผ่นภาพตัวอย่างการวางเบี้ย จำนวน 3 รูป

สถานที่เล่น

ใช้ห้องเรียนหรือห้องว่างแล้วแต่เหมาะสม

การจัดผู้เล่น

แบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่ม จำนวน 15 กลุ่ม แต่ละกลุ่มแบ่งเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละ 1 คน นั่งหันหน้าเข้าหากัน

วิธีการเล่นและกติกา

(แจกอุปกรณ์ให้ผู้เล่น คนละ 1 ชุด)

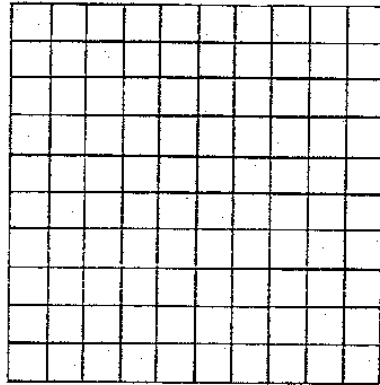
1. ตกลงกันเพื่อเลือกแผ่นภาพตัวอย่างที่จะเล่น 1 ภาพ
2. เสี่ยงหยิบบัตรตัวเลขฝ่ายละ 1 บัตรจากกองกลาง การหยิบห้ามมองหรือเลือก
3. ทั้ง 2 ฝ่ายจะต้องแสดงบัตรตัวเลขซึ่งกันและกัน ใครให้หมายเลขสูงกว่าเป็นฝ่ายได้ลงเบี้ยก่อน ส่วนบัตรเลขนั้นคืนเข้ากองกลาง

4. สำหรับจำนวนเบี้ยที่จะวางในแต่ละครั้ง ให้เอาเลขบัตรของฝ่ายที่ได้ลงก่อนเป็นตัวตั้ง แล้วหารด้วยเลขบัตรของอีกฝ่ายหนึ่ง เช่น $8 \div 2 = 4$ ดังนั้นจำนวนเบี้ยที่จะลงในรอบนี้คือ 4 เบี้ย โดยวางเบี้ยลงในแผ่นตารางเกมของตัวเองเพื่อต่อภาพให้เหมือนกับแผ่นภาพตัวอย่าง ในกรณีหารออกมาเหลือเศษ ให้บัตรเศษนั้นทิ้งไปเลย แต่กรณีที่ตัวหารเป็น 0 (ศูนย์) ก็ให้ฝ่ายที่หยิบได้บัตรเลข 0 นั้น ร้อง "แตก" (หมายถึง ทำให้ตอเนื่องกัน) ให้อีกฝ่ายหนึ่งหราบ เพราะไม่มีการหารอะไรอีกแล้ว ฝ่ายที่หยิบบัตรได้หมายเลข 0 จะเป็นผู้ลงหมากเสียเอง โดยจำนวนเบี้ยที่ลงเท่ากับเลขบัตรของอีกฝ่ายหนึ่งที่หยิบได้นั่นเอง

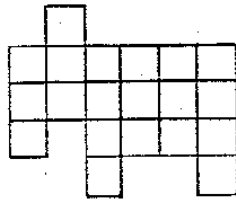
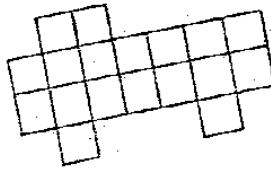
5. ทำตามข้อ 3 ถึงข้อ 5 เพื่อต่อภาพให้ครบตามตัวอย่างแผ่นภาพกรณีที่ต่อภาพครบแล้วและยังเหลือตัวเบี้ยในมือ (ได้เบี้ยเกิน) จะต้องถูกคิดลบคือ หัก (หยิบ) เอาเบี้ยที่ต่อภาพในตารางเกมออกเท่ากับจำนวนเบี้ยที่เหลือนั้น แล้วเริ่มเล่นกันใหม่ต่อไป

การตัดสิน ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดวางเบี้ยต่อภาพได้ครบพอดีก่อน เป็นฝ่ายชนะ (แล้วจึงลองเลือกภาพตัวอย่างอื่น ๆ เล่นต่อไป)

ตารางเกมขนาด
10×10 หน่วย

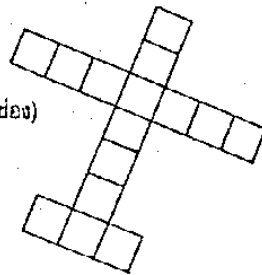


รถบรรทุก (18 ช่อง)



ช้าง (20 ช่อง)

เครื่องบิน (15 ช่อง)



แผนภาพตัวอย่าง
การวางเบี้ยในแต่ละเกม ๓

ตัวอย่างแผนตารางเกมและการวางเบี้ยในแต่ละเกม

เกมที่ 19เกมวงจรหกจุดวัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความอดทน มีความเอาใจใส่ เต็มใจและตั้งใจจริง มุมานะในการทำงานเพื่อให้งานนั้นสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน มีความผูกพันกับงานที่ได้รับมอบหมายและกล้ารับผิดชอบในผลงานของตน

อุปกรณ์การเล่น

แผ่นตารางเกม ขนาด 7×10 นิ้ว ที่มีจุดดำ ๆ ขาว ๆ จำนวน 66 จุด จำนวน 10 แผ่น หินสอ 10 แห่ง

สถานที่เล่น

ใช้ห้องเรียนหรือห้องว่างแล้วแต่เหมาะสม

การจัดผู้เล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน จำนวน 10 กลุ่ม

วิธีการเล่นและกติกา

(แจกแผ่นเกมให้ผู้เล่น กลุ่มละ 1 ชุด)