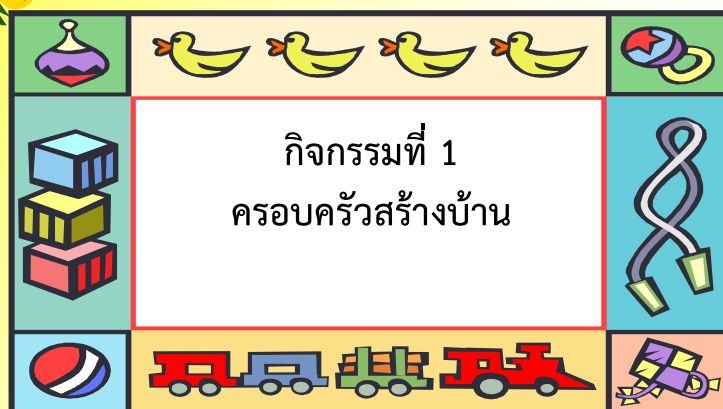




ที่มา : นรินทร์ ด่วงกระโทก ถ่ายภาพ

สาระสำคัญ

เกมครอบครัวสร้างบ้านเป็นเกมที่ส่งเสริมความสามัคคีในกลุ่ม เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อเล็กและกล้ามเนื้อใหญ่ จากการวางไม้ การสังเกตและความคิดสร้างสรรค์ โดยแบ่งผู้เล่นออกเป็น 3 กลุ่มเท่า ๆ กัน แต่ละกลุ่มใช้มือหยิบไม้ในตะกร้ากลางวงกลม วิ่งมาสร้างบ้านที่จุดครูกำหนดให้ ต่อไม้ให้เป็นรูปบ้าน เด็กสนุกสนานเพลิดเพลินและพัฒนาความคล่องแคล่วว่องไวในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เด็กเล่นเกมครอบครัวสร้างบ้านได้ถูกต้องตามกติกา
2. เด็กเล่นเกมครอบครัวสร้างบ้านได้ถูกต้องอย่างคล่องแคล่วว่องไวและปลอดภัย
3. เด็กเล่นเป็นกลุ่มได้อย่างมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน
4. เด็กสามารถจัดเก็บอุปกรณ์เข้าที่ได้เรียบร้อย
5. เด็กสามารถนำเสนอวิธีการเล่นที่ประสบผลสำเร็จได้

จำนวนผู้เล่น

เล่นครอบครัวละ 5 คน

สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

1. ตัวต่อ



2. นกหวีด



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

3. ตะกร้าใบเล็ก



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

4. แผนภูมิเพลง “ การออกกำลังกาย”

“ การออกกำลังกาย”

ทำนอง ศรีนวล รัตนสุวรรณ

ออกกำลังด้วยการร้องรำทำเพลง

ให้ครื้นเครงเสียงเพลงบรรเลงจับใจ

รำร้องมันไปไม่มีหม่นหมองทุกข์

แล้วเราเพลินใจด้วยการร้องรำทำเพลง



1. แบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มตั้งชื่อกลุ่มเป็นชื่อครอบครัว



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

2. นำตะกร้าตัวต่อ วางในตะกร้า วางไว้จุดศูนย์กลางระยะห่างเด็กแต่ละกลุ่มเท่า ๆ กัน



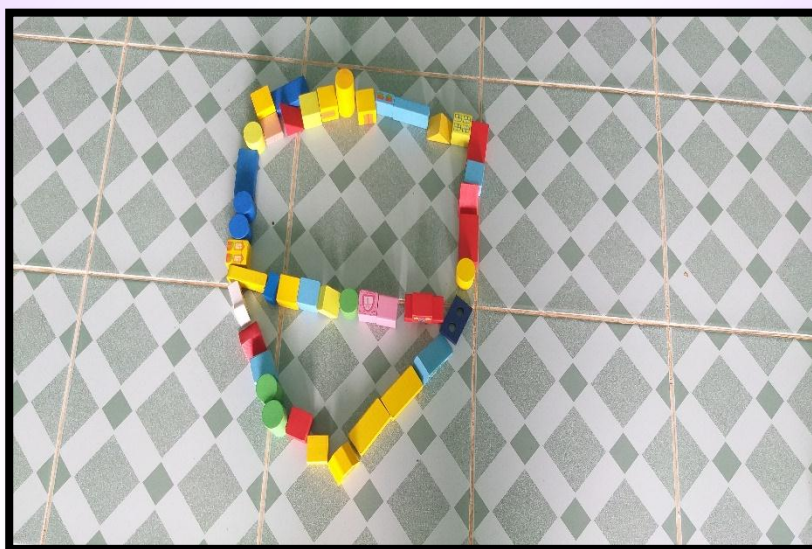
ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

3. ให้เด็กเข้าแถวตอนห่างจากตะกร้าเท่า ๆ กัน
4. ครูชี้แจงกติกาให้เด็กฟังอย่างช้า ๆ
5. ครูเป่านกหวีดให้เด็กคนที่ 1 หยิบตัวต่อในตะกร้ามา 1 อัน วางที่ข้างแถวกลุ่มตนเอง



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

6. คนที่ 2 ที่ 3 - 4 - 5 มาวางต่อกันให้เป็นรูปบ้าน



7. ครอบครัวใดเป็นรูปบ้านที่สวยงามเป็นกลุ่มชนะ

ข้อเสนอแนะ

ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

เด็กหนึ่งคนหยิบตัวต่อหนึ่งอันเท่านั้น

ประโยชน์ที่เด็กได้รับ

1. เด็กได้เคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่และอวัยวะได้ทำงานประสานสัมพันธ์กันทำให้ร่างกายแข็งแรง
2. ส่งเสริมความสามัคคีความกลมเกลียว การช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการสร้างบ้าน
3. เด็กมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และฝึกการสังเกต
4. เด็กเล่นเป็นทีมร่วมกับเพื่อนอย่างมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน
5. เด็กเกิดการยอมรับและมีน้ำใจนักกีฬา



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

กิจกรรมที่ 2
ซ่อนหา

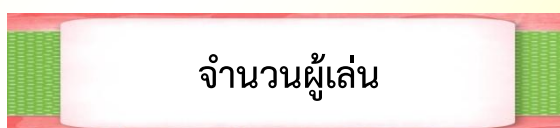




เกมซ่อนหาเป็นเกมการเล่นที่ไทย เล่นเพื่อความสุขสนุกสนาน โดยจะมีผู้หา 1 คน และมีผู้ซ่อนไม่จำกัดจำนวน แต่อาจมีการจำกัดบริเวณการเล่น สามารถพัฒนาทักษะการสังเกต เพื่อที่จะหาผู้ซ่อนให้เจอ ฝึกไหวพริบ ฝึกความคล่องแคล่ว รู้จักวางแผนในการเล่น ส่งเสริมการเล่นให้เด็กสนุกสนาน และทำให้สุขภาพร่างกายแข็งแรงมีพลานามัยสมบูรณ์ นำไปสู่ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อใหญ่และเล็ก



1. เด็กเล่นเกมซ่อนหาได้ถูกต้องตามกติกา
2. เด็กเล่นเกมซ่อนหาได้อย่างคล่องแคล่วว่องไว และปลอดภัย
3. เด็กเล่นร่วมกับเพื่อนได้อย่างมีความสุข สนุกสนานเพลิดเพลิน
4. เด็กสามารถนำเสนอวิธีการเล่นที่ประสบผลสำเร็จได้



เล่นเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 7 คน



สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้



1. สถานที่ที่ใช้หลบซ่อน เช่น พุ่มไม้ อาคารเรียน เป็นต้น



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

วิธีเล่น

1. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 7 คน เด็กอาสาสมัคร 1 คน เป็นกรรมการ



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

2. ให้เด็กเล่นทีละกลุ่มโดยให้เด็ก 7 คน ไปซ่อนตามบริเวณที่กำหนดไว้ เด็กอีก 1 คน เป็นผู้หาปิดตานับ 1-10 จนครบ แล้วเปิดตาเดินไปหาตัวผู้ซ่อนตามบริเวณต่าง ๆ ถ้าพบผู้ซ่อนคนใดคนหนึ่งผู้หาก็นิ้วชี้กับนิ้วกลางทำเป็นกระบอกปืนยิงไปยังผู้ซ่อน คนนั้นพร้อมกับร้องว่า “โป้ง” ผู้ซ่อนที่ถูกโป้งต้องตายและต้องออกจากการเล่น ผู้หาออกหาคนอื่นอีกจนครบทุกคน แต่ถ้าผู้ซ่อนย่อมาข้างหลังใช้มือแตะส่วนใดส่วนของร่างกายของผู้หาพร้อมกับร้องว่า “แปะ” ผู้หาต้องแพ้ในรอบนั้นต้องเป็นผู้หาอีกในรอบต่อไป

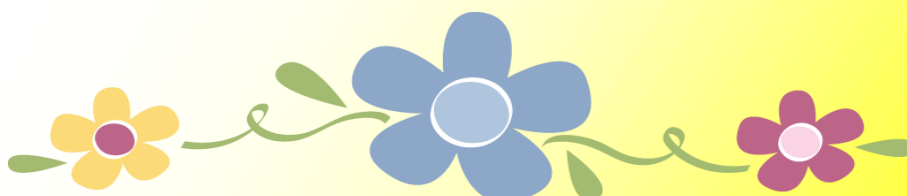
3. แต่ถ้าผู้หาสามารถ “โป้ง” ผู้เล่นได้ทุกคนโดยไม่ถูก “แปะ” ผู้หา ก็จะเป็น
ผู้ชนะจะต้องเป็นผู้ช้อนแทน



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ



ประโยชน์ที่เด็กได้รับ

1. ช่วยส่งเสริมทักษะการสังเกต
2. ช่วยให้เด็กได้ออกกำลังกาย ทำให้ร่างกายได้เคลื่อนไหว ทำให้ร่างกายเจริญเติบโตแข็งแรง
3. ช่วยส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวที่ถูกทิศทาง การทรงตัวที่ดี มีความคล่องแคล่วว่องไว
4. เด็กเล่นร่วมกับเพื่อนได้อย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน ร่าเริงแจ่มใส

ข้อเสนอแนะ

1. ต้องเล่นตามกติกาที่กำหนดเพราะจะทำให้ดูแลเด็กได้อย่างใกล้ชิด
2. การเล่นซ่อนหาที่ละกลุ่มเพื่อให้ผู้หาสามารถไปผู้ที่ซ่อนได้ พร้อมเรียกชื่อได้ถูกต้องเพราะมีจำนวนน้อย



กิจกรรมที่ 3
เกม แก้อั้วพิเศษ



สาระสำคัญ

เกมเก้าอี้วิเศษเป็นเกมที่ไม่จำกัดจำนวน เด็กคนหนึ่งนั่งอยู่บนเก้าอี้อยู่กลางวงเด็กที่เหลือนั่งกับพื้นเป็นรูปวงกลมหรือครึ่งวงกลม เด็กที่นั่งเก้าอี้เป็นคนออกคำสั่งให้เด็กที่นั่งเป็นวงกลมทำตาม เช่น หัวเราะ ร้องไห้ ยิ้ม ทำเอว กางแขน ฯลฯ ส่งเสริมการเป็นผู้นำและมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ฝึกการยอมรับและการฟัง



1. เด็กเล่นเกมเก้าอี้วิเศษได้ถูกต้องตามข้อตกลง
2. เด็กเล่นเกมเก้าอี้วิเศษด้วยความเชื่อฟังและฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
3. เด็กเล่นร่วมกับเพื่อนได้อย่างมีความสุข สนุกสนานเพลิดเพลิน
4. เด็กสามารถนำเสนอวิธีการเล่นที่ประสบความสำเร็จได้

จำนวนผู้เล่น

ไม่จำกัดจำนวน เด็กคนหนึ่งนั่งอยู่บนเก้าอี้อยู่กลางวง ที่เหลือนั่งกับพื้น

สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

1. เพลง “ กำมือ ”

คำร้อง/ทำนอง ศรีนิวล รัตนสุวรรณ

กำมือแล้วหมุน ๆ ชูมือขึ้นโบกไปมา

กางแขนขึ้นและลง พับแขนมือแตะไหล่

กางแขนขึ้นและลง ชูมือตรงหมุนไปรอบตัว

2. เก้าอี้ 1 ตัว



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

วิธีเล่น

1. เด็กที่นั่งบนเก้าอี้เป็นผู้ออกคำสั่งให้เด็กที่นั่งเป็นวงกลมทำตาม เช่น หัวเราะ ร้องไห้ ยิ้ม เทำเอว กางแขน ยกมือ จับจุมูก ฯลฯ



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

2. เมื่อเด็กเล่นเป็นเวลาพอสมควรแล้วให้เด็กคนอื่นผลัดกันนั่งบนเก้าอี้ทำหน้าที่เป็นผู้ออกคำสั่งบ้าง



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

ประโยชน์ที่นักเรียนได้รับ

1. ช่วยฝึกการยอมรับ การเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของร่างกายให้คล่องแคล่วว่องไว
3. ช่วยฝึกความมีระเบียบวินัย ปฏิบัติตามข้อตกลง มีความสามัคคี
4. เด็กเล่นร่วมกับเพื่อนได้อย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน



ข้อเสนอแนะ

ควรผลัดเปลี่ยนกันเล่นให้มืทุกคน

กิจกรรมที่ 4
กลับบ้านกันเถอะ



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ



สาระสำคัญ

เกมกลับบ้านกันเถอะเป็นเกมที่ส่งเสริมทักษะการฟังและการปฏิบัติตามคำสั่งในการพูดชื่อบ้าน การเล่นเป็นกลุ่มเพื่อความสนุกสนาน ความพร้อมเพรียงสามัคคีในการเคลื่อนไหวร่างกายไปทีมนุ่มที่กำหนดได้ถูกต้อง คล่องแคล่วว่องไวตามกติกาทำให้มีการพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ สุขภาพร่างกายแข็งแรง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เด็กเล่นเกมกลับบ้านกันเถอะได้ถูกต้องตามกติกา
2. เด็กเล่นเกมกลับบ้านกันเถอะได้อย่างคล่องแคล่วว่องไวและปลอดภัย
3. เด็กเล่นเกมร่วมกับเพื่อนได้อย่างมีความสุข สนุกสนานเพลิดเพลิน
4. เด็กสามารถนำเสนอวิธีการเล่นที่ประสบผลสำเร็จได้

จำนวนผู้เล่น

ไม่จำกัดจำนวน



สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

1. เพลง “บ้านของฉัน”

คำร้อง ศรินวล รัตนสุวรรณ

บ้านของฉัน
พ่อแม่ ลุงป้า
อีกทั้ง น้ำ อา
ทุกคนสุขสบาย

อยู่ด้วยกันมากมาย
ปู่ย่า ตา ยาย
พี่ และน้องมากมาย
เราเป็นพี่น้องกัน

2. นกหวีด



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

วิธีเล่น



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

1. ครูกำหนดมุมในสนามทั้งสี่มุมคือมุมที่ 1 มุมบ้านกระต่าย
มุมที่ 2 มุมบ้านจิงโจ้ มุมที่ 3 มุมบ้านม้า มุมที่ 4 มุมบ้านกบ



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

2. ครูให้เด็กทั้งหมดยืนอยู่กลางจุดกำหนดมุม เมื่อครูพูดถึงชื่อบ้านของใคร ให้เด็กทำท่าทางสัตว์นั้น ๆ กระโดดไปที่มุมที่กล่าวถึงทันที ให้เด็กเล่นปฏิบัติกิจกรรมซ้ำอีก ประมาณ 2-3 รอบ

ประโยชน์ที่เด็กได้รับ

1. ช่วยให้เด็กมีพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่โดยการวิ่ง และทำให้ระบบไหลเวียนของโลหิตในร่างกายดี
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวที่ถูกทิศทาง การทรงตัวที่ดี มีความคล่องแคล่วว่องไว
3. เด็กเล่นร่วมกับเพื่อนได้อย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน ร่าเริงแจ่มใส

ข้อเสนอแนะ

ครูควรสังเกตการณ์เลือกและตัดสินใจของเด็กในการเข้ามูมบ้านได้อย่างคล่องแคล่วว่องไว

กิจกรรมที่ 5
กระรอกเปลี่ยนโพรง



สาระสำคัญ

เกมกระรอกเปลี่ยนโพรง เป็นเกมการเล่นที่ต้องเปลี่ยนโพรงกัน โพรงเปรียบได้กับบ้านของกระรอกนั่นเอง การเล่นต้องใช้ไหวพริบ และการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังต้องมีทักษะในการฟังและปฏิบัติตามคำสั่งให้ถูกต้อง ผู้เล่นต้องเตรียมตัวให้พร้อมเสมอที่จะวิ่งเปลี่ยนโพรงให้ได้ เป็นเกมที่ส่งเสริมการเล่นเป็นกลุ่มเพื่อสร้างความสนุกสนาน ความคล่องแคล่วว่องไวในการวิ่งเปลี่ยนโพรงตามกติกา ทำให้กล้ามเนื้อใหญ่แข็งแรง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เด็กเล่นเกมกระรอกเปลี่ยนโพรงได้ถูกต้องตามกติกา
2. เด็กเล่นเกมกระรอกเปลี่ยนโพรงได้อย่างคล่องแคล่วว่องไวและปลอดภัย
3. เด็กเล่นร่วมกับเพื่อนได้อย่างมีความสุข สนุกสนานเพลิดเพลิน
4. เด็กสามารถนำเสนอวิธีการเล่นที่ประสบผลสำเร็จได้

จำนวนผู้เล่น

ไม่จำกัดจำนวน

สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

1. บทร้อง “ลมเพลมพัด”

ครู : ลมเพลมพัด

เด็ก : ลมพัดอะไร

กระรอก : ลมพัดให้กระรอกเปลี่ยนโพรง

2. นกหวีด



ที่มา : นรินทร์ ตัวงกระโทก ถ่ายภาพ

วิธีเล่น



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

1. ให้เด็กจับกลุ่มกัน กลุ่มละ 3 คน เด็ก 2 คน หันหน้าเข้าหากันจับมือกันไว้ โดยให้กางแขนออก (สมมติว่าเป็นโพรง) แล้วให้ผู้เล่นในกลุ่มที่เหลืออีกคนหนึ่งมายืนอยู่ในโพรง (สมมติว่าเป็นกระรอก) จัดให้กระรอกและโพรงทั้งหมดยืนเป็นรูปวงกลมห่างกันเป็นระยะเท่า ๆ กัน จากนั้นให้ผู้เล่นที่เหลืออีกคนหนึ่ง มายืนอยู่ตรงกลางวง (สมมติว่าเป็นกระรอก ไม่มีโพรง)



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

2. กระรอกตัวที่อยู่ตรงกลางวงก็ร้องขึ้นโดยเสียงดัง ๆ ว่า “ลมเพลมพัด” ผู้ร่วมเล่นทั้งหมดก็จะย้อนถามขึ้นพร้อม ๆ กันว่า “ลมพัดอะไร” กระรอกก็จะตอบทันทีว่า “ลมพัดกระรอกให้เปลี่ยนโพรง” ฯลฯ



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

3. กระรอกที่อยู่ในโพรงต้องวิ่งออกจากบ้านเดิมของตนเพื่อหาโพรงใหม่อยู่ ส่วนกระรอกตัวอื่นก็ต้องเปลี่ยนโพรงใหม่อยู่ ส่วนกระรอกตัวอื่น ๆ ก็จะต้องเปลี่ยนโพรงใหม่ทุกตัวเช่นกัน



ที่มา : นรินทร์ ด้วงกระโทก ถ่ายภาพ

4. คนที่เป็นกระรอกอยู่กลางวงก็ต้องรีบวิ่งหาโพรงอยู่ด้วย ถ้าเข้าโพรงได้คนที่ไม่มีโพรงอยู่ก็ต้องมายืนอยู่กลางวง เป็นกระรอกไม่มีโพรงแทนกระรอกตัวต่อไป



ประโยชน์ที่เด็กได้รับ

1. ช่วยให้เด็กได้ออกกำลังกาย ทำให้กล้ามเนื้อใหญ่แข็งแรง
2. ช่วยฝึกให้เป็นคนมีระเบียบวินัย เคารพกฎกติกา ข้อตกลง รู้จักเล่นร่วมกับเพื่อน มีความสามัคคี
3. เล่นร่วมกับเพื่อนได้อย่างมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน



ข้อเสนอแนะ

1. เพื่อให้สนุกสนานควรมีคำที่ขึ้นต้นลงว่ากระ..... เช่น กระต่าย กระตัง กระเทย กระแทก ฯลฯ มาไว้ล่วงหน้าเพื่อความสนุกสนาน
2. การเล่นเกมกระรอกเปลี่ยนโพรงให้สนุกสนาน ต้องให้กระรอกวิ่งเปลี่ยนโพรงที่ตรงข้ามกันไม่ให้เปลี่ยนบ้านข้าง ๆ กัน
3. การเล่นเกมให้สนุกสนานต้องมีการเปลี่ยนตัวกระรอก

บรรณานุกรม

กุลยา ตันติผลาชีวะ. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ :
เบน-เบส บุ๊คส์, 2551.

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. สำนักงาน. แนวการจัดประสบการณ์ระดับ
ก่อนประถมศึกษา ชั้นอนุบาล. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ
สำนักนายกรัฐมนตรี, 2560.

_____. คู่มือหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2551 (อายุ 4 ปี). กรุงเทพฯ :
คุรุสภาลาดพร้าว, 2560.

_____. แนวการจัดกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนระดับก่อนประถมศึกษา.
กรุงเทพฯ : คุรุสภาลาดพร้าว, 2560.

ณรงค์ ทิพนก. “การพัฒนาเด็กอนุบาลโดยการบูรณาการความรู้ผ่านกิจกรรม
และการเล่นตามหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2551” การศึกษา
ท้องถิ่น. 2(6) : 8-16, 2558.

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ.
คู่มือการจัดกิจกรรมเกมและการละเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กระดับ
ก่อนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : คุรุสภาลาดพร้าว, 2560.

สมใจ ตั้งนิกร. ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยใน
โครงการอนุบาลชนบทที่ได้รับการฝึกกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ที่แตกต่าง.
ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
อัสสโนนา, 2558.

สำลี รักสุทธี. คู่มือการจัดทำสื่อ นวัตกรรม แผนฯ ประกอบสื่อนวัตกรรม. กรุงเทพฯ :
พัฒนาศึกษา, 2553.