

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบประเมิน เกี่ยวกับพฤติกรรมของนักเรียนที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ “คลื่นยักษ์สึนามิ”

หมายเลขแบบประเมิน

□□□□□□

แบบประเมินงานวิจัย

เรื่อง ผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อนักเรียนที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ “คลื่นยักษ์สึนามิ”

คำชี้แจง

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยกึ่งทดลองมีวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อนักเรียนที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์คลื่นยักษ์ “สึนามิ”

ให้นักเรียนสำรวจตัวนักเรียนเองและประเมินเหตุการณ์ หรือความคิดเห็นและความรู้สึกของนักเรียนว่าอยู่ในระดับใด และตอบลงในช่องคำตอบที่เป็นจริงเกี่ยวกับตัวนักเรียนมากที่สุด การตอบของนักเรียนไม่มีข้อใดถูก ข้อใดผิด ดังนั้นขอให้นักเรียนตอบคำถามโดยคำนึงถึงความเป็นจริง ข้อมูลจากการทำแบบประเมินของนักเรียน มีความสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จของการทำวิทยานิพนธ์ ครั้งนี้ จึงใคร่ขอความกรุณาตอบให้ครบทุกข้อผู้วิจัยขอขอบคุณที่นักเรียนให้ความร่วมมือ

แบบประเมินนี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน จำนวน 32 ข้อ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป 4 ข้อ

ส่วนที่ 2 แบบประเมินกิจกรรมนันทนาการที่มีผลต่อผู้ประสบภัยคลื่นยักษ์สึนามิ

4 ตอน 28 ข้อ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน □ ที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียน

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

2. อายุ _____ ปี (โปรดระบุ)

ส่วนที่ 2 แบบประเมินกิจกรรมนันทนาการที่มีผลต่อผู้ประสบภัยคลื่นยักษ์สึนามิ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนมากที่สุด

แบบประเมินกิจกรรมนันทนาการที่มีผลต่อ ผู้ประสบภัยคลื่นยักษ์สึนามิ	มากที่สุด 4	มาก 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1. ด้านจิตใจ				
1.1 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันผ่อนคลาย ความเครียด				
1.2 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันสามารถควบคุม อารมณ์ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้				
1.3 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันมีความเชื่อมั่นใน ตนเองมากขึ้น				
1.4 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันเห็นคุณค่า ของตนเอง และของบุคคลอื่น				
1.5 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันรู้จักตนเองเพิ่มขึ้น				
1.6 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันมีกำลังใจเพิ่มขึ้น				
1.7 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันได้รับ ประสบการณ์ที่ดีในชีวิต				
2. ด้านร่างกาย				
2.1 กิจกรรมนันทนาการทำให้สุขภาพร่างกายของ ฉันแข็งแรง				
2.2 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันทานอาหารได้ อย่างปกติ				
2.3 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันมีความพร้อมที่จะ ปฏิบัติสิ่งต่าง ๆ				
2.4 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันนอนหลับพักผ่อน ได้อย่างสบาย				
2.5 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันสามารถปฏิบัติสิ่ง ต่างๆในชีวิตประจำวันได้				

แบบประเมินกิจกรรมนันทนาการที่มีผลต่อ ผู้ประสบภัยคลื่นยักษ์สึนามิ	มากที่สุด 4	มาก 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
2.6 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันมีพัฒนาทางด้าน ร่างกายที่ดี				
2.7 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันมีทักษะในการ ปฏิบัติสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น				
3. ด้านสังคม				
3.1 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันมีโอกาสรู้จักเพื่อน ใหม่เพิ่มมากขึ้น				
3.2 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันมีความเสียสละกับ กลุ่มเพื่อน				
3.3 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันยอมรับฟังความ คิดเห็นของผู้อื่น				
3.4 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันสนิทกับบุคคลรอบ ข้างมากขึ้น				
3.5 กิจกรรมนันทนาการทำให้เกิดความสามัคคีใน หมู่คณะ				
3.6 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันมีโอกาสพบปะ สังสรรค์กับบุคคลอื่นในสังคม				
3.7 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันสนิทกับเพื่อน มากขึ้น				
4. ด้านการเรียนรู้				
4.1 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ				
4.2 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันมีสมาธิใน การเรียนรู้				
4.3 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันเกิดความคิดใหม่ๆ				
4.4 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันมีระเบียบวินัย ในตนเอง				

แบบประเมินกิจกรรมนันทนาการที่มีผลต่อ ผู้ประสบภัยคลื่นยักษ์สึนามิ	มากที่สุด 4	มาก 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
4.5 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันสามารถแก้ไข ปัญหาเฉพาะหน้าได้				
4.6 กิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันเรียนรู้เกี่ยวกับ ตนเองมากขึ้น				
4.7 การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการทำให้ฉันได้ใช้ เวลาให้เกิดประโยชน์ในการเรียนรู้				

ภาคผนวก ข

โปรแกรมสนับสนุนการใช้กับนักเรียนที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ “คลื่นยักษ์สึนามิ”

ตารางผนวกที่ ข1 โปรแกรมสนับสนุนการใช้กับนักเรียนที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์
“คลื่นยักษ์สึนามิ”

สัปดาห์ที่ / ครั้งที่ / วันที่	กิจกรรม	ผลเกิดการพัฒนาด้าน
สัปดาห์ที่ 1		
ครั้งที่ 1 วันที่ 5 มิถุนายน 2549	กิจกรรมเยี่ยมรับแรกพบ	ด้านจิตใจ
ครั้งที่ 2 วันที่ 8 มิถุนายน 2549	กิจกรรมรู้จักตัวฉัน	
สัปดาห์ที่ 2		
ครั้งที่ 1 วันที่ 16 มิถุนายน 2549	กิจกรรมบันเทิงเรีงใจ	ด้านจิตใจ
ครั้งที่ 2 วันที่ 19 มิถุนายน 2549	กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์	
สัปดาห์ที่ 3		
ครั้งที่ 1 วันที่ 23 มิถุนายน 2549	กิจกรรมดนตรีมีชีวิต	ด้านร่างกาย
ครั้งที่ 2 วันที่ 26 มิถุนายน 2549	กิจกรรมกีฬา ฮา เฮ	
สัปดาห์ที่ 4		
ครั้งที่ 1 วันที่ 30 มิถุนายน 2549	กิจกรรมพัฒนาความคิดและความจำ	ด้านร่างกาย
ครั้งที่ 2 วันที่ 3 กรกฎาคม 2549	กิจกรรมมินิโอลิมปิก	
สัปดาห์ที่ 5		
ครั้งที่ 1 วันที่ 7 กรกฎาคม 2549	กิจกรรมสนุกพาเพลิน	ด้านการเรียน
ครั้งที่ 2 วันที่ 14 กรกฎาคม 2549	กิจกรรมคิดหลายสมอง	
สัปดาห์ที่ 6		
ครั้งที่ 1 วันที่ 17 กรกฎาคม 2549	กิจกรรมหอคอย 1	ด้านการเรียน
ครั้งที่ 2 วันที่ 21 กรกฎาคม 2549	กิจกรรมหอคอย 2	
สัปดาห์ที่ 7		
ครั้งที่ 1 วันที่ 24 กรกฎาคม 2549	กิจกรรม Walk Rally 1	ด้านสังคม
ครั้งที่ 2 วันที่ 28 กรกฎาคม 2549	กิจกรรม Walk Rally 2	
สัปดาห์ที่ 8		
ครั้งที่ 1 วันที่ 31 กรกฎาคม 2549	กิจกรรมคิดเชิงสร้างสรรค์	ด้านสังคม
ครั้งที่ 2 วันที่ 4 สิงหาคม 2549	กิจกรรมรวมใจเราเยาวชน	

สัปดาห์ที่ 1 ครั้งที่ 1

ชื่อกิจกรรม ยิ้มรับแรกพบ

กิจกรรมยิ้มรับแรกพบ

1. กิจกรรมเฮ – เฮ
2. เพลง “โดเรม่อน”
3. กิจกรรมชุดมน
4. กิจกรรมใครกันเอ๋ย

1. กิจกรรมเฮ – เฮ

วัตถุประสงค์

1. ใช้เป็นเกมนำเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้สึกเป็นกันเอง คั่นเคยกับผู้นำกิจกรรม และผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนอื่น
3. เพื่อฝึกหัดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นคนมีสติและมีสมาธิ
4. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสุขสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

15 นาที

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งเป็นแถวตอน แยกชายหญิง
2. เมื่อผู้นำกิจกรรมนับ 1 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมชูมือขวาขึ้นเหนือศีรษะ พร้อมกับร้อง “เฮ”
3. เมื่อผู้นำกิจกรรมนับ 2 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมชูมือซ้ายขึ้นเหนือศีรษะ พร้อมกับร้อง “เฮ”

4. เมื่อผู้นำกิจกรรมนับ 3 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำมือขวาและมือซ้ายมาไขว้กันแล้วชูขึ้นเหนือศีรษะ พร้อมกับร้อง “เฮ”
5. เมื่อผู้นำกิจกรรมนับ 4 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมชูมือขวาสลับกับมือซ้ายขึ้นเหนือศีรษะ พร้อมกับร้อง “เฮ – เฮ”
6. ผู้นำกิจกรรมจะนับเลขต่อเนื่องกัน แล้วให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำตามให้ถูกต้อง
7. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

2. เพลง “โคเรมอน”

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความกล้าแสดงออก

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

15 นาที

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมสอนเพลง “โคเรมอน” และแสดงท่าประกอบ ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมดูเป็นตัวอย่าง

เนื้อเพลงโคเรมอน

- | | |
|--|-----|
| โอ้เจ้าโคเรมอน – โคเรมอน - โคเรมอน | (1) |
| โอ้เจ้าโคเรมี – โคเรมี – โคเรมี | (2) |
| นั่นไงเจ้าซูเปอร์แมน นั่นไงเจ้าซูเปอร์แมน | (3) |
| บินถลาเล่นลม | (4) |
| อัย – ยัย – ยา | (5) |
| อัย – ยัย – ยา | (6) |
| อัย – ยัย – ยา | (7) |
| อัย – ยัย – ยา – ยา – ย่า | (8) |

ท่าทางการเคลื่อนไหวประกอบเพลงโดเรม่อน

- (1) นำมือทั้งสองข้างมาหมุนบริเวณสะโพก แล้วส่ายสะโพก
- (2) นำมือทั้งสองข้างมาหมุนบริเวณศีรษะ แล้วส่ายศีรษะ
- (3) หันไปทางด้านขวา นำมือขวาชี้ไปบนอากาศ แล้วโยกตัวตามจังหวะ และเปลี่ยนมาทำทางด้านซ้าย
- (4) ทำท่าบินและหมุนรอบตัวเอง
- (5) หันไปทางด้านขวา นำทั้งสองมือสับัดขึ้นลง
- (6) หันไปทางด้านซ้าย นำทั้งสองมือสับัดขึ้นลง
- (7) หันไปทางด้านขวา นำทั้งสองมือสับัดขึ้นลง
- (8) หันไปทางด้านซ้าย นำทั้งสองมือสับัดขึ้นลง

2. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร้องเพลง “โดเรม่อน”
3. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงท่าประกอบเพลง “โดเรม่อน”
4. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

3. กิจกรรมหลุมุน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้สึกเป็นกันเอง คำนึงถึงผู้นำกิจกรรม และผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนอื่น
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถทำตามคำบอกได้อย่างถูกต้อง
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

15 นาที

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งเป็นวงกลม 1 วง
2. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร้องเพลงโคเรม่อนไปเรื่อย ๆ เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ยินสัญญาณนกหวีดจากผู้นำกิจกรรม ให้หยุดร้องเพลงแล้วฟังคำบอกจากผู้นำกิจกรรม เช่น
 - คนที่นั่งอยู่ตรงข้ามกันให้เปลี่ยนที่กัน
 - ผู้ชายให้เปลี่ยนที่กับผู้หญิง
 - ให้จับกลุ่ม 2 คน
 - ให้จับกลุ่ม 4 คน
3. เมื่อได้ยินคำบอกแล้วให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมปฏิบัติตามคำบอก
4. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่นั่งที่ซ้ำจะให้ออกมาแนะนำตัวเองกับสมาชิกในกลุ่ม
5. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

4. กิจกรรมไครกันเอ๋ย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้สึกเป็นกันเอง คำนึงถึงผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนอื่น
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถจำชื่อเพื่อนในกลุ่มของตนเองได้
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

15 นาที

วิธีการดำเนินการ

1. เมื่อผู้นำกิจกรรมได้ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจับกลุ่ม 10 คนแล้ว จะได้ทั้งหมด 3 กลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมหันหน้าเข้าหากัน
2. เมื่อผู้นำกิจกรรมนับ 1 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมปรบมือ 1 ครั้ง แล้วชี้นิ้วโป้งเข้าหาตัวเอง พร้อมบอกชื่อเล่นของตนเองให้เพื่อนในกลุ่มได้ยิน
3. เมื่อผู้นำกิจกรรมนับ 2 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมปรบมือ 2 ครั้ง แล้วชี้นิ้วชี้ทั้งสองมือชี้ไปทางเพื่อนที่นั่งอยู่ทางด้านขวาของตนเองพร้อมทั้งบอกชื่อเล่นของเพื่อนคนนั้น

4. เมื่อผู้นำกิจกรรมนับ 3 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมปรบมือ 3 ครั้ง แล้วใช้นิ้วชี้ทั้งสองมือชี้ไปทางเพื่อนที่นั่งอยู่ทางด้านซ้ายของตนเองพร้อมทั้งบอกชื่อเล่นของเพื่อนคนนั้น
5. เมื่อผู้นำกิจกรรมนับ 4 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมปรบมือ 4 ครั้ง แล้วใช้นิ้วชี้ทั้งสองมือชี้ไปทางเพื่อนที่นั่งอยู่ทางด้านตรงข้ามกับตนเองพร้อมทั้งบอกชื่อเล่นของเพื่อนคนนั้น
6. เมื่อผู้นำกิจกรรมนับ 5 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมปรบมือ 5 ครั้ง แล้วใช้นิ้วชี้ทั้งสองมือชี้ไปทางเพื่อนที่นั่งอยู่ทางด้านขวาของตนเองไปเรื่อยๆพร้อมทั้งบอกชื่อเล่นของเพื่อนคนนั้น จนมาถึงคนที่ตัวเอง เสร็จแล้วให้จับมือกันทั้งกลุ่มชูขึ้นพร้อมร้อง “เฮ” ดัง ๆ
7. ผู้นำกิจกรรมจะให้แต่ละกลุ่มแข่งขันกัน กลุ่มไหนบอกชื่อเพื่อนได้ถูกต้อง และเสร็จก่อนเป็นกลุ่มที่ชนะ
8. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

สัปดาห์ที่ 1 ครั้งที่ 2

ชื่อกิจกรรม รู้จักตัวฉัน

กิจกรรมรู้จักตัวฉัน

1. ทบทวนเพลงโคเรม่อน
2. กิจกรรมหนุ่มหล่อ - สาวสวย
3. กิจกรรมทีมของเรา

1. ทบทวนเพลงโคเรม่อน

วัตถุประสงค์

1. ใช้เป็นกิจกรรมนำเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดอารมณ์ร่วม และความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

15 นาที

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งเป็นกลุ่มตามกลุ่มเดิมในครั้งที่แล้ว
2. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมากลุ่มละ 2 คน เพื่อแสดง

ท่าโคเรม่อน

3. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมช่วยกันร้องเพลงโคเรม่อน ส่วนตัวแทนกลุ่มก็แสดง

ท่าโคเรม่อน

4. โหวดหาผู้ชนะจากเสียงปรบมือของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
5. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

2. กิจกรรมหนุ่มหล่อ - สาวสวย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ของที่ระลึกจากผลงานการประดิษฐ์ของตนเอง

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

20 นาที

อุปกรณ์

1. กระดาษสีแบบแข็งขนาด 3 x 4 นิ้ว
2. ปากกาเคมีสีต่าง ๆ
3. ซองใส่ป้ายชื่อ

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งเป็นกลุ่มตามที่แบ่งไว้
2. ผู้นำกิจกรรมแจกกระดาษแข็งให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนละ 1 แผ่น และปากกาสีให้คนละ 1 แท่ง
3. ผู้นำกิจกรรมอธิบายถึงวิธีการทำป้ายชื่อ โดยให้ใช้อุปกรณ์ที่เตรียมให้ในการทำป้ายชื่อของตนเอง พร้อมทั้งตกแต่งให้สวยงาม
4. ผู้นำกิจกรรมให้เวลาในการทำป้ายชื่อ 15 นาที
5. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ทำป้ายชื่อเสร็จแล้วให้มารับซองใส่ป้ายชื่อที่ผู้นำกิจกรรม
6. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

3. กิจกรรมทีมของเรา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสร้างสัมพันธ์ภาพซึ่งกันและกัน
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความคิดสร้างสรรค์

สถานที่ดำเนินกิจกรรม ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 25 นาที

อุปกรณ์

1. กระดาษโปสเตอร์สีแผ่นใหญ่
2. กระดาษสีแบบอ่อนขนาด 3 x 4 นิ้ว
3. ปากกาเคมีสีต่าง ๆ
4. กาว
5. กรรไกร

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งเป็นกลุ่มตามสีของป้ายชื่อของตนเอง
2. ผู้นำกิจกรรมแจกกระดาษสีแผ่นเล็กให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนละ 1 แผ่น และกระดาษโปสเตอร์สีแผ่นใหญ่ กาว กรรไกร กลุ่มละ 1 ชุด
3. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละคนวาดรูปหน้าของตนเอง พร้อมชื่อเล่น ด้านล่างของกระดาษแผ่นเล็กที่แจกให้ โดยสามารถตัดแต่งให้สวยงามได้ตามใจชอบ
4. เมื่อเสร็จแล้วให้นำติดลงบนกระดาษแผ่นใหญ่ พร้อมตกแต่งให้สวยงาม
5. ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมช่วยกันตั้งชื่อกลุ่มของตนเองให้มี 5 พยางค์
6. ให้ตัวแทนผู้เข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละกลุ่มออกมานำเสนองานของกลุ่มตนเอง
7. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

สัปดาห์ที่ 2 ครั้งที่ 1

ชื่อกิจกรรม บ้านเทิ่งเรืงใจ

กิจกรรมบ้านเทิ่งเรืงใจ

1. กิจกรรมขายโอ่ง – อ่างจ้ำ
2. เพลง ”ค้ำคาว”
3. กิจกรรมเป็งมหาสนุก

1. กิจกรรมขายโอ่ง - อ่างจ้ำ

วัตถุประสงค์

1. ใช้เป็นเกมนำเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม
2. เพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีและความสนิ่ทสนมระหว่างผู้นำกิจกรรมกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม
3. เพื่อฝึกให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นคนมีสติและสมาธิในการกระทำสิ่งต่าง ๆ

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

15 นาที

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งเป็นวงกลม 1 วง
2. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนับ 1-2-3-4... ไปเรื่อย ๆ จนครบจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม
3. ผู้นำกิจกรรมเพิ่มกติกาการนับ โดยให้นับ 1-2-3-4 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่นับเลขลงท้ายด้วยเลข 5 ให้พูดว่า “ขายโอ่ง จ้ำ” ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนต่อไปนับ 6-7-8-9 และถ้าผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนไหนนับเลขที่ลงท้ายด้วยเลข 0 ให้พูดว่า “ขายอ่าง จ้ำ”

4. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนใดก็ได้เริ่มนับ 1 และต่อไปเรื่อย ๆ ใครพูดผิดให้ออกมาทำท่าประกอบเพลงโดเรม่อน

5. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

2. เพลง “ค้างคาว”

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความกล้าแสดงออก

สถานที่ดำเนินกิจกรรม ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 15 นาที

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมสอนเพลง “ค้างคาว” และแสดงท่าประกอบ ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมดูเป็นตัวอย่าง

เนื้อเพลงค้างคาว

- | | |
|-------------------------------|-----|
| ฉันเป็นนกแต่ฉันมีหู | (1) |
| ฉันเป็นหนูแต่ฉันมีปีก | (2) |
| ฉันใช้สัญญาณซูเปอร์โซนิก | (3) |
| ไวคอยหลบหลีกตอนฉันมองไม่เห็น | (4) |
| ฉันเป็นค้างคาว ฉันเป็นค้างคาว | (5) |
| ฉันนอนในตอนกลางวัน | (6) |

ท่าทางการเคลื่อนไหวประกอบเพลงค้างคาว

- (1) นำมือทั้งสองข้างทำท่าบินเหมือนนก แล้วโยกตัวตามจังหวะเพลง
- (2) นำมือทั้งสองข้างมาชี้ไปด้านหน้าไว้บริเวณคางเหมือนฟันหนู แล้วโยกตัวตามจังหวะเพลง

- (3) กางแขน แบ่มือออกทางด้านข้างลำตัว แล้วโยกตัวตามจังหวะเพลง
 - (4) นำมือทั้งสองข้างมาปิดหน้า แล้วส่ายหัว
 - (5) ทำท่าบิน กระโดดด้วยขาขวายกขาซ้ายไปทางด้านขวา แล้วเปลี่ยน
กระโดดด้วยขาซ้ายยกขาขวาไปทางด้านซ้าย
 - (6) นำมือทั้งสองข้างประกบกันทำท่านอนหลับ แล้วชี้นิ้วชี้มือขวาขึ้นไปบนฟ้า
2. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร้องเพลง “ค้างคาว”
 3. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงท่าประกอบเพลง “ค้างคาว”
 4. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

3. กิจกรรมแปรงมหาสนุก

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสร้างสัมพันธ์ภาพซึ่งกันและกัน
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถปฏิบัติตามคำบอกได้

สถานที่ดำเนินกิจกรรม ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 30 นาที

อุปกรณ์

1. แปรงกระป๋อง 6-8 กระป๋อง

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งเป็นวงกลม 1 วง
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายกติกาเกมแปรงมหาสนุก ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจวิธีการเล่น คือ

- 2.1 เมื่อได้ยินเสียงเพลงจากผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ส่งกระป๋องแป้งไปทางด้านขวามือของตนเองให้กับเพื่อนคนที่นั่งอยู่ทางด้านขวา
- 2.2 วิธีการส่งให้ส่งมือต่อมือ ห้ามโยนกระป๋องแป้ง给朋友โดยเด็ดขาด
- 2.3 เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณนกหวีดจากผู้นำกิจกรรมให้หยุดส่งกระป๋องแป้งทันทีแล้วรอฟังคำสั่งจากผู้นำกิจกรรมว่า คนที่มีกระป๋องแป้งอยู่จะให้ทำอะไร เช่น
 - เทแป้งใส่มือ แล้วนำมาทาหน้าตัวเอง
 - เทแป้งใส่มือ แล้วนำมาทาหน้าคนที่นั่งอยู่ทางด้านซ้าย
 - เทแป้งใส่มือ แล้วนำมาทาหน้าคนที่นั่งอยู่ทางด้านขวา
 - ให้อืนขึ้นแล้วร่ำวงรอบวง
3. ผู้นำกิจกรรมจะสุ่มแจกกระป๋องแป้งให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม
4. ผู้นำกิจกรรมเริ่มร้องเพลง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมก็เริ่มส่งกระป๋องแป้งให้เพื่อนคนถัดไป
5. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

สัปดาห์ที่ 2 ครั้งที่ 2

ชื่อกิจกรรม ศิลปะสร้างสรรค์

กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

2. กิจกรรมปาโต้ะ – ปาโต้
2. กิจกรรมภาพสวยด้วยมือเรา

1. กิจกรรมปาโต้ะ – ปาโต้

วัตถุประสงค์

1. ใช้เป็นเกมนำเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม
2. เพื่อฝึกให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นคนมีสติและสมาธิในการทำสิ่งต่างๆ
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

15 นาที

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งเป็นแถวตอนตามกลุ่มของตนเอง ผู้หญิงอยู่ด้านหน้าผู้ชายอยู่ด้านหลัง
2. เมื่อผู้นำกิจกรรมกล่าวว่า “ปาโต้ะ” ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมใช้มือทั้งสองข้างจับที่ศีรษะพร้อมกล่าวว่า “ปาโต้ะ”
3. เมื่อผู้นำกิจกรรมกล่าวว่า “ปาโต้” ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมใช้มือทั้งสองข้างจับที่ไหล่พร้อมกล่าวว่า “ปาโต้”

4. เมื่อผู้นำกิจกรรมกล่าวว่า “ปาโต้ะ-ปาโต้” ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมใช้มือทั้งสองข้างจับที่ท้องพร้อมกล่าวว่า “ปาโต้ะ-ปาโต้”
5. ผู้นำกิจกรรมสังเกตดูว่ามีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำผิดให้ออกมาทำท่าประกอบเพลง ” ค้างคาว”
6. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

2. กิจกรรมภาพสหายด้วยมือเรา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักการแบ่งงานกันรับผิดชอบ และรับผิดชอบงานที่ตนเองได้รับมอบหมาย
4. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความรักโรงเรียน รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม

สถานที่ดำเนินกิจกรรม ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 45 นาที

อุปกรณ์

1. กระดาษโปสเตอร์สีขาวแผ่นใหญ่
2. สีโปสเตอร์ ถาดละลายสี
3. ปากกาเคมีสีต่าง ๆ
4. กาว
5. กรรไกร

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งเป็นกลุ่มตามที่แบ่งไว้
2. ผู้นำกิจกรรมแจกกระดาษโปสเตอร์สีขาวแผ่นใหญ่ให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มละ 2 แผ่น สีโปสเตอร์ ถาดละลายสี ปากกาสี กาว และกรรไกร ให้กลุ่มละ 1 ชุด
3. ผู้นำกิจกรรมอธิบายงานที่จะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่ม คือ ประดิษฐ์งาน 2 หัวข้อ ได้แก่ “โรงเรียนของฉัน” และ “โลกที่น่าอยู่” โดยชิ้นงานทั้ง 2 หัวข้อนี้จะต้องประดิษฐ์โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ธรรมชาติ หรือวัสดุรีไซเคิล
4. ผู้นำกิจกรรมให้เวลา 30 นาที ในการที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมประดิษฐ์ผลงาน
5. เมื่อครบกำหนดเวลาให้ผู้ร่วมกิจกรรมหยุดปฏิบัติกิจกรรม และให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมานำเสนอผลงาน
6. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

สัปดาห์ที่ 3 ครั้งที่ 1

ชื่อกิจกรรม ดนตรีมีชีวิต

กิจกรรมดนตรีมีชีวิต

1. กิจกรรมตะลุยกวงกลม
2. เพลงประกอบท่าทาง
3. เพลงร้องไถ่รอบวง
4. เพลงร้องโต้ตอบ

1. กิจกรรมตะลุยกวงกลม

วัตถุประสงค์

1. ใช้เป็นเกมนำเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม
2. เพื่อฝึกให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นคนมีสติและสมาธิในการกระทำสิ่งต่าง ๆ
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 15 นาที

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจัดแถวเป็นวงกลม 1 วง
2. เมื่อผู้นำกิจกรรมนับ 1 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเคลื่อนที่ไปทางด้านขวา พร้อมพูดว่า “ขวา”
3. เมื่อผู้นำกิจกรรมนับ 2 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเคลื่อนที่ไปทางด้านซ้าย พร้อมพูดว่า “ซ้าย”

4. เมื่อผู้นำกิจกรรมนับ 3 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเคลื่อนที่ไปทางด้านหน้า พร้อมพูดว่า “หน้า”
5. เมื่อผู้นำกิจกรรมนับ 4 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเคลื่อนที่ไปทางด้านหลัง พร้อมพูดว่า “หลัง”
6. เมื่อผู้นำกิจกรรมนับ 5 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเคลื่อนที่ไปทางด้านขวา ด้านซ้าย ด้านหน้า และด้านหลังตามลำดับ
7. ผู้นำกิจกรรมจะนับเลขต่อเนื่องกัน แล้วให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำตามให้ถูกต้อง
2. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

2. เพลงประกอบทำทาง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความกล้าแสดงออก
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเสริมความจำในบทเรียนให้แม่นยำยิ่งขึ้น

สถานที่ดำเนินกิจกรรม ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 15 นาที

อุปกรณ์

1. กลอง 1 ชุด
2. อุปกรณ์เครื่องดนตรีประกอบจังหวะ

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมสอนเพลงประกอบทำทาง คือ เพลง “อาบนํ้า” และแสดงท่าประกอบให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมดูเป็นตัวอย่าง

เนื้อเพลงอาบนํ้า

อาบนํ้าแล้วสบายตัว	(1)
สระหัวแล้วสบายผม	(2)
ตัดเล็บที่มันแหลมคม	(3)
ปากหอมน่าดมเพราะว่าหนูแปรงฟัน	(4)
ดี ดี ดีว ดี ดี ดีว	(5)
ดี ดี ดีว ดีว ดีว ดีว	(6)
ดี ดี ดีว ดี ดี ดีว	(7)
ดี ดี ดีว ดีว ดีว ดีว	(8)

ท่าทางการเคลื่อนไหวประกอบเพลงอาบนํ้า

- (1) นำแขนมาไขว้กัน นำมือซ้ายแตะที่ไหล่ขวา มือขวาแตะที่ไหล่ซ้าย แล้วโยกตัวตามจังหวะเพลง
- (2) นำมือทั้งสองข้างทำท่าสระผม แล้วโยกตัวตามจังหวะเพลง
- (3) นำมือทั้งสองข้างทำท่าตัดเล็บ แล้วโยกตัวตามจังหวะเพลง
- (4) นำมือซ้ายตັงนิ้วชี้ ทำท่าแปรงฟัน
- (5) ชูนิ้วชี้ข้างซ้ายขึ้น ยื่นยกขาขวา แล้วส่ายเอว
- (6) ชูนิ้วชี้ข้างขวาขึ้น ยื่นยกขาซ้าย แล้วส่ายเอว
- (7) ชูนิ้วชี้ข้างซ้ายขึ้น ยื่นยกขาขวา แล้วส่ายเอว
- (8) ชูนิ้วชี้ข้างขวาขึ้น ยื่นยกขาซ้าย แล้วส่ายเอว
2. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร้องเพลง “อาบนํ้า”
3. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงท่าประกอบเพลง “อาบนํ้า”
4. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

3. เพลงร้องไ้รอบวง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน
2. เพื่อฝึกให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นคนมีสติและสมาธิในการกระทำสิ่งต่างๆ
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างความสามัคคี รักใคร่ในหมู่คณะ

สถานที่ดำเนินกิจกรรม ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 15 นาที

อุปกรณ์

1. กลอง 1 ชุด
2. อุปกรณ์เครื่องดนตรีประกอบจังหวะ

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมสอนเพลงร้องไถ่รอบวง คือ เพลง “ไชโย” และแสดงท่าประกอบให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมดูเป็นตัวอย่าง

เนื้อเพลงไชโย

- | | |
|---|-------|
| เรามาร่วมกันร้อง ร้องเพลงให้ดังซักหน่อย | (1) |
| เรามาร่วมกันร้อง ร้องเพลงให้ดังซักหน่อย | (2) |
| เรามาร่วมกันร้องเพลงทำนองไชโย | (3) |
| ไชโย ไชโย ไชโย ไชโย ไชโย | (4) |

ท่าทางการเคลื่อนไหวประกอบเพลงไชโย

- | | |
|-----------|---------------------------------------|
| (1 – 3) | ปรบมือร้องเพลงตามจังหวะ |
| (4) | ชูแขนขวา สลับกับแขนซ้าย ตามจังหวะไชโย |
2. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร้องเพลง “ไชโย” พร้อมกับท่าประกอบ
 3. ผู้นำกิจกรรมแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น 4 กลุ่ม และให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มร้องเพลงไถ่รอบวง โดยผลัดกันเริ่มร้องทีละกลุ่ม
 4. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

4. เพลงร้องโต้ตอบ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน
2. เพื่อฝึกให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นคนมีสติและสมาธิในการทำสิ่งต่างๆ
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างความสามัคคี รักใคร่ในหมู่คณะ

สถานที่ดำเนินกิจกรรม ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 15 นาที

อุปกรณ์

1. กลอง 1 ชุด
2. อุปกรณ์เครื่องดนตรีประกอบจังหวะ

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมสอนเพลงร้องโต้ตอบ คือ เพลง “นา นา นา”
เนื้อเพลงนา นา นา

ผู้นำกิจกรรมร้องนำ

หน้า นา นา นา นา

น้ำ นา นา นา นา นา

น้ำ น้ำ น้ำ น้ำ น้ำ น้ำ น้ำ

น้ำ น้ำ นา นา นา

พวกเราเยาวชน

เยาวชนจังหวัดกระบี่

รวมใจกันบรรเลง

ครื้นเครงสนุกสนาน

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร้องโต้ตอบ

หน้า นา นา นา นา

น้ำ นา นา นา นา นา

น้ำ น้ำ น้ำ น้ำ น้ำ น้ำ น้ำ

น้ำ นา นา นา นา นา

พวกเราเยาวชน

เยาวชนจังหวัดกระบี่

รวมใจกันบรรเลง

ครื้นเครงสนุกสนาน

2. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร้องเพลง “นา นา นา”
3. ผู้นำกิจกรรมแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น 2 กลุ่ม และให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มร้องเพลงโต้ตอบกัน
4. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

สัปดาห์ที่ 3 ครั้งที่ 2

ชื่อกิจกรรม กีฬา ฮา เฮ

กิจกรรม กีฬา ฮา เฮ

1. การแข่งขันวิ่งกระสอบ 3 คน
2. การแข่งขันส่งโป่งสวรรค์
3. การแข่งขันหนีบไข่ไคโนเสาร์

การดำเนินกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น 3 กลุ่ม
2. ผู้นำกิจกรรมจะเรียกตัวแทนของแต่ละทีมเพื่อมาทำการแข่งขันในแต่ละชนิดการแข่งขัน
3. ผลการแข่งขันใช้การเก็บสะสมคะแนนในแต่ละชนิดกีฬาโดยกำหนดคะแนนในแต่ละชนิดกีฬาดังนี้
 - 3.1 ชนะอันดับที่ 1 ได้คะแนนสะสม 3 คะแนน
 - 3.2 ชนะอันดับที่ 2 ได้คะแนนสะสม 2 คะแนน
 - 3.3 ชนะอันดับที่ 3 ได้คะแนนสะสม 1 คะแนน
4. เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน ผู้นำกิจกรรมสรุปผลการแข่งขัน และสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

1. การแข่งขันวิ่งกระสอบ 3 คน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีสุขภาพร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีสุขภาพจิตที่ดี
3. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสามัคคีในหมู่คณะ
4. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีน้ำใจนักกีฬา
5. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม บริเวณสนามหญ้าของโรงเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 20 นาที

อุปกรณ์

1. กระสอบที่เย็บผูกติดกัน 3 ใบ
2. หล็ก

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมเรียกตัวแทนของแต่ละทีม โดยให้จัดเป็นชุด ชุดละ 3 คน จำนวน 3 ชุด
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายกติกาการแข่งขัน ดังนี้
 - 2.1 แต่ละทีมจะต้องวิ่งกระสอบไปอ้อมหล็กแล้วกลับมาเปลี่ยนกับเพื่อนชุดต่อไป
 - 2.2 ทีมใดทำเสร็จสิ้นก่อน (เข้าเส้นชัยครบทั้ง 3 ชุด) เป็นทีมชนะ
 - 2.3 ระยะทางจากจุดเริ่มต้นถึงหล็กกลับตัวคือ 20 เมตร
3. ผู้นำกิจกรรมเริ่มการแข่งขันวิ่งกระสอบ 3 คน

2. การแข่งขันส่งโป่งสวรรค์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักการวางแผนการทำงาน
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีสุขภาพร่างกาย และสุขภาพจิตที่ดี
3. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสัมพันธ์ในหมู่คณะ
4. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม บริเวณสนามหญ้าของโรงเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 20 นาที

อุปกรณ์

1. ลูกโป่งใส่น้ำกลุ่มละ 5 ใบ
2. ผ้าขนาด 3 x 3 เมตร กลุ่มละ 2 ผืน

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมเรียกตัวแทนของแต่ละทีม โดยให้แบ่งเป็นชุด ชุดละ 4 คน จำนวน 2 ชุด
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายกติกาการแข่งขัน ดังนี้
 - 2.1 ตัวแทนชุดแรกเป็นผู้ส่ง ส่วนอีกชุดเป็นผู้รับ
 - 2.2 ตัวแทนทั้งฝ่ายส่ง และฝ่ายรับจะจับผ้ากันคนละมุม (ผืนละ 4 คน)
 - 2.3 ฝ่ายส่งจะต้องสะบัดผ้าส่งลูกโป่งที่มีน้ำให้ข้ามสิ่งกีดขวางที่มีความสูง 4 เมตร และฝ่ายรับต้องคอยรับลูกโป่งที่ลอยมาให้ได้
 - 2.4 ให้ลูกโป่งทีมละ 5 ใบ
 - 2.5 ทีมใดทำได้จำนวนมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ
 - 2.6 ผู้นำกิจกรรมเริ่มการแข่งขันส่งโป่งสวรรค์

3. การแข่งขันหนีบไข่ไดโนเสาร์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสัมพันธ์ในหมู่คณะ
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีสุขภาพร่างกาย และสุขภาพจิตที่ดี
3. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีน้ำใจนักกีฬา
4. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

บริเวณสนามหญ้าของโรงเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

20 นาที

อุปกรณ์

1. ลูกฟุตบอล 3 ลูก

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมเรียกตัวแทนของแต่ละทีม ทีมละ 8 คน
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายกติกาการแข่งขัน ดังนี้
 - 2.1 ผู้แข่งขันแต่ละทีมจะต้องหนีบลูกฟุตบอลไว้บริเวณขาของตนเอง
 - 2.2 เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณจากผู้ตัดสิน ให้เคลื่อนไปอ้อมหลักกลับมาส่งให้เพื่อนคน

ต่อไป

- 2.3 ถ้าลูกฟุตบอลตกให้หยุด แล้วเก็บลูกฟุตบอล หนีบที่ขาให้เรียบร้อย แล้วเคลื่อนที่

ต่อไปได้

- 2.4 ทีมใดทำเสร็จสิ้นก่อน (เข้าเส้นชัยครบทั้ง 8 คน) เป็นทีมชนะ
- 2.5 ระยะทางจากจุดเริ่มต้นถึงหลักกลับตัวคือ 20 เมตร
3. ผู้นำกิจกรรมเริ่มการแข่งขันหนีบไขว่ไคโนเสาร์

สัปดาห์ที่ 4 ครั้งที่ 1

ชื่อกิจกรรม พัฒนาความคิดและความจำ

กิจกรรมพัฒนาความคิดและความจำ

1. กิจกรรมจับ จับ จับ
2. กิจกรรมจำให้แม่น
3. กิจกรรมค้นหานักว่ายน้ำ
4. กิจกรรมปริศนา A B C

1. กิจกรรมจับ จับ จับ

วัตถุประสงค์

1. ใช้เป็นเกมนำเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม
2. เพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีและความสนทนาระหว่างผู้นำกิจกรรมกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม
3. เพื่อฝึกให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นคนมีสติและสมาธิในการทำสิ่งต่าง ๆ
4. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

15 นาที

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งเป็นวงกลม 1 วง
2. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร้องเพลง “โตะเร่ม่อน” และปรบมือไปเรื่อย ๆ

เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ยินสัญญาณนกหวีดจากผู้นำกิจกรรม ให้หยุดร้องเพลงแล้วฟังคำบอกจากผู้นำกิจกรรม เช่น

- จับหัว
 - จับเข่า
 - จับไหล่
 - จับหูเพื่อน
3. เมื่อได้ยินคำบอกแล้วให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมปฏิบัติตามคำบอก
 4. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ปฏิบัติซ้ำจะให้ออกมาวิ่งรอบวง
 5. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

2. กิจกรรมจำให้แม่น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นคนมีสติและสมาธิในการทำสิ่งต่าง ๆ
2. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความจำที่ดี
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 15 นาที

อุปกรณ์

1. ภาพประกอบกิจกรรมจำให้แม่น
2. กระดาษเขียนคำตอบ

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น 6 กลุ่ม
2. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มดูภาพ โดยใช้เวลา 5 นาที
3. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มตอบคำถามโดยไม่ดูภาพเดิมอีก โดยให้เวลา 10 นาที
4. ผู้นำกิจกรรมเฉลยคำตอบและสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

3. กิจกรรมค้นหาแก้วน้ำ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาได้
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำผลจากกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

สถานที่ดำเนินกิจกรรม ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 15 นาที

อุปกรณ์

1. ใบคำถามกิจกรรมค้นหาแก้วน้ำ
2. ใบคำตอบกิจกรรมค้นหาแก้วน้ำ

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น 6 กลุ่ม (กลุ่มเดิม)
2. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มศึกษาข้อมูลที่มีมาให้ โดยใช้เวลา 5 นาที
3. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มตอบคำถามจากข้อมูลที่มีให้ โดยใช้เวลา 10 นาที
4. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

4. กิจกรรมปริศนา A B C

วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาได้
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำผลจากกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

สถานที่ดำเนินกิจกรรม ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 15 นาที

อุปกรณ์

1. ใบคำถามกิจกรรมปริศนา A B C
2. ใบคำตอบกิจกรรมปริศนา A B C

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น 6 กลุ่ม (กลุ่มเดิม)
2. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มศึกษาข้อมูลที่มีมาให้ โดยใช้เวลา 5 นาที
3. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มตอบคำถามจากข้อมูลที่มีให้ โดยใช้เวลา 10 นาที
4. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3	4	9	7	3	0	2
4						
5	D	L	G	M	Z	K
6						

(ดัดแปลงมาจาก *MENSA: The Mind Assault Course*, 1998, p. 204.)

ภาพผนวกที่ ข1 ภาพประกอบกิจกรรมจำให้แม่น

จากภาพผนวกที่ข1 จงตอบคำถามต่อไปนี้

1. อ่านจากซ้ายไปขวา ในแถวที่ 3 เลขใดมาที่หลังเลข 7
2. รูปที่ 6 ในแถวที่ 4 คือรูปใด
3. มีคนทั้งหมดกี่คนในภาพ
4. นกอยู่ในแถวใดบ้าง
5. มีจานกี่ใบในภาพ
6. สุนัขหันหน้าไปทางใด
7. มีสระกี่ตัวในแถวที่ 5
8. เครื่องบินหันหัวไปทางใด
9. มีมิดกี่ตัว
10. เลขใดอยู่ปลายแถวที่ 3
11. รูปที่ 4 ในแถวแรกคือรูปอะไร
12. จำนวนขาในแถวสุดท้ายมีเท่าใด
13. รูปใดอยู่ตรงมุมขวาด้านบนสุด
14. รูปใดอยู่ในตาราง B1
15. รูป 2 รูปเหนือ เลข 4 คือรูปใด
16. รูปที่ 5 ในแถวแรกคือรูปใด
17. มีอักษรใดบ้างในแถวที่ 5
18. รูปใดอยู่ใต้เลข 2
19. ตัวอักษร Z อยู่ระหว่างตัวอักษรใด
20. เหนือเลข 7 ในช่อง C คือรูปใด

เฉลย

- | | |
|-------------|---------------------------------------|
| 1. เลข 3 | 11. ช่องจดหมาย |
| 2. จักรยาน | 12. 16 ขา |
| 3. 11 คน | 13. โทรศัพท์ |
| 4. แถวที่ 6 | 14. เตียนนอน |
| 5. 1 ใบ | 15. คนยกน้ำหนัก และค้อนกับกุญแจปากตาย |
| 6. ด้านซ้าย | 16. จาน และซ้อนกับมิด |

- | | |
|--------------------------|---------------|
| 7. ไม่มี | 17. DLGMZK |
| 8. หันหัวขึ้น หรือด้านบน | 18. จักรยาน |
| 9. 1 ค้าง | 19. M และ K |
| 10. เลข 2 | 20. คนตีกอล์ฟ |

ใบคำถามกิจกรรมค้นหาถ้วยน้ำ

ในการแข่งขันโอลิมปิกครั้งหนึ่ง นักว่ายน้ำผู้ได้ชัยชนะเหรียญรางวัล 3 คน ขึ้นไปรับเหรียญบนแท่นตามลำดับรางวัลที่ 1,2,3 นักว่ายน้ำแต่ละคนใส่ชุดว่ายน้ำสีแตกต่างกัน จากข้อมูลที่กำหนดให้ต่อไปนี้ จงบอกชื่อ ลำดับที่ และสีของชุดว่ายน้ำที่นักว่ายน้ำแต่ละคนใส่ในช่องคำตอบ

1. นักว่ายน้ำที่ได้ที่ 1 ใส่ชุดสีแดง
2. เทรซี่ได้ที่ 3
3. แนนซี่ใส่ชุดสีฟ้า
4. แมรีและนักว่ายน้ำในชุดสีขาวเป็นเพื่อนกัน

เฉลยคำตอบกิจกรรมค้นหาถ้วยน้ำ

ลำดับที่	1	2	3
ชื่อนักว่ายน้ำ	แมรี	แนนซี่	เตรซี่
สีของชุดว่ายน้ำ	สีแดง	สีฟ้า	สีขาว

ใบคำถามกิจกรรมปริศนา ABC

จากข้อมูลที่กำหนดให้ต่อไปนี้ จงใส่ข้อมูลให้ถูกต้องในช่องคำตอบ

1. ตัวอักษรภาษาอังกฤษแต่ละตัวในช่องตารางจะต้องไม่มีการเรียงลำดับเลข ไม่ว่าจะเป็นแนวนอนหรือแนวตั้งของตาราง

2. ไม่มีตัวอักษรที่เป็นสระในภาษาอังกฤษปรากฏอยู่ 2 ตัว ในแต่ละแถวของแนวนอน
หรือแต่ละคอลัมน์ของแนวตั้งของตาราง

3. B และ E อยู่ในคอลัมน์เดียวกัน
4. F ไม่อยู่ในคอลัมน์ที่ 3
5. A อยู่ในแถวสุดท้าย
6. C และ G อยู่ในแถวเดียวกัน
7. D ไม่อยู่ในแถวสุดท้าย
8. I และ H อยู่ที่หัวมุมของตาราง

เฉลยคำถามกิจกรรมปริศนา A B C

	คอลัมน์ที่ 1	คอลัมน์ที่ 2	คอลัมน์ที่ 3
แถวที่ 1	I	D	H
แถวที่ 2	G	E	C
แถวที่ 3	F	B	A

สัปดาห์ที่ 4 ครั้งที่ 2

ชื่อกิจกรรม มินิโอลิมปิก

กิจกรรมมินิโอลิมปิก

1. การแข่งขันกอล์ฟลงรู
2. การแข่งขันม้าโรมัน
3. การแข่งขันวิ่งสามัคคี

การดำเนินกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น 3 กลุ่ม
2. ผู้นำกิจกรรมจะเรียกตัวแทนของแต่ละทีมเพื่อมาทำการแข่งขันในแต่ละชนิดการแข่งขัน
3. ผลการแข่งขันใช้การเก็บสะสมคะแนนในแต่ละชนิดกีฬาโดยกำหนดคะแนนในแต่ละชนิดกีฬาดังนี้
 - 3.1 ชนะอันดับที่ 1 ได้คะแนนสะสม 3 คะแนน
 - 3.2 ชนะอันดับที่ 2 ได้คะแนนสะสม 2 คะแนน
 - 3.3 ชนะอันดับที่ 3 ได้คะแนนสะสม 1 คะแนน
4. เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน ผู้นำกิจกรรมสรุปผลการแข่งขัน และสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

1. การแข่งขันกอล์ฟลงรู

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักการวางแผนการทำงาน
2. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสามัคคีในหมู่คณะ
3. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีน้ำใจนักกีฬา
4. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม บริเวณสนามหญ้าของโรงเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 20 นาที

อุปกรณ์

1. รางลูกกอล์ฟ
2. ลูกกอล์ฟ

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมเรียกตัวแทนของแต่ละทีม โดยให้ส่งตัวแทนทีมละ 8 คน
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายกติกาการแข่งขัน ดังนี้
3. ตัวแทนแต่ละทีมจะได้รับอุปกรณ์ คือ รางลูกกอล์ฟคนละ 1 ชิ้น และลูกกอล์ฟทีมละ 5

ลูก

4. ให้ส่งลูกกอล์ฟผ่านรางลูกกอล์ฟ ให้ลงหลุมในจุดที่กำหนด
5. ทีมใดทำเสร็จสิ้นก่อน (ลูกกอล์ฟลงหลุมครบทั้ง 5 ลูก) เป็นทีมชนะ
6. ถ้าลูกกอล์ฟตกพื้นให้เริ่มส่งลูกกอล์ฟใหม่ตั้งแต่จุดเริ่มต้น
7. ผู้นำกิจกรรมเริ่มการแข่งขันกอล์ฟลงรู

2. การแข่งขันม้าโรมัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักการเสียสละ
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีสุขภาพร่างกาย และสุขภาพจิตที่ดี
3. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสามัคคีในหมู่คณะ
4. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม บริเวณสนามหญ้าของโรงเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 20 นาที

อุปกรณ์

1. ลูกปิงปอง
2. หลัก

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมเรียกตัวแทนของแต่ละทีม โดยให้แบ่งเป็นชุด ชุดละ 3 คน จำนวน 4 ชุด
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายกติกาการแข่งขัน ดังนี้
 - 2.1 ผู้แข่งขันแต่ละชุดจะต้องวิ่งไปอ้อมหลัที่ที่กำหนดไว้แล้วเก็บลูกปิงปองกลับมายังจุดเริ่มต้น ชุดต่อไปจึงไปได้
 - 2.2 การวิ่ง ผู้เข้าแข่งขัน 2 คนจะเป็นม้า ส่วนอีกคนเป็นผู้ขี่ม้า
 - 2.3 โดยม้าจะต้องนำมือมาประสานกันด้านหลัง ผู้ขี่ม้าจะยืนบนมือของม้า มือเกาะไหล่ม้า
 - 2.4 ทีมใดเก็บลูกปิงปองได้ครบ 10 ลูกจะเป็นฝ่ายชนะ
 - 2.5 ระยะทางจากจุดเริ่มต้นถึงจุดเก็บลูกปิงปองคือ 20 เมตร
3. ผู้นำกิจกรรมเริ่มการแข่งขันม้าโรมัน

3. การแข่งขันวิ่งสามัคคี

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสามัคคีในหมู่คณะ
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีสุขภาพร่างกาย และสุขภาพจิตที่ดี
3. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีน้ำใจนักกีฬา
4. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม บริเวณสนามหญ้าของโรงเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 20 นาที

อุปกรณ์

1. ผ้าผูกขา
2. หลีก

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมเรียกตัวแทนของแต่ละทีม ทีมละ 10 คน
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายกติกาการแข่งขัน ดังนี้
 - 2.1 ผู้แข่งขันเข้าแถวตอน แล้วนำผ้าผูกที่บริเวณขาของตนและเพื่อนที่อยู่ด้านหลังตลอดทั้งแถว
 - 2.2 เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณจากผู้ตัดสิน ให้เคลื่อนไปด้านหน้าจนถึงเส้นชัย
 - 2.3 ทีมใดเข้าเส้นชัยก่อน เป็นทีมชนะ
 - 2.4 ระยะทางจากจุดเริ่มต้นถึงเส้นชัยคือ 30 เมตร
3. ผู้นำกิจกรรมเริ่มการแข่งขันวิ่งสามัคคี

สัปดาห์ที่ 5 ครั้งที่ 1

ชื่อกิจกรรม สนุกพาเพลิน

กิจกรรมสนุกพาเพลิน

1. กิจกรรมสีกชิ่งเจ้ายุทธจักร
2. กิจกรรมขอ – ไ้
3. กิจกรรมความคิดพิชิตความสำเร็จ

1. กิจกรรมสีกชิ่งเจ้ายุทธจักร

วัตถุประสงค์

1. ใช้เป็นเกมนำเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม
2. เพื่อเสริมสร้างความซื่อสัตย์ให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

15 นาที

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจับคู่กัน
2. เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณนกหวีดจากผู้นำกิจกรรม ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่จับคู่กันเป่ายิ่ญบกัน ผู้ที่แพ้จะต้องไปต่อหลังผู้ที่ชนะ ผู้ชนะจะไปเป่ายิ่ญบกับผู้ชนะลำดับต่อไป จนกว่าจะเหลือ 2 แถวสุดท้าย และแถวผู้ชนะ
3. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

2. กิจกรรมขอ - ไข่

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความเสียสละ
2. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสามัคคี
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 20 นาที

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น 3 กลุ่ม และให้แต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมหันหน้าเข้าหากัน
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายถึงการปฏิบัติกิจกรรมขอ - ไข่ ดังนี้
 - 2.1 ผู้นำกิจกรรมจะร้องเพลง ขอ-ไข่ เนื้อเพลงมีดังนี้

ขอเอ๋ย ขอเอ๋ย ขอ ไข่	ขออะไรขอได้เร็วพลัน
จะขอของอะไรกัน	จะขอของอะไรกัน
ของสิ่งนั้นมันคืออะไร	ของสิ่งนั้นมันคืออะไร
ของสิ่งนั้นคือ.....	
 - 2.2 เมื่อผู้นำกิจกรรมร้องเพลงจบจะบอกสิ่งของที่ต้องการ เช่น

- โบว์ผูกผม 1 อัน	- รองเท้าผ้าใบข้างขวา 4 ข้าง
- ถูงเท้า 5 คู่	- เข็มขัด 3 เส้น
- ผม 10 เส้น	- ขนคิ้ว 7 เส้น
 - 2.3 เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมรับทราบแล้ว ให้แต่ละกลุ่มหาสิ่งของที่ผู้นำกิจกรรมได้บอกไปมาวางไว้หน้ากลุ่มของตนเอง
 - 2.4 กลุ่มไหนที่สามารถหามาได้ก่อนและครบถ้วนจะได้รับคะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะ
3. ผู้นำกิจกรรมเริ่มดำเนินกิจกรรม ขอ-ไข่
4. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

3. กิจกรรมความคิดพิชิตความสำเร็จ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมมีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา
3. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น

สถานที่ดำเนินกิจกรรม ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 25 นาที

อุปกรณ์

1. รูปภาพสี่เหลี่ยมจัตุรัส
2. รูปภาพห้าเหลี่ยม
3. รูปภาพจุดดำ 9 จุด
4. กระดาษ
5. ปากกา

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น 6 กลุ่ม และให้แต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมหันหน้าเข้าหากัน
2. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมดูรูปภาพสี่เหลี่ยมจัตุรัสในเวลา 2 นาที
3. ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มตอบว่าในรูปภาพสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่ได้ดูนั้นมีรูปภาพสี่เหลี่ยมจัตุรัสกี่รูป โดยตอบลงในกระดาษที่แจกให้
4. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมดูรูปภาพห้าเหลี่ยมในเวลา 2 นาที
5. ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มตอบว่าในรูปภาพห้าเหลี่ยมที่ได้ดูนั้นมีรูปภาพสามเหลี่ยมกี่รูป โดยตอบลงในกระดาษที่แจกให้

6. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมดูรูปภาพจุดคำ 9 จุด
7. ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มลากเส้น 4 เส้น ผ่านจุดทั้ง 9 จุดนี้โดยไม่ยกมือขึ้นในกระดาษที่แจกให้ในเวลา 5 นาที
8. เมื่อครบเวลาที่กำหนดให้แต่ละกลุ่มส่งคำตอบ ผู้นำกิจกรรมเฉลยและอธิบายวิธีการคิด
9. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

สัปดาห์ที่ 5 ครั้งที่ 2

ชื่อกิจกรรม คิดหลายสมอง

กิจกรรมคิดหลายสมอง

1. กิจกรรมกาลครั้งหนึ่ง..เมื่อเช้านี้
2. กิจกรรมสารพัดประโยชน์
3. กิจกรรมจะเลือกใคร

1. กิจกรรมกาลครั้งหนึ่ง..เมื่อเช้านี้

วัตถุประสงค์

1. ใช้เป็นเกมนำเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม
2. เพื่อฝึกให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นคนมีสติและสมาธิในการทำสิ่งต่าง ๆ
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

15 นาที

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งเป็นวงกลม 1 วงหันหน้าเข้าหากัน
2. เมื่อผู้นำกิจกรรมนับ 1 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนับ 1 ตาม พร้อมกับแบมือซ้ายไปทางด้านซ้ายมือ
3. เมื่อผู้นำกิจกรรมนับ 2 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนับ 2 ตาม พร้อมกับยกนิ้วชี้ข้างขวาขึ้น มือซ้ายยังคงแบอยู่

4. เมื่อผู้นำกิจกรรมนับ 3 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนับ 3 ตาม พร้อมกับนำนิ้วชี้ข้างขวาลงไปบนฝ่ามือซ้ายที่ยื่นออกมาของคนที่อยู่ขวามือเราแบมือซ้ายไปทางด้านซ้ายมือ
5. เมื่อผู้นำกิจกรรมนับ 4 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนับ 4 ตาม พร้อมกับใช้มือซ้ายจับนิ้วชี้ของคนก็นำนิ้วมาจับบนมือของเราให้ได้ และขณะเดียวกันก็ต้องดึงนิ้วชี้ข้างขวาของเราหนีให้ทันการจับของคนทางขวามือเราด้วย
6. ผู้นำกิจกรรมจะเล่าเป็นนิทานที่แต่งขึ้นมาเอง โดยถ้ามีคำว่า 1,2,3 และ 4 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำท่าเหมือนกับที่กล่าวมาแล้ว เช่น กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ยินคำว่า 1 ก็ให้แบมือซ้ายออกไปทางด้านซ้ายมือของผู้เล่น มีเสื้อสองตัวอยู่ในป่า เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ยินคำว่า 2 ให้ยกนิ้วชี้ข้างขวาลง แต่มือซ้ายยังคงแบอยู่
7. ผู้นำกิจกรรมเล่านิทานไปเรื่อยๆ จนมีคำว่า 4 แล้วคำว่า มีใครถูกจับนิ้วบ้างให้ยืนขึ้น แล้วออกไปกลางวงกลมทำท่าประกอบ "เพลงอาบน้" "
8. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

2. กิจกรรมสารพัดประโยชน์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
2. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความคิดสร้างสรรค์
3. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความกล้าแสดงออก
4. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 25 นาที

อุปกรณ์

1. กระดาษ
2. ปากกา

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น 3 กลุ่ม และให้แต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมหันหน้าเข้าหากัน
2. ผู้นำกิจกรรมแจกกระดาษกับปากกาให้กลุ่มละ 1 ชุด
3. ผู้นำกิจกรรมจะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มเขียนตอบจากสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้นำกิจกรรมจะถามทีละข้อ เช่น
 - 3.1 ผ่าชนหนูสามารถใช้ทำให้เกิดประโยชน์อย่างไรได้บ้าง
 - 3.2 วันสำคัญประจำปีมีวันอะไรบ้าง
 - 3.3 เงินสามารถใช้ทำให้เกิดประโยชน์อย่างไรได้บ้าง
 - 3.4 อยากให้คุณครูของเราเป็นอย่างไร
 - 3.5 อยากให้โรงเรียนของเราเป็นอย่างไร
4. การเขียนตอบนั้น ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องช่วยกันเสนอความคิดและเขียนตอบให้ได้มากที่สุด
5. ผู้นำกิจกรรมให้ตัวแทนผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอสิ่งที่กลุ่มตนเองได้ตอบจากคำถาม
6. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

3. กิจกรรมจะเลือกใคร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา และการตัดสินใจ
2. เพื่อเสริมสร้างทักษะในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม
3. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
4. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความคิดสร้างสรรค์
5. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความกล้าแสดงออก

สถานที่ดำเนินกิจกรรม ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 20 นาที

อุปกรณ์

1. กระดาษ
2. ปากกา

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น 3 กลุ่ม และให้แต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมหันหน้าเข้าหากัน
2. ผู้นำกิจกรรมแจกกระดาษกับปากกาให้กลุ่มละ 1 ชุด
3. ผู้นำกิจกรรมให้โจทย์วันโลกแตกกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มละ 1 แผ่น
4. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละกลุ่มตัดสินใจแก้ไขปัญหามาจากโจทย์ โดยใช้เวลา 15 นาที
5. เมื่อครบกำหนดเวลาให้ตัวแทนผู้เข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอคำตอบพร้อมทั้งเหตุผลที่เลือก
6. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

โจทย์วันโลกแตก

สงครามโลกได้อุบัติขึ้นอีกครั้ง จากความทันสมัยของเทคโนโลยีและความเจริญรุ่งเรืองของมนุษยชาติในการคิดค้น มนุษย์สามารถเดินทางด้วยยานอวกาศเพื่อท่องเที่ยวหรือไปในที่ต่าง ๆ ได้ สามารถผลิตอาหารแคปซูล น้ำดื่ม และก๊าซออกซิเจนได้ ความขัดแย้งเกิดจากประเทศสหรัฐอเมริกาจะขอสำรวจอาวุธสงครามต่าง ๆ จากประเทศอิรัก โดยการขอมติจากสหประชาชาติ เพื่อจัดส่งเจ้าหน้าที่เข้าทำการสำรวจ แต่ผู้นำสูงสุดของอิรักไม่ยินยอม สงครามจึงได้ก่อหวอดขึ้นจากสงครามปรมาณู สงครามเชื้อโรค สงครามเคมี สงครามครั้งนี้เป็นสงครามล้างเผ่าพันธุ์ของมนุษยชาติ อาวุธร้ายแรงต่าง ๆ ได้ถูกนำมาใช้

คณะกรรมการของเรามีสมาชิกอยู่ 10 ท่าน มีตำแหน่งบริหารอวกาศพิเศษ หน้าที่ คือ ทำให้มนุษยชาติอยู่รอดปลอดภัย คณะกรรมการได้จัดประชุมพิเศษอย่างเร่งด่วน เพื่อพิจารณาตัดสินใจเลือกใครจำนวน 5 ท่าน จาก 10 ท่าน เพื่อลี้ภัยไปอยู่ที่ดาวอังคาร เนื่องจากยานอวกาศที่มีอยู่สามารถรับผู้โดยสารได้เพียง 5 ท่าน เท่านั้น (ไม่รวมผู้บังคับยาน)

ผู้ที่คณะกรรมการเลือกจะเป็นบุคคลกลุ่มสุดท้ายที่เหลืออยู่ เพื่อสืบทอดเผ่าพันธุ์มนุษยชาติบนดาวอังคาร เพราะคนที่เหลืออยู่บนโลกคงจะไม่มีโอกาสได้รอดชีวิตอยู่ต่อไป ขณะนี้ทั้ง 10 ท่าน กำลังรออยู่ที่สถานีอวกาศ

เนื่องจากความรวดเร็วและรุนแรงของสงคราม ทำให้ไม่สามารถให้รายละเอียดของทั้ง 10 ท่าน ได้ไปมากกว่านี้

1. คุณแม่ลูกสาม อาชีพแม่ครัว อายุ 45 ปี
2. นักศึกษาเพศชาย อายุเบญจเพส
3. นางงามจักรวาล
4. เกษกรชาย
5. สามเณร อายุ 19 ปี
6. นักกีฬายิมนาสติก
7. พนักงานขายชาย อายุ 35 ปี
8. ภรรยาของพนักงานขายกำลังมีครรภ์
9. ทนายความอายุ 30 ปี
10. หมอดูคนเก่งอายุ 35 ปี

สัปดาห์ที่ 6 ครั้งที่ 1

ชื่อกิจกรรม หอคอย 1

กิจกรรมหอคอย 1

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงด้วยตัวเอง
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความคิดสร้างสรรค์
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม
4. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน
5. เพื่อดึงดูดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความมุ่งมั่นในกิจกรรมหอคอยครั้งต่อไป

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

บริเวณลานกว้าง

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

60 นาที

อุปกรณ์

1. ไม้ขนาดความยาว 180 ซม. รัศมี 5 ซม. จำนวน 18 ท่อน
2. ไม้ขนาดความยาว 150 ซม. รัศมี 5 ซม. จำนวน 18 ท่อน
3. ไม้ขนาดความยาว 120 ซม. รัศมี 5 ซม. จำนวน 9 ท่อน
4. ไม้ขนาดความยาว 80 ซม. รัศมี 5 ซม. จำนวน 12 ท่อน
5. ไม้ขนาดความยาว 60 ซม. รัศมี 5 ซม. จำนวน 15 ท่อน
6. เชือกขนาดความยาว 3 เมตร จำนวน 150 เส้น

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น 3 กลุ่ม
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายถึงอุปกรณ์ที่มีให้ในการสร้างหอคอยของแต่ละกลุ่ม ได้แก่
 - 2.1 ไม้ขนาดความยาว 180 ซม. รัศมี 5 ซม. จำนวน 6 ท่อน
 - 2.2 ไม้ขนาดความยาว 150 ซม. รัศมี 5 ซม. จำนวน 6 ท่อน
 - 2.3 ไม้ขนาดความยาว 120 ซม. รัศมี 5 ซม. จำนวน 3 ท่อน
 - 2.4 ไม้ขนาดความยาว 80 ซม. รัศมี 5 ซม. จำนวน 4 ท่อน
 - 2.5 ไม้ขนาดความยาว 60 ซม. รัศมี 5 ซม. จำนวน 5 ท่อน
 - 2.6 เชือกขนาดความยาว 3 เมตร จำนวน 50 เส้น
3. ผู้นำกิจกรรมให้เวลา 60 นาที ในการที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสร้างหอคอยให้เสร็จตามมติของแต่ละกลุ่ม (แบบใดก็ได้)
4. เมื่อครบกำหนดเวลาให้ผู้ร่วมกิจกรรมหยุดปฏิบัติกิจกรรม
5. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์
6. ผู้นำกิจกรรมกล่าวถึงกิจกรรมในครั้งต่อไป โดยจะให้ทำหอคอยปิรามิดซึ่งจะมีแบบให้ดู

สัปดาห์ที่ 6 ครั้งที่ 2

ชื่อกิจกรรม หอคอย 2

กิจกรรมหอคอย 2

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการเรียนรู้โดยใช้ผู้เข้าร่วมเป็นศูนย์กลาง
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงด้วยตัวเอง
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม
4. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างความสามัคคี

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

บริเวณรอบโรงเรียน และสนามหญ้า

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

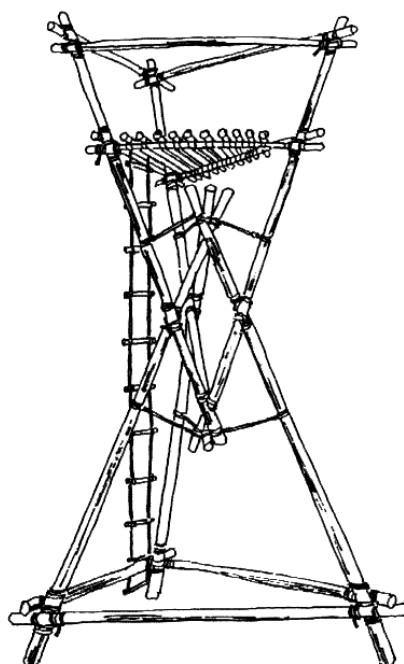
60 นาที

อุปกรณ์

1. ไม้ขนาดความยาว 180 ซม. รัศมี 5 ซม. จำนวน 18 ท่อน
2. ไม้ขนาดความยาว 150 ซม. รัศมี 5 ซม. จำนวน 18 ท่อน
3. ไม้ขนาดความยาว 120 ซม. รัศมี 5 ซม. จำนวน 9 ท่อน
4. ไม้ขนาดความยาว 80 ซม. รัศมี 5 ซม. จำนวน 12 ท่อน
5. ไม้ขนาดความยาว 60 ซม. รัศมี 5 ซม. จำนวน 15 ท่อน
6. เชือกขนาดความยาว 3 เมตร จำนวน 150 เส้น

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น 3 กลุ่มเดิมตามกิจกรรมครั้งที่ผ่านมา
2. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มสร้างหอคอยปิรามิดตามแบบจำลองหอคอยปิรามิดโดยใช้เวลาในการปฏิบัติ 60 นาที และใช้อุปกรณ์ที่ใช้ในครั้งที่แล้ว
3. ผู้นำกิจกรรมเรียกตัวแทนของแต่ละกลุ่มมาสอนการผูกเงื่อนต่างๆที่ใช้ในการสร้างหอคอยปิรามิด ได้แก่
 - 3.1 เงื่อนตะกรุดเบ็ด - เงื่อนผูกกากบาท
 - 3.2 เงื่อนผูกประกบสามท่อน - เงื่อนกระหวัดไม้
4. เมื่อตัวแทนกลุ่มได้เรียนรู้วิธีการผูกเงื่อนต่างๆ แล้ว ให้ไปสอนต่อกับเพื่อน ๆ ในกลุ่มของตนเองในการสร้างหอคอยปิรามิด
5. เมื่อครบกำหนดเวลาให้ผู้ร่วมกิจกรรมหยุดปฏิบัติกิจกรรม
6. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์



ภาพผนวกที่ ข2 หอคอยปิรามิด

หอคอยปิรามิดมีลักษณะเป็นปิรามิด 2 โครงที่มียอดชนกัน ซึ่งมีวัตถุประสงค์ใช้งานเพื่อคอยสังเกตการณ์ในระยะไกล หรือเป็นหอส่งสัญญาณระยะไกลได้

วิธีการ

1. นำไม้ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 0.05 เมตร ยาวประมาณ 1.8 เมตร จำนวน 3 ท่อน วางเรียงขนานกันทั้ง 3 ท่อน จัดให้ยาวเท่ากัน แล้วจึงนำเชือกยาวประมาณ 3 เมตร มาผูกประกบบริเวณลึกเข้ามาจากปลายบนของไม้ทั้ง 3 ท่อน ประมาณ 0.1 เมตร โดยผูกด้วยเงื่อนตะกรุดเบ็ดด้านใดด้านหนึ่ง และพันรอบไม้ทั้ง 3 ท่อน แล้วจึงแยกลำไม้เป็น 3 ขา โดยให้ไม้ท่อนกลางเป็นหลัก แล้วใช้ไม้ท่อนซ้ายสุดไขว้ขึ้นบน และไม้ท่อนขวาสุดไขว้ลงล่าง ขึ้นต่อไปใช้ปลายเชือกที่เหลือร์ดคอกไม้ให้แน่นที่สุด แล้วปิดด้วยเงื่อนตะกรุดเบ็ด
2. เสร็จแล้วนำขาไม้ทั้ง 3 ท่อน แยกออกเป็นรูปสามเหลี่ยมด้านเท่า มีระยะห่างกันด้านละ 1.2 เมตร นำคานไม้ยาว 1.5 เมตร ผูกด้วยเงื่อนกากบาทกับปลายขาไม้ทั้ง 3 ด้าน โดยผูกให้สูงขึ้นมาจากปลายล่างของเสาประมาณ 0.2 เมตร
3. นำไม้เส้นผ่าศูนย์กลาง 0.05 เมตร ยาว 1.8 เมตร จำนวน 3 ท่อน นำมาผูกเป็นรูปสามเหลี่ยมปิรามิดเช่นเดียวกับไม้สามเหลี่ยมปิรามิดโครงแรก เพื่อประกอบเป็นหอคอยเข้าด้วยกัน
4. การผูกบันไดเชือก ใช้ท่อนไม้เส้นผ่าศูนย์กลาง 0.05 เมตร ยาว 0.6 เมตร นำมาผูกเป็นลูกบันได จนได้เป็นบันไดเชือก
5. การทำแคร่รูปสามเหลี่ยม นำไม้ 3 ท่อน ยาว 1.2 เมตร มาวางเป็นโครงสามเหลี่ยม ผูกคานเข้าด้วยกันให้แน่น เสร็จแล้วนำไม้ 4 ท่อน ยาว 0.8 เมตร มาผูกเรียงเป็นลูกแคร่ เรียงให้เป็นรูปสามเหลี่ยมตามโครงไม้ไผ่

การประกอบเป็นหอคอยปิรามิด

1. ตอนนี้เรามีโครงปิรามิดอยู่ 2 โครง ที่ยังไม่ผูกคานทางด้านปลายด้านล่างทั้ง 3 ด้าน
2. นำโครงปิรามิดอีกโครงจับหงายขึ้น แล้วสอดปลายสวนกับยอดของปิรามิดที่ตั้งอยู่บนพื้นเข้าด้วยกัน โดยให้ยอดของปิรามิดมีความห่างกันประมาณ 1 เมตร แล้วจึงผูกยอดปิรามิดทั้ง 2 ยอด เข้ากับไม้ทั้ง 3 ต้น ของโครงปิรามิดที่สวนขึ้นมา ต้องมั่นใจได้ว่ามีระยะที่เท่ากันและผูกแน่นหนา มั่นคง แข็งแรง หอคอยปิรามิดจะไม่เสียรูปทรง
3. นำไม้คานแคร่ผูกเข้ากับปิรามิดที่หงายขึ้น ตำแหน่งที่ผูกถัดลงมาจากปลาย 0.6 เมตร โดยผูกให้แน่นที่สุด เพราะแคร่เป็นส่วนที่รองรับน้ำหนักของผู้ที่ขึ้นไปสังเกตการณ์
4. นำไม้ยาว 1.5 เมตร มาผูกคานกับปลายไม้ของปิรามิดที่หงายขึ้น เพื่อเป็นราวจับของหอคอย

5. นำบันไดเชือกมาผูกเข้ากับคานแควด้วยเงื่อนตะกรุดเบ็ด ปิดด้วยเงื่อนกระหวัดไม้

ข้อพึงระวัง

1. การสร้างหอคอยปิรามิดนั้น โครงปิรามิดทั้งสองโครงต้องมีการผูกและจัดทรงให้ได้รูปทรงที่ถูกต้อง และมั่นคงมากที่สุด หากผูกไม่แน่นอาจทำให้หอคอยเสียรูปทรงได้ง่าย

สัปดาห์ที่ 7 ครั้งที่ 1

ชื่อกิจกรรม Walk Rally 1

กิจกรรม Walk Rally 1

1. กิจกรรมปิดตาหาสมบัติ
2. กิจกรรมห่วงสามัคคี
3. กิจกรรมนางสาวไทย

การดำเนินกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น 3 กลุ่ม
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายถึงวิธีการปฏิบัติกิจกรรม Walk Rally ดังนี้
 - 2.1 ผู้นำกิจกรรมจะแจกใบการเข้าฐานกิจกรรมให้กับตัวแทนแต่ละกลุ่ม
 - 2.2 ให้แต่ละกลุ่มเข้าฐานกิจกรรมตามลำดับ คือ กลุ่ม 1 เข้าฐานที่ 1 กลุ่ม 2 เข้าฐานที่ 2 และกลุ่ม 3 เข้าฐานที่ 3
 - 2.3 เมื่อเข้าฐานกิจกรรมให้หัวหน้ากลุ่มรายงานตัวต่อวิทยากรประจำฐาน
 - 2.4 มีเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมฐานละ 20 นาที
 - 2.5 เมื่อครบกำหนดเวลา ให้เปลี่ยนฐานกิจกรรมโดย กลุ่ม 1 เข้าฐานที่ 2 กลุ่ม 2 เข้าฐานที่ 3 และกลุ่ม 3 เข้าฐานที่ 1 และในช่วงสุดท้ายให้กลุ่ม 1 เข้าฐานที่ 3 กลุ่ม 2 เข้าฐานที่ 1 และกลุ่ม 3 เข้าฐานที่ 2 (ทุกกลุ่มจะได้เข้าครบทุกฐาน)
3. เมื่อครบกำหนดเวลา (ทุกกลุ่มจะได้เข้าครบทุกฐาน) ให้กลับมาที่จุดปล่อยตัวเพื่อส่งใบคะแนน
4. ผู้นำกิจกรรมสรุปผลการแข่งขัน และสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์
5. ผู้นำกิจกรรมบอกถึงการเตรียมตัวของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่จะต้องเตรียมในกิจกรรมครั้งต่อไป

1. กิจกรรมปิดตาหาสมบัติ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักการเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี
2. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะการสื่อสาร
3. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสามัคคีในหมู่คณะ
4. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

บริเวณสนามหญ้าของโรงเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

20 นาที

อุปกรณ์

1. ผ้าปิดตา
2. ตุ๊กตา 3 ตัว (สมบัติ)

วิธีการดำเนินการ

1. วิทยากรประจำฐานให้ตัวแทนกลุ่มออกมารายงานชื่อกลุ่ม
2. วิทยากรประจำฐานอธิบายวิธีการปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้
 - 2.1 ให้ทุกคนเข้าแถวตอน มือแตะไหล่คนหน้า
 - 2.2 ทุกคนให้นำผ้ามาผูกปิดตา ยกเว้นคนสุดท้าย
 - 2.3 โดยคนสุดท้ายที่มองเห็นทางจะเป็นผู้ที่ให้สัญญาณกับเพื่อนคนที่อยู่ด้านหน้า แต่ห้ามใช้เสียงบอก
 - 2.4 วิทยากรประจำฐานจะนำสมบัติทั้ง 3 ชิ้น (ตุ๊กตา) ไปซ่อน แต่ให้คนสุดท้ายที่ไม่ปิดตาเห็นที่ซ่อนสมบัติ
 - 2.5 การนับคะแนนจะนับจากจำนวนสมบัติที่พบ
 - 2.6 วิทยากรประจำฐานให้สัญญาณเริ่มปฏิบัติกิจกรรม
3. เมื่อครบเวลาที่กำหนด ให้หยุดการปฏิบัติกิจกรรม และให้ไปยังฐานกิจกรรมต่อไปได้

2. กิจกรรมห่วงสามัคคี

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักการเสียสละ และการช่วยเหลือผู้อื่น
2. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะการแก้ปัญหา
3. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสามัคคีในหมู่คณะ
4. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม บริเวณใต้ต้นไม้ที่สามารถผูกห่วงได้

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 20 นาที

อุปกรณ์

1. เชือก
2. ห่วงยาง 3 ห่วง

วิธีการดำเนินการ

1. วิทยากรประจำฐานให้ตัวแทนกลุ่มออกมารายงานชื่อกลุ่ม
2. วิทยากรประจำฐานอธิบายวิธีการปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้
 - 2.1 ทุกคนจะต้องถูกเพื่อนส่งตัวเองผ่านห่วงทั้ง 3 ห่วงที่ถูกผูกไว้
 - 2.2 โดยห้ามส่วนใดของร่างกายสัมผัสห่วงและเชือก ทั้งผู้ส่งและคนที่ถูกส่ง
 - 2.3 การนับคะแนนจะนับจากจำนวนผู้ที่ถูกส่งผ่านห่วง
 - 2.4 วิทยากรประจำฐานให้สัญญาณเริ่มปฏิบัติกิจกรรม
4. เมื่อครบเวลาที่กำหนด ให้หยุดการปฏิบัติกิจกรรม และให้ไปยังฐานกิจกรรมต่อไปได้

3. กิจกรรมนางสาวไทย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักการวางแผนการทำงาน
2. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะการแก้ปัญหา
3. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสามัคคีในหมู่คณะ
4. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

บริเวณห้องประชุมของโรงเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

20 นาที

อุปกรณ์

1. กระดาษโปสเตอร์
2. ปากกาที่มีเชือกผูกแยกปลาย 10 ปลาย

วิธีการดำเนินการ

1. วิทยากรประจำฐานให้ตัวแทนกลุ่มออกมารายงานชื่อกลุ่ม
2. วิทยากรประจำฐานอธิบายวิธีการปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้
 - 2.1 จะให้วาดรูปนางสาวไทย โดยทุกคนจะจับที่ปลายเชือกที่ผูกกับปากกา
 - 2.2 รูปนางสาวไทยต้องประกอบไปด้วย นางสาวไทยสวมมงกุฎ สวมเสื้อผ้ามี

สายสะพาย และถือช่อดอกไม้

- 2.3 วิทยากรประจำฐานให้สัญญาณเริ่มปฏิบัติกิจกรรม
3. เมื่อครบเวลาที่กำหนด ให้หยุดการปฏิบัติกิจกรรม และให้ไปยังฐานกิจกรรมต่อไปได้

สัปดาห์ที่ 7 ครั้งที่ 2

ชื่อกิจกรรม Walk Rally 2

กิจกรรม Walk Rally 2

รูปแบบกิจกรรม

กิจกรรม Walk Rally 2 จะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เป็นผู้คิดกิจกรรม และเป็นผู้ควบคุมฐานกิจกรรมเอง โดยเพื่อนกลุ่มอื่นๆจะเป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรม สลับกันทุกกลุ่ม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการเรียนรู้โดยใช้ผู้เข้าร่วมเป็นศูนย์กลาง
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงด้วยตัวเอง
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความคิดสร้างสรรค์
4. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
5. เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสามัคคีในหมู่คณะ
6. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

บริเวณสนามหญ้า และบริเวณรอบโรงเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

60 นาที

การดำเนินกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น 3 กลุ่ม (ตามกลุ่มกิจกรรมครั้งที่แล้ว)
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายถึงวิธีการปฏิบัติกิจกรรม Walk Rally ดังนี้
 - 2.1 ผู้นำกิจกรรมจะให้กลุ่มที่ 1 ได้เป็นผู้ควบคุมฐานกิจกรรมที่ 1 กลุ่มที่ 2 และ 3 เป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรม

2.2 เสร็จแล้วเปลี่ยนให้กลุ่มที่ 2 ได้เป็นผู้ควบคุมฐานกิจกรรมที่ 2 กลุ่มที่ 1 และ 3 เป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรม

2.3 เสร็จแล้วเปลี่ยนให้กลุ่มที่ 3 ได้เป็นผู้ควบคุมฐานกิจกรรมที่ 3 กลุ่มที่ 1 และ 2 เป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรม

2.4 เมื่อเข้าฐานกิจกรรมให้หัวหน้ากลุ่มรายงานตัวต่อผู้ควบคุมประจำฐานนั้นๆ

2.5 มีเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมฐานละ 20 นาที

3. เมื่อครบกำหนดเวลา (ทุกกลุ่มจะได้เข้าครบทุกฐาน และผลัดกันเป็นผู้ควบคุมฐานกิจกรรม)

4. ผู้นำกิจกรรมสรุปผลการดำเนินกิจกรรม และสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

5. ผู้นำกิจกรรมบอกถึงการเตรียมตัวของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่จะต้องเตรียมในกิจกรรมครั้งต่อไป

สัปดาห์ที่ 8 ครั้งที่ 1

ชื่อกิจกรรม คิดเชิงสร้างสรรค์

กิจกรรมคิดเชิงสร้างสรรค์

1. กิจกรรมแพะกับแกะ
2. กิจกรรมเขียนกริบ
3. กิจกรรมดี หรือ ไม่ดี

1. กิจกรรมแพะกับแกะ

วัตถุประสงค์

1. ใช้เป็นเกมนำเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม
2. เพื่อฝึกให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นคนมีสติและสมาธิในการกระทำสิ่งต่างๆ
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 10 นาที

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งเป็นแถวตอน 5 แถวแยกชายหญิง
2. ผู้นำกิจกรรมเริ่มกิจกรรมโดยพูดว่า
 - 2.1 “แพะ” ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องปรบมือ เป็นจังหวะดังนี้ ปรบ-เลข-ปรบ
 - 2.2 “แกะ” ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องปรบมือ เป็นจังหวะดังนี้ เลข-ปรบ-ปรบ
3. ผู้นำกิจกรรมเริ่มเล่นกิจกรรม และให้เพิ่มคำสั่งการปรบมือดังนี้
 - 3.1 “เสือ” ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องปรบมือ เป็นจังหวะดังนี้ ปรบ-ปรบ-เลข

3.2 “ม้า” ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องปรบมือ เป็นจังหวะดังนี้ เฉย-ปรบ-เฉย

4. ผู้นำกิจกรรมคอยดูผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ทำผิดให้ออกมา ทำท่าประกอบเพลง “ใครม่อน” และเพลง “อาบนํ้า”

5. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

2. กิจกรรมเจียบ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักการวางแผนการทำงาน และการทำงานเป็นทีม
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความซื่อสัตย์

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

25 นาที

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งเป็นกลุ่มตามสีป้ายชื่อของตนเอง
2. ผู้นำกิจกรรมจะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำป้ายชื่อของตนเองไปซ่อนที่ใดก็ได้โดยไม่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนอื่นรู้
3. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งเป็นกลุ่มตามสีป้ายชื่อของตนเองตามเดิม
4. ผู้นำกิจกรรมจะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มไปหาป้ายชื่อของสมาชิกในกลุ่มของตนเอง โดยมีกติกาดังนี้

4.1 การไปแต่ละกลุ่มจะต้องหันหลังเข้าหากัน นำแขนมาคล้องกันเป็นวงกลม ห้ามแขนหลุดออกจากกัน

4.2 ห้ามใช้เสียงในการหาป้ายชื่อ ต้องเจียบที่สุด

4.3 กลุ่มไหนกลับมาตั้งประจำที่ก่อนเป็นกลุ่มชนะเลิศ

5. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มเริ่มหาป้ายชื่อได้

6. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

3. กิจกรรมดี หรือ ไม่ดี

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และรู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม ห้องเรียน

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 25 นาที

อุปกรณ์

1. แก้ว 1 ตัว

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งเป็นวงกลมวงใหญ่ 1 วง แล้วให้นับจำนวนสมาชิกทั้งหมด
2. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่นับเลขคู่มานั่งทางฝั่งซ้ายมือของผู้นำกิจกรรมโดยให้เป็นทีมไก่ และผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่นับเลขคี่มานั่งทางฝั่งขวามือของผู้นำกิจกรรมโดยให้เป็นทีมไข่
3. ผู้นำกิจกรรมนำแก้ว 1 ตัวมาวางตรงกลาง ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทีมไก่พูดถึงข้อดีของแก้วตัวนั้น และให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทีมไข่พูดถึงข้อเสียของแก้วตัวนั้นเช่นกัน แต่สลับกันทีมละข้อ
4. ผู้นำกิจกรรมเปลี่ยนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทีมไก่พูดถึงข้อเสีย และผู้เข้าร่วมกิจกรรมทีมไข่พูดถึงข้อดีของแก้วตัวเดิม
5. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

สัปดาห์ที่ 8 ครั้งที่ 2

ชื่อกิจกรรม รวมใจเราเยาวชน

กิจกรรมรวมใจเราเยาวชน

1. กิจกรรมผึ่งแดดรัง
2. กิจกรรมไข่เทวดา
3. กิจกรรมห่วงหรรษา

1. กิจกรรมผึ่งแดดรัง

วัตถุประสงค์

1. ใช้เป็นเกมนำเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

ห้องประชุม

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

10 นาที

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็นกลุ่มกลุ่มละ 3 คนให้แต่ละกลุ่มนั่งห่างกัน
- 2 ช่วงแขน
2. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละกลุ่มตกลงกันเองว่าใครจะนับ 1 หรือ 2 หรือตามลำดับ
3. ผู้นำกิจกรรมแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมดังนี้

- 3.1 คนที่นับ 1 กับ 2 ให้จับมือกัน เป็น “รังผึ้ง”
- 3.2 คนที่นับ 3 ให้อยู่ตรงกลางระหว่างคนที่ 1 และ 2 เป็น “ผึ้ง”
4. เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมจับกลุ่มตามที่กำหนดแล้ว ผู้นำกิจกรรมจะมีคำสั่งบอกดังนี้
 - 4.1 ผึ้งแตกรัง หมายถึง ผู้ที่เป็นผึ้งเปลี่ยนไปอยู่รังอื่น ผู้เป็นรังให้อยู่กับที่
 - 4.2 รังผึ้งแตก หมายถึง ผู้ที่เป็นรังให้เปลี่ยนไปเป็นรังให้ผึ้งตัวอื่น ผู้ที่เป็นผึ้งให้อยู่กับที่
 - 4.3 พายุมา หมายถึง ให้ทั้งรังทั้งผึ้งสลายตัว สร้างรังกันใหม่ ใครจะเป็นผึ้งหรือรังก็ได้ แต่ต้องให้ได้ครบตามจำนวน
5. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

2. กิจกรรมไข่เทวดา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักการวางแผนการทำงาน และการทำงานเป็นทีม
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความคิดสร้างสรรค์ และความเสียสละ
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
4. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม

ห้องประชุม

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

35 นาที

อุปกรณ์

1. ไข่ไก่
2. หนังสือพิมพ์เก่า
3. กระดาษขาว

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น 3 กลุ่ม และให้แต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมหันหน้าเข้าหากัน
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายวิธีการปฏิบัติกิจกรรมไข่เทวดา ดังนี้
 - 2.1 ให้แต่ละกลุ่มสร้างหอคอยที่สามารถบรรจุไข่ไก่ได้บริเวณยอด
 - 2.2 ความสูงของหอคอยจะต้องไม่ต่ำกว่า 2 เมตร และหอคอยต้องมีความแข็งแรง
 - 2.3 สร้างหอคอยอย่างไรก็ได้แต่ให้ใช้ได้เพียงอุปกรณ์ที่มีให้เท่านั้น
 - 2.4 ถ้าระหว่างการสร้างหอคอยไข่ของกลุ่มไหนแตกถือว่าแพ้ทันที
 - 2.5 การแข่งขันจะวัดที่ความแข็งแรง ความสูง และไข่จะต้องอยู่อย่างสมบูรณ์ไม่แตก
 - 2.6 ให้อเวลาในการสร้างหอคอย 20 นาที
3. ผู้นำกิจกรรมแจกอุปกรณ์ให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละกลุ่ม คือ
 - 3.1 หนังสือพิมพ์เก่ากลุ่มละ 5 ฉบับ
 - 3.2 ไข่ไก่กลุ่มละ 1 ฟอง
4. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเริ่มสร้างหอคอยได้
5. ระหว่างการสร้างหอคอยนั้น ผู้นำกิจกรรมจะประกาศขายกระดากาว กลุ่มใดสนใจให้ส่งตัวแทนออกมาซื้อ โดยจะต้องจ่ายเป็นการกระโดดตบ 5 ครั้ง ต่อ กระดากาว 1 เส้นยาว 50 เซนติเมตร
6. เมื่อสิ้นสุดเวลาผู้นำกิจกรรมตรวจสอบแต่ละกลุ่มว่าหอคอยนั้นความสูงว่าผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 2 เมตรหรือไม่ ต่อมาตรวจสอบความแข็งแรงโดยใช้ไม้เคาะไปที่ บริเวณฐานของหอคอย 2 ครั้ง
7. ผู้นำกิจกรรมประกาศผลการสร้างหอคอยไข่
8. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

3. กิจกรรมห่วงหรรษา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักการวางแผนการทำงาน และการทำงานเป็นทีม
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และรู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

สถานที่ดำเนินกิจกรรม ห้องประชุม

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม 15 นาที

อุปกรณ์

1. ห่วง 1 วง (ยางรถจักรยานที่ไม่ใช่แล้ว)

วิธีการดำเนินการ

1. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจับมือกันเป็นวงกลมวงใหญ่ 1 วง
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายวิธีการปฏิบัติกิจกรรมห่วงหรรษา ดังนี้
 - 2.1 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนจับมือกันเป็นวงกลมโดยหัวแถวกับท้ายแถวไม่ต้องจับมือกัน
 - 2.2 ผู้นำกิจกรรมใช้เวลา 3 นาทีในการที่จะนำห่วงลอดจากหัวแถวไปยังท้ายแถว โดยมือที่จับกันห้ามหลุด
 - 2.3 ผู้นำกิจกรรมใช้เวลาให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม 2 นาทีในการปรึกษาวางแผนการปฏิบัติงาน
3. ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเริ่มปฏิบัติกิจกรรม
4. ผู้นำกิจกรรมประกาศเวลาที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถทำได้
5. ผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมตามวัตถุประสงค์

ภาคผนวก ค

หนังสือติดต่อราชการที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ที่ ศธ.0513.10905/



ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
50 พหลโยธิน เขต จตุจักร
กรุงเทพฯ 10900

กุมภาพันธ์ 2549

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบประเมิน และโปรแกรมบันทึกการ

ด้วย นายเชาวรัตน์ ยัมประเสริฐ นิสิตปริญญาโท สาขานันทนาการ คณะบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้ทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อเรื่อง ผลของ โปรแกรมบันทึกการที่มีต่อนักเรียนที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ “คลื่นยักษ์สึนามิ” ภายใต้การควบคุมของ

- | | |
|---|----------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ อติศา นิติธรรม, ค.ม. | ประธานกรรมการ |
| 2. รองศาสตราจารย์ กุลยา ตันติผลาชีวะ, ค.ศ. | กรรมการวิชาเอก |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุวิมล ตั้งสัจพจน์, Ph.D. | กรรมการวิชาเอก |

การทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินกิจกรรมนันทนาการที่มีผลต่อนักเรียนที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ “คลื่นยักษ์สึนามิ” และสร้างโปรแกรมบันทึกการที่ใช้กับนักเรียนที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ “คลื่นยักษ์สึนามิ” คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำตัวนิสิตได้พิจารณาแล้วเห็นว่า ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนันทนาการ ดังนั้นจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านให้เกียรติเป็นผู้เชี่ยวชาญ การตรวจสอบเครื่องมือการวิจัยและให้ข้อเสนอแนะ เพื่อประโยชน์ในการทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผศ.ทรงศักดิ์ นุ้ยสินธุ์)

หัวหน้าภาควิชาพลศึกษา

ที่ ศธ.0513.10905/



ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
50 พหลโยธิน เขต จตุจักร
กรุงเทพฯ 10900

พฤษภาคม 2549

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลในการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนบ้านคลองทราย (ประชาอุทิศ)

ด้วย นายเชาวรัตน์ ยิ้มประเสริฐ นิสิตปริญญาโท สาขานันทนาการ คณะบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้ทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อเรื่อง ผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อนักเรียนที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ “คลื่นยักษ์สึนามิ” ภายใต้การควบคุมของ

- | | |
|--|----------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ อลิสา นิติธรรม , ค.ม. | ประธานกรรมการ |
| 2. รองศาสตราจารย์ กุลยา ตันติผลาชีวะ , ค.ศ. | กรรมการวิชาเอก |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุวิมล ตั้งสัจพจน์ , Ph.D. | กรรมการวิชาเอก |

การทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อนักเรียนที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ “คลื่นยักษ์สึนามิ” และสร้างโปรแกรมนันทนาการที่ใช้กับนักเรียนที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ “คลื่นยักษ์สึนามิ” ใคร่ขอความอนุเคราะห์ในการให้สถิติเก็บรวบรวมข้อมูลในการดำเนินการวิจัยจากนักเรียนโรงเรียนบ้านคลองทราย (ประชาอุทิศ) ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 15 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน เพื่อประโยชน์ในการทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผศ.ทรงศักดิ์ นุ้ยสินธุ์)

หัวหน้าภาควิชาพลศึกษา

ภาคผนวก ง

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือ

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือ

- | | |
|--|---|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มยุรี ศุภวิบูลย์ | ภาควิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกษม ช่วยพั่ง | ผู้ช่วยอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร |
| 3. อาจารย์นพดล จิรบุญคิลก | คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพ |
| 4. อาจารย์เกื้อ แก้วเกตุ | ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาเยาวชน YPDC |
| 5. อาจารย์นพอนันต์ รักษาศรี | ผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาศักยภาพ
บุคคลและองค์กร |

ประวัติการศึกษา และการทำงาน

ชื่อ สกุล	นายเชวรัตน์ ยิ้มประเสริฐ
วัน เดือน ปีเกิด	15 มิถุนายน 2525
สถานที่เกิด	45/34 ถ.ตลิ่งชัน – บางบัวทอง ต.เสาธงหิน อ.บางใหญ่ จ.นนทบุรี
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2547 ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) พลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ตำแหน่งปัจจุบัน	-
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	-
ผลงานดีเด่นและ/หรือรางวัลทางวิชาการ	พ.ศ. 2545 รองประธานชมรมฟุตบอลมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ พ.ศ. 2546 นิสิตดีเด่น สาขาศึกษาศาสตร์ – พลศึกษา (ศศ.บ.)
ทุนการศึกษาที่ได้รับ	ทุนสนับสนุนนิสิตระดับบัณฑิตศึกษาเพื่อทำการวิจัยผลกระทบของ “คลื่นยักษ์สึนามิ”