

ภาคผนวก ง
แผนกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน

แผนกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน

กิจกรรมที่ 1 การเล่นชักเย่อ

ทักษะทางสังคมด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 1

1. จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น
2. เพื่อฝึกให้รู้จักควบคุมอารมณ์
3. เพื่อฝึกให้รู้จักขอโทษและให้อภัย
4. เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน

2. เนื้อหา การเล่นชักเย่อฝึกให้เด็กรู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น การควบคุมอารมณ์ และการขอโทษให้อภัย

3. แนวการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

เข้าแถวเป็นวงกลมแล้วให้อาสาสมัคร 3 คน (หรือครู) เป็นผู้นำกายบริหาร

ขั้นดำเนินการ

- 1) ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นชักเย่อโดยให้อาสาสมัครออกมาสาธิต
- 2) การเตรียม ทำความสะอาดบริเวณที่จะเล่นชักเย่อโดยช่วยกันเก็บเศษหิน เศษไม้ แก้ว ดิน
- 3) วิธีการเล่น
 - นักเรียนทั้งหมดแบ่งออกเป็น 2 ฝ่ายด้วยวิธีนับเลข 1 – 2
 - แต่ละกลุ่มจับเชือกให้แน่นแล้วฟังสัญญาณนกหวีดแล้วออกแรงดึงเพื่อให้ผ้าสีแดงที่

ผูกข้ามมาอยู่แดนของตน

- 4) ให้นักเรียนเล่นปฏิบัติจริงโดยมีครูคอยดูแลและบันทึกพฤติกรรม

ขั้นสรุป

- 1) สนทนาถึงกิจกรรมเล่นดังนี้
 - นักเรียนช่วยกันบอกว่าเล่นชักเย่อได้อะไรบ้าง
 - ถ้าฝ่ายชนะดึงเชือกแรง ๆ ฝ่ายตรงข้ามจะเป็นอย่างไร
 - ถ้านักเรียนอยากชนะต้องทำอย่างไร
- 2) ครูแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับกติกา และข้อบกพร่องในการทำกิจกรรม
- 3) ให้เด็กแยกไปทำความสะอาด

4. สื่อการเรียนการสอน

- เชือก
- ผ้าสีแดง
- แป้งสีขาว

5. การประเมินผล

การประเมินผลประเมินจากประเมินการพัฒนาสัมพันธภาพของเด็กปฐมวัยดังนี้

- ด้านร่างกาย สังเกตความแข็งแรงของกล้ามเนื้อจากการร่วมกิจกรรม
- อารมณ์-จิตใจ สังเกตความสนุกสนาน
- สังคม สังเกตความสนุกสนาน และสังเกตการแสดงพฤติกรรมทักษะทางสังคม

ด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น

- สถิติปัญญา สังเกต การสนทนาตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น

กิจกรรม 2 การเล่นเกมกระต่ายขาเดียว

ทักษะทางสังคมด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น การควบคุมอารมณ์ตนเอง

สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 2

1. จุดประสงค์

- 1) เพื่อฝึกควบคุมอารมณ์
- 2) เพื่อให้รู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น
- 3) เพื่อให้รู้จักการขอโทษ และให้อภัย
- 4) เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน

2. เนื้อหา การเล่นเกมกระต่ายขาเดียว ช่วยทำให้ได้รู้จักควบคุมอารมณ์ การขอโทษและการให้อภัย ตลอดจนการสร้างสัมพันธ์กับผู้อื่น

3. แนวการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

- เข้าแถวเป็นวงกลมแล้วให้เพื่อนออกมาเป็นผู้นำกายบริหาร

ขั้นดำเนินการ

- 1) ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมกระต่ายขาเดียวโดยให้อาสาสมัครออกมาสาธิต
- 2) เตรียมทำความสะอาดบริเวณที่จะเล่นโดยช่วยกันเก็บเศษหิน เศษไม้ แก้ว ดิน
- 3) วิธีการเล่น - นักเรียนทุกคนเข้าแถวตอนหนึ่งพร้อมทั้งลากเท้าเกิดรอยบนดินเป็น

วงกลมตามครู ให้ได้ขนาดพอเหมาะกับจำนวนผู้เล่น

- อาสาสมัคร 3 คน ออกมาเป็นกระต่ายแล้วไล่แต่เพื่อนภายในวงกลม

ถ้าแตะถูกใครคนนั้นเป็นกระต่ายแทน

- 4) ให้นักเรียนทดลองเล่นปฏิบัติจริงโดยมีครูคอยดูแล

ขั้นสรุป

- 1) สนทนาถึงกิจกรรมที่เล่นดังนี้
 - นักเรียนช่วยกันคิดว่ากระต่ายขาเดียวให้ประโยชน์อะไรบ้าง
 - ถ้านักเรียนอยากแตะถูกเพื่อนต้องทำอย่างไร
 - ถ้านักเรียนไม่ยอมให้ถูกแตะได้จะทำอย่างไร
- 2) ครูแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับกติกา และข้อบกพร่องในการทำกิจกรรม
- 3) ให้เด็กแยกไปทำความสะอาด

4. สื่อการเรียนการสอน

- เส้นวงกลม

5. การประเมินผล โดยใช้การสังเกตดังนี้

ด้านร่างกาย สังเกตความคล่องในการเคลื่อนไหว

อารมณ์ – จิตใจ สังเกตความสนุกสนาน

สังคม สังเกตการปฏิบัติตามกติกา และสังเกตการแสดงพฤติกรรมทักษะทาง

สังคมด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น

สติปัญญา สังเกตการสนทนาตอบคำถาม

กิจกรรม 3 การเล่นเกมกับปลาอย่าง

ทักษะทางสังคมด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น การขอโทษ และการให้อภัย

สัปดาห์ที่ 2 วันที่ 3

1. จุดประสงค์

- 1) เพื่อฝึกให้รู้จักการขอโทษ และการให้อภัย
- 2) เพื่อฝึกทักษะการให้ประสาทสัมผัส
- 3) เพื่อฝึกการควบคุมอารมณ์ ความอดทน และความพยายาม
- 4) เพื่อความสนุกสนาน
- 5) เพื่อฝึกการใช้ไหวพริบ

2. เนื้อหา การเล่นเกมกับปลาอย่างฝึกให้เด็กรู้จักการควบคุมอารมณ์ตนเอง การตัดสินใจ ความอดทน ความพยายาม การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การขอบคุณ การปะทะกันระหว่างผู้เล่นฝึกให้ผู้เล่นรู้จักขอโทษ การให้อภัย

3. แนวการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

อบอุ่นร่างกายโดยยืนเป็นวงกลมแล้วให้หัวหน้านำกายบริหาร

ขั้นดำเนินการ

1) ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมกับปลาอย่างโดยเลือกตัวแทนนักเรียนออกมาแสดงเป็นตัวอย่าง 2 คน

2) นักเรียนทุกคนช่วยกันทำความสะอาดบริเวณที่จะเล่นโดยช่วยกันเก็บเศษหิน เศษไม้ เศษแก้ว ดิน

3) วิธีเล่น - ให้นักเรียนจับมือกันแล้วกลางตึกออกเป็นวงกลมและเลือกนักเรียนคู่แรกออกมา 2 คน โดยกำหนดให้อีกคนหนึ่งเป็นปลาอย่างและอีกคนหนึ่งเป็นแมว

- เอาผ้าปิดตาคนที่เล่นเป็นปลา และแมว

- จับแมวกับปลาไปไว้คนละทางในวงกลม ปลาอย่างจะส่งเสียงร้องว่า “ปลาอย่าง” พร้อมกับปรบมือ ส่วนแมวมจะร้อง “เหมียว” พร้อมกับปรบมือ แล้วแมวมจะไล่จับหรือหาปลาอย่างให้ได้ภายในเวลา 2 นาที ส่วนปลาอย่างจะพยายามหนี

- หากปลาอย่างถูกจับได้ให้เปลี่ยนเป็นแมวมและให้นักเรียนคนอื่น ๆ สลับมาเป็นปลาอย่างไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะครบ แต่ถ้าฝ่ายที่เป็นแมวมใช้เวลาจับปลาอย่างเกินกว่าเวลา 2 นาทีฝ่ายที่เป็นแมวมจะต้องเป็นแมวมต่อไป และเปลี่ยนนักเรียนคนอื่นมาเป็นปลาอย่าง

4) ให้นักเรียนทดลองเล่นปฏิบัติจริงโดยมีครูคอยดูแล

ขั้นสรุป

1) สนทนาถึงกิจกรรมที่เล่นดังนี้

- นักเรียนช่วยกันคิดว่าเกมนี้มีประโยชน์อย่างไรบ้าง
- นักเรียนช่วยกันคิดหาวิธีที่จะทำให้จับปลาได้อย่างรวดเร็ว
- ถ้าเพื่อนที่ปิดตาชนเราอย่างไม่ตั้งใจจะอย่างไร
- ถ้าผู้ถูกปิดตาเดินไปชนเพื่อนจะอย่างไร

2) ให้เด็กแยกไปทำความสะอาด

4. สื่อการเรียนการสอน

- ผ้า 2 ผืนสำหรับปิดตา
- นักเรียน

5. การประเมินผล

ด้านร่างกาย สังเกตการทรงตัวและการใช้ประสาทหู

อารมณ์ – จิตใจ สังเกตความสนุกสนานและการควบคุมอารมณ์

สังคม และสังเกตการแสดงพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการสร้าง

สัมพันธภาพกับผู้อื่น

สติปัญญา สังเกต การใช้ไหวพริบในการเล่นเกมน การสนทนาตอบคำถาม การแสดง

ความคิดเห็น

กิจกรรม 4 การเล่นเกมอีก

ทักษะทางสังคมด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น การควบคุมอารมณ์ตนเอง

สัปดาห์ที่ 2 วันที่ 4

1. จุดประสงค์

- 1) ฝึกการกลั่นลมหายใจ เป็นการออกกำลังกาย
- 2) ฝึกความอดทน ความกล้าหาญ
- 3) เพื่อให้รู้จักการเป็นผู้นำ ผู้ตาม
- 4) รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- 5) เป็นการสร้างความสามัคคี

2. เนื้อหา การเล่นเกมที่เสริมสร้างความร่วมมือ การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ความสามัคคี การรู้จักขอโทษ และการให้อภัยของเด็ก

3. แนวการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

- เข้าแถวเป็นวงกลมแล้วให้เพื่อนออกมาเป็นผู้นำกายบริหาร

ขั้นดำเนินการ

- 1) ครูอธิบายและสาธิตวิธีเล่นเกมอีก
- 2) นักเรียนช่วยทำความสะอาดบริเวณที่จะเล่นโดยช่วยกันเก็บเศษหิน เศษไม้ แก้ว ดิน
- 3) แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละเท่าๆ กัน โดยจับคู่ไปยิงดูคนที่จับคู่ต้องมีความสูงและน้ำหนักตัวใกล้เคียงกัน

4) ขีดเส้นแบ่งเขตแดนไว้ให้ชัดเจน 1 เส้น ส่งตัวแทนไปยิงดูฝ่ายเล่นก่อนหลัง ฝ่ายชนะเป็นฝ่ายเข้าไปเล่นอีกก่อน

5) เข้าไปที่ละคน โดยจะเดินหรือวิ่งก็ได้พร้อมๆ กับร้องว่า “อี.....” ดังๆ อย่าให้ขาดเสียง ขณะที่ร้องต้องพยายามไล่เตะฝ่ายตรงข้าม ซึ่งฝ่ายตรงข้ามต้องพยายามหลบหลีกหรือช่วยกันจับผู้ร้องไว้ จนเสียงขาดหายไปถือว่าตาย แต่ถ้าคนอีสามารถสะบัดหลุดได้ ผู้ที่จับคนอีอยู่ต้องตายหมด ดังนั้นการจับต้องมั่นใจว่าจะจับอยู่ ซึ่งต้องอาศัยความสามัคคีในการจับ

6) เมื่อฝ่ายหนึ่งอีแล้ว ต่อไปก็ให้ฝ่ายตรงข้ามอีบ้างสลับกันไป จนกว่าฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดจะหมดคนที่อี ถือว่าเป็นฝ่ายแพ้ ฝ่ายใดได้พวกมากถือว่าชนะ

7) ให้นักเรียนทดลองเล่นปฏิบัติจริงโดยมีครูคอยดูแล

ขั้นสรุป

1) สนทนาถึงกิจกรรมที่เล่นดังนี้

- นักเรียนช่วยกันคิดว่าการเล่นหามากีมีประโยชน์อะไรบ้าง
- นักเรียนช่วยกันคิดหาวิธีที่ส่งเสียงอย่างไม่ขาดเสียงเพื่อให้แต่ละฝ่ายตรงข้ามได้

สำเร็จ

- หากนักเรียนช่วยกันเพื่อจับคนอื่นได้โดยไม่หลุดต้องทำอะไร
- หากคนอื่นสับหลุดและเหวี่ยงแขนหรือขามาโดนนักเรียนควรทำอะไร

2) ครูแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับกติกา และข้อบกพร่องในการทำกิจกรรม

3) ให้เด็กแยกไปทำความสะอาดร่างกาย

4. สื่อการเรียนการสอน

เส้นแบ่งแดน 1 เส้น

5. การประเมินผล โดยใช้การสังเกตดังนี้

ด้านร่างกาย สังเกตความแข็งแรงจากกล้ามเนื้อจากการเดินและวิ่ง พร้อมส่งเสียงร้อง

อารมณ์ – จิตใจ สังเกตความสนุกสนาน

สังคม สังเกตการปฏิบัติตามกติกา การแสดงการให้อภัยเพื่อน และสังเกตการ

แสดงพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น

สติปัญญา สังเกต การสนทนาตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น

กิจกรรม 5 การเล่นหนอนคืบ

ทักษะทางสังคมด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น การขอโทษ การให้อภัย การเห็นอกเห็นใจ
ผู้อื่น

สัปดาห์ที่ 3 วันที่ 5

1. จุดประสงค์

- 1) ฝึกการรู้จักขอโทษ และฝึกความสามัคคี
- 2) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่
- 3) เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน

2. เนื้อหา การเล่นหนอนคืบฝึกให้เด็กรู้จักการขอโทษ การให้อภัย การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น และการปฏิบัติตนเมื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่น

3. แนวการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

อบอุ่นร่างกายโดยยืนเป็นวงกลมแล้วให้หัวหน้านำกายบริหาร

ขั้นดำเนินการ

- 1) ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นหนอนคืบ
- 2) นักเรียนช่วยทำความสะอาดบริเวณที่จะเล่นโดยช่วยกันเก็บเศษหิน เศษไม้ แก้ว ดิน
- 3) วิธีเล่น
 - แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม
 - ผู้เล่นแต่ละแถวนั่งลงแล้วกล่าวคำขอโทษเพื่อน แล้วเอาเท้าเกี่ยวเอว

เพื่อนที่อยู่ข้างหน้า

- ผู้นำกิจกรรมให้สัญญาณปล่อยตัวจากจุดเริ่มต้น
- ผู้เล่นแต่ละแถวต้องเคลื่อนตัวโดยเอามือยันพื้นแล้วยกตัวขึ้นให้กระดืบ

ไปข้างหน้า แถวไหนไปถึงเส้นชัยก่อนจะเป็นผู้ชนะ

- 4) ให้นักเรียนทดลองเล่นปฏิบัติจริงโดยมีครูคอยดูแล

ขั้นสรุป

- 1) สนทนากิจกรรมที่เล่นดังนี้
 - นักเรียนช่วยกันคิดว่าเกมนี้มีประโยชน์อย่างไร
 - นักเรียนช่วยกันคิดหาวิธีที่จะคืบไปพร้อม ๆ กัน

- ถ้าทำให้เพื่อนเจ็บจะอย่างไร

2) แนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับกติกาและข้อบกพร่องในการทำกิจกรรม

3) ให้เด็กแยกไปทำความสะอาดร่างกาย

4. สื่อการเรียนการสอน

- นกหวีด

5. การประเมินผล

ด้านร่างกาย สังเกตความแข็งแรงของกล้ามเนื้อและความสัมพันธ์ของร่างกายจากการ
ร่วมกิจกรรม

อารมณ์ – จิตใจ สังเกตความสนุกสนาน

สังคม สังเกตการปฏิบัติตามกติกา การแสดงการขอโทษผู้อื่น และสังเกตการ
แสดงพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น

สติปัญญา สังเกตการสนทนาตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น

กิจกรรม 6 การเล่นมอญซ่อนผ้า

ทักษะทางสังคมด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น การขอโทษ การให้อภัย และการควบคุมอารมณ์

สัปดาห์ที่ 3 วันที่ 6

1. จุดประสงค์

- 1) ฝึกการให้อภัย
- 2) ฝึกความอดทน ความกล้าหาญ
- 3) ฝึกการควบคุมอารมณ์
- 4) ฝึกความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ
- 5) เพื่อความสนุกสนาน

2. เนื้อหา การเล่นมอญซ่อนผ้าฝึกให้เด็กรู้จักควบคุมอารมณ์ ยอมรับความสามารถของผู้อื่น และรู้จักการขอโทษและการให้อภัยผู้อื่น

3. แนวการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

- เข้าแถวเป็นวงกลมแล้วให้เพื่อนออกมาเป็นผู้นำกายบริหาร

ขั้นดำเนินการ

- 1) ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นมอญซ่อนผ้า
- 2) นักเรียนช่วยทำความสะอาดบริเวณที่จะเล่นโดยช่วยกันเก็บเศษหิน เศษไม้ แก้ว ดิน
- 3) ผู้เล่นทุกคนจับมือกันแล้วตีวงออกให้เป็นวงกลม แต่ละคนควรอยู่ห่างกันพอสมควร
- 4) คัดเลือกผู้เล่นคนหนึ่งออกมาทำหน้าที่มอญ ถือผ้าที่ม้วนเป็นก้อนกลมผูกเรียบร้อย
- 5) มอญจะซ่อนผ้าไว้อย่างมิดชิด เช่น เอาไว้ในเสื้อบ้าง กอดไว้บ้าง เป็นต้น แล้วแต่จะมี

วิธีการของตนเอง แล้วเดินรอบๆ เป็นวงด้านหลังของผู้นั่ง อาจจะเดินหลายๆ รอบ พร้อมกับผู้เล่นช่วยกันตบมือร้องเพลงว่า “มอญซ่อนผ้า ตุ๊กตาเดินมาทางหลัง ใครเผลอต้องระวัง ตุ๊กตามาทาทางหลัง ระวังจะถูกตี”

6) เมื่อวางผ้าเสร็จแล้ว มอญก็จะเดินอีกรอบหนึ่ง เมื่อมาถึงตรงที่มอญซ่อนผ้าไว้ก็กำหยิบผ้าผืนนั้นมาตีหลังคนที่นั่งไม่รู้ไม่ชี้ 1 ครั้ง ผู้ที่ถูกตีก็ต้องรับเป็นมอญแทน

7) หากผู้ที่นั่งอยู่รู้ตัวว่ามอญเอาผ้าแอบวางไว้ก็รีบลุกขึ้นหยิบผ้าแล้ววิ่งให้ทันคนที่เป็นมอญ ถ้าตีทันก็ให้คนที่เป็นมอญทำหน้าที่เป็นมอญต่อ ถ้าหากวิ่งตามไม่ทันเพราะคนที่เป็นมอญจะต้องรีบวิ่งไปนั่งแทนที่ของผู้ที่วิ่งไล่ตี ผู้ที่ไล่ตีก็ต้องทำหน้าที่เป็นมอญแทน

8) ดำเนินการเล่นต่อไปเรื่อยๆ จนกระทั่งผู้เล่นจะยุติการเล่นกันเอง

9 ให้นักเรียนทดลองเล่นปฏิบัติจริงโดยมีครูคอยดูแล

ขั้นสรุป

1) สนทนาถึงกิจกรรมที่เล่นดังนี้

- นักเรียนช่วยกันคิดว่าการเล่นมอญซ่อนผ้ามีประโยชน์อะไรบ้าง
- นักเรียนช่วยกันคิดหาวิธีซ่อนผ้าว่าควรซ่อนด้วยวิธีใดบ้าง
- หากนักเรียนถูกวางผ้าไว้ข้างหลังต้องทำอะไร
- หากนักเรียนตีเพื่ด้วยผ้าแล้วเพื่อนเจ็บควรทำอะไร

2) ครูแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับกติกา และข้อบกพร่องในการทำกิจกรรม

3) ให้เด็กแยกไปทำความสะอาดร่างกาย

4. สื่อการเรียนการสอน

ผ้า จำนวน 1 ผืน

5. การประเมินผล โดยใช้การสังเกตดังนี้

ด้านร่างกาย สังเกตความแข็งแรงจากกล้ามเนื้อจากการวิ่ง

อารมณ์ – จิตใจ สังเกตความสนุกสนาน

สังคม สังเกตการปฏิบัติตามกติกา และการแสดงการขอโทษและให้อภัย

สติปัญญา สังเกตการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การสนทนาตอบคำถาม การแสดง

ความคิดเห็น

กิจกรรม 7 การเล่นเกมกินหาง

ทักษะทางสังคมด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น การควบคุมอารมณ์ตนเอง

สัปดาห์ที่ 4 วันที่ 7

1. จุดประสงค์

- 1) เพื่อฝึกทักษะการเคลื่อนไหว
- 2) เพื่อฝึกความรักสามัคคี
- 3) เพื่อความสนุกสนาน
- 4) เพื่อฝึกปฏิภาณไหวพริบ และความอดทน

2. เนื้อหา การเล่นเกมกินหางช่วยฝึกการรับผิดชอบ การวางแผน การช่วยเหลือ การขอบคุณ การเห็นใจซึ่งกันและกัน การใช้เหตุผล

3. แนวการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

อบอุ่นร่างกายโดยยืนเป็นวงกลมแล้วให้หัวหน้านำกายบริหาร

ขั้นดำเนินการ

- 1) ขออาสาสมัครตัวแทนนักเรียนออกมา 4 คน เพื่อสาธิตการเล่น
 - 2) ให้นักเรียนแบ่งเป็น 2 กลุ่ม และยืนเป็นแถวตอนลึกเรียงตามลำดับไหล่
 - 3) วิธีเล่น - นักเรียนที่อยู่ถัดไปจากคนที่ยืนอยู่หน้าสุดเอามือจับเอวคนที่อยู่ข้างหน้าของตนไว้ให้แน่นทุกคน โดยสมมุติว่าผู้คนที่อยู่หน้าสุดเป็นหาง ส่วนผู้ที่อยู่ถัดไปเป็นหาง
 - ครูให้สัญญาณเริ่มเล่น ให้ผู้ที่อยู่หัวแถวทำการเลี้ยวซ้ายเลี้ยวขวา คนที่อยู่ถัดไปก็ค่อยเลี้ยว คดเคี้ยวไปตามกัน และพยายามไล่จับคนผู้ที่อยู่หางคนสุดท้าย ส่วนผู้เล่นทางหางก็พยายามหลบหลีกหนีจากการจับ
 - เมื่อผู้ที่อยู่หางสุดท้ายจับได้คนหางสุดคนใดถือว่าวิ่งได้กิน นักเรียนที่ถูกจับคนนั้นก็ออกจากการเล่น
 - ผู้ที่อยู่หัวแถวก็พยายามไล่จับคนอยู่หางแถวสุดต่อๆ มา จนถึงคนสุดท้าย
- จึงยุติการเล่น

- 4) ให้นักเรียนทดลองเล่นปฏิบัติจริงโดยมีครูคอยดูแล

ขั้นสรุป

- 1) สนทนากิจกรรมที่เล่นดังนี้
 - นักเรียนช่วยกันคิดว่าเกมนี้มีประโยชน์อย่างไร
 - นักเรียนช่วยกันคิดว่าทำอะไรทางจะไม่โดนกิน
 - นักเรียนที่เป็นหัวทำอะไรจึงจะกินทางได้
 - ถ้าระหว่างเล่นมีเพื่อนคนใดคนหนึ่งล้มลงนักเรียนจะอย่างไร
- 2) แนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับกติกาและข้อบกพร่องในการทำกิจกรรม
- 3) ให้เด็กแยกไปทำความสะอาดร่างกาย

4. สื่อการเรียนการสอน

- นกหวีด

5. การประเมินผล

ด้านร่างกาย สังเกตความแข็งแรงของกล้ามเนื้อและความสัมพันธ์ของร่างกายจากการร่วมกิจกรรม

อารมณ์ – จิตใจ สังเกตความสนุกสนาน ความร่วมมือ

สังคม สังเกตการปฏิบัติตามกติกา และการแสดงการช่วยเหลือผู้อื่น และการสื่อสารกับผู้อื่น

สติปัญญา สังเกตการสนทนาตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น และการใช้ไหวพริบในการเล่นเกมนงูกินหาง

กิจกรรม 8 การเล่นวีรืข้าวสาร

ทักษะทางสังคมด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น การควบคุมอารมณ์ตนเอง การขอโทษ และให้อภัย

สัปดาห์ที่ 4 วันที่ 8

1. จุดประสงค์

- 1) ฝึกการควบคุมอารมณ์
- 2) ฝึกความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหว
- 3) ส่งเสริมความสามัคคีในหมู่คณะ
- 4) เพื่อความสนุกสนาน

2. เนื้อหา การเล่นวีรืข้าวสารฝึกให้เด็กรู้จักการควบคุมอารมณ์และความตื่นเต้น การทำใจให้มีสมาธิ รู้จักการขอโทษ และการให้อภัยผู้อื่น

3. แนวการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

- เข้าแถวเป็นวงกลมแล้วให้เพื่อนออกมาเป็นผู้นำกายบริหาร

ขั้นดำเนินการ

- 1) ครูอธิบายและสาธิตวิธีเล่นวีรืข้าวสาร
- 2) นักเรียนช่วยทำความสะอาดบริเวณที่จะเล่นโดยช่วยกันเก็บเศษหิน เศษไม้ แก้ว ดิน
- 3) แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายที่ต้องคอยเป็นคนกั้น 2 คน ส่วนฝ่ายที่เหลือจะเป็นผู้เล่นตลอด
- 4) มีสองคนยืนหันหน้าเข้าหากัน เอามือจับกันทั้งสองข้างแล้วยกมือขึ้นสูงจนพ้นศีรษะ
- 5) ผู้เล่นพวกที่เหลือจัดแถวเรียงหนึ่งตามลำดับไหล่ แล้วยืนหันหน้าไปทางเดียวกัน
- 6) ผู้เล่นยืนเรียงหนึ่งจะใช้มือจับเอวคนที่อยู่ข้างหน้า
- 7) เริ่มเล่นโดยผู้ที่อยู่หน้าแถวพาเพื่อนออกเดินไป โนมตัวลอดสองคนที่จับมือยกขึ้นสูงพร้อมกับร้องเพลง “วีรืข้าวสาร สองทะนานข้าวเปลือก เลือกท้องโบลาน เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน คดข้าวใส่จาน พาลเอาคนข้างหลังไว้”

8) ในขณะที่ร้องเพลงและลอดไปมา ตอนเพลงจบวรรคสุดท้ายผู้ที่จับมือยกขึ้นสูงนั้นก็จะได้คนไหนก็เอาออกมาไว้ข้างนอกก่อน

- 9) เล่นอีกเหมือนเดิมจนได้ครบสองคน จึงเปลี่ยนคนยืนกันได้อีก
 10) เล่นอย่างนี้ไปเรื่อยๆ จนกว่าผู้เล่นจะยุติการเล่นเอง

ขั้นสรุป

- 1) สนทนาถึงกิจกรรมที่เล่นดังนี้
 - นักเรียนช่วยกันคิดว่าการเล่นวิธีข้าวสารมีประโยชน์อะไรบ้าง
 - นักเรียนช่วยกันคิดหาวิธีที่จะได้ไม่ต้องออกมาเป็นคนยืนกัน
 - หากขณะร้องเพลงนักเรียนกำลังจะถูกกันต้องทำอย่างไร
- 2) ครูแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับกติกา และข้อบกพร่องในการทำกิจกรรม
- 3) ให้เด็กแยกไปทำความสะอาดร่างกาย

4. สื่อการเรียนรู้การสอน

นักเรียน

5. การประเมินผล โดยใช้การสังเกตดังนี้

ด้านร่างกาย สังเกตความแข็งแรงจากกล้ามเนื้อจากการเดิน วิ่ง และกางแขนกันเพื่อน
 อารมณ์ – จิตใจ สังเกตความสนุกสนาน
 สังคม สังเกตการปฏิบัติตามกติกา และการแสดงการขอโทษและให้อภัย
 สติปัญญา สังเกตการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การสนทนาตอบคำถาม การแสดง

ความคิดเห็น

กิจกรรม 9 การเล่นลิงชิงบอล

ทักษะทางสังคมด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น การควบคุมอารมณ์ตนเอง การขอโทษ และให้อภัย

สัปดาห์ที่ 5 วันที่ 9

1. จุดประสงค์

- 1) ฝึกการควบคุมตนเอง
- 2) ฝึกการยอมรับความสามารถของผู้อื่น
- 3) ฝึกความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ
- 4) เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน

2. เนื้อหา การเล่นลิงชิงบอลฝึกให้เด็กรู้จักฝึกการควบคุมอารมณ์ตนเอง ส่งเสริมการประสานสัมพันธ์กับผู้อื่น การรู้จักให้อภัย การเข้าใจผู้อื่น และการมีน้ำใจนักกีฬา

3. แนวการจัดกิจกรรม

ชั้นนำ

- เข้าแถวเป็นวงกลมแล้วให้เพื่อนออกมาเป็นผู้นำกายบริหาร

ขั้นตอนการ

- 1) ครูอธิบายและสาธิตวิธีเล่นลิงชิงบอล
- 2) นักเรียนช่วยทำความสะอาดบริเวณที่จะเล่นโดยช่วยกันเก็บเศษหิน เศษไม้ แก้ว ดิน
- 3) ผู้เล่นทั้งหมดยืนเป็นวงกลม ตีวงออกให้กว้าง แต่ละคนยืนห่างกันประมาณ 1 วา
- 4) จับไม้สั้นไม้ยาว เพื่อเป็นการเสี่ยงทายหาผู้จะเป็นลิง
- 5) ผู้เล่นที่เป็นลิงจะออกไปอยู่กลางวง
- 6) เริ่มเล่น โดยให้ผู้เล่นคนอื่นๆ โยนลูกบอลให้ผู้เล่นฝ่ายเดียวกัน โดยพยายามไม่ให้ลิงแย่งลูกบอลได้
- 7) ลิงจะพยายามแย่งชิงลูกบอล ถ้าหากลิงสามารถแย่งลูกบอลได้ ผู้เล่นผู้นั้นจะต้องมาเป็นลิงแทนตัวเอง
- 8) ห้ามใช้เท้าเหยียบบอล ถ้าใช้เท้าเหยียบถือว่าตายจะต้องเป็นลิง

ขั้นสรุป

- 1) สนทนาถึงกิจกรรมที่เล่นดังนี้
 - นักเรียนช่วยกันคิดว่าการเล่นลิงชิงบอลมีประโยชน์อะไรบ้าง
 - นักเรียนช่วยกันคิดหาวิธีที่จะไม่ต้องออกมาเป็นลิง
 - หากลิงพยายามแย่งลูกบอลนักเรียนต้องทำอะไร
- 2) ครูแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับกติกา และข้อบกพร่องในการทำกิจกรรม
- 3) ให้เด็กแยกไปทำความสะอาดร่างกาย

4. สื่อการเรียนการสอน

ลูกบอล

5. การประเมินผล โดยใช้การสังเกตดังนี้

ด้านร่างกาย สังเกตความแข็งแรงจากกล้ามเนื้อจากการเดิน วิ่ง และโยนลูกบอล
 อารมณ์ – จิตใจ สังเกตความสนุกสนาน
 สังคม สังเกตการปฏิบัติตามกติกา การแสดงการยอมรับความสามารถของ
 ผู้อื่น รู้จักมีน้ำใจนักกีฬา และสังเกตการแสดงพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการสร้าง
 สัมพันธภาพกับผู้อื่น
 สติปัญญา สังเกตการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การสนทนาตอบคำถาม การแสดง
 ความคิดเห็น

กิจกรรม 10 การเล่นเกมชิงเสา

ทักษะทางสังคมด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น การควบคุมอารมณ์ตนเอง การขอโทษ และให้อภัย

สัปดาห์ที่ 5 วันที่ 10

1. จุดประสงค์

- 1) ฝึกการสังเกต
- 2) ฝึกความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหว
- 3) ฝึกการให้อภัย
- 4) เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน

2. เนื้อหา การเล่นเกมชิงเสาเสริมสร้างการใช้ไหวพริบ การเคลื่อนไหวในขณะที่เปลี่ยนเสา การควบคุมอารมณ์ การขอโทษ การให้อภัย การช่วยเหลือผู้อื่น ส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ที่ดีให้แก่เด็ก

3. แนวการจัดกิจกรรม

ชั้นนำ

- เข้าแถวเป็นวงกลมแล้วให้เพื่อนออกมาเป็นผู้นำกายบริหาร

ขั้นตอนการ

- 1) ครูอธิบายและสาธิตวิธีเล่นเกมชิงเสา
- 2) นักเรียนช่วยทำความสะอาดบริเวณที่จะเล่นโดยช่วยกันเก็บเศษดิน หิน เศษไม้ แก้ว
- 3) เลือกผู้เล่นให้ออกมาเป็นลิง 1 คน หรือ 2 คน แล้วแต่จำนวนของผู้เล่น ให้ผู้เล่นทุกคนที่ไม่ได้เป็นลิงยืนเกาะอยู่กับหลักของตนเอง ให้ลิงอยู่ตรงกลางระหว่างหลัก ผู้เล่นทุกคนจะต้องพยายามที่จะเปลี่ยนหลักหรือเสา กัน แล้วผู้เล่นที่เป็นลิงจะต้องคอยแย่งหลักให้ได้ ถ้าลิงแย่งหลักได้ผู้ที่ไม่ใช่หลักจะกลายเป็นลิงแทน
- 4) ในการเปลี่ยนหลักถ้าผู้เล่นคนใดมาถึงหลักที่ว่างอยู่ก่อนจะได้หลักนั้นไป
- 5) ผู้เล่นที่ชำนาญแล้วจะทำท่าเปลี่ยนหลักกับผู้เล่นอื่นๆ เพื่อเป็นการเบี่ยงเบนความสนใจของผู้ที่เป็นลิง ผู้เล่นที่เหลือคอยวิ่งเปลี่ยนหลัก
- 6) ผู้เล่นทำท่าว่าจะเปลี่ยนหลักแล้วไม่เปลี่ยนถือว่าการหลอ่ ผู้เล่นคนอื่นจะเข้ามาชิงหลักไม่ได้ เพราะถือว่ายึดหลักอยู่

ขั้นสรุป

- 1) สนทนาถึงกิจกรรมที่เล่นดังนี้
 - นักเรียนช่วยกันคิดว่าการเล่นชิงเสามีประโยชน์อะไรบ้าง
 - นักเรียนช่วยกันคิดหาวิธีที่จะไม่ต้องออกมาเป็นลิง
 - หากลิงพยายามแย่งเสานักเรียนจะมีวิธีหลอกกล่อลิงอย่างไร
 - หากลิงแย่งเสมาได้นักเรียนต้องทำอะไร
- 2) ครูแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับกติกา และข้อบกพร่องในการทำกิจกรรม
- 3) ให้เด็กแยกไปทำความสะอาดร่างกาย

4. สื่อการเรียนการสอน

เสา นักเรียน

5. การประเมินผล โดยใช้การสังเกตดังนี้

ด้านร่างกาย สังเกตความแข็งแรงจากกล้ามเนื้อจากการเดิน วิ่ง และยืดเสา
 อารมณ์ – จิตใจ สังเกตความสนุกสนาน
 สังคม สังเกตการแสดงการยอมรับความสามารถของผู้อื่น รู้จักมีน้ำใจนักกีฬา
 และสังเกตการแสดงพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น
 สติปัญญา สังเกตการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การสนทนาตอบคำถาม การแสดง
 ความคิดเห็น

ภาคผนวก จ

แบบประเมินพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น

แบบประเมินพฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น

ชื่อนักเรียน.....ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก.....

ผู้ประเมิน.....ประเมินครั้งที่.....วันที่.....เวลา.....

พฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น					
1. ยอมแบ่งของเล่นที่มีให้เพื่อนที่ไม่มีของเล่น					
2. ถามหรือพูดคุยกับเพื่อนเมื่อเห็นเพื่อนอยู่คนเดียวหรือไม่พูดคุยกับผู้อื่น					
3. พุดปลอบให้กำลังใจเพื่อนเมื่อเพื่อนเสียใจ					
4. แตะ สัมผัส แสดงการปลอบเพื่อน					
5. ให้การช่วยเหลือเพื่อนโดยไม่ต้องร้องขอ					
การควบคุมอารมณ์ตนเอง					
1. ไม่ชกต่อยกับเพื่อนเมื่อเพื่อนทำให้ไม่พอใจ					
2. ขณะที่ได้รับอนุญาตให้ทำกิจกรรม ไม่ส่งเสียงดังรบกวนห้องอื่น					
3. ยิ้มหัวเราะหรือแสดงท่าทางดีใจได้เหมาะสม					
4. ไม่กล่าวหาหรือว่าเพื่อนด้วยถ้อยคำที่รุนแรง					
5. ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้แม้ตนเองจะไม่ชอบ					
การแสดงการขอบคุณ					
1. กล่าวคำ “ขอบคุณ” เมื่อผู้อื่นให้ความช่วยเหลือ					
2. ไหว้แสดงการขอบคุณเมื่อรับของจากครู					
3. แบ่งของเล่นให้เพื่อนเล่นเป็นการตอบแทนและพูดคุยแสดงการขอบคุณ					

พฤติกรรมทักษะทางสังคมด้านการ สร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
4. อาสาช่วยเหลือเพื่อนแทนการขอบคุณ					
5. ยิ้มแสดงท่าทางขอบคุณเมื่อเพื่อน ช่วยเหลือหรือให้ร่วมทำกิจกรรมด้วย					
การแสดงการให้อภัย					
1. ไม่ต่อว่าเพื่อนด้วยถ้อยคำที่รุนแรงเมื่อ เพื่อนยอมรับผิด					
2. ยอมเล่นหรือทำกิจกรรมกับเพื่อนเมื่อ เพื่อนขอโทษ					
3. ไม่ทำร้ายหรือทำลายสิ่งของของเพื่อนเมื่อ เพื่อนทำให้ไม่พอใจ					
4. พุดแสดงการยอมรับการขอโทษและให้ อภัยเพื่อน					
5. ยิ้มและแตะเพื่อนแสดงท่าทางให้อภัยเมื่อ เพื่อนแสดงการยอมรับผิด					
การแสดงการขอโทษ					
1. แสดงท่าทางยอมรับผิดเมื่อทำให้เพื่อนไม่ พอใจ					
2. เข้าไปพุดคุยยอมรับผิดเมื่อทำให้ผู้อื่นไม่ พอใจ					
3. พุดกล่าวคำ “ขอโทษ” เมื่อทำให้ผู้อื่น เดือดร้อน					
4. ยอมให้เพื่อนเล่นด้วยแทนการขอโทษ					
5. เข้าไปแตะไหล่ หลัง แทนการกล่าวคำขอ โทษเมื่อตนทำผิด					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ช่วยวิจัย

.....

.....

.....

.....

.....