

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ภาคผนวก

### ภาคผนวก ก

- หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ
- หนังสือขอตกลงใช้เครื่องมือในการวิจัย
- หนังสือขอเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
- รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ที่ ๔๐๐/๔๖

วันที่ ๒๑ ธันวาคม ๒๕๕๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

เรียน ผศ.ดร.วิไล ทองแผ่

- สิ่งที่ส่งมาด้วย
๑. แผนการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต
  ๒. เกมการเล่นเชิงคณิต
  ๓. แบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์
  ๔. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อเกมการเล่นเชิงคณิต

ด้วยนางสาวสุจิตรา จรรยา นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร-  
มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ได้รับอนุมัติให้ทำ  
วิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด  
ประสบการณ์ "เกมการเล่นเชิงคณิต" โดยมี ผศ.ทัศนาก้าวพลอย เป็นประธานผู้ควบคุม  
วิทยานิพนธ์ และนางสาวราตรี ฤทธิสาร เป็นกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ปัจจุบันอยู่ใน  
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือใช้ในการทำวิจัยซึ่งผู้วิจัยได้เรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการ  
ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือในครั้งนี้

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี โค้รขอความอนุเคราะห์จากท่านใน  
การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ตามเอกสารที่แนบมาพร้อมหนังสือนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุเทพ อ่อนใสว)

คณบดีคณะครุศาสตร์



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ที่ ๔๐๑/๔๙

วันที่ ๒๑ ธันวาคม ๒๕๕๙

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

เรียน ดร.นาริรัตน์ สุวรรณวาริ

- สิ่งที่ส่งมาด้วย
๑. แผนการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต
  ๒. เกมการเล่นเชิงคณิต
  ๓. แบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์
  ๔. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อเกมการเล่นเชิงคณิต

ด้วยนางสาวสุจิตรา จรรยา นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร-  
มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ได้รับอนุมัติให้ทำ  
วิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด  
ประสบการณ์ “เกมการเล่นเชิงคณิต” โดยมี ผศ.ทัศนาก แก้วพลอย เป็นประธานผู้ควบคุม  
วิทยานิพนธ์ และนางสาวราตรี ฤทธิสาร เป็นกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ปัจจุบันอยู่ใน  
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือใช้ในการทำวิจัยซึ่งผู้วิจัยได้เรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการ  
ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือในครั้งนี้

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ไคร้ขอความอนุเคราะห์จากท่านใน  
การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ตามเอกสารที่แนบมาพร้อมหนังสือนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุเทพ อ่อนใสว)

คณบดีคณะครุศาสตร์



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ที่ ๓๙๙/๔๙

วันที่ ๒๑ ธันวาคม ๒๕๕๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

เรียน ผศ.กิริณา เกียรติกุล

- สิ่งที่ส่งมาด้วย
๑. แผนการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต
  ๒. เกมการเล่นเชิงคณิต
  ๓. แบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์
  ๔. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อเกมการเล่นเชิงคณิต

ด้วยนางสาวสุจิตรา จรรย์ยา นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร-  
มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ได้รับอนุมัติให้ทำ  
วิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด  
ประสบการณ์ "เกมการเล่นเชิงคณิต" โดยมี ผศ.ทัศนว แก้วพลอย เป็นประธานผู้ควบคุม  
วิทยานิพนธ์ และนางสาวราตรี ฤทธิสาร เป็นกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ปัจจุบันอยู่ใน  
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือใช้ในการทำวิจัยซึ่งผู้วิจัยได้เรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการ  
ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือในครั้งนี้

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ไคร้ขอความอนุเคราะห์จากท่านใน  
การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ตามเอกสารที่แนบมาพร้อมหนังสือนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุเทพ อ่อนใสว)

คณบดีคณะครุศาสตร์



ที่ ศก ๐๕๔๙.๐๒/๙๒๔

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี  
ถนนนารายณ์มหาราช  
อ.เมือง จ.ลพบุรี ๑๕๐๐๐

๒๑ ธันวาคม ๒๕๕๙

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เรียน นางจิรพรรณ นิสสภ

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แผนการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต  
๒. เกมการเล่นเชิงคณิต  
๓. แบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์  
๔. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อเกมการเล่นเชิงคณิต

ด้วยนางสาวสุจิตรา จรรยา นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ "เกมการเล่นเชิงคณิต" โดยมี ผศ.ทัศนาก้าวพลอย เป็นประธานผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และนางสาวราตรี ฤทธิสาร เป็นกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ปัจจุบันอยู่ในขั้นตอนการสร้างเครื่องมือใช้ในการทำวิจัยซึ่งผู้วิจัยได้เรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือในครั้งนี้

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ใ้ขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ตามเอกสารที่แนบมาพร้อมหนังสือนี้ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุเทพ อ่อนใส)

คณบดีคณะครุศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

คณะครุศาสตร์

โทร ๐-๓๖๔๑-๑๑๑๒ , ๐-๓๖๔๒-๒๖๐๗-๙ ต่อ ๕๑๑

โทรสาร ๐-๓๖๔๒-๒๖๑๐

Email : [rajabhat@theptsatn.rits.ac.th](mailto:rajabhat@theptsatn.rits.ac.th)



ที่ ศธ ๐๕๔๙.๐๒/๙๒๕

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี  
ถนนนารายณ์มหาราช  
อ.เมือง จ.ลพบุรี ๑๕๐๐๐

๒๑ ธันวาคม ๒๕๕๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เรียน นางจิราพร นุ่มฤทธิ์

- สิ่งที่ส่งมาด้วย
๑. แผนการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต
  ๒. เกมการเล่นเชิงคณิต
  ๓. แบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์
  ๔. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อเกมการเล่นเชิงคณิต

ด้วยนางสาวสุจิตรา จรรยา นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ "เกมการเล่นเชิงคณิต" โดยมี ผศ.ทัศนาก้าวพลอย เป็นประธานผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และนางสาวราตรี ฤทธิสาร เป็นกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ปัจจุบันอยู่ในขั้นตอนการสร้างเครื่องมือใช้ในการทำวิจัยซึ่งผู้วิจัยได้เรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือในครั้งนี้

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ไคร์ขอความอนุเคราะห์จากท่าน ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ตามเอกสารที่แนบมาพร้อมหนังสือนี้ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุเทพ อ่อนใส)

คณบดีคณะครุศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

คณะครุศาสตร์

โทร ๐-๓๖๕๑-๓๑๑๒ , ๐-๓๖๕๒-๒๖๐๗-๕ ต่อ ๕๑๑

โทรสาร ๐-๓๖๕๒-๒๖๑๐

Email : [rajabhat@theptsatri.rits.ac.th](mailto:rajabhat@theptsatri.rits.ac.th)

ที่ ศธ ๐๕๕๙.๐๒/๑๓๐



คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี  
ถนนนารายณ์มหาราช  
อ.เมือง จ.ลพบุรี ๑๕๐๐๐

๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๐

เรื่อง ขอกความอนุเคราะห์เพื่อทดลองใช้ (Try out) เครื่องมือในการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดหนองตามิ่ง

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน ๔ ฉบับ

ด้วยนางสาวสุจิตรา จรรยา นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ "เกมการเล่นเชิงคณิต" โดยมี ผศ.ทัศนากัญญาพลอย เป็นประธานผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และ นางสาวราตรี ฤทธิสาร เป็นกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการทดลองใช้เครื่องมือ (Try out) เพื่อตรวจสอบคุณภาพและปรับปรุงเครื่องมือวิจัยที่สร้างขึ้น

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จึงขอกความอนุเคราะห์จากท่านให้นางสาวสุจิตรา จรรยา ดำเนินการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ในสถานศึกษาสังกัดของท่านได้ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุเทพ อ่อนใส)

คณบดีคณะครุศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

คณะครุศาสตร์

โทร. ๐-๓๖๔๑-๑๑๑๒ , ๐-๓๖๔๒-๒๖๐๗-๔ ต่อ ๕๑๑

โทรสาร ๐-๓๖๔๒-๒๖๑๐

Email : [education@tru.ac.th](mailto:education@tru.ac.th)



ที่ ศษ ๐๕๕๔.๐๒/๑๒๕

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี  
ถนนนารายณ์มหาราช  
อ.เมือง จ.ลพบุรี ๑๕๐๐๐

๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๐

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เพื่อทดลองใช้ (Try out) เครื่องมือในการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดโคกสลง

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน ๕ ฉบับ

ด้วยนางสาวสุจิตรา จรรยา นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ "เกมการเล่นเชิงคณิต" โดยมี ผศ.ทัศนาก้าวพลอย เป็นประธานผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และ นางสาววราตรี ฤทธิสาร เป็นกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการทดลองใช้เครื่องมือ (Try out) เพื่อตรวจสอบคุณภาพและปรับปรุงเครื่องมือวิจัยที่สร้างขึ้น

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ไคร้ขอความอนุเคราะห์จากท่านให้นางสาวสุจิตรา จรรยา ดำเนินการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ในสถานศึกษาสังกัดของท่านได้ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็น อย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุเทพ อ่อนใส)

คณบดีคณะครุศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

คณะครุศาสตร์

โทร.๐-๓๖๕๑-๑๑๑๒ , ๐-๓๖๕๒-๒๖๐๗-๕ ต่อ ๕๑๑

โทรสาร ๐-๓๖๕๒-๒๖๑๐

Email : [education@ru.ac.th](mailto:education@ru.ac.th)



ที่ ศธ ๐๕๔๙.๐๒/๖๑๘

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี  
ถนนนารายณ์มหาราช  
อ.เมือง จ.ลพบุรี ๑๕๐๐๐

๒๖ กรกฎาคม ๒๕๕๐

เรื่อง ขออนุญาตสอนเพื่อเก็บข้อมูลในการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดหนองคามิ่ง

ด้วยนางสาวสุจิตรา จรรยา นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร-  
มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ได้รับอนุมัติให้  
ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด  
ประสบการณ์ "เกมการเล่นเชิงคณิต" โดยมี ผศ.ทัศนาก้าวพลอย เป็นประธานผู้ควบคุม  
วิทยานิพนธ์ และนางสาวราตรี ฤทธิสาร เป็นกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ปัจจุบันอยู่ใน  
ขั้นตอนระหว่างการเก็บข้อมูลซึ่งหน่วยงานของท่านได้ถูกเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างในการเก็บ  
ข้อมูลในครั้งนี้

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ไคร้ขอความอนุเคราะห์  
จากท่านให้นางสาวสุจิตรา จรรยา ดำเนินการสอนนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒  
ในสถานศึกษาของท่าน ระหว่างเดือนสิงหาคม - กันยายน ๒๕๕๐ หวังอย่างยิ่งใน  
ความกรุณาและคงได้รับความอนุเคราะห์ด้วยดี

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณาอนุญาตด้วยจักเป็นพระคุณอย่างสูง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยคณบดี อาจารย์ ดร.สุรพล พุ่มคำ)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

คณะครุศาสตร์

โทร. ๐-๓๖๔๑-๑๑๑๒ ๐-๓๖๔๒-๒๖๐๗-๙ ต่อ ๕๑๑

โทรสาร ๐-๓๖๔๒-๒๖๑๐

Email. [education@ru.ac.th](mailto:education@ru.ac.th)

## รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. ดร.วิไล ทองแผ่ กศ.ต. (การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร)  
อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
2. ดร.นารีรัตน์ สุวรรณวาริ กศ.ต.(เทคโนโลยีการศึกษา)  
อาจารย์โปรแกรมเทคโนโลยีและนวัตกรรม คณะครุศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
3. ผศ.กิริณา เกียรติสกุล กศ.ม.(การศึกษาปฐมวัย)  
อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
4. นางจิรพรรณ นิสสภาก กศ.ม.(การศึกษาปฐมวัย)  
ศึกษานิเทศก์ชำนาญการ  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาลพบุรี เขต 1
5. นางจิราพร นุ่มฤทธิ์ ครู คศ.3 (ชำนาญการพิเศษ)  
โรงเรียนเมืองใหม่ (ชลอราษฎร์รังสฤษดิ์)

**ภาคผนวก ข**

- คู่มือการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต  
สำหรับเด็กปฐมวัย (5 – 6 ปี)
- เกมการเล่นเชิงคณิต

## คู่มือการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิตสำหรับเด็กปฐมวัย (5 – 6 ปี)

### คำชี้แจง

เกมการเล่นเชิงคณิต เป็นการเล่นที่ได้เคลื่อนไหวโดยดัดแปลงจากการนำเกมเบ็ดเตล็ดทั่วไปที่มีรูปแบบการเล่น มีกฎเกณฑ์ กติกาต่างๆ ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน นำมาสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวข้องกับทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ในด้านการจำแนกเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับ การนับและรู้ค่าตัวเลข มีจำนวนทั้งสิ้น 32 เกม

การเล่นเกมแต่ละครั้ง ครูจะเป็นผู้แนะนำเกมทุกครั้ง และในแต่ละเกมจะประกอบด้วย ชื่อเกม จุดประสงค์ อุปกรณ์ จำนวนผู้เล่น การจัดเตรียม ระดับชั้น วิธีการเล่น ซึ่งการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต จัดสัปดาห์ละ 4 วัน ได้แก่ วันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ และวันพฤหัสบดี วันละ 30 นาที ในช่วงเวลา 10.30 น. - 11.00 น.

### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถสังเกตเปรียบเทียบจำนวนมากกว่า - น้อยกว่า, สัดส่วนสูง - ต่ำ, ยาว - สั้น, ขนาดใหญ่ - เล็ก
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถสังเกตแล้วจัดหมวดหมู่ตามรูปร่าง ขนาด จำนวน ประเภท
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียงวัตถุสิ่งของต่างๆ ตามขนาด ความสูง จำนวน

### ความยาว

4. เพื่อให้นักเรียนสามารถนับและบอกความหมายของตัวเลข
5. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน
6. เพื่อให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อคณิตศาสตร์
7. เพื่อให้นักเรียนยอมรับกฎ กติกาในการเล่น

### เนื้อหา

ทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ใน 4 ด้าน ซึ่งประกอบด้วย

1. การจำแนกเปรียบเทียบ
2. การจัดหมวดหมู่
3. การเรียงลำดับ
4. การนับและรู้ค่าตัวเลข

### การจัดกิจกรรม

1. แนะนำให้นักเรียนรู้จักชื่อเกม อุปกรณ์การเล่น จำนวนผู้เล่น และวิธีการเล่นเกมแต่ละชนิด โดยการอธิบาย สาธิต และให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจก่อนที่จะให้นักเรียนเล่นเกม

2. ในขณะที่นักเรียนเล่นเกม ครูเป็นเพียงผู้แนะนำและคอยอำนวยความสะดวกในการเล่นเกม

3. เมื่อจบเกม หมดเวลาแล้วให้นักเรียนช่วยกันเก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

#### การประเมินผล

1. สังเกตการจำแนกเปรียบเทียบ
2. สังเกตการจัดหมวดหมู่
3. สังเกตการเรียงลำดับ
4. สังเกตการนับและบอกค่าตัวเลข

#### ข้อเสนอแนะ

เมื่อสิ้นสุดการเล่นเกม ครูไม่ควรให้ความสำคัญในการแพ้ชนะ แต่ควรส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจและเคารพกฎ กติกา รู้จักการแบ่งปัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เน้นการเข้าร่วมกิจกรรมให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน รวมทั้งพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ควบคู่ไปด้วย

### ชื่อเกม ลอดไม้

จุดประสงค์	เรียนรู้เกี่ยวกับการเปรียบเทียบสูง ต่ำ
อุปกรณ์	1. ไม้ไผ่กลมยาวประมาณ 1 เมตร 2. เพลงจังหวะสนุกๆ
จำนวนผู้เล่น	30 คน
การจัดเตรียม	เตรียมเทปเพลง
ระดับชั้น	อนุบาลปีที่ 2
วิธีการเล่น	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “ลอดไม้” รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>ครูขออาสาสมัคร 5 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> <li>ให้เด็ก 2 คน จับปลายไม้คนละด้านยกขึ้นเหนือระดับหน้าอก</li> <li>เมื่อคุณครูเปิดเพลงให้นักเรียนที่เหลือเดินหรือเดินให้เข้ากับจังหวะเพลงพร้อมกับเงยหน้าลอดไม้ไม่ให้หน้าหรือมือแตะไม้ ถ้าใครแตะไม้ต้องมายืนถือไม้แทน</li> <li>ถ้าเดินผ่านจนครบทุกคน ให้ลดระดับไม้ไผ่ต่ำลงมาอีกในรอบต่อไป</li> </ol> </li> <li>ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

### ชื่อเกม ไครหลง

<b>จุดประสงค์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฝึกทักษะการสังเกต</li> <li>2. ฝึกทักษะการแยกสิ่งๆที่เหมือน และไม่เหมือนกัน</li> <li>3. ปฏิบัติตามกติกาและกฎเกณฑ์ การเล่นได้อย่างมีระเบียบ</li> </ol>
<b>อุปกรณ์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. บัตรภาพรูปทรงต่างๆ เช่น    ชนิดละ 10 ใบ</li> <li>2. นกหวีด หรือ กลอง</li> </ol>
<b>จำนวนผู้เล่น</b>	30 คน
<b>การจัดเตรียม</b>	ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม พร้อมถือบัตรภาพคนละ 1 แผ่น
<b>ระดับชั้น</b>	อนุบาลปีที่ 2
<b>วิธีการเล่น</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมไครหลง รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัครประมาณ 10 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ให้นักเรียนร้องเพลง "รูปเรขาคณิต" พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลงไปด้วย</li> <li>2.2 เมื่อคุณครูให้สัญญาณหยุด นักเรียนจะต้องวิ่งไปหาภาพที่เป็นประเภทเดียวกันเข้าร่วมเป็นกลุ่มเดียวกัน</li> <li>2.3 กลุ่มที่รวมเสร็จก่อนจะเป็นกลุ่มที่รวดเร็วที่สุด</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

#### เพลง รูปเรขาคณิต

(อ.ศรีนวล รัตนสุวรรณ)

รูปทรงกลม นั้นเหมือนพระจันทร์  
 สามเหลี่ยม นั้นเหมือนหลังคา  
 สี่เหลี่ยมผืนผ้า เหมือนบานประตู  
 รูปวงรี นั้นเหมือนฟองไข่

### ชื่อเกม เข้าแถวต่ำไปสูง

จุดประสงค์	ฝึกการเข้าแถวเรียงลำดับต่ำ - สูง
อุปกรณ์	1. สายคาดศีรษะ 5 สีๆ ละ 6 เส้น 2. นกหวีด หรือ กลอง
จำนวนผู้เล่น	30 คน
การจัดเตรียม	ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม โดยให้นักเรียนแต่ละคนสวมสายคาดศีรษะไว้
ระดับชั้น	อนุบาลปีที่ 2
วิธีการเล่น	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมเข้าแถวต่ำไปสูง รวมทั้งกฎ กติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัคร นักเรียนที่คาดศีรษะที่เป็นสีเดียวกันสีใดก็ได้ 1 สี ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 เด็กนักเรียนร้องเพลง "สูง - ต่ำ" พร้อมทำท่าประกอบเพลง</li> <li>2.2 เมื่อคุณครูให้สัญญาณหยุด และบอกว่าให้นักเรียน "เรียงจากต่ำไปหาสูง" นักเรียนทุกคนจะต้องไปยืนเข้าแถวเรียงหน้ากระดานตามกลุ่มสีของตน โดยเรียงลำดับตามคำสั่งของคุณครู</li> <li>2.3 ปฏิบัติตามข้อ 2.1 - 2.2 ซ้ำอีก โดยอาจเปลี่ยนสายคาดศีรษะของนักเรียนสลับกัน</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

#### เพลง      สูง - ต่ำ

(เทปเพลงละอออุทิศ)

ต่ำ สูง สูง ต่ำ	พวกเรามาร้องรำ
สูง ต่ำ ต่ำ ต่ำ	ตบมือไปตามเพลง
ต่ำสูง สูงต่ำ	พวกเรามาร้องรำ
สูงต่ำๆ สูงต่ำๆ	แล้วโบกมืออำลา

### ชื่อเกม กระชิบตัวเลข

จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เรียนรู้เกี่ยวกับตัวเลข</li> <li>2. ฝึกทักษะการฟังเสียงกระชิบ</li> <li>3. ปฏิบัติตามกติกาและกฎเกณฑ์ การเล่นได้อย่างมีระเบียบ</li> </ol>
อุปกรณ์	บัตรเลข 1 -10 จำนวน 3 ชุด
จำนวนผู้เล่น	30 คน
การจัดเตรียม	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 10 คน</li> <li>2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนลึก</li> </ol>
ระดับชั้น	อนุบาลปีที่ 2
วิธีการเล่น	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “กระชิบตัวเลข” รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบดี</li> <li>2. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่มๆ ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ให้นักเรียนที่นั่งหัวแถวแต่ละแถวออกมาฟังคำสั่งจากครู แล้วนำไปกระชิบบอกเพื่อนคนที่นั่งถัดไป แล้วกระชิบบอกต่อๆ ไป</li> <li>2.2 เมื่อนักเรียนคนสุดท้ายได้ฟังกระชิบที่เพื่อนบอกแล้ว ต้องรีบวิ่งไปหยิบตัวเลขตามที่ได้ยิน</li> <li>2.3 กลุ่มที่หยิบได้ถูกต้องตามที่กระชิบ และมาถึงก่อนจะเป็นกลุ่มที่เก่งที่สุด</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

### ชื่อเกม สาริกาป้อนเหยื่อ

<b>จุดประสงค์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฝึกการเปรียบเทียบจำนวนมากกว่า น้อยกว่า</li> <li>2. การปฏิบัติตามข้อตกลง</li> </ol>
<b>อุปกรณ์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. หลอดกาแฟ 30 หลอด</li> <li>2. ยางวงใหญ่ จำนวน 50 เส้น</li> </ol>
<b>จำนวนผู้เล่น</b>	30 คน
<b>การจัดเตรียม</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่มๆ ละ 6 คน</li> <li>2. แจกหลอดกาแฟคนละ 1 หลอด</li> <li>3. ตะกร้าใส่ยางวง กลุ่มละ 2 ใบ หัวแถว 1 ใบ ห้ายแถว 1 ใบ</li> </ol>
<b>ระดับชั้น</b>	อนุบาลปีที่ 2
<b>วิธีการเล่น</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "สาริกาป้อนเหยื่อ" รวมทั้งกฎ กติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิต ให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ให้นักเรียนแต่ละคนคาบหลอดกาแฟไว้ เอามือไว้ข้างหลัง นักเรียนคนแรกต้องนำยางวงที่อยู่ในตะกร้า คล้องไว้ที่หลอดกาแฟ (สมมติให้หลอดกาแฟเป็นปากนกสาธิตให้ยางวงเป็นเหยื่อ)</li> <li>2.2 เมื่อครูเป่านกหวีดให้สัญญาณเริ่มเล่นเกม ให้นักเรียนคนแรกป้อนเหยื่อไปเข้าปากคนที่ 2 โดยไม่ให้ใช้มือช่วย ใช้ปากกับปาก</li> <li>2.3 เมื่อคนที่ 2 ได้รับเหยื่อแล้วส่งให้คนที่ 3 ต่อไปเรื่อยๆ จนถึงคนสุดท้าย</li> <li>2.4 นักเรียนคนสุดท้าย ก้มหน้าลงให้ยางวงหล่นใส่ตะกร้าที่ถือไว้</li> <li>2.5 ครูให้สัญญาณหมดเวลา ให้นักเรียนสังเกตดูที่ยางวงของแต่ละกลุ่ม ว่ากลุ่มไหนมีจำนวนยางวงมากที่สุด กลุ่มไหนมียางวงน้อยที่สุด</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

### ชื่อเกม เรออยู่ไหน

<b>จุดประสงค์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฝึกทักษะการสังเกต</li> <li>4. ฝึกทักษะการแยกสิ่งๆที่เหมือน และไม่เหมือนกัน</li> <li>5. ปฏิบัติตามกติกาและกฎเกณฑ์ การเล่นได้อย่างมีระเบียบ</li> </ol>
<b>อุปกรณ์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. บัตรภาพรูปทรงต่างๆ เช่น    ชนิดละ 10 ใบ</li> <li>2. นกหวีด หรือ กลอง</li> </ol>
<b>จำนวนผู้เล่น</b>	30 คน
<b>การจัดเตรียม</b>	ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม พร้อมทั้งบัตรภาพคนละ 1 แผ่น
<b>ระดับชั้น</b>	อนุบาลปีที่ 2
<b>วิธีการเล่น</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมเรออยู่ไหน รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัครประมาณ 10 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ให้นักเรียนร้องเพลง "รูปเรขาคณิต" พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลงไปด้วย</li> <li>2.2 เมื่อคุณครูให้สัญญาณหยุด นักเรียนจะต้องวิ่งไปหาภาพที่เป็นประเภทเดียวกันเข้ารวมเป็นกลุ่มเดียวกัน</li> <li>2.3 กลุ่มที่รวมเสร็จก่อนจะเป็นกลุ่มที่รวดเร็วที่สุด</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

#### เพลง รูปเรขาคณิต

(อ.ศรีนวล รัตนสุวรรณ)

รูปทรงกลม นั้นเหมือนพระจันทร์  
สามเหลี่ยม นั้นเหมือนหลังคา  
สี่เหลี่ยมผืนผ้า เหมือนบานประตู  
รูปวงรี นั้นเหมือนฟองไข่

### ชื่อเกม เข้าแถวสูงไปต่ำ

จุดประสงค์	ฝึกการเข้าแถวเรียงลำดับสูง - ต่ำ
อุปกรณ์	1. สายคาดศีรษะ 5 สีๆ ละ 6 เส้น 2. นกหวีด หรือ กลอง
จำนวนผู้เล่น	30 คน
การจัดเตรียม	ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม โดยให้นักเรียนแต่ละคนสวมสายคาดศีรษะไว้
ระดับชั้น	อนุบาลปีที่ 2
วิธีการเล่น	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมเข้าแถวสูงไปต่ำ รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัครนักเรียนที่คาดศีรษะที่เป็นสีเดียวกันสีใดก็ได้ 1 สี ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 เด็กนักเรียนร้องเพลง "สูง - ต่ำ" พร้อมทั้งทำประกอบเพลง</li> <li>2.2 เมื่อคุณครูให้สัญญาณหยุด และบอกให้นักเรียน "เรียงจากสูงไปหาต่ำ" นักเรียนทุกคนจะต้องไปยืนเข้าแถวเรียงหน้ากระดานตามกลุ่มสีของตน โดยเรียงลำดับตามคำสั่งของคุณครู</li> <li>2.3 ปฏิบัติตามข้อ 2.1 - 2.2 ซ้ำอีก โดยอาจเปลี่ยนสายคาดศีรษะของนักเรียนสลับกัน</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

#### เพลง    สูง - ต่ำ

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

ต่ำ สูง สูง ต่ำ	พวกเรมาร้องรำ
สูง ต่ำ ต่ำ ต่ำ	ตบมือไปตามเพลง
ต่ำสูง สูงต่ำ	พวกเรมาร้องรำ
สูงต่ำๆ สูงต่ำๆ	แล้วโบกมืออำลา

### ชื่อเกม ชิงสายแทง

<b>จุดประสงค์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. รู้จักและรู้ค่าของตัวเลข 1 - 10</li> <li>2. ฝึกทักษะความว่องไว</li> <li>3. ปฏิบัติตามกติกาและกฎเกณฑ์ การเล่นได้อย่างมีระเบียบ</li> </ol>
<b>อุปกรณ์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผ้าเช็ดหน้า 1 ผืน</li> <li>2. บัตรตัวเลขอารบิก 1 - 10 จำนวน 2 ชุด</li> <li>3. เส้นแบ่งเขต 2 เส้น</li> <li>4. เส้นปลอดภัยของแต่ละกลุ่ม</li> </ol>
<b>จำนวนผู้เล่น</b>	30 คน
<b>การจัดเตรียม</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 10 คน</li> <li>2. ผ้าเช็ดหน้าจะถูกวางไว้ตรงกลางระหว่างทั้งสองกลุ่ม และมีเส้นห่างจากผ้าเช็ดหน้า 2 เส้น เป็นเส้นแบ่งเขตของแต่ละกลุ่ม</li> </ol>
<b>ระดับชั้น</b>	อนุบาลปีที่ 2
<b>วิธีการเล่น</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. นำกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 หันหน้าเข้าหากัน ห่างกันประมาณ 5 เมตร ส่วนกลุ่มที่ 3 เป็นกองเชียร์ก่อน</li> <li>2. แจกบัตรตัวเลข คนละ 1 ใบ ดัดที่หน้าอก</li> <li>3. นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องมีหมายเลขตรงกัน</li> <li>4. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "ชิงสายแทง" รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>5. ครูอาสาสมัคร 10 คน ฝ่ายละ 5 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อน ๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>5.1 เมื่อครูเป่านกหวีดแล้วเรียกหมายเลขใด หมายเลขนั้นของนักเรียนทั้งสองกลุ่มจะต้องวิ่งออกมา เพื่อแย่งผ้าเช็ดหน้าซึ่งสมมติว่าเป็นสายแทง</li> </ol> </li> </ol>

- 5.2 คนที่แย่งไม่ได้ต้องพยายามวิ่งเข้าไปถึงเส้นปลอดภัยของคนที่ยแย่งได้ ก่อนที่เขาจะถึงเส้นปลอดภัยมีฉะนั้นจะเสียคะแนนให้แก่กลุ่มตรงข้ามครั้งละ 1 คะแนน
- 5.3 ปฏิบัติซ้ำอีก จนกว่าจะครบตัวเลข 1 - 10
- 5.4 กลุ่มใดได้คะแนนมากจะเก่งที่สุด และกลุ่มใดได้คะแนนน้อยกว่าให้กลุ่มที่ 3 มาเล่นแทน
6. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน
7. เริ่มเล่นเกม

### ชื่อเกม เล็กกว่า

<b>จุดประสงค์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฝึกการเปรียบเทียบ ขนาดใหญ่กว่า เล็กกว่า</li> <li>2. ปฏิบัติตามกติกาและกฎเกณฑ์ การเล่นเกมได้อย่างมีระเบียบ</li> </ol>
<b>อุปกรณ์</b>	-
<b>จำนวนผู้เล่น</b>	30 คน
<b>การจัดเตรียม</b>	แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่มๆ ละ 5 คน
<b>ระดับชั้น</b>	อนุบาลปีที่ 2
<b>วิธีการเล่น</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "เล็กกว่า" รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ครูบอกชื่อสัตว์ ดอกไม้ ผลไม้ หรือ สิ่งของอย่างใดอย่างหนึ่ง เพียง 1 ชื่อ</li> <li>2.2 ให้นักเรียนภายในกลุ่มบอกชื่อสิ่งที่มีขนาดเล็กกว่าที่ครูบอกมา</li> <li>2.3 ให้คนที่อยู่ในกลุ่มบอกเรียงลำดับไป คนที่บอกทีหลัง จะต้องเป็นชื่อสิ่งของที่เล็กกว่าคนบอกก่อนเสมอ</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

### ชื่อเกม ทะเลป่นป่วน

จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฝึกทักษะการสังเกต</li> <li>2. ฝึกการจัดหมวดหมู่</li> <li>3. ปฏิบัติตามกติกาและกฎเกณฑ์ การเล่นได้อย่างมีระเบียบ</li> </ol>
อุปกรณ์	เชือกมนิลาสำหรับทำเป็นวงกลม
จำนวนผู้เล่น	30 คน
การจัดเตรียม	แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ยืนที่มุมห้อง กลางห้องใช้เชือกมนิลาทำเป็นวงกลมสมมติให้เป็นเรือ
ระดับชั้น	อนุบาลปีที่ 2
วิธีการเล่น	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "ทะเลป่นป่วน" รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัครกลุ่มละ 1 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ให้แต่ละกลุ่มสมมติตนเองเป็นสัตว์ชนิดต่างๆ ในทะเล กลุ่มละ 1 ชนิด</li> <li>2.2 ครูเป็นชาวประมง ยืนอยู่ที่เรือ</li> <li>2.3 ให้สัตว์ในทะเลมายืนในเรือ ชนิดละ 1 ตัว ซึ่งในแต่ละครั้งของการเล่น ครูจะเรียกจำนวนสัตว์แต่ละชนิดเพิ่ม</li> <li>2.4 ชาวประมงจะจับสัตว์ในทะเล ครั้งละ 2 ชนิด โดยเรียกชื่อสัตว์ในทะเล เมื่อพูดว่า "ทะเลป่นป่วน" ให้สัตว์ในทะเลทุกตัววิ่งกลับไปที่ยุ่ของตน</li> <li>2.5 ชาวประมงจับสัตว์ตัวใดได้ สัตว์ตัวนั้นต้องมาเป็นพวกชาวประมง คอยจับสัตว์ในทะเลในครั้งต่อไป</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

### ชื่อเกม ที่ใหญ่ไปหาน้องเล็ก

จุดประสงค์	ฝึกการเรียงขนาดจากใหญ่ไปเล็กตามลำดับ
อุปกรณ์	1. บัตรภาพรูปทรงเรขาคณิต      ที่ มีขนาดใหญ่ไปเล็ก ชนิดละ 6 ขนาด 2. เชือกมนิลา
จำนวนผู้เล่น	30 คน
การจัดเตรียม	1. แบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมี 6 คน 2. กำหนดเส้นโดยใช้เชือกมนิลา เป็นเส้นสำหรับเรียงขนาดห่างจาก จุดเริ่มต้น 3 เมตร 3. ครูแจกบัตรภาพรูปเรขาคณิตกลุ่มละ 1 ชนิด
ระดับชั้น	อนุบาลปีที่ 2
วิธีการเล่น	1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “ที่ใหญ่ไปหาน้องเล็ก” รวมทั้งกฎกติกาให้ นักเรียนทราบ 2. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้ 2.1 ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง “เรียงลำดับ” 2.2 ครูให้สัญญาณหยุด โดยการเป่านกหวีด นักเรียนแต่ละคน จะต้องวิ่งไปเรียงตามขนาดจากใหญ่ไปหาเล็กทีละคน ใครมี ขนาดใหญ่ที่สุดต้องวิ่งไปเป็นคนแรก และใครมีขนาดรองลงมา ก็จะต้องวิ่งไปเรียงต่อที่เส้นกำหนด ทำเช่นนี้จนครบทุกคน 2.3 กลุ่มไหนเรียงขนาดจากใหญ่ไปหาเล็กได้ถูกต้องและรวดเร็ว ที่สุด จะเป็นกลุ่มที่เก่งที่สุด 3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน 4. เริ่มเล่นเกม

#### เพลง เรียงลำดับ

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

เรียงมาเรียงลำดับ

ลำดับ ลำดับก่อนหลัง

คนนำขง มาทีหลังไม่เรียงลำดับ

มาก่อนก็อยู่ข้างหน้า

มาช้าก็อยู่ถัดไป

จำไว้นะเด็กไทย (ซ้ำ)

ระเบียบวินัยเป็นสิ่งสำคัญ (ซ้ำ)

### ชื่อเกม หน้าขาว

<b>จุดประสงค์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เรียนรู้เกี่ยวกับตัวเลข</li> <li>2. ฝึกการนับ</li> </ol>
<b>อุปกรณ์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. บัตรตัวเลขแขวนคอ 1 - 10 จำนวน 3 ชุด</li> <li>2. เพลงสนุกๆ</li> <li>3. กระจ่างบัง</li> </ol>
<b>จำนวนผู้เล่น</b>	30 คน
<b>การจัดเตรียม</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม</li> <li>2. ให้นักเรียนนับ 1 - 10 ซ้ำไปมาจนครบทุกคน</li> <li>3. ใครนับเลขอะไร คุณครูแจกบัตรตัวเลขนั้นแขวนไว้ที่คอ</li> </ol>
<b>ระดับชั้น</b>	อนุบาลปีที่ 2
<b>วิธีการเล่น</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “หน้าขาว” รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัคร 10 คน ที่แขวนบัตรตัวเลข 1 -10 ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ครูเปิดเทปเพลงสนุกๆ พร้อมกับให้นักเรียนส่งกระจ่างบังไปเรื่อยๆ</li> <li>2.2 ครูปิดเทปเพลง แล้วดูว่ากระจ่างบังตกอยู่กับคนที่นับและแขวนบัตรตัวเลขอะไร คนที่นับและแขวนบัตรตัวเลขนั้นต้องออกมาอยู่กลางวงแล้วทำแข่งทุกคน</li> <li>2.3 ปฏิบัติตามข้อ 2.1 - 2.2 ไปเรื่อยๆ จนครบตัวเลข 1 - 10</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

### ชื่อเกม ใหญ่กว่า - เล็กกว่า

<b>จุดประสงค์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฝึกการคาดคะเนเพื่อเปรียบเทียบขนาดใหญ่กว่า - เล็กกว่า</li> <li>2. ปฏิบัติตามกติกาและกฎเกณฑ์ การเล่นได้อย่างมีระเบียบ</li> </ol>
<b>อุปกรณ์</b>	บัตรภาพวงกลมใหญ่ - เล็ก จำนวน 6 บัตร
<b>จำนวนผู้เล่น</b>	30 คน
<b>การจัดเตรียม</b>	แบ่งเด็กออกเป็น 6 กลุ่มๆ ละ 5 คน แต่ละกลุ่มส่งตัวแทน ครั้งละ 1 คน
<b>ระดับชั้น</b>	อนุบาลปีที่ 2
<b>วิธีการเล่น</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “ใหญ่กว่า - เล็กกว่า” รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัคร 3 กลุ่มๆ ละ 1 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ครูคละบัตรภาพแล้วคว่ำภาพลง</li> <li>2.2 ให้เด็กกลุ่มที่ 1 บอกชื่อสัตว์ 1 ชนิด แล้วเปิดบัตรภาพ 1 ใบ</li> <li>2.3 ให้เด็กกลุ่มที่ 2 เปิดบัตรภาพ 1 ใบ ถ้าได้บัตรรูปภาพวงกลมใหญ่กว่ากลุ่มที่ 1 กลุ่มที่ 2 จะต้องบอกชื่อสัตว์ที่มีขนาดใหญ่กว่ากลุ่ม 1 ถ้าได้บัตรที่มีภาพเล็กกว่ากลุ่มที่ 1 ก็ต้องบอกสัตว์ที่มีขนาดเล็กกว่ากลุ่ม 1</li> <li>2.4 ให้เด็กกลุ่มที่ 3 เปิดบัตรภาพ 1 ใบ ถ้าได้บัตรรูปภาพวงกลมใหญ่กว่ากลุ่มที่ 2 จะต้องบอกชื่อสัตว์ที่มีขนาดใหญ่กว่ากลุ่มที่ 2 ถ้าได้บัตรที่มีภาพเล็กกว่ากลุ่มที่ 2 ก็ต้องบอกสัตว์ที่มีขนาดเล็กกว่ากลุ่มที่ 2</li> </ol> </li> <li>3. กลุ่มที่ 4 - 6 ปฏิบัติตามข้อ 2.4 เหมือนกลุ่มที่ 3 แต่             <ol style="list-style-type: none"> <li>กลุ่มที่ 4 เปรียบเทียบบัตรภาพกับกลุ่มที่ 3</li> <li>กลุ่มที่ 5 เปรียบเทียบบัตรภาพกับกลุ่มที่ 4</li> <li>กลุ่มที่ 6 เปรียบเทียบบัตรภาพกับกลุ่มที่ 5</li> </ol> </li> </ol>

4. สลับให้กลุ่มที่ 2 - 6 เป็นผู้บอกชื่อสัตว์บ้าง แล้วให้กลุ่มที่เหลือเป็นผู้เปิดบัตรภาพและบอกชื่อขนาดของสัตว์ตามบัตรที่เปิดนั้น
5. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน
6. เริ่มเล่นเกม

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

### ชื่อเกม หารองเท้า

<b>จุดประสงค์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เรียนรู้รูปทรง และขนาดของรองเท้า</li> <li>2. รู้จักสิ่งของที่ใช้คู่กัน</li> </ol>
<b>อุปกรณ์</b>	รองเท้าของเด็กนักเรียน
<b>จำนวนผู้เล่น</b>	30 คน
<b>การจัดเตรียม</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ในระยะแรกๆ ที่เด็กมาโรงเรียนมักมีปัญหาเรื่องการจำรองเท้าของตนบางครั้งจะใส่ผิด ฉะนั้น ที่รองเท้าของเด็กจะต้องทำเครื่องหมายเอาไว้</li> <li>2. ครูใช้เชือกทำเป็นวงกลมไว้ 3 วง</li> </ol>
<b>วิธีการเล่น</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 10 คน ให้จดจำรองเท้าของตนไว้ จากนั้น ถอดรองเท้าออกข้างหนึ่งนำไปกองรวมไว้ในวงกลมที่ครูใช้เชือกทำเป็นวงกลม 3 วง แล้วกลับมานั่งที่เดิม</li> <li>2. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “หารองเท้า” รวมทั้งกฎ กติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>3. ขออาสาสมัครกลุ่มละ 2 คน ออกมาคละรองเท้า สลับที่ให้ปนกัน และออกมาสาธิต ให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 ครูเปิดเทปเพลงสนุกๆ พร้อมให้นักเรียนทำท่าประกอบ</li> <li>3.2 ครูให้สัญญาณโดยการเป่านกหวีด นักเรียนทุกคนต้องวิ่งออกไปหารองเท้าของตนที่กองไว้</li> <li>3.3 กลุ่มไหนหารองเท้าได้ถูกต้องและครบทุกคนก่อน จะเป็นกลุ่มที่เร็วที่สุด</li> <li>3.4 ปฏิบัติตามข้อ 3.1 - 3.3 ซ้ำอีก โดยอาจสลับกลุ่มใหม่</li> </ol> </li> <li>4. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>5. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

### ชื่อเกม น้องเล็กไปหาพี่ใหญ่

จุดประสงค์	ฝึกการเรียงขนาดจากเล็กไปใหญ่ตามลำดับ
อุปกรณ์	1. บัตรภาพรูปทรงเรขาคณิต      ที่ มีขนาดเล็กไปใหญ่ ขนาดละ 6 ขนาด
จำนวนผู้เล่น	2. เชือกมนิลา 30 คน
การจัดเตรียม	1. แบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมี 6 คน 2. กำหนดเส้นโดยใช้เชือกมนิลา เป็นเส้นสำหรับเรียงขนาดห่างจาก จุดเริ่มต้น 3 เมตร 3. ครูแจกบัตรภาพรูปเรขาคณิตกลุ่มละ 1 ชนิด
ระดับชั้น	อนุบาลปีที่ 2
วิธีการเล่น	1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “น้องเล็กไปหาพี่ใหญ่” รวมทั้งกฎกติกาให้ นักเรียนทราบ 2. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้ 2.1 ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง “เรียงลำดับ” 2.2 ครูให้สัญญาณหยุด โดยการเป่านกหวีด นักเรียนแต่ละคน จะต้องวิ่งไปเรียงตามขนาดจากเล็กไปหาใหญ่ทีละคน ใครมี ขนาดเล็กที่สุดต้องวิ่งไปเป็นคนแรก และใครมีขนาดใหญ่ขึ้นมา ก็จะต้องวิ่งไปเรียงต่อที่เส้นกำหนด ทำเช่นนี้จนครบทุกคน 2.3 กลุ่มไหนเรียงขนาดจากเล็กไปหาใหญ่ได้ถูกต้องและรวดเร็ว ที่สุด จะเป็นกลุ่มที่เก่งที่สุด 3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน 4. เริ่มเล่นเกม

#### เพลง เรียงลำดับ

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

เรียงมาเรียงลำดับ	ลำดับ ลำดับก่อนหลัง
คนน่าซึ้ง มาทีหลังไม่เรียงลำดับ	มาก่อนก็อยู่ข้างหน้า
มาซ้าก็อยู่ถัดไป	จำไว้นะเด็กไทย (ซ้า)
ระเบียบวินัยเป็นสิ่งสำคัญ (ซ้า)	

### ชื่อเกม โป่ง 5 บัง 10

<b>จุดประสงค์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เรียนรู้เกี่ยวกับตัวเลข</li> <li>2. รู้จักตัวเลข</li> <li>3. ฝึกการนับ 1 - 20</li> </ol>
<b>อุปกรณ์</b>	-
<b>จำนวนผู้เล่น</b>	30 คน
<b>การจัดเตรียม</b>	ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม
<b>ระดับชั้น</b>	อนุบาลปีที่ 2
<b>วิธีการเล่น</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "โป่ง 5 บัง 10" รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูอาสาสมัคร 10 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง "นับเลข" พร้อมทั้งชูนิ้วมือ ประกอบเพลง</li> <li>2.2 ครูชี้ให้นักเรียนคนใดให้นับ 1 - 2 - 3 - 4 ไปทีละคน แต่ถ้าคนใดที่นับ 5 , 15 ให้แทนด้วย " โป่ง (5) , โป่ง (15) " และคนใดที่นับ 10 , 20 ให้แทนด้วย " บัง (10) , บัง (20) " ส่วนคนอื่นๆ ไปให้นับลำดับถัดไป เช่น โป่ง (5) คนต่อไปจะนับ 6, 7, ... หรือ บัง (10) คนต่อไปจะนับ 11, 12,...</li> <li>2.3 ครูจะเป็นผู้คอยชี้ นับแต่ละคน ใครที่นับผิด ครูจะให้นั่งลง จนเหลือเพียงคนเดียว</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

### ชื่อเกม เดินทูนหัวกลับตัวที่หมาย

จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฝึกการเปรียบเทียบ เร็วกว่า ช้ากว่า</li> <li>2. ปฏิบัติตามกติกาและกฎเกณฑ์การเล่นได้อย่างมีระเบียบ</li> </ol>
อุปกรณ์	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สมุดหรือหนังสือ จำนวน 5 เล่ม</li> <li>2. เชือกมนิลา เพื่อกำหนดเป็นเส้นเริ่มต้นและเส้นกลับตัว</li> </ol>
จำนวนผู้เล่น	30 คน
การจัดเตรียม	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่มๆ ละ 6 คน</li> <li>2. นำเชือกมนิลากำหนดเป็นเส้นเริ่มต้น 1 เส้น และเส้นกลับตัว 1 เส้น ห่างกันประมาณ 5 เมตร</li> <li>3. แจกสมุดหรือหนังสือ กลุ่มละ 1 เล่ม</li> </ol>
ระดับชั้น	อนุบาลปีที่ 2
วิธีการเล่น	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "เดินทูนหัวกลับตัวที่หมาย" รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิต ให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 เมื่อครูเป่านกหวีดให้สัญญาณ นักเรียนคนที่ยืนหัวแถว ทูนหนังสือไว้บนศีรษะ แล้วเดินจากเส้นเริ่มต้นไปยังเส้นกลับตัว แล้วเดินทูนหนังสือกลับมาส่งให้คนต่อไป จากนั้นวิ่งไปต่อท้ายแถว</li> <li>2.2 นักเรียนคนต่อไปก็ทำเช่นเดียวกัน จนครบทุกคน แถวไหนหมดก่อน แถวนั้นกระโดดขึ้นพร้อมกันแล้วร้องไชโย</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

### ชื่อเกม สัตว์หลงฝูง

<b>จุดประสงค์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฝึกทักษะการสังเกต</li> <li>2. ฝึกทักษะการแยกสิ่งที่เหมือน และไม่เหมือนกัน</li> <li>3. ปฏิบัติตามกติกาและกฎเกณฑ์ การเล่นได้อย่างมีระเบียบ</li> </ol>
<b>อุปกรณ์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. บัตรภาพสัตว์ 5 ชนิด ๆ ละ 6 ใบ</li> <li>2. นกหวีด หรือ กลอง</li> </ol>
<b>จำนวนผู้เล่น</b>	30 คน
<b>การจัดเตรียม</b>	ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม พร้อมถือบัตรภาพสัตว์คนละ 1 แผ่น
<b>ระดับชั้น</b>	อนุบาลปีที่ 2
<b>วิธีการเล่น</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "สัตว์หลงฝูง" รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัคร 6 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อน ๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ให้นักเรียนร้องเพลง " ช้าง " พร้อมทั้งเดินเป็นวงกลม</li> <li>2.2 เมื่อครูให้สัญญาณหยุด นักเรียนจะต้องวิ่งไปหาภาพสัตว์ที่เป็นชนิดเดียวกันเข้าร่วมเป็นกลุ่มเดียวกัน</li> <li>2.3 กลุ่มที่รวมเสร็จก่อนจะเป็นกลุ่มที่รวดเร็วที่สุด</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

#### เพลง ช้าง

(อ.ศรีนวล รัตนสุวรรณ)

ช้าง ช้าง ช้าง  
 ช้างมันตัวโตไม่เบา  
 มีเขี้ยวโต้งวงเรียกว้างา

น้องเคยเห็นช้างหรือเปล่า  
 จมูกยาว ๆ เรียกว้างวง  
 มีหู มีตา หางยาว

### ชื่อเกม เชือกยาวพาเพลิน

<b>จุดประสงค์</b>	ฝึกการเรียงลำดับความยาว - สั้น ได้
<b>อุปกรณ์</b>	1. เชือกผูกกรองเท้า 5 สีๆ ละ 6 เส้น ซึ่งแต่ละเส้นมีความยาวไม่เท่ากัน 2. นกหวีด
<b>จำนวนผู้เล่น</b>	30 คน
<b>การจัดเตรียม</b>	1. นำเชือกสี 5 สีๆ ละ 6 เส้น ใส่กล่องสำหรับให้นักเรียนหยิบคนละ 1 เส้น 2. ให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม
<b>ระดับชั้น</b>	อนุบาลปีที่ 2
<b>วิธีการเล่น</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “เชือกยาวพาเพลิน” รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัคร 12 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง “กระต่าย” พร้อมทั้งทำท่าเดินเป็นวงกลมประกอบเพลง</li> <li>2.2 เมื่อครูให้สัญญาณหยุด โดยการเป่านกหวีด และบอกว่าให้นักเรียน “เรียงจากยาวไปสั้น” นักเรียนทุกคนจะต้องรวบรวมกลุ่มที่เป็นเชือกสีเดียวกัน จากนั้นต้องวางเรียงเชือกตามคำสั่งของครู</li> <li>2.3 กลุ่มไหนวางเรียงเชือก เร็วก่อนให้กระโดดร้องไชโย</li> <li>2.4 ปฏิบัติตามข้อ 2.1 - 2.3 ซ้ำอีก โดยให้นักเรียนหยิบเชือกจากในกล่องใหม่</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

### ชื่อเกม จำนวนเท่าไร

จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. รู้จักและรู้ค่าของตัวเลข</li> <li>2. ฝึกทักษะความว่องไว</li> <li>3. ปฏิบัติตามกติกาและกฎเกณฑ์ การเล่นได้อย่างมีระเบียบ</li> </ol>
อุปกรณ์	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. บัตรตัวเลขอารบิก 1 - 10 จำนวน 3 ชุด</li> <li>2. ตะกร้าใส่บัตรตัวเลข</li> <li>3. สิ่งของต่างๆ เช่น แก้วน้ำ ไม้บล็อก ตุ๊กตาของเล่น</li> </ol>
จำนวนผู้เล่น	30 คน
การจัดเตรียม	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 10 คน</li> <li>2. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนลึก ตามกลุ่ม</li> <li>3. แต่ละกลุ่มได้รับตะกร้าที่มีบัตรตัวเลข 1 -10 กลุ่มละ 1 ชุด</li> </ol>
ระดับชั้น	อนุบาลปีที่ 2
วิธีการเล่น	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "จำนวนเท่าไร" รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 คุณครูหยิบสิ่งของจำนวน 1 - 10 (ที่ละจำนวน) วางบนโต๊ะ</li> <li>2.2 เมื่อคุณครูเป่านกหวีด ให้นักเรียนที่ยืนคนแรกของแต่ละกลุ่มจะต้องวิ่งไปหยิบบัตรตัวเลขในตะกร้า ให้ตรงกับจำนวนสิ่งของที่คุณครูหยิบ แล้ววิ่งไปต่อท้ายแถว กลุ่มไหนหยิบได้ถูกต้องกลุ่มนั้นเก่งที่สุด</li> <li>2.3 นำบัตรตัวเลขกลับไปใส่ตะกร้าเหมือนเดิม</li> <li>2.4 ปฏิบัติตาม ข้อ 2.1 - 2.3 จนครบทุกคน</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

### ชื่อเกม รถไฟ

<b>จุดประสงค์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เปรียบเทียบความยาวของขบวนรถไฟได้</li> <li>2. ฝึกนับจำนวนตามที่ครูสั่งได้</li> <li>3. ฝึกการรอคอย</li> </ol>
<b>อุปกรณ์</b>	สตางค์เหรียญบาท จำนวน 300 เหรียญ
<b>จำนวนผู้เล่น</b>	30 คน
<b>การจัดเตรียม</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เตรียมเหรียญบาทให้นักเรียนคนละ 10 เหรียญ</li> <li>2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มๆ ละ 15 คน</li> </ol>
<b>ระดับชั้น</b>	อนุบาลปีที่ 2
<b>วิธีการเล่น</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่น "เกมรถไฟ" รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิต ให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ขออาสาสมัคร 1 คน เป็นหัวรถจักร ทำท่ารถไฟวิ่ง ฉีกฉีกไปรอบๆ บริเวณ ในขณะที่เด็กทุกๆ คน ท้องค้ำค้ำคองจองรถไฟ</li> <li>2.2 แต่ครั้งที่ขบวนรถไฟหยุด คนที่เป็นหัวรถจักรจะบอกจำนวนผู้โดยสารว่าขึ้นได้กี่คน และจ่ายค่าโดยสารก่อนจะขึ้นรถ โดยเสียค่าโดยสารจำนวน 10 บาท คนขึ้นต่อมา ราคาจะถูกกลงไปเรื่อยๆ 9, 8, 7, 6, ....1 บาท</li> <li>2.3 เล่นเกมจนนักเรียนหมดก็จะได้รถไฟขบวนยาว</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

#### คำคล้องจอง รถไฟ

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

รถไฟวิ่งไปตามราง  
ถึงก็ช่างไม่ถึงก็ช่าง  
สนุกดีจึงเรานั่งรถไฟ

### ชื่อเกม เก็บผลไม้

จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฝึกการจัดหมวดหมู่ตามรูปร่างลักษณะ</li> <li>2. ฝึกการสังเกต</li> </ol>
อุปกรณ์	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ตะกร้า 6 ใบ</li> <li>2. ผลไม้ต่างๆ 5 ชนิด</li> <li>3. บัตรภาพผลไม้ 5 ชนิด</li> <li>4. นกหวีด</li> </ol>
จำนวนผู้เล่น	30 คน
การจัดเตรียม	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 แถวๆ ละ 5 คน</li> <li>2. ให้หัวแถวแต่ละแถวถือตะกร้า 1 ใบ</li> </ol>
ระดับชั้น	อนุบาลปีที่ 2
วิธีการเล่น	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “เก็บผลไม้” รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ครูให้นักเรียนหัวแถวหยิบบัตรภาพผลไม้ 1 ใบ พร้อมชูให้เพื่อนๆ ในแถวดู</li> <li>2.2 เมื่อครูให้สัญญาณนกหวีด ให้นักเรียนวิ่งไปเก็บผลไม้ตามที่หยิบบัตรภาพได้ นักเรียนแต่ละแถวจะเก็บผลไม้ไม่เหมือนกัน เช่น แถวที่ 1 เก็บส้ม แถวที่ 2 เก็บมะม่วง แถวที่ 3 เก็บฝรั่ง แถวที่ 4 เก็บแอปเปิ้ล แถวที่ 5 เก็บมะละกอ</li> <li>2.3 เมื่อนักเรียนเก็บผลไม้แล้ว ให้นำตะกร้ากลับมาให้คนต่อไป แล้ววิ่งไปเก็บผลไม้ตามที่แถวของตัวเองหยิบบัตรภาพได้ จนครบทุกคน</li> <li>2.4 แถวไหนวิ่งเก็บผลไม้ครบทุกคนก่อน ถือว่าเร็วที่สุด</li> <li>2.5 ปฏิบัติซ้ำอีกตามข้อ 2.2 - 2.4 โดยให้หัวแถวหยิบบัตรภาพผลไม้ใหม่</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

### ชื่อเกม เชือกสั้นพาเพลิน

จุดประสงค์	ฝึกการเรียงลำดับความสั้น - ยาวได้
อุปกรณ์	1. เชือกผูกกรองเท้า 5 สีๆ ละ 6 เส้น ซึ่งแต่ละเส้นมีความยาวไม่เท่ากัน 2. นกหวีด
จำนวนผู้เล่น	30 คน
การจัดเตรียม	1. นำเชือกสี 5 สีๆ ละ 6 เส้น ใส่กล่องสำหรับให้นักเรียนหยิบคนละ 1 เส้น 2. ให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม
ระดับชั้น	อนุบาลปีที่ 2
วิธีการเล่น	1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "เชือกสั้นพาเพลิน" รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ 2. ครูขออาสาสมัคร 12 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้ 2.1 ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง "กระดาษ" พร้อมทั้งทำท่าเดินเป็นวงกลมประกอบเพลง 2.2 เมื่อครูให้สัญญาณหยุด โดยการเป่านกหวีด และบอกให้นักเรียน "เรียงจากสั้นไปยาว" นักเรียนทุกคนจะต้องรวบรวมกลุ่มที่เป็นเชือกสีเดียวกัน จากนั้นต้องวางเรียงเชือกตามคำสั่งของครู 2.3 กลุ่มไหนวางเรียงเชือก เร็วก่อนให้กระโดดร้องไชโย 2.4 ปฏิบัติตามข้อ 2.1 - 2.3 ซ้ำอีก โดยให้นักเรียนหยิบเชือกจากในกล่องใหม่ 3. ครูซักตามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน 4. เริ่มเล่นเกม

### ชื่อเกม กากลับรัง

<b>จุดประสงค์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. บอกค่าตัวเลขได้</li> <li>2. ฝึกทักษะความว่องไว</li> <li>3. ปฏิบัติตามกติกาและกฎเกณฑ์ การเล่นอย่างมีระเบียบ</li> </ol>
<b>อุปกรณ์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เชือกมนิลา สำหรับทำเป็นวงกลม 5 วง</li> <li>2. บัตรตัวเลขอารบิก 1 - 10</li> </ol>
<b>จำนวนผู้เล่น</b>	30 คน
<b>การจัดเตรียม</b>	ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลมล้อมรอบวงกลมที่ใช้เชือกมนิลาทำวงกลมไว้ ระยะห่างกันพอประมาณ
<b>ระดับชั้น</b>	อนุบาลปีที่ 2
<b>วิธีการเล่น</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "กากลับรัง" รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัคร 5 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ให้นักเรียนทำท่านกบินตามเพลง "นกกระเจิบ" ที่ช่วยกันร้อง โดยบินเป็นวงรอบเชือกมนิลาที่ทำวงกลมไว้</li> <li>2.2 เมื่อเพลงหยุด ครูชูบัตรตัวเลขขึ้น</li> <li>2.3 นักเรียนต้องเข้าไปยืนในวงกลมเท่ากับบัตรตัวเลข เช่น ครูชูบัตรตัวเลข 3 นักเรียนจะต้องเข้าไปยืนในวงกลมจำนวน 3 คน</li> <li>2.4 นักเรียนที่ไม่มีรัง (วงกลม) อยู่ ต้องออกจากการเล่นเกม และคอยมาช่วยเป็นกรรมการตัดสินต่อไป</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

### ชื่อเกม โป่ง...โอย้ มากกว่า

จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบเลขมาก น้อย ได้ถูกต้อง</li> <li>2. ฝึกประสาทการโต้ตอบ ได้รวดเร็ว</li> </ol>
อุปกรณ์	บัตรตัวเลขอารบิก 1 - 10 จำนวน 3 ชุด
จำนวนผู้เล่น	30 คน
การจัดเตรียม	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 10 คน</li> <li>2. ให้แต่ละกลุ่มยืนเป็นวงกลม</li> <li>3. ครูเดินแจกบัตรตัวเลขคนละ 1 ใบ</li> </ol>
ระดับชั้น	อนุบาลปีที่ 2
วิธีการเล่น	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “โป่ง...โอย้ มากกว่า” รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ครูเป็นผู้นำเกมโดยเดินไปรอบๆ ภายในวง แล้วใช้นิ้วชี้กับนิ้วกลางทำทำยิงปืนไปยังนักเรียนคนหนึ่ง เช่น ยิงปืนไปที่นักเรียนที่ถือเลข 3 พร้อมกับพูดว่า “โป่ง 3 ....” นักเรียนที่ถูกยิงต้องรีบร้องว่า “โอย้ 4”</li> <li>2.2 นักเรียนที่ปฏิบัติซ้ำหรือไม่ถูกต้องจะต้องออกมาเป็นผู้นำเกมแทน</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

### ชื่อเกม ไม่เหมือนใคร “ เก่งที่สุด ”

จุดประสงค์	บอกความแตกต่างของตัวเลขได้
อุปกรณ์	บัตรภาพตัวเลขที่เหมือนกันเป็นคู่ๆ เลข 1 - 10 จำนวน 4 ชุด
จำนวนผู้เล่น	30 คน
การจัดเตรียม	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. แบ่งนักเรียนเป็น 6 กลุ่มๆ ละ 5 คน</li> <li>2. แจกบัตรตัวเลขคนละ 1 ใบ แล้วซ่อนไว้ข้างหลัง ซึ่งแต่ละกลุ่มจะได้บัตรภาพเลขที่เหมือนกัน 4 แผ่น (2 คู่) และไม่เหมือน 1 แผ่น</li> </ol>
ระดับชั้น	อนุบาลปีที่ 2
วิธีการเล่น	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “ไม่เหมือนใคร เก่งที่สุด”รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ขอลาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิต ให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 เมื่อคุณครูให้สัญญาณเริ่มเล่นเกม ให้นักเรียนทั้ง 5 คน ยื่นบัตรภาพตัวเลขที่ซ่อนไว้ด้านหลัง หายให้เพื่อนในกลุ่มดู</li> <li>2.2 นักเรียนที่มีบัตรภาพเลขที่ไม่เหมือนคนอื่นจะเป็นคนเก่งที่สุด</li> <li>2.3 ปฏิบัติซ้ำอีก โดยคืนบัตรตัวเลขให้กับคุณครู แล้วแจกใหม่</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

### ชื่อเกม กรอกน้ำใส่ขวด

<b>จุดประสงค์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฝึกการสังเกตและเรียงลำดับตามปริมาณของน้ำมาก - น้อยได้</li> <li>2. เพื่อพัฒนาประสาทสัมผัสสายตากับกล้ามเนื้อมือ</li> </ol>
<b>อุปกรณ์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ขวดใส่น้ำ 5 ใบ</li> <li>2. น้ำ</li> <li>3. ช้อน</li> <li>4. ชันน้ำ</li> </ol>
<b>จำนวนผู้เล่น</b>	30 คน
<b>การจัดเตรียม</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. แบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่มๆ ละ 6 คน</li> <li>2. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนเล็ก</li> <li>3. วางขวดน้ำกับชันน้ำ(ใส่ช้อนไว้) ให้ห่างจากแถวของนักเรียน 5 เมตร จำนวน 5 จุด</li> </ol>
<b>ระดับชั้น</b>	อนุบาลปีที่ 2
<b>วิธีการเล่น</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "กรอกน้ำใส่ขวด" รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 เมื่อครูเป่านกหวีดให้สัญญาณ นักเรียนคนที่อยู่ข้างหน้าวิ่งมาหยิบช้อน เพื่อตักน้ำกรอกใส่ขวด จากนั้นวิ่งเอาช้อนไปให้เพื่อนคนต่อไป แล้ววิ่งไปต่อท้ายแถว</li> <li>2.2 นักเรียนคนต่อไปเมื่อรับช้อนแล้ว ก็วิ่งทำเช่นเดียวกันจนครบทุกคน</li> <li>2.3 ให้นักเรียนสังเกตน้ำในแต่ละขวดว่ากลุ่มไหนกรอกน้ำได้ปริมาณมากที่สุดหรือน้อยที่สุด</li> <li>2.4 ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณอีกครั้ง ให้คนหัวแถวของแต่ละกลุ่มช่วยกันเรียงปริมาณน้ำตามคำสั่งของครู เช่น ครูบอกวา "เรียงจากมากไปน้อย" นักเรียนคนหัวแถวแต่ละกลุ่มต้องช่วยกันเรียงจากขวดน้ำที่มีปริมาณมากไปน้อย แต่ถ้าครูบอกวา "เรียงจากน้อยไปมาก" นักเรียนคนหัวแถวแต่ละกลุ่มต้องช่วยกันเรียงจากขวดน้ำน้อยไปมาก</li> </ol> </li> </ol>

- 2.5 ปฏิบัติตามข้อ 2.1 - 2.4 ซ้ำอีก โดยเปลี่ยนคนที่อยู่หัวแถวจนครบทุกคน
3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน
4. เริ่มเล่นเกม

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

### ชื่อเกม จับกลุ่มตามคำสั่ง

จุดประสงค์	นักเรียนสามารถจับกลุ่มตามจำนวนที่ครูบอกได้
อุปกรณ์	นกหวีด
จำนวนผู้เล่น	30 คน
การจัดเตรียม	ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม
ระดับชั้น	อนุบาลปีที่ 2
วิธีการเล่น	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "จับกลุ่มตามคำสั่ง" รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัครประมาณ 6 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดูดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 เด็กนักเรียนร้องเพลง "นกกระเจิบ" พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง</li> <li>2.2 เมื่อคุณครูให้สัญญาณหยุด และบอกให้นักเรียนรวมกลุ่มตามจำนวนที่กำหนด เช่น รวมกลุ่ม 3 นักเรียนจะต้องรวมกลุ่ม 3 คนกับคนที่อยู่ใกล้ โดยเร็วที่สุด</li> <li>2.3 เมื่อรวมกลุ่มแล้วให้นั่งลง นักเรียนที่จับกลุ่มช้าหรือไม่ถูกต้อง จะต้องออกจากการเล่นเกม</li> <li>2.4 ปฏิบัติตามข้อ 2.1 - 2.3 ซ้ำอีก โดยเปลี่ยนจำนวน (2 - 10)</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

#### เพลง นกกระเจิบ

(อ.ศรีนวล รัตนสุบรรณ)

นั้นนก บินมา ลีบๆ	นกกระเจิบ 1 2 3 4 5
อีกฝูง บินล่องลอยมา	6 7 8 9 10 ตั้ว

### ชื่อเกม โป่ง...โอย๋ น้อยกว่า

<b>จุดประสงค์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบเลขมาก - น้อย ได้</li> <li>2. ฝึกประสาทการโต้ตอบ ได้รวดเร็ว</li> </ol>
<b>อุปกรณ์</b>	บัตรตัวเลขอารบิก 1 - 10 จำนวน 3 ชุด
<b>จำนวนผู้เล่น</b>	30 คน
<b>การจัดเตรียม</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 10 คน</li> <li>2. ให้แต่ละกลุ่มยืนเป็นวงกลม</li> <li>3. ครูเดินแจกบัตรตัวเลขคนละ 1 ใบ</li> </ol>
<b>ระดับชั้น</b>	อนุบาลปีที่ 2
<b>วิธีการเล่น</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “โป่ง...โอย๋ น้อยกว่า” รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ครูเป็นผู้นำเกมโดยเดินไปรอบๆ ภายในวง แล้วใช้นิ้วชี้กับนิ้วกลางทำทำยิงปืนไปยังนักเรียนคนหนึ่ง เช่น ยิงปืนไปที่นักเรียนที่ถือเลข 3 พร้อมกับพูดว่า “โป่ง 3 ....” นักเรียนที่ถูกยิงต้องรีบร้องว่า “โอย๋ 2”</li> <li>2.2 นักเรียนที่ปฏิบัติซ้ำหรือไม่ถูกต้องจะต้องออกมาเป็นผู้นำเกมแทน</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

### ชื่อเกม พวกเราอยู่ไหนเอ่ย

<b>จุดประสงค์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนสามารถจัดกลุ่มตามหมวดหมู่/ประเภทได้</li> <li>2. ฝึกทักษะการสังเกต</li> <li>3. การปฏิบัติตามข้อตกลง</li> </ol>
<b>อุปกรณ์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. บัตรภาพสัตว์น้ำ 6 ชนิดๆ ละ 1 ใบ</li> <li>2. บัตรภาพสัตว์ป่า 6 ชนิดๆ ละ 1 ใบ</li> <li>3. บัตรภาพสัตว์ปีก 6 ชนิดๆ ละ 1 ใบ</li> <li>4. บัตรภาพของเล่น 6 ชนิดๆ ละ 1 ใบ</li> <li>5. บัตรภาพของใช้ 6 ชนิดๆ ละ 1 ใบ</li> <li>6. นกหวีด</li> </ol>
<b>จำนวนผู้เล่น</b>	30 คน
<b>การจัดเตรียม</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้นักเรียนยืนเข้าแถวเป็นวงกลม</li> <li>2. แจกบัตรภาพให้นักเรียนคนละ 1 ใบ</li> </ol>
<b>ระดับชั้น</b>	อนุบาลปีที่ 2
<b>วิธีการเล่น</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "พวกเราอยู่ไหนเอ่ย" รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัคร 10 คน ออกมาสาธิต ให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง "สัตว์น้ำ" พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลงเดินเป็นวงกลม</li> <li>2.2 เมื่อครูเป่านกหวีดให้สัญญาณหยุด ให้นักเรียนจับกลุ่มที่เป็นประเภทเดียวกันให้เร็วที่สุด</li> <li>2.3 ปฏิบัติตามข้อ 2.1 - 2.2 ซ้ำอีก โดยเปลี่ยนบัตรภาพของนักเรียนสลับกัน</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

### ชื่อเกม เรียงตัวเลข

<b>จุดประสงค์</b>	ฝึกการเรียงจำนวนตัวเลข 1 - 10 ตามลำดับ
<b>อุปกรณ์</b>	1. บัตรจำนวนตัวเลขอารบิก 1 - 10 จำนวน 3 ชุด 2. นกหวีด หรือ กลอง
<b>จำนวนผู้เล่น</b>	30 คน
<b>การจัดเตรียม</b>	1. ใช้เชือกมนิลาทำเป็นวงกลมกับสีเหลืองให้ห่างกัน 3 เมตร จำนวน 3 จุด 2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม แล้วให้ยืนอยู่ภายในวงกลม 3. ครูแจกบัตรตัวเลขให้กับนักเรียนทุกคน ทั้ง 3 กลุ่ม
<b>ระดับชั้น</b>	อนุบาลปีที่ 2
<b>วิธีการเล่น</b>	1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม " เรียงตัวเลข " รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ 2. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้ 2.1 ครูเป่านกหวีด แล้วให้คนที่ถือบัตรเลข 1 วิ่งไปวางบัตรตัวเลขไว้ที่สีเหลือง จากนั้นวิ่งกลับมาที่วงกลมที่เดิม แล้วให้คนที่ถือบัตรเลข 2 วิ่งไปวางบัตร โดยเรียงต่อบัตรเลข 1 จากนั้นวิ่งกลับมาที่วงกลม 2.2 ปฏิบัติตามข้อ 2.1 จนกระทั่งถึงบัตรเลข 10 โดยต้องเรียงบัตรตัวเลขจาก 1 - 10 จนครบ 2.3 กลุ่มใดที่เรียงบัตรตัวเลขได้ถูกต้อง และรวดเร็ว ถือว่าเป็นกลุ่มที่เก่งที่สุด 3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน 4. เริ่มเล่นเกม

### ชื่อเกม รวมเงิน

<b>จุดประสงค์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนสามารถบอกค่าของจำนวนได้</li> <li>2. นักเรียนสามารถจับกลุ่มตามจำนวนเงินที่ครูบอกได้</li> </ol>
<b>อุปกรณ์</b>	นกหวีด
<b>จำนวนผู้เล่น</b>	30 คน
<b>การจัดเตรียม</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม</li> <li>2. สมมติให้นักเรียนหญิงเป็นเหรียญบาท นักเรียนชายเป็นเหรียญห้าสิบบatangค์</li> </ol>
<b>ระดับชั้น</b>	อนุบาลปีที่ 2
<b>วิธีการเล่น</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “รวมเงิน” รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ</li> <li>2. ครูขออาสาสมัครนักเรียนชาย 2 คน นักเรียนหญิง 3 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลงรวมเงิน พร้อมเดินรำเป็นวงกลม</li> <li>2.2 เมื่อครูให้สัญญาณหยุด โดยการเป่านกหวีด แล้วบอกจำนวนเงินเพื่อให้นักเรียนจับกลุ่มตามจำนวนเงิน เช่นครูบอกว่ารวมเงิน 3 บาท นักเรียนต้องรวมกันให้ได้เท่ากับจำนวนเงิน อาจจะเป็นนักเรียนชาย 2 คน รวมกับนักเรียนหญิง 2 คน หรือ นักเรียนหญิงรวมกัน 3 คนก็ได้</li> <li>2.3 คนที่รวมกลุ่มไม่ได้ ต้องพยายามรวมกลุ่มให้ได้ในรอบต่อไป</li> <li>2.4 ปฏิบัติตาม ข้อ 2.1 - 2.2 ซ้ำอีก โดยครูเปลี่ยนจำนวนเงินไปเรื่อยๆ</li> </ol> </li> <li>3. ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน</li> <li>4. เริ่มเล่นเกม</li> </ol>

**ภาคผนวก ค**

- คู่มือการใช้แผนการจัดประสบการณ์เกมการเล่น  
เชิงคณิต
- แผนการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต

## คู่มือการใช้แผนการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต

### หลักการและเหตุผล

ทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ เป็นทักษะที่ควรพัฒนาให้เด็ก เนื่องจากคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ช่วยพัฒนาความคิด เสริมสร้างให้เด็กเป็นคนที่เหตุผล รู้จักช่างสังเกต เปรียบเทียบ จำแนกแยกแยะสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว สามารถเรียงลำดับใหญ่ - เล็ก, สูง - ต่ำ ซึ่งทักษะเหล่านี้ จะช่วยให้เด็กมีความพร้อมในการคิดคำนวณขั้นสูงต่อไป การพัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์สามารถทำได้หลายวิธี การจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิตเป็นอีกวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เนื่องจากการเล่นเป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก ครูจึงสามารถสอดแทรกเนื้อหาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์กับเกมการเล่นให้กับเด็กได้

### จุดมุ่งหมาย

เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยในด้านการจำแนกเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับ การนับและรู้ค่าตัวเลข ที่ได้รับการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต

### แนวการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต

ในการเล่นเกมนการเล่นเชิงคณิตทุกครั้งมีการดำเนินการตามลำดับขั้นตอนการเล่นเกมดังต่อไปนี้

#### 1. ชี้นำ (8 นาที)

1.1 ครูนำนักเรียนเข้าสู่เกม เช่น การร้องเพลง, ท่องคำคล้องจอง, การทำท่าประกอบเพลง

1.2 มีการจัดเตรียมการให้กับนักเรียนตามความเหมาะสมในแต่ละเกม เช่น การแบ่งกลุ่ม ให้นักเรียนยืนเป็นแถวตอนเล็ก หรือให้นักเรียนจับมือเป็นวงกลม การแจกอุปกรณ์ในการเล่นเกม

#### 2. ชี้นสอน (17 นาที)

2.1 ครูบอกชื่อเกมในแต่ละเกม ให้นักเรียนทราบ

2.2 ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมในแต่ละเกม

2.3 ให้นักเรียนออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู

2.4 ครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน

2.5 นักเรียนเริ่มเล่นเกม

### 3. ชั้นสรุป (5 นาที)

#### 3.1 ให้สัญญาณรวมกัน

3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนา สรุปเนื้อหาของเกมที่พัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ตามจุดประสงค์ของเกมในแต่ละเกมนั้น

#### 3.3 เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

การจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต จัดสัปดาห์ละ 4 วัน ได้แก่ วันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ และวันพฤหัสบดี วันละ 30 นาที ในช่วงเวลา 10.30 น. - 11.00 น. เกมการเล่นที่ใช้ในการพัฒนาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยมีทั้งหมด 32 เกม เรียงลำดับตามสัปดาห์ที่ปฏิบัติกิจกรรมและจุดประสงค์ที่ต้องการพัฒนา ดังแสดงในตาราง 6

ตาราง 6 แสดงการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิตในแต่ละสัปดาห์

สัปดาห์ที่	วันที่ทำการทดลอง	ชื่อเกม	ทักษะคณิตศาสตร์ ที่ต้องการพัฒนา
1	วันจันทร์	เกมลอดไม้	การจำแนกเปรียบเทียบ
	วันอังคาร	เกมใครหลง	การจัดหมวดหมู่
	วันพุธ	เกมเข้าแถวต่ำ - สูง	การเรียงลำดับ
	วันพฤหัสบดี	เกมกระซิบทัวเลข	การนับและรู้ค่าตัวเลข
2	วันจันทร์	เกมสาริกาป้อนเหยื่อ	การจำแนกเปรียบเทียบ
	วันอังคาร	เกมเขออูโยไหน	การจัดหมวดหมู่
	วันพุธ	เกมเข้าแถวสูง - ต่ำ	การเรียงลำดับ
	วันพฤหัสบดี	เกมชิงสายแหง	การนับและรู้ค่าตัวเลข
3	วันจันทร์	เกมเล็กกว่า	การจำแนกเปรียบเทียบ
	วันอังคาร	เกมทะเลบันเป่วน	การจัดหมวดหมู่
	วันพุธ	เกมผีใหญ่ไปหาน้องเล็ก	การเรียงลำดับ
	วันพฤหัสบดี	เกมหน้าขาว	การนับและรู้ค่าตัวเลข
4	วันจันทร์	เกมใหญ่กว่า - เล็กกว่า	การจำแนกเปรียบเทียบ
	วันอังคาร	เกมหารองเท้า	การจัดหมวดหมู่
	วันพุธ	เกมน้องเล็กไปหาพี่ใหญ่	การเรียงลำดับ
	วันพฤหัสบดี	เกมโป้ง 5 ปัง 10	การนับและรู้ค่าตัวเลข

ตาราง 6 (ต่อ)

สัปดาห์ที่	วันที่ทำการทดลอง	ชื่อเกม	ทักษะคณิตศาสตร์ ที่ต้องการพัฒนา
5	วันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ วันพฤหัสบดี	เกมเดินทูนหัวกลับตัวที่หมาย เกมสัตว์หลงฝูง เกมเชือกยาวพาเพลิน เกมจำนวนเท่าไร	การจำแนกเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับ การนับและรู้ค่าตัวเลข
6	วันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ วันพฤหัสบดี	เกมรถไฟ เกมเก็บผลไม้ เกมเชือกสั้นพาเพลิน เกมกากลับรัง	การจำแนกเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับ การนับและรู้ค่าตัวเลข
7	วันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ วันพฤหัสบดี	เกมโป้ง...โอ้ย...(เลขมากกว่า) เกมไม่เหมือนใคร "เก่งที่สุด" เกมกรอกน้ำใส่ขวด เกมจับกลุ่มตามคำสั่ง	การจำแนกเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับ การนับและรู้ค่าตัวเลข
8	วันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ วันพฤหัสบดี	เกมโป้ง...โอ้ย...(เลขน้อยกว่า) เกมพวกเราอยู่ไหนอ้อย เกมเรียงตัวเลข เกมรวมเงิน	การจำแนกเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับ การนับและรู้ค่าตัวเลข



- 3.4 ครูสนทนาซักถามร่วมกับนักเรียน โดยใช้คำถามดังนี้
- ระดับความสูงของไม้ในแต่ละรอบเป็นอย่างไร
  - ระดับของไม้เมื่อลดต่ำลง นักเรียนควรปฏิบัติตนอย่างไรถึงจะลอดไม้ให้ผ่านพ้นไปได้
4. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
  5. ให้นักเรียนสังเกตความสูงของระดับไม้ในแต่ละรอบว่าเป็นอย่างไร
  6. ปฏิบัติตามข้อ 3.1 - 3.3 ซ้ำอีก
  7. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
  8. ให้นักเรียนนั่งลงเป็นวงกลม
  9. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาว่า ความสูงของระดับไม้ในแต่ละรอบเป็นอย่างไร นักเรียนควรปฏิบัติตนอย่างไรถึงจะลอดไม้ให้ผ่านพ้นไปได้
  10. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

#### สื่อ

1. ไม้ไผ่กลมขามประมาณ 1 เมตร
2. นกหวีด
3. เพลงจังหวะสนุกๆ

#### การประเมินผล

1. สังเกตการเปรียบเทียบความสูง - ต่ำ
2. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกา
3. สังเกตการตอบคำถาม

แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2

ทักษะด้าน การจัดหมวดหมู่

สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 2

เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง

เกม ไครหลง

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถบอกรูปทรงได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถจำแนกรูปทรงที่แตกต่างกันได้
3. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรเรียนรู้

- 1.1 รูปทรง   
- 1.2 การปฏิบัติตามกฎ กติกา

2. ประสบการณ์สำคัญ

- 2.1 การจับคู่ การจำแนก และการจัดกลุ่ม
- 2.2 การเล่นในห้องเรียน และนอกห้องเรียน
- 2.3 การแก้ปัญหาในการเล่น

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ให้นักเรียนร้องเพลง "รูปร่างคณิต" พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
2. ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม พร้อมถือบัตรภาพคนละ 1 แผ่น
3. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด หรือ ตีกลอง แล้วให้นักเรียนนั่งลงเป็นวงกลม
4. ครูสนทนาร่วมกับเด็ก ถึงรูปทรง   
5. ครูอธิบายการเล่นเกมไครหลง รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ
6. ครูขออาสาสมัครประมาณ 10 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 6.1 ให้นักเรียนร้องเพลง "รูปร่างคณิต" พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลงไปด้วย
  - 6.2 เมื่อคุณครูให้สัญญาณหยุด นักเรียนจะต้องวิ่งไปหาภาพที่เป็นประเภทเดียวกันเข้ารวมเป็นกลุ่มเดียวกัน

### 6.3 กลุ่มที่รวมเสร็จก่อนจะเป็นกลุ่มที่รวดเร็วที่สุด

7. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียน เริ่มเล่นเกม โดยครูดูแลอย่างใกล้ชิด
8. ปฏิบัติตามข้อ 6.1 - 6.3 ซ้ำอีก โดยเปลี่ยนบัตรภาพของนักเรียนสลับกัน
9. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
10. ให้นักเรียนนั่งลงตามกลุ่มรูปทรง   
11. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมากลุ่มละ 1 คน แล้วชูบัตรภาพ
12. ให้นักเรียนสังเกตลักษณะของรูปทรงต่างๆ ของแต่ละกลุ่ม พร้อมทั้งบอกว่า เป็นรูปทรงอะไร
13. ร้องเพลง "รูปทรงเรขาคณิต" พร้อมทั้งทำท่าประกอบ
14. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. บัตรภาพรูปทรง   
2. นกหวีด หรือ กลอง
3. เพลง "รูปทรงเรขาคณิต"

### การประเมินผล

1. สังเกตการพูดบอกรูปทรง   
2. สังเกตการจำแนกรูปทรง   
3. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น

### ภาคผนวก

#### เพลง "รูปเรขาคณิต"

(อ.ศรีนวล รัตนสุวรรณ)

รูปทรงกลม นั้นเหมือนพระจันทร์  
 สามเหลี่ยม นั้นเหมือนหลังคา  
 สี่เหลี่ยมผืนผ้า เหมือนบานประตู  
 รูปวงรี นั้นเหมือนฟองไข่

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

ทักษะด้าน การเรียงลำดับ ต่ำ - สูง

สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 3

เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง

เกม เข้าแถวต่ำไปสูง

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนเปรียบเทียบแล้วเรียงลำดับตามความสูง ต่ำของบุคคลได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ

**สาระการเรียนรู้**

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 การเรียงลำดับความสูง - ต่ำ
  - 1.2 การปฏิบัติตามกฎ กติกา
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 การเรียงลำดับสิ่งต่างๆ
  - 2.2 การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูและนักเรียนร้องเพลง "สูง - ต่ำ"
2. ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม โดยให้นักเรียนแต่ละคนสวมสายคาดศีรษะไว้
3. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด หรือ ตีกลอง แล้วให้นักเรียนนั่งลงเป็นวงกลม
4. ครูอธิบายการเล่นเกมเข้าแถว รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ
5. ครูขออาสาสมัครนักเรียนที่คาดศีรษะที่เป็นสีเดียวกันสีใดก็ได้ 1 สี ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 5.1 ครูและนักเรียนร้องเพลง "สูง - ต่ำ" พร้อมทำท่าประกอบเพลง
  - 5.2 เมื่อคุณครูให้สัญญาณหยุด และบอกว่าให้นักเรียน "เรียงจากต่ำไปหาสูง" นักเรียนทุกคนจะต้องไปยืนเข้าแถวเรียงหน้ากระดานตามกลุ่มสีของตน โดยเรียงลำดับตามคำสั่งของคุณครู

- 5.3 ครูสนทนาร่วมกับเด็ก โดยใช้คำถาม ดังนี้
- ใครตัวสูงที่สุด
  - ใครตัวต่ำที่สุด
6. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
7. ปฏิบัติตามข้อ 5.1 - 5.3 ซ้ำอีก โดยอาจเปลี่ยนสายคาดศีรษะของนักเรียนสลับกัน
8. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
9. ให้นักเรียนนั่งลงตามกลุ่มสีสายคาดศีรษะ
10. ให้แต่ละกลุ่มบอกว่าในกลุ่มตนเองใครตัวสูงที่สุด, ใครตัวต่ำที่สุด
11. นักเรียนและครูร่วมกันร้องเพลง "สูง - ต่ำ" อีกครั้ง
12. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. นกหวีด หรือ กลอง
2. เพลง "สูง - ต่ำ"
3. สายคาดศีรษะ

### การประเมินผล

1. สังเกตการเรียงลำดับตามความสูง - ต่ำ
2. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น

### ภาคผนวก

(เทปเพลงละอออุทิศ)

#### เพลง "สูง - ต่ำ"

ต่ำ สูง สูง ต่ำ	พวกเรามาร้องรำ
สูง ต่ำ ต่ำ ต่ำ	ตบมือไปตามเพลง
ต่ำสูง สูงต่ำ	พวกเรามาร้องรำ
สูงต่ำๆ สูงต่ำๆ	แล้วโบกมืออำลา

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

ทักษะด้าน การนับและรู้ค่าตัวเลข

สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 4

เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง

เกม กระชิบตัวเลข

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถบอกตัวเลข 1 - 10 ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถฟังเสียงกระชิบแล้วปฏิบัติได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ

**สาระการเรียนรู้**

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 ตัวเลข 1 - 10
  - 1.2 การปฏิบัติตามกฎ กติกา
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 การรู้จักสิ่งต่างๆ ด้วยการฟัง
  - 2.2 การเล่นเป็นกลุ่ม
  - 2.3 การเล่นนอกห้องเรียน

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง "เกมค้นหา" พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ 10 คน
3. ครูให้สัญญาณ โดยการเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลงเป็นแถวตอนเล็ก
4. ครูให้นักเรียนนับนิ้วตัวเลข 1 - 10 ทีละตัว แล้วให้นักเรียนบอกว่าเป็นเลขอะไร
5. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "กระชิบตัวเลข" รวมทั้งกฎกติกา ให้นักเรียนทราบ
6. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่มๆ ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 6.1 ให้นักเรียนที่นั่งหัวแถวแต่ละแถวออกมาฟังคำสั่งจากครู แล้วนำไปกระชิบบอกเพื่อนคนที่นั่งถัดไป แล้วกระชิบบอกต่อๆ ไป
  - 6.2 เมื่อนักเรียนคนสุดท้ายได้ฟังกระชิบที่เพื่อนบอกแล้ว ต้องรีบวิ่งไปหยิบตัวเลขตามที่ได้ยิน
7. กลุ่มที่หยิบได้ถูกต้องตามที่กระชิบ และมาถึงก่อนจะเป็นกลุ่มที่เก่งที่สุด

8. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
9. ปฏิบัติตามข้อ 6.1 - 6.2 ซ้ำอีก จนครบทุกคน
10. ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
11. ให้นักเรียนนั่งลงเป็นแถวตามกลุ่มของตนเอง
12. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปว่า กลุ่มใดหยิบตัวเลขถูกต้องตามที่กระซิบได้มากที่สุด
13. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง "เกมค้นหา"
14. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. บัตรตัวเลขอารบิก 1 - 10 จำนวน 3 ชุด
2. เพลง เกมค้นหา
3. นกหวีด

### การประเมินผล

1. สังเกตการบอกตัวเลข
2. สังเกตการปฏิบัติตามเสียงกระซิบ
3. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น

### ภาคผนวก

#### เพลง เกมค้นหา

(อ.ศรีนวล รัตนสุบรรณ)

เลข 1 เลข 1 อยู่ไหน  
คนเก่ง คนเก่งมากมี

เร็วไวหาให้พบทันที  
ที่ 1 รอบนี้จะเป็นของใคร

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

ทักษะด้าน จำแนกเปรียบเทียบ

สัปดาห์ที่ 2 วันที่ 1

เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง

เกม สาริกาป้อนเหยื่อ

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบจำนวนมากกว่า น้อยกว่าได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงได้

**สาระการเรียนรู้**

**1. สาระที่ควรเรียนรู้**

- 1.1 จำนวนมากกว่า น้อยกว่า
- 1.2 การปฏิบัติตามข้อตกลง

**2. ประสบการณ์สำคัญ**

- 2.1 การเปรียบเทียบ
- 2.2 การเล่นเป็นกลุ่ม
- 2.3 การแก้ปัญหาในการเล่น

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ไก่ พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่มๆ ละ 6 คน
3. ให้แต่ละกลุ่มยืนเข้าแถวตอนลึก
4. ครูแจกหลอดกาแฟคนละ 1 หลอด และแจกตะกร้ากลุ่มละ 2 ใบ เอาไว้หัวแถว 1 ใบ (มียางวง) ท้ายแถว 1 ใบ (สำหรับใส่ยางวง)
5. ครูให้สัญญาณหยุด โดยการเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลง
6. ครูอธิบายการเล่นเกม “สาริกาป้อนเหยื่อ” รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ
7. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 7.1 ให้นักเรียนแต่ละคนคาบหลอดกาแฟไว้ เอามือไว้ข้างหลัง นักเรียนคนแรกต้องนำยางวงที่อยู่ในตะกร้า คล้องไว้ที่หลอดกาแฟ (สมมติให้หลอดกาแฟเป็นปากนกสาริกาให้ยางวงเป็นเหยื่อ)
  - 7.2 เมื่อครูเป่านกหวีดให้สัญญาณเริ่มเล่นเกม ให้นักเรียนคนแรกป้อนเหยื่อ

ไปเข้าปากคนที่ 2 โดยไม่ให้ใช้มือช่วย ใช้ปากกับปาก

7.3 เมื่อคนที่ 2 ได้รับเหยื่อแล้วส่งให้คนที่ 3 ต่อไปเรื่อยๆ จนถึงคนสุดท้าย

7.4 นักเรียนคนสุดท้าย ก้มหน้าลงให้ยางวงหล่นใส่ตะกร้าที่ถือไว้

7.5 ครูให้สัญญาณหมดเวลา ให้นักเรียนสังเกตดูที่ยางวงของแต่ละกลุ่ม โดยให้ท้ายแถวของแต่ละกลุ่มถือตะกร้าที่ใส่ยางวงออกมาให้เพื่อน ๆ ดู แล้วสนทนากับนักเรียนโดยใช้คำถามดังนี้

- กลุ่มไหนมีจำนวนยางวง มากที่สุด

- กลุ่มไหนมีจำนวนยางวง น้อยที่สุด

8. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม

9. ปฏิบัติตามข้อ 7.1 - 7.5 ซ้ำอีก

10. เป่านกหวีดให้สัญญาณหมดเวลา

11. ให้นักเรียนนั่งลงเป็นแถวตามกลุ่มของตนเอง

12. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงจำนวนของยางวงที่มากกว่า น้อยกว่า

13. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

## สื่อ

1. หลอดกาแฟ 30 หลอด
2. ยางวงใหญ่ 50 เส้น
3. ตะกร้า 10 ใบ
4. เพลงไก่
5. นกหวีด

## การประเมินผล

1. สังเกตการเปรียบเทียบจำนวนมากกว่า น้อยกว่า
2. สังเกตการปฏิบัติตามข้อตกลง

## ภาคผนวก

### เพลง ไก่

(เทปเพลงละอออุทิศ)

ไก่ ไก่ ไก่  
ชวนกันไป คู้ยเขี่ยหากิน  
ชวนกันกินจนตัวมันใหญ่

ตัวเล็ก ตัวใหญ่  
บ้างก็วิ่ง บ้างก็บิน

แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2

ทักษะด้าน การจัดหมวดหมู่

สัปดาห์ที่ 2 วันที่ 2

เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง

เกม เธออยู่ไหน

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถบอกรูปทรงได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถจำแนกรูปทรงที่แตกต่างกันได้
3. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรเรียนรู้

1.1 รูปทรง

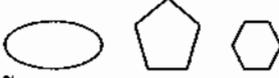


1.2 การปฏิบัติตามกฎ กติกา

2. ประสบการณ์สำคัญ

- 2.1 การจับคู่ การจำแนก และการจัดกลุ่ม
- 2.2 การเล่นในห้องเรียน และนอกห้องเรียน
- 2.3 การแก้ปัญหาในการเล่น

วิธีดำเนินกิจกรรม

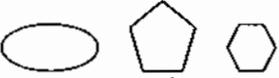
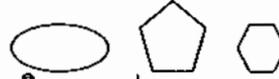
1. ให้นักเรียนร้องเพลง “รูปเรขาคณิต” พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
2. ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม พร้อมถือบัตรภาพคนละ 1 แผ่น
3. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด หรือ ตีกลอง แล้วให้นักเรียนนั่งลงเป็นวงกลม
4. ครูสนทนาร่วมกับเด็ก ถึงรูปทรง 
5. ครูอธิบายการเล่นเกมใครหลง รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ
6. ครูขออาสาสมัครประมาณ 10 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 6.1 ให้นักเรียนร้องเพลง “รูปเรขาคณิต” พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลงไปด้วย
  - 6.2 เมื่อคุณครูให้สัญญาณหยุด นักเรียนจะต้องวิ่งไปหาภาพที่เป็นประเภทเดียวกันเข้าร่วมเป็นกลุ่มเดียวกัน

- 6.3 กลุ่มที่รวมเสร็จก่อนจะเป็นกลุ่มที่รวดเร็วที่สุด
7. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียน เริ่มเล่นเกม โดยครูดูตัวอย่างใกล้ชิด
  8. ปฏิบัติตามข้อ 6.1 - 6.3 ซ้ำอีก โดยเปลี่ยนบัตรภาพของนักเรียนสลับกัน
  9. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
  10. ให้นักเรียนนั่งลงตามกลุ่มรูปทรง 
  11. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมากลุ่มละ 1 คน แล้วชูบัตรภาพ
  12. ให้นักเรียนสังเกตลักษณะของรูปทรงต่างๆ ของแต่ละกลุ่ม พร้อมทั้งบอกว่า เป็นรูปทรงอะไร
  13. ร้องเพลง “รูปทรงเรขาคณิต” พร้อมทั้งทำท่าประกอบ
  14. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. บัตรภาพรูปทรง 
2. นกหวีด หรือ กลอง
3. เพลง “รูปทรงเรขาคณิต”

### การประเมินผล

1. สังเกตการบอกรูปทรง 
2. สังเกตการจำแนกรูปทรง 
3. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น

### ภาคผนวก

#### เพลง “รูปเรขาคณิต”

(อ.ศรีนวล รัตนสุวรรณ)

รูปทรงกลม นั้นเหมือนพระจันทร์  
 สามเหลี่ยม นั้นเหมือนหลังคา  
 สี่เหลี่ยมผืนผ้า เหมือนบานประตู  
 รูปวงรี นั้นเหมือนฟองไข่

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

**ทักษะด้าน การเรียงลำดับ สูง - ต่ำ**  
**สัปดาห์ที่ 2 วันที่ 3 เวลา 10.30 - 11.00 น**  
**กิจกรรมกลางแจ้ง เกม เข้าแถวสูงไปต่ำ**

---

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบแล้วเรียงลำดับความสูง ต่ำ ของบุคคลได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ

**สาระการเรียนรู้**

**1. สาระที่ควรเรียนรู้**

- 1.1 การเรียงลำดับความสูง - ต่ำ
- 1.2 การปฏิบัติตามกฎ กติกา

**2. ประสบการณ์สำคัญ**

- 2.1 การเรียงลำดับสิ่งต่างๆ
- 2.2 การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

**วิธีดำเนินการกิจกรรม**

1. ครูและนักเรียนร้องเพลง “สูง - ต่ำ”
2. ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม โดยให้นักเรียนแต่ละคนสวมสายคาดศีรษะไว้
3. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด หรือ ตีกลอง แล้วให้นักเรียนนั่งลงเป็นวงกลม
4. ครูอธิบายการเล่นเกมเข้าแถว รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ
5. ครูขออาสาสมัครนักเรียนที่คาดศีรษะที่เป็นสีเดียวกันสีใดก็ได้ 1 สี ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 5.1 ครูและนักเรียนร้องเพลง “สูง - ต่ำ” พร้อมทำท่าประกอบเพลง
  - 5.2 เมื่อคุณครูให้สัญญาณหยุด และบอกว่าให้นักเรียน “เรียงจากสูงไปหาต่ำ” นักเรียนทุกคนจะต้องไปยืนเข้าแถวเรียงหน้ากระดานตามกลุ่มสีของตน โดยเรียงลำดับตามคำสั่งของคุณครู

- 5.3 ครูสนทนาร่วมกับเด็ก โดยใช้คำถาม ดังนี้
  - ใครตัวสูงที่สุด
  - ใครตัวต่ำที่สุด
6. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
7. ปฏิบัติตามข้อ 5.1 - 5.3 ซ้ำอีก โดยอาจเปลี่ยนสายคาดศีรษะของนักเรียนสลับกัน
8. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
9. ให้นักเรียนนั่งลงตามกลุ่มสีสายคาดศีรษะ
10. ให้แต่ละกลุ่มบอกว่าในกลุ่มตนเองใครตัวสูงที่สุด, ใครตัวต่ำที่สุด
11. นักเรียนและครูร่วมกันร้องเพลง "สูง - ต่ำ" อีกครั้ง
12. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. นกหวีด หรือ กลอง
2. เพลง "สูง - ต่ำ"
3. สายคาดศีรษะ

### การประเมินผล

1. สังเกตการเรียงลำดับความสูง - ต่ำ
2. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น

### ภาคผนวก

#### เพลง "สูง - ต่ำ"

(เทปเพลงละอออุทิศ)

ต่ำ สูง สูง ต่ำ	พวกเรามาร้องรำ
สูง ต่ำ ต่ำ ต่ำ	ดบมือไปตามเพลง
ต่ำสูง สูงต่ำ	พวกเรามาร้องรำ
สูงต่ำๆ สูงต่ำๆ	แล้วโบกมืออำลา

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

**ทักษะด้าน การนับและรู้ค่าตัวเลข**  
**สัปดาห์ที่ 2 วันที่ 4 เวลา 10.30 - 11.00 น**  
**กิจกรรมกลางแจ้ง เกม ชิงสายแทง**

---

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถบอกตัวเลข 1 - 10 ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงได้

**สาระการเรียนรู้**

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 ตัวเลข 1 - 10
  - 1.2 การปฏิบัติตามข้อตกลง
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่
  - 2.2 การเล่นนอกห้องเรียน
  - 2.3 การแก้ปัญหาในการเล่น

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูและนักเรียนร่วมกันท่องคำคล้องจอง นับเลข
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 10 คน
3. ครูแจกบัตรตัวเลข คนละ 1 ใบ ติดที่หน้าอก
4. นำกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 หันหน้าเข้าหากัน ห่างกันประมาณ 5 เมตร นักเรียนภายในกลุ่มระยะห่างเท่าๆ กัน ส่วนกลุ่มที่ 3 เป็นกองเชียร์ก่อน
5. ครูให้สัญญาณ โดยการเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลง
6. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "ชิงสายแทง" รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ
7. ครูขออาสาสมัคร 10 คน ฝ่ายละ 5 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 7.1 เมื่อครูเป่านกหวีดแล้วเรียกหมายเลขใด หมายเลขนั้นของนักเรียนทั้งสองกลุ่มจะต้องวิ่งออกมา เพื่อแย่งผ้าเช็ดหน้าซึ่งสมมติว่าเป็นสายแทง
  - 7.2 คนที่แย่งไม่ได้ต้องพยายามวิ่งเข้าไปถึงเส้นปลอดภัยของคนที่ยังไม่ได้ก่อนที่เขาจะถึงเส้นปลอดภัยมิฉะนั้นจะเสียคะแนนให้แก่กลุ่มตรงข้าม

ครั้งที่ 1 คะแนน

8. ปฏิบัติซ้ำอีก จนกว่าจะครบตัวเลข 1 - 10
9. กลุ่มใดได้คะแนนมากจะเก่งที่สุด และกลุ่มใดได้คะแนนน้อยกว่าให้กลุ่มที่ 3 มาเล่นแทน
10. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม โดยครูดูแลอย่างใกล้ชิด
11. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
12. ให้นักเรียนนั่งลงเป็นแถวตอนลึกตามกลุ่มของตนเอง
13. ครูและนักเรียนร่วมกันท่องคำคล้องจอง นับเลข
14. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

สื่อ

1. บัตรตัวเลขอารบิก 1 - 10 จำนวน 2 ชุด
2. ผ้าเช็ดหน้า
3. เส้นแบ่งเขต 2 เส้น
4. เส้นปลอดภัยของแต่ละฝ่าย
4. คำคล้องจอง นับเลข
5. นกหวีด

การประเมินผล

1. สังเกตการบอกตัวเลข
2. สังเกตการปฏิบัติตามข้อตกลง

ภาคผนวก

คำคล้องจอง นับเลข

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

1	2	3	เป็นยามปลอดภัย
4	5		ลอคไว้ออกไป
6	7	8	แดดแจ่มใส
9	10		ไว ไว ริ่งไล่กัน

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

**ทักษะด้าน** จำแนกเปรียบเทียบ

**สัปดาห์ที่ 3 วันที่ 1**

**เวลา 10.30 - 11.00 น**

**กิจกรรมกลางแจ้ง**

**เกม เล็กกว่า**

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบขนาดเล็กกว่าได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ

**สาระการเรียนรู้**

**1. สาระที่ควรเรียนรู้**

- 1.1 การเปรียบเทียบขนาดเล็กกว่า
- 1.2 การปฏิบัติตามกฎ กติกา การเล่นอย่างมีระเบียบ

**2. ประสบการณ์สำคัญ**

- 2.1 การเปรียบเทียบ
- 2.2 การเล่นเกมเป็นกลุ่ม
- 2.3 การแก้ปัญหาในการเล่น

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูและนักเรียนร่วมกันท่องคำคล้องจอง “แดงโม”
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่มๆ ละ 5 คน
3. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลงเป็นแถว
4. ครูอธิบายการเล่นเกม “เล็กกว่า” รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ
5. ขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิต ให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 5.1 ครูบอกชื่อสัตว์ ดอกไม้ ผลไม้ หรือ สิ่งของอย่างใดอย่างหนึ่งเพียง 1 ชื่อ
  - 5.2 ให้นักเรียนภายในกลุ่มบอกชื่อสิ่งที่มีขนาดเล็กกว่าที่ครูบอกมา
  - 5.3 ให้คนที่อยู่ในกลุ่มบอกเรียงลำดับไป คนที่บอกทีหลัง จะต้องเป็นชื่อสิ่งของที่เล็กกว่าคนบอกก่อนเสมอ
6. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
7. ปฏิบัติตามข้อ 5.1 - 5.3 ซ้ำอีก โดยครูเปลี่ยนบอกชื่อสิ่งของอย่างใดอย่างหนึ่ง

8. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงขนาดสิ่งของที่เล็กกว่า
9. นักเรียนท่องคำคล้องจอง แต่งโม่ พร้อมทั้งทำท่าประกอบอีกครั้ง
10. เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. นกหวีด
2. คำคล้องจอง “แต่งโม่”

### การประเมินผล

1. สังเกตการเปรียบเทียบขนาดเล็กกว่า
2. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น

### ภาคผนวก

#### คำคล้องจอง แต่งโม่

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

แต่งโม่ ผลใหญ่ ๆ  
จำไว้นะพวกเด็ก ๆ

เกิดขึ้นได้จากเม็ดแต่งเล็ก ๆ  
ว่าเม็ดแต่งเล็ก ๆ กลายเป็นแต่งผลใหญ่

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

ทักษะด้าน การจัดหมวดหมู่

สัปดาห์ที่ 3 วันที่ 2

เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง

เกม ทะเลป่นป่วน

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถจำแนกสัตว์ต่างๆ ในทะเลได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ

**สาระการเรียนรู้**

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 การจำแนกสัตว์ในทะเล
  - 1.2 การปฏิบัติตามกฎ กติกา
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 การจำแนกและการจัดกลุ่ม
  - 2.2 การแก้ปัญหาในการเล่น

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง โอ้ทะเลแสนงาม พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ยืนที่มุมห้อง กลางห้องใช้เชือกมลินลาทำเป็นวงกลมสมมติให้เป็นเรือ
3. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลง
4. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “ทะเลป่นป่วน” รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ
5. ครูขออาสาสมัครกลุ่มละ 1 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 5.1 ให้แต่ละกลุ่มสมมติตนเองเป็นสัตว์ชนิดต่างๆ ในทะเล กลุ่มละ 1 ชนิด
  - 5.2 ครูเป็นชาวประมง ยืนอยู่ที่เรือ
  - 5.3 ให้สัตว์ในทะเลมาขึ้นในเรือ ชนิดละ 1 ตัว ซึ่งในแต่ละครั้งของการเล่น ครูจะเรียกจำนวนสัตว์แต่ละชนิดเพิ่ม
  - 5.4 ชาวประมงจะจับสัตว์ในทะเล ครั้งละ 2 ชนิด โดยเรียกชื่อสัตว์ในทะเล เมื่อพูดว่า “ทะเลป่นป่วน” ให้สัตว์ในทะเลทุกตัววิ่งกลับไปมุมของตน

- 5.5 ชาวประมงจับสัตว์ตัวโตได้ สัตว์ตัวนั้นต้องมาเป็นพวกชาวประมง  
คอยจับสัตว์ในทะเลในครั้งต่อไป
6. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียน  
เริ่มเล่นเกม โดยครูดูแลอย่างใกล้ชิด
7. ปฏิบัติตามข้อ 5.1 - 5.5 ซ้ำอีก
8. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
9. ให้นักเรียนนั่งลงเป็นวงกลม
10. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงชื่อสัตว์ต่างๆ ในทะเล
11. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ไอ้ทะเลแสนงาม พร้อมทั้งทำท่า  
ประกอบเพลง
12. เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. เพลง ไอ้ทะเลแสนงาม
2. นกหวีด
3. เชือกมนิลา

### การประเมินผล

1. สังเกตการจำแนกสัตว์ในทะเล
2. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น

### ภาคผนวก

#### เพลง ไอ้ทะเลแสนงาม

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

ไอ้ทะเลแสนงาม	ฟ้าสีครามสดใส
มองเห็นเรือใบ	เล่นอยู่ในทะเล
หาดทรายงามเห็นปู	ดูซิดูห่มปูปลา
กุ้ง หอย นา นา	อยู่ในท้องทะเล

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

**ทักษะด้าน การเรียงลำดับ ใหญ่ - เล็ก**  
**สัปดาห์ที่ 3 วันที่ 3 เวลา 10.30 - 11.00 น**  
**กิจกรรมกลางแจ้ง เกม ฟีใหญ่ไปหาน้องเล็ก**

---

#### จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบแล้วเรียงขนาดจากใหญ่ไปเล็กได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ

#### สาระการเรียนรู้

##### 1. สาระที่ควรเรียนรู้

- 1.1 การเรียงขนาดใหญ่ - เล็ก
- 1.2 รูปทรงเรขาคณิต
- 1.3 การปฏิบัติตามกฎ กติกา

##### 2. ประสบการณ์สำคัญ

- 2.1 การเรียงลำดับ
- 2.2 การเริ่มต้นและการหยุดการกระทำโดยสัญญาณ
- 2.3 การวางแผน ตัดสินใจเลือก และลงมือปฏิบัติ

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ครูและนักเรียนร้องเพลง "เรียงลำดับ"
2. แบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมี 6 คน
3. ครูแจกบัตรภาพรูปเรขาคณิต คนละ 1 ใบ (รูปทรงกลุ่มละ 1 ชนิด)
4. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลงเป็นแถว
5. ครูอธิบายการเล่นเกม "ฟีใหญ่ไปหาน้องเล็ก" รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ
6. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 6.1 ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง "เรียงลำดับ"

- 6.2 ครูให้สัญญาณหยุด โดยการเป่านกหวีด นักเรียนแต่ละคนจะต้องวิ่งไปเรียงตามขนาดจากใหญ่ไปหาเล็กทีละคน ใครมีขนาดใหญ่ที่สุดต้องวิ่งไปเป็นคนแรก และใครมีขนาดรองลงมาจะต้องวิ่งไปเรียงต่อที่เส้นกำหนด ทำเช่นนี้จนครบทุกคน
- 6.3 กลุ่มไหนเรียงขนาดจากใหญ่ไปหาเล็กได้ถูกต้องและรวดเร็วที่สุด จะเป็นกลุ่มที่เก่งที่สุด
7. ครูสนทนาร่วมกับนักเรียน โดยใช้คำถามดังนี้
- กลุ่มใดเรียงขนาดจากใหญ่ไปเล็กได้ถูกต้องบ้าง
  - ขนาดใหญ่ที่สุดอยู่ทางไหน
  - ขนาดเล็กที่สุดอยู่ทางไหน
8. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
9. ปฏิบัติตามข้อ 6.1 - 6.3 ซ้ำอีก โดยเปลี่ยนบัตรภาพรูปทรงเรขาคณิตสลับกัน
10. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
11. ให้นักเรียนนั่งลงตามกลุ่มของตนเอง
12. ให้กลุ่มทำได้ถูกต้องและเร็วที่สุด ออกมาชูบัตรภาพที่เรียงขนาดจากใหญ่ไปเล็กให้เพื่อนๆ ดู พร้อมกับสนทนาถึงขนาดของรูปทรงเรขาคณิต
13. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. บัตรภาพรูปทรงเรขาคณิต      ที่มีขนาดใหญ่ไปเล็กชนิดละ 6 ขนาด
2. เชือกมนิลา
3. เพลง "เรียงลำดับ"
4. นกหวีด

### การประเมินผล

1. สังเกตการเรียงลำดับขนาดใหญ่ - เล็ก
2. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น

ภาคผนวก  
เพลง “เรียงลำดับ

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

เรียงมาเรียงลำดับ	ลำดับ ลำดับก่อนหลัง
คนนำข้ง มาทีหลังไม่เรียงลำดับ	มาก่อนก็อยู่ข้างหน้า
มาช้าก็อยู่ถัดไป	จำไว้นะเด็กไทย (ซ้ำ)
ระเบียบวินัยเป็นสิ่งสำคัญ (ซ้ำ)	

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

ทักษะด้าน การนับและรู้ค่าตัวเลข

สัปดาห์ที่ 3      วันที่ 4      เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง      เกม หน้าขาว

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถนับตัวเลข 1 - 10 ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงได้

**สาระการเรียนรู้**

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 การนับ 1 - 10
  - 1.2 การปฏิบัติตามข้อตกลง
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 การนับสิ่งต่างๆ
  - 2.2 การเล่นนอกห้องเรียน
  - 2.3 การเคลื่อนไหวพร้อมอุปกรณ์

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง 1 2 3 พร้อมชูนิ้วประกอบเพลง
2. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลงเป็นวงกลม
3. ให้นักเรียนนับ 1 - 10 ซ้ำไปมาจนครบทุกคน
4. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "หน้าขาว" รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ
5. ครูขออาสาสมัคร 10 คน ที่แขนบัตรตัวเลข 1 -10 ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 5.1 ครูเปิดเทปเพลงสนุกๆ พร้อมกับให้นักเรียนส่งกระป๋องแป้งไปเรื่อยๆ
  - 5.2 ครูปิดเทปเพลง แล้วดูว่ากระป๋องแป้งตกอยู่กับคนที่นับและแขนบัตรตัวเลขอะไร คนที่นับและแขนบัตรตัวเลขนั้น ต้องออกมาอยู่กลางวง แล้วทาแป้งทุกคน
  - 5.3 ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาว่า ตัวเลขที่โดนทาแป้งนั้นคือเลขอะไร

6. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
7. ปฏิบัติตามข้อ 5.1 - 5.3 ไปเรื่อยๆ จนครบตัวเลข 1 - 10
8. เป่านกหวีดให้สัญญาณหมดเวลา
9. ให้นักเรียนนั่งลงเป็นวงกลม
10. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงชื่อสัตว์ต่างๆ ในทะเล
11. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง 1 2 3 พร้อมชูนิ้วมือประกอบเพลง
12. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. เพลง 1 2 3
2. เพลงสนุกๆ
3. กระป๋องแป้ง
4. บัตรตัวเลขแขวนคอ 1 - 10 จำนวน 3 ชุด
5. นกหวีด

### การประเมินผล

1. สังเกตการนับตัวเลข
2. สังเกตการปฏิบัติตามข้อตกลง

### ภาคผนวก

#### เพลง 1 2 3

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

1 2 3 4 (ซ้ำ)  
มีทั้ง 8 และ 9 10 (ซ้ำ)

5 6 7 (ซ้ำ)  
นับอีกที (ซ้ำ)...ร้องครั้งที่ 2  
เปลี่ยนเป็น จำให้ดี (ซ้ำ)

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

ทักษะด้าน จำแนกเปรียบเทียบ

สัปดาห์ที่ 4 วันที่ 1

เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง

เกม ใหญ่กว่า - เล็กกว่า

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบขนาดใหญ่กว่า - เล็กกว่าได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ

**สาระการเรียนรู้**

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 การเปรียบเทียบขนาดใหญ่กว่า - เล็กกว่า
  - 1.2 การปฏิบัติตามกฎ กติกา
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 การเปรียบเทียบ
  - 2.2 การเล่นนอกห้องเรียน
  - 2.3 การแก้ปัญหาในการเล่น

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง "ไก่" พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่มๆ ละ 5 คน
3. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลงเป็นแถว
4. ครูอธิบายการเล่นเกม "ใหญ่กว่า - เล็กกว่า" รวมทั้งกฎ กติกาให้นักเรียนทราบ
5. ครูขออาสาสมัคร 3 กลุ่มๆ ละ 1 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 5.1 ครูลดบัตร์ภาพแล้วคว้าภาพลง
  - 5.2 ให้เด็กกลุ่มที่ 1 บอกชื่อสัตว์ 1 ชนิด แล้วเปิดบัตรภาพ 1 ใบ
  - 5.3 ให้เด็กกลุ่มที่ 2 เปิดบัตรภาพ 1 ใบ ถ้าได้บัตรรูปภาพวงกลมใหญ่กว่ากลุ่มที่ 1 กลุ่มที่ 2 จะต้องบอกชื่อสัตว์ที่มีขนาดใหญ่กว่ากลุ่มที่ 1 ถ้าได้บัตรที่มีภาพเล็กกว่ากลุ่มที่ 1 ก็ต้องบอกสัตว์ที่มีขนาดเล็กกว่ากลุ่มที่ 1

- 5.4 ให้เด็กกลุ่มที่ 3 เปิดบัตรภาพ 1 ใบ ถ้าได้บัตรรูปภาพวงกลมใหญ่กว่ากลุ่มที่ 2 จะต้องบอกชื่อสัตว์ที่มีขนาดใหญ่กว่ากลุ่ม 2 ถ้าได้บัตรที่มีภาพเล็กกว่ากลุ่มที่ 2 ก็ต้องบอกสัตว์ที่มีขนาดเล็กกว่ากลุ่มที่ 2
6. กลุ่มที่ 4 - 6 ปฏิบัติตามข้อ 5.4 เหมือนกลุ่มที่ 3 แต่
  - กลุ่มที่ 4 เปรียบเทียบบัตรภาพกับกลุ่มที่ 3
  - กลุ่มที่ 5 เปรียบเทียบบัตรภาพกับกลุ่มที่ 4
  - กลุ่มที่ 6 เปรียบเทียบบัตรภาพกับกลุ่มที่ 5
7. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาซักถาม โดยใช้คำถาม ดังนี้
  - สัตว์ชนิดใดใหญ่กว่า
  - สัตว์ชนิดใดเล็กกว่า
8. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
9. ปฏิบัติตามซ้ำอีก โดยสลับให้กลุ่มที่ 2 - 6 เป็นผู้บอกชื่อสัตว์บ้าง แล้วให้กลุ่มที่เหลือเป็นผู้เปิดบัตรภาพและบอกชื่อขนาดของสัตว์ตามบัตรที่เปิดนั้น โดยครูเปลี่ยนบอกชื่อสิ่งของอย่างใดอย่างหนึ่ง
10. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
11. ให้นักเรียนนั่งลงเป็นแถวตามกลุ่มของตนเอง
12. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนา โดยใช้คำถาม ดังนี้
  - สัตว์ชนิดใดใหญ่กว่า
  - สัตว์ชนิดใดเล็กกว่า
13. นักเรียนร้องเพลง "ไก่" อีกครั้งหนึ่ง
14. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. บัตรภาพวงกลมใหญ่ – เล็ก จำนวน 6 ใบ
2. นกหวีด
3. เพลง "ไก่"

### การประเมินผล

1. สังเกตการเปรียบเทียบขนาดใหญ่กว่า เล็กกว่าได้
2. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น
3. สังเกตการตอบคำถาม

## ภาคผนวก

## เพลง ไก่

(เทพเพลงละอออุทิศ)

ไก่ ไก่ ไก่ ตัวเล็ก ตัวใหญ่  
บ้างก็วิ่ง บ้างก็บิน

ชวนกันไป คู้ยเขี่ยหากิน  
ชวนกันกินจนตัวมันใหญ่

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

ทักษะด้าน การจัดหมวดหมู่

สัปดาห์ที่ 4 วันที่ 2

เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง

เกม หารองเท้า

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถจำแนกรูปทรงและขนาดของรองเท้าได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงได้

**สาระการเรียนรู้**

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 การจับคู่ตามรูปทรงและขนาดของรองเท้า
  - 1.2 การปฏิบัติตามข้อตกลง
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 การจับคู่
  - 2.2 การสังเกตสิ่งต่างๆ
  - 2.3 การเล่น
  - 2.4 การแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบเสียงดนตรี

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูเปิดเทปเพลงสนุกๆ พร้อมกับให้นักเรียนปรบมือตามจังหวะ
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 10 คน ให้จดจำรองเท้าของตนไว้จากนั้น ถอดรองเท้าออกข้างหนึ่งนำไปกองรวมไว้ในวงกลมที่ครูใช้เชือกทำเป็น วงกลมไว้ 3 วง ห่างจากแถวนักเรียน 3 เมตร
3. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลงเป็นแถวตามกลุ่มตนเอง
4. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "หารองเท้า" รวมทั้งกฎ กติกาให้นักเรียนทราบ
5. ขออาสาสมัครกลุ่มละ 2 คน ออกมาคละรองเท้า สลับที่ให้ปนกัน และออกมา สาธิต ให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 5.1 ครูเปิดเทปเพลงสนุกๆ พร้อมให้นักเรียนทำท่าประกอบ

- 5.2 ครูให้สัญญาณโดยการเป่านกหวีด นักเรียนทุกคนต้องวิ่งออกไปหา  
รองเท้าของตนที่กองไว้
- 5.3 กลุ่มไหนหารองเท้าได้ถูกต้องและครบทุกคนก่อน จะเป็นกลุ่มที่เร็วที่สุด
6. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียน  
เริ่มเล่นเกม โดยครูดูแลอย่างใกล้ชิด
7. ปฏิบัติตามข้อ 5.1 - 5.3 ซ้ำอีก โดยอาจสลับกลุ่มใหม่
8. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
9. ให้นักเรียนนั่งลงตามกลุ่มของตนเอง
10. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงรูปทรงและขนาดของรองเท้า
11. เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. รองเท้าของนักเรียน
2. เพลงสนุกๆ
3. นกหวีด

### การประเมินผล

1. สังเกตการจำแนกรูปทรงและขนาดรองเท้า
2. สังเกตการปฏิบัติตามข้อตกลง

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

**ทักษะด้าน การเรียงลำดับ เล็ก - ใหญ่**  
**สัปดาห์ที่ 4 วันที่ 3 เวลา 10.30 - 11.00 น**  
**กิจกรรมกลางแจ้ง เกม น่องเล็กไปหาพี่ใหญ่**

---

#### จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบแล้วเรียงขนาดจากเล็กไปใหญ่ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ

#### สาระการเรียนรู้

##### 1. สาระที่ควรเรียนรู้

- 1.1 การเรียงขนาด เล็ก - ใหญ่
- 1.2 รูปทรงเรขาคณิต
- 1.3 การปฏิบัติตามกฎ กติกา

##### 2. ประสบการณ์สำคัญ

- 2.1 การเรียงลำดับ
- 2.2 การเริ่มต้นและการหยุดการกระทำโดยสัญญาณ
- 2.3 การวางแผน ตัดสินใจเลือก และลงมือปฏิบัติ

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ครูและนักเรียนร้องเพลง “เรียงลำดับ”
2. แบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมี 6 คน
3. ครูแจกบัตรภาพรูปเรขาคณิต คนละ 1 ใบ (รูปทรงกลุ่มละ 1 ชนิด)
4. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลงเป็น
5. ครูอธิบายการเล่นเกม “น่องเล็กไปหาพี่ใหญ่” รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ
6. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 6.1 ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง “เรียงลำดับ”

- 6.2 ครูให้สัญญาณหยุด โดยการเป่านกหวีด นักเรียนแต่ละคนจะต้องวิ่งไปเรียงตามขนาดจากเล็กไปหาใหญ่ทีละคน ใครมีขนาดเล็กที่สุดต้องวิ่งไปเป็นคนแรก และใครมีขนาดใหญ่ขึ้นมากก็ต้องวิ่งไปเรียงต่อที่เส้นกำหนด ทำเช่นนี้จนครบทุกคน
- 6.3 กลุ่มไหนเรียงขนาดจากเล็กไปหาใหญ่ได้ถูกต้องและรวดเร็วที่สุด จะเป็นกลุ่มที่เก่งที่สุด
7. ครูสนทนาร่วมกับนักเรียน โดยใช้คำถามดังนี้
- กลุ่มใดเรียงขนาดจากเล็กไปใหญ่ได้ถูกต้องบ้าง
  - ขนาดเล็กที่สุดอยู่ทางไหน
  - ขนาดใหญ่ที่สุดอยู่ทางไหน
8. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
9. ปฏิบัติตามข้อ 6.1 - 6.3 ซ้ำอีก โดยเปลี่ยนบัตรภาพรูปทรงเรขาคณิตสลับกัน
10. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
11. ให้นักเรียนนั่งลงตามกลุ่มของตนเอง
12. ให้กลุ่มทำได้ถูกต้องและเร็วที่สุด ออกมาชูบัตรภาพที่เรียงขนาดจากเล็กไปใหญ่ให้เพื่อนๆ ดู พร้อมกับสนทนาถึงขนาดของรูปทรงเรขาคณิต
13. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. บัตรภาพรูปทรงเรขาคณิต      ที่มีขนาดเล็กไปใหญ่ชนิดละ 6 ขนาด
2. เชือกมนิลา
3. เพลง "เรียงลำดับ"
4. นกหวีด

### การประเมินผล

1. สังเกตการเรียงลำดับขนาดเล็ก - ใหญ่
2. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น
3. สังเกตการตอบคำถาม

ภาคผนวก  
เพลง “เรียงลำดับ

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

เรียงมาเรียงลำดับ

ลำดับ ลำดับก่อนหลัง

คนนำขง มาทีหลังไม่เรียงลำดับ

มาก่อนก็อยู่ข้างหน้า

มาช้าก็อยู่ถัดไป

จำไว้นะเด็กไทย (ซ้ำ)

ระเบียบวินัยเป็นสิ่งสำคัญ (ซ้ำ)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2

ทักษะด้าน การนับและรู้ค่าตัวเลข

สัปดาห์ที่ 4 วันที่ 4 เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง เกม โป่ง 5 บั้ง 10

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถนับ 1 - 20 ด้วยปากเปล่าได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงได้

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรเรียนรู้

- 1.1 การนับ 1 - 20
- 1.2 การแทนค่าตัวเลข
- 1.3 การปฏิบัติตามข้อตกลง

2. ประสบการณ์สำคัญ

- 2.1 การนับสิ่งต่างๆ
- 2.2 การแก้ปัญหาในการเล่น

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง "นับเลข" พร้อมชูนิ้วประกอบเพลง
2. ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม
3. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลงเป็นวงกลม
4. ครูอธิบายการเล่นเกม "โป่ง 5 บั้ง 10" รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ
5. ครูขออาสาสมัคร 10 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 5.1 ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง "นับเลข" พร้อมทั้งชูนิ้วมือประกอบเพลง
  - 5.2 ครูชี้ให้นักเรียนคนใดให้นับ 1 - 2 - 3 - 4 ไปทีละคน แต่ถ้าคนใดที่นับ 5 , 15 ให้แทนด้วย " โป่ง (5) , โป่ง (15) " และคนใดที่นับ 10 , 20 ให้แทนด้วย " บั้ง (10) , บั้ง (20) " ส่วนคนอื่นๆ ไปให้นับลำดับถัดไป เช่น โป่ง (5) คนต่อไปจะนับ 6, 7, ... หรือ บั้ง (10) คนต่อไปจะนับ 11, 12,...

- 5.3 ครูจะเป็นผู้คอยชี้นับแต่ละคน ใครที่นับผิด ครูจะให้นั่งลง
6. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
7. ปฏิบัติตามข้อ 5.1 - 5.3 ซ้ำอีก จนกว่าจะเหลือนักเรียนเพียงคนเดียว
8. ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม
9. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง “นับเลข” อีกครั้ง
10. นักเรียนช่วยกันนับเลข 1 - 20 พร้อมกับปรบมือ
11. เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. นกหวีด
2. เพลง “นับเลข”

### การประเมินผล

1. สังเกตการนับ 1 - 20
2. สังเกตการปฏิบัติตามข้อตกลง

### ภาคผนวก

#### เพลง นับเลข

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

1 2 3 4  
มีทั้ง 8 และ 9 10 (ซ้ำ)

5 6 7 (ซ้ำ)  
นับอีกที (ซ้ำ)...ร้องครั้งที่ 2  
เปลี่ยนเป็น จำให้ดี (ซ้ำ)

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

**ทักษะด้าน** จำแนกเปรียบเทียบ

**สัปดาห์ที่ 5 วันที่ 1** เวลา 10.30 - 11.00 น

**กิจกรรมกลางแจ้ง** เกม เดินทวนหัวกลับตัวที่หมาย

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบความเร็ว - ช้า ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ

**สาระการเรียนรู้**

**1. สาระที่ควรเรียนรู้**

- 1.1 การเปรียบเทียบความเร็ว - ช้า
- 1.2 การปฏิบัติตามกฎ กติกา

**2. ประสบการณ์สำคัญ**

- 2.1 การเปรียบเทียบ
- 2.2 การแก้ปัญหาในการเล่น
- 2.3 การเคลื่อนไหวพร้อมวัสดุ อุปกรณ์

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง “เต่า” พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่มๆ ละ 6 คน
3. แจกสมุดหรือหนังสือ กลุ่มละ 1 เล่ม
4. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลงเป็นแถว
5. ครูอธิบายการเล่นเกม “เดินทวนหัวกลับตัวที่หมาย” รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ
6. ขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิต ให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 6.1 เมื่อครูเป่านกหวีดให้สัญญาณ นักเรียนคนที่ยืนหัวแถวทวนหนังสือไว้บนศีรษะ แล้วเดินจากเส้นเริ่มต้นไปยังเส้นกลับตัว แล้วเดินทวนหนังสือกลับมาส่งให้คนต่อไป จากนั้นวิ่งไปต่อท้ายแถว
  - 6.2 นักเรียนคนต่อไปก็ทำเช่นเดียวกัน จนครบทุกคน แถวไหนหมดก่อน แถวนั้นกระโดดขึ้นพร้อมกันแล้วร้องไชโย

7. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนา โดยใช้คำถามดังนี้
  - กลุ่มใดเป็นกลุ่มที่เดินหมดครบทุกคนก่อน เพราะอะไร
  - การเดินของแต่ละคนเป็นอย่างไร
  - กลุ่มไหนเดินเร็วกว่า กลุ่มไหนเดินช้ากว่า
8. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
9. ให้นักเรียนสังเกต เปรียบเทียบความเร็วในการเดินแต่ละกลุ่มขณะที่เล่นเกมว่า กลุ่มใดเดินเร็วกว่า หรือ ช้ากว่า
10. ปฏิบัติตามข้อ 6.1 - 6.2 ซ้ำอีก
11. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
12. ให้นักเรียนนั่งลงเป็นแถวตามกลุ่มของตนเอง
13. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนา โดยใช้คำถามดังนี้
  - กลุ่มไหนเดินเร็วที่สุด
  - กลุ่มไหนเดินช้ากว่า และกลุ่มไหนเดินช้าที่สุด
14. นักเรียนและครูร่วมกันร้องเพลง "เต่า" อีกครั้งหนึ่ง
15. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. สมุดหรือหนังสือ 5 เล่ม
2. เข็มกมนิลา
3. เพลงเต่า
4. นกหวีด

### การประเมินผล

1. สังเกตการเปรียบเทียบความเร็ว - ช้า
2. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น
3. สังเกตการตอบคำถาม

ภาคผนวก

เพลง เต่า

(อ.วันเพ็ญ จันทร์สวัสดิ์)

เต่าเอ๋ยเต่า  
กระดองนั้นคือหลังคา

ตัวเจ้านั้นมีสี่ขา  
เดินไปมาคอยยึด คอยยาว

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

ทักษะด้าน การจัดหมวดหมู่

สัปดาห์ที่ 5 วันที่ 2

เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง

เกม สัตว์หลงฝูง

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถบอกชื่อสัตว์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถจำแนกชนิดของสัตว์ได้
3. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ

**สาระการเรียนรู้**

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 การจัดกลุ่มตามชนิดของสัตว์
  - 1.2 การปฏิบัติตามกฎ กติกา
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 การจับคู่ การจำแนก และการจัดกลุ่ม
  - 2.2 การแก้ปัญหาในการเล่น
  - 2.3 การร้องเพลง

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง ช้าง พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
2. ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม
3. ครูแจกบัตรภาพสัตว์ คนละ 1 แผ่น
4. ครูให้สัญญาณ โดยเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลง
5. ครูให้นักเรียนดูภาพสัตว์ทั้ง 5 ชนิด และสนทนากับเด็กโดยใช้คำถามดังนี้
  - นักเรียนเคยเห็นสัตว์เหล่านี้บ้างหรือไม่
  - สัตว์เหล่านี้มีชื่อว่าอะไรบ้าง
6. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “สัตว์หลงฝูง” รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ
7. ครูขออาสาสมัคร 6 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 7.1 ให้นักเรียนร้องเพลง “ช้าง ” พร้อมทั้งเดินเป็นวงกลม

- 7.2 เมื่อครูให้สัญญาณหยุด นักเรียนจะต้องวิ่งไปหาภาพสัตว์ที่เป็นชนิดเดียวกันเข้ารวมเป็นกลุ่มเดียวกัน
- 7.3 กลุ่มที่รวมเสร็จก่อนจะเป็นกลุ่มที่รวดเร็วที่สุด
8. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม โดยครูดูแลอย่างใกล้ชิด
9. ปฏิบัติตามข้อ 7.1 - 7.3 ซ้ำอีก โดยเปลี่ยนบัตรภาพสัตว์ของนักเรียนสลับกัน
10. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
11. ให้นักเรียนนั่งลงเป็นวงกลม
12. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปถึงชื่อสัตว์แต่ละชนิดว่ามีสัตว์อะไรบ้าง
13. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลงช้าง พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
14. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. บัตรภาพสัตว์ 5 ชนิดๆ ละ 6 ใบ
2. เพลง ช้าง
3. นกหวีด

### การประเมินผล

1. สังเกตการบอกชื่อของสัตว์ต่างๆ
2. สังเกตการจำแนกชนิดของสัตว์
3. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น

### ภาคผนวก

#### เพลง ช้าง

(เทปเพลงละอออุทิศ)

ช้าง ช้าง ช้าง  
ช้างมันตัวโตไม่เบา  
มีเขี้ยวโค้งงอเรียกว้างา

น้องเคยเห็นช้างหรือเปล่า  
จมูกยาวๆ เรียกว่า งวง  
มีหู มีตา หางยาว

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

ทักษะด้าน การเรียงลำดับ

สัปดาห์ที่ 5 วันที่ 3

เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง

เกม เชือกยาวพาเพลิน

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบแล้วเรียงลำดับตามความยาวจากยาวไปสั้นได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ

**สาระการเรียนรู้**

**1. สาระที่ควรเรียนรู้**

- 1.1 การเรียงลำดับความยาวไปสั้น
- 1.2 การปฏิบัติตามกฎ กติกา

**2. ประสบการณ์สำคัญ**

- 2.1 การเรียงลำดับ
- 2.2 การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่
- 2.3 การเล่นเป็นกลุ่ม
- 2.4 การเริ่มต้นและการหยุดการกระทำโดยสัญญาณ

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูและนักเรียนร้องเพลง “กระดาษ” พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
2. ให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม
3. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด จากนั้นให้นักเรียนหยิบเชือกในกล่องคนละ 1 เส้นแล้วนั่งลง
4. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “เชือกยาวพาเพลิน” รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ
5. ครูขออาสาสมัคร 12 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 5.1 ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง “กระดาษ” พร้อมทั้งทำท่าเดินเป็นวงกลมประกอบเพลง

- 5.2 เมื่อครูให้สัญญาณหยุด โดยการเป่านกหวีด และบอกว่าให้นักเรียน “เรียงจากยาวไปสั้น” นักเรียนทุกคนจะต้องรวบรวมกลุ่มที่เป็นเชือกสีเดียวกัน จากนั้นต้องวางเรียงเชือกตามคำสั่งของครู
- 5.3 กลุ่มไหนวางเรียงเชือก เสร็จก่อนให้กระโดดร้องไชโย
- 5.4 ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนา โดยใช้คำถามดังนี้
  - ความยาวของเชือกแต่ละเส้นเป็นอย่างไร
  - เชือกเส้นใดยาวที่สุด
  - เชือกเส้นใต้อันที่สั้นที่สุด
  - แต่ละกลุ่มเรียงเชือกตามความยาว เป็นไปตามลำดับหรือไม่
6. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
7. ปฏิบัติตามข้อ 5.1 - 5.4 ซ้ำอีก โดยให้นักเรียนหยิบเชือกจากในกล่องใหม่
8. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
9. ให้นักเรียนนั่งลงตามกลุ่มของตนเอง
10. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปถึงความยาวของเชือกที่เรียงจากยาวไปสั้น
11. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

## สื่อ

1. เชือกผูกกรองเท้า 5 สีๆ ละ 6 เส้น (แต่ละสีมีความยาวไม่เท่ากัน)
2. กล่องสำหรับใส่เชือก
3. เพลง กระต่าย
4. นกหวีด

## การประเมินผล

1. สังเกตการเปรียบเทียบแล้วเรียงลำดับความยาว - สั้น
2. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น
3. สังเกตการตอบคำถาม

ภาคผนวก  
เพลง "กระต่าย"

(เทปเพลงละอออุทิศ)

ฉันเป็นกระต่าย  
สองหูยาว  
กระโดดสีขา  
เพื่อนที่รักของฉันนั่นคือเธอ

ตัวน้อยมีหางเดียว  
สั้นกระดุกๆ กระดิก  
ทำท่ากระดุก กระดิก

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

ทักษะด้าน การนับและรู้ค่าตัวเลข

สัปดาห์ที่ 5 วันที่ 4

เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง

เกม จำนวนเท่าไร

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของตัวเลข 1 - 10 ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงได้
3. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ

**สาระการเรียนรู้**

**1. สาระที่ควรเรียนรู้**

- 1.1 ความหมายตัวเลข 1 - 10
- 1.2 การปฏิบัติตามข้อตกลง
- 1.3 การปฏิบัติตามกฎ กติกา

**2. ประสบการณ์สำคัญ**

- 2.1 การนับสิ่งต่างๆ
- 2.2 การเล่นนอกห้องเรียน
- 2.3 การเพิ่มขึ้นหรือลดลงของจำนวน

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูและนักเรียนร่วมกันท่องคำคล้องจอง นับเลข พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 10 คน แล้วให้เข้าแถวตอนลึกตามกลุ่ม
3. แต่ละกลุ่มได้รับตะกร้าที่มีบัตรตัวเลข 1 - 10 กลุ่มละ 1 ชุด
4. ครูนำบัตรตัวเลข 1 - 10 ให้นักเรียนดู และบอกว่าเป็นเลขอะไร
5. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “จำนวนเท่าไร” รวมทั้งกฎ กติกาให้นักเรียนทราบ
6. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 6.1 ครูหยิบสิ่งของจำนวน 1 - 10 (ทีละจำนวน) วางบนโต๊ะ
  - 6.2 เมื่อครูเป่านกหวีด ให้นักเรียนที่ยืนคนแรกของแต่ละกลุ่มจะต้องวิ่งไปหยิบบัตรตัวเลขในตะกร้า ให้ตรงกับจำนวนสิ่งของที่ครูหยิบ แล้ววิ่งไปต่อท้ายแถว กลุ่มไหนหยิบได้ถูกต้อง กลุ่มนั้นเก่งที่สุด

### 6.3 นำบัตรตัวเลขกลับไปใส่ตะกร้าเหมือนเดิม

7. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
8. ปฏิบัติตามข้อ 6.1 - 6.3 ซ้ำอีก จนครบทุกคน โดยเปลี่ยนจำนวนไปเรื่อย ๆ
9. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
10. ให้นักเรียนนั่งลงเป็นแถวตามกลุ่มของตนเอง
11. ครูและนักเรียนร่วมกันท่องคำคล้องจอง นับเลข
12. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. บัตรตัวเลขอารบิก 1 - 10 จำนวน 3 ชุด
2. ตะกร้าใส่บัตรตัวเลข
3. สิ่งของต่างๆ เช่น แก้วน้ำ ไม้บล็อก ตุ๊กตาของเล่น
4. คำคล้องจอง นับเลข
5. นกหวีด

### การประเมินผล

1. สังเกตการบอกความหมายของตัวเลข 1 - 10
2. สังเกตการปฏิบัติตามข้อตกลง
3. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น

### ภาคผนวก

#### คำคล้องจอง นับเลข

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

1 2	มือตีกลอง ตาลีอก ตีอก ตัก
3 4	คูให้ตี
5 6	ส่องกระจก
7 8	ถือปืนแฝด ยิงโป่ง ๆ ๆ
9 10	กินกล้วยดิบ ปวดท้องร้องโอย ๆ

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

ทักษะด้าน จำแนกเปรียบเทียบ

สัปดาห์ที่ 6 วันที่ 1

เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง

เกม รถไฟ

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบความยาว - สั้น ของขบวนรถไฟได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงได้

**สาระการเรียนรู้**

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 การเปรียบเทียบยาว - สั้น
  - 1.2 การปฏิบัติตามข้อตกลง
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 การเปรียบเทียบ
  - 2.2 การเพิ่มขึ้นของจำนวน
  - 2.3 การแก้ปัญหาในการเล่น

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ให้นักเรียนท่องคำคล้องจองรถไฟ พร้อมทั้งทำท่าประกอบ
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มๆ ละ 15 คน
3. เตรียมเหรียญบาทให้นักเรียนคนละ 10 เหรียญ
4. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด หรือ ตีกลอง แล้วให้นักเรียนนั่งลงเป็นแถว
5. ครูอธิบายการเล่นเกมรถไฟ รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ
6. ขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิต ให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 6.1 ขออาสาสมัคร 1 คน เป็นหัวรถจักร ทำท่ารถไฟวิ่ง ฉีกฉีกไปรอบๆ บริเวณ ในขณะที่เด็กทุกๆ คน ท่องคำคล้องจองรถไฟ
  - 6.2 แต่ครั้งที่ขบวนรถไฟหยุด คนที่เป็นหัวรถจักรจะบอกจำนวนผู้โดยสารว่าขึ้นได้กี่คน และจ่ายค่าโดยสารก่อนจะขึ้นรถโดยเสียค่าโดยสารจำนวน 10 บาท คนขึ้นต่อมา ราคาจะถูกลงไปเรื่อยๆ 9, 8, 7, 6, ....1 บาท

### 6.3 ครูสนทนาซักถามนักเรียน โดยใช้คำถาม ดังนี้

- ขบวนการไฟเปลี่ยนแปลงอย่างไร

7. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
8. ให้นักเรียนสังเกต เปรียบเทียบความสั้น - ยาว ของขบวนการไฟในแต่ละกลุ่ม ขณะที่เล่นเกมว่าขบวนการไฟกลุ่มใดยาวกว่า หรือ สั้นกว่า
9. ปฏิบัติตามข้อ 6.1 - 6.3 ซ้ำอีก
10. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
11. ให้นักเรียนนั่งลงเป็นแถวตามกลุ่มของตนเอง
12. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปว่าขบวนการไฟกลุ่มใดยาวกว่า กลุ่มใดสั้นกว่า
13. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. นกหวีด หรือ กลอง
2. คำคล้องจอง "รถไฟ"

### การประเมินผล

1. สังเกตการเปรียบเทียบความยาว - สั้นของขบวนการไฟ
2. สังเกตการปฏิบัติตามข้อตกลง
3. สังเกตการตอบคำถาม

### ภาคผนวก

#### คำคล้องจอง รถไฟ

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

รถไฟวิ่งไปตามราง  
ถึงก็ข้างไม่ถึงก็ข้าง  
สนุกดีจึ่งเรานั่งรถไฟ

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

**ทักษะด้าน การจัดหมวดหมู่**

**สัปดาห์ที่ 6 วันที่ 2**

**เวลา 10.30 - 11.00 น**

**กิจกรรมกลางแจ้ง**

**เกม เก็บผลไม้**

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถบอกรูปร่างลักษณะของผลไม้ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถจำแนกชนิดของผลไม้ได้
3. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ

**สาระการเรียนรู้**

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 การจัดจำแนกตามรูปร่างลักษณะของผลไม้
  - 1.2 การปฏิบัติตามกฎ กติกา
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 การจำแนกและการจัดกลุ่ม
  - 2.2 การเล่นเป็นกลุ่ม
  - 2.3 การร้องเพลง

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูและนักเรียนร้องเพลง “ผลไม้” พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
2. แบ่งนักเรียนเป็น 6 แถวๆ ละ 5 คน
3. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลงตามแถวของตนเอง
4. ให้นักเรียนสังเกตและร่วมกันสนทนาถึงรูปร่างลักษณะของผลไม้แต่ละชนิด
5. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “เก็บผลไม้” รวมทั้งกฎ กติกาให้นักเรียนทราบ
6. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 6.1 ครูให้นักเรียนหัวแถวหยิบบัตรภาพผลไม้ 1 ใบ พร้อมชูให้เพื่อนๆ ในแถวดู
  - 6.2 เมื่อครูให้สัญญาณนกหวีด ให้นักเรียนวิ่งไปเก็บผลไม้ตามที่หยิบบัตรภาพได้ นักเรียนแต่ละแถวจะเก็บผลไม้ไม่เหมือนกัน เช่น

แถวที่ 1 เก็บส้ม แถวที่ 2 เก็บมะม่วง แถวที่ 3 เก็บฝรั่ง แถวที่ 4 เก็บแอปเปิ้ล แถวที่ 5 เก็บมะละกอ

6.3 เมื่อนักเรียนเก็บผลไม้แล้วให้นำตะกร้ากลับมาให้คนต่อไป แล้ววิ่งไปเก็บผลไม้ตามที่แถวของตัวเองหยิบบัตรภาพได้ จนครบทุกคน

7. แถวไหนวิ่งเก็บผลไม้ครบทุกคนก่อน ถือว่าเร็วที่สุด
8. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
9. ปฏิบัติตามข้อ 6.2 - 6.3 ซ้ำอีก โดยให้หัวแถวหยิบบัตรภาพผลไม้ใหม่
10. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
11. ให้นักเรียนนั่งลงตามแถวของตนเอง
12. ให้นักเรียนแต่ละแถวส่งตัวแทนออกมากลุ่มละ 1 คน พร้อมนำผลไม้มาด้วย
13. นักเรียนสังเกตรูปร่างลักษณะของผลไม้ แต่ละแถว พร้อมทั้งบอกชื่อผลไม้
14. นักเรียนและครูร่วมกันร้องเพลง "ผลไม้"
15. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

## สื่อ

1. ผลไม้ต่างๆ 5 ชนิด
2. เพลง "ผลไม้"
3. บัตรภาพผลไม้ 5 ชนิด
4. ตะกร้า 6 ใบ
5. นกหวีด

## การประเมินผล

1. สังเกตการบอกรูปร่างลักษณะของผลไม้
2. สังเกตการจำแนกชนิดของผลไม้
3. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น

ภาคผนวก  
เพลง “ผลไม้”

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

ดูซิ ผลไม้ไทย  
มะละกอ และแตงโม  
มีไว้ขายและรับประทาน (ซ้ำ)

มีลำไยและส้มโอ  
ผลโต ๆ มีมากมาย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

ทักษะด้าน การเรียงลำดับ

สัปดาห์ที่ 6 วันที่ 3

เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง

เกม เชือกสั้นพาเพลิน

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบแล้วเรียงลำดับตามความยาวจากสั้นไปยาวได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ

**สาระการเรียนรู้**

**1. สาระที่ควรเรียนรู้**

- 1.1 การเรียงลำดับความสั้นไปยาว
- 1.2 การปฏิบัติตามกฎ กติกา

**2. ประสบการณ์สำคัญ**

- 2.1 การเรียงลำดับ
- 2.2 การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่
- 2.3 การเล่นเป็นกลุ่ม
- 2.4 การเริ่มต้นและการหยุดการกระทำโดยสัญญาณ

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูและนักเรียนร้องเพลง "เต๋า" พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
2. ให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม
3. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด จากนั้นให้นักเรียนหยิบเชือกในกล่องคนละ 1 เส้นแล้วนั่งลง
4. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "เชือกสั้นพาเพลิน" รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ
5. ครูขออาสาสมัคร 12 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 5.1 ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง "เต๋า" พร้อมทั้งทำท่าเดินเป็นวงกลมประกอบเพลง
  - 5.2 เมื่อครูให้สัญญาณหยุด โดยการเป่านกหวีด และบอกว่าให้นักเรียน "เรียงจากสั้นไปยาว" นักเรียนทุกคนจะต้องรีบรวมกลุ่มที่เป็นเชือกสีเดียวกัน จากนั้นต้องวางเรียงเชือกตามคำสั่งของครู

- 5.3 กลุ่มไหนวางเรียงเชือก เสร็จก่อนให้กระโดดร้องไชโย
- 5.4 ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนา โดยใช้คำถามดังนี้
  - ความยาวของเชือกแต่ละเส้นเป็นอย่างไร
  - เชือกเส้นใดยาวที่สุด
  - เชือกเส้นใต้อันที่สั้นที่สุด
  - แต่ละกลุ่มเรียงเชือกตามความยาว เป็นไปตามลำดับหรือไม่
6. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
7. ปฏิบัติตามข้อ 5.1 - 5.4 ซ้ำอีก โดยให้นักเรียนหยิบเชือกจากในกล่องใหม่
8. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
9. ให้นักเรียนนั่งลงตามกลุ่มของตนเอง
10. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปถึงความยาวของเชือกที่เรียงจากสั้นไปยาว
11. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. เชือกผูกกรองเท้า 5 สีๆ ละ 6 เส้น (แต่ละสีมีความยาวไม่เท่ากัน)
2. กล่องสำหรับใส่เชือก
3. เพลง เต่า
4. นกหวีด

### การประเมินผล

1. สังเกตการเปรียบเทียบแล้วเรียงลำดับตามความสั้น - ยาว
2. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น
3. สังเกตการตอบคำถาม

ภาคผนวก

เพลง “เต่า

(อ.วันเพ็ญ จันทร์สวัสดิ์)

เต่าเอ๋ยเต่า  
กระดองนั้นคือหลังคา

ตัวเจ้านั้นมีสี่ขา  
เดินไปมาคอยืด คอยาว

แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2

ทักษะด้าน การนับและรู้ค่าตัวเลข

สัปดาห์ที่ 6 วันที่ 4

เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง

เกม กากลับรัง

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถบอกตัวเลข 1 - 10 ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงได้

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 ความหมายของตัวเลข 1 - 10
  - 1.2 การปฏิบัติตามข้อตกลง
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 การนับสิ่งต่างๆ
  - 2.2 การเล่นนอกห้องเรียน
  - 2.3 การร้องเพลง
  - 2.4 การแก้ปัญหาในการเล่น

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง “นกกระเจิบ” พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
2. ครูให้สัญญาณหยุด โดยการเป่านกหวีด
3. ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลมล้อมรอบเชือกมโนลาที่ครูทำวงกลมไว้
4. ครูให้นักเรียนคูบัตรตัวเลข 1 - 10 ทีละตัว แล้วให้นักเรียนบอกว่าเป็นเลขอะไร
5. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “กากลับรัง” รวมทั้งกฎ กติกาให้นักเรียนทราบ
6. ครูขออาสาสมัคร 5 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 6.1 ให้นักเรียนทำท่านกบินตามเพลง “นกกระเจิบ” ที่ช่วยกันร้อง โดยบินเป็นวงรอบวงกลมที่กำหนดไว้
  - 6.2 เมื่อเพลงหยุด ครูชูบัตรตัวเลขขึ้น
  - 6.3 นักเรียนต้องเข้าไปยืนในวงกลมเท่ากับบัตรตัวเลข เช่น ครูชูบัตรตัวเลข 3 นักเรียนจะต้องเข้าไปยืนในวงกลมจำนวน 3 คน

- 6.4 นักเรียนที่ไม่มีวีร้ง (วงกลม) อยู่ ต้องออกจากการเล่นเกม และคอยมาช่วยเป็นกรรมการตัดสินต่อไป
7. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
8. ปฏิบัติตามข้อ 6.1 - 6.4 ซ้ำอีก โดยครูชู้บัตร์เปลี่ยนตัวเลข 1 - 10 (ทีละตัว)
9. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
10. ให้นักเรียนนั่งลงเป็นวงกลม
11. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง "นกกระเจิบ"
12. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. บัตรตัวเลขอารบิก 1 - 10 จำนวน 2 ชุด
2. เชือกมณิลา สำหรับทำเป็นวงกลม 5 วง
3. เพลง นกกระเจิบ
4. นกหวีด

### การประเมินผล

1. สังเกตการพูดบอกตัวเลข
2. สังเกตการปฏิบัติตามข้อตกลง

### ภาคผนวก

#### เพลง นกกระเจิบ

(อ.ศรีนวล รัตนสุบรรณ)

นั้นนก บินมาลึบ ๆ	นกกระเจิบ 1 2 3 4 5
อีกฝูง บินล่องลอยมา	6 7 8 9 10 ตัว

แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2

ทักษะด้าน จำแนกเปรียบเทียบ

สัปดาห์ที่ 7 วันที่ 1

เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง

เกม โป่ง...โอ้ย มากกว่า

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบเลขที่มีค่ามากกว่าได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงได้

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรเรียนรู้

- 1.1 การเปรียบเทียบเลขที่มีค่ามากกว่า
- 1.2 การปฏิบัติตามข้อตกลง

2. ประสบการณ์สำคัญ

- 2.1 การเปรียบเทียบ
- 2.2 การเล่นนอกห้องเรียน

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง "1 2 3" พร้อมทั้งชูนิ้วประกอบเพลง
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 10 คน
3. ให้แต่ละกลุ่มยืนเป็นวงกลม
4. ครูเดินแจกบัตรตัวเลขคนละ 1 ใบ
5. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลง
6. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "โป่ง...โอ้ย มากกว่า" รวมทั้งกฎ กติกาให้นักเรียนทราบ
7. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 7.1 ครูเป็นผู้นำเกมโดยเดินไปรอบๆ ภายในวง แล้วใช้นิ้วชี้กับนิ้วกลาง ทำท่ายิงปืนไปยังนักเรียนคนหนึ่ง เช่น ยิงปืนไปที่นักเรียนที่ถือเลข 3 พร้อมกับพูดว่า "โป่ง 3 ...." นักเรียนที่ถูกยิงต้องรีบร้องว่า "โอ้ย 4"
  - 7.2 นักเรียนที่ปฏิบัติซ้ำหรือไม่ถูกต้องจะต้องออกมาเป็นผู้นำเกมแทน

8. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
9. ปฏิบัติตามข้อ 7.1 - 7.2 ซ้ำอีก โดยผู้นำเกมต้องเปลี่ยนตัวเลขไปเรื่อยๆ
10. เป่านกหวีดให้สัญญาณหมดเวลา
11. ให้นักเรียนนั่งลงเป็นแถวตามกลุ่มของตนเอง
12. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงตัวเลขที่มากกว่า
13. ครูและนักเรียนร้องเพลง "1 2 3" อีกครั้งหนึ่ง
14. เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. บัตรตัวเลข 1 - 10 จำนวน 3 ชุด
2. นกหวีด
3. เพลง "1 2 3"

### การประเมินผล

1. สังเกตการเปรียบเทียบเลขที่มีค่ามากกว่า
2. สังเกตการปฏิบัติตามข้อตกลง

ภาคผนวก

เพลง 1 2 3

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

1 2 3 4 (ซ้ำ)  
มีทั้ง 8 และ 9 10 (ซ้ำ)

5 6 7 (ซ้ำ)  
นับอีกที (ซ้ำ).....(ร้องครั้งที่ 2)  
เปลี่ยนเป็น จำให้ดี (ซ้ำ)

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

**ทักษะด้าน การจัดหมวดหมู่**

**สัปดาห์ที่ 7 วันที่ 2**

**เวลา 10.30 - 11.00 น**

**กิจกรรมกลางแจ้ง**

**เกม ไม่เหมือนใคร เก่งที่สุด**

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถบอกความเหมือน ความต่างของตัวเลขได้
2. นักเรียนสามารถจับคู่ตัวเลขที่เหมือนกันได้
3. นักเรียนสามารถจำแนกตัวเลขที่แตกต่างกันได้
4. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ

**สาระการเรียนรู้**

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 ตัวเลข 1 - 10
  - 1.2 การจับคู่ตัวเลขที่เหมือนกัน
  - 1.3 การจำแนกตัวเลขที่แตกต่างกัน
  - 1.4 การปฏิบัติตามกฎ กติกา
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 การจับคู่ การจำแนก
  - 2.2 การสังเกตสิ่งต่างๆ
  - 2.3 การจับคู่หนึ่งต่อหนึ่ง

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูให้นักเรียนดูบัตรภาพตัวเลข 1 - 10 และให้นักเรียนนับพร้อมๆ กัน
2. แบ่งนักเรียนเป็น 6 กลุ่มๆ ละ 5 คน
3. แจกบัตรตัวเลขคนละ 1 ใบ แล้วซ่อนไว้ข้างหลัง ซึ่งแต่ละกลุ่มจะได้บัตรภาพเลขที่เหมือนกัน 4 แผ่น (2 คู่) และไม่เหมือน 1 แผ่น
4. ให้แต่ละกลุ่มจับมือเป็นวงกลม จากนั้นร้องเพลง “ระบำ ก.ไก่” พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
5. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลงเป็นวงกลมตามกลุ่มตนเอง

6. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “ไม่เหมือนใคร เก่งที่สุด”รวมทั้งกฎกติกาให้นักเรียนทราบ
7. ขอบอาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิต ให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 7.1 เมื่อครูให้สัญญาณเริ่มเล่นเกม ให้นักเรียนทั้ง 5 คน ยื่นบัตรภาพตัวเลขที่ซ่อนไว้ด้านหลัง หมายให้เพื่อนในกลุ่มดู
  - 7.2 นักเรียนที่มีบัตรภาพเลขที่ไม่เหมือนคนอื่นจะเป็นคนเก่งที่สุด
8. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม โดยครูดูแลอย่างใกล้ชิด
9. ปฏิบัติตามข้อ 7.1 - 7.2 ซ้ำอีก โดยคืนบัตรตัวเลขให้กับครู แล้วเปลี่ยนบัตรภาพตัวเลขของแต่ละกลุ่มสลับกัน
10. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
11. ให้นักเรียนนั่งลงตามแถวๆ ของตนเอง
12. ครูชูบัตรตัวเลขให้นักเรียนดู แล้วสนทนาซักถาม โดยใช้คำถามดังนี้
  - ตัวเลขคู่ใดเหมือนกัน
  - ตัวเลขใดไม่เหมือนกัน
13. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. บัตรภาพตัวเลขที่เหมือนกันเป็นคู่ ๆ เลข 1 - 10
2. เพลง ระบุว่า ก.ไก่
3. นกหวีด

### การประเมินผล

1. สังเกตการบอกความเหมือน ความต่างของตัวเลข
2. สังเกตการจับคู่ตัวเลข
3. สังเกตการจำแนกตัวเลข
4. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น

ภาคผนวก  
เพลง ระบำ ก.ไก่

รำ ระบำ ก.ไก่  
อ้อมแล้ว ง่วงนอน (ซ้ำ)

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)  
ข.ไข่ สายเอวไปมา  
พอลึงศาลา นั่งลง นั่งลง (ซ้ำ)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

**ทักษะด้าน การเรียงลำดับ**

**สัปดาห์ที่ 7 วันที่ 3**

**เวลา 10.30 - 11.00 น**

**กิจกรรมกลางแจ้ง**

**เกม กรอกน้ำใส่ขวด**

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบแล้วเรียงลำดับตามปริมาณของน้ำได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ
3. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงได้

**สาระการเรียนรู้**

**1. สาระที่ควรเรียนรู้**

- 1.1 การเรียงลำดับตามปริมาณของน้ำ
- 1.2 การปฏิบัติตามกฎ กติกา
- 1.3 การปฏิบัติตามข้อตกลง

**2. ประสบการณ์สำคัญ**

- 2.1 การเรียงลำดับ
- 2.2 การบรรจุและการเทออก
- 2.3 การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูและนักเรียนร้องเพลง “กระต่าย” พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
2. แบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่มๆ ละ 6 คน
3. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนเล็ก
4. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลงเป็น
5. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “กรอกน้ำใส่ขวด” รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ
6. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 6.1 ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง “กระต่าย” พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
  - 6.2 เมื่อครูเป่านกหวีดให้สัญญาณหยุด นักเรียนคนที่อยู่ข้างหน้าวิ่งมาหยิบช้อน เพื่อตักน้ำกรอกใส่ขวด จากนั้นวิ่งเอาช้อนไปให้เพื่อนคนต่อไป แล้ววิ่งไปต่อท้ายแถว

- 6.3 นักเรียนคนต่อไปเมื่อรับช้อนแล้ว ก็วิ่งทำเช่นเดียวกันจนครบทุกคน
- 6.4 ให้นักเรียนสังเกตน้ำในแต่ละขวดว่ากลุ่มไหนกรอกน้ำได้ปริมาณมากที่สุดหรือน้อยที่สุด
- 6.5 ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณอีกครั้ง ให้คนหัวแถวของแต่ละกลุ่มช่วยกันเรียงปริมาณน้ำตามคำสั่งของครู เช่น ครูบอกว่า “เรียงจากมากไปน้อย” นักเรียนคนหัวแถวแต่ละกลุ่มต้องช่วยกันเรียงจากขวดน้ำที่มีปริมาณมากไปน้อย แต่ถ้าครูบอกว่า “เรียงจากน้อยไปมาก” นักเรียนคนหัวแถวแต่ละกลุ่มต้องช่วยกันเรียงจากขวดน้ำน้อยไปมาก
7. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนา โดยใช้คำถามดังนี้
- ขวดน้ำ ขวดใดมีจำนวนน้ำมากที่สุด อยู่ทางไหน ซ้ายหรือขวา
  - ขวดน้ำ ขวดใดมีจำนวนน้ำน้อยที่สุด อยู่ทางไหน ซ้ายหรือขวา
  - น้ำขวดต่อๆ มาเป็นอย่างไร
  - คนหัวแถวแต่ละกลุ่มออกมาเรียงขวดน้ำได้ถูกต้องหรือไม่
8. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
9. ปฏิบัติตามข้อ 6.1 - 6.5 ซ้ำอีก โดยเปลี่ยนคนที่อยู่หัวแถวจนครบทุกคน
10. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
11. ให้นักเรียนนั่งลงตามกลุ่มของตนเอง
12. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปถึงปริมาณของน้ำในแต่ละขวดที่เรียงจากจำนวนมากไปน้อย หรือนับจำนวนน้อยไปมาก
13. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. ขวดน้ำ 5 ใบ
2. ชันน้ำ 5 ใบ
3. ช้อน 5 เล่ม
4. เพลง กระต่าย
5. นกหวีด

### การประเมินผล

1. สังเกตการเรียงลำดับตามปริมาณของน้ำ
2. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น
3. สังเกตการปฏิบัติตามข้อตกลง
4. สังเกตการตอบคำถาม

### ภาคผนวก

#### เพลง “กระต่าย

(เทปเพลงละอออุทิศ)

ฉันเป็นกระต่าย  
 สองหูยาวสั้น  
 กระโดดสี่ขา  
 เพื่อนที่รักของฉันนั่นคือเธอ

ตัวน้อยมีหางเดียว  
 กระดุกๆ กระติก  
 ทำท่ากระดุก กระติก

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

ทักษะด้าน การนับและรู้ค่าตัวเลข

สัปดาห์ที่ 7 วันที่ 4

เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง

เกม จับกลุ่มตามคำสั่ง

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถจับกลุ่มตามคำสั่งของครูได้
2. นักเรียนสามารถนับและบอกค่าจำนวน 1 - 10 ได้
3. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นอย่างมีระเบียบ

**สาระการเรียนรู้**

**1. สาระที่ควรเรียนรู้**

- 1.1 จำนวน 1 - 10
- 1.2 การปฏิบัติตามกฎ กติกา

**2. ประสบการณ์สำคัญ**

- 2.1 การจับคู่และการจัดกลุ่ม
- 2.2 การนับสิ่งต่างๆ
- 2.3 การแก้ปัญหาในการเล่น

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง “นกกระจิบ”
2. ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม
3. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด หรือ ตีกลอง แล้วให้นักเรียนนั่งลงเป็นวงกลม
4. ครูอธิบายการเล่นเกมจับกลุ่มตามคำสั่ง รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ
5. ครูขออาสาสมัครประมาณ 6 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดูดังนี้
  - 5.1 เด็กนักเรียนร้องเพลง “นกกระจิบ” พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
  - 5.2 เมื่อคุณครูให้สัญญาณหยุด และบอกว่าให้นักเรียนรวมกลุ่มตามจำนวนที่กำหนด เช่น รวมกลุ่ม 3 นักเรียนจะต้องรวมกลุ่ม 3 คนกับคนที่อยู่ใกล้โดยเร็วที่สุด

- 5.3 เมื่อรวมกลุ่มแล้วให้นั่งลง นักเรียนที่จับกลุ่มซ้ำหรือไม่ถูกต้องจะต้องออกจากการเล่นเกม
- 5.4 ให้แต่ละกลุ่มนับจำนวนภายในกลุ่มตนเองว่า รวมกลุ่มตามที่คุณครูสั่งถูกต้องหรือไม่
- 5.5 ปฏิบัติตามข้อ 5.1 - 5.4 ซ้ำอีก โดยเปลี่ยนจำนวน (2 - 10)
6. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
7. ให้นักเรียนนับจำนวนคนในแต่ละกลุ่ม จนครบทุกกลุ่ม
8. ปฏิบัติตามข้อ 5.1 - 5.4 ซ้ำอีก
9. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
10. ให้นักเรียนนั่งลงเป็นวงกลม
11. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง “นกกระเจิบ” อีกครั้ง
12. เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. นกหวีด หรือ กลอง
2. เพลง “นกกระเจิบ”

### การประเมินผล

1. สังเกตการจับกลุ่มตามคำสั่ง
2. สังเกตการนับและบอกค่าจำนวน 1 - 10
3. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น

### ภาคผนวก

#### เพลง นกกระเจิบ

(อ.ศรีนวล รัตนสุบรรณ)

นั้นนก บินมา ลีบ ๆ อีกฝูง บินล่องลอยมา	นกกระเจิบ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ตั้ว
---	--

แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2

ทักษะด้าน จำแนกเปรียบเทียบ

สัปดาห์ที่ 8 วันที่ 1

เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง

เกม โป่ง...โอ้ย น้อยกว่า

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบเลขที่มีค่าน้อยกว่าได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงได้

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรเรียนรู้

- 1.1 การเปรียบเทียบเลขที่มีค่าน้อยกว่า
- 1.2 การปฏิบัติตามข้อตกลง

2. ประสบการณ์สำคัญ

- 2.1 การเปรียบเทียบ
- 2.2 การเล่นนอกห้องเรียน
- 2.3 การนับสิ่งต่างๆ

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง "1 2 3" พร้อมทั้งชูนิ้วประกอบเพลง
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 10 คน
3. ให้แต่ละกลุ่มยืนเป็นวงกลม
4. ครูเดินแจกบัตรตัวเลขคนละ 1 ใบ
5. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลง
6. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "โป่ง...โอ้ย น้อยกว่า" รวมทั้งกฎ กติกาให้นักเรียนทราบ
7. ครูขออาสาสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 7.1 ครูเป็นผู้นำเกมโดยเดินไปรอบๆ ภายในวง แล้วใช้นิ้วชี้กับนิ้วกลาง ทำท่ายิงปืนไปยังนักเรียนคนหนึ่ง เช่น ยิงปืนไปที่นักเรียนที่ถือเลข 3 พร้อมกับพูดว่า "โป่ง 3 ...." นักเรียนที่ถูกยิงต้องรีบร้องว่า "โอ้ย 2"
  - 7.2 นักเรียนที่ปฏิบัติซ้ำหรือไม่ถูกต้องจะต้องออกมาเป็นผู้นำเกมแทน

8. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
9. ปฏิบัติตามข้อ 7.1 - 7.2 ซ้ำอีก โดยผู้นำเกมต้องเปลี่ยนตัวเลขไปเรื่อยๆ
10. เป่านกหวีดให้สัญญาณหมดเวลา
11. ให้นักเรียนนั่งลงเป็นแถวตามกลุ่มของตนเอง
12. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงตัวเลขที่น้อยกว่า
13. ครูและนักเรียนร้องเพลง "1 2 3" อีกครั้งหนึ่ง
14. เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. บัตรตัวเลข 1 - 10 จำนวน 3 ชุด
2. นกหวีด
3. เพลง "1 2 3"

### การประเมินผล

1. สังเกตการเปรียบเทียบเลขที่มีค่าน้อยกว่า
2. สังเกตการปฏิบัติตามข้อตกลง

ภาคผนวก

เพลง 1 2 3

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

1 2 3 4 (ซ้ำ)

มีทั้ง 8 และ 9 10 (ซ้ำ)

5 6 7 (ซ้ำ)

นับอีกที (ซ้ำ).....(ร้องครั้งที่ 2)

เปลี่ยนเป็น จำให้ดี (ซ้ำ)

แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2

ทักษะด้าน การจัดหมวดหมู่

สัปดาห์ที่ 8 วันที่ 2

เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง

เกม พวกเราอยู่ไหนเอ่ย

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถจัดกลุ่มตามประเภทของสัตว์ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงได้

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรเรียนรู้

- 1.1 การจัดกลุ่มตามประเภทของสัตว์
- 1.2 การปฏิบัติตามข้อตกลง

2. ประสบการณ์สำคัญ

- 2.1 การจำแนกและการจัดกลุ่ม
- 2.2 การเริ่มต้นและการหยุดการกระทำโดยสัญญาณ
- 2.3 การเล่นนอกห้องเรียน

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง “สัตว์น้ำ” พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
2. ให้นักเรียนยืนเข้าแถวเป็นวงกลม
3. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลง พร้อมแจกบัตรภาพ ให้นักเรียนคนละ 1 ใบ
4. ให้นักเรียนสังเกตบัตรภาพของตนเอง
5. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม “พวกเราอยู่ไหนเอ่ย” รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียน ทราบ
6. ครูขออาสาสมัคร 10 คน ออกมาสาธิต ให้เพื่อน ๆ ดู ดังนี้
  - 6.1 ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง “สัตว์น้ำ” พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง เดินเป็นวงกลม
  - 6.2 เมื่อครูเป่านกหวีดให้สัญญาณหยุด ให้นักเรียนจับกลุ่มที่เป็นประเภท เดียวกันให้เร็วที่สุด

- 6.3 ครูสนทนาร่วมกับนักเรียนโดยใช้คำถามดังนี้
- แต่ละกลุ่มที่รวมกัน เรียกว่าเป็นประเภทใด
  - ใครบ้างที่เข้ากลุ่มได้ถูกต้อง
  - ใครบ้างที่เข้ากลุ่มไม่ถูกต้อง เพราะอะไร
7. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม โดยครูดูแลอย่างใกล้ชิด
8. ปฏิบัติตามข้อ 6.1 - 6.3 ซ้ำอีก โดยเปลี่ยนบรรยากาศของนักเรียนสลับกัน
9. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
10. ให้นักเรียนนั่งลงเป็นวงกลม
11. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนา โดยใช้คำถามดังนี้
- แต่ละกลุ่มจัดได้ว่าเป็นประเภทใด เพราะอะไร
  - แต่ละกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างไร
12. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง "สัตว์น้ำ" อีกครั้ง
13. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. บัตรภาพสัตว์น้ำ 6 ชนิดๆ ละ 1 ใบ
2. บัตรภาพสัตว์ป่า 6 ชนิดๆ ละ 1 ใบ
3. บัตรภาพสัตว์ปีก 6 ชนิดๆ ละ 1 ใบ
4. บัตรภาพของเล่น 6 ชนิดๆ ละ 1 ใบ
5. บัตรภาพของใช้ 6 ชนิดๆ ละ 1 ใบ
6. เพลงสัตว์น้ำ
7. นกหวีด

### การประเมินผล

1. สังเกตการจัดกลุ่มตามประเภทของสัตว์
2. สังเกตการปฏิบัติตามข้อตกลง
3. สังเกตการตอบคำถาม

ภาคผนวก  
เพลง สัตว์น้ำ

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

มาพวกเรา  
มาพวกเรา  
เรานั้นเป็นสัตว์น้ำ

มาเล่นน้ำเร็วไว  
หอย ปู กุ้ง เต่า ปลา  
อยู่ในน้ำตลอดเวลา

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

**ทักษะด้าน การเรียงลำดับ**

**สัปดาห์ที่ 8 วันที่ 3 เวลา 10.30 - 11.00 น**

**กิจกรรมกลางแจ้ง เกม เรียงตัวเลข**

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถเรียงตัวเลข 1 - 10 ได้ตามลำดับอย่างถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ

**สาระการเรียนรู้**

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 การเรียงลำดับตัวเลข 1 - 10
  - 1.2 การปฏิบัติตามกฎ กติกา
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 การเรียงลำดับสิ่งต่างๆ
  - 2.2 การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่
  - 2.3 การแก้ปัญหาในการเล่น

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูและนักเรียนร้องเพลง "เรือใบ" พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
2. แบ่งนักเรียนเป็น 3 กลุ่ม แล้วให้ยืนอยู่ในวงกลมที่ใช้เชือกทำวงกลมไว้ทั้ง 3 กลุ่ม
3. ครูแจกบัตรตัวเลขให้กับนักเรียนทุกคน ทั้ง 3 กลุ่ม
4. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลง
5. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "เรียงตัวเลข" รวมทั้งกฎ กติกาให้นักเรียนทราบ
6. ครูขอรหัสสมัคร 1 กลุ่ม ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 6.1 ครูเป่านกหวีด แล้วให้คนที่ถือบัตรเลข 1 วิ่งไปวางบัตรตัวเลขไว้ที่สีเหลี่ยม จากนั้นวิ่งกลับมาที่วงกลมที่เดิม แล้วให้คนที่ถือบัตรเลข 2 วิ่งไปวางบัตร โดยเรียงต่อจากบัตรเลข 1 จากนั้นวิ่งกลับมาที่วงกลม
  - 6.2 ปฏิบัติตามข้อ 6.1 จนกระทั่งถึงบัตรเลข 10 โดยต้องเรียงบัตรตัวเลขจาก 1 - 10 จนครบ

7. กลุ่มใดที่เรียงบัตรตัวเลขได้ถูกต้อง และรวดเร็ว ถือว่าเป็นกลุ่มที่เก่งที่สุด
8. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม
9. ปฏิบัติตามข้อ 6.1 - 6.2 ซ้ำอีก
10. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
11. ให้นักเรียนนั่งลงภายในวงกลมตามกลุ่มของตนเอง
12. ให้กลุ่มที่รวดเร็วที่สุดและเรียงได้ถูกต้อง ออกมาเรียงตัวเลข 1 - 10 ให้เพื่อนๆดู
13. นักเรียนและครูร่วมกันร้องเพลง "เรือใบ" อีกครั้งหนึ่ง
14. เก็บอุปกรณ์ เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

### สื่อ

1. บัตรจำนวนตัวเลข 1 - 10 จำนวน 3 ชุด
2. เพลง "เรือใบ"
3. นกหวีด
4. เชือกมนิลา

### การประเมินผล

1. สังเกตการเรียงตัวเลข 1 - 10
2. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น

### ภาคผนวก

#### เพลง "เรือใบ"

(คุณหญิงเบญจมา แสงมะลิ)

มองเห็นหมู่เรือใบที่ในทะเล  
1 2 3 4 5 เรือลำใหญ่ออกมาหน้า

กำลังวิ่งเร่อกไปเป็นคลื่น  
เรือลำเล็กตามมา 6 7 8 9 10 ลำเรือ

**แผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิตเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์  
ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2**

ทักษะด้าน การนับและรู้ค่าตัวเลข

สัปดาห์ที่ 8 วันที่ 4

เวลา 10.30 - 11.00 น

กิจกรรมกลางแจ้ง

เกม รวมเงิน

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถบอกค่าของจำนวน 1 - 10 ได้
2. นักเรียนสามารถจับกลุ่มตามจำนวนเงินที่ครูบอกได้
3. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่นได้อย่างมีระเบียบ

**สาระการเรียนรู้**

**1. สาระที่ควรเรียนรู้**

- 1.1 จำนวน 1 - 10
- 1.2 จำนวนเงินบาท
- 1.3 การจับกลุ่ม
- 1.4 การปฏิบัติตามกฎ กติกา

**2. ประสบการณ์สำคัญ**

- 2.1 การนับสิ่งต่างๆ
- 2.2 การจับกลุ่ม
- 2.3 การเพิ่มขึ้นหรือลดลงของจำนวน
- 2.4 การแก้ปัญหาในการเล่น

**วิธีดำเนินกิจกรรม**

1. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง "รวมเงิน"
2. ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม
3. ครูให้สัญญาณหยุด โดยเป่านกหวีด แล้วให้นักเรียนนั่งลงเป็นวงกลม
4. สมมติให้นักเรียนหญิงเป็นเหรียญบาท นักเรียนชายเป็นเหรียญห้าสิบบดต่างค์
5. ครูอธิบายการเล่นเกม "รวมเงิน" รวมทั้งกฎ กติกา ให้นักเรียนทราบ
6. ครูขออาสาสมัครนักเรียนชาย 2 คน นักเรียนหญิง 3 คน ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู ดังนี้
  - 6.1 ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลงรวมเงิน พร้อมเดินร่ำเป็นวงกลม

- 6.2 เมื่อครูให้สัญญาณหยุด โดยการเป่านกหวีด แล้วบอกจำนวนเงินเพื่อให้ นักเรียนจับกลุ่มตามจำนวนเงิน เช่นครูบอกว่ารวมเงิน 3 บาท นักเรียนต้องรวมกันให้ได้เท่ากับจำนวนเงิน อาจจะเป็นนักเรียนชาย 2 คน รวมกับนักเรียนหญิง 2 คนหรือ นักเรียนหญิงรวมกัน 3 คนก็ได้
- 6.3 เมื่อจับกลุ่มได้แล้ว ให้แต่ละกลุ่มนับดูจำนวนว่ารวมกันครบตามจำนวนเงินที่ครูบอกหรือไม่
- 6.4 คนที่รวมกลุ่มไม่ได้ ต้องพยายามรวมกลุ่มให้ได้ในรอบต่อไป
7. ครูซักถามความเข้าใจของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นแล้วให้นักเรียน เริ่มเล่นเกม
8. ปฏิบัติตามข้อ 6.1 - 6.3 ซ้ำอีก โดยครูเปลี่ยนจำนวนเงินไปเรื่อยๆ
9. เป่านกหวีดให้สัญญาณรวมกัน
10. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนลึก นักเรียนชาย 1 แถว นักเรียนหญิง 1 แถว
11. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนา โดยใช้คำถามดังนี้
- เหรียญบาท จะมีเหรียญห้าสิบบาทกี่เหรียญ
  - ถ้าจะให้เงิน 2 บาท จะต้องเหรียญห้าสิบบาทกี่เหรียญ
  - ถ้ามีเหรียญห้าสิบบาท 5 เหรียญ จะมีเงินกี่บาท
12. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง "รวมเงิน" อีกครั้ง
13. เตรียมตัวเข้าห้องเรียน

## สื่อ

1. นกหวีด
2. เพลง "รวมเงิน"

## การประเมินผล

1. สังเกตการบอกค่าของจำนวน
2. สังเกตการจับกลุ่มตามจำนวนเงินที่ครูบอก
3. สังเกตการปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น

ภาคผนวก  
เพลง รวมเงิน

รวมเงิน รวมเงิน วันนี้  
ผู้หญิงนั้นเป็นเหรียญบาท (ซ้า)

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)  
รวมกันให้ดี อย่าให้มีผิดพลาด  
ผู้ชายเก่งกาจเป็นห้าสิบบาท (ซ้า)

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ภาคผนวก ง

- คู่มือดำเนินการทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์

**คู่มือดำเนินการทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์**  
**ของ**  
**เด็กปฐมวัย (5 – 6 ปี)**

---

**คำชี้แจง**

1. แบบทดสอบชุดนี้ ใช้เพื่อวัดทักษะคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 (อายุ 5 – 6 ปี) ที่ผ่านการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต
2. ในการดำเนินการทดสอบ ให้มีผู้ดำเนินการทดสอบ 1 คน และผู้ช่วยดำเนินการสอบ จำนวน 1 คน สำหรับดูแลและอำนวยความสะดวกให้กับผู้รับการทดสอบ สามารถปฏิบัติได้ถูกต้องตามคำอธิบายของผู้ดำเนินการทดสอบ

**คำแนะนำในการใช้แบบทดสอบ**

1. ลักษณะของแบบทดสอบ
 

แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบวัดทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย

 แบ่งเป็น 4 ชุด ดังนี้
  - ชุดที่ 1 การจำแนกเปรียบเทียบสิ่งต่างๆ ตามจำนวน มากกว่า น้อยกว่า สัดส่วน สูง - ต่ำ, ยาว - สั้น, ขนาดใหญ่ - เล็ก จำนวน 10 ข้อ
  - ชุดที่ 2 การจัดหมวดหมู่ตามรูปร่าง รูปทรง ขนาด จำนวน ประเภท จำนวน 10 ข้อ
  - ชุดที่ 3 การเรียงลำดับตามขนาด ความสูง จำนวน ความยาว จำนวน 10 ข้อ
  - ชุดที่ 4 การนับและรู้ค่าตัวเลข บอกค่าตามจำนวน ตัวเลข จำนวน 10 ข้อ

แบบทดสอบนี้ใช้วัดทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ซึ่งวัดเฉพาะในเรื่องของการจำแนกเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับ การนับและรู้ค่าตัวเลข ที่ได้รับการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดสอบ
 

กำหนดให้ข้อละ 1 นาที
3. การตรวจให้คะแนน
  - 3.1 ข้อที่กากบาท (x) ถูกต้องให้ 1 คะแนน
  - 3.2 ข้อที่กากบาท (x) ผิด หรือ ไม่ได้กากบาท (x) หรือที่กากบาท (x) เกินกว่า 1 ภาพให้ 0 คะแนน

#### 4. การเตรียมการก่อนสอบ

##### 4.1 สถานที่สอบ

สถานที่สอบควรเป็นห้องที่มีสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกที่เอื้ออำนวยต่อผู้รับการสอบ เป็นต้นว่ามีแสงสว่างเพียงพอ เก้าอี้จัดให้เหมาะสมกับผู้รับการทดสอบและไม่ส่งเสียงดังจนเกินไป

4.2 ผู้ดำเนินการทดสอบต้องทำหน้าที่อ่านข้อสอบ ให้ผู้รับการทดสอบฟังและทำ ดังนั้นจึงต้องอ่านคู่มือในการทดสอบแต่ละตอนให้เข้าใจล่วงหน้าเพื่อให้คุ้นเคยกับสิ่งที่ต้องปฏิบัติในเวลาดำเนินการทดสอบ

##### 4.3 อุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้

การเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการทดสอบมีดังนี้

4.3.1 แบบทดสอบวัดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ที่ได้รับการตรวจสอบเรียบร้อยแล้วจำนวนเท่ากับผู้รับการทดสอบ เขียนชื่อ — นามสกุล ของผู้รับการทดสอบไว้ให้พร้อม รวมทั้งแบบทดสอบที่เป็นตัวอย่างสำหรับผู้ทำการทดสอบ และสำรองบ้างตามสมควร

4.3.2 ดินสอดำ หรือสีเทียนแท่งใหญ่สำหรับแจกผู้รับการทดสอบ เพื่อใช้ในการทำแบบทดสอบและต้องมีจำนวนสำรองไว้ประมาณ 1 ใน 3 ของจำนวนผู้รับการทดสอบ

4.3.3 กระดาษขนาด 8 x 6 สำหรับผู้รับการทดสอบใช้ปิดข้อสอบที่ยังไม่ได้ทำหรือที่ทำเสร็จแล้ว

4.3.4 นาฬิกาจับเวลา 1 เรือน

##### 4.4 การเตรียมตัวผู้รับการทดสอบ

4.4.1 ก่อนดำเนินการทดสอบ ให้ผู้ช่วยดำเนินการทดสอบนำผู้รับการทดสอบไปทำธุระส่วนตัว เป็นต้นว่า ดื่มน้ำ และเข้าห้องน้ำให้เรียบร้อย

4.4.2 เมื่อผู้ดำเนินการทดสอบพาผู้รับการทดสอบมาถึงสถานที่สอบ หลังจากทำธุระส่วนตัวเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้ดำเนินการทดสอบทักทายพูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคยและไม่ทำให้ผู้รับการทดสอบกังวล และพร้อม จึงเริ่มทำการทดสอบ

#### 5. ข้อปฏิบัติในการทดสอบ

5.1 ในการออกคำสั่งให้ผู้รับการทดสอบทำแบบทดสอบ ผู้ดำเนินการทดสอบต้องให้คำพูดที่ชัดเจนและเป็นธรรมชาติ

5.2 เมื่อดำเนินการทดสอบเสร็จในแต่ละชุด ต้องให้ผู้รับการทดสอบหยุดพัก เช่น ดื่มน้ำหรือไปเข้าห้องน้ำ หรือเปลี่ยนอิริยาบถ ประมาณ 5 นาที

5.3 ในขณะที่ทำการทดสอบผู้ช่วยดำเนินการทดสอบต้องดูแลให้ดินสอดำ หรือสีเทียนแท่งใหญ่ของผู้รับการทดสอบทุกคนให้อยู่ในสภาพที่ใช้การได้อยู่เสมอ

5.4 การให้ผู้เข้ารับการทดสอบทำแบบทดสอบในแต่ละชุด ผู้ดำเนินการทดสอบต้องมีวิธีการจูงใจ ระวังใจผู้รับการทดสอบสนใจและตั้งใจทำแบบทดสอบ ซึ่งในบางช่วงอาจเอาเทคนิควิธีการทำให้ผู้รับการทดสอบคลายความเมื่อยล้า มาให้สอดแทรกได้บ้าง

5.5 ในการทดสอบแต่ละครั้ง ผู้ดำเนินการทดสอบต้องคำนึงถึงระยะเวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบด้วย ซึ่งไม่ควรให้ผู้รับการทดสอบ ทดสอบติดต่อกันนานเกินกว่า ครั้งละ 30 นาที

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

คู่มือแบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย  
ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 (อายุ 5 – 6 ปี)

ชุดที่ 1 การจำแนกเปรียบเทียบ

จำนวน 10 ข้อ

การดำเนินการ

- ครูพูด : สวัสดีค่ะนักเรียน วันนี้ครูมีอะไรมาให้เด็กนักเรียน ลองทำดู
- ปฏิบัติ : ครูยกแบบทดสอบให้เด็กดู
- ครูพูด : ก่อนที่จะลองทำ ครูมีข้อตกลงกับนักเรียนว่า เมื่อได้รับสมุดที่ครูแจก แล้วอย่าเพิ่งเปิดดูก่อนที่ครูจะบอก และเมื่อครูบอกให้ทำอะไร ขอให้ตั้งใจฟัง แล้วทำตามที่ครูบอก ครูจะแจกสมุด กระดาษและให้นักเรียนทุกคนเลือกสีเทียนหรือดินสอดำ คนละ 1 แท่งค่ะ
- ปฏิบัติ : ครูแจกแบบทดสอบตรงตามชื่อของเด็กและแจกกระดาษคนละ 1 แผ่น แล้วให้เลือกสีเทียนหรือดินสอดำ คนละ 1 แท่ง
- ปฏิบัติ : ครูเขียนเครื่องหมายกากบาท (x) ที่กระดานดำหน้าห้องและชี้ที่เครื่องหมาย
- ครูพูด : นี่คือเครื่องหมายกากบาท นักเรียน พูตามซิคะ กากบาท (นักเรียน พูตาม)... นักเรียน เปิดสมุดพร้อมครูเลยนะค่ะ เปิดหน้าแรกค่ะ
- ปฏิบัติ : ครูเปิดแบบทดสอบหน้าแรก และดูว่านักเรียนเปิดได้ถูกต้องหรือไม่
- ครูพูด : ทุกคนเปิดหน้านาฬิกา ดูที่ข้อปุ๊ นะคะ ส่วนข้อที่อยู่ด้านล่างให้นักเรียนหยิบกระดาษขึ้นมาปิดเอาไว้ก่อน แบบนี้ค่ะ
- ปฏิบัติ : ทำแล้วยกให้นักเรียนดู ครูดูแลให้นักเรียนปฏิบัติให้ถูกต้อง
- ครูพูด : นักเรียน ดูช่องแรกเป็นรูปอะไรเอ่ย (นักเรียนตอบ)...ถูกต้อง เก่งมากค่ะ ทีนี้ทุกคนลองลากเส้นตามเส้นประในช่องนี้ะคะ
- ปฏิบัติ : ครูชี้ช่องแรกและช่องที่สอง และสามแล้วเดินดูความถูกต้อง
- ครูพูด : ในช่องว่างสุดท้ายให้นักเรียน ลองเขียนเครื่องหมายกากบาท
- ปฏิบัติ : นักเรียนเขียนเครื่องหมายกากบาทในช่องสุดท้าย และครูเดินดูความถูกต้อง

## หน้า นาฬิกา

## ข้อทดสอบตัวอย่าง

- ครูพูด : นักเรียนเลื่อนกระดาษออก ดูที่ข้อทดสอบตัวอย่าง ชื่อมะละกอ ฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนทดลองขีดกากบาท (x) ที่ภาพสัตว์ที่มีขนาดเล็กที่สุด (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : ดูแลให้นักเรียนทำทุกคน... พร้อมทั้งชี้แจงให้นักเรียนกากบาท (x) ที่ภาพสัตว์ที่มีขนาดเล็กที่สุด
- ครูพูด : เก่งมากค่ะ..... ต่อไปเราจะทำข้ออื่นๆ แล้วนะคะ นักเรียนต้องฟังคำสั่งให้ดีและคิดให้ดีก่อนที่จะกากบาท (x) นะคะ ทุกคนเปิดหน้าต่อไปนะคะ.... จะเห็นหน้าเสือ นักเรียนเห็นหรือยังคะ.....  
...เก่งมากค่ะ
- ปฏิบัติ : ครูเดินดูนักเรียนเปิดให้ถูกต้อง

## หน้า เสื่อ

## ข้อ 1 ข้อมั่งคุด

- ครูพูด : นักเรียนดูข้อ 1 ข้อมั่งคุด แล้วเอากระดาษปิดข้อข้างล่างไว้ ฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพคนที่ตัวสูงที่สุด (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 2 ข้อแอปเปิ้ล

- ครูพูด : ต่อก่อนนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 2 ข้อแอปเปิ้ลคะ เห็นข้อแอปเปิ้ลไหมคะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพต้นไม้ที่ดำที่สุด (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 3 ข้อมะม่วง

- ครูพูด : ต่อก่อนนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 3 ข้อมะม่วง เห็นข้อมะม่วงไหมคะ.....
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพดินสอที่ยาวที่สุด (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน
- ครูพูด : นักเรียนเปิดหน้าต่อไปนะคะ.....คือหน้าร่วม เห็นไหมคะ.... เก่งมากค่ะ
- ปฏิบัติ : ครูเดินดูนักเรียนเปิดให้ถูกต้อง

## หน้า ร่ม

## ข้อ 4 ข้อมะเฟือง

- ครูพูด : ดูข้อ 4 ข้อมะเฟืองค่ะ เห็นข้อมะเฟืองใหม่คะ.....  
ส่วนข้อที่อยู่ข้างล่าง ให้นักเรียนเอากระดาษขึ้นมาปิดเอาไว้ก่อน  
แล้วฟังคำสั่งนะคะ....
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่มีจำนวนมากที่สุด  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 5 ข้อสับปะรด

- ครูพูด : ต่อไปนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 5 ข้อสับปะรดค่ะ  
เห็นข้อสับปะรดใหม่คะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่มีจำนวนน้อยที่สุด  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 6 ข้อทุเรียน

- ครูพูด : ต่อไปนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 6 ข้อทุเรียน  
เห็นข้อทุเรียนใหม่คะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพยานพาหนะที่วิ่งช้าที่สุด  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน
- ครูพูด : นักเรียนเปิดหน้าต่อไปนะคะ.....คือหน้าขวดนม เห็นใหม่คะ....  
เก่งมากค่ะ
- ปฏิบัติ : ครูเดินดูนักเรียนเปิดให้ถูกต้อง

## หน้า ขวดนม

## ข้อ 7 ข้อชมพู

- ครูพูด : นักเรียนดูข้อ 7 ข้อชมพูค่ะ เห็นข้อชมพูใหม่คะ.....  
ส่วนข้อที่อยู่ข้างล่าง ให้นักเรียนเอากระดาษขึ้นมาปิดเอาไว้ก่อน  
แล้วฟังคำสั่งนะคะ.....
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพยานพาหนะที่วิ่งเร็วที่สุด  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 8 ข้อส้มโอ

- ครูพูด : ต่อกไปนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 8 ข้อส้มโอค่ะ  
เห็นข้อส้มโอใหม่คะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพปลาที่มีขนาดใหญ่ที่สุด  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 9 ข้อสตรอเบอร์รี่

- ครูพูด : ต่อกไปนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 9 ข้อสตรอเบอร์รี่  
เห็นข้อสตรอเบอร์รี่ ใหม่คะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่มีจำนวนมากกว่าตัวเลข  
ข้างหน้า  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน
- ครูพูด : นักเรียนเปิดหน้าต่อไปนะคะ.....คือหน้ารองเท้า เห็นใหม่คะ....  
เก่งมากค่ะ
- ปฏิบัติ : ครูเดินดูนักเรียนเปิดให้ถูกต้อง

## หน้า รongเท้า

## ข้อ 10 ข้อสั้ม

- ครูพูด : นักเรียนดูข้อ 10 ข้อสั้มคะ เห็นข้อสั้มใหม่คะ.....  
แล้วฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่มีจำนวนน้อยกว่าตัวเลข  
ข้างหน้า  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

แบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย (5 – 6 ปี)

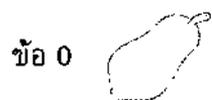
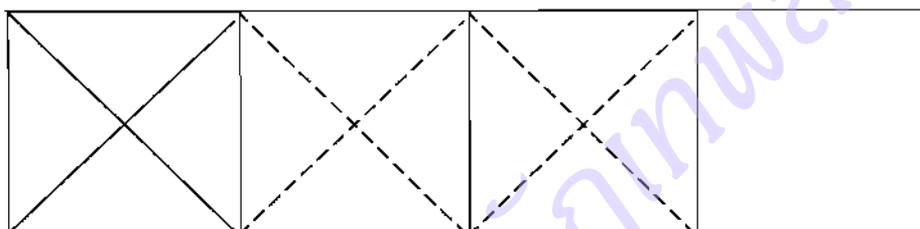
ชุดที่ 1 ด้าน การจำแนกเปรียบเทียบ



ชื่อ.....

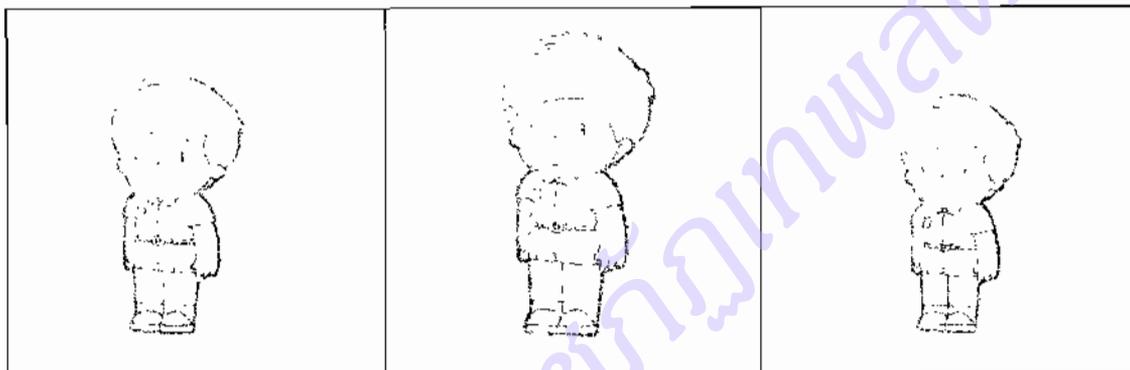
โรงเรียน.....

คะแนนที่ได้.....

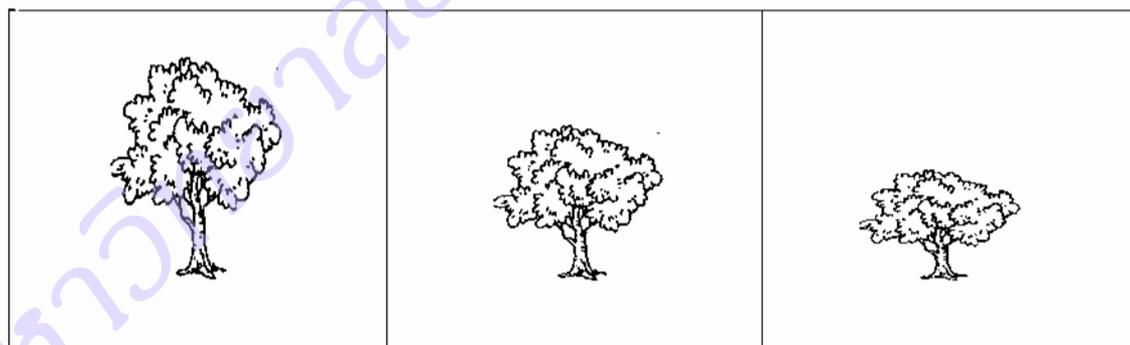


หน้า 

ข้อ 1 



ข้อ 2 

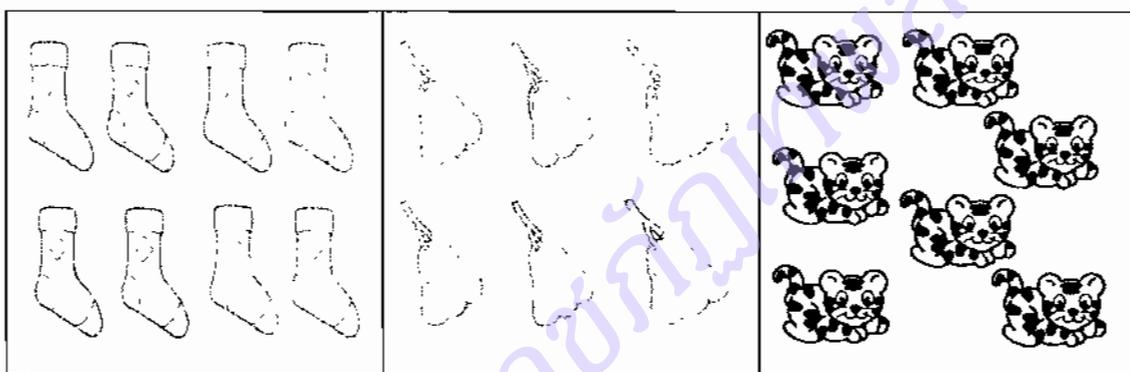


ข้อ 3 

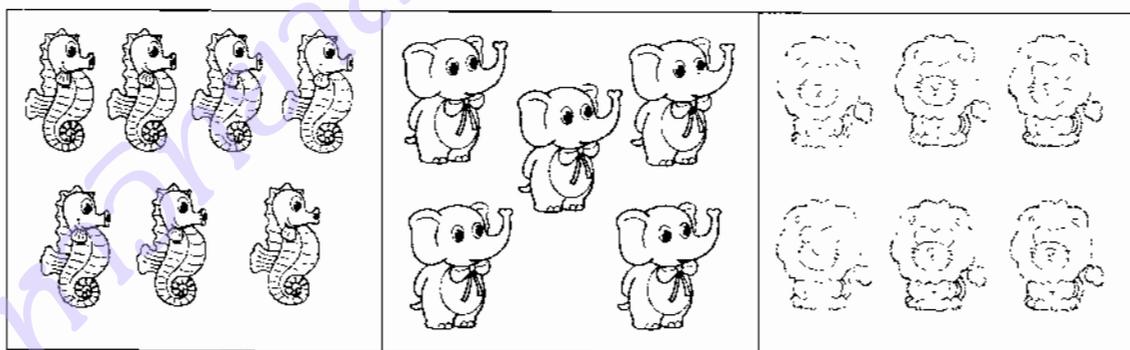


หน้า 

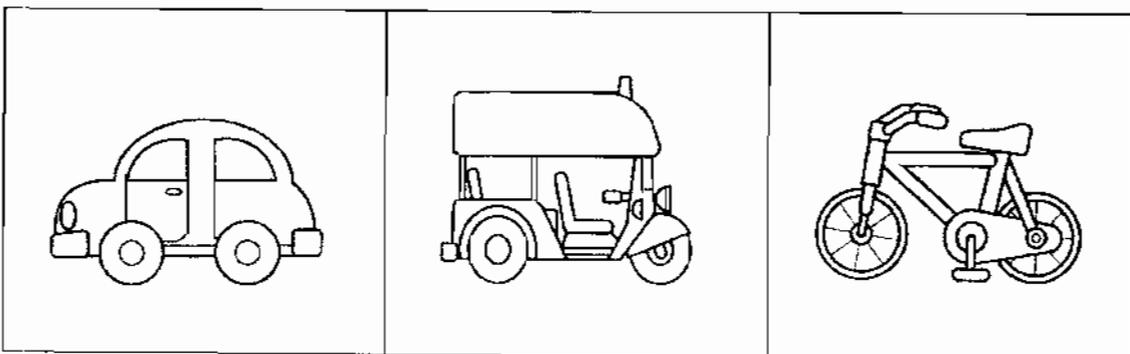
ข้อ 4 



ข้อ 5 



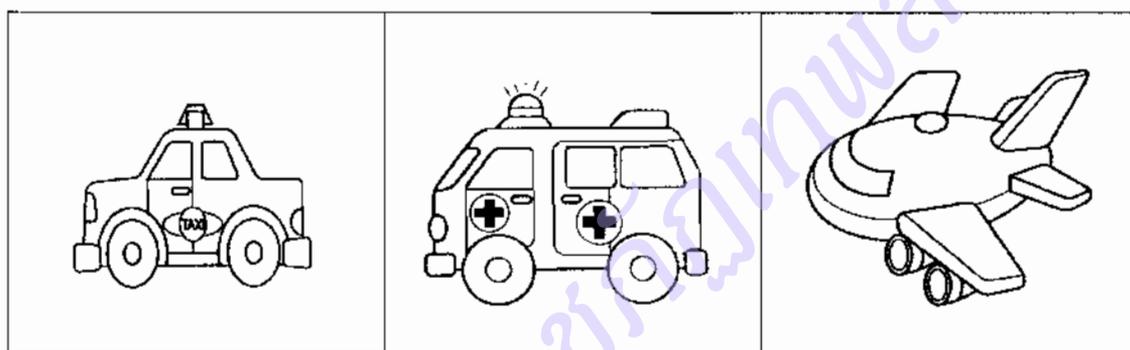
ข้อ 6 



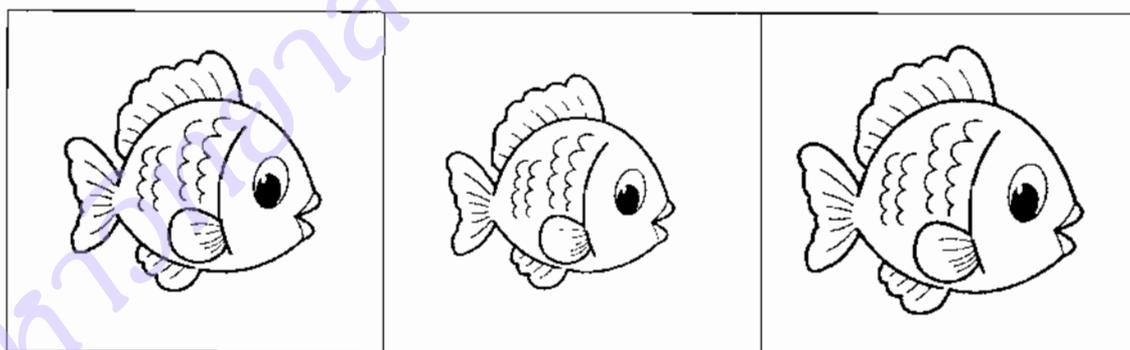
หน้า



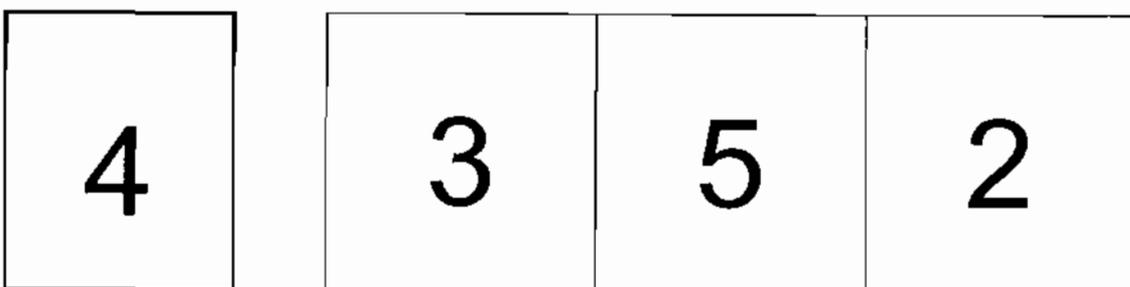
ข้อ 7

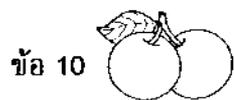


ข้อ 8



ข้อ 9





7

8

9

6

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

คู่มือแบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย  
ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 (อายุ 5 – 6 ปี)

ชุดที่ 2 การจัดหมวดหมู่

จำนวน 10 ข้อ

การดำเนินการ

- ครูพูด : นักเรียนคะ แบบทดสอบชุดนี้เป็นแบบทดสอบชุดใหม่คะ เป็นชุดที่ 2 หน้าปกจะเป็นรูปลิง นักเรียนเห็นรูปลิงไหมคะ คุณครูเขียนชื่อให้นักเรียนเรียบร้อยแล้วคะ นักเรียนพร้อมหรือยังคะ ถ้าพร้อมแล้วเปิดหน้าต่อไปเลยคะ จะเห็นหน้าเสือ นักเรียนเห็นหรือยังคะ.....เก่งมากคะ
- ปฏิบัติ : ครูเดินดูนักเรียนเปิดให้ถูกต้อง
- ครูพูด : ต่อไปนี้ นักเรียนต้องฟังคำสั่งให้ดี และคิดให้ดีก่อนที่จะกากบาท (x) นะคะ

## หน้า เสื่อ

## ข้อ 1 ข้อมั่งคุด

- ครูพูด : นักเรียนดูข้อ 1 ข้อมั่งคุด เห็นข้อมั่งคุดใหม่จะ.....ส่วนข้อที่อยู่ข้างล่างให้นักเรียนเอากระดาษขึ้นมาปิดเอาไว้ก่อน แล้วฟังคำสั่งนะคะ....
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่แตกต่างไปจากพวกเดียวกัน (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 2 ข้อแอปเปิ้ล

- ครูพูด : ต่อบนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 2 ข้อแอปเปิ้ลคะ เห็นข้อแอปเปิ้ลใหม่จะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพสัตว์ที่เป็นประเภทเดียวกับภาพข้างหน้า (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 3 ข้อมะม่วง

- ครูพูด : ต่อบนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 3 ข้อมะม่วง เห็นข้อมะม่วงใหม่จะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ....
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่เป็นประเภทเดียวกับภาพข้างหน้า (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน
- ครูพูด : นักเรียนเปิดหน้าต่อบไปนะคะ.....คือหน้าร่ม เห็นใหม่จะ.....เก่งมากคะ
- ปฏิบัติ : ครูเดินดูนักเรียนเปิดให้ถูกต้อง

## หน้า ร่ม

## ข้อ 4 ข้อมะเฟือง

- ครูพูด : นักเรียนดูข้อ 4 ข้อมะเฟืองค่ะ เห็นข้อมะเฟืองไหมคะ.....  
ส่วนข้อที่อยู่ข้างล่าง ให้นักเรียนเอากระดาษขึ้นมาปิดเอาไว้ก่อน  
แล้วฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่เหมือนกับภาพข้างหน้า  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 5 ข้อสับปะรด

- ครูพูด : ต่อกไปนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 5 ข้อสับปะรดค่ะ  
เห็นข้อสับปะรดไหมคะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่มีรูปทรงเหมือนภาพข้างหน้า  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 6 ข้อทุเรียน

- ครูพูด : ต่อกไปนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 6 ข้อทุเรียน  
เห็นข้อทุเรียนไหมคะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ....
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่มีรูปทรงเหมือนภาพข้างหน้า  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน
- ครูพูด : นักเรียนเปิดหน้าต่อกไปนะคะ.....คือหน้าขวดนม เห็นไหมคะ....  
เก่งมากค่ะ
- ปฏิบัติ : ครูเดินดูนักเรียนเปิดให้ถูกต้อง

## หน้า ขวดนม

## ข้อ 7 ข้อชมพู่

- ครูพูด : นักเรียนดูข้อ 7 ข้อชมพู่ เห็นข้อชมพู่ใหม่จะ.....  
ส่วนข้อที่อยู่ข้างล่าง ให้นักเรียนเอากระดาษขึ้นมาปิดเอาไว้ก่อน  
แล้วฟังคำสั่งนะคะ.....
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เหมือนกับตัวเลขข้างหน้า  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับตัวเลขตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 8 ข้อส้มโอ

- ครูพูด : ต่อกไปนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 8 ข้อส้มโอจะ  
เห็นข้อส้มโอใหม่จะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่เหมือนภาพข้างหน้า  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 9 ข้อสตรอเบอร์รี่

- ครูพูด : ต่อกไปนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 9 ข้อสตรอเบอร์รี่  
เห็นข้อสตรอเบอร์รี่ใหม่จะ.....  
ส่วนข้อที่อยู่ข้างล่าง ให้นักเรียนเอากระดาษขึ้นมาปิดเอาไว้ก่อน  
แล้วฟังคำสั่งนะคะ....
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพสัตว์ที่เป็นประเภทเดียวกับภาพ  
ข้างหน้า  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 10 ข้อส้ม

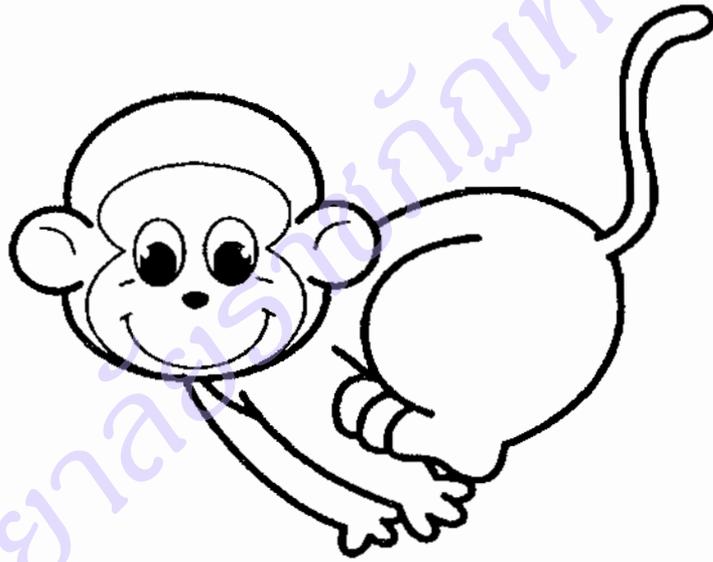
- ครูพูด : ต่อกไปนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมาดูข้อ 10 ข้อส้ม เห็นข้อส้มใหม่จะ  
แล้วฟังคำสั่งนะคะ.....

- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพสัตว์ที่เป็นประเภทเดียวกับภาพ  
ข้างหน้า  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย (5 – 6 ปี)

ชุดที่ 2 ด้าน การจัดหมวดหมู่



ชื่อ.....

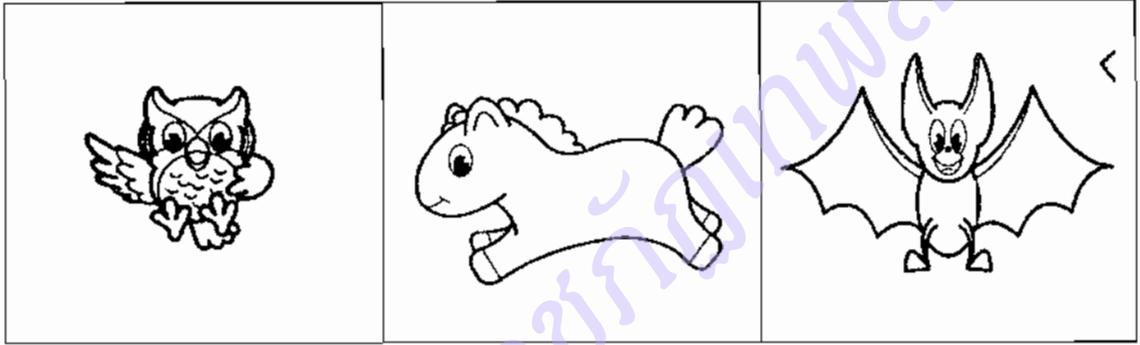
โรงเรียน.....

คะแนนที่ได้.....

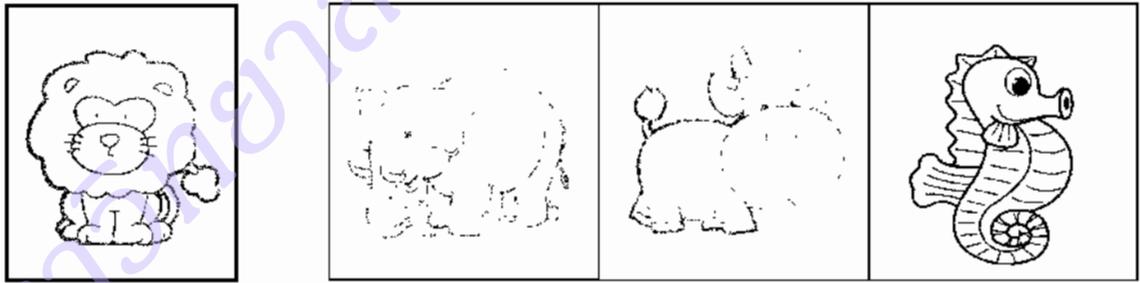
หน้า



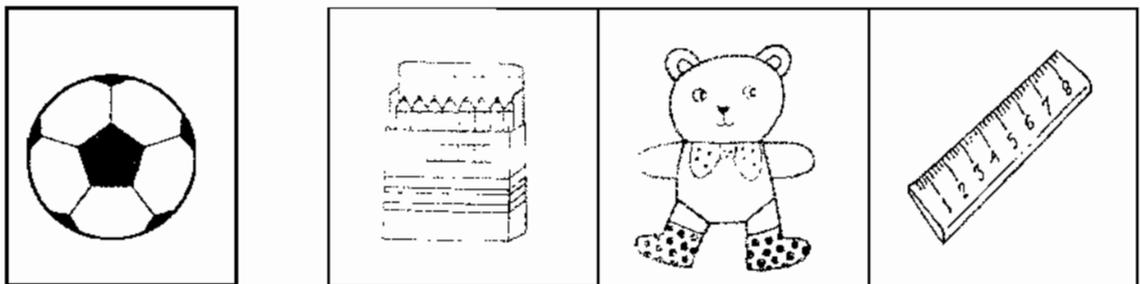
ข้อ 1



ข้อ 2

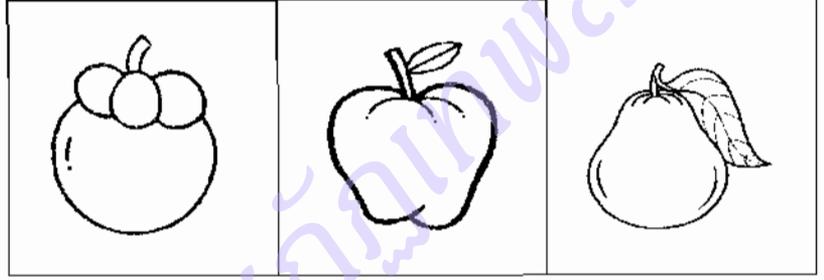
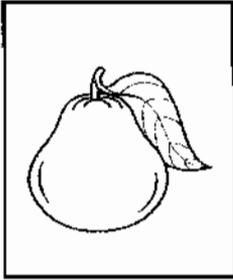


ข้อ 3

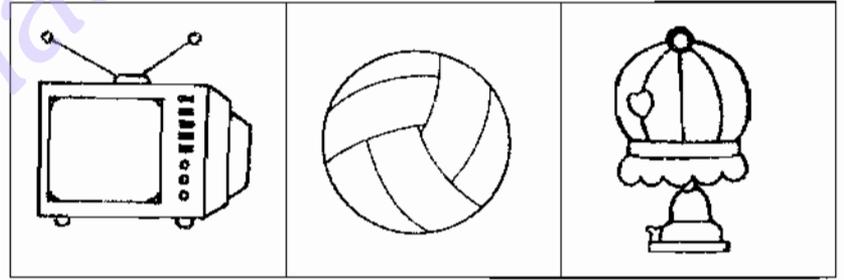
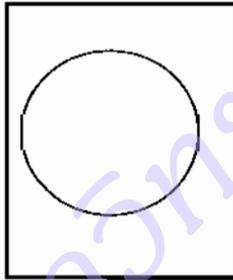


หน้า 

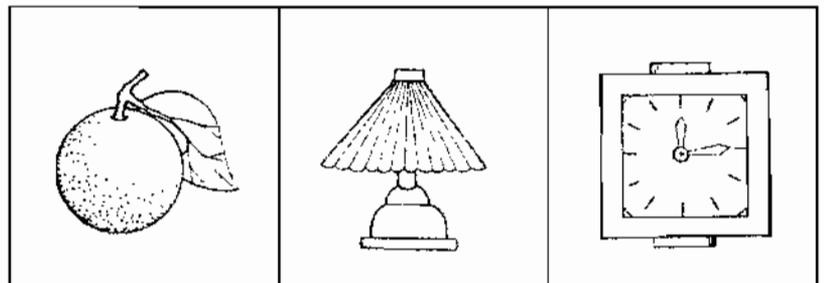
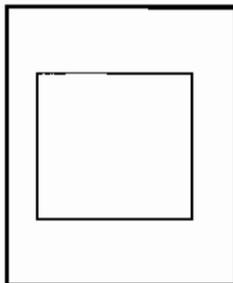
ข้อ 4 

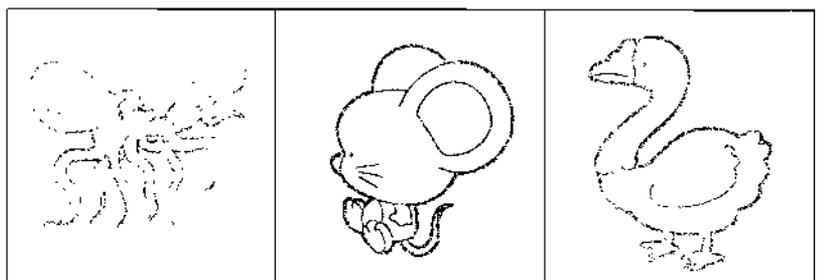
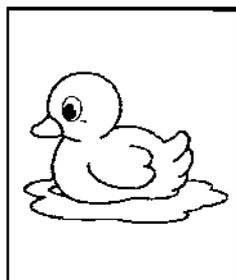
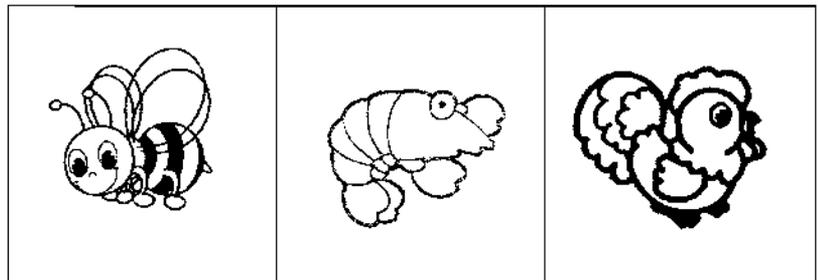
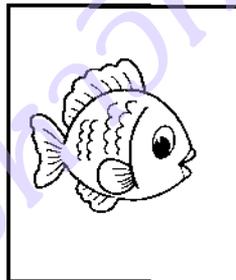
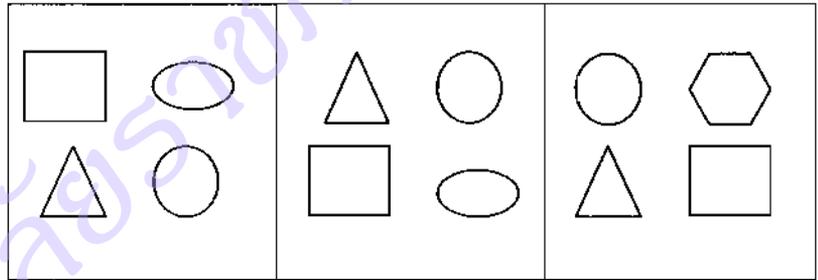
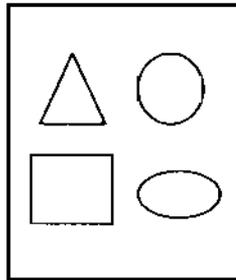
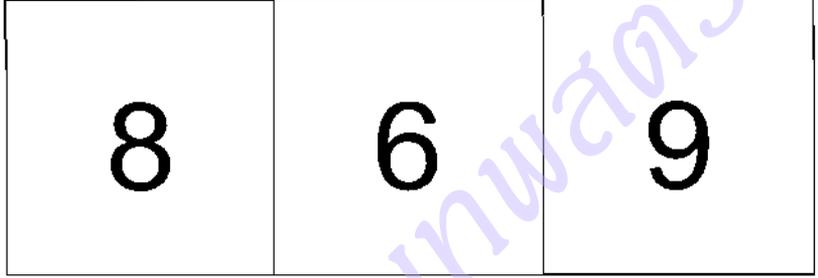
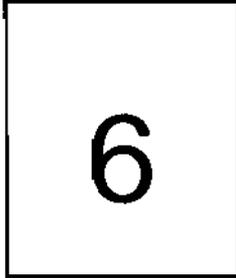
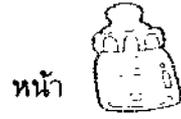


ข้อ 5 



ข้อ 6 





คู่มือแบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย  
ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 (อายุ 5 – 6 ปี)

ชุดที่ 3 การเรียงลำดับ

จำนวน 10 ข้อ

การดำเนินการ

- ครูพูด : นักเรียนคะ แบบทดสอบชุดนี้เป็นแบบทดสอบชุดใหม่คะ เป็นชุดที่ 3 หน้าปกจะเป็นรูปแมว นักเรียนเห็นรูปแมวไหมคะ คุณครูเขียนชื่อให้นักเรียนเรียบร้อยแล้วนะคะ นักเรียนพร้อมหรือยังคะ ถ้าพร้อมแล้วเปิดหน้าต่อไปเลยคะ จะเห็นหน้าเสือ นักเรียนเห็นหรือยังคะ.....เก่งมากคะ
- ปฏิบัติ : ครูเดินดูนักเรียนเปิดให้ถูกต้อง
- ครูพูด : ต่อไปนี้ นักเรียนต้องฟังคำสั่งให้ดี และคิดให้ดีก่อนที่จะกากบาท (x) นะคะ

## หน้า เลื่อ

## ข้อ 1 ข้อมั่งคุด

- ครูพูด : นักเรียนดูข้อ 1 ข้อมั่งคุด เห็นข้อมั่งคุดใหม่จะ.....ส่วนข้อที่อยู่ข้างล่างให้นักเรียนเอากระดาษขึ้นมามีปิดเอาไว้ก่อน แล้วฟังคำสั่งนะคะ....
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่เรียงลำดับจากคนดำที่สุดไปหาคนสูงที่สุด (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 2 ข้อแอปเปิ้ล

- ครูพูด : ต่อบนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 2 ข้อแอปเปิ้ลจะเห็นข้อแอปเปิ้ลใหม่จะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่เรียงลำดับจากคนที่สูงที่สุดไปหาคนที่ดำที่สุด (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 3 ข้อมะม่วง

- ครูพูด : ต่อบนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 3 ข้อมะม่วงจะเห็นข้อมะม่วงใหม่จะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับสามเหลี่ยมที่เรียงจากขนาดใหญ่ที่สุดไปหาขนาดเล็กที่สุด (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน
- ครูพูด : นักเรียนเปิดหน้าต่อไปนะคะ.....คือหน้ารวม เห็นใหม่จะ.... เก่งมากคะ
- ปฏิบัติ : ครูเดินดูนักเรียนเปิดให้ถูกต้อง

## หน้า รวม

## ข้อ 4 ข้อมะเฟือง

- ครูพูด : นักเรียนดูข้อ 4 ข้อมะเฟือง เห็นข้อมะเฟืองใหม่คะ.....  
ส่วนข้อที่อยู่ข้างล่าง ให้นักเรียนเอากระดาษขึ้นมาปิดเอาไว้ก่อน  
แล้วฟังคำสั่งนะคะ....
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับวงรีที่เรียงจากขนาดเล็กที่สุด  
ไปหาขนาดใหญ่ที่สุด  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 5 ข้อสับปะรด

- ครูพูด : ต่อก่อนนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 5 ข้อสับปะรดคะ  
เห็นข้อสับปะรดใหม่คะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับเชือกที่เรียงจากสั้นที่สุดไปหายาวที่สุด  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 6 ข้อทุเรียน

- ครูพูด : ต่อก่อนนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 6 ข้อทุเรียนคะ  
เห็นข้อทุเรียนใหม่คะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับดินสอที่เรียงจากยาวที่สุดไปหาสั้นที่สุด  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน
- ครูพูด : นักเรียนเปิดหน้าต่อไปนะคะ.....คือหน้าขวดนม เห็นใหม่คะ....  
เก่งมากคะ
- ปฏิบัติ : ครูเดินดูนักเรียนเปิดให้ถูกต้อง

## หน้า ขวดนม

## ข้อ 7 ข้อชมพู

- ครูพูด : นักเรียนดูข้อ 7 ข้อชมพู เห็นข้อชมพูใหม่คะ.....  
ส่วนข้อที่อยู่ข้างล่าง ให้นักเรียนเอากระดาษขึ้นมาปิดเอาไว้ก่อน  
แล้วฟังคำสั่งนะคะ....
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่ขาดหายไปทางขวามือโดย  
เรียงตามลำดับ  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับตัวเลขตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 8 ข้อส้มโอ

- ครูพูด : ต่อไปนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 8 ข้อส้มโอคะ  
เห็นข้อส้มโอใหม่คะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เรียงจากเลขมากไปหาเลขน้อย  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 9 ข้อสตรอเบอร์รี่

- ครูพูด : ต่อไปนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 9 ข้อสตรอเบอร์รี่คะ  
เห็นข้อสตรอเบอร์รี่ใหม่คะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพขวดน้ำที่เรียงจากปริมาณที่มากไป  
หาน้อย  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน
- ครูพูด : นักเรียนเปิดหน้าต่อไปนะคะ.....คือหน้ารองเท้ายูเห็นใหม่คะ....  
เก่งมากคะ
- ปฏิบัติ : ครูเดินดูนักเรียนเปิดให้ถูกต้อง

## หน้า รองเท้า

## ข้อ 10 ข้อสั้ม

- ครูพูด : นักเรียนดูข้อ 10 ข้อสั้ม เห็นข้อสั้มใหม่จะ.....  
แล้วฟังคำสั่งนะจะ....
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่ขาดหายไปทางขวามือโดยเรียงตามลำดับ  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

แบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย (5 – 6 ปี)

ชุดที่ 3 ด้าน การเรียงลำดับ



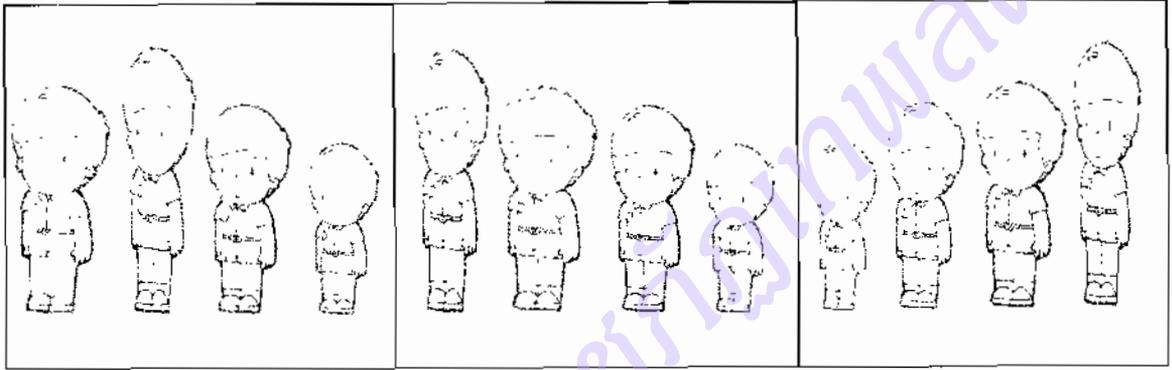
ชื่อ.....

โรงเรียน.....

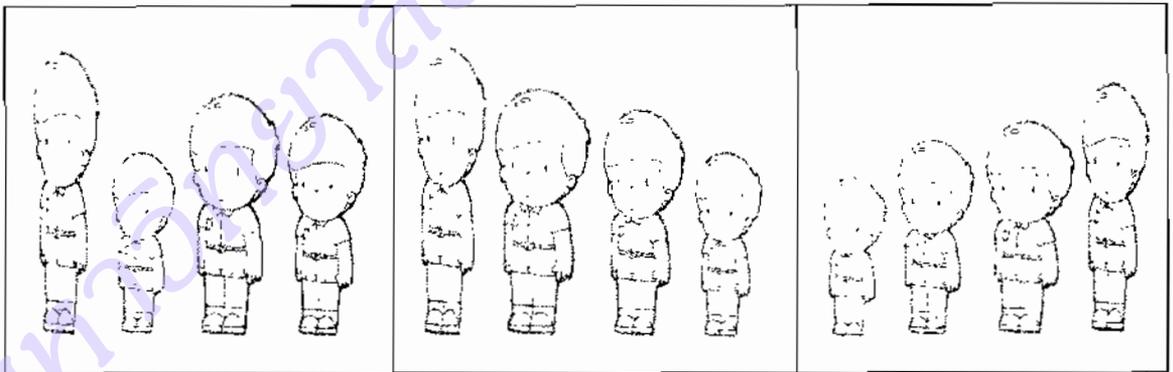
คะแนนที่ได้.....

หน้า 

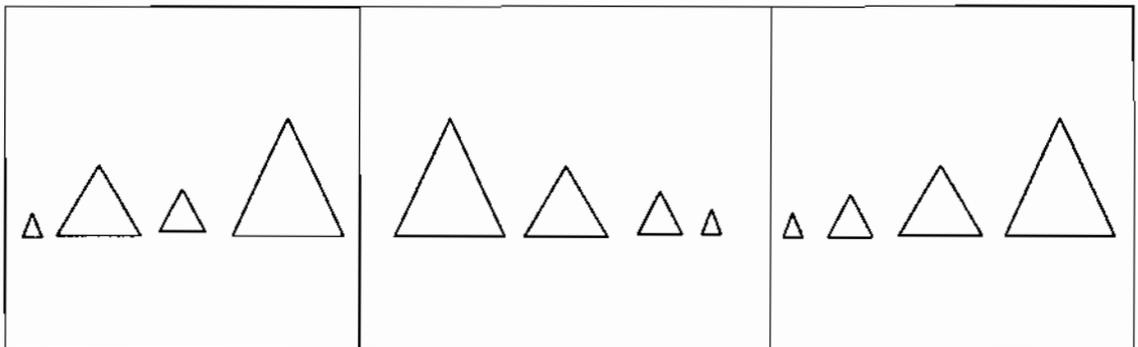
ข้อ 1 

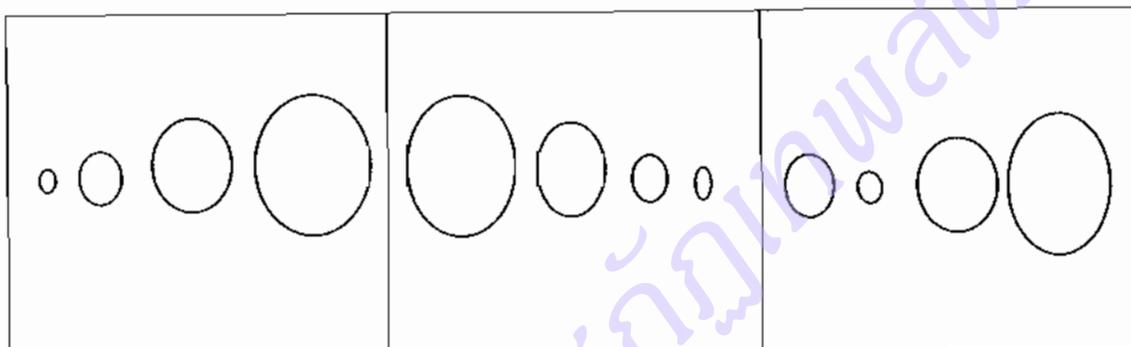
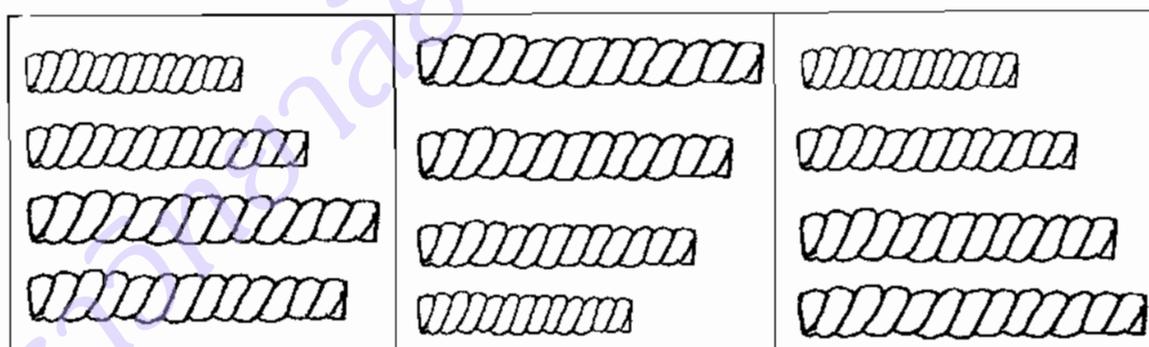
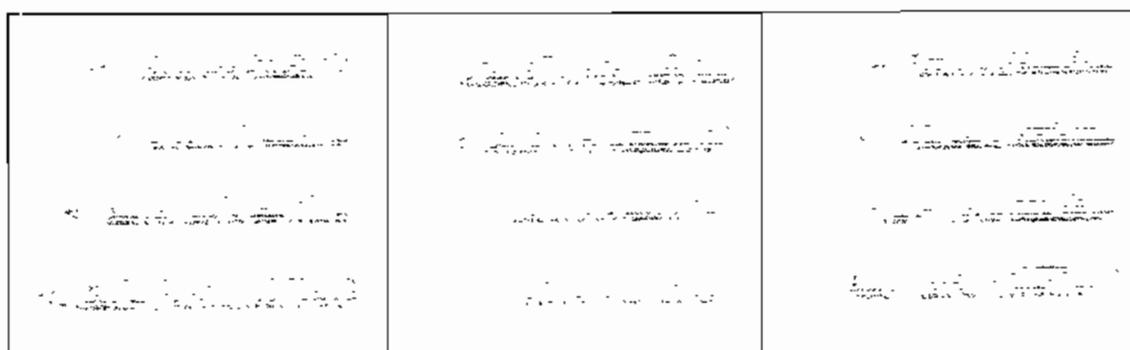


ข้อ 2 



ข้อ 3 

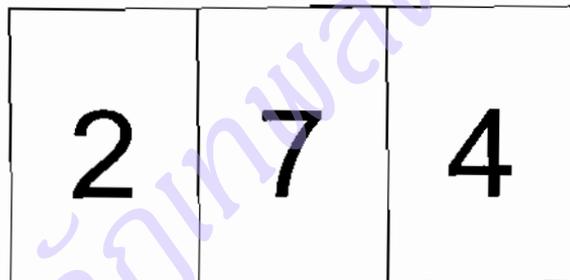
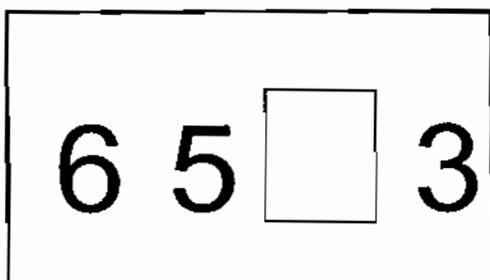


หน้า ข้อ 4 ข้อ 5 ข้อ 6 

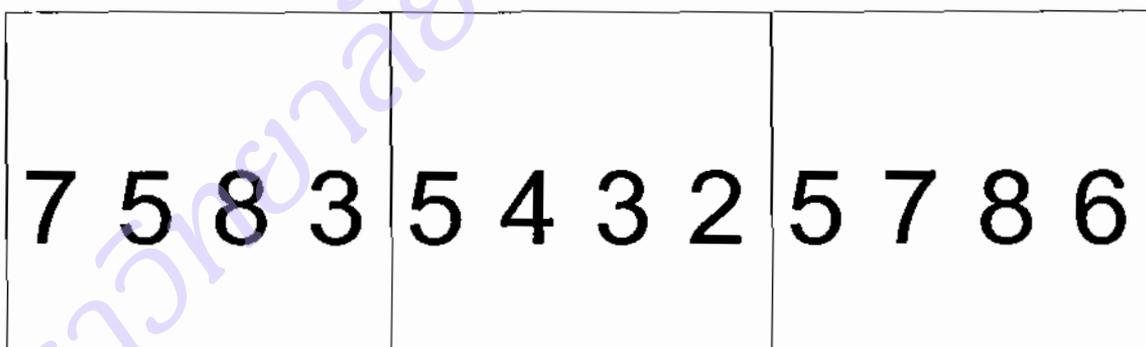
หน้า



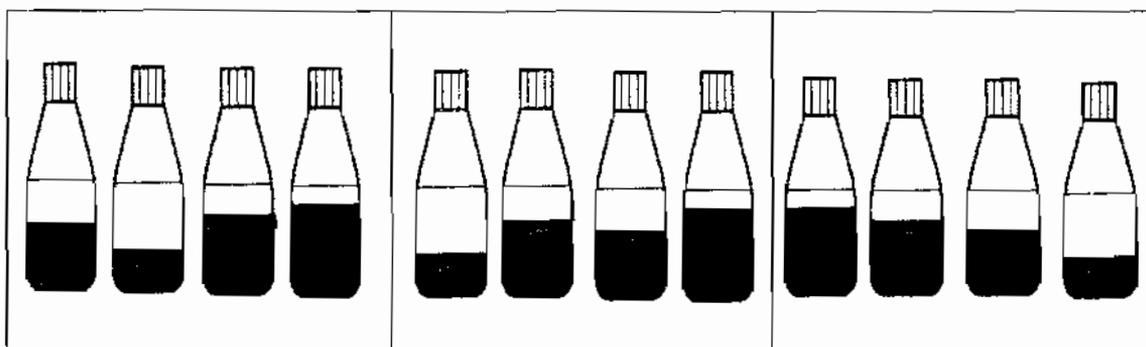
ข้อ 7



ข้อ 8

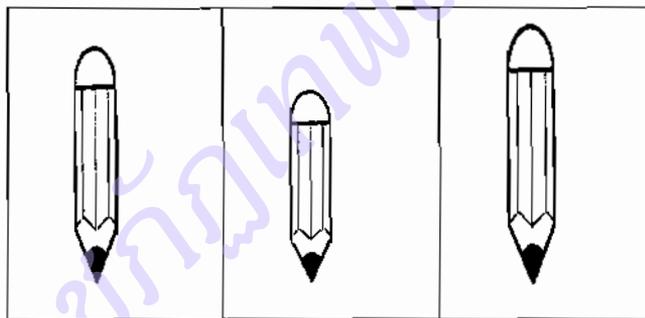
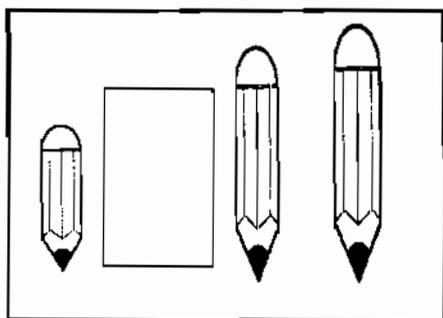


ข้อ 9



หน้า 

ข้อ 10 



มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

คู่มือแบบทดสอบวัดทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย  
ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 (อายุ 5 – 6 ปี)

ชุดที่ 4 การนับและรู้ค่าตัวเลข

จำนวน 10 ข้อ

การดำเนินการ

- ครูพูด : นักเรียนคะ แบบทดสอบชุดนี้เป็นแบบทดสอบชุดใหม่คะ เป็นชุดที่ 4 หน้าปกจะเป็นรูปช้างกับกระท่าย นักเรียนเห็นรูปช้างกับกระท่ายไหมคะ คุณครูเขียนชื่อให้นักเรียนเรียบร้อยแล้วคะ นักเรียนพร้อมหรือยังคะ ถ้าพร้อมแล้วเปิดหน้าต่อไปเลยคะ จะเห็นหน้าเสือ นักเรียนเห็นหรือยังคะ.....เก่งมากคะ
- ปฏิบัติ : ครูเดินดูนักเรียนเปิดให้ถูกต้อง
- ครูพูด : ต่อไปนี้ นักเรียนต้องฟังคำสั่งให้ดี และคิดให้ดีก่อนที่จะกากบาท (x) นะคะ

## หน้า เสือ

## ข้อ 1 ข้อมั่งคุด

- ครูพูด : นักเรียนดูข้อ 1 ข้อมั่งคุด เห็นข้อมั่งคุดใหม่จะ.....ส่วนข้อที่อยู่ข้างล่างให้นักเรียนเอากระดาษขึ้นมาปิดเอาไว้ก่อน แล้วฟังคำสั่งนะคะ....
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เท่ากับจำนวนของปู (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับตัวเลขตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 2 ข้อแอปเปิ้ล

- ครูพูด : ต่อกไปนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 2 ข้อแอปเปิ้ลจะเห็นข้อแอปเปิ้ลใหม่จะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เท่ากับจำนวนของเครื่องบิน (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับตัวเลขตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 3 ข้อมะม่วง

- ครูพูด : ต่อกไปนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 3 ข้อมะม่วงจะเห็นข้อมะม่วงใหม่จะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เท่ากับจำนวนของเต่า (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับตัวเลขตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 4 ข้อมะเฟือง

- ครูพูด : ต่อกไปนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 4 ข้อมะเฟืองจะเห็นข้อมะเฟืองใหม่จะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ....
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เท่ากับจำนวนของมั่งคุด (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับตัวเลขตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน
- ครูพูด : นักเรียนเปิดหน้าต่อไปนะคะ.....คือหน้าร่ม เห็นไหมคะ.... เก่งมากค่ะ
- ปฏิบัติ : ครูเดินดูนักเรียนเปิดให้ถูกต้อง

## หน้า ร่ม

## ข้อ 5 ข้อสลับประรด

- ครูพูด : นักเรียนดูข้อ 5 ข้อสลับประรด เห็นข้อสลับประรดใหม่จะ.....  
ส่วนข้อที่อยู่ข้างล่างให้นักเรียนเอากระดาษขึ้นมาปิดเอาไว้ก่อน  
แล้วฟังคำสั่งนะคะ....
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เท่ากับจำนวนของ  
เฮลิคอปเตอร์  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับตัวเลขตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 6 ข้อทุเรียน

- ครูพูด : ต่อก่อนนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมา ดูข้อ 6 ข้อทุเรียนจะ  
เห็นข้อทุเรียนใหม่จะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เท่ากับจำนวนของดอกเห็ด  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับตัวเลขตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 7 ข้อชมพู

- ครูพูด : ต่อก่อนนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมาดูข้อ 7 ข้อชมพูจะ เห็นข้อชมพู  
ใหม่จะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ....
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพห่านที่มีจำนวนเท่ากับตัวเลข  
ข้างหน้า  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 8 ข้อสั้มโอ

- ครูพูด : ต่อกไปนักเรียนเลื่อนกระดาษลงมาดูข้อ 8 ข้อสั้มโอจะเห็นข้อสั้มโอใหม่คะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ.....
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพสตรอเบอร์รี่ที่มีจำนวนเท่ากับตัวเลขข้างหน้า  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน
- ครูพูด : นักเรียนเปิดหน้าต่อไปนะคะ.....คือหน้าขวดนม เห็นใหม่คะ....  
เก่งมากคะ
- ปฏิบัติ : ครูเดินดูนักเรียนเปิดให้ถูกต้อง

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

## หน้า ขวดนม

## ข้อ 9 ข้อสตรอเบอร์รี่

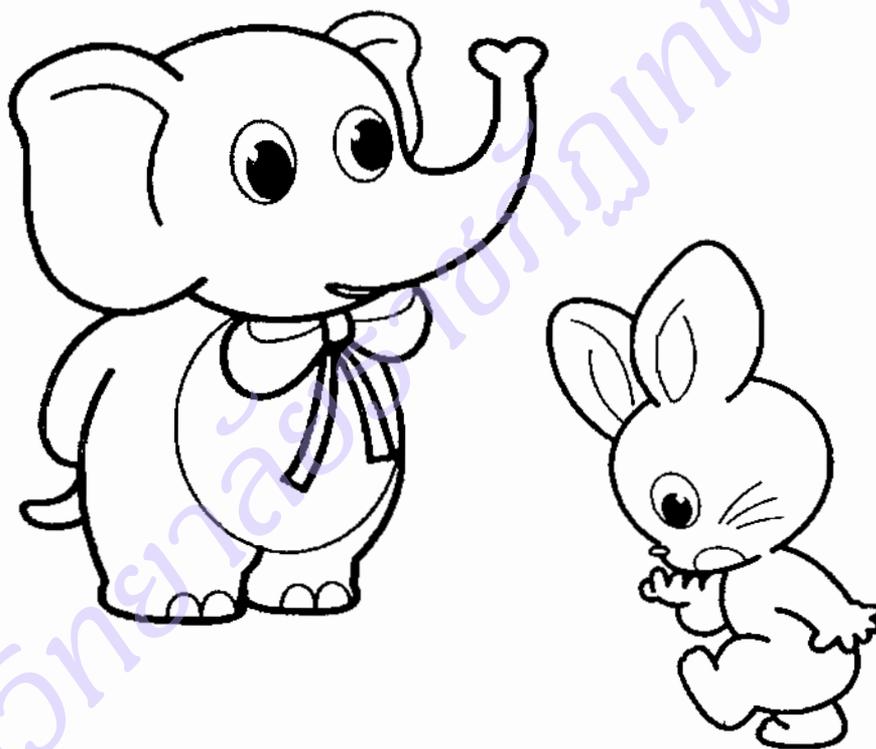
- ครูพูด : นักเรียนดูข้อ 9 ข้อสตรอเบอร์รี่ค่ะ เห็นข้อสตรอเบอร์รี่ใหม่คะ.....  
ส่วนข้อที่อยู่ข้างล่าง ให้นักเรียนเอากระดาษขึ้นมาปิดเอาไว้ก่อน.....  
แล้วฟังคำสั่งนะคะ.....
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพสุนัขที่มีจำนวนเท่ากับตัวเลข  
ข้างหน้า  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

## ข้อ 10 ข้อส้ม

- ครูพูด : ดูปฏิบัตินักเรียนเลื่อนกระดาษลงมาดูข้อ 10 ข้อส้ม เห็นข้อส้ม  
ใหม่คะ.....แล้วฟังคำสั่งนะคะ....
- คำสั่ง : ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพมะม่วงที่มีจำนวนเท่ากับ  
ตัวเลขข้างหน้า  
(พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)
- ปฏิบัติ : นักเรียนขีดกากบาท (x) ทับภาพตามคำสั่ง  
ครูสังเกตให้นักเรียนทำทุกคน

แบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย (5 – 6 ปี)

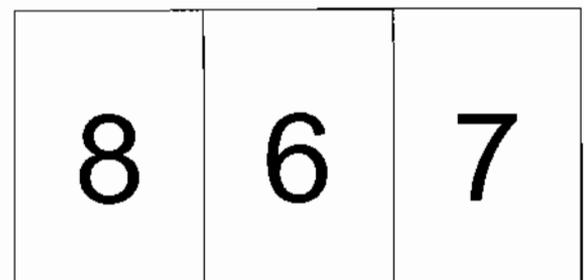
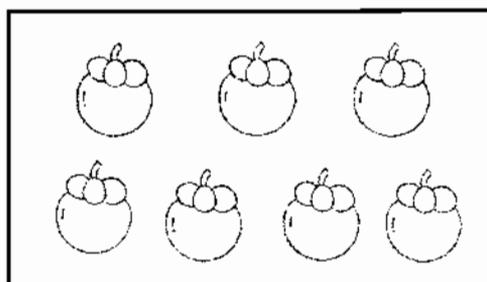
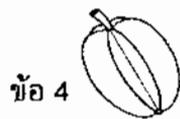
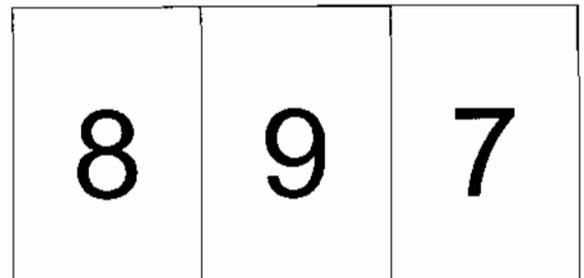
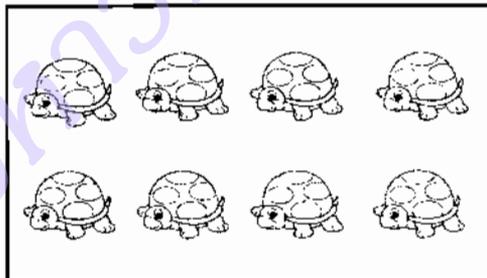
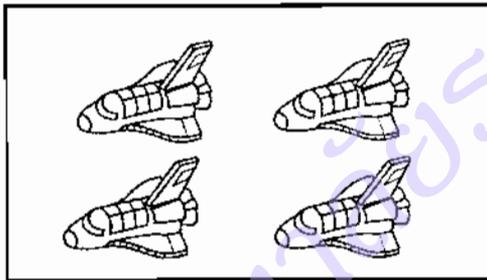
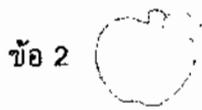
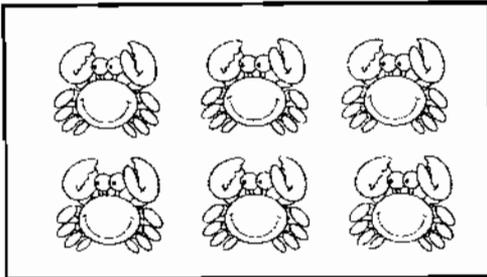
ชุดที่ 4 ด้าน การนับและรู้ค่าตัวเลข



ชื่อ.....

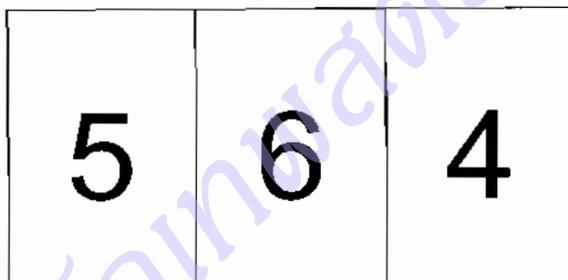
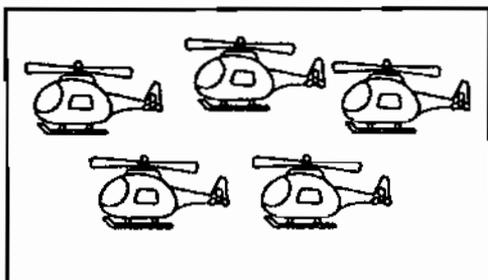
โรงเรียน.....

คะแนนที่ได้.....



หน้า 

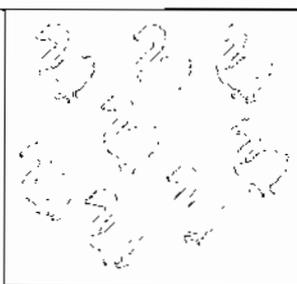
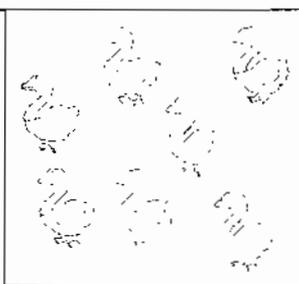
ข้อ 5 



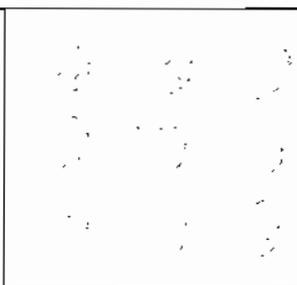
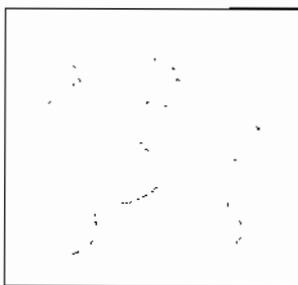
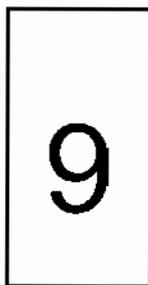
ข้อ 6 



ข้อ 7 



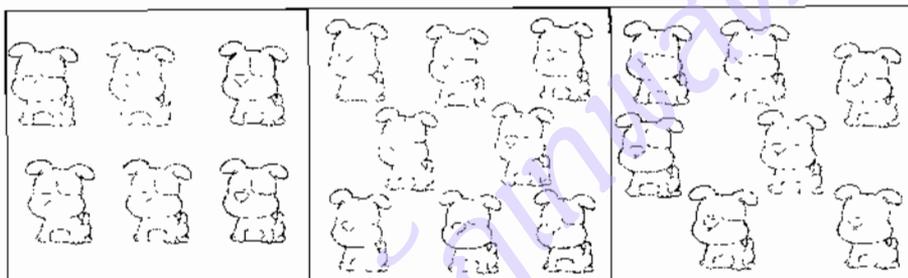
ข้อ 8 



หน้า 

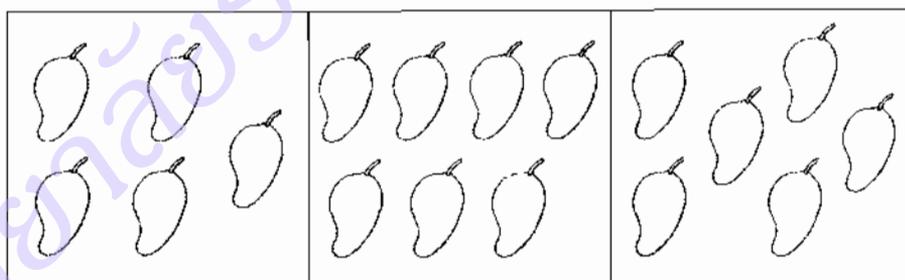
ข้อ 9 

8



ข้อ 10 

6



ภาคผนวก จ

แบบสอบถามความพึงพอใจ

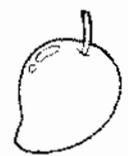
มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจต่อการจัดประสบการณ์  
เกมการเล่นเชิงคณิต

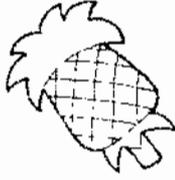
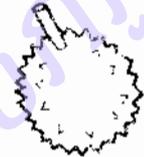
ชื่อ - สกุล.....

ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียน.....

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตารางขวามือให้ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

ข้อ ที่	ข้อความ	สัญลักษณ์ข้อ	ระดับความพึงพอใจ		
			มาก 	ปาน กลาง 	น้อย 
1.	การเล่นเกมนำให้นักเรียนมีความสนุกสนาน				
2.	การเล่นเกมนำมีประโยชน์				
3.	นักเรียนได้รับความรู้คณิตศาสตร์เพิ่มขึ้น				
4.	การเล่นเกมนำทำให้ร่างกายได้ออกกำลังมากขึ้น				



ข้อ ที่	ข้อความ	สัญลักษณ์ข้อ	ระดับความพึงพอใจ		
			มาก 	ปาน กลาง 	น้อย 
5.	การเล่นเกมนำให้นักเรียน ได้เรียนรู้ถึงการเล่นร่วมกัน กับเพื่อน				
6.	การเล่นเกมนำให้นักเรียน ช่วยเหลือกัน				
7.	นักเรียนชอบอุปกรณ์ในการเล่น เกม				
8.	นักเรียนอยากเล่นเกมอีก				
9.	นักเรียนมีความสุขเมื่อเล่นเกม				
10.	การเล่นเกมนำให้นักเรียนมี โอกาสคิดแก้ปัญหา				



## ภาคผนวก จ

- แบบประเมินเกมการเล่นเชิงคณิต (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)
- แบบประเมินแผนการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)
- แบบประเมินแบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)
- แบบประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจ (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

**แบบประเมินเกมการเล่นเชิงคณิต**  
( สำหรับผู้เชี่ยวชาญ )

ผู้ประเมิน.....ตำแหน่ง.....  
สถานที่ทำงาน.....

คำชี้แจง โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตามระดับความคิดเห็นดังนี้

- + 1 หมายถึง แนใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์  
0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์  
- 1 หมายถึง แนใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์

รายการประเมิน	ข้อคำถาม	ผลการพิจารณา			
		+ 1	0	- 1	ข้อเสนอแนะ
1. จุดประสงค์	1. จุดประสงค์เหมาะสมกับผู้เรียน 2. จุดประสงค์สอดคล้องกับเกม 3. จุดประสงค์สอดคล้องวิธีการเล่นเกม 4. จุดประสงค์มีความเหมาะสมกับวัย				
2. อุปกรณ์	5. อุปกรณ์สอดคล้องกับจุดประสงค์ 6. อุปกรณ์สอดคล้องกับเกม 7. อุปกรณ์เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็ก				
3. วิธีการเล่นเกม	8. วิธีการเล่นเกมสอดคล้องกับจุดประสงค์ 9. วิธีการเล่นเกมเป็นไปตามลำดับขั้นตอน มีการอธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกา ชัดเจน 10. ก่อนการเล่นเกมมีการจัดเตรียมที่สอดคล้องกับเกม 11. ก่อนการเล่นเกมมีการสาธิตให้นักเรียนดู 12. ก่อนการเล่นเกมครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน				
4. เกม	13. เกมสร้างความสนใจต่อผู้เรียน 14. เกมสามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ 15. เกมเหมาะกับวัยและพัฒนาการของเด็ก				

รายการประเมิน	ข้อคำถาม	ผลการพิจารณา			
		+ 1	0	- 1	ข้อเสนอแนะ
4. เกม (ต่อ)	16. เกมเหมาะสมกับระยะเวลาในการ จัดประสบการณ์ 17. เกมใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายและเหมาะสม กับวัย				

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

**แบบประเมินแผนการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต**  
( สำหรับผู้เชี่ยวชาญ )

ชื่อ.....ตำแหน่ง.....

คำชี้แจง โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตามระดับความคิดเห็นดังนี้

- |     |         |   |
|-----|---------|---|
| + 1 | หมายถึง | แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์    |
| 0   | หมายถึง | ไม่แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ |
| - 1 | หมายถึง | แน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ |

รายการประเมิน	ข้อความ	ผลการพิจารณา			
		+ 1	0	- 1	ข้อเสนอแนะ
1. จุดประสงค์	1. จุดประสงค์เหมาะสมกับผู้เรียน 2. จุดประสงค์เหมาะสมกับเกม 3. จุดประสงค์สอดคล้องกับเนื้อหา 4. จุดประสงค์สอดคล้องกับกิจกรรม 5. จุดประสงค์สอดคล้องกับการประเมินผล				
2. สารการเรียนรู้	6. สารการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์ 7. สารการเรียนรู้เหมาะสมกับระยะเวลาในการจัดประสบการณ์ 8. สารการเรียนรู้เหมาะสมกับเกม 9. สารการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็ก 10. สารการเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรม				

รายการประเมิน	ข้อความ	ผลการพิจารณา			
		+ 1	0	- 1	ข้อเสนอแนะ
3. กิจกรรม	11. การดำเนินกิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์ 12. การดำเนินกิจกรรมเป็นไปตามลำดับขั้นตอนอย่างเหมาะสม 13. กิจกรรมสร้างความสนใจต่อผู้เรียน 14. กิจกรรมสามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ 15. กิจกรรมเหมาะกับวัยและพัฒนาการของเด็ก				
4. สื่อ	16. สื่อสอดคล้องกับจุดประสงค์ 17. สื่อสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ 18. สื่อสอดคล้องกับกิจกรรม 19. สื่อช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น 20. สื่อสอดคล้องกับวัยและพัฒนาการของเด็ก				
5. การประเมินผล	21. การประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ 22. การประเมินผลสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ 23. การประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรม 24. การประเมินผลสอดคล้องกับวัยและพัฒนาการของเด็ก 25. การประเมินผลใช้วิธีการที่ชัดเจน				

**แบบประเมินแบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย**  
( สำหรับผู้เชี่ยวชาญ )

**ชุดที่ 1 การจำแนกเปรียบเทียบ**

คำชี้แจง โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตามระดับความคิดเห็นดังนี้

- + 1 หมายถึง แนใจว่าคำตอบสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด
- 0 หมายถึง ไม่แนใจว่าคำตอบสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด
- 1 หมายถึง แนใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

- จุดประสงค์
1. นักเรียนมีความสามารถในการสังเกตเปรียบเทียบจำนวน มากกว่า น้อยกว่า
  2. นักเรียนมีความสามารถในการสังเกตเปรียบเทียบสัดส่วนสูง - ต่ำ , ยาว - สั้น
  3. นักเรียนมีความสามารถในการสังเกตเปรียบเทียบขนาดใหญ่ - เล็ก

ข้อ	ข้อคำถาม	ผลการพิจารณา			
		+ 1	0	- 1	ข้อ เสนอแนะ
1	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพคนที่ตัวสูงที่สุด				
2	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพต้นไม้ที่ต่ำที่สุด				
3	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพดินสอที่ยาวที่สุด				
4	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่มีจำนวนมากที่สุด				
5	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่มีจำนวนน้อยที่สุด				
6	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพยานพาหนะที่วิ่งช้าที่สุด				
7	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพยานพาหนะที่วิ่งเร็วที่สุด				
8	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพปลาที่มีขนาดใหญ่ที่สุด				
9	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่มีจำนวนมากกว่า ตัวเลขข้างหน้า				
10	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่มีจำนวนน้อยกว่า ตัวเลขข้างหน้า				

**แบบประเมินแบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย**  
**( สำหรับผู้เชี่ยวชาญ )**  
**ชุดที่ 2 การจัดหมวดหมู่**

คำชี้แจง โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตามระดับความคิดเห็นดังนี้

- + 1 หมายถึง แน่ใจว่าคำถามสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำถามสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

จุดประสงค์ นักเรียนมีความสามารถในการสังเกตเพื่อรับรู้รายละเอียดแล้วจัดหมวดหมู่ตามรูปทรง ขนาด จำนวน ประเภท

ข้อ	ข้อความถาม	ผลการพิจารณา			
		+ 1	0	- 1	ข้อ เสนอแนะ
1	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่แตกต่างไปจากพวกเดียวกัน				
2	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพสัตว์ที่เป็นประเภทเดียวกับภาพข้างหน้า				
3	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่เป็นประเภทเดียวกับภาพข้างหน้า				
4	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่เหมือนกับภาพข้างหน้า				
5	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่มีรูปทรงเหมือนภาพข้างหน้า				
6	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่มีรูปทรงเหมือนภาพข้างหน้า				
7	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เหมือนกับตัวเลขข้างหน้า				
8	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่เหมือนภาพข้างหน้า				
9	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพสัตว์ที่เป็นประเภทเดียวกับภาพข้างหน้า				
10	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพสัตว์ที่เป็นประเภทเดียวกับภาพข้างหน้า				

แบบประเมินแบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย  
( สำหรับผู้เชี่ยวชาญ )

ชุดที่ 3 การเรียงลำดับ

คำชี้แจง โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตามระดับความคิดเห็นดังนี้

- + 1 หมายถึง แนใจว่าคำถามสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำถามสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด
- 1 หมายถึง แนใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

- จุดประสงค์
1. นักเรียนมีความสามารถในการเรียงวัตถุสิ่งของต่างๆ ตามขนาด
  2. นักเรียนมีความสามารถในการเรียงวัตถุสิ่งของต่างๆ ตามความสูง
  3. นักเรียนมีความสามารถในการเรียงวัตถุสิ่งของต่างๆ ตามจำนวน
  4. นักเรียนมีความสามารถในการเรียงวัตถุสิ่งของต่างๆ ตามความยาว

ข้อ	ข้อความ	ผลการพิจารณา			
		+ 1	0	- 1	ข้อเสนอแนะ
1	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่เรียงลำดับจากคนดำที่สุดไปหาคนสูงที่สุด				
2	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่เรียงลำดับจากคนที่สูงที่สุดไปหาคนที่ต่ำที่สุด				
3	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับสามเหลี่ยมที่เรียงจากขนาดใหญ่ที่สุดไปหาขนาดเล็กที่สุด				
4	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับวงรีที่เรียงจากขนาดเล็กที่สุดไปหาขนาดใหญ่ที่สุด				
5	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับเชือกที่เรียงจากสั้นที่สุดไปหาที่ยาวที่สุด				
6	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับดินสอที่เรียงจากยาวที่สุดไปหาสั้นที่สุด				
7	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่ขาดหายไปทางขวามือโดยเรียงตามลำดับ				
8	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เรียงจากเลขมากไปหาเลขน้อย				

ข้อ	ข้อความ	ผลการพิจารณา			
		+ 1	0	- 1	ข้อเสนอนะ
9	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพขวดน้ำที่เรียงจากปริมาณที่มากไปหาน้อย				
10	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่ขาดหายไปทางขวามือ โดยเรียงตามลำดับ				

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

**แบบประเมินแบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย**  
( สำหรับผู้เชี่ยวชาญ )

**ชุดที่ 4 การนับและรู้ค่าตัวเลข**

คำชี้แจง โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตามระดับความคิดเห็นดังนี้

+ 1 หมายถึง แนใจว่าคำตอบสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำตอบสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

- 1 หมายถึง แนใจว่าคำตอบไม่สอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

จุดประสงค์ นักเรียนมีความสามารถในการนับและบอกความหมายของตัวเลข

ข้อ	ข้อความ	ผลการพิจารณา			
		+ 1	0	- 1	ข้อเสนอแนะ
1	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เท่ากับจำนวนของปู				
2	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เท่ากับจำนวนของเครื่องบิน				
3	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เท่ากับจำนวนของเต่า				
4	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เท่ากับจำนวนของมังกุด				
5	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เท่ากับจำนวนของเฮลิคอปเตอร์				
6	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เท่ากับจำนวนของดอกเห็ด				
7	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพห่านที่มีจำนวนเท่ากับตัวเลขข้างหน้า				
8	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพสตรอเบอร์รี่ที่มีจำนวนเท่ากับตัวเลขข้างหน้า				
9	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพสุนัขที่มีจำนวนเท่ากับตัวเลขข้างหน้า				
10	ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพมะม่วงที่มีจำนวนเท่ากับตัวเลขข้างหน้า				

**แบบประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจต่อเกมการเล่นเชิงคณิต  
( สำหรับผู้เชี่ยวชาญ )**

- คำชี้แจง โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตามระดับความคิดเห็นดังนี้
- |     |         |   |
|-----|---------|---|
| + 1 | หมายถึง | แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์    |
| 0   | หมายถึง | ไม่แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ |
| - 1 | หมายถึง | แน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ |

ข้อ	ข้อความ	ผลการพิจารณา			
		+ 1	0	- 1	ข้อเสนอแนะ
1.	การเล่นเกมนำให้นักเรียนมีความสุขสนาน				
2.	การเล่นเกมน่าสนใจ				
3.	นักเรียนได้รับความรู้คณิตศาสตร์เพิ่มขึ้น				
4.	การเล่นเกมนำให้นักเรียนได้ออกกำลังกายมากขึ้น				
5.	การเล่นเกมนำให้นักเรียนได้เรียนรู้ถึงการเล่นร่วมกับเพื่อน				
6.	การเล่นเกมนำให้นักเรียนช่วยเหลือกัน				
7.	นักเรียนชอบอุปกรณ์ในการเล่น				
8.	นักเรียนอยากเล่นเกมอีก				
9.	นักเรียนมีความสุขเมื่อเล่นเกม				
10.	การเล่นเกมนำให้นักเรียนมีโอกาสคิดแก้ปัญหา				

ภาคผนวก ช

ค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อเครื่องมือที่  
ใช้ในการวิจัย

ตาราง 7 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อเกมการเล่นเชิงคณิต

รายการประเมิน	ข้อคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC	
		1	2	3	4	5		
1. จุดประสงค์	1. จุดประสงค์เหมาะสมกับผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1	
	2. จุดประสงค์เหมาะสมกับเกม	+1	+1	+1	+1	+1	1	
	3. จุดประสงค์สอดคล้องวิธีการเล่นเกม	+1	+1	+1	+1	+1	1	
	4. จุดประสงค์มีความเหมาะสมกับวัย	+1	+1	+1	+1	0	0.8	
2. อุปกรณ์	5. อุปกรณ์สอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	1	
	6. อุปกรณ์สอดคล้องกับเกม	+1	+1	+1	+1	+1	1	
	7. อุปกรณ์เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็ก	+1	+1	+1	+1	0	0.8	
3. วิธีการเล่นเกม	8. วิธีการเล่นเกมสอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	1	
	9. วิธีการเล่นเกมเป็นไปตามลำดับขั้นตอน มีการอธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกา ชัดเจน	+1	+1	+1	+1	+1	1	
	10. ก่อนการเล่นเกมนมีการจัดเตรียมที่สอดคล้องกับเกม	+1	+1	+1	+1	0	0.8	
	11. ก่อนการเล่นเกมนมีการสาธิตให้นักเรียนดู	+1	+1	+1	+1	+1	1	
	12. ก่อนการเล่นเกมนครูซักถามปัญหาและความเข้าใจของนักเรียน	+1	+1	+1	0	+1	0.8	
	4. เกม	13. เกมสร้างความสนใจต่อผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1
		14. เกมสามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	+1	0	0.8
15. เกมเหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็ก		+1	+1	+1	0	+1	0.8	
16. เกมเหมาะสมกับระยะเวลาในการจัดประสบการณ์		+1	+1	+1	+1	0	0.8	
17. เกมใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับวัย		+1	+1	+1	0	+1	0.8	

จากตาราง 7 แสดงว่าการประเมินเกมการเล่นเชิงคณิตโดยการประเมินความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของผู้เชี่ยวชาญมีความสอดคล้องตามเกณฑ์ ( $> 0.5$ ) ทุกข้อคำถาม

ตาราง 8 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดประสบการณ์ เกมการเล่นเชิงคณิต

รายการประเมิน	ข้อคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC
		1	2	3	4	5	
1.จุดประสงค์	1. จุดประสงค์เหมาะสมกับผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1
	2. จุดประสงค์เหมาะสมกับเกม	+1	+1	+1	+1	+1	1
	3. จุดประสงค์สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	0	0.8
	4. จุดประสงค์สอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	
	5. จุดประสงค์สอดคล้องกับการประเมินผล	+1	+1	+1	+1	0	0.8
2.สาระการเรียนรู้	6. สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	1
	7. สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับระยะเวลาในการจัดประสบการณ์	+1	+1	+1	+1	+1	1
	8. สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับเกม	+1	+1	+1	+1	+1	1
	9. สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็ก	+1	+1	+1	+1	0	0.8
	10. สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1
3. กิจกรรม	11. การดำเนินกิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	+1	0	0.8
	12. การดำเนินกิจกรรมเป็นไปตามลำดับขั้นตอนอย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	1
	13. กิจกรรมสร้างความสนใจต่อผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1
	14. กิจกรรมสามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	0	+1	0.8

ตาราง 8 (ต่อ)

รายการประเมิน	ข้อความถาม	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC
		1	2	3	4	5	
4. สื่อ	15. กิจกรรมเหมาะกับวัยและพัฒนาการ ของเด็ก	+1	+1	+1	+1	+1	1
	16. สื่อสอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	1
	17. สื่อสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	0	+1	0.8
	18. สื่อสอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1
	19. สื่อช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการ เรียนรู้ได้ดีขึ้น	+1	+1	+1	+1	0	0.8
	20. สื่อสอดคล้องกับวัยและพัฒนาการ ของเด็ก	+1	+1	+1	+1	+1	1
5. การประเมินผล	21. การประเมินผลสอดคล้องกับ จุดประสงค์	0	+1	+1	0	+1	0.6
	22. การประเมินผลสอดคล้องกับสาระการ เรียนรู้	0	+1	+1	0	+1	0.6
	23. การประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรม	0	+1	+1	+1	+1	0.8
	24. การประเมินผลสอดคล้องกับวัยและ พัฒนาการของเด็ก	0	+1	+1	+1	+1	0.8
	25. การประเมินผลใช้วิธีการที่ชัดเจน	0	+1	+1	+1	0	0.6

จากตาราง 8 แสดงว่าการประเมินแผนการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิตโดย  
การประเมินความสอดคล้องข้อความถามกับวัตถุประสงค์ของผู้เชี่ยวชาญมีความสอดคล้องตาม  
เกณฑ์ ( $> 0.5$ ) ทุกข้อความถาม

ตาราง 9 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ชุดที่ 1 การจำแนกเปรียบเทียบ

ข้อคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC
	1	2	3	4	5	
1. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพคนที่ตัวสูงที่สุด	+1	+1	+1	+1	+1	1
2. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพต้นไม้ที่ต่ำที่สุด	+1	+1	+1	0	+1	0.8
3. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพดินสอที่ยาวที่สุด	+1	+1	+1	+1	+1	1
4. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่มีจำนวนมากที่สุด	+1	+1	+1	+1	+1	1
5. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่มีจำนวนน้อยที่สุด	+1	+1	+1	+1	+1	1
6. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพยานพาหนะที่วิ่งช้าที่สุด	+1	+1	+1	0	+1	0.8
7. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพยานพาหนะที่วิ่งเร็วที่สุด	+1	+1	+1	+1	+1	1
8. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพปลาที่มีขนาดใหญ่ที่สุด	+1	+1	+1	+1	+1	1
9. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่มีจำนวนมากกว่าตัวเลขข้างหน้า	+1	+1	+1	+1	+1	1
10. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่มีจำนวนน้อยกว่าตัวเลขข้างหน้า	+1	+1	+1	+1	+1	1

จากตาราง 9 แสดงว่าการประเมินแบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ชุดที่ 1 การจำแนกเปรียบเทียบ โดยการประเมินความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของผู้เชี่ยวชาญมีความสอดคล้องตามเกณฑ์ ( $> 0.5$ ) ทุกข้อคำถาม

ตาราง 10 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบทดสอบทักษะ  
พื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ชุดที่ 2 การจัดหมวดหมู่

ข้อคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC
	1	2	3	4	5	
1. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่ไม่เข้าพวก เดียวกัน	+1	+1	+1	+1	+1	1
2. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพสัตว์ที่เป็น ประเภทเดียวกับภาพข้างหน้า	+1	+1	+1	+1	+1	1
3. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่เป็นประเภท เดียวกับภาพข้างหน้า	+1	+1	+1	+1	+1	1
4. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่เหมือนกับ ภาพข้างหน้า	+1	+1	+1	+1	+1	1
5. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่มีรูปร่าง เหมือนภาพข้างหน้า	+1	+1	+1	+1	0	0.8
6. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่มีรูปร่าง เหมือนภาพข้างหน้า	+1	+1	+1	+1	+1	1
7. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เหมือนกับ ตัวเลขข้างหน้า	+1	+1	+1	+1	+1	1
8. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่เหมือนภาพ ข้างหน้า	+1	+1	+1	+1	+1	1
9. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพสัตว์ที่เป็น ประเภทเดียวกับภาพข้างหน้า	+1	+1	+1	+1	+1	1
10. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพสัตว์ที่เป็น ประเภทเดียวกับภาพข้างหน้า	+1	+1	+1	+1	0	0.8

จากตาราง 10 แสดงว่าการประเมินแบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็ก  
ปฐมวัย ชุดที่ 2 การจัดหมวดหมู่ โดยการประเมินความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์  
ของผู้เชี่ยวชาญมีความสอดคล้องตามเกณฑ์ ( $> 0.5$ ) ทุกข้อคำถาม

ตาราง 11 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบทดสอบทักษะ  
พื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ชุดที่ 3 การเรียงลำดับ

ข้อคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC
	1	2	3	4	5	
1. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่เรียงลำดับจาก คนต่ำที่สุดไปหาคนสูงที่สุด	+1	+1	+1	+1	+1	1
2. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่เรียงลำดับจาก คนที่สูงที่สุดไปหาคนที่ต่ำที่สุด	+1	+1	+1	+1	+1	1
3. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับสามเหลี่ยมที่เรียง จากขนาดใหญ่ที่สุดไปหาขนาดเล็กที่สุด	+1	+1	+1	+1	+1	1
4. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับวงรีที่เรียงจาก ขนาดเล็กที่สุดไปหาขนาดใหญ่ที่สุด	+1	+1	+1	+1	+1	1
5. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับเชือกที่เรียงจากสั้น ที่สุดไปหายาวที่สุด	+1	+1	+1	+1	0	0.8
6. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับดินสอที่เรียงจากยาว ที่สุดไปหาสั้นที่สุด	+1	+1	+1	+1	+1	1
7. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่ขาดหายไป ทางขวามือโดยเรียงตามลำดับ	0	+1	+1	+1	0	0.6
8. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เรียงจากเลข มากไปหาเลขน้อย	0	+1	+1	+1	+1	0.8
9. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพขวดน้ำที่เรียง จากปริมาณที่มากไปหาน้อย	+1	+1	+1	+1	+1	1
10. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพที่ขาดหายไป ทางขวามือโดยเรียงตามลำดับ	+1	+1	+1	0	0	0.6

จากตาราง 11 แสดงว่าการประเมินแบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็ก  
ปฐมวัย ชุดที่ 3 การเรียงลำดับ โดยการประเมินความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของ  
ผู้เชี่ยวชาญมีความสอดคล้องตามเกณฑ์ ( $> 0.5$ ) ทุกข้อคำถาม

ตาราง 12 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบทดสอบทักษะ  
พื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ชุดที่ 4 การนับและรู้ค่าตัวเลข

ข้อคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC
	1	2	3	4	5	
1. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เท่ากับ จำนวนของปู	+1	+1	+1	+1	+1	1
2. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เท่ากับ จำนวนของเครื่องบิน	+1	+1	+1	+1	+1	1
3. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เท่ากับ จำนวนของเต่า	+1	+1	+1	+1	+1	1
4. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เท่ากับ จำนวนของมังคุด	+1	+1	+1	+1	+1	1
5. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เท่ากับ จำนวนของเฮลิคอปเตอร์	+1	+1	+1	+1	+1	1
6. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับตัวเลขที่เท่ากับ จำนวนของดอกเห็ด	+1	+1	+1	+1	+1	1
7. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพห่านที่มีจำนวน เท่ากับตัวเลขข้างหน้า	+1	+1	+1	+1	+1	1
8. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพสตรอเบอร์รี่ที่มี จำนวนเท่ากับตัวเลขข้างหน้า	+1	+1	+1	+1	+1	1
9. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพสุนัขที่มีจำนวน เท่ากับตัวเลขข้างหน้า	+1	+1	+1	+1	+1	1
10. ให้นักเรียนกากบาท (x) ทับภาพมะม่วงที่มี จำนวนเท่ากับตัวเลขข้างหน้า	+1	+1	+1	+1	+1	1

จากตาราง 12 แสดงว่าการประเมินแบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็ก  
ปฐมวัย ชุดที่ 4 การนับและรู้ค่าตัวเลข โดยการประเมินความสอดคล้องข้อคำถามกับ  
วัตถุประสงค์ของผู้เชี่ยวชาญมีความสอดคล้องตามเกณฑ์ ( $> 0.5$ ) ทุกข้อคำถาม

ตาราง 13 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต

ข้อคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC
	1	2	3	4	5	
1. การเล่นเกมทำให้นักเรียนมีความสุขสนาน	+1	+1	+1	+1	0	0.8
2. การเล่นเกมมีประโยชน์	+1	+1	+1	0	+1	0.8
3. นักเรียนได้รับความรู้คณิตศาสตร์เพิ่มขึ้น	0	0	+1	+1	+1	0.6
4. การเล่นเกมทำให้ร่างกายได้ออกกำลังมากขึ้น	+1	+1	+1	0	+1	0.8
5. การเล่นเกมทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ถึงการเล่นร่วมกันกับเพื่อน	+1	0	+1	+1	0	0.6
6. การเล่นเกมทำให้นักเรียนช่วยเหลือกัน	0	+1	+1	+1	+1	0.8
7. นักเรียนชอบอุปกรณ์ในการเล่น	+1	+1	+1	0	0	0.6
8. นักเรียนอยากเล่นเกมอีก	+1	+1	+1	+1	0	0.8
9. นักเรียนมีความสุขเมื่อเล่นเกม	+1	+1	+1	+1	+1	1
10. การเล่นเกมทำให้นักเรียนมีโอกาสคิดแก้ปัญหา	+1	0	+1	+1	+1	0.8

จากตาราง 13 แสดงว่าการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิตโดยการประเมินความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของผู้เชี่ยวชาญมีความสอดคล้องตามเกณฑ์ ( $> 0.5$ ) ทุกข้อคำถาม

### ภาคผนวก ซ

- ค่าความยาก ( $p$ ) , ค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์
- ผลการทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ก่อนทดลองและหลังการทดลอง

ตาราง 14 แสดงค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบทักษะพื้นฐาน  
คณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย จำแนกเป็นรายชุด รวมทั้งสิ้น 4 ชุด

แบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์	ข้อที่	(p)	(r)
ชุดที่ 1 การจำแนกเปรียบเทียบ	1	.75	.30
	2	.65	.30
	3	.80	.40
	4	.60	.40
	5	.35	.30
	6	.20	.40
	7	.40	.80
	8	.75	.50
	9	.60	.80
	10	.45	.30
ชุดที่ 2 การจัดหมวดหมู่	1	.25	.30
	2	.70	.40
	3	.30	.60
	4	.50	.60
	5	.70	.60
	6	.55	.50
	7	.70	.60
	8	.55	.30
	9	.60	.60
	10	.60	.40
ชุดที่ 3 การเรียงลำดับ	1	.45	.30
	2	.20	.40
	3	.45	.30
	4	.65	.50
	5	.35	.70
	6	.30	.40
	7	.45	.30
	8	.55	.50

ตาราง 14 (ต่อ)

แบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์	ข้อที่	(p)	(r)
	9	.40	.80
	10	.40	.40
ชุดที่ 4 การนับและรู้ค่าตัวเลข	1	.75	.50
	2	.60	.80
	3	.70	.60
	4	.55	.70
	5	.75	.50
	6	.70	.60
	7	.55	.70
	8	.55	.70
	9	.60	.80
	10	.55	.90

ตาราง 15 แสดงค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ จำนวน 4 ชุด

แบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์	ข้อที่	ค่า		
		p	q	pq
ชุดที่ 1 การจำแนกเปรียบเทียบ	1	.73	.27	.20
	2	.70	.30	.21
	3	.77	.23	.18
	4	.60	.40	.24
	5	.33	.67	.22
	6	.23	.77	.18
	7	.47	.53	.25
	8	.77	.23	.18
	9	.23	.77	.18
	10	.17	.83	.14
ชุดที่ 2 การจัดหมวดหมู่	1	.60	.40	.24
	2	.70	.30	.21
	3	.30	.70	.21
	4	.57	.43	.25
	5	.80	.20	.16
	6	.73	.27	.20
	7	.77	.23	.18
	8	.80	.20	.16
	9	.67	.33	.22
	10	.50	.50	.25
ชุดที่ 3 การเรียงลำดับ	1	.30	.70	.21
	2	.70	.30	.21
	3	.33	.67	.22
	4	.77	.23	.18
	5	.73	.27	.20
	6	.50	.50	.25
	7	.57	.43	.25

ตาราง 15 (ต่อ)

แบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์	ข้อที่	ค่า		
		p	q	pq
	8	.60	.40	.24
	9	.77	.23	.18
	10	.50	.50	.25
ชุดที่ 4 การนับและรู้ค่าตัวเลข	1	.70	.30	.21
	2	.60	.40	.24
	3	.70	.30	.21
	4	.67	.33	.22
	5	.67	.33	.22
	6	.63	.37	.23
	7	.50	.50	.25
	8	.60	.40	.24
	9	.67	.33	.22
	10	.57	.43	.25

คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบชุดที่ 1

$$S = \sqrt{\frac{N\sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)} \\ &= \frac{30(938) - (150)^2}{30(30-1)} \\ &= \frac{28140 - 22500}{870} \\ &= \frac{5640}{870} = 6.48 \end{aligned}$$

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ชุดที่ 1

$$n = 10$$

$$\sum pq = 1.97$$

$$S^2 = 6.48$$

สูตร KR - 20

$$\begin{aligned} r_{tt} &= \frac{n}{n-1} \left( 1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right) \\ &= \frac{10}{10-1} \left( 1 - \frac{1.97}{6.48} \right) \\ &= \frac{10}{10-1} (1 - 0.30) \\ &= 1.11(0.69) \\ &= 0.77 \end{aligned}$$

คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบชุดที่ 2

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{N\sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}} \\
 S^2 &= \frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)} \\
 &= \frac{30(1461) - (193)^2}{30(30-1)} \\
 &= \frac{43830 - 37249}{870} \\
 &= \frac{6581}{870} = 7.56
 \end{aligned}$$

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ชุดที่ 2

$$n = 10$$

$$\sum pq = 2.07$$

$$S^2 = 7.56$$

สูตร KR - 20

$$\begin{aligned}
 r_n &= \frac{n}{n-1} \left( 1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right) \\
 &= \frac{10}{10-1} \left( 1 - \frac{2.07}{7.56} \right) \\
 &= \frac{10}{10-1} (1 - 0.27) \\
 &= 1.11(0.73) \\
 &= 0.81
 \end{aligned}$$

คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบชุดที่ 3

$$S = \sqrt{\frac{N\sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)} \\ &= \frac{30(1169) - (173)^2}{30(30-1)} \\ &= \frac{35070 - 29929}{870} \\ &= \frac{5141}{870} = 5.91 \end{aligned}$$

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ชุดที่ 3

$$n = 10$$

$$\sum pq = 2.18$$

$$S^2 = 5.91$$

สูตร KR - 20

$$\begin{aligned} r_n &= \frac{n}{n-1} \left( 1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right) \\ &= \frac{10}{10-1} \left( 1 - \frac{2.18}{5.91} \right) \\ &= \frac{10}{10-1} (1 - 0.37) \\ &= 1.11(0.63) \\ &= 0.70 \end{aligned}$$

คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบชุดที่ 4

$$S = \sqrt{\frac{N\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2}{N(N-1)}}$$

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{N(N-1)} \\ &= \frac{30(1391) - (189)^2}{30(30-1)} \\ &= \frac{41730 - 35721}{870} \\ &= \frac{6009}{870} = 6.91 \end{aligned}$$

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ชุดที่ 4

$$n = 10$$

$$\Sigma pq = 2.29$$

$$S^2 = 6.91$$

สูตร KR - 20

$$\begin{aligned} r_n &= \frac{n}{n-1} \left( 1 - \frac{\Sigma pq}{S^2} \right) \\ &= \frac{10}{10-1} \left( 1 - \frac{2.29}{6.91} \right) \\ &= \frac{10}{10-1} (1 - 0.33) \\ &= 1.11(0.67) \\ &= 0.74 \end{aligned}$$

ตาราง 16 แสดงผลการทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยก่อนทดลองและ  
หลังทดลอง

เลขที่	คะแนนทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์	
	ก่อนทดลอง	หลังทดลอง
1	30	37
2	26	35
3	22	31
4	23	34
5	21	32
6	27	33
7	24	37
8	24	32
9	24	30
10	15	31
11	24	34
12	21	28
13	26	34
14	14	35
15	20	30
16	23	34
17	25	32
18	17	27
19	30	33
20	20	32
21	25	37
22	22	27
23	26	33
24	23	34
25	24	37
26	24	34

ตาราง 16 (ต่อ)

เลขที่	คะแนนทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์	
	ก่อนทดลอง	หลังทดลอง
27	21	30
28	18	20
29	27	38
30	26	33

ตาราง 17 แสดงผลการทดสอบทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยก่อนทดลองและหลังทดลองแยกเป็นรายด้าน คือ การจำแนกเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับ การนับและรู้ค่าตัวเลข

เลขที่	การจำแนกเปรียบเทียบ		การจัดหมวดหมู่		การเรียงลำดับ		การนับและรู้ค่าตัวเลข	
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
1	8	10	7	9	6	8	9	10
2	7	10	7	10	5	7	7	8
3	8	9	5	7	5	6	4	9
4	8	9	4	10	3	5	8	10
5	5	8	5	9	4	5	7	10
6	7	9	9	9	3	5	8	10
7	8	10	7	9	2	8	7	10
8	9	10	6	8	3	6	6	8
9	7	8	8	9	3	4	6	9
10	7	8	3	7	1	6	4	10
11	8	8	8	10	2	6	6	10
12	7	8	7	9	3	5	4	6
13	8	9	6	8	5	7	7	10
14	6	8	5	10	1	7	2	10
15	6	9	7	8	2	7	5	6
16	5	7	8	9	2	8	8	10
17	7	9	8	9	4	5	6	9
18	6	8	5	9	2	5	4	5
19	8	10	9	9	4	4	9	10
20	8	10	5	7	1	5	6	10
21	6	8	7	10	3	9	9	10
22	5	7	8	9	5	5	4	6
23	9	10	7	9	3	4	7	10
24	6	8	7	10	4	6	6	10
25	8	10	8	9	2	9	6	9
26	6	10	7	9	4	5	7	10

ตาราง 17 (ต่อ)

เลขที่	การจำแนกเปรียบเทียบ		การจัดหมวดหมู่		การเรียงลำดับ		การนับและรู้ค่าตัวเลข	
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
27	7	7	7	8	1	5	6	10
28	5	7	5	6	2	2	6	5
29	8	10	9	10	3	8	7	10
30	7	8	6	8	5	7	8	10

ภาคผนวก ฅ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

การจำแนกเปรียบเทียบ

T-Test

Paired Stats...

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 after	8.73	30	1.081	.197
before	7.00	30	1.174	.214

Paired Corr...

	N	Correlation	Significance
Pair 1 after and before ...	30	.706	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences				t	df	Sig.(2-tailed)...
	Mean	Std. Deviation	95% Confidence Interval of the Difference				
			Lower	Upper			
Pair 1 after - before ...	1.73	.868	1.41	2.06	10.933	29	.000

การจัดหมวดหมู่

T-Test

Paired Stats...

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 after	8.77	30	1.040	.190
before	6.67	30	1.516	.277

Paired Corr...

	N	Correlation	Significance
Pair 1 after and before ...	30	.452	.012

Paired Samples Test

	Paired Differences				t	df	Sig.(2-tailed)...
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1 after - before ...	2.10	1.398	.255	1.58 2.62	8.226	29	.000

## การเรียงลำดับ

## T-Test

## Paired Stats...

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 after	5.97	30	1.629	.297
before	3.10	30	1.398	.255

## Paired Corr...

	N	Correlation	Significance
Pair 1 after and before ...	30	.062	.745

## Paired Samples Test

	Paired Differences				t	df	Sig(2-tailed)...
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
Pair 1 after - before ...	2.87	2.080	.380	Lower 2.09 Upper 3.64	7.549	29	.000

การนับและรู้ค่าตัวเลข

**T-Test**

**Paired Stats...**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 after	9.00	30	1.661	.303
before	6.30	30	1.705	.311

**Paired Corr...**

	N	Correlation	Significance
Pair 1 after and before ...	30	.475	.008

**Paired Samples Test**

	Paired Differences				t	df	Sig.(2-tailed)...
	Mean	Std. Deviation	95% Confidence Interval of the Difference				
			Lower	Upper			
Pair 1 after - before ...	2.70	1.725	2.06	3.34	8.573	29	.000

รวมทุกทักษะ

## T-Test

Paired Stats...

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 posttest	32.47	30	3.711	.678
pretest	23.07	30	3.796	.693

Paired Corr...

	N	Correlation	Significance
Pair 1 posttest and pretest ...	30	.507	.004

Paired Samples Test

	Paired Differences				t	df	Sig.(2-tailed)...
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1 posttest - pretest ...	9.40	3.729	.681	8.01 10.79	13.808	29	.000

คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยต่อการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต

## Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ข้อ1	30	1	3	2.90	.403
ข้อ2	30	1	3	2.73	.640
ข้อ3	30	2	3	2.83	.379
ข้อ4	30	1	3	2.80	.484
ข้อ5	30	1	3	2.73	.521
ข้อ6	30	1	3	2.70	.535
ข้อ7	30	1	3	2.77	.568
ข้อ8	30	2	3	2.97	.183
ข้อ9	30	2	3	2.90	.305
ข้อ10	30	1	3	2.80	.484
รวมทั้งหมด	30	2.40	3.00	2.8133	.13322
Valid N (listwise)	30				

ภาคผนวก ญ

รูปภาพการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต

ตัวอย่างรูปภาพการจัดประสบการณ์เกมการเล่นเชิงคณิต



นักเรียนกำลังเล่นเกมเดินทวนหัวกลับตัวที่หมาย



นักเรียนกำลังเล่นเกมลอดไม้



นักเรียนกำลังเล่นเกมสาลิกาป้อนเหยื่อ





นักเรียนกำลังเล่นเกมหน้าขาว



นักเรียนกำลังเล่นเกมเธออยู่ไหน