

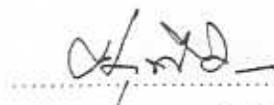
ชื่อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย "เคย" เพื่อการแข่งขัน

ชื่อผู้ทำวิทยานิพนธ์ นายมงคล ทะมั่งกลาง

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

 ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรเวช ปะทะยศ)

 กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวินัย ชุมนุม)

 กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุกษัย แสงสุทธิ)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย "เคย" ให้มีรูปแบบการเล่น กฎ กติกา ที่มาตรฐานสามารถจัดการแข่งขันได้ โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา คือ

1. รูปแบบ กฎ กติกาการแข่งขันเคยที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยได้ทำการศึกษาลักษณะ และวิธีการเล่นเคยในจังหวัดต่าง ๆ ของไทย และของประเทศในแถบเอเชีย เปรียบเทียบกับกฎกติกาการแข่งขันกีฬาสากลชนิดต่าง ๆ นำข้อมูลมาร่างเป็นรูปแบบวิธีการเล่น และกฎกติกาการแข่งขัน

2. แบบสอบถามการพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย "เคย" สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ผู้ช่วยวิจัย และผู้เล่น ซึ่งผ่านการตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน

3. แบบประเมินผลการพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย "เคย" เพื่อการแข่งขันฉบับสำหรับผู้เชี่ยวชาญ และฉบับสำหรับผู้เล่นและผู้ชม ซึ่งผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน และได้นำไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 60 คน ได้ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ .87

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง และประเมินผลการพัฒนารูปแบบ กฎ กติกาการแข่งขันเตย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 80 คน กลุ่มผู้ชมและกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่ได้ให้การประเมินผลการพัฒนา จำนวน 50 คน และ 5 คน ตามลำดับ

ผลการวิจัยครั้งนี้ทำให้ได้รูปแบบ กฎ กติกาการแข่งขันเตย ซึ่งมีสาระสำคัญ คือ

1. สนามแข่งขัน เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง 10 เมตร ยาว 22.50 เมตร มีช่องสกัดกลาง กว้าง 50 เซนติเมตร แบ่งครึ่งสนามตามแนวยาวออกเป็น 2 ด้าน กว้างด้านละ 4.75 เมตร และช่องสกัดขวางกว้างช่องละ 50 เซนติเมตร รวม 6 ช่อง แบ่งสนามตามแนวกว้างออกเป็น 5 ส่วน กว้างส่วนละ 3.50 เมตร เรียกว่าช่องสกัดที่ 1, 2, 3, 4, 5 และ 6 ตามลำดับ
2. วิธีการเล่น แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายรุกและฝ่ายรับ ฝ่ายละ 6 คน สำรอง 4 คน โดยที่ผู้เล่นฝ่ายรุกพยายามวิ่งผ่านแนวสกัดกั้น ตั้งแต่ช่องสกัดที่ 1 จนผ่านเลขช่องสกัดสุดท้าย แล้ววิ่งย้อนกลับขึ้นมาวิ่งเส้นเริ่มได้ โดยที่ไม่ถูกผู้เล่นฝ่ายรับแตะต้องตัวได้ ใจให้ถือว่าได้คะแนน โดยคิด 1 คนต่อ 1 คะแนน และถ้าผู้เล่นคนใดทำคะแนนในรอบเดียวกันได้เป็นครั้งที่ 2, 3 ... เป็นต้นไป จะได้ครั้งละ 2 คะแนน
3. ระยะเวลาการแข่งขันแบ่งเป็น 2 ครั้ง ๆ ละ 6 รอบ พักระหว่างครึ่ง 5 นาที ในการรุกแต่ละรอบใช้เวลาไม่เกิน 2 นาที หรือเมื่อผู้เล่นฝ่ายรุกคนใดคนหนึ่งถูกผู้เล่นฝ่ายรับแตะต้องตัวได้ ก็จะทำการเปลี่ยนจากฝ่ายรับเป็นฝ่ายรุกทันที
4. การตัดสินผลแพ้ชนะ ทีมที่ทำคะแนนได้มากกว่าเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันถือเป็นฝ่ายชนะ หากหมดเวลาการแข่งขันแล้วยังเสมอกันอยู่ ให้ต่อเวลาเพิ่มพิเศษออกไปครั้งละ 1 รอบจนกว่าจะแพ้ชนะกัน แต่ทั้งนี้ต้องไม่เกิน 3 รอบ และหากยังเสมอกันอีกให้นับคะแนนทีมที่ได้คะแนนสูงสุดในการแข่งขันแต่ละรอบถือเป็นฝ่ายชนะ

ผู้วิจัยได้นำรูปแบบ กฎ กติกาการแข่งขันเตยที่ได้พัฒนาแล้วไปใช้ในการจัดการแข่งขันชิงถ้วยรางวัลในพิธีเปิดการแข่งขันกีฬาภายในโรงเรียนบุญเหลือวิทยานุสรณ์ ระหว่างทีมโรงเรียนมหิศราธิบดีกับทีมโรงเรียนบุญเหลือวิทยานุสรณ์ จากนั้นได้ให้ผู้เล่นและผู้ชมการแข่งขันตอบแบบประเมินผลการพัฒนา ส่วนผู้เชี่ยวชาญนั้นให้ตอบแบบประเมินผลการพัฒนาโดยชมจากเทปบันทึกภาพ

ผลการประเมินรูปแบบ กฎ กติกาการแข่งขันเตย ที่ได้พัฒนาขึ้น โดยผู้เล่น ผู้ชม และผู้เชี่ยวชาญ ปรากฏ ดังนี้

1. ด้านลักษณะทั่วไปของการแข่งขัน ผู้เล่นและผู้ชม เห็นด้วยในระดับมาก ($\bar{x} = 4.31, 4.30$ ตามลำดับ) แต่ผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยในระดับมากที่สุด (ร้อยละ 70.00)
2. ด้านความเหมาะสมของรูปแบบการแข่งขัน ผู้เล่นเห็นด้วยในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.52$) ผู้ชมเห็นด้วยในระดับมาก ($\bar{x} = 4.18$) และผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยในระดับมาก (ร้อยละ 60.00)

3. ด้านความเหมาะสมของกติกาการแข่งขัน ผู้เล่นเห็นด้วยในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.56$) ผู้ชมเห็นด้วยในระดับมาก ($\bar{x} = 4.45$) และผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยในระดับมากที่สุด (ร้อยละ 65.00)
4. ด้านความเหมาะสมในการดำเนินการแข่งขัน ผู้เล่นและผู้ชมเห็นด้วยในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.55, 4.57$ ตามลำดับ) และผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยในระดับมากที่สุด (ร้อยละ 65.00)
5. ด้านประโยชน์ของการเล่นเคย ผู้เล่นและผู้ชมเห็นด้วยในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.66, 4.67$ ตามลำดับ) และผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยในระดับมากที่สุด (ร้อยละ 74.78)
6. ด้านความสมบูรณ์ขององค์ประกอบด้านกีฬา ผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยมากที่สุด (ร้อยละ 70.00)

THESIS TITLE : THE DEVELOPMENT OF THAI NATIVE GAME CALLED "TOEI"
FOR COMPETITION

AUTHOR : MR. MONGKOL TAMANGKLANG

THESIS ADVISORY COMMITTEE :

Veeravet PatayosChairman
(Assistant Professor Dr.Veeravet Patayos)

Suvinaï ChumnumMember
(Assistant Professor Suvinaï Chumnum)

Supachai SwangsuthiMember
(Assistant Professor Suphachai Swangsuthi)

ABSTRACT

The purpose of the present action research was to develop a Thai native game called "toei" with mode of playing and standard rules suitable for organizing a competition. The instruments used in the development of the game comprised of:

1. The mode of playing the game and standard rules which was developed by studying the mode of playing toei by people in the Thai provinces and other Asian countries. The researcher had also studied the procedures and rules of playing other international games in order to compile data for the purpose of developing mode of playing and standard rules for toei ;
2. A questionnaire to elicit opinions of experts, assistant researchers and the players of the game regarding the development of the toei game. The questionnaire had been scrutinized for correctness, suitability and content validity by five experts.
3. An evaluation form to be used with the experts and another form to be used with the players and spectators for the purpose of assessing the refined toei game for competition. The form had also been scrutinized for content validity by 5 experts before it was tried-out with a group of 60 subjects. The result of the try-out was a reliability of .87.

The samples used in the try-out and evaluation of the mode and rules of playing toei for a competition consisted of 80 lower secondary education students, 50 spectators and 5 experts, respectively.

The result of the research was a new, refined toei game for competition with mode and rules of playing as follows :

1. The field of play. The field is in a rectangular shape of 10 m. x 22.5 m. There is a longitudinal lane of 50 cm. in width in the center of the field which divides the field into two equal parts of 4.75 m. wide. There are another six transverse lanes called 1st, 2nd, 3rd, 4th, 5th and 6th lanes, respectively. These lanes essentially partition the field into 5 sections or 3.5 m. in width each.

2. Number of players and mode of playing. There are two teams each consisting of six players. The players are divided into the attack team and the defending team of 6 players, with 4 substitutes. The players of the attack team have to run across the transverse lanes, from the first to the last, then return to the starting line without being touched by the players of the opposing team. Any player of the attack team who is not touched by the players of the defending team receives one score. The players who make scores in the first inning will be awarded 2 scores for every success in the successive innings.

3. Duration of the game. Duration of the game is divided into two halves of six innings each. Each inning lasts two minutes. There is a break of five minutes between the halves. Whenever any player of the attack team is touched by the players of the defending team, the attackers automatically becomes the defenders.

4. Winning/losing decision. The team that makes the most scores at the end of the game wins the competition. If there is a tie when the time is up, an extension of one inning at a time will be granted until either team wins the game. However, only three innings will be allowed. If at the end of the third extended inning there still is a tie, the team that makes the highest score in each inning is the winner.

After the new toei game has been thus developed, the researcher had organized an intramural game competition for trophy between Boonleur Wittayanusorn and Mahisratipati Schools. After the competition the players of both teams and spectators were asked to respond to the evaluation form. The experts were also asked to do the same after having viewed a videotape of the game.

The results of evaluation showed that :

1. On the general aspect of competition, both the players and spectators responded agreeably at the "high" level ($\bar{X} = 4.31$ and 4.30 respectively), while the experts' opinion was at the "highest" level of agreement (70 per cent).

2. On the suitability of the mode of competition, the players responded agreeably at the "highest" level ($\bar{X} = 4.52$), the spectators at the "high" level ($\bar{X} = 4.18$) and the experts at the "high" level (60 per cent).

3. On the suitability of the mode competition, the play are responded agreeably at the "highest" level ($\bar{X} = 4.56$), the spectators at the "high" level ($\bar{X} = 4.45$) and the experts at the "highest" level (65 per cent).

4. On the suitability of competition procedure, both the players and spectators responded agreeably at the "highest" level ($\bar{X} = 4.55$ and 4.57 , respectively), while the experts' response was also agreeable at the "highest" level (65 per cent).

5. On the advantage of playing toei, both the players and spectators responded agreeably at the "highest" level ($\bar{X} = 4.66$ and 4.69 , respectively), while the experts' response was also agreeable at the "highest" level (74.78 per cent).

6. On the perfection of sport component of the toei game, the experts responded agreeably at the "highest" level (70 per cent).