

## บทที่ 2

### วรรณกรรมและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทยให้มีกฎเกณฑ์ ระเบียบ กติกา การเล่นที่มาตรฐาน มีรูปแบบที่สามารถจัดการแข่งขันได้ ผู้วิจัยได้รวบรวมเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ไว้ดังนี้

- 2.1 ประวัติความเป็นมาและวิวัฒนาการการเล่นของไทย
- 2.2 ความสำคัญของการเล่นต่อการพัฒนาการของเด็ก
- 2.3 ความหมายของการเล่น เกม และกีฬา
- 2.4 ทฤษฎีการเล่น
- 2.5 ประเภทของการเล่น
- 2.6 ประโยชน์ของการเล่น
- 2.7 คุณค่าการเล่นของเด็กไทย
- 2.8 ลักษณะการเล่นของเด็กไทย
- 2.9 วิวัฒนาการของการเล่น เกม และกีฬา
- 2.10 การพัฒนาการเล่นให้เป็นเกมการแข่งขัน
- 2.11 การเล่นเกม
- 2.12 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 ประวัติความเป็นมาและวิวัฒนาการการเล่นของไทย

ประวัติความเป็นมาของการเล่นไทยนั้น พระยาอนุমানราชชน (อ้างถึงใน ผะอบ โปษะกฤษณะ และคณะ, 2526) ได้กล่าวไว้ในหนังสือพื้นความหลังว่า มีมาตั้งแต่สมัยศึกดาบรพท์ ก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อมนุษย์เพิ่งรู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะในครั้งแรกแล้วจึงคลี่กลายมาเป็น ล้อดับ เด็กที่เห็นผู้ใหญ่ทำก็เลียนแบบมาปั้นเล่นบ้าง เช่น การเล่นแตกโพละ คือ เอาดินมาปั้นเป็นรูป กระทงเล็กๆแต่ให้มีส่วนที่เป็นก้นมีลักษณะบางที่สุดเท่าที่จะบางได้เพื่อให้แตกเป็นรูปโหว่เพื่อخذใช้ เนื้อที่หลุดไป การเล่นของเด็กไทยในสมัยก่อนมีอะไรบ้างนั้นพอจะศึกษาได้จากวรรณคดี ของไทยเพราะวรรณคดีมักจะสะท้อนสภาพชีวิตของคนยุคนั้นออกมาโดยที่ไม่ได้ตั้งใจ หากจะ พิจารณาให้เท่าแก่ที่สุดตามที่มีหลักฐานปรากฏเป็นภาษาไทยครั้งแรก คือ จากศิลาจารึก ซึ่งได้กล่าว ถึงการเล่นของคนในสมัยนั้น ๆ ไว้

ในสมัยอยุธยา ได้กล่าวถึงการเล่นบางอย่างไว้ในบทละครครั้งกรุงเก่าเรื่องนางมโนราห์ เรื่องนี้สมเด็จพระนเรศวรมหาราชทรงสันนิษฐานว่าแต่งก่อนสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ ซึ่งการเล่นที่ปรากฏในบทละครเรื่องนี้คือ ลิงชิงหลัก

ส่วนวรรณคดีสมัยรัตนโกสินทร์ก็ปรากฏการเล่นหลายอย่าง เช่น ตะกร้อ ข้องเต ชี่ม้าส่งเมือง เป็นต้น ดังที่กล่าวไว้ใน อิเหนา

การเล่นของเด็กสมัยก่อนนอกจากจะปรากฏในวรรณคดีแล้ว ยังปรากฏในหนังสือบางเล่มอีกด้วย พระยาอนุমানราชชนกกล่าวถึงการเล่นของเด็กในสมัยท่าน ไว้ในหนังสือพื้นความหลังว่า

“การเล่นของเด็กสมัยนั้น ยังไม่มีของเล่นแพง ๆ เช่น ปืน รถยนต์ ลูกหนัง เช่นในปัจจุบันมีการเล่นตุ๊กตาบ้าง เช่น ตุ๊กตาเจ้าพราหมณ์นั่งเก้าอี้ ตุ๊กตาเหล่านี้ผู้ใหญ่อาจทำให้ หรือเด็กทำเองก็มี นอกจากนั้นยังมีม้าก้านกล้วย ตะกร้อสานด้วยทางมะพร้าวสำหรับ โยนเตะเล่น หรือตุ๊กตาวัว ควาย ปืนด้วยหินเหนียว...”

ของเล่นเด็กสมัยนั้น นิยมเล่นกัน คือกลองหม้อตาล ในสมัยนั้นขนาน้ำตาลทั้งหม้อ เมื่อใช้หมดแล้ว เด็ก ๆ จะนำมาทำเป็นกลอง มีวิธีทำ คือ ใช้ผ้าขี้ริ้วหุ้มที่ปากหม้อ เอาเชือกผูกรัดคอหม้อให้แน่นเอาดินเหนียวเหลว ๆ ละเลงให้ทั่ว หาไม้เล็ก ๆ มาตีที่ขึงข้าง ๆ หม้อ โดยรอบ เพื่อขั่นแรงให้ผ้าตึงก็เป็นอันเสร็จ ดี ได้มีเสียงดัง ถ้ากลองหม้อตาลของใครมีเสียงดังกว่ากันเป็นแง่ ถ้าตีกระหน่ำจนผ้าหุ้มขาดก็ทำใหม่

เมื่อสังเกตดูจะพบว่าสมัยก่อนเด็ก ๆ มีอิสระในการเล่น สามารถคิดการเล่นต่าง ๆ ด้วยตนเอง และคิดแปลงการเล่นได้ตามใจชอบ แต่ในปัจจุบันการเล่นของเด็ก ๆ มักจะเป็นไปตามพ่อ แม่ และครูกำหนดไว้ ซึ่งจะเป็นอุปสรรคที่หาซื้อได้ง่าย และเมื่อเด็กเข้าเรียนในโรงเรียนก็มีของเล่นที่โรงเรียนเตรียมไว้ให้ทั้งการเล่นกลางแจ้งและการเล่นในร่ม

## 2.2 ความสำคัญของการเล่นต่อการพัฒนาการของเด็ก

การเล่นนั้น เป็นเรื่องสำคัญต่อการพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างมาก เลขา ปิยะอัจฉริยะ (2524) ได้กล่าวว่า การเล่นของเด็กมีบทบาท และอิทธิพลอย่างมากมาต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย เซาว์ปัญญา จิตใจ อารมณ์ และสังคมของเด็ก ทั้งนี้เพราะการเล่นเป็นวิธีการ หรือทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ ให้กับตนเอง เพื่อเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อม และสิ่งซึ่ง ไม่มีใครจะสอนเขาได้ การเล่นเป็นวิธีการ หรือทางที่เด็กจะช่วยให้ตนเอง สามารถปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ตรงกับความเป็นจริงรอบ ๆ ตัว

ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นและการเรียนรู้ที่เห็นได้ชัดคือ การเล่นช่วยให้เด็ก ได้มีโอกาสตอบสนองความกระตือรือร้นใคร่รู้ของตนเอง ซึ่งจะนำเด็ก ไปสู่การค้นพบและการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งรอบ ๆ ตัว โดยไม่ต้องมีใครสั่งสอน การเล่นทำให้เด็กรู้สึกเป็นอิสระ สนุกสนาน

เพลิคเพลิน และพร้อมที่จะกระทำกิจกรรมซ้ำเมื่อเกิดความพึงพอใจ และสนใจ โดยไม่ต้องมีสิ่งอื่นมากระตุ้น ไม่ว่าจะเป็นการให้รางวัลหรือการทำโทษ เด็กยังอาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ให้เกิดความใหม่อยู่เสมอได้ ซึ่งไม่เพียงแต่เพื่อจะรู้ว่าอะไรเกิดขึ้น แต่มีความมุ่งหมาย มีความคิดริเริ่ม การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเช่นนี้ เป็นการแสดงความก้าวหน้าในระดับสติปัญญา และความคึกของเด็ก นักจิตวิทยาและนักการศึกษาปัจจุบันถือว่า การเล่นคือการทำงานของเด็ก การเล่นเป็นกิจกรรมหลักที่เด็กทุกคนจะทำ

นิรมล ชยคุสาหกิจ (2524) ได้กล่าวถึงการเล่นไว้ว่า

“การเล่นเป็นการกระทำที่เป็นผลรวมของพฤติกรรมทั้งหมดของเด็ก เป็นการปรับตัวเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจกับสิ่งรอบตัว และนำข้อมูลที่รู้และเข้าใจนั้นเข้าไปเก็บสะสมไว้ในโครงสร้างทางสติปัญญา เพื่อปรับขยายโครงสร้างเดิมให้กว้างใหญ่ขึ้น อันเป็นการเตรียมพร้อมที่จะรับการเรียนรู้ขั้นต่อไปอีก การเล่นเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญาซึ่งเกิดขึ้นเป็นลำดับต่อเนื่องกัน”

การเล่นของเด็กมีความจำเป็นสำหรับเด็กมากเท่า ๆ กับการทำงานซึ่งเป็นของจำเป็นสำหรับผู้ใหญ่ เด็ก ไม่ได้เริ่มต้นชีวิตเมื่อเขาเป็นผู้ใหญ่แล้ว แต่ได้เริ่มต้นชีวิตของเขานับตั้งแต่คลอด ประสบการณ์จากการเล่นของเด็กจะนำเด็กไปสู่การรู้จักรับผิดชอบตัวเองในวันข้างหน้า จึงเป็นการจำเป็นที่พ่อแม่ ครู และผู้ปกครองของเด็กจะได้เรียนรู้ว่า การเล่นช่วยให้เด็กสามารถจัดตัวเองเข้ากับสังคม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข เพราะฉะนั้นถ้าผู้ใหญ่รู้จักสนับสนุนการเล่นให้ถูกวิธีแล้ว การเล่นก็จะเป็นสิ่งที่มีค่ายิ่ง (ประสิทธิ์ หะรินสุต, 2524)

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาที่สำคัญๆ เช่น ปิอาเจท์ (อ้างถึงใน นิรมล ชยคุสาหกิจ, 2524) ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเล่นของเด็กว่า การเล่นเป็นส่วนสำคัญของวิวัฒนาการทางสติปัญญา การเล่นเป็นการกระทำ เป็นการคิดที่เจ้าตัวพอใจ และเป็นกิจกรรมที่เกิดจากคนเป็นผู้กำหนดเองมากกว่าได้รับอิทธิพลโดยตรงจากสิ่งแวดล้อม การเล่นของเด็กจะพัฒนาไปตามลำดับขั้น ของการพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กเป็นไปตามลำดับ ต่อเนื่องกันไปไม่สลับสับสน เมื่อพัฒนาการขั้นต้นเกิดความสมบูรณ์ ก็จะก้าวไปสู่พัฒนาการขั้นต่อไป การเล่นจึงเป็นเครื่องชี้วัดภาวะทางร่างกาย สมอบุคลิกภาพและสังคมของเด็กได้

สุรสิงห์สำรวม จิมพะเนา (2520) ได้กล่าวว่า การเล่นมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการเจริญเติบโตอย่างน้อย ๆ ก็ในด้านของการออกกำลังกาย การฝึกใช้อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย เป็นขั้น ถึงแม้ว่าจะยังไม่มีใครสามารถสรุป ความสัมพันธ์ของการเล่นกับการเจริญเติบโต ให้ชัดเจนได้ แต่ก็คงไม่มีใครปฏิเสธการเล่น มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของคน คือ พัฒนาการทางกาย ทางอารมณ์ ทางสังคม และทางสติปัญญา การเล่นของเด็กเป็นการทดลองใช้ความรู้ที่ตนมีอยู่ ต่อสิ่งแวดล้อมทางสังคม หรือสิ่งแวดล้อมที่เป็นรูปธรรมอื่น ๆ โดยอาศัยความสามารถเฉพาะตัวของเด็ก

เอง เป็นการทดลองปฏิบัติการด้วยตนเองอย่างอิสระ และสนุกสนาน เพลิดเพลิน การเล่นจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่งต่อการเรียนรู้ของเด็ก

นักการศึกษาหลายคน กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นที่มีต่อเด็กเอาไว้ว่า การเล่นของเด็ก เป็นวิธีการแสวงหาสิ่งใหม่ ๆ ในโลกที่จะช่วยให้เด็กได้ทดลองสร้างความสัมพันธ์ของตนเอง กับสิ่งแวดล้อม ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ วิธีการปรับตัวเองให้เข้ากับโลก ได้ฝึกฝนทักษะหรือความชำนาญที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิต ทำให้เด็กค้นพบตัวเองที่ละน้อย และมีความเชื่อมั่นในตนเองสูง หรือจะกล่าวได้อย่างสรุปว่า การเล่นของเด็กคือ วิธีการศึกษาของเด็กที่ได้รับการจัดระบบโดยธรรมชาติ

### 2.3 ความหมายของการเล่น เกมและกีฬา

ความหมายของการเล่น เกม และกีฬานั้น มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด แต่ถ้าหากพิจารณาโดยละเอียด จะเห็นว่า ทั้งสามคำนี้มีความหมายแตกต่างกัน ดังที่นักการศึกษา นักปรัชญา และผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬา ได้ให้ความหมาย ดังต่อไปนี้

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 ได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

คำว่า “เล่น” เป็นคำกริยา แปลว่า ทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลาย สาระวน หรือหมกมุ่นอยู่กับสิ่งใดๆ ด้วยความเพลิดเพลินเป็นเฉพาะ เมื่อเติมคำว่า “การ” ก็หมายถึง การกระทำเพื่อความสนุกสนาน หรือผ่อนคลายอารมณ์ ให้เพลิดเพลิน คำว่า การเล่นมักใช้ร่วมกับคำว่า “การละเล่น” ซึ่งแปลว่า มหรสพต่าง ๆ การแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง

“การเล่นของเด็ก” หมายถึง การกระทำของเด็กที่ทำเพื่อสนุก หรือผ่อนคลายอารมณ์นั่นเอง

“เกม” แปลว่า การแข่งขัน การเล่นเพื่อความสนุก

“กีฬา” แปลว่า กิจกรรมหรือการเล่นเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เพื่อเป็นการบำรุงแรงหรือผ่อนคลายความเคร่งเครียดทางจิต

Encyclopedia Britannica Vol.4 ให้ความหมายว่า

Play หมายถึง การเล่นอย่างบริสุทธิ์ และมักเป็นการเล่นอย่างง่าย ๆ เล่นเพียงคนเดียว หรือหลายคนก็ได้ การเล่นจะเป็นไปด้วยความสมัครใจ โดยไม่มีกฎเกณฑ์บังคับ

Game นั้น ผู้เล่นจะต้องเล่นตามกฎเกณฑ์ที่ตั้งไว้

โรเจอร์ เคลลยส์ (อ้างถึงใน วิจารณ์ ปนาทกุล, 2531) ได้ให้ความหมายและแบ่งประเภทของการเล่นไว้ ดังนี้

Game เป็นพฤติกรรมการเล่นที่เป็นอิสระ ผู้เล่น เล่นด้วยความสมัครใจ ไม่มีใครบังคับ มีกฎกติกา กำหนดเวลาและสถานที่ ผู้เล่น ไม่ทราบล่วงหน้าว่าจะเป็นฝ่ายแพ้หรือชนะ บางทีมีการสวมบทบาทสมมุติ เช่น เป็นตำรวจ ผู้ร้าย เป็นต้น

Play เป็นพฤติกรรมการเล่นเช่นเดียวกับ Game แต่ไม่มีการแข่งขัน ไม่มีกฎกติกาตายตัว ไม่มีการแพ้ การชนะ เช่น การเล่นขายของ เป็นต้น

Sport เป็นพฤติกรรมการเล่นที่เป็นไม่เป็นอิสระ เมื่อถึงเวลาการแข่งขันแล้ว ผู้เล่นจะต้องลงแข่งขันโดยไม่มีข้อแม้ใดๆ เช่น ฟุตบอล เป็นต้น

จวินทร์ ธานีรัตน์ (2524) ได้ให้ความหมายคำว่า เกม (Game) หมายถึง กิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่ง ที่ว่าด้วยการเล่น ที่ไม่มี กฎ กติกา สลับซับซ้อนมากนักและเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว ขั้นมูลสาร (Fundamental skills of movement) และทักษะเบื้องต้นไปสู่การเล่นกีฬา (Basic skills of sport) ประเภทต่าง ๆ

พีรพงศ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงศ์ (2536) ได้ให้ความหมายของการเล่นและเกมไว้ว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็ก ได้แสดงออกทางกาย มีการเคลื่อนไหว และมีความสุข สนุกสนาน ได้เพื่อนและเกิดมนุษยสัมพันธ์ นอกจากนี้แล้ว การเล่นในอีกความหมายหนึ่ง หมายถึง การละเล่นหรือการร่วมกิจกรรมที่เป็นลักษณะการแสดงออก ถึงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น แสดงออกถึงวัฒนธรรม ประเพณีที่มีมาแต่โบราณ และสืบทอดกันมาถือเป็นแบบอย่างประเพณีเฉพาะ

เกม หมายถึง กิจกรรมที่นำมาใช้เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง บันเทิงใจ ผ่อนคลายอารมณ์ เป็นกิจกรรมนอกแบบที่สามารถนำมาประยุกต์ดัดแปลงจัดให้ผู้เข้าร่วม ได้มีการแสดงออกทางกาย มีการเคลื่อนไหว โดยมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้รับทักษะพื้นฐานที่สามารถพัฒนาไปสู่การฝึกกิจกรรม การออกกำลังกายอื่น ๆ

วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน (2526) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การเล่นของเด็กบ้านกลาง ได้เรียกการเล่นประเภท Game ว่าการเล่นแข่งขัน และการเล่นประเภท Play ว่าการเล่นไม่แข่งขัน

การแข่งขันประกอบด้วยพฤติกรรมการเล่นแบบอิสระ ไม่มีผู้ใดบังคับ ผู้เล่น เล่นด้วยความสมัครใจของตนเอง มี กฎ กติกา การเล่น กำหนดเวลา กำหนดสถานที่ และมีการแข่งขันระหว่างผู้เล่นอย่างน้อย 2 ข้าง ผู้เล่น ไม่อาจรู้ล่วงหน้าว่าฝ่ายใดจะเป็นฝ่ายแพ้ ฝ่ายใดเป็นฝ่ายชนะ การเล่นแข่งขันอาจมีการสวมบทบาท หรืออาจมีการกินตัวเล่น แต่โดยทั่วไปแล้วผู้เล่นไม่ได้รับสิ่งตอบแทนเป็นเงินหรือของมีค่า

การเล่นไม่แข่งขัน โดยเหตุที่ไม่มีการแบ่งผู้เล่นออกเป็นฝ่ายตรงกันข้ามเพื่อแข่งขันกันการเล่นประเภทนี้ จึงไม่มีแพ้ ไม่มีชนะ ส่วนมากมักไม่มีกติกาการเล่นตายตัว แต่อาจมีการสวมบทบาท

พีรพงศ์ บุญศิริ (2536) ได้ให้ความหมายของ กีฬา หมายถึง การเล่นที่สนุกสนาน ทำให้เพลิดเพลิน โดยมีเป้าหมาย เพื่อออกกำลังกายหรือฝึกหัดร่างกายและจิตใจ ให้เกิดทักษะเพื่อกีฬานั้น ภายใต กฎ กติกา เนื้อที่ และขอบเขต ของเวลาที่กำหนด

ซัชซึบ โกมารทัต (2532) ได้อธิบายหลักการพื้นฐานของความหมายการเล่น เกมและกีฬา กล่าวคือ

1. การเล่น (Play) คือ กิจกรรมใดๆ ที่ทำโดยสมัครใจ มีความเป็นอิสระ มีลักษณะเฉพาะตัว เป็นไปตามธรรมชาติ มีลักษณะแยกออกจากบทบาทประจำวัน ไม่เคร่งครัดจริงจังและไม่ฝืนผลตอบ แทน

2. เกม (Game) คือ รูปแบบการแข่งขัน ที่มีลักษณะของการเล่นอยู่มาก แต่มีโครงสร้างตั้งอยู่บนพื้นฐานของกฎ ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ซึ่งจะถูกกำหนดโดยทักษะทางร่างกาย (Physical Skill) กลยุทธ์ (Strategy) หรือ โอกาส (Chance) อาจใช้หลักเกณฑ์ทั้งสามนี้ร่วมกันหรือ เพียงชนิดเดียวก็ได้

3. กีฬา (Sport) คือ เกมที่เป็นระบบระเบียบที่ต้องการแสดงออกถึงความสามารถทางกาย จากการให้ความหมายการเล่น เกม และกีฬา ดังกล่าว ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการเล่นเคยเป็น การเล่นที่จัดเข้าได้กับการเล่นประเภท Play และ Game เท่านั้น ไม่ปรากฏประเภท Sport เลย เนื่องจากเป็นการเล่นที่มีการแข่งขันกัน โดยมี กฎ เกณฑ์ที่กำหนดขึ้น ไม่สลับซับซ้อนมากนัก ในขณะที่ จุดประสงค์หลักของการเล่นยังคงเป็นเพียงเพื่อความสนุกสนาน รื่นเริง และไม่หวังสิ่ง คอบแทนใดๆ

#### 2.4 ทฤษฎีการเล่น

การเล่นเป็นเรื่องสำคัญสำหรับชีวิตในวัยเด็ก เมื่อเด็กเล่นเขาจะแสดงความสามารถอันมีอยู่ในตัวเขาออกมา คือความสามารถในการใช้ร่างกาย ความคิด ภาษา การแสดงออกทางอารมณ์ การ สัมพันธ์กับผู้อื่น และจากรายงานการศึกษาวิจัยทฤษฎีการเล่นของนักจิตวิทยา นักโบราณคดี นัก สังคมวิทยา และนักการศึกษา ได้สรุปเป็นทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นได้ประมาณ 10 ทฤษฎี ดังนี้คือ (สมบัติ กาญจนกิจ, 2540)

##### 1. ทฤษฎีพลังงานส่วนเกิน (Surplus Energy Theory)

ผู้นำทฤษฎี : สเปนเซอร์และสชิลเลอร์ (Spencer & Schiller) นักปรัชญาชาวอังกฤษ ตั้งแต่กลางศตวรรษที่ 19

เนื้อหาสาระ การเล่นเกิดจากความต้องการ หรือมีแรงงูใจที่จะใช้พลังงานส่วนเกินของ คน หรือสัตว์ที่นอกเหนือจากการใช้ พลังงานเพื่อการอยู่รอดหรือยังชีพ ดังนั้นจึงต้องสร้างรูปแบบ ของการเล่น เพื่อความสนุกสนาน เป็นการ ใช้พลังงานส่วนเกินที่เหลือ้นั้น หรือพอสรุปได้ว่าทฤษฎีนี้

อธิบายการเล่นเป็นการใช้พลังงานที่สะสมไว้ในร่างกายกระทำกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเล่นเกม การผจญภัย การต่อสู้ของเด็กเพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาความเจริญเติบโตทางร่างกาย

## 2. ทฤษฎีันทนาการ (Recreation Theory)

ผู้นำทฤษฎี : ลาซารัส (Lazarus) ศาสตราจารย์จากมหาวิทยาลัยเบอร์ลิน ประเทศเยอรมัน

เนื้อหาสาระ ทฤษฎีการเล่นนี้ อธิบายในทิศทางตรงข้ามกับทฤษฎีพลังงานส่วนเกิน คือ การเล่นช่วยส่งเสริมวิถีทางชีวิตของบุคคลในช่วงเวลาว่าง ทำให้บุคคลได้ร่วมกิจกรรมที่ตรงกับความ เป็นจริง หรือเปลี่ยนกิจกรรมทำให้บุคคลสดชื่นกระชุ่มกระชวยเสริมสร้างพลังงานเป็น การพักผ่อนหย่อนใจและเสริมสร้างประสบการณ์ และคุณภาพชีวิต

## 3. ทฤษฎีสัญชาตญาณ (Instinct - Practice)

ผู้นำทฤษฎี : คาร์ล กรอส (Gross) ศาสตราจารย์จากมหาวิทยาลัยเบเซล ปี ค.ศ. 1899

เนื้อหาสาระ กรอสได้รายงานพฤติกรรมการเล่นของคน และตั้งตัวว่าเป็นการเตรียมตัว หรือสัญชาตญาณเพื่อความอยู่รอด โดยการฝึกหัดปฏิบัติทักษะต่าง ๆ เพื่อการดำรงชีพเพื่อการ ปรับตัว การเล่นเป็นบทบาทที่เตรียมตัวเพื่อความอยู่รอด ดังนั้นคนเราจะมีการเล่นใน 4 รูปแบบด้วยกัน คือ (1) การเล่นแบบต่อสู้ ได้แก่ การเล่นเพื่อล่า การประกวดแข่งขัน (2) การเล่นแบบความรัก เป็นกิจกรรมที่สุภาพ (3) การเล่นแบบเลียนแบบ และละคร และ (4) การเล่นแบบสังคม การเล่นเลียนแบบของเด็กในบทบาทผู้ใหญ่ต่าง ๆ เป็นการเตรียมตัวเป็นสัญชาตญาณอย่างหนึ่งที่จะปรับตัวอยู่ใน สังคมวัฒนธรรมของคน

## 4. ทฤษฎีระบายอารมณ์ (Catharsis Theory)

ผู้นำทฤษฎี : อริสโตเติล (Aristotle)

เนื้อหาสาระ การเล่นเป็นการระบายอารมณ์ซึ่งเปรียบเสมือนเครื่องรักษาความ ปลอดภัยของระบบประสาท อริสโตเติล นักปราชญ์ชาวกรีก กล่าวว่า การเล่นหรือแสดงละคร เป็น การจำลองเลียนแบบประสบการณ์ในอารมณ์ต่าง ๆ ในรูปแบบของการเล่นพัฒนาอารมณ์จิตใจ และ เป็นการใช้พลังงานส่วนเกิน เพื่อการเล่นด้วย

## 5. ทฤษฎีลอกเลียนแบบ (Imitation Theory)

ผู้นำทฤษฎี : สแตนลีย์ ฮอลล์ (Stanley Hall)

เนื้อหาสาระ ฮอลล์ อธิบายตามหลักทฤษฎีวิวัฒนาการของมนุษย์ว่า การเล่นเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการของมนุษย์ จากวัยเด็กสู่วัยผู้ใหญ่จากสัตว์เป็นมนุษย์ ดังนั้นการเล่นจาก พฤติกรรมที่ด้อยยังชีพ เช่น การตกปลา ล่าสัตว์ พายเรือ คังค้ายพักแรม เป็นกิจกรรมที่ลอกเลียนแบบ คนรุ่นเก่าที่สืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษ ซึ่งทฤษฎีนี้เป็นการเลียนแบบการวิวัฒนาการของการแสดง ของคนหรือสัตว์ที่สืบทอดกันมานาน

#### 6. ทฤษฎีการผ่อนคลายความตึงเครียด (Relaxation Theory)

ผู้นำทฤษฎี : แพทริก (Patrick)

เนื้อหาสาระ การเล่นก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียดจากสังคม พัฒนาอุตสาหกรรม ทำให้คนเราได้อิทธิพลความตึงเครียด วิตกกังวลสูง ดังนั้นการเล่นกิจกรรมนี้จะมีช่วยผ่อนคลาย และรักษาสุขภาพและจิตใจของชุมชนในเมือง

#### 7. ทฤษฎีการแสดงออกแห่งตน (Self-Expression Theory)

ผู้นำทฤษฎี : เอลเมอร์ มิทเชล และเบอร์นาร์คเมสัน (Elmer Mitchell & Bernard Mason) ผู้นำทางพลศึกษา

เนื้อหาสาระ การเล่นเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในการตอบสนองความต้องการแสดงออกของมนุษย์ ปกคิมมนุษย์ต้องการการเคลื่อนไหวใช้พลังงานเสมอการแสดงออกในเรื่องของความสามารถทักษะต่าง ๆ ทั้งทางด้านสรีระและกายวิภาค ระดับทางสมรรถภาพทางกาย สิ่งแวดล้อมและสังคม การเล่นจะช่วยตอบสนอง การแสดงออกทางด้านทัศนคติและนิสัยของคน ดังนั้นทฤษฎีการเล่นนี้ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ ช่วยให้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยความมั่นคงและปลอดภัย ตลอดจนการเป็นที่ยอมรับนับถือของคนอื่น ๆ

#### 8. ทฤษฎีสังคมประสานสัมพันธ์ (Social Contact Theory)

ผู้นำทฤษฎี : กลุ่มนักสังคมวิทยาชื่อ ฟิสิกส์ คีสซิง (Physics Keesing)

เนื้อหาสาระ การเล่นเป็นกิจกรรมทางสังคมของมนุษย์ในการที่จะช่วยผสมผสานสังคม ตั้งแต่หน่วยที่เล็กที่สุดของสังคม คือ ครอบครัว ชุมชน และสังคมต้องการเล่นเพื่อเสริมสร้างเครือข่ายของสังคมในวิถีชีวิตวัฒนธรรมอารยธรรม การให้ความช่วยเหลือเกื้อกูลกัน การเคารพสิทธิ หน้าที่ความรับผิดชอบ

#### 9. ทฤษฎีการบุกเบิกสร้างสรรค์ (Creative Exploration Theory)

ผู้นำทฤษฎี : เบอร์ลินส์ (Berlyns)

เนื้อหาสาระ การเล่นเป็นพฤติกรรมการค้นหาสิ่งเร้า-กระตุ้น ซึ่งเป็นแรงขับทางจิตวิทยา ซึ่งทำให้คนเราต้องการความตื่นเต้น ทำให้อายุ ความพอใจ ความสนุกสนาน ในรูปแบบของหัวเราะ ขบขัน และการเล่น เช่น กิจกรรมเสี่ยง ล่องแก่ง เครื่องร่อน การดำน้ำ ประดาน้ำ ช่วยคนเราบรรลุถึงความรู้สึกรู้สึกต้องการความสำเร็จขั้นสูงสุด (Self-Actualization) กิจกรรมการเล่นเหล่านี้จะช่วยลดแรงขับทางจิตวิทยาสูง

#### 10. ทฤษฎีทดสอบความสามารถ (Competence Theory)

เนื้อหาสาระ การเล่นเป็นแรงจูงใจจากการที่ผู้เล่นต้องการทดสอบความสามารถของตน โดยการแก้ปัญหา และแสวงหาสัมฤทธิ์ผล และควบคุมสถานการณ์สิ่งแวดล้อม ผู้เล่นสามารถ

เรียนรู้ความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม โดยการทดลองหรือแสวงหาข้อมูลข่าวสารจากการสังเกต ทดสอบก่อให้เกิดการค้นพบสิ่งใหม่

กล่าวโดยสรุป ความหมายของการเล่น คือ

1. พฤติกรรมของคนหรือสัตว์ที่ไม่ได้มีการฝึกหรือฝึกสอน
2. ความพึงพอใจหรือการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ โดยการแข่งขันบุกเบิกเอาชนะ ธรรมชาติ การระบายอารมณ์ หรือการเลียนแบบพฤติกรรม
3. ปรากฏการณ์ที่ไม่มีจุดหมาย ไม่มีรูปแบบ และสาเหตุ หรือมีการจัดตั้งกฎกติกาที่สลับซับซ้อน เช่น เกม กีฬาหรือกิจกรรมกีฬากลางแจ้ง ทั้งนี้รวมถึงกิจกรรมทางจิตใจ เช่น อารมณ์ขัน, กิจกรรมเสียง และกิจกรรมที่ต้องการตั้งใจสูง
4. กิจกรรมของเด็ก และก็สามารถเกิดขึ้นกับกลุ่มผู้ใหญ่ ซึ่งถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของงาน
5. รากฐานจากสัญชาติญาณ รวมถึงพฤติกรรมการเล่นกิจกรรมการศึกษาเรียนรู้
6. กิจกรรมอิสระ พอใจและไม่จริงจังมากนัก รวมทั้งกิจกรรมที่เกี่ยวกับความรับผิดชอบสูง เสี่ยงต่ออันตราย เสียค่าใช้จ่ายสูง และตอบสนองความต้องการของบุคคลและสังคม
7. รูปแบบต่าง ๆ ของวัฒนธรรมในแต่ละสังคมรวมทั้งการแข่งขันการพนันนันทนาการ เป็นต้น
8. หน้าที่ทางสังคมที่แสดงออกในรูปกฎหมาย, ศาสนา, สงคราม ศิลปะและธุรกิจทางเดียวกัน สังคมต่าง ๆ ยึดถือการเล่นช่วยให้การสื่อสารสัมฤทธิ์ผล สร้างความสามัคคี การแสดงออกที่ดี ทำหน้าที่ทางการบำบัด รักษาและเพื่อการศึกษาตลอดจนการลดความก้าวร้าวของคน

## 2.5 ประเภทของการเล่น

ประเภทของการเล่นนั้น อาจจัดแบ่งได้หลายวิธีแตกต่างกันไปตามความคิดเห็นและทัศนคติของนักการศึกษาแต่ละท่าน ซึ่งพอจะรวบรวมได้ดังนี้

สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนา (2520) แยกประเภทของการละเล่นไว้เป็น 7 ประเภท คือ

1. การเล่นโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การเล่นโดยการเลียนแบบการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่
3. การเล่นโดยการเลียนแบบวิธีการหาอาหารของผู้ใหญ่
4. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองตามลำพัง
5. การเล่นโดยมีกฎกติกา
6. การเล่นกับเพื่อน ๆ โดยไม่มีกฎกติกา
7. การเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน

ผ่องพันธุ์ มณีรัตน์, 2525 (อ้างอิงในวิธาน ปนาทกุล, 2531) ได้จัดแบ่งการเล่นของเด็กไทยออกตามกติกาการเล่นได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. การเล่นที่เน้นการแพ้ชนะ ได้แก่ การเล่นที่มีผู้แพ้ชนะที่แน่นอน ซึ่งผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายยอมรับการเอาชนะกันในการเล่นที่ผู้เล่นเกิดความรู้สึกว่า มีความสำคัญนั้น ต้องเป็นการแพ้ชนะที่เกิดจากความชำนาญ และความสามารถที่เหนือกว่าของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ไม่ใช่การแพ้ชนะที่เกิดจากการหมุนเวียนสลับเปลี่ยนตัวผู้เล่น

2. การเล่นที่ไม่เน้นการแพ้ชนะ เป็นการเล่นเพื่อฆ่าเวลา เพื่อความสนุกสนาน เพื่อการออกกำลังกาย และการฝึกฝนตนเองในบางด้าน ผู้เล่นจะแพ้ชนะก็ไม่รู้สึกว่ามีผลสำคัญอาจเป็นการเล่นที่ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสได้สลับเปลี่ยนหน้าที่กัน จึงทำให้ความรู้สึกแพ้ชนะลดลง

การเล่นของเด็กไทย ถ้าแยกประเภทตามความรู้สึกของผู้เล่นที่เกี่ยวกับความสำคัญในการแพ้ การชนะแล้ว อาจแบ่งได้ ดังนี้

สำคัญมาก	สำคัญปานกลาง	สำคัญน้อยหรือไม่สำคัญเลย	
เตย	ซ่อนหา	มอญซ่อนผ้า	งูกินหาง
คิดลูกหีน	ช่วงเขลย	เอาเถิด	รีรีข้างสาร
ตั้งเต	ตีจับ	ลิงชิงหลัก	เสื่อข้ามห้วย
หมากเก็บ	ไม้หึ่ง	เสื่อตักถัง	งูนางเข้าห้อง
เป่ายาง	ตะเข้ตะโง	แมงมุมขลุ่ย-ฯ	จีจ้อเจี๊ยบ
ไล่จับ	กาฬิกไข่	ขี่ม้าส่งเมือง	ซ้อดอกไม้
อีตัก	โปลิศจับขโมย	โพงทาง	กลมไม้
	วิ่งเปี้ยว	กระโดดเชือก	ตบแผล
		จ้ำจี้	ตีไก่
		ขายของ	แฮ่ลจรู

E.O.Harbin (อ้างถึงใน ผะอบ โปษะกฤษณะ และคณะ, 2522 ได้จัดแบ่งประเภทของการเล่นไว้ 15 ประเภท คือ

1. การเล่นที่ใช้ลูกบอล (Ball Games)
2. การเล่นที่ใช้ไม้ตี (Batting Games)
3. การเล่นปิดตา (Blindfold Games)
4. การเล่นที่ใช้กระดาน (Board Games)

5. การเล่นเป็นวง	(Circle Games)
6. การเล่นที่มีการปรับ	(Games Requiring Forfeit)
7. การเล่นเดา	(Guessing Games)
8. การเล่นเลียนแบบ	(Pantomime)
9. การเล่นแข่งขัน	(Racing Games)
10. การเล่นเป็นจังหวะ	(Rhythm Games)
11. การเล่นร้องเพลง	(Singing Games)
12. การเล่นที่ฝึกทักษะ	(Games of Skill)
13. การเล่นไล่จับ	(Tag Games)
14. การเล่นเป็นหมู่	(Games for team)
15. การเล่น 2 คน	(Games for two)

หากศึกษาตามหลักการแล้ว การเล่นพื้นเมืองของชาวบ้านในชนบทก็คือ การเล่นเกมต่าง ๆ ตามลักษณะและรูปแบบการเล่นที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น

## 2.6 ประโยชน์ของการเล่น

สาขาสรีรวิทยา (2534) กล่าวว่า “อันที่จริง กิจกรรมการเล่นน่าจะถือเป็นกิจกรรมหลักด้วยซ้ำไปสำหรับผู้ที่ยังเยาว์วัย โดยเฉพาะก่อนบรรลุมaturity (Maturity) หลังจากนั้นก็เป็นกิจกรรมรอง” และได้สรุปถึงคุณประโยชน์ของการเล่นพอสังเขปได้ ดังนี้

### 1. ช่วยประสานระหว่างกล้ามเนื้อต่าง ๆ กับประสาทการรับรู้

ถ้าสังเกตเด็กทารก จะเห็นว่า เมื่อ ได้ยินเสียง เด็กจะหันศีรษะและลูกตาไปยังแหล่งเสียง หรือเมื่อเรานำแหล่งเสียงนั้นมาใกล้ ๆ เด็กจะยื่นมือออกไปจับ อาการดังกล่าว เป็นการประสานกันระหว่างการรับรู้ด้วยตาและหูกับการใช้กล้ามเนื้อต่าง ๆ

การเล่นทั้งหมดจะต้องใช้ระบบประสานงานนี้ตั้งแต่เล่นหมากเก็บ ไปจนเตะฟุตบอล หรือตั้งแต่เล่นอิฐก ไปจนถึงเกมกด การฝึกการประสานงานระหว่างประสานการรับรู้และการใช้กล้ามเนื้อ เป็นความจำเป็นอย่างหนึ่งของชีวิต เพราะกิจการงานและการอาชีพก็ยังคงต้องใช้ระบบดังกล่าว เช่น การขับรถ การปฏิบัติงานในโรงงาน การเล่นดนตรี การปฏิบัติงานด้านศิลปะ และอื่น ๆ ดังนั้นการเล่นจะช่วยฝึกการประสานนี้ให้คล่องตัวและฉับไวยิ่งขึ้น

### 2. เป็นการออกกำลังกายช่วยให้ร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์

การเล่นหลายประเภทเน้นการออกกำลังกาย เด็กที่วิ่งไล่จับกันเป็นตัวอย่างที่เห็นได้ชัด เด็กตัวเล็ก ๆ ที่เพิ่งจะวิ่งเป็นมักวิ่งวนรอบ ๆ โตะหรือวิ่งเข้ามุมเล็กชอกน้อยก็ถือเป็นการออกกำลังกาย

เหมือนกัน การเล่นปล้ำกันกลางบ้านหรือกลางสนาม ตลอดจนการเล่นหมาเก็บซึ่งต้องกำมือและยกแขนก็เป็นการออกกำลังกายชนิดหนึ่ง

การพลศึกษาทั้งหมดอยู่ในข่ายของการออกกำลังกายเพื่อช่วยให้ร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ แม้แต่การเล่นกอล์ฟของผู้ใหญ่ก็ยังคงต้องออกแรงเดินบ้างนอกเหนือไปจากทักษะอื่น ๆ

### 3. ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน

การเล่นสัมพันธ์ใกล้ชิดกับความเพลิดเพลิน เพราะโดยปกติมักจะเป็นการผ่อนคลาย ความเครียด (relaxation) ได้ดีประเภทหนึ่ง ทั้งนี้ก็เว้นการเล่นในการแข่งขัน เพราะการแข่งขันมักจะเพิ่มความเครียด

การเล่นเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมมากในการกั้นระหว่างกิจกรรมที่เครียด หรือกิจกรรมที่ต้องนั่งใช้ความคิด การเปลี่ยนอิริยาบถของเด็ก ๆ ด้วยการเล่นจะช่วยผ่อนคลายอารมณ์ รวมทั้งช่วยเสริมให้มีสมาธิขึ้นด้วย

### 4. ช่วยส่งเสริมความอยากรู้อยากเห็น

การเล่นบางประเภทกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น เป็นการสร้างเสริมสติปัญญา เช่น การเล่นเกมคำ เป็นต้น ของเล่นเด็กบางอย่างที่เป็นวัตถุช่วยส่งเสริมให้ออกแวกและออกดูว่าเป็นอย่างไร ก็มี เช่น เครื่องรถไฟ หรือเรือบิน รถยนต์ หรือเครื่องขุดกลไกอื่นๆ บางทีการเล่นทำขนมหม้อแกงกับเตาหม้อกะทะของเล่นต่าง ๆ พาให้ออกแวกทดลองของจริงไปก็มี

### 5. ช่วยส่งเสริมการคิดค้น

เด็กที่เล่นกับทรายหรือดินเหนียวอาจอยากคิดค้นความเป็นไปได้ในการออกแบบการปั้นในลักษณะต่าง ๆ ได้ เด็กบางคนเล่นกับสวนสัตว์พลาสติกจนถึงขั้นแสวงหาความรู้เพิ่มเติมว่าสัตว์แต่ละประเภทมีความเป็นอยู่อย่างไร มีนิสัยใจคออย่างไรก็มี อันที่จริงการเล่นหลายอย่างส่งเสริมการคิดค้น แต่มักจะติดขัดเนื่องจากวิธีการสอนหรือการเรียนรู้ของเราที่มักจะจำกัดเด็กทำให้คุณค่าของการเล่นลดลงไป การเล่นคิดค้นยังค่อนข้างขาดอยู่มากในประเทศเรา

### 6. ช่วยพัฒนาการใช้ภาษา

การพัฒนาด้านภาษาอาจขึ้นอยู่กับการเล่นสองลักษณะคือ การเล่นที่ส่งเสริมการใช้ภาษา และการเล่นที่นำภาษามาใช้เป็นพาหะในการเล่นโดยตรง ลักษณะแรก เช่น การเล่นท่อนไม้ทาสีต่าง ๆ กันที่เป็นรูปเรขาคณิตต่าง ๆ เด็ก ๆ มักมาต่อเล่น การเล่นนี้อาจสอนเรื่องสีพร้อม ๆ กับการสอนรูปเรขาคณิต เพื่อช่วยความคิดรวบยอด ส่วนลักษณะที่สองคือ การใช้เกมภาษาโดยตรง เช่น การต่อตัวอักษรให้เป็นคำ การเล่นไม้คำ การอธิบายภาพ หรือการผูกเรื่องจากภาพ เป็นต้น จะเห็นได้ว่า ทั้งสองลักษณะการเล่นจะช่วยพัฒนาการใช้ภาษา

## 7. ช่วยพัฒนาทักษะบางอย่าง

การเล่นหลาย ๆ อย่างจะต้องมีการฝึกซ้อมเพื่อพัฒนาทักษะนั้น ๆ ทักษะมีทั้งที่มีลักษณะ  
หยาบ ๆ จนไปถึงทักษะละเอียดอ่อนประณีต การเล่นส่งเสริมได้ทั้งสองลักษณะ

ตัวอย่างทักษะหยาบ ๆ อาจได้แก่เพียงการเตะฟุตบอลให้ไปถึงที่หมาย ทักษะละเอียด อาจ  
เป็นการเล่นอีดัก หรือการปั้นตุ๊กตาตัวเล็ก ๆ ให้มีรายละเอียดครบถ้วน เป็นต้น

ทักษะเหล่านี้ทำให้เกิดความคล่องตัว หรือความรวดเร็วในการใช้กล้ามเนื้อให้เป็นไปตาม  
วัตถุประสงค์ มีประโยชน์ทั้งในด้านการถ่ายทอดทักษะนี้ไปยังกิจกรรมอื่น ๆ รวมทั้งส่งเสริมการ  
ออกกำลังกาย

## 8. ช่วยฝึกวิธีการแก้ปัญหา

การแก้ปัญหาเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นซึ่งเป็นเรื่องที่แล้วแต่จะมองกัน การต่อแค้นก็จะ  
ต้องหาแค้นมาต่อให้ได้ หรือการประสมคำเพื่อต่อกับคำอื่นให้ได้ก็เป็นวิธีการแก้ปัญหา การ  
กระโดดเชือกก็เป็นการแก้ปัญหาชนิดหนึ่ง เช่น กระโดดอย่างไรจึงไม่ติดเชือกได้ การเล่นไล่จับก็  
ต้องหาวิธีไม่ให้เขาจับได้ หรือแม้แต่การเล่นซ่อนหา ก็คือการหาที่ซ่อนที่คิดว่าเขาจะนึกไม่ออกหรือ  
หาไม่พบ เป็นต้น

ระดับการแก้ปัญหาขึ้นอยู่กับลักษณะของการเล่นนั้น ๆ ซึ่งเป็นเกมที่ต้องแก้กันด้วยสติ  
ปัญญามากกว่าโชคแล้ว เกมนั้นก็ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหามากขึ้นด้วย

## 9. ช่วยในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์เป็นคุณภาพของสติปัญญาอย่างหนึ่งที่เราต้องการให้เด็กมี ของเล่นสมัยใหม่  
หลายอย่าง เช่น เลโก้ ช่วยในการสร้างสรรค์และการสร้างจินตนาการได้เป็นอย่างดี กล่าวคือ จะคิด  
ต่อพลาสติกเป็นรูปอะไรก็ได้ เคยเห็นเด็กบางคนทำเป็นเมืองทั้งเมืองก็มี ถ้ามีชิ้นส่วนพอ

ของเล่นที่ราคาถูกและได้ประโยชน์เชิงสร้างสรรค์และจินตนาการก็มีมาก ไม่จำเป็นต้องใช้  
ของแพง ดินน้ำมันหรือดินเหนียว ทราย กระดาษ สี ฯลฯ เหล่านี้ช่วยเด็กให้เล่นได้อย่างสนุกสนาน  
และสร้างอะไรใหม่ ๆ ขึ้นด้วยตนเองโดยไม่ต้องมีต้นแบบ

## 10. ช่วยสร้างความเชื่อมั่นในตัวเอง

เด็กที่เล่นกับเพื่อน ๆ ได้ จะมีโอกาสแสดงออกและแสดงบทบาทได้อย่างเต็มที่ในการเล่น  
โดยไม่ต้องพะวงว่าจะถูกจับผิด บรรยากาศการเล่นที่ไม่เครียด ส่งเสริมให้เด็กเป็นตัวของตัวเองมาก  
ขึ้น เด็กจะเพิ่มความเชื่อมั่นในตัวเองได้ ว่าสามารถเล่นกับเขาได้ หรือสามารถเข้ากับคนอื่น ๆ ได้  
เป็นต้น

## 11. ช่วยพัฒนาด้านสังคมและอารมณ์

เด็กเล็ก ๆ มักเล่นคนเดียวได้ แต่เมื่อโตขึ้นมักจะต้องหาเพื่อนเล่น หรือคนที่จะเล่นด้วยได้ การมีเพื่อนช่วยพัฒนาด้านสังคมของเด็ก และการรู้จักมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันช่วยพัฒนาอารมณ์ของเด็กได้ด้วย

### 2.7 คุณค่าการเล่นของเด็กไทย

ผศ.อบ โปษะกฤษณะ, ฐาปะนีย์ นาคกรทรรพ และศิวะพร สุคนชพงษ์ (2522) ได้ทำการวิจัย “การเล่นของเด็กภาคกลาง” พบว่า การละเล่นของเด็กไทยในภาคกลางนั้น มีคุณค่าในด้านต่าง ๆ ดังนี้ คือ

#### ด้านวัฒนธรรม

การละเล่นของเด็กไทย มีลักษณะที่แสดงถึง ความเจริญงอกงามของเด็ก ปรากฏอยู่อย่างชัดเจน กล่าวคือ

1. เสริมสร้างพละนามัยให้สมบูรณ์
2. เสริมสร้างทักษะต่าง ๆ ให้เจริญ เช่น ทักษะในการใช้สายตาสังเกต ทักษะในการเคลื่อนไหวอวัยวะ เป็นต้น
3. ส่งเสริมความเจริญทางจิตใจ โคขบปลูกฝังให้มีคุณธรรม อันจำเป็นแก่การเป็นพลเมืองดี เช่น ความซื่อสัตย์ ความอดทน ความรับผิดชอบ ความสามัคคี เป็นต้น
4. ส่งเสริมความเจริญทางสติปัญญา เช่น ฝึกให้ใช้ความคิด ฝึกความมีไหวพริบ ฝึกคาดคะเนเหตุการณ์ เป็นต้น

นอกจากลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงามแล้ว ยังมีลักษณะที่แสดงถึง ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียว ก้าวหน้า และศีลธรรมอันดีอีกด้วย

#### ด้านสังคม

1. การละเล่นของเด็กไทย สะท้อนสภาพของสังคมไทยในด้านต่าง ๆ เช่น สภาพความเป็นอยู่ และอาชีพของชาวบ้าน ความเชื่อ และค่านิยมของคนไทยสมัยก่อน
2. การละเล่นช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพของเด็กทั้งทางกาย และจิตใจ ฝึกให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ มีความสามัคคีกันในหมู่คณะ เมื่อเติบโตขึ้นเด็กเหล่านั้น ก็จะมีคุณสมบัติเหมาะสม ที่จะป็นพลังของประเทศชาติ อันเป็นคุณค่าทางสังคมอันพึงปรารถนา

#### ด้านภาษา

บทร้องประกอบการละเล่นของเด็กไทย มีคุณค่าด้านภาษา ทั้งในแง่วรรณศิลป์ และในแง่การสื่อสาร

ในแง่วรรณศิลป์นั้น บทร้องมีรูปแบบไม่จำกัดตายตัว มีการใช้คำเป็นวรรคสั้น ๆ และมีเสียงสัมผัสคล้องจอง ทำให้เกิดความไพเราะ ทำนองที่ใช้ร้องเป็นทำนองง่าย ๆ มีจังหวะเข้ากับวิธีเล่น มีการใช้คำที่เสียงต่าง ๆ และมีการใช้สัญลักษณ์ในเนื้อร้อง แฝงความหมายที่น่าสนใจ

ในแง่การสื่อสารนั้น นับว่าบทร้องประกอบการละเล่น ได้มีส่วนช่วยให้เด็กได้พัฒนาการทางภาษาโดยไม่รู้ตัว เพราะมีทั้งคำคล้องจองคำถามคำตอบและคำพูดที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวันช่วยให้เด็กสนุกในการใช้ภาษาเพื่อสื่อสารไปด้วย การเล่นทนายปริศนาก็มีส่วนช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก ในการสังเกตสิ่งต่างๆรอบตัวได้เป็นอย่างดี

ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัย การเล่นของเด็กภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ผะอับ ไพบุระกฤษณะ และคณะ, 2526) ที่สรุปไว้ดังนี้

1. การเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีคุณค่าทางวัฒนธรรมทางสังคม ทางภาษา เช่นเกี่ยวกับการเล่นของเด็กภาคกลาง
2. การเล่นของเด็กแต่ละภาค มีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมในธรรมชาติและพฤติกรรมของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ เด็กจะเกิดความคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ สามารถนำสิ่งแวดล้อมและพฤติกรรมของคนตามทีพบเห็นอยู่รอบนั้นมาดัดแปลงเป็นการเล่นของตนได้
3. การเล่นของเด็กแต่ละภาค ใช้วัสดุง่าย ๆ ที่หาได้ในท้องถิ่นเป็นอุปกรณ์ จึงไม่สิ้นเปลืองเงินทองที่จะต้องซื้อของเล่นราคาแพงจากต่างประเทศ นับเป็นการประหยัดและช่วยเหลือเศรษฐกิจของประเทศชาติไปในตัว
4. เด็ก ๆ ในแต่ละภาคชอบเล่นเป็นหมู่คณะ โดยมีกติกาวางไว้แน่นอน เด็ก ๆ สามารถจำกติกาหรือกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ได้แม่นยำ และเคารพกฎเกณฑ์ด้วยความสมัครใจ นับว่าการเล่นดังกล่าวได้ช่วยฝึกให้เด็กมีระเบียบวินัยและปลูกฝังคุณธรรมให้แก่เด็กได้อีกด้วย
5. การเล่นบางชนิดมีบทร้องและบทสนทนาโต้ตอบกัน ก่อให้เกิดความสนุกสนานครึกครื้นเป็นการพัฒนาอารมณ์ของเด็กและพัฒนาทักษะทางภาษาคด้วยในเวลาเดียวกัน

นอกจากนี้ ชัชชัย โกมารทัต, ฟอง เกิดแก้ว และประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์ (2527) ได้ศึกษาวิจัย และวิเคราะห์คุณค่า ทางด้านพลศึกษา ของกีฬาพื้นเมืองไทย โดยศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับความเป็นมา ลักษณะและรูปแบบการเล่นจากเอกสาร และการสัมภาษณ์ ส่วนการศึกษาและวิเคราะห์คุณค่าทางด้านพลศึกษานั้น ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมการเล่นจากการทดลองเล่นกีฬาพื้นเมืองไทยแต่ละชนิด ในสภาพการณ์จริง ตามหลักของวิชาพลศึกษา และได้สรุปถึงคุณค่าทางด้านพลศึกษาของกีฬาพื้นเมืองไทยไว้ดังนี้

กีฬาพื้นเมืองแต่ละชนิด ให้คุณค่าทางด้านพลศึกษา ครบทั้ง 5 ทาง คือ

1. ทางร่างกาย การเล่นกีฬาพื้นเมืองไทย ช่วยทำให้ร่างกายได้เคลื่อนไหว ออกกำลังกายส่วนต่าง ๆ ของร่างกายมากขึ้น เป็นการส่งเสริมให้ร่างกายของผู้เล่น ได้พัฒนาทางด้านกำลัง ความ

แข็งแรง ความเร็ว ความแคล่วคล่องว่องไว ความอ่อนตัว ความทนทาน การทรงตัว ความแม่นยำ และช่วยพัฒนาการประสานงานของระบบประสาทและกล้ามเนื้อ

2. ทางจิตใจ การเล่นกีฬาพื้นเมืองไทย ช่วยเสริมสร้างให้เกิดการพัฒนาคุณค่าทางด้านจิตใจไปในทางที่ดี มีความสมเหตุสมผลกับความพอใจ และความต้องการของตนเอง และส่วนรวม ช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นมีจิตใจแจ่มใส ร่าเริง พัฒนาความกล้าหาญ ความเชื่อมั่น ความมุมานะ พยายาม ฝึกให้เป็นผู้มีความอดทนและเสริมสร้างให้เป็นผู้มีกำลังใจ

3. ทางอารมณ์ การเล่นกีฬาพื้นเมืองไทย ช่วยเสริมสร้างให้เกิดความสมดุล ทางอารมณ์ ส่งเสริมให้ผู้เล่นได้ฝึก ทางด้านความอดกลั้น การเก็บความรู้สึก การขังคิด ส่งเสริมให้เกิดความมั่นคงทางอารมณ์ เกิดความพึงพอใจ และได้ผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์

4. ทางสติปัญญา การเล่นกีฬาพื้นเมืองไทย ช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่น ได้ฝึกการใช้ความคิด การสังเกต การวินิจฉัยปัญหา การแก้ปัญหา ฝึกการตัดสินใจที่ดี ส่งเสริมให้ได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ มากขึ้น และส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

5. ทางสังคม การเล่นกีฬาพื้นเมืองไทย ช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่น ได้ฝึกการใช้ชีวิตในสังคม ร่วมกัน ส่งเสริมให้ผู้เล่นรู้จักร่วมมือร่วมใจกันปฏิบัติงาน รู้จักประสานงานกับผู้อื่น รู้จักเคารพในสิทธิ และความสามารถของผู้อื่น ฝึกการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม ฝึกการเคารพและปฏิบัติตามกฎกติกา ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ ซื่อสัตย์ รู้จักเสียสละ และรู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ฝึกให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม ฝึกให้รู้จักฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รู้จักการปฏิบัติตนในฐานะผู้นำ และผู้ตามที่ดี ส่งเสริมให้เกิดความรักความสามัคคีต่อหมู่คณะ ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และเสริมสร้างให้เป็นผู้มีน้ำใจเป็นนักกีฬา

## 2.8 ลักษณะการเล่นของเด็กไทย

พูนสุข บุญยสวัสดิ์ (2524) ได้กล่าวถึงการเล่นของเด็กไทยว่าเป็นการเล่นที่แสดงถึงวัฒนธรรมของชาติ การเล่นของเด็กไทยที่มีในท้องถิ่นแต่ละจังหวัดหรือแต่ละภาคของไทยนั้น ส่วนใหญ่จะมีลักษณะ ดังนี้

1. ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น
2. ไม่มีอุปกรณ์หรือเครื่องประกอบการเล่นมากนัก ถ้ามีก็จะเป็นวัสดุธรรมชาติ ที่หาได้ในท้องถิ่น
3. เป็นการเล่นง่าย ๆ ไม่มีกติกาซับซ้อน เด็กมีอิสระในการเล่นอย่างสนุกสนาน เป็นผู้คิดเกมการเล่น และตั้งกฎเกณฑ์ด้วยตนเอง ซึ่งจะแตกต่างกันไปตามท้องถิ่น



4. เป็นการเล่นเพื่อออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่ ให้มีความคล่องแคล่ว ว่องไวในการเคลื่อนไหวร่างกาย ขณะเดียวกันก็ฝึกความสังเกต ไหวพริบ ความแม่นยำ การตัดสินใจและความพร้อมเพียง

5. มีเนื้อเรื่องหรือบทสนทนาประกอบ ที่มีคำสัมผัสคล้องจองกันทำให้สนุกสนานยิ่งขึ้น ผออบ ไปษะกฤชณะ และคณะ (2522) ได้สรุปลักษณะการเล่นของเด็กไทยไว้ ดังนี้

1. การละเล่นของเด็กไทย มีทั้งลักษณะเฉพาะ ที่แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของไทย และลักษณะที่เป็นสากล ซึ่งเด็กชาติต่าง ๆ นิยมเล่นเหมือน ๆ กันมีทั้งการละเล่นประเภทกลางแจ้งและประเภทในร่ม

2. วัสดุที่ใช้ในการเล่น มักเป็นวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น ที่อยู่อาศัย เช่น ไม้ไผ่ ก้านกล้วย หญ้า และเมล็ดผล ไม้ต่าง ๆ เป็นต้น

3. เด็ก ๆ ชอบเล่นด้วยกันเป็นหมู่คณะ มีการกำหนดกฎเกณฑ์ หรือกติกาเล่นกัน ขึ้นอย่างมีระเบียบ ถือเป็นแบบแผนสืบทอดต่อ ๆ กันมา

4. การละเล่นบางอย่าง มีบทหรือประกอบ ทำให้เด็กสนุกสนานไปกับจังหวะ และเสียงสัมผัสคล้องจอง เป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็ก ไปพร้อม ๆ กับพัฒนาการด้านอื่น ๆ นับว่ามีคุณค่าทางด้านภาษา

5. เด็กไทยปัจจุบัน ไม่ค่อยรู้จักการเล่นของเด็กไทยสมัยก่อน หากไม่มีการอนุรักษ์ไว้ การเล่นอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของไทย อาจสูญหายไปอย่างน่าเสียดาย

พิรพงษ์ บุญศิริและมาลี สุรพงษ์ (2536) ได้กล่าวถึงลักษณะการเล่นพื้นบ้าน และเกมประจำชาติไว้ ดังนี้

1. เป็นการเล่นที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมประจำชาติ

2. มีการสืบทอดรักษาระบบการเล่นมาแต่บรรพบุรุษ

3. ส่งเสริมความสามัคคี สนุกสนาน

4. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การแสดงออกถึงความสามารถเชิงภาษา ทางกาย ทางวาจา และทางจิตใจ

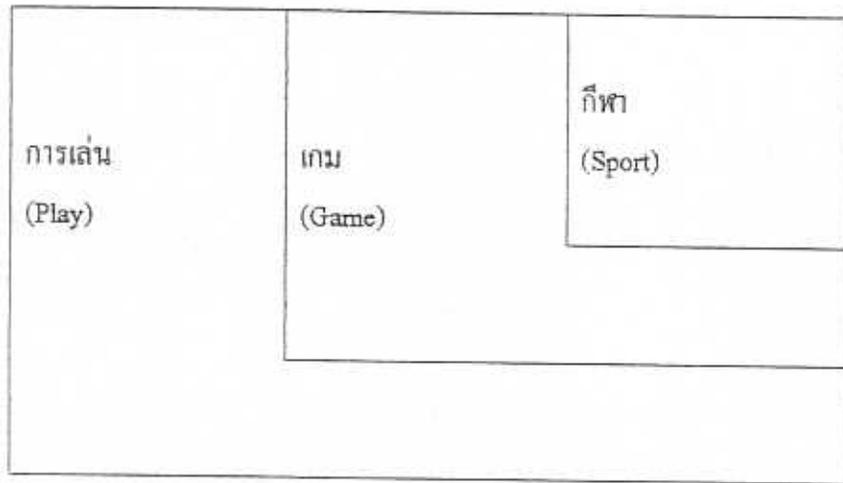
5. ส่งเสริมการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน

6. ใช้อุปกรณ์ซึ่งมาจากผลผลิตในท้องถิ่น

## 2.9 วิวัฒนาการของการเล่น เกม และกีฬา

การเล่น เกม และกีฬานั้น มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดและเกี่ยวข้องกันอย่างมีอาชเหลือเคียงได้ ชัชชัย โกมารทัต (2532) ได้อธิบายว่า วิวัฒนาการของกีฬานั้น ตามหลักตรรกศาสตร์ คือ

กีฬา เป็นวิวัฒนาการขั้นสูงของเกม และเกมเป็นผลแห่งวิวัฒนาการของการเล่น ซึ่งสามารถแสดงให้เห็น ได้ดังแผนภูมิต่อไปนี้



ภาพที่ 1 วิวัฒนาการของการเล่น เกม และกีฬา

จากแผนภูมิดังกล่าว โดยสรุปได้ว่า กีฬาทุกชนิดเป็นเกม แต่เกมทุกชนิด ไม่ใช่กีฬาและเกมทุกชนิดเป็นการเล่น แต่การเล่นทุกชนิด ไม่ใช่เกม คำว่ากีฬา เกม และการเล่นจึงมีความสัมพันธ์กันอย่าง ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้

หากจะกล่าวถึงความหมายของกีฬาให้ลึกซึ้งแล้วก็อาจกล่าวได้ว่า กีฬาคือเกมที่มีลักษณะพิเศษ มีการแสดงออกถึงความสามารถทางกาย (Physical Ability) มีการแข่งขัน (Competition) มีแบบอย่างของตัวเอง (Pattern) มี กฎ กติกา (Rules) มีลักษณะกระบวนการของความเป็นสถาบัน (Institutionalization) มีการก่อรูป (Formalizing) และมีมาตรฐานของกิจกรรม (Standardizing) ซึ่งผู้เข้าร่วมทั้งหมดในการกีฬาจะถูกบังคับควบคุม โดยข้อบังคับของกีฬา ให้มีกฎของกีฬาอย่างเคร่งครัด

## 2.10 การพัฒนาการเล่นให้เป็นเกมการแข่งขัน

ตัวอย่างการเล่นที่ได้รับการพัฒนาให้เป็นเกมที่แข่งขันได้เกมหนึ่ง ได้แก่การเล่นกระโดดเชือก ศักดิ์ชาย พิทักษ์วงศ์ (2531) ได้ทำการพัฒนาการเล่นชนิดนี้ให้มี กฎ กติกาที่มาตรฐาน และร่วมมือกับการกีฬาแห่งประเทศไทย และกรมอนามัย ดำเนินการจัดการแข่งขันกระโดดเชือก ซึ่งชนะเลิศแห่งประเทศไทยขึ้นเมื่อ วันที่ 13 กันยายน 2530 ณ โรงยิมเนเซียม สนามกีฬากลางจังหวัดราชบุรี โดยมีควมมุ่งหมายในการจัดคือ

1. เพื่อเป็นการส่งเสริมการออกกำลังกายด้วยการกระโดดเชือก

2. เพื่อเป็นการพัฒนากิจกรรมการเล่นของไทยให้มีรูปแบบ กติกา สำหรับใช้เป็นเกมการแข่งขันทั้งในระดับโรงเรียน ประชาชนทั่วไป และเยาวชนนอกโรงเรียน

3. เพื่อสนองทางเลือกกิจกรรมออกกำลังกายสำหรับการแข่งขันที่ง่าย สะดวก ประหยัดค่าใช้จ่าย อุปกรณ์ราคาถูก และสามารถเล่นได้แพร่หลายทั่วไป

การแข่งขันได้แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. ประเภทบุคคล เป็นการแข่งขันทักษะการกระโดดเชือก ให้ได้จำนวนครั้งมากที่สุด คำน้อยที่สุด ภายในระยะเวลาที่กำหนด ผู้ชนะเลิศแสดงว่า เป็นผู้ที่มีทักษะดี มีความอดทน และมีสมรรถภาพทางกายดี

2. ประเภททีมผลัด เป็นการแข่งขันทักษะการกระโดดเชือกเป็นกลุ่มใช้เชือกยาวและคนแกว่ง 2 คน ผู้เล่นที่เหลือวิ่งกระโดดตรงกลาง เรียงไปตามลำดับแล้วอ้อมกลับมากระโดดข้ามใหม่ ให้ได้จำนวนมากที่สุดภายในระยะเวลาที่กำหนด

3. ประเภทประกอบดนตรี การกระโดดเชือกประกอบดนตรี (Aerobic Roping) เป็นการนำกิจกรรมการบริหารประกอบดนตรี (Aerobic Dance) มาประยุกต์ผสมผสานกับการกระโดดเชือก การตัดสินการแข่งขัน ใช้วิธีการให้คะแนนโดยคณะกรรมการตามเกณฑ์การพิจารณา

## 2.11 การเล่นเตย

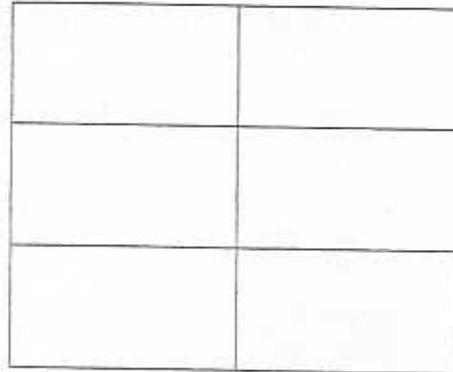
“เตย” เป็นการเล่นพื้นเมืองของไทยที่เล่นสืบทอดติดต่อกันมาเป็นเวลานานในทุกภาคของประเทศไทย โดยมีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไปตามท้องถิ่น เช่น ภาคเหนือ เรียกว่า คาล่อง หรือ อ่องอู่ ภาคกลาง เรียกว่า เตย หรือ บัลลูน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เรียกว่า เตย หรือ หมากเตย ภาคใต้ เรียกว่า เตย จากการศึกษาค้นคว้าของผู้วิจัยพบว่า “เตย” มีการเล่นเกือบทุกจังหวัดในประเทศไทย ซึ่งชื่อที่เรียกและรู้จักกันเป็นส่วนใหญ่คือชื่อ “เตย” สมัยก่อนเล่นกันในหมู่ผู้ใหญ่และคนหนุ่มสาว เป็นการออกกำลังกายและเพื่อความสนุกสนานรื่นเริงในงานเทศกาลรื่นเริงต่าง ๆ ของชาวบ้าน งานประเพณี เป็นต้น และจากการศึกษาของผ่องพันธุ์ มณีรัตน์, 2525 (อ้างถึงในเรื่องเดียวกัน) พบว่าจากการแบ่งประเภทของการเล่นที่เกี่ยวกับความสำคัญในการแพ้ชนะกันแล้ว เกมการเล่นเตยมีระดับความสำคัญของการแพ้การชนะที่ระดับมาก ปัจจุบันยังมีการเล่นเตยอยู่ทั่วไป แต่มักเป็นการเล่นในหมู่เด็ก ๆ มากกว่าผู้ใหญ่ ซึ่งสรุปรูปแบบและวิธีการเล่นมีลักษณะแตกต่างกันออกไปตามสภาพท้องถิ่น เช่น

**การเล่นเตยของจังหวัดสงขลา ภาคใต้ของไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, กรมพลศึกษา, 2525)**

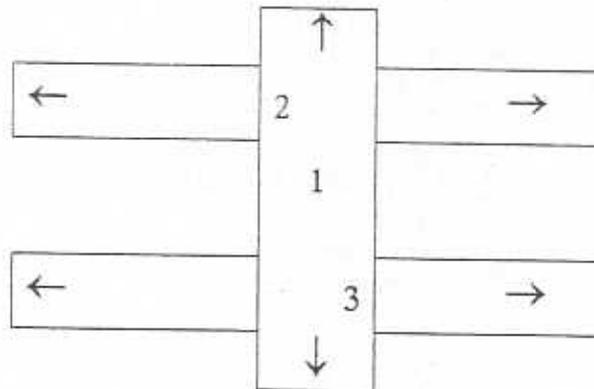
**วิธีเล่น** แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 พวก ๆ ละเท่ากัน ๆ กัน ไม่จำกัดจำนวน ที่เล่นขีดเส้นขนานความยาว 3 เส้นเท่า ๆ กันห่างกัน 4 เมตร ลากเส้นตัดเส้นขนานให้เป็นช่อง ๆ เท่ากับจำนวนผู้เล่นฝ่ายเดียว ลากเส้นวงกลมครึ่งซีกจดหัวเส้นขนานริม 2 เส้น เป็นหัวเตยสำหรับลงช่องอีกข้างหนึ่ง ไม่ต้อง

ลากเส้นครึ่งวงกลม เป็นทางแคบ เริ่มต้นด้วยฝ่ายหนึ่งเข้าประจำเส้นคนละเส้นคอยสกัดอีกฝ่ายหนึ่ง ซึ่งวิ่งลงช่อง ด้วยการ ใช้มือถูกต้อง ฝ่ายลงที่วิ่งผ่านช่อง ได้ตลอดทั้ง ไปและกลับ ถ้าฝ่ายสกัด กักไม่ได้ ฝ่ายลงชนะ ทั้งพวกแล้วทำการลงต่อไป พวกใดจะลงก่อนหลังแล้วแต่ตกลงกัน

**สถานที่เล่น** ควรเป็นพื้นดินทราย เพื่อป้องกันอันตรายในขณะที่เล่น



ภาพที่ 2 การเล่นเกมของจังหวัดสงขลา  
การเล่นตาถ้อง ทางภาคเหนือของไทย (กรมพลศึกษา, 2538)  
สนามเล่น



ภาพที่ 3 การเล่นเกมตาถ้องทางภาคเหนือของไทย

#### วิธีเล่น

(1) เป็นเกมการวิ่งไล่ตะกกันอีกอย่างหนึ่ง คล้ายกับแนค แต่เล่นเป็นทีม และมีขอบเขตจำกัด มีชื่อเรียกหลายชื่อ เช่น สายตะล้อง หรือเตี้ย

(2) เริ่มโดยขีดเส้นกำหนดบริเวณของผู้ไล่ลงพื้นดิน ผู้ไล่แต่ละคนจะออกนอกเส้นหรือเหยียบเส้นไม่ได้ และจะเข้าไปแทนที่ผู้ไล่คนอื่นไม่ได้

(3) การขีดเส้นของเด็กมีลักษณะสวยงามมาก เป็นเส้นคู่ที่เกือบขนานกันจริง ๆ เด็กขีดโดยใช้มือทั้งสองจับไม้ขีดไว้ แล้วเดินถอยหลังไปเร็ว ๆ

(4) คนไล่คนที่ 1 วิ่งได้ตามแนวขวากลับไปกลับมาได้ตลอดแนว

คนไล่คนที่ 2 วิ่งได้ตามแนวขวาง ด้านแรกวิ่งกลับไปกลับมาได้ตลอดแนวเหมือนกัน

คนไล่คนที่ 3 วิ่งได้ตามแนวขวาง ด้านหลังวิ่งได้กลับไปกลับมาตลอดแนว

(5) ผู้เล่นศาล้องจะต้องมีอย่างน้อย 6 คน แบ่งเป็นผู้ไล่ 3 ผู้ล่อง 3 ผู้ล่องจะต้องพยายามล่อหลอกให้ผู้เล่นคนที่ 1 และคนที่ 2 เหลือดิว แล้ววิ่งผ่านด่านแรกเข้ามา การวิ่งจะต้องวิ่งผ่านด่านจะวิ่งอ้อมด่านเข้าข้าง ๆ ไม่ได้ ค่อยจากนั้นก็พยายามวิ่งผ่านด่านหลังออกมา แล้ววิ่งผ่านด่านหลังกลับเข้าไปอีก จนกระทั่งสามารถวิ่งผ่านด่านแรกกลับไปเดิมได้ เด็กที่วิ่งล่องผ่านด่านได้สำเร็จจะร้องบอกพวกว่า “เด็ย” หรือ “ศาล้อง” ซึ่งหมายถึงชนะแล้ว

(6) ถ้าผู้ล่องสามารถผ่านด่านได้เสร็จ คนใดคนหนึ่งถือว่าชนะทั้งทีม และถ้าหากผู้ล่องถูกผู้ไล่แตะเอาในขณะที่จะผ่านด่าน แม้เพียงคนเดียวก็ถือว่าตายทั้งทีม ต้องเปลี่ยนหน้าที่กัน

(7) ถ้ามีผู้เล่นเกินกว่า 6 คน ก็ขีดเส้นแสดงขีดค่านเพิ่มเข้ามาอีกตามจำนวน เช่น อาจจะมีด่านหน้า ด่านกลางและด่านหลัง หรือจะแบ่งครึ่งให้คนที่อยู่ด้านตามแนวขวามี 2 คนก็ได้

(8) ผู้ไล่คนที่อยู่ด้านตามแนวขวามักจะเป็นคนที่แข็งแรงที่สุดในทีม เพราะเป็นตำแหน่งที่สำคัญมาก และผู้ไล่แต่ละคนควรจะต้องมีหน้าที่ต้องควรระมัดระวังด้านหน้าและด้านหลัง จึงจะล่อหลอกกัน ได้สนุก

การเล่นหมากเตย ทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (สุนีย์ เลี้ยวเพ็ญวงศ์ และโชนิต แฉงสกุล, 2527)

สถานที่ ลานกลางแจ้ง

อุปกรณ์ -

เทศกาล -

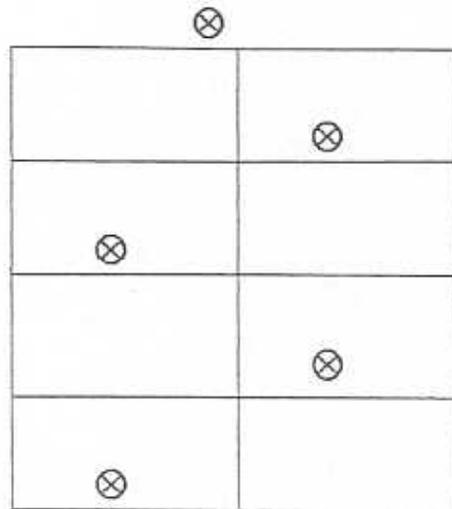
ผู้เล่น ไม่จำกัดเพศและจำนวน ผู้เล่นส่วนมากอยู่ในวัยเด็กถึงหนุ่มสาว

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่าย เท่า ๆ กัน การแบ่งอาจทำโดยการเป่าขี้จุก แบ่งเป็นฝ่ายแพ้และฝ่ายชนะ ฝ่ายแพ้จะเป็นฝ่ายรับ ฝ่ายชนะจะเป็นฝ่ายรุก

2. ขีดเส้นเป็นตาราง สำหรับให้ฝ่ายรับเป็นฝ่ายกั้นเส้น ดังรูป

## รูปแบบการเล่นหมากเคย



ภาพที่ 4 การเล่นหมากเคยทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

โดยที่ผู้กั้นเสี้ยนหน้าจะมีสิทธิวิ่งลงมาตามเส้นกลางด้วย ผู้เล่นฝ่ายรับที่เหลือนอกนั้น ก็กั้นเฉพาะเส้นของตัว โดยอยู่ในตำแหน่งเริ่มต้นที่สันทหว่างกัน ดังรูป

3. ฝ่ายรับที่อยู่ตามเส้น จะคอยเตะตัวฝ่ายรุกให้ได้ และคอยกั้นไม่ให้ผ่านไปในแต่ละชั้น
4. ฝ่ายรุกจะต้องพยายามผ่านเสี้ยนหน้า ลงไปจนถึงเส้นหลัง และวิ่งกลับขึ้นย้อนมาจนออกเสี้ยนหน้าให้ได้ โดยไม่ให้ฝ่ายรับเตะตัวได้

### กติกา

1. เมื่อฝ่ายรับที่อยู่ตามเส้น เตะตัวฝ่ายรุกคนใดคนหนึ่งได้ ถือว่า ฝ่ายรุก “ตาย” ทั้งหมด ต้องเปลี่ยนจากฝ่ายรุกมาเป็นฝ่ายรับแทน
2. ฝ่ายรุกเมื่อวิ่งผ่านกลับมาที่เสี้ยนหน้าได้และร้องว่า “เคย” ถือว่าชนะเกมนั้น และจะได้เล่นในเกมนใหม่โดยที่ยังเป็นฝ่ายรุก ไล่เหมือนเดิม
3. การวิ่งผ่านเสี้ยนหน้าและการร้องว่า “เคย” ถ้าทำได้เพียงคนเดียวก็ถือว่าชนะแล้ว
4. ห้ามผู้เล่นฝ่ายรุกวิ่งออกนอกเขตเส้นที่ขีดไว้ และผู้ที่เคยได้มากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ และฝ่ายชนะจะให้ฝ่ายแพ้ทำอะไรก็ได้

## 2.12 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชัชชัย โกมารทัต และคณะ (2527) ได้ศึกษาวิจัยความเป็นมา ลักษณะและรูปแบบของการเล่นกีฬาพื้นเมืองไทยชนิดต่าง ๆ และทำการศึกษาวิเคราะห์คุณค่าทางด้านพลศึกษาของกีฬาพื้นเมืองไทยแต่ละชนิด ใช้วิธีการศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร การสัมภาษณ์ และสังเกตพฤติกรรมการเล่นจาก

การทดลองเล่นกีฬาพื้นเมืองไทยแต่ละชนิดในสภาพการณ์จริงตามหลักการของวิชาพลศึกษา และใน ส่วนของการเล่นเดชนั้น พบว่า ได้ให้คุณค่าทางด้านพลศึกษา ดังนี้คือ

1. ทางร่างกาย การเล่นเกมมีการเคลื่อนไหว ในลักษณะของการวิ่งเร็ว หลบหลีก การหยุด การเคลื่อนที่ไปทางด้านข้างของฝ่ายรับ ทำให้ผู้เล่น ได้ออกกำลังของกล้ามเนื้อส่วนขา แขน ลำตัว ทำให้ระบบการหายใจและระบบการไหลเวียนเลือดต้องทำงานมากขึ้น เป็นการฝึกความแข็งแรง กำลัง ความแคล่วคล่องว่องไว ความเร็ว และการทรงตัว ได้เป็นอย่างดี

2. ทางจิตใจ การวิ่งผ่านเส้นต่าง ๆ ของฝ่ายรุก ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องมีความกล้าในการ ปฏิบัติ และมีความเชื่อมั่นในตัวเอง ฟังตนเอง ได้ฝ่ายป้องกันก็ต้องรับผิดชอบ ในหน้าที่ มีความตั้งใจ ในการเล่น กล้าตัดสินใจวิ่ง โต้ตะ นอกจากนี้ลักษณะการเล่นที่มีการผ่านเส้นต่าง ๆ เป็นขั้นตอน เป็นการส่งเสริมกำลังใจ ผู้เล่นเป็นอย่างดี เพราะผู้เล่นย่อมพบความสำเร็จ ได้ไม่ยากนักและประสบ ความสำเร็จเป็นลำดับขั้นด้วย

3. ทางอารมณ์ การเล่นในลักษณะที่ไม่มีการปะทะกันย่อมก่อให้เกิดความสนุกสนาน ทั้ง ฝ่ายรับและฝ่ายรุก ทุกคนมีหน้าที่ที่ต้องต้องกระทำช่วยให้สัมภาระอื่น ๆ ทำให้อารมณ์แจ่มใส ผ่อนคลายความตึงเครียดต่าง ๆ ได้

4. ทางสติปัญญา ผู้เล่นฝ่ายรุกแต่ละคนจะต้องหาทางหลอกล่อให้ฝ่ายรับหลงทาง เพื่อวิ่ง ผ่านเส้นต่าง ๆ หรือคอยหาช่องทางและโอกาสที่ฝ่ายรับพะวง หรือเคลื่อนที่ไปอีกทางหนึ่ง เพื่อ เคลื่อนที่ผ่านไปโดยไม่ถูกแตะตัว บางครั้งต้องมีการประสานงานกันระหว่างฝ่ายรุกด้วยกัน เพื่อ หลอกล่อต่าง ๆ เป็นการ ใช้ไหวพริบและเหตุผลในการตัดสินใจ จึงช่วยส่งเสริม ให้ผู้เล่นรู้จัก ใช้ความ คิด มีเหตุผลและมีผลและรู้จักตัดสินใจอย่างเหมาะสมด้วย

5. ทางสังคม การเล่นร่วมกันผู้เล่นจะต้องประสานงานกันทั้งฝ่ายรุกและฝ่ายรับ เมื่อกำหนด หน้าที่แล้ว ทุกคนจะต้องรับผิดชอบ ทำงานตามหน้าที่เพื่อทีมของตน เป็นการร่วมมือร่วมใจกัน ส่งเสริมให้เกิดความสามัคคี ความรักใคร่สนิทสนมกัน รู้จักแบ่งงานกันทำมีการประสานงานกัน ขอมรับฟังคำแนะนำของผู้อื่น ขอมรับ ในความสามารถของผู้อื่น รู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา รู้จักรับผิดชอบ ในหน้าที่ของตนเอง และยังช่วยส่งเสริมทางด้านกาปฏิบัติตนในฐานะผู้นำและผู้ตามที่ดีด้วย

นพคุณ นวมพันธ์ (2537) ได้ทำการวิจัย การพัฒนาเกมการเล่นกระต่ายขาเดียว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาเกมการเล่นกระต่ายขาเดียวของเด็กไทย ให้มีรูปแบบที่สามารถจัดการแข่งขันได้ และมีกฎกติกาการแข่งขันที่เป็นมาตรฐาน โดย ได้ทำการศึกษาลักษณะการเล่นชนิดนี้ในภาคต่าง ๆ ของไทย นำข้อมูลมาร่างเป็นรูปแบบการแข่งขัน แล้วนำไปทดลอง ใช้กับกลุ่มตัวอย่างผู้เล่น เพื่อ พัฒนาปรับปรุงรูปแบบกติกาการแข่งขันให้มีความสมบูรณ์ หลังจากนั้นจึง ได้ทำการประเมินการ พัฒนารูปแบบเกมการเล่นกระต่ายขาเดียว โดยการสอบถามความคิดเห็นของผู้เล่น ผู้ชม และ

ผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้จัดการแข่งขันชิงรางวัลขึ้น เพื่อให้ได้บรรยากาศการแข่งขันจริง แล้วให้ผู้เล่นและผู้ชมตอบแบบประเมินภายหลังการแข่งขัน ส่วนผู้เชี่ยวชาญนั้น ให้ตอบแบบประเมินโดยการชมเทปบันทึกภาพการแข่งขัน ผลการประเมินปรากฏว่า ทั้งผู้เล่น ผู้ชม และผู้เชี่ยวชาญ มีความเห็นสอดคล้องกันว่า การแข่งขันกระต่ายขาเดียวในรูปแบบใหม่ มีความสนุกสนานเร้าใจ เล่นง่าย ประหยัดปลอดภัย มีประโยชน์ต่อการพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา

ผลการวิจัยครั้งนี้ ทำให้ได้รูปแบบการแข่งขันกระต่ายขาเดียว ซึ่งมีสาระสำคัญ คือ

1. เป็นการแข่งขันประเภททีม ซึ่งประกอบด้วยผู้เล่นฝ่ายละ 6 คน
2. สนามแข่งขันเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด 8 x 8 เมตร
3. จุดมุ่งหมายของการเล่นคือ การที่ผู้เล่นฝ่ายใดคนหนึ่ง ซึ่งเรียกว่า “กระต่าย” แข่งด้วยเท้าข้างใดข้างหนึ่ง และพยายามไล่แตะ ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามทั้ง 6 คน ให้ได้จำนวนมากที่สุดภายในระยะเวลา 30 วินาที

4. ทีมที่เป็นฝ่ายไล่จะ ได้คะแนนเท่ากับจำนวนผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามที่กระต่ายสามารถแตะได้
5. ทั้งสองทีมจะผลัดกันเป็นฝ่ายไล่และฝ่ายหนีสลับกันไป
6. ทีมที่ทำคะแนนได้ถึง 15 คะแนนก่อนเป็นฝ่ายชนะ ในเซ็ทนั้น และทีมที่ชนะ 2 ใน 3 เซ็ท

เป็นฝ่ายชนะการแข่งขัน

จากการศึกษาเกี่ยวกับเกมการเล่นพื้นเมืองต่าง ๆ ของไทย รวมตลอดถึงการเล่นเดซ จะเห็นได้ว่าเกมการเล่นพื้นเมืองนั้น ได้ให้คุณประโยชน์ คุณค่าในด้านต่าง ๆ อย่างมากมาย โดยเฉพาะคุณค่าทางด้านพลศึกษา การพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งผู้วิจัยมีความมั่นใจว่าเกมการเล่นเดซนั้น สามารถที่จะพัฒนาเพื่อการแข่งขัน เป็นเกมการแข่งขันที่มีคุณค่า และใช้ทำการแข่งขันในการแข่งขันกีฬาระดับต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพเช่นเดียวกันกีฬาสากลโดยทั่วไป