

๗๕๕
๑๑๗๓๐
๖๖

การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดจาก
การเล่นหัตถ์ที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

ปริญญานิพนธ์

ของ

ทวีศักดิ์ นุ่มฤทธิ์
สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท ๒๓ พระโขนง กรุงเทพฯ ๑๑ โทร. ๓๙๒๑๕๗๕, ๓๙๑๕๐๕๘

- ๘ ก.ค. ๒๕๒๖

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประธานนิพนธ์
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้า
ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต

มกราคม ๒๕๒๖

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของ รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่
อาจารย์วิชาสถิติ ชีวสถิติ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรวดี โสมประยูร ซึ่งเป็นคณะอาจารย์
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และดำเนินการสอบ ที่ได้ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่อง
ต่างๆ ของการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้
ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศีลา จายนียโยธิน อาจารย์วิริยะ สิริสิงห์
ที่ได้ให้ความกรุณาในฐานะผู้ช่วยวิทยานิพนธ์ และกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.อารี รังสินนท์
ผู้ช่วยวิทยานิพนธ์ความกตเวทิตา ซึ่งได้กรุณาอ่านแบบทดสอบและการฝึกตรวจ ตลอดจนการแนะนำอื่น ๆ
ขอขอบคุณ อาจารย์สุรพล บริพันธ์ อาจารย์สมบุญ สุภาสุรบย์ ผู้อำนวยการโรงเรียน และ
ผู้ช่วยผู้อำนวยการโรงเรียน คุณทำเนียบ อาศรัยผล คุณธำศรี พึ่งนสมทอง คุณสมนึก นรสิงห์
ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านหมอพัฒนาราษฎร์ อำเภอบ้านหมอ จังหวัดสระบุรี ที่ได้
ให้ความสะดวกและให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูล
ขอขอบคุณ คุณจิราพร นุ่มฤทธิ และ พี่ ๆ เพื่อน ๆ น้อง ๆ ที่ศึกษาพร้อมกันทุกท่าน ที่มีส่วน
ช่วยเหลือและให้กำลังใจในการทำปริญญานิพนธ์ครั้งนี้
ท้ายสุดนี้ ผู้วิจัยขออภิวาดีถึงพระคุณของบิดา มารดา ที่ได้เมตตาเป็นกำลังใจและสนับสนุน
การศึกษาของผู้วิจัยตลอดมา

ทวีศักดิ์ นุ่มฤทธิ

คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำวันสี่และคณะกรรมการสอบ ได้พิจารณาปฏิญานิพนธ์ฉบับนี้แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษากาหนดหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิตของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการที่ปรึกษา

คณะกรรมการสอบ

ส.ร. ก.ม. ๑๖๖

ประธาน

ส.ร. ก.ม. ๑๖๖

ประธาน

ว.ล.ส.ล.ก.

ว.ล.อ.ล.ก.

กรรมการ

ว.ล.ส.ล.ก. ว.ล.อ.ล.ก.

กรรมการ

ว.ล.ส.ล.ก.

กรรมการ

สารบัญ

บทที่

หน้า

1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	5
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	6
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	6
	คำนิยามศัพท์เฉพาะ	7
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
	ความหมายของความคิดสร้างสรรค์	9
	องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์	14
	การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	14
	คุณค่าของการแสดงออกทางด้านความคิดสร้างสรรค์	17
	ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์	18
	ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์	20
	/ ความหมายของนิทาน	22
	คุณค่าของนิทาน	23
	/ รูปแบบของนิทาน	24
	/ ความสนใจต่อนิทานของเด็ก	26
	/ ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทาน	28
	สมมุติฐานของการศึกษาค้นคว้า	29

3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	30
	กลุ่มตัวอย่าง	30
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	30
	การดำเนินการทดลอง	38
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	40
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	43
	สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	43
	การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่าง	
	ระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลอง	43
	การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มที่ได้	
	รับฟังนิทานแต่ละรูปแบบและกลุ่มควบคุม	44
5	บทสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	51
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	51
	สมมุติฐานของการศึกษาค้นคว้า	51
	กลุ่มตัวอย่าง	52
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	52
	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	52
	การวิเคราะห์ข้อมูล	53
	สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล	53
	การอภิปรายผล	53
	ข้อเสนอแนะ	59
	บรรณานุกรม	60
	ภาคผนวก	65

บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

1	นิทานแต่ละรูปแบบ	32
2	ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดของตัว, ความคิดริเริ่ม, ความคิดละเอียดลออและความคิดยืดหยุ่น	36
3	แบบแผนการทดลอง	39
4	เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลอง	44
5	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม	45
6	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในค่าความคิดของตัวที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม	46
7	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในค่าความคิดริเริ่มที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม	47
8	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในค่าความคิดละเอียดลออที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม	48
9	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในค่าความคิดยืดหยุ่นที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม	49
10	เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ในค่าความคิดยืดหยุ่นของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม	50

บทที่ 1

บทนำ

บทนำ

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นคุณสมบัติของบุคคลที่เฝ้าปรารภนาในทุกสิ่งทุกอย่าง เพราะผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ย่อมไม่หยุดนิ่ง หรือพึงพอใจกับสภาพการทำงานและสภาพความเป็นอยู่ที่เขาจักจำเจ แต่จะพยายามหาทางปรับปรุงเปลี่ยนแปลงแก้ไข โดยคิดค้นหาวิธีการหรือหนทางที่ดีกว่าเหมาะสมกว่าและมีประสิทธิภาพมากกว่ามาประยุกต์ใช้ในกิจการงาน หรือการดำรงชีวิตของตนเองและคนอื่น ๆ (ชาร์งศักดิ์ วัฒนจักร 2524 : 12) กระทรวงศึกษาธิการก็เป็นหน่วยงานหนึ่งที่เห็นความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ จึงกำหนดลงในจุดมุ่งหมายของหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ข้อ 3.4 ซึ่งกล่าวว่า ให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มที่เป็นประโยชน์แก่ตนเองและส่วนรวม จุดประสงค์ทั่วไปของกลุ่มงานและพื้นฐานอาชีพเน้นให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงานและชิ้นผลงานที่ทำ และจุดประสงค์ทั่วไปของหมวดคณิตศาสตร์ข้อ 5 ที่ว่าให้นักเรียนเคยชินต่อการแก้ปัญหาซึ่งเป็นแนวทางอันก่อให้เกิดความคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ 2521 : 3, 62, 305) นอกจากนี้ยังมีจุดมุ่งหมายสำคัญที่มุ่งให้ผู้ที่ได้รับการศึกษามีคุณสมบัติขั้นขั้นแข็ง ออกหน ชื่อสัตย์ มีความเสียสละ รู้จักคิดริเริ่ม รู้จักแก้ปัญหาและข้อขัดแย้ง ควบคู่กันไป รู้จักปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข เป็นสมาชิกที่ดีของชุมชนและชาติ จากคุณสมบัติดังกล่าว กรมการฝึกหัดครู (กรมการฝึกหัดครู 2521 : 1) ได้ชี้ให้เห็นว่าคุณสมบัติเหล่านี้ของประชากรมีความสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการพัฒนาประเทศ และสอดคล้องกับหลักการที่ว่ายิ่งมีกำลังคนที่มีความคิดริเริ่ม (Creative Personality) มากเท่าใด การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมก็ยิ่งจะได้ผลดีเท่านั้น

๘. เนื่องจากสังคมได้พัฒนาเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา จึงจำเป็นต้องฝึกให้เยาวชนไทยรู้จักวิธีคิดใหม่ ๆ เพราะเมื่อเขาโตขึ้นจะได้เป็นพลเมืองที่มีความคิดสร้างสรรค์ช่วยพัฒนาบ้านเมือง

1

ด้วยเหตุที่ความคิดสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ กรมการฝึกหัดครูจึงเห็นว่า จุดมุ่งหมายที่สำคัญยิ่งของการศึกษาไทยในปัจจุบันนี้ที่จะพัฒนาประชากรให้มีความคิดสร้างสรรค์สูง ซึ่งจะก่อให้เกิดความก้าวหน้าทางวิชาการ การค้นพบทางวิทยาศาสตร์ที่แปลกใหม่และมีประโยชน์ ความสามารถในการแก้ปัญหาในสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การให้สิ่งประสิทธิที่อำนวยความสะดวกต่าง ๆ แก่มนุษย์ ล้วนเป็นผลผลิตของความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ทั้งสิ้น เช่นเดียวกับที่ นิพนธ์ จิตต์ภักดี (นิพนธ์ จิตต์ภักดี 2523 : 19) กล่าวถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์เป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่ทำให้เกิดประสิทธิกรรมใหม่ ๆ โดยเฉพาะผลงานทางค่านวิทยาศาสตร์อันเป็นผลให้มวลมนุษย์ในโลกได้รับความสุข มีความสะดวกสบายในการดำรงชีวิตทุกวันนี้ ความคิดสร้างสรรค์นอกจากจะเกิดคุณค่าก่อส่วนรวมดังกล่าวแล้ว ค่านคุณค่าต่อส่วนตัวก็มีไม่น้อย ดังที่ เฮิร์ลอค (Hurlock, 1972 : 327 - 328) ได้กล่าวถึงคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์ให้ความสนุก ความสุข ความพอใจ แก่เด็กมากและสิ่งเหล่านี้จะเป็นอิทธิพลต่อบุคลิกภาพของเขา เด็กจะมีความพอใจและความสนุกสนาน ถ้าเขาได้สร้างสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมาด้วยตัวของเขาเอง เช่นเขาสร้างบ้านขึ้นมาจากการกลับเอาอิฐแล้วเอาฝาหมกคลุมเป็นตน เขาจะรู้สึกพอใจในงานสร้างสรรค์ของเขาถูกทำหนึ่ ถูกดูถูก หรือถูกว่าสิ่งที่เขาสร้างนั้นไม่เหมือนของจริง

จึงกล่าวได้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มีสำคัญยิ่งสำหรับประเทศชาติและตัวบุคคล แต่เป็นเช่นนี้เราจึงควรจะศึกษาถึงการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ว่าความเจริญทางด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กพัฒนาอย่างไร เกี่ยวกับเรื่องนี้ ทอร์เรนซ์ (Torrance, 1962 : 16 - 17) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ครูจะต้องช่วยปลูกฝังให้เด็ก อีกทั้งช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่แล้วในตัวเด็กให้เจริญสูงสุดด้วย เพราะการเก็บกอดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอาจจะนำไปสู่ปัญหาค่านบุคลิกภาพและการปรับตัว ในเรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นี้ สโตรม (Storm, 1969 : 247) ได้กล่าวถึงธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ว่า ทุกคนมีศักยภาพทางความคิดสร้างสรรค์ แต่อาจมีปริมาณแตกต่างกัน ถ้าศักยภาพได้รับการส่งเสริมก็จะช่วยให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เช่นเดียวกับ ทาดินา (Tadina, 1969 : 58) กล่าวว่าเด็กที่มี

ความคิดสร้างสรรค์สูงและโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะต้องได้รับการส่งเสริมให้
คุณลักษณะค่านี้นี้ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มที่ เพื่อความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สามารถส่งเสริมให้
พัฒนาขึ้นได้ แล้วสิ่งที่ควรจะศึกษาต่อไปก็คือระยะเวลา องค์ประกอบและวิธีการที่จะส่งเสริม
ความคิดสร้างสรรค์ สำหรับประเด็นนี้ วิชัย วงษ์ใหญ่ (วิชัย วงษ์ใหญ่ 2523 : 1) ได้กล่าว
ว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ควรจะได้ฝึกฝนพัฒนามาตั้งแต่ระยะแรก ๆ และถ้าได้รับการ
ช่วยเหลือสร้างเสริมด้วยวิธีการที่ถูกต้องในช่วงเวลาที่เหมาะสมแล้ว เป็นการยากต่อการฝึก
ภายหลัง แต่ถ้าได้รับการส่งเสริมพัฒนาที่ถูกต้องจะส่งผลให้กับบุคคลหลายประการโดยเฉพาะอย่างยิ่ง
แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Motive) อัตมโนทัศน์ (Self - Concept)

พฤติกรรมทางสังคม (Social Behavior) และความสนใจทั่วไป เพราะสิ่งเหล่านี้เป็นลักษณะ
หนึ่งของความคิดสร้างสรรค์ และอีกนัยหนึ่งก็กล่าวถึง เรื่องของระยะการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไว้
สอดคล้องกันคือ ฮารี รังสินันท์ (ฮารี รังสินันท์ 2520 : 48) กล่าวว่าระยะต้นของชีวิต
เด็กเป็นระยะที่สำคัญและมีความหมายต่อชีวิตยิ่ง เป็นระยะที่พ่อแม่ทำงานร่วมกับลูกได้อย่างดีที่สุดและ
มีผลอันยิ่งใหญ่ต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ องค์ประกอบของการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้น
โรติ เพอร์ธัน (โรติ เพอร์ธัน 2522 : 95 อ้างอิงมาจาก Cratty. 1971)
กล่าวว่า องค์ประกอบที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ก็คือ บ้าน โรงเรียน และสิ่งแวดล้อมของคน
แต่ละคน

* นอกจากบิดา มารดา ผู้ปกครองจะมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แล้ว
ทางบ้านโรงเรียนโดยเฉพาะครูและผู้บริหาร ตลอดจนผู้ใกล้ชิดอื่น ๆ ก็มีบทบาทสำคัญเช่นเดียวกัน

โรติ เพอร์ธัน (โรติ เพอร์ธัน 2522 : 95 อ้างอิงมาจาก Anderson. 1970)
กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถจะพัฒนาได้และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จะขึ้นอยู่กับสิ่ง
แวดล้อมที่จัดขึ้นเพื่อให้เกิดภาวะหรือสถานการณ์ที่เหมาะสมที่ก่อให้เกิดความคิด ครูสามารถส่งเสริม
ความคิดสร้างสรรค์โดยที่ครูต้องระวังหรือเอาใจใส่ขององค์ประกอบที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และ
รู้วิธีการที่จะถ่ายทอดองค์ประกอบดังกล่าวไปยังนักเรียน

เกอร์ทูด (Gertude. 1966 : 549) มีความเห็นว่าความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน
จะได้รับการส่งเสริมให้ดีขึ้นได้โดยการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้นักเรียนรู้สึกเป็นอิสระ ไม่ถูก

ควบคุมจากระเบียบวินัยที่เคร่งครัดจนเกินไป และการส่งเสริมให้นักเรียนแต่ละคนรู้จักแก้ปัญหาด้วยตนเอง

ออสซูเบล (Ausubel. 1968 : 558) ได้กล่าวถึงบทบาทของโรงเรียนว่าโรงเรียนช่วยให้เด็กได้ค้นพบความคิดใหม่ ๆ และสามารถพัฒนาศักยภาพให้งอกงามได้เต็มที่ ทั้งยังไม่เห็นด้วยกับการที่โรงเรียนจัดให้นักเรียนเรียนวิชาการต่าง ๆ มาก ๆ เพื่อเสริมสร้างหรือพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในตัวนักเรียน ซึ่งเป็นเรื่องที่เป็นไปไม่ได้ทั้งนี้เพราะองค์ประกอบที่จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในตัวนักเรียนนั้นอยู่ที่เทคนิคหรือวิธีการสอนของครู และวิธีการสอนเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์นั้นก็มีเพียงบางแบบใดแก่กระบวนการที่ครูเราให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมด้านศิลปะ การเขียน และการวาดภาพในลักษณะของการสร้างสรรค์เท่านั้น

จากข้อความที่กล่าวมาจึงพอสรุปได้ว่ามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กคือบิดา มารดา ผู้ปกครอง ครูและผู้ใกล้ชิดเด็กทุกคน ซึ่งทุกคนควรให้ความสนใจส่งเสริมและสนับสนุนเด็กอย่างถูกต้อง ทั้งแต่เริ่มแรกก็จะทำให้เด็กสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เจริญถึงขีดสูงสุดได้ แต่ปัจจุบันมีได้เป็นเช่นนั้น โดยเฉพาะทางบ้านโรงเรียน กิจที่ โชติ เพชรรัตน์ (โชติ เพชรรัตน์ 2522 : 95 อ้างอิงมาจาก Smith. 1966) เขาได้กล่าวถึงว่ามีอุปสรรคสำคัญหลายประการที่เกี่ยวกับการสอนอย่างสร้างสรรค์เช่น การขาดสติปัญญา การเจริญรอยตามแบบอย่างวิธีการสอนอย่างดั้งเดิมเกินไป วางแผนการสอนสูงเกินไป ขาดการใช้กลไกกลวิธีในการสอนโดยเฉพาะการใช้คำบรรยายประกอบการสอนมากเกินไป เหล่านี้เป็นต้น เมื่อเป็นเช่นนี้ครูหรือผู้ปกครองควรจะได้เลือกสิ่งที่เด็กชอบและสนใจมาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ซึ่งสิ่งนั้นได้แก่จินตนาการ

รัฐจวน อินทรกำแหง (รัฐจวน อินทรกำแหง 2517 : 79) กล่าวถึงความสนใจข้อนิทานของเด็กว่าเด็กโดยทั่วไปชอบฟัง ชอบอ่านนิทาน และเนื่องจากเด็กเป็นวัยที่มีจินตนาการชอบสร้างจินตนาการให้ออกมาเป็นรูปร่างอยู่แล้ว ถ้าหนังสือหรือนิทานเรื่องใดช่วยส่งเสริมหรือให้โอกาสแก่เด็กได้ร่วมสร้างจินตนาการของตนไปพร้อม ๆ กันด้วยก็จะยิ่งเป็นที่พอใจมากขึ้น ความจริงหนึ่งสิ่งของความคิดสร้างสรรค์คือความคิดริเริ่ม ซึ่งเราจะเห็นได้ว่าความคิดริเริ่มเป็นเรื่องของความคิดที่แปลกใหม่ มีลักษณะเพี้ยนจินตนาการแตกต่างไปจากความคิดธรรมดา ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็น

ลักษณะที่มีอยู่ในนิทานต่าง ๆ ระพีพรรณนารถ ฐาตุร (ระพีพรรณนารถ ฐาตุร 2524 : 33) กล่าวว่า บรรดาครู อาจารย์ทั้งหลายไม่เคยตระหนักถึงคุณค่าของนิทาน พวกเขาหาภูมิปัญญาที่นิทานแต่ละเรื่อง ล้วนมีส่วนช่วยให้เด็กเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการอันกว้างไกล

ศิริกาญจน์ โกศล (ศิริกาญจน์ โกศล 2520 : 38) ได้กล่าวถึงประโยชน์ลักษณะ หนึ่งของนิทานคือ ทำให้เด็กเกิดจินตนาการจากเรื่องราวที่ได้ฟัง เช่น เรื่องนางฟ้า เรื่องสัตว์ต่าง ๆ เป็นต้น และเช่นเดียวกับ ศ. ศุภนิมิตร (ศ. ศุภนิมิตร 2522 : 29) กล่าวว่า นิทานช่วยให้ เด็กพัฒนาอารมณ์ รู้จักควบคุมอารมณ์ หรือมีความรัก โกรธเกลียด ตามวิสัยมนุษย์ที่ปกติและ สมบูรณ์ ช่วยส่งเสริมความคิด ช่วยให้เด็กคิดอย่างจินตนาการซึ่งจะนำไปสู่ความคิดอย่างสร้างสรรค์ ได้

จากแนวคิดของนักการศึกษาที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ผนวกกับการศึกษานิทานจึงพอจะเป็น เป็นผลได้ว่านิทานน่าจะเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ แต่เนื่องจากยังมีผู้ใด ทำการศึกษาว่านิทานจะส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กมากน้อยเพียงใด และนิทานรูปแบบใด ที่จะส่งผลต่อความคิดดังกล่าว จึงเป็นเรื่องที่ควรแก่การศึกษาอย่างยิ่ง

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองและหลัง การทดลอง
2. เพื่อศึกษาว่าการเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กัน ทำให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ในด้านต่าง ๆ แตกต่างกันหรือไม่ โดยศึกษาในรายละเอียดคือ
 - 2.1 เพื่อศึกษาว่าการเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันทำให้นักเรียนเกิดความคิด ริเริ่มแตกต่างกันหรือไม่
 - 2.2 เพื่อศึกษาว่าการเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันทำให้นักเรียนเกิดความคิด ยืดหยุ่นแตกต่างกันหรือไม่
 - 2.3 เพื่อศึกษาว่าการเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันทำให้นักเรียนเกิดความคิด คล่องตัวแตกต่างกันหรือไม่

2.4 เพื่อศึกษาว่าการเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันทำให้นักเรียนเกิดความคิดละเอียดลออแตกต่างกันหรือไม่

3. เพื่อศึกษานักเรียนที่ได้รับฟังการเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ เกิดความคิดสร้างสรรค์แตกต่างจากนักเรียนที่ไม่ได้รับฟังนิทานหรือไม่

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. ผลของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จะทำให้ทราบว่า การเล่านิทานรูปแบบใดที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ซึ่งจะเป็นแนวทางสำหรับผู้สนใจที่จะเล่านิทานให้เด็กฟังเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อเป็นแนวทางให้ครู ผู้ปกครองและผู้จัดทำหนังสือนิทานสำหรับเด็กสามารถจัดทำหรือจัดหาหนังสือนิทานสำหรับเด็กโดยตรงตามลักษณะที่ต้องการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็ก

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนชายหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2525 ของโรงเรียนบ้านหมอพัฒนาบุรี ลังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอบ้านหมอ จังหวัดสระบุรี จำนวน 80 คน
2. ระยะเวลาในการทดลอง กลุ่มตัวอย่างใช้เวลาทดลองกลุ่มละ 10 ครั้ง ครั้งละ 1 เรื่อง เรื่องละ 30 นาที รวมเวลาที่ใช้ในการทดลอง 7 สัปดาห์
3. นิทานที่นำมาใช้ในการทดลอง เป็นนิทานที่จำแนกตามรูปแบบของนิทานเป็น 3 รูปแบบ รูปแบบละ 10 เรื่อง รวมทั้งหมด 30 เรื่อง
4. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา
 - 4.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ประเภทของนิทานซึ่งแบ่งเป็น
 - 4.1.1 นิทานปรัมปรา (Fairytale)
 - 4.1.2 นิทานท้องถิ่น (Legend)
 - 4.1.3 นิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ (Animal Tale)

4.2 ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วย

4.2.1 ความคิดริเริ่ม (Originality)

4.2.2 ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)

4.2.3 ความคล่องตัว (Fluency)

4.2.4 ความละเอียดละออ (Elaboration)

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. นิทาน หมายถึง เรื่องราวที่เล่าสืบกันมาหรือมีผู้แต่งขึ้น เพื่อความสนุกสนานหรือเพื่อสอนคนในการดำรงชีวิต เนื้อเรื่องในนิทานอาจจะเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องเหลือเชื่อไม่สมเหตุสมผลหรือเป็นเรื่องแสดงอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ทาง ๆ

2. การเล่นนิทาน หมายถึง วิธีการที่ผู้วิจัยถ่ายทอดเนื้อเรื่องของนิทานให้เด็กได้เข้าใจด้วยการพูดโดยใช้นาเสียงหาทางประกอบการเล่า และในขณะที่เล่นนิทานนั้นให้เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นมากที่สุด โดยให้เด็กออกไปเช็ดหุ่นหรือแสดงท่าทางของตัวละครในเรื่อง ตามความคิดอย่างอิสระของตน และหลังจากการเล่นนิทานจบลงก็ให้เด็กแสดงความคิดเห็น โดยผู้วิจัยใช้คำถามที่ส่งเสริมให้เด็กคิด เช่นคำถามที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า "ทำไม" หรือ "ถ้า... จะทำอย่างไร" เป็นต้น การเล่นนิทานในแต่ละรูปแบบใช้วิธีการเล่าเหมือนกัน

3. นิทานที่มีรูปแบบทาง ๆ กัน หมายถึง ลักษณะของนิทานที่มีลักษณะแตกต่างกัน โดยพิจารณาจากเนื้อเรื่อง และตัวละคร ในการวิจัยครั้งนี้จะศึกษานิทาน 3 รูปแบบกล่าวคือ

3.1 นิทานปรัมปรา หมายถึง นิทานที่มีเนื้อเรื่องไกลความจริง ตัวละครในนิทานเป็นผู้ที่มีความสามารถเกินมนุษย์และตัวละครเอกของเรื่องเป็นผู้ที่คุณสมบัติพิเศษกว่าผู้อื่น เช่น เป็นผู้มีบุญ มีความสามารถ มีอิทธิฤทธิ์ มีไหวพริบ เป็นต้น ตัวอย่างเช่นนิทานเรื่องสองพี่น้อง

3.2 นิทานท้องถิ่น หมายถึง นิทานที่มีเนื้อเรื่องอธิบายเกี่ยวกับการกำเนิดของสัตว์ธรรมชาติ สถานที่ และวิวัฒนาการ ลักษณะเนื้อเรื่องและตัวละครมีเค้าความจริงหรือตัวบุคคลจริง ๆ เช่นนิทานของจังหวัดราชบุรีเรื่องเจ้าทำไมมีลาย เป็นต้น

3.3 นิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ หมายถึง นิทานที่มีสัตว์เป็นตัวละครทั้งหมด เนื้อเรื่องแสดงให้เห็นถึงการกระทำของสัตว์ ที่มีการกระทำหรือแสดงความคิดอย่างมนุษย์ เช่น นิทานเรื่องสิงโตกับหมาจิ้งจอก เป็นต้น

4. ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการของความรู้สึกลึกซึ้งต่อปัญหาหรือสิ่งที่มักพรองขาดหายไป แล้วรวบรวมความคิดหรือตั้งเป็นสมมุติฐานและทำการทดสอบสมมุติฐาน แยกแยะสิ่งที่โคจรพบ ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย

4.1 ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่คิดสิ่งใหม่แตกต่างจากความคิดง่าย ๆ ขรรพเคา ๆ และแตกต่างจากคนอื่น ๆ

4.2 ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายๆ ประเภทหรือหลายทิศทาง

4.3 ความคิดคล่องตัว หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดได้อย่างรวดเร็ว และมีปริมาณมาก แตกต่างออกไปโดยไม่ซ้ำกันเลย

4.4 ความคิดละเอียดละออ หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดหลักให้มีความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว และความคิดละเอียดละออ สามารถวัดได้ด้วยแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพ แบบ เอ (Torrance Test of Creative Thinking Figurel Form A) ซึ่ง ทอร์แรนซ์ เป็นผู้สร้างขึ้นได้แปลเป็นภาษาไทย โดย อารีรังสินันท์ (กรมการฝึกหัดครู 2521 : 12) ส่วนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่น สามารถวัดได้ด้วยแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยดัดแปลงมาจากแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของมินนิโมตา (Torrance. 1962 : 220 - 222).

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาพบว่าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และนิทาน ดังต่อไปนี้คือ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
 - ✓ 1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - ✓ 1.2 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - ✓ 1.3 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
 - 1.4 คุณค่าของการแสดงออกทางด้านความคิดสร้างสรรค์
 - ✓ 1.5 ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์
2. ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนิทาน
 - 3.1 ความหมายของนิทาน
 - 3.2 คุณค่าของนิทาน
 - 3.3 รูปแบบของนิทาน
 - 3.4 ความสนใจต่อนิทานของเด็ก
4. ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทาน

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

กิลฟอร์ด (Guilford, 1967 : 61) ได้เสนอทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญา อธิบาย

ความสามารถทางสมองของมนุษย์เป็น 3 มิติคือ

มิติด้านเนื้อหา (Contents) แบ่งออกเป็น

ภาพ (Figural) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นรูปธรรมสามารถที่จะรับรู้และระลึกออก

มาได้ เช่นภาพต่าง ๆ เสียงต่าง ๆ เป็นต้น

สัญลักษณ์ (Symbolic) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปเครื่องหมายต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร ตัวเลข เป็นต้น

ภาษา (Semantic) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปของถ้อยคำที่มีความหมายต่าง ๆ กัน แต่บางอย่างไม่อยู่ในรูปถ้อยคำก็มี เช่น ภาษาใบ เป็นต้น

พฤติกรรม (Behavioral) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปกิริยาอาการของมนุษย์

นิทานวิธีการศึกษา (Operations) แบ่งออกเป็น

การเรียนรู้การเข้าใจ (Cognition) หมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคล ที่รู้จักและมีความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ

การจำ (Memory) หมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคลที่สามารถสะสม เก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่รู้จักไว้ได้ และสามารถระลึกออกมาได้ตามที่ต้องการ

การคิดแบบแตกแขนง (Divergent Thinking) หมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคลที่สามารถหาข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างไม่จำกัดจำนวน จากสิ่งเร้าที่กำหนดให้ เช่น สามารถสร้างภาพจากวงกลมที่กำหนดเป็นภาพต่าง ๆ ให้ได้มากที่สุด เป็นต้น

การคิดแบบเอกนัย (Convergent Thinking) หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่สามารถสรุปข้อสรุปที่ดีที่สุดและถูกต้องที่สุดจากข้อมูลที่กำหนดให้

การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคลที่สามารถหาเกณฑ์ที่เหมาะสมมาตัดสินจากข้อมูลที่กำหนดให้ และสรุปได้ว่าข้อมูลอื่นใดที่มีลักษณะสอดคล้องกับเกณฑ์นั้น

นิทานที่เป็นผล (Products) แบ่งออกเป็น

หน่วย (Unit) หมายถึง สิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีลักษณะเฉพาะตัวและแตกต่างไปจากสิ่งอื่น ๆ เช่น นก มา ปลา เป็นต้น

จำพวก (Class) หมายถึง กลุ่มของหน่วยต่าง ๆ ที่มีลักษณะบางประการร่วมกัน เช่น คน สุนัข ปลาวาฬ เป็นจำพวกเดียวกัน เพราะต่างก็เลี้ยงลูกด้วยนม

ความสัมพันธ์ (Relation) หมายถึง การเชื่อมโยงของผลที่ได้จากการจับคู่เข้าด้วยกันโดยอาศัยลักษณะบางประการ เป็นเกณฑ์ อาจอยู่ในรูปหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก เป็นต้น

เช่น คนกับบ้าน พระกับวัด เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่มีชีวิตกับที่อยู่อาศัย

ระบบ (System) หมายถึง การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของผลที่ไต่หลาย ๆ คู่เข้าด้วยกันอย่างมีระเบียบแบบแผนอย่างใดอย่างหนึ่งแน่นอน เช่น 1 3 5 7 9 เป็นระบบเลขคี่ เป็นต้น

การแปลงรูป (Transformation) หมายถึง การเปลี่ยนแปลง การปรับปรุง การให้คำนิยามใหม่ การขยายความ หรือการจัดองค์ประกอบของข้อมูลที่กำหนดให้เสียใหม่ให้มีรูปร่างแตกต่างไปจากเดิม

การประยุक्त (Implication) หมายถึง การคาดหวังหรือทำนายอะไรบางอย่างจากข้อมูลที่กำหนดให้

จากความสามารถทางสมองของมนุษย์ดังกล่าวแล้วนั้น กิลฟอร์ด ได้กล่าวว่า ความคิดที่สำคัญที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์คือ ความคิดอเนกนัย โดยอธิบายลักษณะการคิดแบบอเนกนัยว่า มีองค์ประกอบดังนี้คือ

1. ความคล่องในการคิด (Fluency) คือความสามารถของสมองในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่วว่องไว
2. ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) คือความสามารถของสมองในการคิดหาคำตอบได้หลาย ๆ ประเด็นหรือหลายทิศทาง
3. ความกึกิริเริ่ม (Originality) คือความสามารถของสมองในการคิดหาคำตอบที่แปลก ๆ และเป็นคำตอบที่ไม่ซ้ำกับคนอื่น ๆ

ทอร์เรนซ์ (Torrence, 1962 : 16) ได้นิยามความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของความรู้สึกในช่องว่างหรือองค์ประกอบที่ขาดหายไป แล้วสร้างความคิดหรือสมมุติฐานที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเหล่านี้ ทดสอบสมมุติฐานต่าง ๆ และแสดงผลที่ได้ออกมา

วอลแลช และ โคแกน (Wallach and Kogan, 1965 : 34) กล่าวถึงทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ว่า เมื่อกลุ่มสิ่งเร้าอันเป็นลักษณะเฉพาะของสิ่งต่าง ๆ ถูกบันทึกไว้ในสมองจะทำให้บุคคลมีสิ่งกั๊ยในสิ่งนั้นในชีวิตของบุคคลย่อมสัมพันธ์กับสิ่งเร้าอันเป็นลักษณะเฉพาะ ทำให้มีสิ่งกั๊ยในสิ่งต่าง ๆ มากมาย ดังนั้นเมื่อสิ่งเร้าใด ๆ มาเร้ากลุ่มเซลล์ประสาทในสมอง จะทำให้กลุ่มเซลล์ประสาทในสมอง

ที่เป็นสิ่งกีดขวาง ๆ แสดงปฏิกิริยาควาย ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์คือ ความสามารถโดยความ
สัมพันธ์ได้ คือเมื่อระลึกถึงสิ่งใดได้ จะเป็นแนวทางให้ระลึกถึงสิ่งอื่นต่อกันไปเป็นลูกโซ่ เช่นเมื่อ
เห็นไก่ก็ทำให้นึกถึงเกาอี้เป็นต้น คำที่ระลึกออกมาต่าง ๆ ก็เป็นสิ่งกีดขวางที่เก็บสะสมไว้ในสมองของคน
เมื่อสิ่งเรามากระตุ้นก็จะตอบสนองออกมา ฉะนั้นอาจกล่าวได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการ
การอันหนึ่งที่อยู่ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง

วิชัย วงษ์ใหญ่ (วิชัย วงษ์ใหญ่ 2523 : 4) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า
ความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถของบุคคลในการแก้ปัญหาอย่างลึกซึ้งนอกเหนือไปจากลำดับขั้นของ
การคิดอย่างปกติ เป็นลักษณะภายในของบุคคลที่จะคิดหลายแง่หลายมุมประสมประสานกันจนได้ผลผลิต
ใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์ ประกอบด้วยกระบวนการคิด 4 ขั้น ดังนี้คือ

1. กระบวนการของความรูสึกว่ามีความยุ่งยาก มีปัญหา ช่องว่างของข้อมูลเกิดขึ้น
(Sensory Problems)
2. กระบวนการของการคาดคะเนหรือสร้างสมมุติฐานเกี่ยวกับปัญหานั้นขึ้น
(Formulating Hypothesis)
3. กระบวนการทดสอบสมมุติฐาน (Testing Guess)
4. กระบวนการของการคิดแสดงผลที่ได้มา (Communicating The Results)

โลว์ เลียมแกว (โลว์ เลียมแกว 2514:2 อ้างอิงมาจาก Freud, 1938:193)
มีทัศนะว่าความคิดสร้างสรรค์เริ่มตนจากความขัดแย้งซึ่งถูกขับดันออกมา โดยพลังของจิตไร้สำนึก ขณะที่
มีความขัดแย้งขึ้น คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความคิดอิสระเกิดขึ้นมากมาย แต่คนที่ไม่มีความคิด
สร้างสรรค์จะไม่มีในสิ่งเหล่านี้

ประคินันท์ อุปรมัย (ประคินันท์ อุปรมัย 2518 : 46) ให้ความหมายของความคิด
สร้างสรรค์ว่า เป็นลักษณะของความคิดชนิดหนึ่งที่บุคคลนำเอาความคิดแบบมีเหตุผลมาผสมผสานกับ
ความคิดแบบเพ้อฝัน เกิดเป็นความคิดใหม่ที่ไม่เคยมีใครคิดมาก่อน ทั้งนี้เพราะความคิดสร้างสรรค์
มักจะเกิดจากความคิดอย่างเพ้อฝันก่อน เช่นการที่มนุษย์คิดว่าควรวินโดยยานก ซึ่งในสมัยนั้นความคิดนี้
เหลวไหลถือว่า นิดอย่างนั้นเพ้อฝัน เพียงใดตนเองมีความสุขกับการที่ได้คิดว่าถ้าบินได้แล้วจะบินไป

ทางไหนบ้าง ท่อบาเบอมนุ้ยเรียนรูและค้นพบกฎเกณฑ์ต่าง ๆ มากขึ้นก็พยายามเอากฎเกณฑ์เหล่านั้น มาลองแก้ปัญหาว่ามนุษย์จะสามารถบินได้อย่างไรกันได้อย่างไร จนในที่สุด จากการทดลองทดลองและหา เหตุผลจากการทดลองต่าง ๆ เหล่านี้เอง ทำให้มนุษย์ขึ้นไปอยู่บนอากาศได้เช่นเดียวกับนก

จากเอกสารทั้งโลกกล่าวมาแล้วจะเห็นว่ามีความหมายของความคิดสร้างสรรค์เป็นสอง ลักษณะคือลักษณะทางกระบวนการและลักษณะผลิตภัณฑ์ ซึ่งความหมายของความคิดสร้างสรรค์นั้นนอกจาก จะให้ความหมายในสองลักษณะดัง กล่าวแล้วยังสามารถที่จะให้ความหมายในลักษณะของบุคคลอีกด้วย ซึ่งลักษณะของบุคคลนี้จะโลกกล่าวต่อไป

๕ ความคิดสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์กับจินตนาการ ซึ่งเรื่องนี้ ประคินท์ อูปรนัย (ประคินท์ อูปรนัย 2518 : 46) ได้ชี้ให้เห็นความเกี่ยวพันของความคิดสร้างสรรค์กับจินตนาการคือ จินตนาการ จัดเป็นพฤติกรรมทางสมองอย่างหนึ่ง แต่การคิดในลักษณะของจินตนาการนั้นเป็นการระลึกถึงสิ่งที่เรา มิได้สัมผัสโดยตรง กล่าวคือเมื่อเราเฝ้ามองสิ่งเรอย่างใดอย่างหนึ่ง สิ่งเรานั้นจะกระตุ้นให้เราเกิด จินตนาการหรือความคิดถึงซึ่งไปกว่าสิ่งที่เราได้เห็น การคิดในลักษณะของจินตนาการนั้นแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทคือ

1. ประเภทที่นึกถึงสิ่งที่มีประสบการณ์มาแล้ว เช่น เมื่อใครพูดถึงสถานที่ที่เราเคยไป เที่ยวมาแล้ว เราก็เกิดความคิดหรือจินตนาการย้อนไปถึงความหลัง เกี่ยวกับสถานที่หรือประสบการณ์ ต่าง ๆ ที่เคยพบขณะที่เราไปเที่ยวที่สถานที่แห่งนั้น
2. ประเภทที่คิดโดยสร้างภาพจินตนาการตามคำบอกเล่าของผู้อื่น เช่น เมื่ออ่านนวนิยาย หรือฟังนิทาน เราก็คิดเห็นภาพตัวละคร และลักษณะท่าทางตลอดจนความรู้สึกของตัวละครตามที่บรรยาย ในเนื้อเรื่อง
3. ประเภทที่คิดจนเกิดผลงานใหม่ เช่น เมื่อเกิดปัญหาอย่างหนึ่งอย่างใดเราก็ต้อง จินตนาการถึงวิธีการแก้ปัญหาและผลที่เกิดขึ้น จนในที่สุดสามารถพบวิธีแก้ปัญหา หรือได้ผลงานต่าง ๆ ที่ยังไม่เคยมีใครคิดหรือพบมาก่อน การคิดหรือจินตนาการเช่นนี้จะกลายเป็นจินตนาการริเริ่มสร้างสรรค์ จินตนาการนั้นควรมีพลานุภาพก่อให้เกิดประโยชน์แก่บุคคล เช่นก่อให้เกิดความสุขอันเนื่อง มาจากความรู้สึกที่ซาบซึ้งในสุนทรียภาพ และช่วยให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ฉะนั้นการให้เด็กได้ ฟังนิทานจะก่อให้เกิดจินตนาการตามเรื่องราวต่าง ๆ จึงเป็นวิธีการที่สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิด

สร้างสรรค์ได้

1.2 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

วิชัย วงษ์ใหญ่ (วิชัย วงษ์ใหญ่ 2523 : 7) ได้จำแนกองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ว่าประกอบด้วยความคิดที่สำคัญดังต่อไปนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดที่แปลกแตกต่างไปจากบุคคลอื่น
2. ความคิดว่องไวหรือพรู่งพรู (Fluency) หมายถึง ปริมาณการคิดพรู่งพรู ออกมามากกว่าบุคคลอื่น
3. ความคล่องตัว (Flexibility) หมายถึง ชนิดของความคิดที่ปรากฏออกมาจะแตกต่างกันออกไปโดยไม่ซ้ำกันเลย
4. ความละเอียดละเอียดประณีต (Elaborating) หมายถึง ความคิดที่แสดงออกมานั้นละเอียดละเอียดและสามารถที่จะนำมาทำให้สมบูรณ์และประณีตต่อไปได้อย่างเต็มที่

อารี สันตทวี (อารี สันตทวี 2523 : 73) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้คล้ายคลึงกันคือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดละเอียด

1.3 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

เกี่ยวกับศักยภาพของบุคคลในด้านความคิดสร้างสรรค์นั้น โซติ เพชรชื่น (โซติ เพชรชื่น 2522 : 97) กล่าวว่าคนทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์มากน้อยในปริมาณที่แตกต่างกัน ความสามารถด้านนี้จะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับการศึกษา และความคิดสร้างสรรค์ยังขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล ดังที่ วิจิตร วรทนายกร (วิจิตร วรทนายกร 2520 : 39 อ้างอิงมาจาก Parness, 1967 : 8) เชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ

1. ความรู้พื้นฐานของแต่ละบุคคล อย่างน้อยต้องทราบว่าปัญหาที่เขาประสบอยู่ในขณะนั้นและในอดีตเขาแก้ปัญหาอย่างไร
2. จินตนาการ (Imagination) อย่างน้อยจะต้องได้คิดว่าจะมีทางอื่นที่จะแก้ปัญหานี้ได้หรือไม่ ถ้ามีมีอะไรบ้าง

3. การพิจารณา (Judgement) ต้องมีการใช้วิจารณญาณวิเคราะห์ได้ว่าวิธีแก้ปัญหานั้นใดสามารถนำไปปฏิบัติได้และเป็นประโยชน์ที่สุด

ทอร์เรนซ์ (Torrance. 1964 : 5) ได้อ้างแนวคิดของ ไทเลอร์ (Tylor) ว่าผลของความคิดสร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องอยู่ในระดับสูงสุดเสมอไป แต่อาจจะเป็นขั้นใดขั้นหนึ่งใน 5 ขั้นต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 แสดงออกมาอย่างอิสระในคำความคิดริเริ่มโดยไม่คำนึงถึงคุณภาพของงาน

ขั้นที่ 2 งานที่เป็นผลผลิตที่ค่อนข้างดีแต่บางอย่าง

ขั้นที่ 3 งานขั้นประจักษ์รู้คิดคนสิ่งประจักษ์ใหม่ โดยไม่ซ้ำแบบใคร

ขั้นที่ 4 ปรับปรุงงานขั้นที่ 3

ขั้นที่ 5 คิดสิ่งที่เป็นนามธรรมขั้นสูงสุด คิดหลักการใหม่ ๆ

ขั้นตอนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

วิชัย วงษ์ใหญ่ (วิชัย วงษ์ใหญ่ 2523 : 5) กล่าวถึงขั้นตอนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ คือ

1. การเปิดใจกว้าง (Receptivity Openness) การเปิดใจกว้างต้องอาศัยที่ตนเองเป็นหลัก คือต้องพัฒนาจิตใจของตนให้เป็นบุคคลที่มีใจกว้างขวาง มีความมั่นใจและเชื่อมั่นว่าจะทำอะไร

2. การให้เวลาพักความคิด (Incubation) ความคิดจะเกิดขึ้นอยู่กับการยั่วเย้าเป็นอันดับแรก แต่จะเกิดความคิดสร้างสรรค์ต่อไปได้อย่างดีนั้นควรมีการพักความคิดเพื่อที่จะรวบรวมสิ่งต่าง ๆ อันเป็นหนทางไปสู่การพัฒนาซึ่งจะช่วยให้มีอิสระเสรีในการแสดงออกจากการนึกคิดที่คุ้นเคยจากสิ่งกระตุ้น

3. การมีอิสระเสรีในการแสดงออก (Freedom to made of Expression) การคิดได้มีการพักคุ้นเคยจากสิ่งที่กระตุ้นและพร้อมที่จะแสดงออก แต่หากความคิดนี้ขาดอิสระภาพในการแสดงออก จะทำให้ความคิดสร้างสรรค์หยุดยั้งไม่ทรงพรูออกมาเท่าที่ควร ฉะนั้นการสร้างบรรยากาศในการแสดงออกให้มีอิสระเป็นองค์ประกอบสำคัญ

เบลันท์ และ คลาสไมเออร์ (Blount and Klausmeier. 1968) ได้เสนอแนะแนวทางที่จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ไว้คือ

4. บรรยายภาพที่จะเอื้ออำนวยต่อความคิดสร้างสรรค์และการประเมินผลอยู่กับความคิดของแต่ละบุคคล การสร้างบรรยายภาพที่จะเอื้ออำนวยต่อความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งจำเป็นยิ่งที่ของคำนึงถึง การประเมินผลความคิดสร้างสรรค์นั้นขึ้นอยู่กับทัศนคติของแต่ละบุคคล ทัศนคติของแต่ละบุคคลเป็นสิ่งที่มีความไม่ควรนำเอาทัศนคติไปเปรียบเทียบกับมาตรฐานอื่นเพื่อการประเมินผล

บุชโล ทงอยู่ (บุชโล ทงอยู่ 2521 : 16) ได้กล่าวถึงการแบ่งขั้นตอนที่จะเกิดความคิดสร้างสรรค์ของ วอลล์ (Wallas. 1926) ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเตรียม (Preparation) เป็นระยะของการรวบรวมข้อมูลทาง ๆ เมื่อพบปัญหา

2. ขั้นพักตัว (Incubation) เมื่อรวบรวมข้อมูลตามขั้นที่ 1 แล้ว ผู้คิดยังคงคิดไม่ออก ได้แต่ครุ่นคิดอยู่ระยะนี้ผลงานยังไม่เกิดจนบางครั้งผู้คิดต้องไปทำางานอื่น

3. ขั้นคิดออก (Illumination or Insight) เป็นระยะที่คิดคำตอบออกทันที ๆ ที่ดูเหมือนเป็นระยะที่กำลังคิดอยู่

4. ขั้นพิสูจน์ (Verification) เมื่อคิดออกแล้วก็จะต้องพิสูจน์ ทดลองซ้ำเพื่อให้ได้ผล เป็นอันเป็นกฎเกณฑ์ต่อไป

ทอร์เรนซ์ (Torrance. 1964 : 56) กำหนดหลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์คือ

1. ยอมรับและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลก ๆ ของเด็ก พ่อแม่หรือครูไม่ต้องกลัวว่าการเล้าของเด็กร่วมกับปัญหา หรือวิธีแก้ปัญหาเหล่านั้นจะถูกหรือผิด แต่ต้องช่วยกระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์และค้นหาเพื่อพิสูจน์การเล้า โดยใช้พื้นฐานจากการสังเกตและประสบการณ์ของเด็กเอง

2. ยอมรับและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลก ๆ ของเด็ก

3. แสดงให้เด็กเห็นว่าความคิดนั้นมีคุณค่า ทำให้การเสริมแรงภายในเกิดขึ้น

4. จัดเตรียมโอกาสเพื่อฝึกฝนหรือการเรียนรู้ โดยไม่ต้องประเมินผล เด็กอาจจะต้องการเวลา ซึ่งสามารถเรียนได้โดยไม่ต้องคอยพะวงต่อการประเมินผล

ชาญชัย อินทรประวัติ (ชาญชัย อินทรประวัติ 2518 : 19) ได้กล่าวถึงข้อเสนอของเบลันท์ และ คลาสไมเออร์ (Blount and Klausmeier. 1968) ที่เสนอแนะแนวทางที่จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ไว้คือ

1. สนับสนุนและกระตุ้นการแสดงความคิดความอ่านในหลาย ๆ ด้าน เช่น ศิลปะการแสดง การพ่นรำ เป็นต้น
2. เน้นสถานการณ์ ความสามารถอันจะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ เช่น ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคล่องแคล่ว จัดให้มีความยืดหยุ่นในกิจกรรมการเรียน การสอน ส่งเสริมความคิดริเริ่ม เป็นต้น
3. ส่งเสริมให้นักเรียนแสดงออกทางอารมณ์ แสดงออกแห่งความมั่นใจในตนเองให้อิสระเสรีภาพพอเหมาะ
4. สนับสนุนและส่งเสริมการผลิตสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ตลอดจนความคิดที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ ควบ
5. อย่าจำกัดการแสดงออกของนักเรียนให้เป็นไปในรูปแบบเดียวกันตลอดกาล
6. อย่าเข้มงวดกวดขันหรือยึดมั่นอยู่กับจารีตประเพณีซึ่งยอมรับการกระทำหรือผลงานเพียงสองหรือสามอย่างเท่านั้น สิ่งอื่นใดนอกเหนือจากการสอนเป็นสิ่งที่ผิดหมด
7. อย่าพยายามหลอหลอมหรือบีบบังคับให้นักเรียนมีความคิดหรือบุคลิกภาพเหมือนกันหมดทุกคน

6. อย่าสนับสนุนหรือให้รางวัลแค่เฉพาะผลงานหรือการกระทำซึ่งมีผู้ทดลองทำและเป็นที่ยอมรับกันแล้ว ผลงานแปลก ๆ ใหม่ ๆ ก็น่าจะมีโอกาสได้รับรางวัลหรือคำชมเชยด้วย

จากเอกสารที่ไคกล่าวมาทั้งหมดในเรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สรุปได้ว่า เราสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เจริญถึงขีดสุดได้ แต่ทั้งนี้ต้องดำเนินการตามวิธีการและขั้นตอนที่ถูกทอง ควรคำนึงถึงผลของความคิดสร้างสรรค์ซึ่งมิใช่การค้นพบที่เลิศเลอเสมอไป แต่อาจเป็นเพียงงานที่แสดงออกมาอย่างอิสระตามความคิดโดยมิได้คำนึงถึงผลงานก็เป็นได้

1.4 คุณค่าของการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์

การส่งเสริมให้เด็กมีโอกาสแสดงความคิดสร้างสรรค์นั้น เจอร์ซิล (Jersild. 1972 : 153) ได้กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์มีส่วนช่วยในการพัฒนาเด็กดังนี้คือ

1. ความเป็นอิสระ กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จะเป็นการส่งเสริมอิสระภาพในการทำงาน เช่น กิจกรรมทางดนตรี วาดภาพ การแสดง เป็นต้น

2. สุนทรียภาพ เด็กจะรู้สึกชื่นชมและมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่าง ๆ ซึ่งผู้ใหญ่ควรทำเป็นตัวอย่างโดยการยอมรับและชื่นชมในผลงานของเด็ก การพัฒนาสุนทรียภาพทำได้โดยให้เด็กเห็นว่าทุก ๆ อย่างมีความหมายสำหรับตัวเขา

3. ความพอใจและความสนุกสนานในขณะที่เด็กทำกิจกรรมสร้างสรรค์ต่าง ๆ การเปิดโอกาสให้เด็กแสดงความสามารถทางสร้างสรรค์จะช่วยให้เด็กตระหนักถึงคุณค่าของความเป็นมนุษย์ ช่วยส่งเสริมให้เขามีกำลังใจ เขาใจตนเองว่ามีความคิดที่ดีและมีความสามารถ

4. การผ่อนคลายอารมณ์ การทำงานสร้างสรรค์เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ ลดความกดดัน ความคับข้องใจและความก้าวร้าวลง

5. สร้างนิสัยการทำงานที่ดี มีระเบียบ

6. การพัฒนากล้ามเนื้อ เด็กทำกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เด็กจะพัฒนากล้ามเนื้อมือ กล้ามเนื้อเล็กและใหญ่ได้

7. การค้นคว้าทดลองและสำรวจ เด็กชอบทำกิจกรรมที่ใช้วัสดุต่าง ๆ ซ้ำ ๆ กัน เพื่อสร้างสิ่งต่าง ๆ ซึ่งเป็นโอกาสที่เด็กจะใช้ความคิดริเริ่มและจินตนาการของเขาค้นคว้าสำรวจฝึกฝนสิ่งที่สร้างใหม่ขึ้นมา

ชาดูชัย อินทรประวัติ (ชาดูชัย อินทรประวัติ 2518 : 19) ให้ความเห็นว่าความคิดสร้างสรรค์มีความจำเป็นต่อชีวิตคือ ในการให้การศึกษาแก่เด็กนั้น เราไม่สามารถจะสอนเขาได้ทุกสิ่งทุกอย่างที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของเขาได้ เราสอนเขาได้บางอย่างและบางอย่างเด็กต้องหาหนทางเอาเองว่าจะเอาความรู้ที่ครูสอนนั้นไปใช้ในการแก้ปัญหาได้อย่างไร นั่นเองที่สุดเด็กมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ย่อมมีโอกาสใช้ความรู้ที่กว่าเด็กที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์

จากเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์มีคุณค่าต่อพัฒนาการของเด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา หรืออาจกล่าวได้ว่าความคิดสร้างสรรค์ช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพให้แก่เด็ก

1.5 ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

มิลเลอร์ (Miller. 1970 : 196) กล่าวถึงลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่าเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์จะเล่าเรื่องในแนวที่เขาสนใจ วาดภาพจากสิ่งที่เขาได้เห็น

แต่ภาพที่วาดจะไม่เหมือนกับที่ครูคาดหวังจะให้เขาวาดออกมา

ฮิลการ์ด และ แอทกินสัน (Hilgard and Atkinson. 1967 : 385) กล่าวว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นผู้ที่มีความคิดอิสระ ไม่ชอบตามแบบใคร ชอบคิดหรือทำสิ่งที่ซับซ้อน แปลกใหม่ เป็นผู้มีอารมณ์ขัน

มาสโลว์ (Maslow. 1970 : 223) ได้กล่าวว่าบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์มีความแตกต่างไปจากบุคคลอื่นโดยทั่ว ๆ ไปในลักษณะเฉพาะอย่างคือมีความเป็นตัวของตัวเอง และไม่ตกท้าวข้อสิ่งที่เขายังไม่ทราบ ท่อสิ่งที่ลึกลับน่าสงสัยหรือประหลาดใจ แต่กลับรู้สึกพอใจ กับแทนที่จะเผชิญกับสิ่งเหล่านี้

แมคคินนอน (Mackinnon. 1959 : 154) ได้ศึกษาลักษณะของผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์พบว่า จะเป็นผู้ที่ตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา มีความสามารถในการใช้สมาธิ มีความสามารถในการจินตนาการ ความคิดฉิวไวเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา และมีความสามารถในการสอบสวนค้นหารายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องหนึ่งเรื่องใดอย่างละเอียดและกว้างขวาง คุณลักษณะที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือเป็นผู้ที่จะเปิดรับประสบการณ์ต่าง ๆ อย่างไม่เลือกเลี้ยง ชอบแสดงออกมากกว่าเก็บกัก รวมทั้งมีแนวโน้มที่จะชอบรับรู่มากกว่าชอบตัดสิน

ลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์นี้นักจิตวิทยาและนักการศึกษาจำนวนมากนอกเหนือจากที่ได้กล่าวมาแล้ว ได้ศึกษาไว้อีกมากมาย ซึ่งเกี่ยวกับลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์นี้ วิชัย วงษ์ใหญ่ (วิชัย วงษ์ใหญ่ 2523 : 9) ได้สรุปไว้ 15 ประการคือ

1. มีความอยากรู้อยากเห็น
2. มีความประหลาดใจหรือสนใจในสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่
3. ชอบเสี่ยง
4. มีความสามารถในการคิดอย่างกว้างขวางและลึกซึ้ง
5. ไม่ชอบคล้อยตามผู้อื่น
6. เป็นอิสระทั้งความคิดและการกระทำ
7. มีความพินิจพิจารณาละเอียดละออ
8. มีความยืดหยุ่นทั้งความคิดและการกระทำ สามารถดัดแปลงแก้ไขวิธีการทำงาน

ได้อย่างเหมาะสม

9. ทำงานเพื่อความสุขของตนเอง มีใฝ่หวังผลภรรยียกย่องจากคนอื่น
10. มีความไวต่อปัญหา
11. มีความเต็มใจที่จะกระทำสิ่งต่าง ๆ เกิดขึ้นใหม่เสมอ
12. มีความคิดของตนเองไม่ซ้ำแบบใคร
13. คิดถึงซึ่งแก่คน
14. รู้จักคัดแปลงความคิดให้เหมาะสม
15. มีความมุ่งมั่นในการทำงาน

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้อง

อัจฉรา แยมสรวล (อัจฉรา แยมสรวล 2518 : 48 - 52) ได้วิจัยถึงความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์วิชาวาทศิลป์กับความคิดสร้างสรรค์ และเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชายและนักเรียนหญิง ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2518 จำนวน 199 คน เป็นชาย 119 คน หญิง 80 คน เครื่องมือคือแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ที่ดัดแปลงมาจากแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของมินนีโซตา ผลปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์วิชาวาทศิลป์มีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

จากงานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าเราสามารถใช้ในการวาทศิลป์เพื่อจะวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ก็วัดความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แบบทดสอบด้านการวาทศิลป์เช่นกัน

กรมการฝึกหัดครู (กรมการฝึกหัดครู 2521 : 51) ได้ทำการวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยทั้งระดับอนุบาลถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากภาคเหนือ ภาคใต้ ภาคตะวันออก ภาคตะวันตก ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคกลางและกรุงเทพมหานคร โดยแบ่งโรงเรียนออกเป็นโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัด (เคม) โรงเรียนเทศบาล โรงเรียนราษฎร์ และโรงเรียนสาธิตของวิทยาลัยครู จำนวนทั้งสิ้น 3,123 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพแบบ ก. ผลพบว่าพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์นั้นเมื่อ

อายุเพิ่มขึ้นความคิดคล่องตัวจะสูงขึ้นและเห็นความแตกต่างได้ชัดเจน ส่วนความคิดริเริ่มจะสูงในระดับอนุบาลและลดต่ำสุดที่ชั้นประถมปีที่ 1 แต่จะเริ่มสูงขึ้นในชั้นประถมปีที่ 2 และเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงชั้นประถมปีที่ 4 สำหรับการพัฒนาของความคิดตกแต่นั้นจะพัฒนาสูงขึ้นไปเรื่อย ๆ แต่จะเป็นไปอย่างเชื่องช้า

สาทิณี บุโรคม (สาทิณี บุโรคม 2522 : 85) ได้วิจัยถึงการสร้างแบบฝึกวาดภาพ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับก่อนวัยเรียน โดยศึกษาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว และความคิดละเอียดละออ แบบฝึกประกอบด้วยกิจกรรม 9 ชุด ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเองตามแนวคิดของ กิลฟอร์ด แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนอนุบาลปีที่ 2 ของโรงเรียนอนุบาลวัดปริยายก จำนวน 59 คน ผลปรากฏว่าแบบฝึกวาดภาพที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว และความคิดละเอียดละออสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลงานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์กำลังเป็นที่สนใจของนักการศึกษา ซึ่งต่างก็หาทางพัฒนาให้เจริญยิ่งขึ้น โดยศึกษาวิธีการและระดับชั้นที่ต่างกันและผลวิจัยก็เป็นไปตามที่คาดหวังไว้ โดยเฉพาะผลงานของ สาทิณี บุโรคม ได้ศึกษาองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว และความคิดละเอียดละออ เช่นเกี่ยวกับการวิจัยในครั้งนี้ซึ่งหาทางพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมปีที่ 1 โดยใช้นิทาน ส่วนงานวิจัยของกรมการฝึกหัดครู ผลการวิจัยจะเห็นได้ว่าเด็กไทยมีแนวโน้มการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่ดี มีความแตกต่างกันตามอายุ ความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้มากขึ้นได้ ซึ่งควรจะเริ่มตั้งแต่เยาว์วัย และทำติดต่อกันเพื่อจะได้เจริญงอกงาม ขึ้น

งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

เรนวอเทอร์ (Rainwater. 1965 : 6753-A) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาเพื่อจะหาว่าบุคคลใดที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้ก็กว่าบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำหรือไม่ การทดลองครั้งนี้ใช้กลุ่มตัวอย่าง 138 คน แบบทดสอบที่ใช้เป็นแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ 4 ฉบับของ กิลฟอร์ด กลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็น 2 กลุ่ม

คือ กลุ่มที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงและต่ำ แล้วนำมาทดสอบการแก้ปัญหาผลการทดลองพบว่า พวกที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงทำคะแนนในการแก้ปัญหาได้สูงกว่าพวกที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากงานวิจัยดังกล่าวจะเห็นว่าความคิดสร้างสรรค์กับความสามารถในการแก้ปัญหาที่มีความเกี่ยวข้องกัน โดยผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้สูงกว่า นั่นแสดงว่าถ้าได้มีการกระตุ้นให้เด็กได้รู้จักคิดแก้ปัญหาเสมอ ๆ ก็จะสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กได้เช่นเดียวกันกับการที่เด็กได้รับฟังนิทาน ซึ่งในเรื่องเกี่ยวกับการแก้ปัญหา หรือการให้เด็กได้แก้ปัญหาคำถามเมื่อเล่านิทานให้เด็กฟัง ก็อาจเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนิทาน

3.1 ความหมายของนิทาน

รัชนี ศรีไพรวรรณ (รัชนี ศรีไพรวรรณ 2516 : 37) ได้ให้ความหมายของนิทานว่า นิทานคือเรื่องราวที่เล่าสู่กันฟังหรือมีผู้แต่งขึ้นเพื่อความสนุกสนานบันเทิง หรือเพื่อสอนคนในการดำรงชีวิต เนื้อเรื่องในนิทานอาจเป็นเรื่องเหลือเชื่อไม่สมเหตุผลหรือเป็นเรื่องแสดงอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ต่าง ๆ ทั้งนี้เพราะนิทานเป็นเรื่องที่มุ่งให้ความเพลิดเพลิน เป็นส่วนใหญ่

กุหลาบ มลลิกะมาส (กุหลาบ มลลิกะมาส 2516 : 100) กล่าวถึงนิทานชาวบ้านว่า นิทานเป็นเรื่องนานาชนิด อาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัย การแข่งขัน เรื่องตลกขบขัน การคดโกง หรือเรื่องแปลกประหลาดพิศมัยประหลาด ทิวละครในเรื่องบางทีก็เป็นคนเคราะห์ดี บางคนก็เป็นคนเคราะห์ร้าย บางคนเก่งกาจอาจหาญ บางคนก็เหลวไหลไม่ได้เรื่อง บางคนฉลาด ใจ แต่ไม่ว่าจะเป็นจำพวกไหนก็ล้วนแต่มีความรู้สึกนึกคิดอย่างมนุษย์ประเภทต่าง ๆ ในโลกเราเอง หรือแม้ว่าบางทีจะเป็นเรื่องสัตว์ต่าง ๆ หรือมนุษย์ประเภทใด ๆ ก็ตาม ต่างก็ทำและคิดอย่างมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นพระราชา ยาจกเข็ญใจ กระต่ายแสนกลหรืออะไรก็ตาม ต่างก็มีความรู้สึกนึกคิด มีจิตใจอย่างมนุษย์เรา ๆ หรือมีเจตนาบางอย่างที่เรานึกกันอยากจะเป็น

นิทานที่เล่ากันทั่ว ๆ ไปส่วนใหญ่ได้เค้าเรื่องมาจากนิทานชาวบ้าน โดยเล่ากันต่อ ๆ มา มีทั้งบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร และมีบางส่วนที่จดจำกันต่อ ๆ มา ซึ่งลักษณะของนิทานชาวบ้านนี้ กุหลาบ มัลลิกะมาส (กุหลาบ มัลลิกะมาส 2516 : 100) กล่าวว่า

1. เป็นเรื่องเล่าควยลอยคำธรรมดาเป็นภาษาร้อยแก้วไม่ใช่ร้อยกรอง
2. เล่ากันควยปากสืบกันมาเป็นเวลาช้านาน ต่อมาเมื่อการเขียนเจริญขึ้นก็อาจเขียนขึ้นตามเค้าเดิมที่เคยเล่ามา
3. ไม่ปรากฏว่าผู้เล่าทั้งเดิมเป็นใคร อาจเป็นของเก่าฟังมาจากผู้เล่า ซึ่งเป็นบุคคลสำคัญในอีกยุคอีกทอดหนึ่ง

3.2 คุณค่าของนิทาน

กึ่งแก้ว อรรถาการ (กึ่งแก้ว อรรถาการ 2513 : 8) กล่าวว่านิทานมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างเสริมบุคลิกภาพ มีพลังโน้มน้าวทัศนคติและพฤติกรรมของบุคคลและสังคมได้

ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ (ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ 2520 : 38) กล่าวว่าการเล่นนิทานให้เด็กฟังแม้จะเป็นเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ แต่ก็เป็นที่ประโยชน์ที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์แก่เด็กคือ

1. ช่วยให้เกิดความรู้สึกอบอุ่น มีที่พึ่งทางใจ รู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เพราะขณะที่ฟังนิทานเด็กมีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
2. ทำให้เด็กเกิดจินตนาการจากเรื่องราวที่ฟัง เช่น เรื่องนางฟ้า เรื่องสัตว์ต่าง ๆ หรือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติ
3. ช่วยให้เด็กได้รู้จักโลกจากแง่มุมเล็ก ๆ น้อย ๆ จากนิทานที่ได้อ่าน
4. การฟังนิทานทำให้เด็กได้พักผ่อน คลายความตึงเครียด ได้รับความเพลิดเพลิน ความสดชื่น และความรู้จากเรื่องราวที่ได้อ่านจะฝังใจเด็ก ทำให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อโลกและชีวิต

ระพีพรนารถ ฐาภุร (ระพีพรนารถ ฐาภุร 2524 : 34) ได้กล่าวถึงนิทานและมีข้อเสนอแนะคือในการดำรงชีวิตของคนเรานั้นมีการนำเอาศิลปะมาประยุกต์สอดแทรกอยู่เสมอ ในนิทานหรือนวนิยายก็เช่นกัน มักมีการสอดแทรกความคิดและปลูกฝังค่านิยมในการมีคุณธรรม มโนธรรม เข้าไว้ในเรื่องได้อย่างแนบเนียนด้วยเช่นกัน และเสนอแนะว่าบรรดาครูทั้งหลายจึงไม่ควรปิดกั้นจินตนาการ

และความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ๆ แม้ว่ายังไม่สามารถหาพบรูปที่เป็นข้อยุติ ถึงข้อดีข้อเสียของ นิทานหรือนวนิยายได้ในเวลานี้ก็ตาม

จากข้อความทั้งนี้กล่าวพอสรุปได้ว่านิทานมีความสำคัญต่อการพัฒนาตัวเด็กทั้งด้านความคิด สติปัญญา อารมณ์และสังคม จึงกล่าวได้ว่านิทานเสริมสร้างบุคลิกภาพของเด็กได้

3.3 รูปแบบของนิทาน

นักการศึกษาที่สนใจในค่านิทานได้แบ่งนิทานออกเป็นประเภทต่าง ๆ มากมาย ตามแต่จะ ยึดสิ่งใดเป็นเกณฑ์ เช่นลักษณะของเนื้อหา สถานที่เกิดเป็นต้น

กึ่งแก้ว อัครถาวร (กึ่งแก้ว อัครถาวร 2513 : 9 - 17) ได้แบ่งนิทานตามเนื้อหา โวหาร และโครงสร้างออกเป็น 6 ชนิดคือ

1. นิทานไม่รู้จบ เป็นนิทานที่มีลักษณะพิเศษในโครงสร้าง คือมีการเล่าซ้ำรอยเดิม เป็นช่วง ๆ เปลี่ยนเฉพาะคำบางคำเท่านั้น
2. นิทานเรื่องสัตว์ เป็นเนื้อเรื่องที่สัตว์เป็นตัวละครขึ้นโรง บางเรื่องมีปรัชญา นาคติ
3. นิทานคติ มีเนื้อหาเชิงสอนใจ โครงสร้างของเรื่องแสดงกฎแห่งกรรม ผลดี ย่อมเกิดจากการกระทำดี ส่วนผลร้ายย่อมเกิดจากการกระทำที่ประมาทเห็นแก่ได้
4. มุขพลก เป็นเรื่องสั้นที่ตลกขบขันแสดงถึงความโง่ หรือปฏิกิริยาไหวพริบ
5. เรื่องโม้ เป็นเรื่องเหลือเชื่อไม่น่าเป็นไปได้
6. นิทานทรงเครื่อง มักเล่าในงานรื่นเริง เนื้อหาเกี่ยวกับบุคคล เหตุการณ์

และบรรยากาที่วิจิตรพิสดาร

คูเบอร์ (Cuber. 1960 : 282 - 285) แบ่งคติชาวบ้าน (Folklore) ออก เป็น 5 รูปแบบคือ

1. ทำนาน เป็นเรื่องเก่าแก่ที่อธิบายปรากฏการณ์ตามธรรมชาติและสิ่งต่าง ๆ ที่มี อยู่ในโลก
2. นิทานคติ เป็นเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ ขบลงได้ยากคติสอนใจ แนวทางในการ ดำรงชีวิต

3. นิทานท้องถิ่น เป็นเรื่องสอนใจเช่นเดียวกันแต่ให้ความรู้สึกรู้ว่าเป็นเรื่องจริงมากกว่าเป็นนิทานคติ นิทานท้องถิ่นเป็นเรื่องที่มีเค้าความจริงและเหตุการณ์ที่เกินจริงผสมอยู่

4. นิทานปรัมปรา เป็นเรื่องเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน จะกล่าวถึงจินตนาการมหัศจรรย์ที่เกินจริงผสมอยู่

5. รูปแบบอื่น ๆ เช่นเพลงชาวบ้าน สุภาพนิทาน คำพังเพย ปริศนา มุขตลก กลอนชาวบ้าน กลอนและบทกรองสำหรับเด็ก

กุหลาบ มัลลิกะมาส (กุหลาบ มัลลิกะมาส 2516 : 110) ได้กล่าวถึงบุคคลสำคัญในการจำแนกนิทานออกเป็นชนิด ๆ คือ แอนติ อาร์เน (Anti Aarne) ท่านผู้พยายามที่จะแบ่งนิทานให้ละเอียดตามชนิด (Type) ของนิทานได้เป็น 3 หมวดดังนี้

1. นิทานเกี่ยวกับสัตว์ แยกออกเป็นสัตว์เลี้ยงและสัตว์ป่า
2. นิทานชาวนาทั่วไป แบ่งย่อยเป็นหลายประเภทได้แก่ นิทานเกี่ยวกับเวทย์มนต์ คาถา นิทานศาสนา นิทานแบบโรแมนติก นิทานเกี่ยวกับยักษ์

3. นิทานตลกขบขัน แยกเป็นนิทานเกี่ยวกับคนโกง คนฉลาด นิทานโกหก นิทานที่เกี่ยวกับสามีภรรยาเป็นเรื่องเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ ที่มีได้แก่ การทำนา เลี้ยงสัตว์ เป็นต้น

รัฐจวน อินทรกำแหง (รัฐจวน อินทรกำแหง 2517 : 74) ได้แบ่งนิทานตามแบบ (Form) ของนิทานไว้เหมือนกับ กุหลาบ มัลลิกะมาส (กุหลาบ มัลลิกะมาส 2516 : 105) คือ

1. นิทานปรัมปรา (Fairy Tale) เป็นนิทานที่เกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์แห่งคุณธรรม บางเรื่องก็ยาวสลับซับซ้อนมาก มักไม่มีแหล่งที่มา เช่นเรื่องนางสิบสอง เจ้าหญิงนิทรา เป็นต้น

2. นิทานท้องถิ่น (Legend) สันนิษฐานว่านิทานปรัมปรา มักเป็นเรื่องเหตุการณ์เกี่ยว และมีเรื่องของความเชื่อชนเผ่าพื้นเมืองเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย หรืออาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับวีรบุรุษประจำชาติ เช่น เรื่องท้าวแสนปม พระยาทรงพระยาพาน พระร่วง เป็นต้น อาจแบ่งย่อยออกได้เป็น

2.1 นิทานที่อธิบายว่าทำไม เช่น การลูกไก่ทำไมจึงชื่อนี้ ทำไมเสือมีลายเป็นต้น

2.2 นิทานเกี่ยวกับความเชื่อ เช่นเชื่อโชคลาง ปีสางนางไม้ เช่นเรื่องนางนาคพระโขนง เป็นต้น

2.3 นิทานที่เกี่ยวข้องกับสมบัติลายแทง เช่น ภูโลมเผ่าทรัพย์ หรือเป็นคติสอนใจเช่น เรื่องแม่กับเมีย เป็นต้น

2.4 นิทานเกี่ยวกับวีรบุรุษ ซึ่งมีความแตกต่างจากนิทานปรัมปราคือสามารถบอกสถานที่หรือกำหนดเวลาได้แน่ชัดขึ้น เช่น เรื่องท้าวแสนปม เป็นต้น

3. เทพนิยาย (Myth) คือนิยายที่มีเทวดานางฟ้า เป็นตัวสำคัญ เช่น นิทานเกี่ยวกับพระอินทร์ นารายณ์สลับปาง ท้าวมหาสงกรานต์ เมขลาวิชาสุร เป็นต้น

4. นิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ คือสัตว์พูดได้ มีความคิดหรือการกระทำอย่างมนุษย์ นับว่าเป็นที่นิยมแพร่หลายกันมาก เช่น กระทึกกับเต่า ราชสีห์กับหนู ยายกะตา และเรื่องในนิทานอีสป เป็นต้น

ถ้าเป็นนิทานที่มีคติสอนใจอย่างนิทานอีสปก็เรียกว่า นิทานคติธรรม (Fable) ถ้าเป็นนิทานที่ซ้ำหรือไม่จบก็เรียกว่า นิทานไม่จบ (Commulative Tale)

เนื่องจากรูปแบบของนิทานแบ่งได้หลายประเภทดังกล่าว ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการศึกษานิทานทั้งของไทยและต่างประเทศ โดยยึดการแบ่งนิทานตามรูปแบบ (Form) ของนิทาน นำมาศึกษา 3 รูปแบบคือ

1. นิทานปรัมปรา
2. นิทานท้องถิ่น
3. นิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์

เหตุที่ผู้วิจัยศึกษานิทาน 3 รูปแบบนี้เพราะเห็นว่านิทานสำหรับเด็กในเมืองไทยจะเป็นนิทานในรูปแบบเหล่านี้เป็นส่วนใหญ่

× 3.4 ความสนใจของเด็กที่มีต่อนิทาน

เฮิร์ลอค (Hurlock. 1978 : 303) ได้กล่าวถึงความสนใจในการอ่านของเด็กไว้ดังนี้คือ เด็กชอบการอ่านมาตั้งแต่ยังอ่านหนังสือไม่ได้ หมายความว่าก่อนที่จะอ่านหนังสือเป็นนั้น เด็กอ่านโดยอาศัยภาพประกอบเป็นสื่อความเข้าใจ จะเรียกว่าอ่านจากภาพก็ได้ จากคำกล่าวนี้นี้ถึงแม้ว่าเด็กยังไม่มีความรู้เพียงพอต่อการอ่าน เราก็สามารถสนองความต้องการได้โดยการเล่าให้เด็กฟังแทน ไม่ว่าจะเป็นการเล่าจากภาพ จากเรื่อง หรือจากหนังสือเรื่องก็ตาม

ลมูล รัตทากร (ลมูล รัตทากร 2506 : 49) กล่าวถึงความสนใจในการอ่านหรือการฟังของเด็กว่า

1. เด็กก่อนเข้าโรงเรียนอายุ 4 - 5 ปี ถ้ายังไม่เข้าโรงเรียนอนุบาลก็ชอบดูรูปในหนังสือ ถ้าใครอ่านให้ฟังก็ชอบฟังและดูรูปด้วย ชอบฟังนิทานสั้น ๆ และกลอนสั้น ๆ
2. เด็กในชั้นประถมศึกษาที่อายุ 6 - 8 ปี ชอบอ่านหนังสือเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ป่า สัตว์ทาง ๆ เช่นหมาจิ้งจอก กระต่าย ชอบหนังสือเกี่ยวกับธรรมชาติศึกษา เทพนิยาย คำกลอนทาง ๆ เรื่องจริงที่เล่าอย่างง่าย ๆ เรื่องจริงที่เด็กพบเห็นในชีวิตประจำวัน
3. เด็กอายุ 9 ปี มีชอบฟังนิทานเกี่ยวกับสัตว์อยู่ ชอบเรื่องผจญภัยมาก ชอบนิทานเกี่ยวกับชนชาติต่าง ๆ

สำหรับหนังสือที่เด็กสนใจ วิทยวน อินทรกำแหง (วิทยวน อินทรกำแหง 2517 : 45) กล่าวว่าหนังสือที่เด็กสนใจคือหนังสือที่เกี่ยวกับ

1. สัตว์ อาจแสดงธรรมชาติของสัตว์หรือสัตว์พูดได้ ทำได้อย่างมนุษย์
2. เทพนิยายและนิทานทาง ๆ
3. ร้อยกรองง่าย ๆ ที่ฟังแล้วสนุก
4. เรื่องตลกขบขันทาง ๆ อาจเป็นเรื่องไร้สาระแต่ชวนให้ขบขัน
5. วีรบุรุษหรือคนเก่งน่าอัศจรรย์
6. การสนองความอยากรู้อยากเห็นอันมีอยู่ตามธรรมชาติของเด็ก

และนอกจากนี้ยังกล่าวถึงความสนใจในการอ่านของเด็กวัย 6 - 7 ปี หรือชั้นประถมศึกษาที่ 1 ถึง 2 ว่ายังชอบนิทาน นิยาย อยู่ ทั้งนิทานพื้นบ้าน นิทานตำนาน เช่น ศรีธนไชย ท้าวแสนปม เป็นต้น หรือนิทานที่คิดขึ้นใหม่ที่เขาลักณะ "ในกาลครั้งหนึ่ง ยังมี ..."

รัชนี ศรีไพรวรรณ (รัชนี ศรีไพรวรรณ 2516 : 37) กล่าวถึงลักษณะของนิทานที่ควรนำมาเล่าให้เด็กฟังว่าควรมีลักษณะ

1. เป็นเรื่องที่ให้ความสนุกสนานเบิกบาน ฟังแล้วมีความสุข ไม่ให้เกิดเศร้าเกินไป แต่ถ้าเป็นเรื่องเศร้าควรเป็นเรื่องที่ร้ายปลายดี จบอย่างมีความสุข
2. เป็นเรื่องที่ไม่ยาวเกินไป

3. มีตัวละครในนิทานไม่มากเกินไปและควรมีข้อที่จำง่าย ๆ เพื่อเด็กจะได้เข้าใจและจำได้
4. เป็นเรื่องที่ส่งเสริมศีลธรรมอันดีงาม เป็นแนวคิสอนเด็กทั้งทางคำจิตใจและความประพฤติให้เด็กยึดถือเป็นแบบอย่างที่ดี
5. ส่งเสริมความคิดของเด็กในด้านการคิดสร้างสรรค์หรือจินตนาการ

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทาน

งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้อง

สุขสมร ประพัฒน์ทอง (สุขสมร ประพัฒน์ทอง 2521 : 68) ได้ทำการทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษา อายุ 7 - 10 ปี จำนวน 80 คน โดยเล่นนิทานที่มีเนื้อเรื่องกระตุ้นแรงจูงใจไปสู่สมมุติของเด็กให้ฟังจำนวน 10 เรื่อง เป็นเวลา 3 วัน แล้ววัดพฤติกรรมไปสู่สมมุติของเด็กโดยให้เล่นเกมที่ยาก 3 ชิ้น ผลการทดลองพบว่าเด็กที่ได้อ่านนิทานที่มีตัวแบบ มีความเพียรพยายามฟันฝ่าอุปสรรคจนบรรลุความสำเร็จ จะมีพฤติกรรมไปสู่สมมุติสูงกว่าเด็กที่ฟังนิทานที่ไม่มีคุณค่า และพบว่าเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองเร็ว มีพฤติกรรมไปสู่สมมุติสูงกว่าเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเองช้า

อรทัย จันทวิชานวงษ์ (อรทัย จันทวิชานวงษ์ 2523 : 46) ได้ศึกษารูปแบบของนิทานที่ส่งผลต่อความรับผิดชอบของเด็กและผลของการฟังที่มีต่อความรับผิดชอบของเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบฝึกให้พึ่งตนเอง และเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบยับยั้งการพึ่งตนเอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 160 คน โดยใช้วิธีการเล่นนิทาน 3 รูปแบบคือนิทานปรมาปราชญ์ นิทานท้องถิ่น และนิทานที่เกี่ยวข้องเรื่องสัตว์ ผลการทดลองพบว่ารูปแบบของนิทานที่แตกต่างกันส่งผลต่อความรับผิดชอบของกลุ่มตัวอย่างไม่แตกต่างกัน และพบว่าการใช้นิทานและไม่ใช่นิทานมีผลต่อความรับผิดชอบไม่แตกต่างกันในกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูทั้งสองแบบ

จากผลงานวิจัยที่นำมากล่าว ถึงแม้ว่าจะไม่ได้ศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์ด้วย แต่มีความใกล้เคียงกับการวิจัยครั้งนี้กล่าวคือ งานวิจัยของ สุขสมร ประพัฒน์ทอง ใช้นิทานเพื่อพัฒนาแรงจูงใจไปสู่สมมุติ ส่วนการศึกษาในครั้งนี้ใช้นิทานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์งานวิจัยของ อรทัย จันทวิชานวงษ์ มีความใกล้เคียงมากที่สุดกับการวิจัยครั้งนี้คือ ใช้นิทานรูปแบบต่าง ๆ มาเล่าให้นักเรียนฟัง เพื่อจะปลูก

ด้านความรับผิดชอบของเด็ก ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ทำรูปแบบของนิทานต่าง ๆ มาเล่าให้นักเรียนฟังเช่นกัน แต่ศึกษาว่ารูปแบบใดของนิทานจะส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมากกว่ากัน

งานวิจัยทางประเทศที่เกี่ยวข้อง

ดิกสัน, จอห์นสัน และ ซอลซ์ (Dixon, Johnson and Saltz. 1977 : 367 - 379) ได้ศึกษาเด็ก 4 กลุ่ม ในจำนวน 3 กลุ่มเล่านิทานให้ฟัง โดยแต่ละกลุ่มหลังจากที่ได้ฟังนิทานแล้วมีการสนทนา หรือพาไปศึกษานอกสถานที่ หรือแสดงบทบาทเลียนแบบตัวละคร และอีก 1 กลุ่มเป็นกลุ่มควบคุม ผลการทดลองพบว่าในการฟังนิทานนั้นเด็กได้แสดงบทบาทเลียนแบบตัวละครในเรื่องไปเลยจะพัฒนาความคิดต่าง ๆ ได้ดีที่สุด แสดงว่า เมื่อเด็กได้ฟังนิทานแล้วเด็กย่อมมีความต้องการที่จะเลียนแบบตัวละครที่ตนชอบ หรือตัวละครที่ประสบผลสำเร็จ นอกจากนี้ยังพบว่าเนื้อเรื่องในนิทานถ้าเป็นเรื่องใกล้ความจริง จะให้ผลดีต่อความคิดของเด็กได้ดีกว่านิทานที่มีเนื้อเรื่องไกลชีวิตจริงของเด็ก

กล่าวโดยสรุปจากเอกสารและงานวิจัยที่ได้นำมากล่าวทั้งหมดนี้ ได้ยืนยันและสนับสนุนการวิจัยในครั้งนี้ในแง่ที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญยิ่งต่อพลเมืองไทย เพราะเป็นคุณลักษณะที่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาประเทศ และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็กก็อาจทำได้หลายวิธี รวมทั้งการใช้นิทานด้วย

สมมติฐานของการศึกษาครั้งนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่าง หลังการทดลอง เสร็จสิ้นสูงกว่าก่อนการทดลอง
2. การเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กัน ทำให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน
 - 2.1 การเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันทำให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มแตกต่างกัน
 - 2.2 การเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันทำให้นักเรียนเกิดความคิดยืดหยุ่นแตกต่างกัน
 - 2.3 การเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันทำให้นักเรียนเกิดความคิดคล่องตัวแตกต่างกัน
 - 2.4 การเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันทำให้นักเรียนเกิดความคิดละเอียดละออ

แตกต่างกัน

3. นักเรียนที่ได้รับฟังการเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ เกิดความคิดสร้างสรรค์แตกต่างจากนักเรียนที่ไม่ได้รับฟังการเล่านิทาน.

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. กลุ่มตัวอย่าง

การศึกษานี้จะกระทำกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2525 ของโรงเรียนบ้านหมอพัฒนาราษฎร์ อำเภอบ้านหมอ จังหวัดสระบุรี ซึ่ง คัดเลือก มาจากโรงเรียนที่อยู่ในเกณฑ์ดังต่อไปนี้

1. เป็นโรงเรียนที่เปิดสอนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เป็นโรงเรียนที่มีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2525 เกินกว่า 80 คน
3. เป็นโรงเรียนที่หัวหน้าสถานศึกษา และคณะครูในโรงเรียนให้ความร่วมมือ และเห็นความสำคัญของการศึกษานี้

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

1. จากโรงเรียนประถมศึกษาที่มีลักษณะตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งขึ้นดังกล่าว ผลปรากฏว่า ได้โรงเรียนที่ทดลองคือ โรงเรียนบ้านหมอพัฒนาราษฎร์ อำเภอบ้านหมอ จังหวัดสระบุรี
2. จากรายชื่อนักเรียนทั้งหมด 4 ห้องเรียน 128 คน ทำการสุ่มเข้ากลุ่มตัวอย่าง 4 กลุ่ม จำนวนกลุ่มละ 20 คน รวมทั้งหมด 80 คน ด้วยวิธีการสุ่มแบบง่าย
3. สุ่มกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่มว่ากลุ่มใดจะเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มใดจะเป็นกลุ่มควบคุม ผลจะได้กลุ่มทดลอง 3 กลุ่มกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม
4. นำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ไปทดสอบนักเรียนในกลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มแล้วตรวจให้คะแนน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษานี้ได้แก่

- 2.1 นิทานรูปแบบต่าง ๆ นิทานที่ใช้ศึกษามี 3 รูปแบบคือ

2.1.1 นิทานปรัมปรา

2.1.2 นิทานท้องถิ่น

2.1.3 นิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์

การพิจารณาคัดเลือกนิทาน

1. ผู้วิจัยศึกษารูปแบบของนิทานและหลักเกณฑ์การแบ่งนิทานตามรูปแบบ (Form)
2. ผู้วิจัยคัดเลือกนิทานตามรูปแบบดังกล่าว 3 รูปแบบทั้งนิทานไทยและนิทานต่างประเทศ โดยยึดรูปแบบของนิทานและใช้เกณฑ์การคัดเลือกนิทานที่ประยุกต์มาจากเกณฑ์การคัดเลือกหนังสือนิทานของ ฮัค (Huck. 1979 : 16 — 17) ซึ่งมีหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้

2.1 เป็นเรื่องที่จัดทำขึ้นสำหรับเด็ก

2.2 โครงเรื่อง (Plot) การดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง วางโครงเรื่องไว้น่าติดตามโดยไม่เบื่อ

2.3 ฉากของเรื่อง สถานที่ เวลาที่เกิดของเรื่อง จุดเริ่มของเรื่อง เกิดที่ใด เวลาใด การดำเนินเรื่องทอดไปทอดสลับคล่องกับจุดเริ่มต้น

2.4 แก่นของเรื่อง (Theme) มีจุดเน้นให้เด็กได้คิด

2.5 ลักษณะตัวละคร (Characterization) มีลักษณะและพฤติกรรมของบุคลิกลักษณะตัวละคร ตัวละครอยู่ในวัยใกล้เคียงกับเด็ก

2.6 สลีลาของเรื่อง (Style) ภาษาและเรื่องต้องเข้าใจง่าย

2.7 ลักษณะอื่น ๆ ได้แก่ ให้ความรัก ความสนุกสนานแก่เด็ก ตรงกับความสนใจ ความต้องการของเด็ก

ผู้วิจัยคัดเลือกนิทานตามลักษณะดังกล่าว รูปแบบละ 10 เรื่อง รวมนิทานทั้งหมด 30 เรื่อง

3. จากนิทาน 30 เรื่อง นำไปให้คณะกรรมการที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านนิทาน และคณะกรรมการควบคุมจริยธรรมพิจารณาความเหมาะสมอีกครั้งหนึ่ง

4. นำนิทานที่ผ่านการพิจารณาไปทดลองเล่าให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดสระบุรี ที่มีใช้โรงเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คนฟัง เพื่อปรับปรุงภาษา เวลาที่ใช้ อุปกรณ์ประกอบการเล่า และวิธีการเล่า ได้นิทานที่สมบูรณ์เพื่อนำไปทดลอง กังการาง

ตาราง 1 แสดงนิทานแต่ละรูปแบบ

เรื่องที่	รูปแบบของนิทาน		
	นิทานปรปักษ์	นิทานท้องถิ่น	นิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์
1.	เจ้าชายยักษ์	ทำไมหนูจึงอยู่อาย	สิ่งใดกับหมาจึงจอก
2.	เจ้าชายกบ	เสือทำไมมีลาย	จระเข้กับหมาใน
3.	สโนไวท์กับคนแคระทั้ง 7	สุนัขกับแมว	กระต่ายกับจระเข้
4.	สองพี่น้อง	มดตะนอยทำไมมีพิษที่ก้น	ลิงกับจระเข้
5.	หนูน้อยหมวกแดง	ทำไมเสือจึงมีลูกน้อย	คางคกกับเสือ
6.	รมกายสิทธิ์	กระต่ายไม่มีหาง	สิ่งใดกับวัว
		จระเข้ไม่มีลิ้น	
7.	เจ้าหญิงผมทองกับหมีสามตัว	แหกคอกปลาเกิดขึ้นได้อย่างไร	สิ่งใดใหญ่กับกระต่ายน้อย
8.	เจ้าหญิงนิทรา	ทำไมเสือจึงขึ้นต้นไม้ไม่ได้	ปัญญาของกระต่าย
9.	ซินเดอเรลล่า	นกตะกุ่มทำไมจึงหัวล้าน	นกอินทรีกับหมาจึงจอก
10.	เจ้าชายหนูป่า X	นกกาเหว่าทำไมจึงไขให้กาฟัก	สัตว์สี่เกลอ

2.2 แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์

แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ แบ่งเป็น 2 ฉบับคือ แบบทดสอบที่ผู้วิจัยนำของกรมการฝึกหัดครูมาใช้กับแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2.2.1 แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของกรมการฝึกหัดครู แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว และความคิดละเอียดละออ

ซึ่งมีชื่อว่า "แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพ แบบ เอ" (Torrance Test of Creative Thinking Figural Form A) ซึ่งทอร์เรนซ์ เป็นผู้สร้างขึ้น และได้แปลเป็นภาษาไทยโดย อารี รังสิมันต์ (กรมการฝึกหัดครู 2521 : 12) แบบทดสอบนี้ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ชุดคือ

- กิจกรรมชุดที่ 1 วาดภาพจากสิ่งที่กำหนดให้ ซึ่งเป็นกระดาดรูปไข่สีเขียว
 กิจกรรมชุดที่ 2 วาดภาพให้สมบูรณ์ 10 ภาพ
 กิจกรรมชุดที่ 3 วาดภาพจากเส้นคู่ขนานที่กำหนดให้เป็นสิ่งเร้าจำนวน 30 คู่
 กิจกรรมทั้งสามชุดใช้เวลา 30 นาที โดยแบ่งเวลาเป็นกิจกรรมละ 10 นาที ดังตัวอย่าง

กิจกรรมชุดที่ 2 คำอธิบาย

1. ให้ลองวาดภาพโดยต่อกันจากส่วนต่าง ๆ ที่นำมาข้างล่างนี้
2. ให้ลองพยายามคิดวาดภาพให้แปลกและแตกต่างไปจากคนอื่น ๆ โดยทำเป็นเรื่องที่น่าสนใจ น่าค้นหา และสมบูรณ์มากที่สุดเท่าที่จะทำได้
3. ลองทวงข้อภาพแต่ละภาพที่วาดเสร็จแล้วให้น่าค้นหาและน่าสนใจมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และเขียนชื่อภาพไว้ในช่องที่กำหนดให้

ข้อ 1



ข้อ 2



1.

2.

การทวงให้คะแนนจะทวงให้คะแนนตามคู่มือการทวงให้คะแนนซึ่งกรมการฝึกหัดครูได้ทำไว้
 ตัวอย่างเช่น

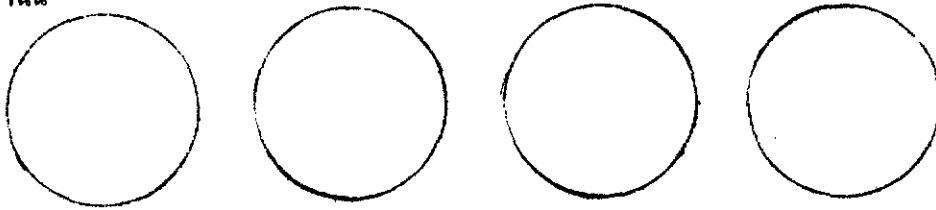
ในข้อ 1 การทวงให้คะแนนด้านความคิดริเริ่ม ถ้านักเรียนวาดรูปหัวใจ, หน้าคนทุกชนิด, นกทุกชนิด, แวนตา และภาพที่ไม่มี ความหมายและไม่มีชื่อกำกับไว้ จะได้คะแนน 0 คะแนน แต่ถ้าวาดนอกเหนือจากที่กล่าวจะได้คะแนน 1 คะแนน เป็นต้น

การตรวจให้คะแนนผู้วิจัยได้ศึกษาจากคู่มือการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์และได้รับการฝึกตรวจให้คะแนนจาก ดร. อารี รังสินธ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นผู้ที่ปรับแบบทดสอบนี้เพื่อใช้กับเด็กไทย

2.2.2 แบบทดสอบที่สร้างขึ้น แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของมินนีโซตา (The Minnesota Test of Creative Thinking) (Torrance 1962 : 220 - 222) เหตุที่ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบฉบับนี้ขึ้นเพราะว่าต้องการจะศึกษาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่นเพิ่มเติมจากแบบทดสอบของกรมการฝึกหัดครู

ลักษณะของแบบทดสอบ เป็นภาพวงกลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 1 นิ้ว จำนวน 10 ภาพ ดังตัวอย่าง

คำอธิบาย จากวงกลมที่กำหนดให้ นักเรียนสองวาดภาพต่อเติมภาพวงกลมให้สมบูรณ์ที่สุดตามความต้องการของนักเรียนเอง โดยพยายามให้แต่ละภาพเป็นพวกที่แตกต่างกันมากที่สุด แล้วทั้งสองภาพเหล่านั้น



การตรวจให้คะแนนจะให้คะแนนภาพแต่ละภาพที่แตกต่างกันภาพละ 1 คะแนน ด้านนักเรียนวาดภาพพวกเดียวกันจะให้คะแนนเพียงภาพเดียว ความแตกต่างของภาพเช่นนักเรียนวาดภาพหน้าคนผู้ชาย ในภาพที่ 1 วาดหน้าคนผู้หญิงในภาพที่ 2 วาดลูกบอลในภาพที่ 3 และวาดลอร์ดยนต์ในภาพที่ 4 ลักษณะนี้นักเรียนจะได้คะแนน 3 คะแนนเนื่องจากภาพที่ 1 และ 2 เป็นภาพในพวกเดียวกัน

การหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. การหาคุณภาพของนิทาน ทำโดยผู้วิจัยคัดเลือกนิทานโดยวิเคราะห์ตามเกณฑ์ของการวิจัยครั้งนี้ แล้วนำไปให้คณะกรรมการผู้เชี่ยวชาญด้านนิทานและคณะกรรมการควบคุมปฏิญาณพันธ์พิจารณาให้ได้นิทานที่มีคุณค่าเหมาะสมกับการวิจัย

2. การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์
 ด้วยรูปภาพแบบ เอ ของกรมการฝึกหัดครูนั้นได้หาค่าความเชื่อมั่นในการให้คะแนน ด้านความคิด
 คล่องตัว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดละออ แล้วคือ 1.00, .99 และ .99 ตามลำดับ
 และได้หาค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบนี้ด้วยวิธีหาสหสัมพันธ์ระหว่างความคิดคล่องตัวกับความคิด
 ริเริ่ม ความคิดคล่องตัวกับความคิดละเอียดละออ และความคิดริเริ่มกับความคิดละเอียดละออ
 ได้ค่าสหสัมพันธ์คือ .80, .75 และ .70 ตามลำดับ ค่าสหสัมพันธ์ดังกล่าวมีนัยสำคัญทางสถิติที่
 ระดับ .001 ทุกค่า (กรมการฝึกหัดครู 2521 : 13, 46) การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแบบ
 ทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพแบบ เอ และแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นมา
 หาค่าความเชื่อมั่นและค่าความเที่ยงตรงอีกครั้งหนึ่ง

การทดลองสอบ

ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทั้งสองฉบับไปทดลองสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
 ปีที่ 1 ของโรงเรียนบ้านหนองบัว (ประชาสงเคราะห์) โรงเรียนวัดราษฎร์บำรุง และโรงเรียน
 วัดโคกเสลา อำเภอบ้านหมอ จังหวัดสระบุรี จำนวน 100 คน นำค่าทอมาตรวจให้คะแนน
 แล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ดังนี้

ก. การหาค่าความเชื่อมั่น หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์
 ฉบับรวม โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Coefficient Alpha) (อนันต์ ศรีโสภ
 2521 : 265) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .71

ข. การหาค่าความเที่ยงตรง ความเที่ยงตรงตามโครงสร้างของแบบทดสอบทั้งสองฉบับ
 หาโดยการหาสหสัมพันธ์ (ลวน และ อังคณา สายยศ 2524 : 84) ในระหว่างความคิดคล่องตัว
 ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดละออและความคิดยืดหยุ่น นำค่าสหสัมพันธ์ไปทดสอบความมีนัยสำคัญ
 ทางสถิติ ดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความคิดคล่องตัว ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดละออ และความคิดยืดหยุ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 100 คน

	ความคิด คล่องตัว	ความคิด ริเริ่ม	ความคิด ละเอียดละออ	ความคิด ยืดหยุ่น
ความคิดคล่องตัว	—	** 0.79	** 0.73	** 0.51
ความคิดริเริ่ม		—	** 0.64	** 0.53
ความคิดละเอียดละออ			—	** 0.29
ความคิดยืดหยุ่น				—

** $P < .01$

ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดคล่องตัวกับความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัวกับความคิดละเอียดละออ ความคิดคล่องตัวกับความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่มกับความคิดละเอียดละออ ความคิดริเริ่มกับความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดละออกับความคิดยืดหยุ่น คือ 0.79, 0.73, 0.51, 0.64, 0.53 และ 0.29 ตามลำดับ ค่าสหสัมพันธ์ทุกค่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งพอสรุปได้ว่า ความเที่ยงตรงตามโครงสร้างของแบบทดสอบอยู่ในเกณฑ์

การเล่านิทาน

ผู้วิจัยนำนิทานไปเล่าให้นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างฟัง โดยแบ่งกลุ่มดังนี้

- กลุ่มทดลองที่ 1 ให้ฟังนิทานปรัมปรา 10 เรื่อง
 กลุ่มทดลองที่ 2 ให้ฟังนิทานท้องถิ่น 10 เรื่อง
 กลุ่มทดลองที่ 3 ให้ฟังนิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ 10 เรื่อง

กลุ่มควบคุม ไม่มีการเล่านิทาน

การเล่านิทานผู้วิจัยเป็นผู้เล่าเองทั้งหมด วิธีการเล่าใช้วิธีเดียวกันทุกกลุ่มคือ

1. การเตรียมตัว

1.1 ผู้วิจัยอ่านเนื้อเรื่องโดยตลอดอีกครั้งหนึ่ง อ่านล่วงหน้าก่อนเล่าอย่างน้อย 1 วัน พยายามเล่าให้เหมือนตนเองจริงๆ อาจเรียบเรียงคำพูดใหม่โดยไม่ให้เสียเค้าโครงเดิม

1.2 เตรียมอุปกรณ์ประกอบการเล่านิทาน ซึ่งได้แก่หุ่นตัวละคร ไว้ให้พร้อม

1.3 เตรียมคำถามหลังการเล่านิทานจบลง

2. วิธีการเล่า

2.1 จัดนักเรียนให้นั่งให้เรียบร้อยและให้ทุกคนสามารถมองเห็นและได้ยินเสียงผู้เล่าอย่างชัดเจน

2.2 ขณะที่เล่า ผู้เล่าใช้เสียงดังพอที่จะได้ยินทั่วถึง ออกเสียงชัดเจน น้ำเสียงพอเหมาะกับตัวละคร อาจใช้ท่าทางประกอบเพื่อเข้าใจ และนอกจากนี้ยังมีอุปกรณ์ประกอบคือหุ่นตัวละครซึ่งมีหุ่นตัวละครครบทุกเรื่อง

2.3 ในขณะที่เล่านี้ให้เด็กมีส่วนร่วมในการเล่าให้มากที่สุดโดยให้ออกไปเชิดหุ่นตัวละคร หรือแสดงท่าทางของตัวละคร ตามความคิดของเด็ก

2.4 หลังจากการเล่าจบลงก็ให้เด็กช่วยกันสรุป โดยตอบคำถามที่เตรียมไว้ และแสดงความคิดเห็นถึงตัวอย่าง

ตัวอย่าง การเล่านิทานเรื่องสิงโตกับหมาจิ้งจอก

ลักษณะที่เน้น เน้นลักษณะของตัวละครที่แก้ปัญหาด้วยสติปัญญา กล้าคิดและกระทำในสิ่งใหม่ๆ ไม่มีใครห้ามก่อน

อุปกรณ์ 1. หุ่นสวมมือตัวสิงโต, หมาจิ้งจอก และสัตว์ป่าอื่น ๆ 2 - 3 ตัว

2. นักเรียน

การดำเนินการเล่า

1. ขั้นนำ ครูสนทนากับนักเรียนว่าวันนี้ใครมีนิทานสนุก ๆ มาเล่าให้นักเรียนฟัง ขอให้ นักเรียนที่ฟังใคร่ร่วมสนุกสนานด้วย โดยนักเรียนส่วนหนึ่งจะต้องออกไปเชิดหุ่นตัวละคร

ส่วนนักเรียนที่เหลือก็แสดงท่าทางของตัวละครตามความคิดของตน โดยพยายามแสดงให้แปลกแตกต่างไปจากคนอื่น ๆ ให้มากที่สุด

2. ชั้นเล่า ครูเล่านิทานตามเนื้อเรื่อง นักเรียนก็เชิดหุ่นประกอบในขณะทีนักเรียนที่ร่วมฟังก็แสดงท่าทางของตัวละครตามเนื้อเรื่องนั้นไปด้วย โดยมีครูคอยกระตุ้น

3. ชั้นสรุป ครูตั้งคำถามให้นักเรียนตอบหรือแสดงความคิดเห็น

3.1 คำถามธรรมดา

- ตัวละครในเรื่องนี้มีใครบ้าง ?
- เหตุใดสิ่งใดจึงไม่ออกไปหาถิ่นนอกด้า ?
- ใครที่สังเกตเห็นว่าสัตว์ป่าในแถบนั้นลดน้อยลง ?
- ในตอนสุดท้ายสัตว์ป่าทั้งหลายรู้หรือไม่ว่าสิ่งใดมีนิสัยไม่ดี ?

3.2 คำถามให้นักเรียนคิดแก้ปัญหา

- ถ้านักเรียนเป็นสัตว์ป่าชนิดหนึ่ง จะหาวิธีช่วยให้สัตว์ป่าอื่น ๆ รู้ถึง ความชั่วร้ายของสิ่งใดได้อย่างไร โดยเป็นวิธีการที่แปลกใหม่แตกต่างจากวิธีการของหมาจิ้งจอก
- ลองทายดูว่าสัตว์ป่าทั้งหลายจะตอบแทนความดีของหมาจิ้งจอกอย่างไร และถ้าเป็นนักเรียน นักเรียนจะตอบแทนความดีของหมาจิ้งจอกอย่างไรที่แปลกแตกต่างจากพวก สัตว์ป่า
- นักเรียนลองคิดว่าถ้าออกไปสิ่งใดมันจะทำอย่างไรต่อสัตว์ป่าที่รู้ถึงนิสัย

ที่แท้จริงของมัน

3.3 ครูสรุป

3. การดำเนินการทดลอง

3.1 ผู้วิจัยคัดเลือกนิทานตามเกณฑ์ที่กำหนด

3.2 นำนิทานไปให้คณะกรรมการผู้เชี่ยวชาญด้านนิทานและคณะกรรมการผู้ควบคุม ปฏิบัติงานพิจารณาความเหมาะสม

3.3 นำนิทานไปทดลองเล่ากับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20 คนฟัง แล้วปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

3.4 สร้างแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์แล้วนำไปทดลองหาค่าความเชื่อมั่น และค่าความเที่ยงตรง

3.5 คัดเลือกนักเรียนเป็นกลุ่มตัวอย่างตามชั้นตอนที่กำหนด

3.6 สุ่มกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีสุ่มอย่างง่ายเป็นกลุ่มทดลอง 3 กลุ่ม กลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม

3.7 ทดสอบกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองด้วยแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์

3.8 นำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมาหาค่าเฉลี่ย และค่าความแปรปรวน

3.9 นำนิทานทั้ง 3 รูปแบบไปเล่าให้กลุ่มทดลองฟัง กลุ่มละ 1 รูปแบบเป็นเวลา 7 สัปดาห์

3.10 นำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับเดิมไปทดสอบกลุ่มตัวอย่าง ทั้งกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง หลังจากฟังนิทานสิ้นสุดลงครบตามจำนวน

3.11 นำค่าเฉลี่ยและค่าความแปรปรวนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มาทดสอบความแตกต่างด้วยวิธีการทางสถิติ

แบบแผนการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลองแบบ Randomized Control Group Pretest - Posttest Design ดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 แบบแผนการทดลอง

Random Assignment	Pretest	Treatment	Posttest
R	O _{1E}	X	O _{2E}
R	O _{1E}	X	O _{2E}
R	O _{1E}	X	O _{2E}
R	O _{1C}	-	O _{2C}

- X หมายถึง การจัดการกระทำ (Treatment)
 O_1 หมายถึง การสอบก่อนที่จะทำการทดลอง (Pretest)
 O_2 หมายถึง การสอบภายหลังการทดลอง (Posttest)
R หมายถึง การกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม (Randomize Assignment)
C หมายถึง กลุ่มควบคุม (Control Group)
E หมายถึง กลุ่มทดลอง (Experimental Group)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ใช้สูตร

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \quad (\text{ลวัน และ อังคณา สายยศ 2522 : 51})$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนน

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

2. สถิติที่ใช้หาค่าความแปรปรวน ใช้สูตร

$$S^2 = \frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)} \quad (\text{ลวัน และ อังคณา สายยศ 2522 : 100})$$

เมื่อ S^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนน

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

3. สถิติที่ใช้หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา

(Coefficient Alpha) ใช้สูตร

$$r = \frac{N}{N-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right) \quad (\text{อนันต์ ศรีโสภณ 2521 : 265})$$

เมื่อ ∞	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
S_i^2	แทน	ความแปรปรวนของข้อสอบแต่ละกิจกรรม
S_t^2	แทน	ความแปรปรวนของข้อสอบทั้งหมด
N	แทน	จำนวนกิจกรรมในแบบทดสอบ

4. สถิติหาค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบทั้งสองฉบับ โดยหาจากสหสัมพันธ์

ใช้สูตร

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

(ล่วน และ อังคณา สายยศ 2524 : 84)

เมื่อ r_{xy}	แทน	ความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ
$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนจากแบบทดสอบฉบับที่สร้างขึ้น
$\sum Y$	แทน	ผลรวมของคะแนนจากแบบทดสอบกรมการฝึกหัดครู
$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของ x แต่ละตัวยกกำลังสอง
$\sum Y^2$	แทน	ผลรวมของ y แต่ละตัวยกกำลังสอง
$\sum XY$	แทน	ผลรวมของผลคูณ X กับ Y ทุกคู่
N	แทน	จำนวนนักเรียน

5. สถิติที่นำมาใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน

5.1 สถิติที่ใช้หาค่าความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลอง

โดยใช้สูตร

$$t = \frac{\bar{D}}{S_{\bar{D}}} \quad (\text{ล่วน และ อังคณา สายยศ 2522:220})$$

เมื่อ $\bar{D}$	แทน	คะแนนเฉลี่ยของความแตกต่าง
$S_{\bar{D}}$	แทน	ความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของ $\bar{D}$

ค่า $df = n - 1$

5.2 สถิติค่าความแตกต่างของคะแนนในกลุ่มตัวอย่าง 4 กลุ่ม โดยใช้
วิธีวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One - way Analysis of Variance)
ใช้สูตร (Lindquist. 1956 : 55 - 56)

Source of Variation	df	SS	MS	F
Treatment (B)	a - 1	$SS_B = \sum_{j=1}^a T_j^2/n_j - T^2/N$	$MS_B = SS_B/a-1$	$\frac{MS_B}{MS_W}$
Whithin - Group (W)	N - a	$SS_W = SS_T - SS_B$	$MS_W = SS_W/N-a$	
Total	N - 1	$SS_t = \sum_{j=1}^a \sum x_j^2 - T^2/N$		

เมื่อ F แทน ค่าสถิติที่ไ้พิจารณาใน F - distribution

MS_B แทน ค่าเฉลี่ยของผลบวกของกำลังสองระหว่างกลุ่ม

MS_W แทน ค่าเฉลี่ยของผลบวกของกำลังสองภายในกลุ่ม

เมื่อพบว่าคะแนนเฉลี่ยของตัวแปรที่ทำการทดสอบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จะทำการทดสอบทีละคู่โดยใช้ Studentized q - statistic แบบ Newman -

Keuls Method สูตรที่ใช้คือ (Winer. 1971 : 218)

$$q = \frac{\bar{T}_{\text{largest}} - \bar{T}_{\text{smallest}}}{\sqrt{MS_{\text{error}}/n}}$$

เมื่อ $\bar{T}_{\text{largest}}$ แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่มากที่สุด

$\bar{T}_{\text{smallest}}$ แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่น้อย

MS_{error} แทน ค่าเฉลี่ยคลาดเคลื่อน

n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อความเข้าใจในการแปลความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนน
S^2	แทน	ค่าความแปรปรวนของคะแนน
t	แทน	อัตราส่วนวิกฤติที่ใช้พิจารณาในการแจกแจง t
F	แทน	อัตราส่วนวิกฤติที่ใช้พิจารณาในการแจกแจง F
df	แทน	ระดับความเป็นอิสระ
SS	แทน	ค่าผลบวกกำลังสอง
MS	แทน	ค่าเฉลี่ยของผลบวกกำลังสอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษารุ่นนี้ แบ่งเป็น 2 ตอนคือ

ตอนที่ 1 เป็นการ เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ของกลุ่มตัวอย่าง ระหว่าง ก่อนการทดลอง กับหลังการทดลอง

ตอนที่ 2 เป็นการ เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ระหว่างกลุ่มที่ได้ฟังนิทานแต่ละรูปแบบ และกลุ่มควบคุม

1. การ เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ของ กลุ่มตัวอย่าง ระหว่าง ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

เพื่อเป็นการทดสอบสมมติฐานของการศึกษาค้นคว้าที่ว่า "ความคิดสร้างสรรค์ ของกลุ่มตัวอย่างหลังการทดลอง เสร็จสิ้นสูงกว่าก่อนการทดลอง" ผู้วิจัยจึงนำคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง

และหลังการทดลองของกลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มมาเปรียบเทียบโดยใช้การทดสอบค่าที (t - test) ดังแสดงในตาราง 4

ตาราง 4 การเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มระหว่าง
ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	$\bar{X}$		S^2		t
		ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	
กลุ่มที่ฟังนิทานปรัมปรา	20	17.95	34.65	49.31	42.24	8.4621**
กลุ่มที่ฟังนิทานท้องถิ่น	20	15.45	29.50	60.16	62.05	9.4105**
กลุ่มที่ฟังนิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์	20	21.90	32.05	35.98	84.79	5.7102**
กลุ่มควบคุม	20	16.15	28.75	37.29	70.83	6.2329**

** $P < .01$

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตาราง 4 ปรากฏว่าคะแนนเฉลี่ยของความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มหลังเสร็จสิ้นการทดลอง สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนทุกกลุ่มได้พัฒนาขึ้น แต่การพัฒนานี้อาจมีได้เกิดจากการเล่านิทานรูปแบบต่าง ๆ ทั้งนี้เพราะกลุ่มควบคุมก็พัฒนาขึ้นเช่นกัน

2. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มที่ได้รับฟังนิทานแต่ละรูปแบบและกลุ่มควบคุม

2.1 การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มที่ได้รับฟังนิทานแต่ละรูปแบบและกลุ่มควบคุม โดยเปรียบเทียบในผลรวมของความคิดสร้างสรรค์ด้านต่าง ๆ

เพื่อเป็นการทดสอบสมมติฐานของการศึกษาครั้งนี้ว่า "นักเรียนที่ได้รับฟังนิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ เกิดความคิดสร้างสรรค์ แตกต่างจากนักเรียนที่ไม่ได้รับฟังการเล่านิทาน" ผู้วิจัยจึงนำคะแนนเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่ม มาเปรียบเทียบโดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One - way Analysis of Variance)

ดังแสดงในตาราง 5

ตาราง 5 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	3	518.50	172.83	2.67
ภายในกลุ่ม	76	4918.50	64.72	
รวม	79	5437.00		

$$F_{.05} (3, 76) = 2.74$$

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนจากตาราง 5 ปรากฏว่าในการวิจัยครั้งนี้ไม่พบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม หลังการทดลองมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แสดงว่าการใช้นิทานรูปแบบต่าง ๆ และการไม่ใช้นิทานในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนให้ผลไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

2.2 การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มที่ได้รับฟังการเล่านิทานแต่ละรูปแบบและกลุ่มควบคุม โดยเปรียบเทียบในส่วนของความคิดสร้างสรรค์คือความคิดคล่องตัว ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดละออ และความคิดยืดหยุ่น

เพื่อเป็นการทดสอบสมมุติฐานของการศึกษาครั้งนี้ว่า "การอ่านนิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กัน ทำให้นักเรียนเกิดความคิดคล่องตัว ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดละออ และความคิดยืดหยุ่นแตกต่างกัน" ผู้วิจัยจึงนำคะแนนเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้นของนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มาเปรียบเทียบกันโดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One - way Analysis of Variance) ดังแสดงในตาราง 6, 7, 8 และ 9

ตาราง 6 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในด้านการคิดคล่องตัวที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	t
ระหว่างกลุ่ม	3	62.10	20.70	0.9086
ภายในกลุ่ม	76	1731.10	22.78	
รวม	79	1793.20		

$$P .05 (3, 76) = 2.74$$

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนจากตาราง 6 ปรากฏว่าในการวิจัยครั้งนี้ไม่พบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในด้านการคิดคล่องตัวที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม หลังการทดลองมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แสดงว่าการใช้นิทานรูปแบบต่าง ๆ กันและการไม่ใช้นิทานให้ผลต่อความคิดสร้างสรรค์ในด้านการคิดคล่องตัวไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

ตาราง 7 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในค่านิยมคิดริเริ่ม
ที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	3	69.75	23.25	2.63
ภายในกลุ่ม	76	670.75	8.82	
รวม	79	740.50		

$$P .05 (3, 76) = 2.74$$

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนจากตาราง 7 ปรากฏว่าในการวิจัยครั้งนี้ไม่พบว่า
คะแนนความคิดสร้างสรรค์ในค่านิยมคิดริเริ่มที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่มหลังการ
ทดลองมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แสดงว่าการใช้หนึ่หนูปแบบต่าง ๆ กัน และการไม่ใช้หนึ่หนูปแบบใด ๆ หนึ่งไม่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
ในค่านิยมคิดริเริ่มที่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

ตาราง 8 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในด้านการคิด
ละเอียดลออที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	3	2.45	0.816	0.5483
ภายในกลุ่ม	76	113.10	1.488	
รวม	79	115.55		

$$F_{.05} (3, 76) = 2.74$$

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนจากตาราง 8 ปรากฏว่าในการวิจัยครั้งนี้ไม่พบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในด้านการคิดละเอียดลออที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม หลังการทดลองมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แสดงว่าการใช้นิทานรูปแบบต่าง ๆ และการไม่ใช้นิทานให้ผลต่อความคิดสร้างสรรค์ในด้านการคิดละเอียดลออไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

ตาราง 9 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในด้านความคิด
ยืดหยุ่นที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	3	38.74	12.91	3.48*
ภายในกลุ่ม	76	281.25	3.70	
รวม	79	319.99		

* $P < .05 (3, 76) = 2.74$

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนจากตาราง 9 ปรากฏว่าในการวิจัยครั้งนี้พบว่า
คะแนนความคิดสร้างสรรค์ในด้านความคิดยืดหยุ่นที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม
หลังการทดลองมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเพื่อทดสอบความ
แตกต่างเป็นรายคู่ ผู้วิจัยใช้การทดสอบโดยใช้วิธีการของ นิวแมน - คูลส์ (Newman -
Keuls Method) ปรากฏผลเปรียบเทียบดังแสดงในตาราง 10

ตาราง 10 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ในค่านิยมคดียึดหยุ่นของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับฟังการเล่านิทานรูปแบบต่าง ๆ กัน และกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	นิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ กลุ่มควบคุม นิทานท้องถิ่น นิทานปรัมปรา				
	$\bar{X}$	0.20	0.95	1.15	2.15
นิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์	0.20	—	0.75	0.95	1.95*
กลุ่มควบคุม	0.95		—	0.20	1.20
นิทานท้องถิ่น	1.15			—	1.00
นิทานปรัมปรา	2.15				—
	r		2	3	4
	q.95(r, 76)		2.83	3.40	3.74
$\sqrt{\frac{MS_w}{n}}$	q.95(r, 76)		1.21	1.46	1.60

* $p < .05$

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากตาราง 10 ปรากฏว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้รับฟังนิทานปรัมปรา มีความคิดสร้างสรรค์ในค่านิยมคดียึดหยุ่นแตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับฟังนิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคู่อื่น ๆ

แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้รับฟังนิทานปรัมปรา มีความคิดสร้างสรรค์ในค่านิยมคดียึดหยุ่นสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้รับฟังนิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ ส่วนคู่อื่น ๆ นั้นส่งผลพอ ๆ กัน.

บทสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองและหลังการทดลอง
2. เพื่อศึกษาว่าการเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันทำให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ แตกต่างกันหรือไม่ โดยศึกษาในรายละเอียดคือ
 - 2.1 เพื่อศึกษาว่าการเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันทำให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มแตกต่างกันหรือไม่
 - 2.2 เพื่อศึกษาว่าการเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันทำให้นักเรียนเกิดความคิดยืดหยุ่นแตกต่างกันหรือไม่
 - 2.3 เพื่อศึกษาว่าการเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันทำให้นักเรียนเกิดความคิดคล่องตัวแตกต่างกันหรือไม่
 - 2.4 เพื่อศึกษาว่าการเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันทำให้นักเรียนเกิดความคิดละเอียดละออแตกต่างกันหรือไม่
3. เพื่อศึกษานักเรียนที่ได้รับฟังการเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันเกิดความคิดสร้างสรรค์แตกต่างจากนักเรียนที่ไม่ได้รับฟังนิทานหรือไม่

สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. ความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างหลังการทดลองเสร็จสิ้นสูงกว่าก่อนการทดลอง
2. การเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันทำให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน
 - 2.1 การเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันทำให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มแตกต่างกัน
 - 2.2 การเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันทำให้นักเรียนเกิดความคิดยืดหยุ่นแตกต่างกัน

2.3 การเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันทำให้นักเรียนเกิดความคิดคล่องตัว
แตกต่างกัน

2.4 การเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันทำให้นักเรียนเกิดความคิดละเอียดละออ
แตกต่างกัน

3. นักเรียนที่ได้รับฟังการเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ เกิดความคิดสร้างสรรค์
แตกต่างจากนักเรียนที่ไม่ได้รับฟังการเล่านิทาน

กลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จัดทำกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2525 ของ
โรงเรียนบ้านหม้อพัฒนราษฎร์ สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอบ้านหม้อ จังหวัดสระบุรี
จำนวน 80 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. นิทานรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ นิทานปรัมปรา นิทานท้องถิ่น และนิทาน
เกี่ยวกับเรื่องสัตว์

2. แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์
ของกรมการฝึกหัดครูและแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ผู้วิจัยคัดเลือกนิทานมา 3 รูปแบบ รูปแบบละ 10 เรื่อง โดยพิจารณาความเหมาะสม
การคัดเลือกหนังสือนิทานที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ นำนิทานดังกล่าวไปให้คณะกรรมการผู้เชี่ยวชาญ
ค่านิทานพิจารณา คัดรูปแบบนิทานที่ได้ลงกลุ่มทดลอง 3 กลุ่ม คือ กลุ่มหนึ่งฟังนิทานปรัมปรา
กลุ่มสองฟังนิทานท้องถิ่น กลุ่มสามฟังนิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ ส่วนกลุ่มควบคุมไม่มีการเล่านิทาน

นำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ไปทดสอบนักเรียนในกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อน และหลัง การทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่าง ระหว่างก่อนการทดลอง กับหลังการทดลอง โดยใช้ $t - test$
2. เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์รวมที่เพิ่มขึ้นและความคิดสร้างสรรค์แต่ละด้าน ที่เพิ่มขึ้นหลังการทดลองระหว่าง กลุ่มที่ได้รับฟังนิทานแต่ละรูปแบบ และกลุ่มที่ไม่ได้ฟังนิทาน โดยใช้ การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนทั้งกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง หลังการทดลอง สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง
2. นักเรียนที่ได้ฟังนิทานแต่ละรูปแบบและนักเรียนที่ไม่ได้รับฟังนิทานมีความคิดสร้างสรรค์รวมไม่แตกต่างกัน
3. นักเรียนที่ได้ฟังนิทานแบบปริมาตรมีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่นเพิ่ม สูงขึ้นกว่านักเรียนที่ได้ฟังนิทานเกี่ยวกับ เรื่องสัตว์

การอภิปรายผล

จากการศึกษาครั้งนี้พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับฟังนิทานรูปแบบต่าง ๆ กันกับกลุ่ม ตัวอย่างที่ไม่ได้ฟังนิทานมีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกันและเมื่อแยกศึกษาในความคิดส่วนย่อย ของความคิดสร้างสรรค์ พบเพียงว่า ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่นของกลุ่มตัวอย่าง ที่ได้รับฟังนิทานแบบปริมาตรแตกต่างกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับฟังนิทานเกี่ยวกับ เรื่องสัตว์ที่ระดับความ สำคัญ .05 เหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากสาเหตุต่อไปนี้

1. ความไม่สมบูรณ์ของการวิจัย สิ่งที่จะทำให้การวิจัยไม่สมบูรณ์คือ

1.1 รูปแบบของนิทาน รูปแบบของนิทานที่ทดลองครั้งนี้มี 3 รูปแบบคือ นิทานปรัมปรา นิทานท้องถิ่น และนิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ แมว่าการทดลองจะพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้รับฟังนิทานปรัมปราจะมีความคิดสร้างสรรค์ ความความคิดยืดหยุ่นแตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับฟังนิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ก็ตาม แต่ความคิดสร้างสรรค์ในส่วนรวมและส่วนย่อยของกลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ ที่ได้รับฟังนิทานรูปแบบต่าง ๆ ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเกิดจากสาเหตุที่ว่านิทานรูปแบบต่าง ๆ ยังแยกออกจากกันไม่เด็ดขาด จริงอยู่ที่นิทานเหล่านั้นถูกแบ่งออกจากกันอย่างถูกต้องตรงตามขั้นการศึกษาได้แบ่งไว้ ตลอดจนสอดคล้องกับค่านิยมศัพทและความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแล้วก็ตาม ก็ยังพบว่าในส่วนย่อยของนิทานรูปแบบต่าง ๆ มีลักษณะบางอย่างที่คล้ายคลึงกัน ตัวอย่างเช่น นิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ เรื่องกระต่ายกับจระเข้กับนิทานท้องถิ่น เรื่องกระต่ายไม่มีหางจระเข้ไม่มีลิ้น นิทานสองเรื่องนี้พิจารณาตามหลักการจำแนกนิทานแล้วอยู่คนละรูปแบบ แต่ถ้ามพิจารณาคำนวณตัวละครแล้วจะเห็นว่าตัวละครคือกระต่ายกับจระเข้เหมือนกัน การดำเนินเรื่องก็คล้าย ๆ กัน แต่ที่แตกต่างกันก็คือนิทานท้องถิ่นมีลักษณะของความเป็นจริงมากกว่าเท่านั้น

1.2 การได้รับฟังนิทานของกลุ่มตัวอย่าง การศึกษาครั้งนี้ไม่พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้รับฟังนิทานรูปแบบต่าง ๆ กับกลุ่มควบคุม มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน อาจเนื่องมาจากสาเหตุที่ว่า โดยปกติแล้วการเรียนการสอนที่ครูผู้สอนดำเนินการอยู่ก็มีการเล่านิทานสอดแทรกตามเนื้อหาของการเรียนและนิทานเหล่านี้จะผสมผสานกันหลายรูปแบบ เมื่อเป็นเช่นนี้อาจทำให้ผลของนิทานที่ผู้วิจัยนำไปเล่าให้กลุ่มตัวอย่างฟัง เพียงรูปแบบละ 10 เรื่องไม่สามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างเกิดความคิดสร้างสรรค์แตกต่างจากกลุ่มควบคุมได้

1.3 เทคนิคการเล่านิทาน ในการเล่านิทานนั้นผู้วิจัยใช้เทคนิคในการเล่าโดยพยายามให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเล่ามากที่สุด โดยให้นักเรียนออกไปเชิดหุ่นหรือแสดงท่าทางประกอบตามลักษณะและบทบาทของตัวละครที่นักเรียนคิดขึ้น เมื่อการเล่านิทานจบลงก็ให้นักเรียนได้ตอบปัญหาและฝึกคิดแก้ปัญหา ซึ่งเทคนิคการเล่านิทานแบบนี้ผู้วิจัยคาดว่าจะสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้ แต่เนื่องจากเทคนิคการเล่านิทานนี้ยังไม่เคยทดลอง

ใช้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มาก่อน จึงอาจจะเป็นไปได้ที่ผลการวิจัยไม่เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้มีสาเหตุมาจากเทคนิคการเลือกนิทาน

1.4 ระยะเวลาและช่วงเวลาในการทดลอง ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เวลาในการทดลองกลุ่มละ 10 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที ช่วงเวลาระหว่าง 14.00 – 14.30 น. ทั้งระยะเวลาและช่วงเวลาในการทดลองอาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ผลการทดลองไม่เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้คือ

1.4.1 ระยะเวลาในการทดลอง ผู้วิจัยใช้เวลาในการทดลองเพียงกลุ่มละ 10 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที ซึ่งเป็นเวลาที่ค่อนข้างน้อยสำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีลำดับขั้นตอนที่ต้องใช้เวลาพอสมควร ถึงแม้ว่าขั้นตอนเหล่านี้ยังไม่มีผลวิจัยชี้ชัดลงไปว่าควรจะนานเท่าใดก็ตาม สำหรับขั้นตอนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นี้ วิจัย วงษ์ใหญ่ (วิจัย วงษ์ใหญ่ 2523 : 5) ได้กล่าวไว้คือ

1. การเปิดใจกว้าง (Receptivity Openness)

การเปิดใจกว้างของอาศัยตนเอง เป็นหลักคือต้องพัฒนาจิตใจของบุคคลให้มีใจกว้างขวาง มีความมั่นใจ

2. การให้เวลาพักความคิด (Incubation) ความคิดจะเกิดขึ้นโดยอยู่ที่การยั่วยุเป็นอันดับแรก แต่จะเกิดความคิดสร้างสรรค์ต่อไปได้อย่างดีก็ควรต้องมีการพักความคิด เพื่อที่จะรวบรวมสิ่งต่าง ๆ อันเป็นหนทางไปสู่การพัฒนาซึ่งจะช่วยให้มีอิสระเสรีในการแสดงออกจากการนึกคิดที่คลุ้มคลั่งจากสิ่งกระตุ้น

3. การมีอิสระเสรีในการแสดงออก (Freedom to made of Expression) การคิดได้มีการพักคลุ้มคลั่งจากสิ่งกระตุ้นและพร้อมที่จะแสดงออก แต่ความคิดนี้ขาดอิสระภาพในการแสดงออกจะทำให้ความคิดสร้างสรรค์หยุดยั้ง

4. บรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อความคิดสร้างสรรค์และการประเมินผลอยู่กับทัศนคติของแต่ละบุคคล

จึงเห็นได้ว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตั้งแต่ขั้นต้นนั้นจำเป็นต้องใช้เวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาจิตใจของเด็ก และเมื่อเด็กได้รับสิ่งกระตุ้นแล้วเราให้เวลา

ในการพักความคิดเพียงพอหรือไม่ สิ่งที่น่าคิดอีกประการหนึ่งคือ เมื่อเด็กอยู่ในช่วงการทดลอง นั้นเด็กได้รับอิสรภาพในการแสดงออก มีบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อความคิดสร้างสรรค์ แต่ เมื่อการทดลองเสร็จสิ้นในครั้งหนึ่ง ๆ เด็กต้องกลับไปสู่วรรณภพการเรียนการสอนเดิมของตน ซึ่งช่วงนี้สภาพการ เติบโตกับสภาพการทดลองจะทำให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไม่เกิด

1.4.2 ช่วงเวลาในการทดลอง ในการทดลองนี้วิจัยใช้เวลาระหว่าง 14.00 - 14.30 น. ซึ่งช่วงเวลาดังกล่าวนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 - 4 จะได้รับ มอบหมายการบ้าน เตรียมบทพจนานุกรมและจะกลับบ้านเวลา 14.30 น. จึงอาจมีผลให้เด็ก ในห้องทดลองไม่มีสมาธิเนื่องจากต้องกังวลกับการบ้านและการกลับไม่ทันเพื่อน เมื่อเป็นเช่นนี้ การพินิจพิจารณาย่อมไม่เกิดผล

1.5 ปัญหาการขาดเรียนของกลุ่มตัวอย่าง ในการทดลองมีปัญหาการขาดเรียน ของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากระยะเวลาในการทดลอง ระหว่าง เดือนกันยายนถึง เดือน ตุลาคม 2525 ได้เกิดพายุไต้ฝุ่นขึ้นสองครั้ง ครั้งหนึ่ง ๆ นาน 5 - 10 วัน เหตุการณ์ ดังกล่าวทำให้มีฝนตกตลอดทั้งวัน นักเรียนจึงขาดเรียนกันมาก การขาดเรียนทำให้ได้รับผลจาก ทัวแปร การทดลองไม่สมบูรณ์ ซึ่งถึงแม้ว่านักเรียนจะได้รับการซ่อมเสริมก็อาจจะไม่เหมือนเมื่อ ได้รับการทดลองในกลุ่มใหญ่ ด้วยเหตุนี้อาจส่งผลต่อการทดลองครั้งนี้ได้

* 2. ตัวแปรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากการศึกษานี้ได้นำ รูปแบบทาง ๆ ของนิทานมาเล่าให้นักเรียนฟังแล้ววัดความคิดสร้างสรรค์ โดยมีได้นำตัวแปรอื่น ๆ ที่อาจมีผลต่อความคิดสร้างสรรค์มาศึกษาด้วย เมื่อเป็นเช่นนี้อาจจะเป็นสาเหตุให้การพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์โดยใช้นิทานไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ตัวแปรที่เกี่ยวกับความคิด สร้างสรรค์ของเด็กที่น่าสนใจคือสิ่งแวดล้อมทางบ้านและสิ่งแวดล้อมทางโรงเรียน

2.1 สิ่งแวดล้อมทางบ้าน สิ่งแวดล้อมทางบ้านซึ่งได้แก่ การอบรมเลี้ยงดู สถานะทาง เศรษฐกิจและสังคม ของบิดามารดา ฯลฯ เรื่องนี้จากการศึกษาของ วินิจ เกตุขำ (วินิจ เกตุขำ 2515 : 76 - 78) ได้ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูของ พ่อแม่ กับความคิดสร้างสรรค์ โดยแยกการอบรมเลี้ยงดูเป็น 3 แบบคือ แบบการให้ความรัก การลงโทษ และการเรียกร้องเอาจากเด็ก ผลปรากฏว่า การอบรมเลี้ยงดูแบบลงโทษมีความ สัมพันธ์ทางลบกับความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งหมายความว่าเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบลงโทษมาก

จะมีความคิดสร้างสรรค์น้อย และเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบลงโทษน้อยจะมีความคิดสร้างสรรค์มาก และยังพบว่า การอบรมเลี้ยงดูแบบให้ความรัก และการอบรมเลี้ยงดูแบบเรียกร้องเอาจากเด็ก โอกาสสัมพัทธ์สัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ ที่มีแนวโน้มว่า ถ้าเด็กได้รับการอบรมเลี้ยงดูทั้งสองแบบนี้มากเท่าใดก็จะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์สูงมากเพียงนั้น

สำหรับต่างประเทศจากการศึกษาของ เอลลิงเกอร์ (Ellinger, 1964 : 6308) ได้ศึกษาเรื่องสิ่งแวดล้อมทางบ้านและความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของเด็ก โดยมีการมุ่งหมายจะศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมทางบ้านกับความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 4 จำนวน 458 คน ใช้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของมินนีโซตา แบบทดสอบวัดความสามารถทางสมอง และดัชนีแสดงฐานะทางสังคมของครอบครัว การศึกษานอกจากจะทดสอบแล้วยังใช้วิธีการสัมภาษณ์มารดาของเด็กด้วย แล้วแบ่งแยกเด็กออกเป็นสองกลุ่มคือกลุ่มที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงกับกลุ่มที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำ จากการศึกษาพบว่า สิ่งแวดล้อมทางบ้านมีความสัมพันธ์กับความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .005 สำหรับสิ่งแวดล้อมทางบ้านในรายละเอียดพบว่า

1. ความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์และเขาวงกตปัญหา มีความสัมพันธ์อย่างสูงกับจำนวนของสิ่งเร้าทางสติปัญญาที่จัดไว้ที่บ้าน
2. บิดามารดาของครอบครัวที่เด็กมีความคิดสร้างสรรค์สูงมีความสนใจต่อการจัดกิจกรรมที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กมากกว่าครอบครัวของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำ
3. บ้านของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจัดหาพวกหนังสือ วารสาร และวัสดุต่าง ๆ ของเด็กมากกว่าบ้านของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำ ทั้งนี้รวมถึงการใช้ห้องสมุดของเด็กด้วย
4. การรักษาวินัยไม่ว่าจะเป็นการใช้วิธีบังคับหรือการให้ความกรุณา โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านธรรมชาติทางกายของเด็ก มีสหสัมพันธ์ทางกลับกับความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์

2.2 สิ่งแวดล้อมทางโรงเรียน สิ่งแวดล้อมทางโรงเรียนที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้แก่ หลักสูตรการเรียนการสอน ครูผู้สอน ฯลฯ โรงเรียนเป็นแหล่งสำคัญที่จะช่วยสร้างและพัฒนาในความคิดสร้างสรรค์เจริญงอกงาม โดยเฉพาะการสอนของครูและการสร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนให้เป็นอิสระ ซึ่ง ฮาทีนี บุโรคม (ฮาทีนี บุโรคม 2522 : 31 อ้างอิงมาจาก Smith and Hildreth, 1961)

มีความเห็นว่าบรรยากาศภายในโรงเรียนและห้องเรียนมีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กมาก ห้องเรียนที่เด็กสามารถแสดงความคิดใหม่ ๆ แปลก ๆ ของตนเองโดยเฉพาะได้เต็มที่ และเด็กรู้สึกเป็นอิสระไม่ถูกควบคุมจากระเบียบวินัยที่เคร่งครัดจนเกินไป รวมทั้งมีการส่งเสริมให้เด็กแต่ละคนรู้จักแก้ปัญหาด้วยตนเอง ย่อมเป็นห้องเรียนที่สนับสนุนการคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ในด้านการเรียนการสอน โดยเฉพาะวิธีสอนที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเช่นกัน จึงเห็นได้จากงานวิจัยของ พรณี เกษมผล (พรณี เกษมผล 2522 : 54 - 57) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการร่วมมือการแข่งขันที่มีผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 600 คน ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มร่วมมือมีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาและคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มที่แข่งขันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ส่วนการใช้หลักสูตรของโรงเรียนก็มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์เช่นกัน จากงานวิจัยของ เชาวนา ยุทธสุริยพันธุ์ (เชาวนา ยุทธสุริยพันธุ์ 2514 : 80 - 81) ได้ศึกษาเปรียบเทียบอิทธิพลของหลักสูตรการเรียนการสอนที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยศึกษาจากโรงเรียนสาธิตและโรงเรียนที่ใช้หลักสูตรปกติ ผลการศึกษาพบว่านักเรียนในโรงเรียนสาธิตมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนในโรงเรียนที่ใช้หลักสูตรปกติ

จากที่ได้อภิปรายมาแล้วจะเห็นว่าตัวแปรที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไม่ว่าจะเป็นสิ่งแวดล้อมที่บ้านหรือสิ่งแวดล้อมทางโรงเรียนก็ตาม ล้วนแต่มีความสำคัญต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กทั้งสิ้น ซึ่งจากการวิจัยครั้งนี้มุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้เฉพาะนิทานเท่านั้น มิได้นำตัวแปรอื่น ๆ มาร่วมศึกษาด้วยจึงอาจจะเป็นสาเหตุให้การวิจัยครั้งนี้ไม่เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

ก. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

จากการวิจัยที่พบว่าการเล่นนิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันและการไม่เล่นนิทานไม่ทำให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน มีไ้หมายความว่านิทานจะหมกมุ่นหรือความสำคัญ นิทานก็ยังมีมีความสำคัญสำหรับเด็ก เพียงแต่ว่าถ้าเราต้องการจะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กโดยใช้นิทานก็ไม่ว่าเป็นต้องกำหนดรูปแบบของนิทาน แต่ควรเน้นถึงการแสดงออกอย่างอิสระของเด็กขณะเมื่อได้รับฟังนิทานมากกว่า

ข. ข้อเสนอแนะในการศึกษาวิจัย

1. ควรจะทำการศึกษาค้นคว้าในเรื่องนี้อีกครั้งหนึ่งโดยให้การศึกษาที่มีความสมบูรณ์ให้มากที่สุด
2. ควรจะนำตัวแปรอื่น ๆ มารวมศึกษาค้นคว้า เช่นพิจารณาถึงการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ การสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอน เป็นต้น.

מזרח ארמניה

บรรณานุกรม

- กรมการฝึกหัดครู รายงานการวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยในระดับอนุบาล -
ป.4 หน่วยศึกษานิเทศก์ 2521, 78 หน้า
- กิ่งแก้ว อัดดากร วรรณกรรมจากบ้านใน โรงพิมพ์ครูสภา 2513, 444 หน้า
- กุหลาบ นัลลิกะมาส คติชาวบ้าน โรงพิมพ์ส่วนทองถิ่น 2516, 272 หน้า
- ๗ ชาตชัย อินทรประวัติ "ระเบียบวินัยกับความคิดสร้างสรรค์" วิทยาสาร 8 : 19
กรกฎาคม 2520
- เชาวนา ยุทธสุริยพันธุ์ การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในระดับ
ชั้นประถม และมัธยม ระหว่างโรงเรียนสาธิตและโรงเรียนที่ใช้หลักสูตรปกติ ปริญญาโท
กศ.ม. วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร 2514, 118 หน้า อักสำเนา
- โชติ เพชรหิน "ความคิดสร้างสรรค์" วิถุผลการศึกษา 1 : 95 - 103 กันยายน-
ธันวาคม 2522
- ฐาภกร, รพินทรนาถ "เล่นนิทานให้หนูฟังหน่อยสิ" แปลโดย อุกุร วงษ์ทับทิม คุรุปริทัศน์
6 : 32 - 34 เมษายน 2524
- ขำรังศักดิ์ วัฒนจักร "สอนให้คิดสร้างสรรค์" ประชาศึกษา 32 : 12 - 14 มิถุนายน
2524
- นิพนธ์ จิตต์ภักดิ์ "การสอนแบบสร้างสรรค์" ประชาศึกษา 31 : 19 มิถุนายน 2523
- บุญลือ ทองอยู่ "ความคิดสร้างสรรค์" ประชาศึกษา 20 - 21 : 15 - 18, 14 - 16
เมษายน 2521.
- ประทีปรัตน์ อุประมัย จิตวิทยา โรงพิมพ์ศรีอนันต์ 2518, 170 หน้า
- พรณี เกษมกล การร่วมมือ - การแข่งขันที่มีผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความคิด
สร้างสรรค์ ปริญญาโท กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2522,
69 หน้า อักสำเนา

รัตน์ ศรีไพรวรรณ "การเล่านิทานและเล่าเรื่อง" สื่อภาษาชุมชนภาษาไทยของครูสภา

3 : 37 - 41 เมษายน 2516

วิญจวน อินทรกำแหง วรรณกรรมสำหรับเด็กและวัยรุ่น กวางภมล 2517, 125 หน้า

ลมูล รัตทากร "การเขียนหนังสือสำหรับเด็ก" ห้องสมุด 7 : 48 - 57 มกราคม - กุมภาพันธ์ 2506

ลวน สายยศ และ อังคณา สายยศ สถิติวิทยาทางการศึกษา วัฒนาพานิช 2522, 276 หน้า

หลักการวิจัยทางการศึกษา ทวีกิจการพิมพ์ 2524, 286 หน้า

วิจิตร วรภูมามูร "ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก" ศึกษาศาสตร์ 1 : 39 - 48 มกราคม - พฤษภาคม 2520

วิชัย วงษ์ใหญ่ กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน เอกสารประกอบการเรียน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2523, 65 หน้า

วินิจ เกตุขำ การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่กับความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นผู้นำ และความวิตกกังวลของนักเรียนชั้น ม.ศ.3 ในจังหวัดสุโขทัย ปริญญาพนธ์ กศ.ม. วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร 2515, 106 หน้า อักสาเนา

ศ. ศุภนิมิตร (นามแฝง) "การเล่านิทานสำหรับเด็กประถม" ประชาศึกษา 30 : 28-32 มิถุนายน 2522

ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ "การเล่านิทานเพื่อเสริมพัฒนาการทางอารมณ์แก่เด็กก่อนวัยเรียน"

ประชาศึกษา 29 : 37 - 39 พฤศจิกายน 2520

ศึกษาธิการ, กระทรวง หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 โรงพิมพ์ส่วนท้องถิ่น 2521, 426 หน้า

ลาทีน บุโรคม การสร้างแบบฝึกหัดภาพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย วิทยานิพนธ์ปริญญา ศ.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2522, 224 หน้า อักสาเนา

สุขสมร ประพันธ์ทอง อิทธิพลของการใช้นิทานสำหรับเด็ก และการอบรมเลี้ยงดูที่มีต่อ

พฤติกรรมใฝ่สัมฤทธิ์ของเด็กไทย วิทยานิพนธ์ปริญญา ศ.ศ.ม. (พัฒนาสังคม)

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 2521, 183 หน้า อักสาเนา

ไสว เลี่ยมแก้ว ความคิดสร้างสรรค์และความฉันททางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 7

ปริญญาพนธ์ กศ.ม. วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร 2514, 79 หน้า อักสาเนา
 อรทัย จันทวิชานวงศ์ รูปแบบของนิทานที่ส่งผลต่อความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
 ปริญญาพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2523, 151 หน้า
 อักสาเนา

อัจฉรา แยมสรวล ความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาอังกฤษกับความคิดสร้างสรรค์ของ
 นักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสาธิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย วิทยานิพนธ์ปริญญา

ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2518, 76 หน้า อักสาเนา
 อนันต์ ศรีโสภะ สถิติเบื้องต้น ไทยวัฒนาพานิช 2521, 396 หน้า

อารี รังสิมันท์ "บทบาทของพ่อแม่และครูที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก" คุรุปริทัศน์ :
 48 - 52 พฤศจิกายน 2520

อารี สันทนต์ และคนอื่น ๆ การจัดบริการศูนย์เด็กก่อนวัยเรียน โรงพิมพ์เอราวัณการพิมพ์
 2523, 358 หน้า

Ausubel, D.P. Educational Psychology. A Cognitive View. New York; Holt, Rinehart, 1968. 685 p.

Cuber, John F. "Folklore," In The World Book Encyclopedia. Field Enterprises Education Corporation, V. 6, p. 282 - 285, 1960.

Dixon, David, James Johnson and Eli Saltzo "Training Disadvantaged Preschoolers on Various Fantasy Activities : Effects on Cognitive Functioning and Impulse Control," Child Development. 2 : 367 - 379, June, 1977.

Ellinger, B.D. "The Home Environment And the Creative Thinking Ability of Children" Dissertation Abstract. 25 : 6308, May, 1965.

Gertude, H.H. Introduction to the Gifted. New York : McGraw-Hill, 1966. 490 p.

Guilford, J.P. The Nature of Human Intelligence. McGraw-Hill Book Company, New York, 1967. 538 p.

Huck, Charlotte S. Children's Literature in the Elementary School. Holt, Rinehart and Winston, Inc., New York, 1979. 756 p.

- Hurlock, Elizabeth B. Child Development. 6th. ed. New York : McGraw-Hill Book Co., 1978. 570 p.
- Jersild, Arther T. "Creative Expression" Children Go Forth. 1 : 153 - 158, 1972.
- Lindquist, Everet F. Design and Analysis of Experiments in Psychology and Education. Boston, Houghton Mifflin, 1956. 393 p.
- Mackimmon, D.W. "What Makes a Person Creative" Contemporary Readings in General Psychology. 2 : 154, 1959.
- Maslow, A.H. Motivation and Personality. New York, Harper and Row, 1970. 369 p.
- Miller, M.E. A Practical Guide for Kindergarten Teacher. West Nyack, New York. Parker Publishing Co., 1970. 196 p.
- Rainwater, J.M. "Effects of Set on Problem Solving in Subjects of Varying Levels of Assessed Creativity" Desertation Abstract. 25 : 6753, June, 1965.
- Strom, Robert D. Psychology for the Classroom. Englewood Cliffs : Prentice-Hall, 1969. 461 p.
- Tadina, Tomas P. "Developing Creativity in Children" Education Quarterly. 17 : 58, 1969.
- Torrance, E.P. Education and the Creative Potential. The Lund Press, Inc., Minneapolis, 1964. 167 p.
- _____. Guiding Creative Talent. Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, New Jersey, 1962. 278 p.
- Wallach, Michael A. and Kogan Nathan. Modes of Thinking in Young Children. Holt, Rinehart and Winston, Inc., New York, 1965. 357 p.
- Winer, B.J. Statistical Principles in Experimental Design. New York, McGraw-Hill, 1971. 907 p.

ព្រឹត្តិបត្រ

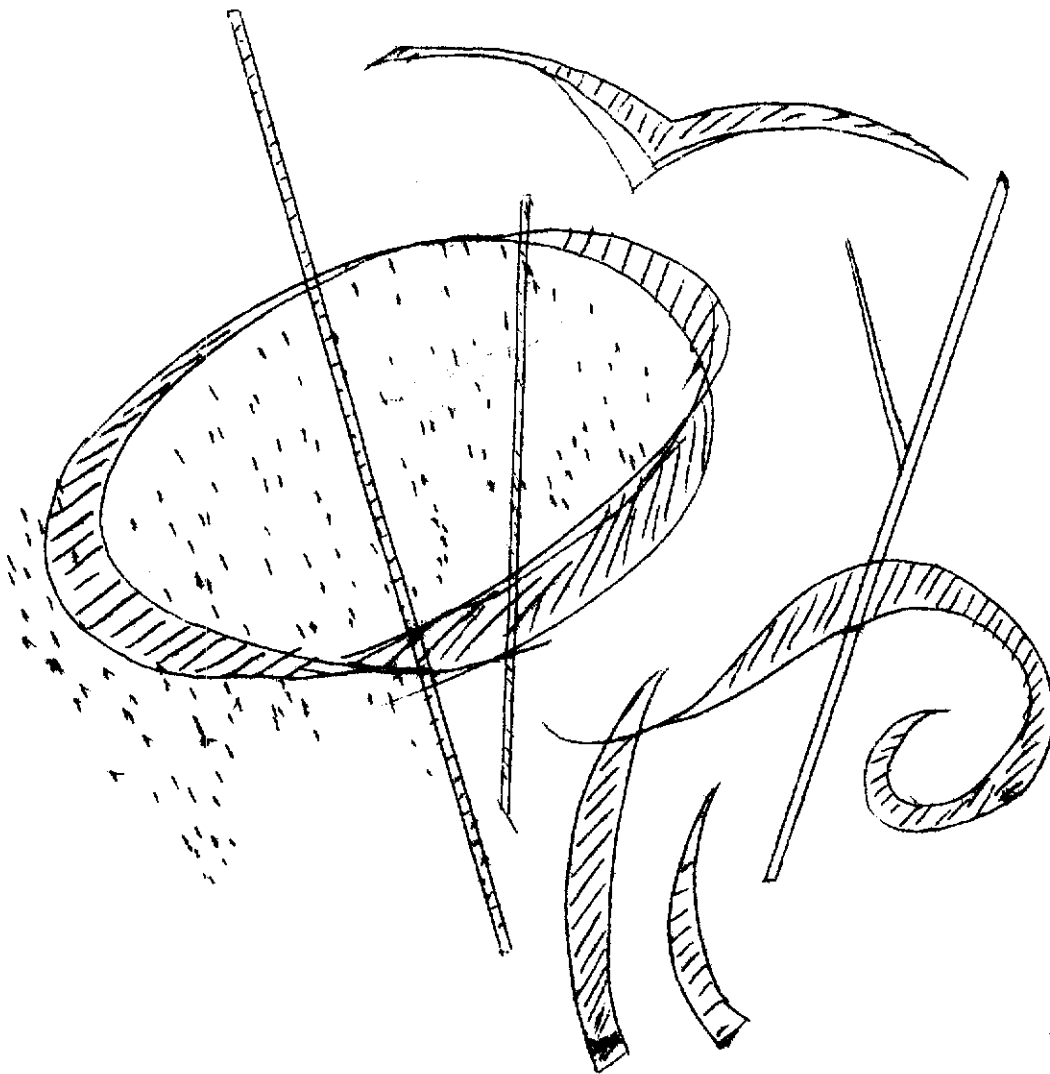
ภาคผนวก ก.

แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์และคู่มือการตรวจ

การฝึกอบรมช่าง

โดยอาศัยรูปภาพ แบบ ก

ชื่อ.....อายุ.....เพศ.....ชั้น.....
 โรงเรียน.....ตำบล.....อำเภอ.....
 จังหวัด.....
 วันที่.....เดือน.....พ.ศ.



ส่งงานลิขสิทธิ์

กร. อารี รังสินนท์

กิจกรรมชุดที่ ๑ การวาดภาพ

คำชี้แจง

๑. นักเรียนจะเห็นกระดาษสีเขียวตามรูปที่อยู่ข้างล่างนี้ กระดาษชิ้นนี้ถึงออกมาได้
แกะกระดาษที่อยู่ด้านหลังทิ้งไป แล้วนำกระดาษสีเขียวมาติดไว้ทางด้านขวามือ
๒. ลองพยายามคิด แล้ววาดภาพที่แปลกใหม่ที่ยังไม่เคยมีใครวาดมาก่อน โดยใช้กระดาษ
สีเขียวเป็นส่วนหนึ่งของภาพ พยายามทำให้ภาพน่าสนใจและน่าคนเล่นมากที่สุดเท่าที่
จะทำได้
๓. ให้ตั้งชื่อภาพที่วาดให้แปลกที่สุดไว้บนเส้นที่ขีดไว้ให้

กิจกรรมชุดที่ ๒ วาดภาพให้สมบูรณ์

คำชี้แจง

๑. ให้ดูรูปภาพต่าง ๆ ที่ให้มาข้างล่างนี้
๒. ให้พิจารณาภาพให้แปลก แยกต่างไปจากคนอื่น และทำให้เป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ น่า
ตื่นเต้นมากที่สุดเท่าที่จะทำได้
๓. ให้ตั้งภาพแต่ละภาพที่วาดเสร็จแล้ว ให้แปลกและตื่นเต้นที่สุด แล้วเขียนชื่อภาพ ไว้ใน
ช่องที่กำหนดให้

รายละเอียด

กิจกรรมชุดที่ ๒ นี้ จะประกอบด้วยภาพสิ่งเร้า จำนวนทั้งสิ้น ๑๐ ภาพ ลักษณะของภาพ
เป็นเส้นหนาที่มีทั้งเส้นโค้ง และเส้นตรง เส้นเหล่านี้จะทำให้มีลักษณะคล้ายรูปภาพต่าง ๆ
แตกต่างกันไป

กิจกรรมชุดที่ ๓ การโต้แย้ง

คำชี้แจง

๑. ให้วาดภาพโดยต่อเนื่องจากเส้นขนานข้างล่างนี้
๒. ถัดและวาดภาพให้แปลกแตกต่างไปจากคนอื่นให้มากที่สุด
๓. ให้ตกแต่งภาพด้วยดินสอคำหรือดินสอสีให้มากที่สุด
๔. ออกรับภาพที่วาดแล้วนั้นในนาคนั้น น่าสนใจที่สุด และเขียนชื่อภาพไว้ในช่องที่กำหนดให้

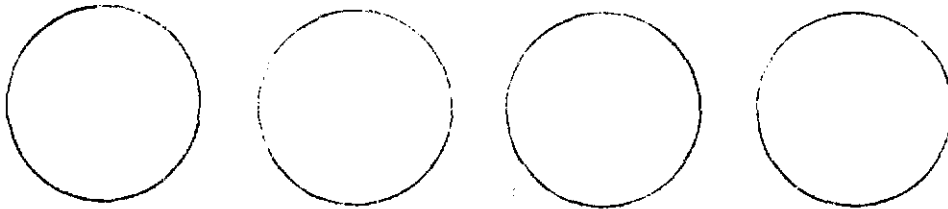
รายละเอียด

กิจกรรมชุดที่ ๓ นี้ จะประกอบด้วยภาพสิ่งเร้าจำนวนทั้งสิ้น ๓๐ ภาพ ลักษณะของภาพแต่ละภาพจะเป็นเส้นตรงขนาน ซึ่งมีความยาว ๒.๕ ซม. ส่วนความกว้างของเส้นขนานจะมี ๓ ขนาดคือ ๑, ๑.๓ และ ๑.๕ ซม. ตามลำดับ

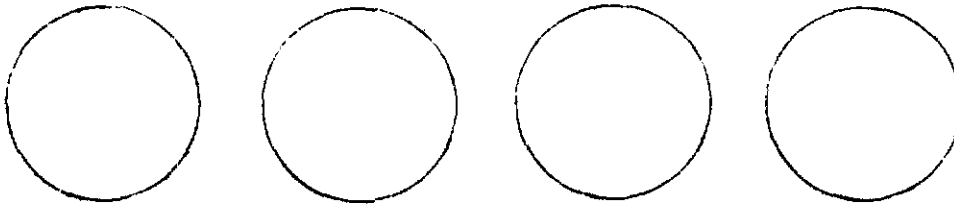
กิจกรรมชุดที่ ๔ วาดภาพจากวงกลม

คำชี้แจง

๑. ให้วาดภาพต่อเนื่องกันจากวงกลมข้างล่างนี้
๒. วาดภาพให้แปลกแตกต่างจากคนอื่น ๆ ให้มากที่สุด
๓. ตั้งชื่อภาพที่วาดนั้น ให้น่าสนใจที่สุดแล้วเขียนชื่อภาพไว้ในช่องที่กำหนดให้



.....



.....



.....

.....

การปฏิบัติการทดสอบความคิดสร้างสรรค์

๑. วิธีการเฉพาะในการทำกรทดสอบ

เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียน ให้ครูหรือผู้คุมสอบปฏิบัติดังนี้

๑.๑ ครูหรือผู้คุมสอบกล่าวขอความในทำนองนี้ (เพื่อเป็นแรงยวดยุให้นักเรียนอยากทำแบบทดสอบ)

"ในวันนี้ ครูมีของเล่นมาให้เด็กเรียนเล่นสนุก ๆ โดยจะให้เด็กเรียนเล่นวาดภาพอะไรก็ได้ ที่เด็กเรียนคิดเห็นว่าภาพนั้นแปลกที่สุด ใหม่ที่สุด ซึ่งไม่เคยมีใครคิดความมาก่อน และพยายามวาดภาพนั้นให้แตกต่างไปจากคนอื่น ๆ และครูขอให้นักเรียนทุกคนจงมีความสนุกสนานกับการวาดภาพในวันนี้"

๑.๒ ครูแจกแบบทดสอบแก่นักเรียน

๑.๓ ครูแจกดินสอแก่นักเรียน ในกรณีที่นักเรียนบางคนไม่มี

๑.๔ ครูให้นักเรียนแต่ละคนกรอกรายละเอียดเกี่ยวกับตัวนักเรียนที่หน้าปกแบบทดสอบให้เรียบร้อย

๑.๕ ครูช่วยเหลือกรอกรายละเอียด กรณีที่นักเรียนกรอกไม่ได้

๒. ครูชี้แจงการทำแบบทดสอบดังนี้

๒.๑ จำนวนกิจกรรม ในแบบทดสอบนี้จะมีกิจกรรมที่น่าสนใจอยู่ ๔ ชุดด้วยกัน กิจกรรมเหล่านี้จะเปิดโอกาสให้นักเรียนใช้ความคิดและวาดภาพออกมาในรูปแบบต่าง ๆ

๒.๒ ครูบอกให้นักเรียนทุกคนเปิดแบบทดสอบหน้าแรก (กิจกรรมชุดที่ ๑)

๒.๓ ครูอ่านคำชี้แจงการทำกิจกรรมชุดที่ ๑ ให้นักเรียนฟังอย่างชัดเจน ดังนี้

กิจกรรมชุดที่ ๑ กรวาดภาพ

คำชี้แจง ๑. นักเรียนจะเห็นกระดาษสี่เหลี่ยมตามรูปที่อยู่ข้างล่างนี้ กระดาษสี่เหลี่ยมนี้ออกมาได้ โดยแกะกระดาษที่อยู่ภายในทิ้งไป แล้วนำกระดาษสี่เหลี่ยมมาติดไว้ที่หางนกยูง (ครูแสดงวิธีการและชี้ให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง แต่ไม่ต้องติดกระดาษสี่เหลี่ยมหน้ากระดาษอีกด้านหนึ่ง)

๒. นักเรียนลองคิด แล้ววาดภาพที่แปลก ใหม่ ที่ยังไม่เคยมีใครวาดมาก่อน โดยต่อเติม ขบแต่งจากกระดาษสีเขียวที่นำมาปะใหม่ นี้ เพื่อทำให้ภาพนั้นน่าสนใจ และน่าค้นหาที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

๓. ให้ตั้งชื่อภาพที่วาดให้แปลกที่สุดไว้บนเส้นที่ขีดไว้ให้
๔. กิจกรรมชุดที่ ๑ ให้เวลา ๑๐ นาที
๕. ครูเริ่มกิจกรรมชุดที่ ๒ เมื่อหมดเวลา ๑๐ นาที โดยให้นักเรียนเปิดไปหน้ากิจกรรมชุดที่ ๒ ครูอ่านคำสั่งแจ้งการทำแบบทดสอบกิจกรรมชุดที่ ๒ ดังนี้

กิจกรรมชุดที่ ๒ วาดภาพให้สมบูรณ์

คำสั่งแจ้ง ๑. ให้ต่อเติม ขบแต่งจากภาพที่นำมาข้างล่างนี้ ๑๐ ภาพ

๒. ให้คิดวาดภาพให้แปลก แตกต่างไปจากคนอื่น และทำให้เป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ น่าค้นหาที่สุดเท่าที่จะทำได้

๓. ให้ตั้งชื่อภาพแต่ละภาพที่วาดเสร็จแล้วนั้น และเขียนไว้ในช่องที่กำหนดให้
๔. กิจกรรมชุดที่ ๒ ให้เวลา ๑๐ นาที
๕. ครูเริ่มกิจกรรมชุดที่ ๓ เมื่อหมดเวลา โดยให้นักเรียนเปิดไปหน้ากิจกรรมชุดที่ ๓ ครูอ่านคำสั่งแจ้งการทำแบบทดสอบ กิจกรรมชุดที่ ๓ ดังนี้

กิจกรรมชุดที่ ๓ การใช้เส้น

คำสั่งแจ้ง ๑. ให้วาดภาพโดยต่อเติม ขบแต่งจากเส้นกลางล่างนี้

๒. คิดและวาดภาพให้แปลกแตกต่างไปจากคนอื่นให้มากที่สุด

๓. ให้นักเรียนลงมือทำ กิจกรรมนี้ใช้เวลา ๑๐ นาที

๔. ครูเริ่มกิจกรรมชุดที่ ๔ เมื่อหมดเวลา โดยให้นักเรียนเปิดไปหน้ากิจกรรมชุดที่ ๔ ครูอ่านคำสั่งแจ้งการทำแบบทดสอบ กิจกรรมชุดที่ ๔ ดังนี้

กิจกรรมชุดที่ ๔ วาดภาพจากวงกลม

คำสั่งแจ้ง ๑. ให้วาดภาพต่อเติมจากวงกลมข้างล่างนี้

๒. กิจภาพให้แปลกแตกต่างจากคนอื่น ๆ ให้มากที่สุด
๓. ตั้งข้อจำกัดว่าเขียนให้น่าสนใจที่สุดแล้วเขียนรูปภาพไว้ในช่องที่กำหนดให้
๔. ให้นักเรียนลงมือทำ กิจกรรมนี้ใช้เวลา ๑๐ นาที

๓. การเก็บแบบทดสอบ เมื่อหมดเวลาครูเก็บแบบทดสอบ โดยตรวจดูรายละเอียดหน้าปกแบบทดสอบให้นักเรียนกรอกให้เรียบร้อย

สำหรับนักเรียนที่เขียนชื่อไม่ได้ ครูควรช่วยเหลือ รวมทั้งเด็กที่เขียนข้อจำกัดว่า

ไม่ไถ่

กรณีนี้ให้นักเรียนนั่งเฉยๆ โดยไม่ลงมือทำหลังจากที่ครูชี้แจงแบบทดสอบแล้ว ครูมีสิทธิ์ที่จะกระตุกถามคำถามกับนักเรียนเป็นรายบุคคล เพื่อให้นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบนั้นได้ โดยครูต้องหมายเหตุไว้ที่หน้าปกแบบทดสอบคว่านักเรียนลงมือทำหรือทำได้ ด้วยเหตุใด

คู่มือการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์

การตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ จัดแบ่งตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งในที่นี้มี 3 องค์ประกอบ คือ

1. ความคิดคล่องแคล่ว

การตรวจให้คะแนนความคิดคล่องแคล่วจะตรวจในกิจกรรมที่ 2 และ 3 เท่านั้น คะแนนความคิดคล่องแคล่วให้นับจากจำนวนภาพที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ในกิจกรรมที่ 2 ความคิดคล่องแคล่วทั้งหมดหรือสูงสุด จะเท่ากับ 10 คะแนน และให้ใส่ไว้ในกระดาษตรวจให้คะแนน หรือ Worksheet กิจกรรมที่ 3 ความคิดคล่องแคล่วสูงสุดจะเท่ากับ 30 คะแนน แต่ก่อนจะเริ่มตรวจ ควรตรวจสอบว่าภาพนั้นชัดเจนไหม หรือว่าภาพซ้ำกันก็จะให้คะแนนเพียงภาพเดียว คะแนนทั้งหมดของกิจกรรมที่ 3 ให้ใส่ในความคิดคล่องแคล่ว กิจกรรมที่ 3 ในกระดาษตรวจให้คะแนน

2. ความคิดริเริ่ม

การให้คะแนนความคิดริเริ่มขึ้นอยู่กับความถี่ทางสถิติของภาพที่แตกต่างไปจากธรรมดา ในการตอบของกลุ่มตัวอย่าง ในการให้คะแนนความคิดริเริ่ม ให้ดูที่ภาพเป็นหลักไม่ใช่ข้อมูลที่กำกับไว้

คู่มือการให้คะแนนความคิดริเริ่มนี้ ได้มาจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3,000 คน ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล ถึงชั้นประถมศึกษาที่ 4 จาก 6 เขตภูมิศาสตร์ของประเทศไทย และจาก 4 ประเภทโรงเรียน กล่าวคือ โรงเรียนในสังกัดกรมสามัญศึกษา โรงเรียนในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัด โรงเรียนในสังกัดเทศบาล และโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน หรือโรงเรียนราษฎร์

การให้คะแนนความคิดริเริ่ม สำหรับภาพที่ซ้ำกันมากจะได้คะแนน 0 ดังรายชื่อที่กำหนดไว้ข้างล่าง ผู้ตรวจดูตามรายการที่ให้นี้

ส่วนภาพที่แตกต่างจากรายชื่อในรายการที่ได้ไว้จะกำหนดให้คะแนนภาพละ 1 คะแนน
 คะแนนที่ได้ให้เขียนลงในช่องว่างข้างหลัง ความคิดริเริ่ม กิจกรรมที่ 1
 กิจกรรมที่ 2 และกิจกรรมที่ 3 ในกระดาน
 ตรวจให้คะแนน คะแนนรวมของความคิดริเริ่มได้มาจากผลรวมของความคิดริเริ่มทั้ง 3 กิจกรรม

รายชื่อต่อไปนี้ป็นรายชื่อภาพที่ไ้คะแนน 0 ในกิจกรรมที่ 1

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
- เด็กผู้ชาย งานผู้ชาย
- วงกลม
- รูปไข่
- เด็กผู้หญิง คนผู้หญิง
- คนทุกชนิก นอกจากคนที่มาจากโลกอื่น
- นมวง

รายชื่อต่อไปนี้ป็นรายชื่อภาพที่ไ้คะแนน 0 ในกิจกรรมที่ 2

ภาพที่ 1

- ภาพที่ไม่มีความหมายและไม่มีชื่อกำกับไว้
- หัวใจ
- หน้าคนทุกชนิก
- นกทุกชนิก
- แวนตา

ภาพที่ 2

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
- หน้าคน หรือรูปรางคน
- หนังสือ
- ต้นไม้ หรือกิ่งไม้
- ดอกไม้

ภาพที่ 3

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่สื่อกำกับไว้
- หน้าคนหรือรูปคน
- เรือใบ
- ลูกตา

ภาพที่ 4

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่สื่อกำกับไว้
- หอย หอยตาก
- สัตว์ที่ไม่บ่งชี้เฉพาะ
- งู
- หน้าคน หรือรูปคน

ภาพที่ 5

- ภาพวาดที่ไม่มีความหมายและไม่สื่อกำกับไว้
- กะทะ หรือถ้วยชาม
- ปาก
- ใบหน้า หรือศีรษะคน
- เรือ, เรือใบ
- วงกลม
- พระจันทร์

ภาพที่ 6

- ภาพที่ไม่มีความหมายและไม่สื่อกำกับไว้
- ใบหน้า หรือศีรษะคน
- ชันบันได

ภาพที่ 7

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่สื่อกำกับไว้
- เกลียว

- ใบหน้าคน หรือรูปร่างคน
- รอยนกด
- ซอน
- เครื่องหมายคำถาม

ภาพที่ 8

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
- คน หรือสัตว์คน หรือรูปร่างคน

ภาพที่ 9

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
- ภูเขา
- นก เช่น นกยูง
- เสือ

ภาพที่ 10

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
- นก
- อักษร ก.
- เป็ด
- ไก่
- หนาคณ
- จมูก

รายชื่อต่อไปนี้ เป็นรายชื่อภาพที่ได้อะแนน ๐ ในกิจกรรมที่ 3

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
- หนังสือ
- ประทูล
- หีบ, กล่อง

- กรอบรูปภาพต่าง ๆ
- บาน
- หนาคน, เด็กชาย (ชาย, หญิง), ผู้ใหญ่ (ชาย, หญิง)
- สี่เหลี่ยม
- เสือ
- กางเกง
- ชวก
- บันได
- จรวด
- รูปทรงเรขาคณิต
- ตัวอักษร
- หอของขวัญ
- ไทรทัศน์
- แกวน้ำ
- ถังน้ำ
- ดอกไม้
- คนไม้
- เข็มไข
- ไมบรรทัด

3. ความคิดละเอียดลออ

ในการให้คะแนนความคิดละเอียดลออมีดังนี้

1. แต่ละภาพให้คะแนนค่าสุด 1 คะแนน
2. ส่วนละเอียดที่ต่อเติมภาพ เพื่อขยายหรืออธิบายภาพได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ถือเป็น "ความคิดละเอียดลออ"

ดังนั้น การตรวจให้คะแนนความคิดละเอียดละออ คือให้ 1 คะแนน ส่วนละเอียดแต่ละส่วนที่ก่อเติมภาพให้สมบูรณ์ขึ้น ไม่ว่าจะเติมในหัวสิ่งเรา หรือขอบ หรือส่วนที่ว่างรอบ ๆ สิ่งที่กำหนดให้ อย่างไรก็ตามสิ่งที่เติมจะต้องดูแล้วสมจริงและมีความหมาย

เกณฑ์ในการให้คะแนนความคิดละเอียดละออมีดังนี้

1. ส่วนละเอียดทุก ๆ ส่วน แต่อาจซ้ำกันให้เพียง 1 คะแนน
2. การระบายสี เพื่อเน้นความสมจริงมากขึ้น
3. การแต่งเงา ให้สีอ่อนหรือแก่
4. การตกแต่งประดับประดาภาพ ให้มีความหมายมากขึ้น
5. การตกแต่งที่ทำให้ภาพเปลี่ยนแปลง และมีความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
6. ส่วนละเอียดที่ขยายเพื่อประกอบความเข้าใจภาพมากขึ้นโดยไม่ต้องมี

คำอธิบาย

ถ้าเส้นแบ่งภาพหนึ่งออกเป็น 2 ภาพก็ให้คะแนน 2 คะแนน และถ้าเส้นแบ่งมีความหมายในตัวของมัน เช่น เข็มขัด ตะเข็บ ขอบแขนเสื้อ บานหน้าต่าง เป็นต้น ก็ให้คะแนนส่วนนั้นๆ ด้วย

ในการนับคะแนนความคิดละเอียดละออ นั้น การนับให้แน่นอนทุก ๆ อย่างไม่จำเป็นนัก เพราะการตรวจให้คะแนนจะให้โดยการประมาณจากสเกล 5 สเกล ในแต่ละกิจกรรม ดังที่ปรากฏในกระดานตรวจให้คะแนน

ตัวอย่างเช่น กิจกรรมที่ 1 ส่วนละเอียด 1 - 5 แห่ง 1 คะแนน
3 - 12 แห่ง 2 คะแนน 13 - 19 แห่ง 3 คะแนน

คะแนนความคิดละเอียดละออได้จากคะแนนรวมของทั้ง 3 กิจกรรม โดยเฉลี่ยคะแนนของส่วนละเอียดนี้ จะเป็น 9 คะแนน

แบบฟอร์มสำหรับกรอกคะแนน
แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แบบ ก. และแบบที่สร้างขึ้น

ชื่อ

ชั้น โรงเรียน

วันที่ เดือน พ.ศ.

1. ความคิดคล่องตัว กิจกรรมชุดที่ 2 กิจกรรมชุดที่ 3 รวม

2. ความคิดริเริ่ม กิจกรรมชุดที่ 1 กิจกรรมชุดที่ 2
 กิจกรรมชุดที่ 3 รวมทั้งหมด

3. ความคิดละเอียดละออ (วงรอบตัวเลขที่เหมาะสม)

กิจกรรมชุดที่ 1 1. (1 - 5) 2. (6 - 12) 3. (13 - 19)
 4. (20 - 26) 5. (27)

กิจกรรมชุดที่ 2 1. (0 - 8) 2. (9 - 17) 3. (18 - 28)
 4. (29 - 39) 5. (40.....)

กิจกรรมชุดที่ 3 1. (0 - 7) 2. (8 - 16) 3. (17 - 27)
 4. (28 - 37) 5. (38)

4. ความคิดยืดหยุ่น กิจกรรมชุดที่ 4

.....

รวมคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทั้งหมด คะแนน

ภาคผนวก ข.

นิทานที่ใช้ในการทดลอง

นิทานปรัมปรา

เรื่อง แจ๊คผู้ขายผัก

.....

ในหมู่บ้านแห่งนี้ มีหญิงขายผักหนึ่งอาศัยอยู่ หญิงขายผักนั้นยากจนมาก วันหนึ่งนางเรียบทบตรขายคนเคียวของนางชื่อ แจ๊ค เข้ามาใกล้ สั่งว่า "ลูกรัก จงเข้าไปในเมือง เอาแม่วัวของเราไปขายที่ตลาด พยายามขายให้ได้เงินมากที่สุดเถียนะ เพราะเราไม่มีสมบัติอะไรจะขายอีกแล้ว"

แจ๊คแสนเสียสละแม่วัวที่เคยเลี้ยง แต่ต้องทำตามแม่สั่ง เขาเดินจงแม่วัวเข้าไปในเมือง นึกในใจว่าจะหาทางขายให้ได้ราคาแพงที่สุดเพื่อแม่จะได้พอใจ

ระหว่างที่เดินไปตามทาง แจ๊คมองเห็นชายแก่คนหนึ่ง ชายนั้นยืนอยู่ข้างทาง ในมือมีเมล็ดถั่ว เมล็ดงามหลากหลาย เมล็ดถั่วในมือของชายแก่มีลักษณะแปลกประหลาด แล งดงามเสียจนแจ๊คพอใจอยู่ไม่ได้ เขาแวะหยุดพบกับชายแก่ว่า "เมล็ดถั่วในมือของคุณงามเสียจริง ๆ" ชายแก่ตอบว่า "เมล็ดถั่วนี้ไม่ใช่ถั่วธรรมดา แต่เป็นเมล็ดถั่ววิเศษที่ไม่มีใครเคยรู้จักมาก่อน" แล้วก็ยื่นเมล็ดถั่วในมือไปมา

"เมล็ดถั่ววิเศษ" แจ๊คทวนคำ เขานึกอยากได้เมล็ดถั่ววิเศษเหล่านั้นขึ้นมาทันที มันคงจะใส่ทำอะไรที่วิเศษโคตรหลายอย่าง แจ๊คมองไปที่เมล็ดถั่วในมือของชายแก่อย่างพอใจ คุกเข่ากับว่าเมล็ดถั่วหลากหลายในมือของชายแก่จะส่องแสง เป็นประกายแวววาว

แจ๊คกลังใจขอแลกแม่วัวราคาแพงที่เขาจูงมากับเมล็ดถั่วของชายแก่โดยเร็ว

แจ๊คเดินกลับบ้าน มือกำถุงเมล็ดถั่ววิเศษไว้แน่น ถั่ววิเศษจะทำอะไรได้บ้างหนอ แจ๊คคิด มันคงจะแสนอร่อยหรือมันจะนั่นก็ตองนำโซคลาภมาให้อย่างมหาศาล ถ้าเป็นเช่นนั้นจริง เขาและแม่คงจะร่ำรวยเสียที ไม่ตองคอยแตกังวลว่าไม่มีอาหารติดบ้านแล้วถึงเช่นที่เป็นอยู่ขณะนี้

พอถึงบ้าน แจ๊ครีบเอาถุงถั่วไปอวดแม่ พูดด้วยความตื่นเต้นว่า "แม่จ๋า ถั่วในถุงนี้มันเป็นถั่ววิเศษ" แม่ไม่ได้สนใจกับถั่วถุงนั้นแะแ่นอย กลับถามแจ๊คว่า "ขายแม่วัวได้เงิน

มากเท่าไร แล้วไหนละเงิน" แจ็คตอบว่า "ลูกแลกแม่ไว้กับตัววิเศษคุณนี่แหละ แม่เจ้า" แม่โคยีนดังนั้นโกรธมาก พุกเสียดกันว่า "อะไรกัน นี่เจ้าใจจนถึงกับยอมแลกแม่ไว้กับตัวนี้เสียหรือ ภูใหม่ว่าเป็นนี้เราไม่มีอะไรจะกินแล้ว" แม่ของแจ็คโกรธมาก จนไม่ยอมฟังคำอธิบายของแจ็คอีกต่อไป หยิบถุงตัวจากมือแจ็คขว้างออกไปทางหน้าต่าง

เช้าวันรุ่งขึ้น เมื่อแจ็คตื่นนอน และมองออกไปทางหน้าต่าง เขาก็ต้องประหลาดใจ ยิ่งนัก ที่มียกตัวคนใหญ่ขึ้นอยู่ที่โกลบาน คนตัวยักษ์นี้จะคง เป็นคนตัวที่เกิดจากเมล็ดตัววิเศษ ซึ่งแม่ของแจ็คขว้างออกไปทางหน้าต่างอย่างแน่นอน คนตัวยักษ์มีลำตัสูงจะสูงสูงจนมองไม่เห็น ยอด แจ็คแหงนหน้า พยายามมองขึ้นไปจะให้เห็นยอดของคนตัวแต่ก็มองไม่เห็น เพราะ คนตัวสูงทะลุเมฆ และยังเลยขึ้นไปไกลกว่านั้นอีกสิบดับ "อยากรู้อย่างไรว่าคนตัวจะสูงขึ้นไปถึงไหนหนอ" แจ็คคิดในใจขณะที่เริ่มปีนขึ้นไปตามลำต้น

แจ็คไต่ตามลำต้นตัวสูงขึ้นไปเรื่อย ๆ จนในที่สุดก็ถึงยอดของคนตัว ที่นั่นเขามองเห็น ปราสาทเก่าแก่หลังหนึ่งตั้งอยู่กลางหมู่เมฆ แจ็คเดินเข้าไปในปราสาท พบหญิงแก่คนหนึ่ง หญิงนั้นเป็นคุณดูแลปราสาท หญิงแก่เตือนแจ็คด้วยความหวังดีว่า "อย่ามัวชักช้าอยู่ทอดไปอีกเลย รีบออกไปเสียจากที่นี่โดยเร็วเถิดแจ็ค ถ้าขึ้นช้าอยู่ ยักษ์เจ้าของปราสาทกลับมาพบ เขาจะถูกจับกินเป็นอาหาร" แต่แจ็คเป็นคนตัวมาไกล เขารู้สึกเหนื่อย และหิวจึงอ่อนหวานหญิงแก่ว่า "ขอโทษมายุคอสักพักหนึ่งเถิด" หญิงแก่คุณดูแลปราสาทรู้สึกสงสารจึงยอมให้แจ็คพักอยู่ต่อไป และได้เตือนแจ็คให้ระมัดระวังใจจงดี

หญิงแก่พาแจ็คเข้าไปในครัว ทำอาหารให้รับประทาน ในขณะที่แจ็คกำลัง รับประทานอาหารอยู่นั้น เขารู้สึกว่าปราสาทกระเทือนไปทั้งหลัง แจ็ครู้ว่าคงเป็นผีเท้าของ ยักษ์เจ้าของปราสาทอย่างแน่นอน

ยักษ์ใหญ่เจ้าของปราสาทเดินเข้ามาทางช่องประตู ยักษ์ค่อย ๆ เดินมาอย่างช้า ๆ ลากกระบองเหล็กอันใหญ่มากด้วย ยักษ์นี้ตัวใหญ่มาก ทุกครั้งที่ยักษ์ก้าวเหยียบไปลงบนพื้นปราสาท ความแรงของผีเท้าทำให้ปราสาทกระเทือน สั่นไปมาอย่างน่ากลัว

พอยักษ์เข้ามาภายในครัว เขาก็ทำจุกพุดพิด หันหน้าไปทางขวาที่ซ้ายที่ พร้อมกับกลอก นัยน์ตาอันโตใหญ่มองไปรอบห้อง ยักษ์พูดว่า "เราโคกกลีนมนุษย์ เราโคกกลีนมนุษย์" แต่หญิงแก่

คำว่า "ไม่ใช่กลิ่นมนุษย์หรอก กลิ่นหญ้างามทางปาก ฉะนั้นหนูไว้มันสำหรับเป็นอาหารค่านี่"
หญิงแก่พยายามยื่นมือให้ยักมอง เห็นแจ๊คที่ซ่อนตัวอยู่ใต้โต๊ะได้

เมื่อยักกินอาหารอิ่มเรียบร้อยแล้ว ก็สั่งให้หญิงแก่ต้มแม่ไก่ทองมาวางบนโต๊ะ "ใช่
เดี๋ยวนี้" ยักบ้วนน้ำ ทิ้งโคนแม่ไก่ที่ออกไขมาใบหนึ่ง ไขนั้นเป็นไขทองเหลืองอร่าม

ต่อจากนั้นยักก็สั่งหญิงแก่ให้นำพืธทองมาให้ เมื่อไก่ทองทองแล้วยักก็เปิดปากดู
คว่ำลง มีเหรียญทองลวดลงมามากมาย ยักหยิบเหรียญทองขึ้นนับทีละเหรียญด้วยความละโมภ
นับเหรียญทองเสร็จแล้ว ยักก็สั่งหญิงแก่ให้นำพืธทองมาให้อีก เมื่อยักวางพืธทองลงบนโต๊ะ
ใกล้กับไก่ทองและกองเหรียญ พืธทองก็บรรเลงเพลงขึ้นมาอย่างไพเราะ ยักนั่งดูสมบัติ
มีค่าทั้งหมดที่วางอยู่บนโต๊ะอย่างอึ้งอัมโมใจ เขาค้มเหลาจนหมดขวดแล้วกลับไปในที่สุ
กบนเสียงดังสนั่น

"เร็วเข้าแจ๊ค" หญิงแก่กระซิบ "รีบหนีไปเร็ว เอาของเหล่านี้อีกด้วย ของ
เหล่านี้น่าเป็นสมบัติของพ่อเธอทั้งนั้น ยักฆ่าพ่อของเธอตายเมื่อสามปีก่อน แล้วแย่งเอาสมบัติ
ของพ่อเธอมา"

แจ๊คเก็บเอาเหรียญทองทั้งหมดใส่ถุง ระวังไม่ให้เกิดเสียงดัง ซึ่งจะทำให้ยักเห็น
เขาต้มแม่ไก่ขึ้นอย่างเงียบกริบ ปรากฏว่ายักยังไม่ตื่น แต่เมื่อแจ๊คหยิบพืธทองขึ้นมาจากโต๊ะ
พืธทองก็เริ่มส่งเสียงร้อง "นาย นาย ช่วยด้วย" แจ๊คไม่รอช้าเขาดื้อของทั้งหมดไว้ในมือ
ออกวิ่งไปโดยเร็ว

เสียงพืธทองปลุกยักให้ตื่นขึ้น เมื่อเห็นของบนโต๊ะหายหมด และเห็นหลังแจ๊ควิ่ง
ออกไปจากปราสาท ยักก็ออกวิ่งตามไปทันที แจ๊ควิ่งตรงไปทางคันถั่ว ยักวิ่งตามไป
ยักขยาดว่าวิ่งไล่แจ๊คไกล เขามาทุกที

ในที่สุดแจ๊ควิ่งไปถึงคันถั่ว เขาไม่รอช้า ไค่คามล่าถั่วลงไปหมายจะให้ถึงพื้น
โดยรวดเร็ว ฝ่ายยักเมื่อเห็นดังนั้นก็ไค่ถั่วลงมาบ้าง แจ๊คซึ่งตัวเล็กกว่าสามารถไค่ถั่วลง
มาได้อย่างคล่องแคล่ว พอไค่ลงจะถึงพื้นดิน เขาก็รีบกระโดดลงแล้วร้องตะโกนให้แม่ชวย
"แม่จ๋า เร็วเข้า ช่วยลูกด้วย ช่วยหยิบขวานให้ลูกที" แม่ของแจ๊คได้ยินดังนั้น จึงรีบหยิบขวาน
อันใหญ่ออกมาส่งให้แจ๊คโดยพลัน แจ๊คได้รับขวานแล้วก็ใช้ขวานฟันลงไปใต้โคนคันถั่วโดยแรงหลาย
ทีซ้อนกัน Ầบ Ầบ Ầบ ในที่สุดคันถั่วก็ล้มพาดลงกับพื้นดิน ยักซึ่งยังคงไค่อยู่บนคันถั่ว ตกจาก

ลำคันทวีทิมกินภายใน

ฝ่ายแจ๊ค ซึ่งมันปล่อยภัยแล้ว ยืนถือขวานยืนอยู่อย่างระวัง เขาได้สมบัติ
สามอย่างกลับคืนมาแล้ว สมบัติทั้งสามอย่างนั้นสามารถทำให้เขากับแม่มีชีวิตอยู่ต่อมา
อย่างมีความสุข.

.....

เจ้าชายกบ

เจ้าหญิงองค์หนึ่งเกิดคือลูกบอลทองคำเดินเล่นมาอย่างเพลิดเพลิน เมื่อเดินมาถึง
สระน้ำแห่งหนึ่ง ลูกบอลทองคำโคหล่นมือของเจ้าหญิงกลิ้งลงไปยังสระน้ำ เจ้าหญิงวิ่งไล่
ลูกบอลไป แต่ก่อนที่เจ้าหญิงจะฉวยลูกบอลไว้ ไก่มันก็กลิ้งตกน้ำเสียแล้ว

เจ้าหญิงคุกเข่าลงข้างสระน้ำและมองลงไป ลูกบอลทองคำจมอยู่ที่ก้นสระสองประกาย
เหมือนกับดวงอาทิตย์สีทอง เจ้าหญิงพยายามเอื้อมมือลงไป แต่สระมันลึกเกินไปจนเจ้าหญิง
งมลงไม่ถึงลูกบอล เจ้าหญิงจึงเริ่มถอนหายใจ "เธอร้องไห้ทำไมหรือ" เสียงหนึ่งถามออกมา
เจ้าหญิงมอง ๆ ไปรอบตัวมีแกกบตัวเดียวนั่งอยู่บนก้อนหินข้างสระน้ำ "เจ้าพุดหรือ" เจ้าหญิง
ถาม "ใช่พุด" กบตอบ เจ้าหญิงจึงเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับลูกบอลของเธอให้กบฟัง "ข้าจะ
งมลูกบอลมาให้ท่าน ถาพุดสัญญาข้าสามสิ่ง" กบบอก "ท่านต้องให้ข้านั่งบนเก้าอี้ของท่าน
ท่านต้องแบ่งอาหารของท่านให้ข้ากิน และท่านต้องให้ข้านอนเตียงของท่าน" "แน่นอน
ข้าจะทำตามนั้นข้าสัญญา" เจ้าหญิงกล่าว "เอาละ ทีนี้เจ้าจะกรุณาเอาลูกบอลมาให้ข้าได้
หรือยัง"

เจ้ากบคำลงไปยังกบแล้วนำลูกบอลทองคำกลับมาให้เจ้าหญิง มันไม่ง่ายสำหรับ
กบเลย เพราะลูกบอลนั้นใหญ่

เจ้าหญิงรับลูกบอลไปจากกบแล้วก็วิ่งข้ามสวนกลับไป พร้อมกับนั้น เธอได้ลืมสัญญาที่
ให้ไว้ เธอไม่ปล่อยให้กบคิดเป็นอย่างอื่นไปได้

เช้าวันรุ่งขึ้น ทุก ๆ คนในพระราชวังเตรียมพร้อมที่จะรับประทานอาหารเช้า เจ้าหญิงก็กระโดดเข้ามาตามทางเดินซึ่งกมมานั่งรออยู่ "เจ้ามาทำอะไรอยู่ในวันนี้หือ" เจ้าหญิงร้องถาม "ท่านต้องรักษาสัญญาในตอนนี้" เขมบอก "เจ้าจงกลับไปยังสวนที่เจ้าควรออยู่" เจ้าหญิงร้อง "ข้าไม่ตอบเจ้า" ว่างแล้วเจ้าหญิงก็วิ่งหนีไปแอบอยู่ด้านหลังของพระราชธา "ไคโปรดทำให้กบหนีไปให้พ้นที่เถิกเพคะ" เจ้าหญิงกล่าว แก่พระราชธาเมื่อไคฟังเจ้าหญิงสัญญาไว้แล้ว พระองค์จึงบอกว่า "สัญญาก็คือสัญญาและจะทรงรักษาสัญญา สัญญากับกบก็สำคัญเท่าเทียมกับสัญญากับพระราชธา" พระราชธาพร้อมด้วยพระธิดาทั้งสามไคนั่งลงเพื่อรับประทานอาหารเช้า เขมกระโดดมาที่ข้างเก้าอี้ของเจ้าหญิงและร้องว่า "ขอโทษนะข้างท่านไคใหม่" พระราชธาไคยืนเลี้ยงกบและมองจงเจ้าหญิง เจ้าหญิงจึงอุ้มกบขึ้นมา "อย่าทิ้งข้าลงไปนะ" เขมบอก "อย่าทิ้งกบลงไปนะ" พระราชธาสั่ง เจ้าหญิงวางกบลงบนเก้าอี้ข้างตัวเธอ แล้วก็ขยับตัวออกไปหางกบไคใหม่ที่สุด

"ข้าขอรวมกินอาหารของท่านไคใหม่" เขมถาม เจ้าหญิงยกกบขึ้นบนโต๊ะข้าง ๆ จานอาหารของเธอ เขมกินอาหารเขาอย่างเอร็ดอร่อย แต่เจ้าหญิงแทบไม่ไคกินอะไรเลย อย่างไรก็ตามเธอไม่รู้สึกหิวเขาไคนัก

เมื่อเขมกินอาหารเสร็จแล้วจึงกล่าวว่า "ข้าเหนื่อยข้าขอนอนบนเตียงของท่านไคใหม่" เจ้าหญิงไม่ตอบ พระราชธาของเธอยิ่ง "สัญญาก็คือสัญญา" พระราชธาบอก เจ้าหญิงอุ้มกบขึ้นมา เธอยืนตัวกบขึ้นมาให้ออกไปหางจากตัวและนำมันไปยังห้องนอนของเธอ เจ้าหญิงทนไม่ไคยอมเมื่อคิดว่าเขมจะนั่งบนเตียงของเธอ เธอจึงวางมันลงบนเก้าอี้ตัวเล็ก ๆ หางจากเตียง เธอไปประตูห้องเพื่อไม่ให้ใครเห็นสิ่งที่เธอทำ "ข้าจะบอกพระราชธาว่าท่านไม่รักษาสัญญา" เขมส่งเสียง เจ้าหญิงปล่อยโฮ เธอคกกลั่นค่อไปไคไค "ข้าปล่อยให้เจ้านั่งบนเก้าอี้ของข้าแล้ว แบ่งอาหารของข้าให้เจ้าไคแล้ว" เธอร้อง "ข้าคองให้เจ้านอนบนเตียงของข้าจริง ๆ หรือ" "สัญญาก็คือสัญญา ท่านไครู้ค้อยู่แล้ว" เขมร้อง เจ้าหญิงควากบขึ้นจากเก้าอี้และปามันข้ามคองไป เขมคกกลั่นบนเตียงนอน เจ้าหญิงยกมือขึ้นปิดหน้าคองให้เธอไคไคมองว่าเขมกลายเป็นเจ้าชายของคองหนึ่ง เจ้าชายขม้น้ำคตาให้เจ้าหญิง "ก้วยการรักษาสัญญาของท่านทำให้ข้าหลุดพ้นคาสาปจากแม่มคต้าวร้าย" เจ้าชายบอก "คราวนี้เราจะอยู่ก้วยกันค้อย่างมีความสุขคอลลไป"

.....

สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด

ครั้งหนึ่งมีราชินีองค์หนึ่งให้กำเนิดพระธิดาที่มีความสวยงามจึงตั้งชื่อว่า "สโนไวท์"
ต่อมาไม่นานนักราชินีก็สิ้นพระชนม์

พระบิดาของสโนไวท์ได้แต่งงานใหม่ ราชินีองค์ใหม่ถึงแม้จะงดงามแต่ใจมืดโหดร้าย
พระนางมีกระจกวิเศษอยู่บานหนึ่งในห้องบรรทม และทุก ๆ วันพระนางจะส่องกระจกและถามว่า
"กระจกวิเศษ กระจกวิเศษ บอกข้าเถิด ใครเป็นผู้สวยเลิศในโลกนี้" กระจกวิเศษก็ตอบว่า
"ราชินีคือผู้ที่สวยงามกว่าใคร ๆ ในโลก"

สโนไวท์ได้เติบโตขึ้นและสวยงามน่ารักขึ้นทุกวัน เมื่อสโนไวท์เริ่มเป็นสาว ราชินีได้
ส่องกระจกและถามว่า "กระจกวิเศษ กระจกวิเศษ บอกข้าเถิด ใครเป็นผู้สวยเลิศใน
โลกนี้" กระจกก็ตอบว่า "ราชินีผู้งามสง่าท่านนั้นสูงสง่า แก่สโนไวท์ยังสวยกว่าท่าน"

ราชินีโกรธมากและได้มีคำสั่งให้นายพรานคนหนึ่งของพระนาง นำสโนไวท์เข้าไปใน
ป่าดิบและฆ่าเสีย แต่นายพรานมีใจเมตตาไม่สามารถฆ่าเธอได้ ดังนั้นจึงได้ทิ้งสโนไวท์ไว้
ในป่าซึ่งเต็มไปด้วยสัตว์ร้าย

สโนไวท์ เร่รอนไปตลอดวันพอใกล้ค่ำเธอก็ไปพบบ้านหลังเล็ก น่ารักเข้าหลังหนึ่ง
ในป่ามีเตี้ยงเล็ก ๆ 7 เตี้ยง เธอได้นอนลงบนเตียงทุกเตียงและรู้สึกว่ายเตียงที่เจ็ดจะสบาย
ที่สุด เธอจึงหลับไป

ครั้นตกมืด เจ้าของบ้านก็พากันกลับมาบ้านพวกเขาเป็นคนแคระตัวเล็ก ๆ 7 คน ซึ่ง
ทำเหมืองทองที่หุบเขาใกล้ ๆ นั้น คนแคระคนที่เจ็ด ร้องว่า "คูที่เตี้ยงของข้าสิ" คนแคระ
อื่น ๆ ต่างพากันล้อมรอบเตียงนั้น ซึ่งสโนไวท์นอนหลับอยู่ เธอขางามน่ารัก จนพวกเขา
ไม่อยากจะรบกวนเธอ

สโนไวท์ ตื่นใจเมื่อตื่นขึ้นมาและพบว่ามีคนตัวเล็ก ๆ 7 คนยืนห้อมล้อมอยู่ แต่พวกเขา
ก็เมตตาต่อเธอ เธอจึงเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นให้ฟัง "เธออยู่กับพวกเราเถิด" คนแคระชวน
"เพียงแคช่วยทำความสะอาดบ้านปรุงอาหารให้พวกเรา" ดังนั้นสโนไวท์จึงอยู่ดูแลบ้านให้
คนแคระทั้งเจ็ด

เมื่อราชินีถามกระจกวิเศษว่าพระนางสวยที่สุดหรือไม่ กระจกจึงตอบว่า "ท่ามกลาง
ขุนเขา และรายล้อมด้วยคนแคระ 7 คน สโนไวท์ยังคงอยู่และสวยงามกว่าพระนาง เป็นร้อยเท่า"

คำตอบนี้ทำให้ราชินีโกรธมาก และมุ่งมั่นที่จะตามหาสโนไวท์และฆ่าเธอเสีย
พระนางได้ปลอมตัวเป็นหญิงชราเร่ขายของและมุ่งตรงเข้าไปยังบ้านของคนแคระ

เมื่อหญิงชรามาเคาะประตูบ้าน สโนไวท์ก็ตอบไปว่า "ฉันไม่ได้รับอนุญาตให้เปิด
ประตูรับใครเข้ามา" หญิงชราก็บอกว่า "ชื่อหิวสีกอันธพิน สวย ๆ ทั้งนั้นเลย" สโนไวท์
เห็นว่าไม่เคาะจะมีอันตรายอันใดจึงเปิดประตูออกมาซื้อหิว

"ผมของหนูสวยมาก มาป้าจะช่วยหิวให้ไหม" หญิงชราก็บอกและทันทีที่หิวอาบยาพิษสัมผัส
กับศีรษะของสโนไวท์เธอก็ล้มลงหมดสติ โชคดีที่ไม่นานนักคนแคระทั้ง 7 คนก็กลับบ้านและ
รีบเอาหิวออกจากมือของสโนไวท์เธอก็ฟื้นขึ้น

"หิวหิวอย่าได้ใครเข้ามาอีกเป็นอันขาด" คนแคระสั่ง ครั้นราชินีถามกระจกวิเศษ
อีกครั้งถึงสโนไวท์ยังไม่ตาย และยังคงเป็นคนสวยที่สุดอยู่ พระนางโกรธแค้นยิ่งนัก
จึงได้เตรียมผลไม้อาบยาพิษอย่างแรง แล้วปลอมตัวเป็นหญิงชานาออกเดินทางไปยังบ้านของ
คนแคระและเคาะประตู

"ฉันให้ใครเข้ามาในบ้านไม่ได้" สโนไวท์ตอบ "ไม่เป็นไรหรอกหนู" หญิงชานา
ตอบ "เพียงแต่เธอต้องชิมผลไม้ของฉัน ฉันจะส่งทางหน้าต่าง คุณฉันจะตัดแบ่งครึ่งให้หนูเอา
ซีกที่น้ำหนักเบา ส่วนฉันเก็บซีกที่น้ำหนักหนักไว้กินเอง" ซึ่งซีกที่น้ำหนักเบาได้อาบยาพิษเอาไว้

ดังนั้นสโนไวท์ก็เข้าใจว่าไม่มีอันตรายใด ๆ แะ แต่พอเธอก็ได้ชิมเพียงคำแรกเธอ
ก็ล้มลงหมดสติเหมือนกับคนตาย และเมื่อราชินีตัวร้ายกลับถึงวังก็รับถามกระจกวิเศษว่าใครสวย
ที่สุด กระจกก็ตอบว่า "พระนางสวยที่สุดในโลก"

คนแคระทั้ง 7 เศร้าเสียใจมากที่กลับมาพบว่าสโนไวท์ที่รักของพวกเขาได้หายไป
พวกเขาพากันหยุดงานไปทุกขเป็นเวลา 3 วัน แต่เธอก็เหมือนกับนอนหลับอยู่เฉย ๆ และ
พวกเขาไม่สามารถที่จะทนฟังเธอได้ ดังนั้นจึงทำโลงแก้วใสศพสโนไวท์นำไปตั้งไว้ที่เชิงเขา
และปลุกกันมาเฝ้าทุกวัน

เป็นเวลานานที่สโนไวท์นอนอยู่ในโลงแก้วนั้น และแล้ววันหนึ่ง เจ้าชายหนุ่มรูปงาม
องค์หนึ่งเดินผ่านมา ได้มองเห็นโลงแก้วและคำจารึกชื่อที่โลงแก้วว่า "นี่คือสโนไวท์"

ชีวิตของภรรยาของข้าพเจ้า

เจ้าชายมองเห็นหน้าตาของสโนไวท์ที่หลังรักทันที และต้องการจะขอโลงศพไว้เพื่อ
โคเฟามองเธอโคเฟม

"ไม่ว่า" คนแรกบอก "เท่าไรก็ไม่ขาย" แต่เจ้าชายดูเศร้าสร้อยมาก
จนในที่สุดคนแรกก็ยอมยกโลงศพของสโนไวท์ให้เจ้าชาย เจ้าชายได้ให้หมากเล็กช่วยกัน
แบกโลงศพขึ้นทำให้โลงโยกไปโยกมา จนในที่สุดสโนไวท์ก็ติดไว้ในปากถูกกระแทกหลุด
ออกมา เธอจึงค่อย ๆ พลิกตัวและหัน มองไปรอบ ๆ ทั่ว

"ไม่ว่า" เจ้าชายกล่าวด้วยความยินดี "มาที่อาณาจักรของมิคาซ่าแต่งงาน
กับข้า และข้าจะรักเจ้าตลอดไป"

สโนไวท์ตกใจไปกับเจ้าชายและทั้งสองก็โลกกลางแสงงานกันน้อยมีความสุข
ราชินีชั่วร้ายโกรธแค้นไปในงานแต่งงานด้วย และครั้นนางแต่งตัวเสร็จก็สองกระจกและถามว่า
พระนางยังคงสวยที่สุดอยู่หรือไม่ แต่กระจกวิเศษกลับตอบว่า "มีคนที่สวยกว่ามากคือ ราชินี
องค์ใหม่" เมื่อพระนางได้เห็นเจ้าสาวนั้นคือสโนไวท์ ราชินีชั่วร้ายก็ด้วยความโกรธ
แค้นและหัวใจวายไปทันที

สโนไวท์และเจ้าชายก็อยู่ด้วยกันอย่างมีความสุขและบางครั้งก็เดินทางไปเยี่ยมคน
และทั้งเจ็ดผู้พี่ของสโนไวท์

.....

นิทานเรื่องสองพี่น้อง

กาลครั้งหนึ่งมีเด็กสองคนพี่น้อง คนพี่เป็นชายคนน้องเป็นหญิง อาศัยอยู่ในบ้าน
หลังเล็กชายป่า พ่อของเขาสองเป็นคนที่ขี้บ่นมาก คืนหนึ่งเมื่อสองพี่น้องเข้านอนแล้ว
บังเอิญได้ยินเสียงแม่เลี้ยงพูดกับพ่อว่า "เราคงจะเลี้ยงสองพี่น้องไว้ต่อไปอีกไม่ได้แล้ว เพราะ
เวลานี้แทบจะไม่มีอาหารกินเลย วันพรุ่งนี้เห็นจะท้องพาเขาเข้าไปในป่าแล้ว ปลอยทิ้ง
ไว้ที่นั่น" พี่ชายได้ยินเสียงพ่อพูดว่า "ไม่ทำอะไรอย่างนั้นมันโหดร้ายเกินไป" แต่แม่เลี้ยงก็
พูดอีกว่า "ถึงอย่างไรก็ยังดีกว่าที่ทุกคนต้องอดตาย"

เมื่อพี่ชายไคยีนเรื่องราวโดยตลอดแล้ว เขารับย่องออกจากบ้านไปเก็บก้อนหินที่ใส่ ๆ เป็นประกาย เมื่อทองแสงจันทร์ใส่ไว้ในกระเป๋าสลักและกระเป๋าทองเงงจนเต็มแล้วจึงกลับมานอน พอรุ่งเช้าพบกับแม่เลี้ยงที่พาสองพี่น้อง เขามาเพื่อหาตัดไม้ แล้วแอบหนีกลับไปปล่อยสองพี่น้องไว้ในป่าโดยที่ทั้งสองไม่ทันรู้ตัว สองพี่น้องนั่งรอจนมืด เมื่อแสงจันทร์ส่องสว่างพี่ชายก็พาน้องสาว เดินทางกลับบ้านโดยอาศัยก้อนหินที่ทิ้งไว้เป็นระยะทางทางตอนขามาไม่ช้าสองพี่น้องก็กลับถึงบ้านโดยปลอดภัย คนตัดไม้ก็ใจดีที่ถูกกลับมาแม่เลี้ยงกลับพูดว่า "พรุ่งนี้เราจะพาเขาไปปล่อยในป่าให้ลึก ยิ่งกว่าเก่า" แล้วปลุกทั้งสองพี่น้องไว้เพื่อไม่ให้แอบหนีไปเก็บก้อนหินเหมือนครั้งก่อน

ตอนเช้าแม่เลี้ยงก็แจกขนมปังให้แก่เด็กทั้งสองคนละชิ้นแล้วเดินเข้าไประหว่างเดินไปตามทางพี่ชายแอบฉีกขนมปังทิ้งไว้ข้างทางเป็นระยะ ๆ โดยหวังว่าจะใช้นำทางในตอนขากลับเช่นครั้งก่อน เมื่อเขาไปถึงป่าก็พบกับแม่เลี้ยงที่หนีกลับบ้านโดยทิ้งให้สองพี่น้องนั่งรอจนใกล้เวลาค่ำ พี่ชายจึงเดินนำหน้าน้องสาวทางกลับบ้าน แต่เนื่องจากขนมปังที่เขาทิ้งไว้ถูกนกจิกกินหมดสองพี่น้องจึงหลงทางเวียนอยู่ในป่า ทันใดนั้นก็มีก๊สขาวบินโฉบมายังสองพี่น้องเหมือนจะนำไปที่แห่งใดแห่งหนึ่ง สองพี่น้องเห็นมีก๊สก็เกิดจึงเดินตามไปไม่ช้าก็เห็นบ้านหลังหนึ่ง เป็นบ้านที่แปลกประหลาดมากเพราะบ้านหลังหลังทำด้วยขนม สองพี่น้องก็ตรงเข้ากินด้วยความหิว ขณะนั้นเองก็มีหญิงแก่คนหนึ่ง เดินออกมาจากบ้านตรงมายังสองพี่น้องแล้วชวนให้เขาไปในบ้าน สองพี่น้องคิดว่าหญิงแกะนั้นเป็นคนดีจึงเดินตามเขาไป แต่แท้จริงหญิงแกะนั้นคือแม่มดใจร้ายซึ่งคอยจับเด็กที่หลงทางกินเป็นอาหาร หญิงแก่หรือแม่มดก็จับสองพี่น้องซึ่งแล้วบังคับให้น้องสาวทำงานหนัก เข้าวินหนึ่งแม่มดสั่งให้น้องสาวก่อไฟและต้มน้ำในหม้อใบใหญ่ให้เดือดเพื่อที่จะกินพี่ชาย น้องสาวจึงหาทางช่วยพี่ชายโดยลวงแม่มดให้เขาไปกลั่นหมอน้ำที่กำลังเดือดพล่าน แล้วผลักยายแม่มดหน้าคะมำลงไปในหมอน้ำร้อนตายทันที

น้องสาวรีบปล่อยพี่ชายออกจากกรงแล้วชวนกันตรวจดูหัวหังบ้านพบว่าไม่มีเงินทองเพชรพลอยซ่อนอยู่มากมาย จึงช่วยกันเก็บใส่ห่อแล้วคิดหาทางกลับบ้าน ทันใดนั้นเขาก็เห็นก๊สขาวตัวเดิมบินนำหน้าให้สองพี่น้องเดินทางออกจากป่า พอถึงชายป่าก็นั่งปล่อยให้สองพี่น้องเดินทางกลับบ้าน

คนตัดไม้เข้าใจว่าลูกทั้งสองคงถูกสัตว์ป่ากัดตาย เมื่อเห็นลูกกลับถึงบ้านอย่างปลอดภัยก็ใจและบอกกับลูกทั้งสองว่า แม่เลี้ยงที่โหดร้ายนั้นได้ล้มป่วยและตายไปแล้ว พอลูกทั้งสองเอา

เพชรทองเข้าไปขายในเมืองได้เงินมากมาย ทำให้ทั้งสามมีความสุขตลอดมา.

.....

หนูน้อยหมวกแดง

ครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ชายที่ใดคนหนึ่งมีลูกสาวตัวเล็ก ๆ ซึ่งเธอเป็นที่รักของทุกคน โดยเฉพาะคุณยายของเธอได้เก็บเสื้อคลุมที่มหัศจรรย์มาอย่างพิถีพิถันให้ เธอใส่เสื้อตัวนี้เป็นประจำจนใคร ๆ พากันเรียกเธอว่า "หนูน้อยหมวกแดง"

วันหนึ่ง คุณยายของหนูน้อยหมวกแดงบอกให้เธอเอาอาหารที่แม่ทำไปให้คุณยาย ซึ่งกำลังนอนป่วยอยู่ พร้อมกับนั้นคุณยายได้กำชับว่า "จำไว้นะอย่าแวะระหว่างทาง อย่าพูดกับคนแปลกหน้า และอย่าถลันบ้านคำ"

หนูน้อยหมวกแดงออกเดินทางอย่างสบายใจ เดินไปร้องเพลงไป พอเข้าป่าเข้าไปในป่าใกล้กับหนูน้อยก็มองเห็นดอกไม้สวย ๆ ขึ้นอยู่ตามทาง หนูน้อยหมวกแดงอดใจที่จะไม่เก็บดอกไม้ไปเยี่ยมคุณยายไม่ได้ จึงลืมคำพูดของคุณยายที่ห้ามแวะระหว่างทาง ขณะเก็บดอกไม้อยู่นั้นไม้ไผ่ลั่นแตกเดี่ยวว่ามีใครแอบซ่อนมองอยู่ จนกระทั่งหนูน้อยหมวกแดงเดินลึกเข้าไปในป่า ใครคนนั้นก็ปรากฏตัวออกมา มันคือเจ้าหมาป่านั่นเอง

"ลืมนะสิ แม่หนูน้อย" เจ้าหมาป่าทักพร้อมทั้งพยายามยิ้มอย่างว่าเรริงที่สุด "เจ้ากำลังไปไหนในสวนนายต้นสายนั้น" หนูน้อยหมวกแดงลืมคำสั่งที่คุณแม่ห้ามพูดกับคนแปลกหน้า เธอกลับตอบว่า "หนูกำลังจะไปเยี่ยมคุณยายซึ่งนอนป่วยอยู่ที่บ้านอีกด้านหนึ่งของป่า" นี่คือนิสัยที่เจ้าหมาป่าต้องการ มันจึงรีบวิ่งอย่างรวดเร็วที่สุดไปยังบ้านของคุณยาย แล้วหยุดตรงหน้าประตูพอดี มันก็ทลายใจชั่วครู่จึงเคาะประตูอย่างแผ่วเบา "ใครนะนั่น ?" คุณยายรองถามออกมา เจ้าหมาป่าพยายามคิดเสียงให้เหมือนหนูน้อยหมวกแดง ตอบว่า "หลานเองคะ คุณยาย" คุณยายหลงเชื่อจึงบอกไปว่า "เขามาที่หลาน ประตูไม้ได้ใส่กลอนหรือ" เจ้าหมาป่าได้โอกาสจึงเปิดประตูและรีบเข้าข้างในกระโดดเข้าตะคุบคุณยาย อาปากกลืนคุณยายเข้าไปทั้งตัว แล้วเจ้าหมาป่าก็กินเอากระดูกและหมวกใส่ตอนของคุณยายมาสาม เพื่อปลอมตัวให้เหมือนคุณยาย เสร็จแล้วก็กระโดดขึ้นเตียง ถึงยามมาคลุมตัวเพื่อปกปิดขนตามตัวของมัน

ทันทีที่มีเสียงเคาะประตูดังขึ้น เจ้าหมาป่าก็ปลอมเสียงให้สั่นเหมือนคุณยาย ร้องถามไปว่า "นั่นใคร" แนนอน เจ้าหมาป่ารู้ว่าใครคนนั้นคือหนูน้อยหมวกแดงนั่นเอง มันจึงครางออกไปว่า "เขามาเอะหลาน ประตูไม้ไผ่ใกล้กลอน"

สวัสดีค่ะ คุณยาย "หนูน้อยหมวกแดงกล่าว" หนูเอาอาหารที่คุณแม่ทำ รวมทั้งดอกไม้ที่หนูเก็บในป่ามาเยี่ยมค่ะ" เจ้าหมาป่าตอบว่า "ขอบใจจะหลาน เขามาใกล้ ๆ ยายชีจะ" หนูน้อยหมวกแดงเดินไปยืนข้าง ๆ เคียง พลังนึกในใจว่า "ทำไมวันนี้คุณยายดูพิกล มีใบหูใหญ่ไปควยขนชูอยู่ 2 ข้าง หมวกก็ใส่นอน" โอ้ คุณยายคะ ใบหูของคุณยายข้างใหญ่จริง ๆ" หนูน้อยหมวกแดงทัก หมาป่าตอบว่า "เพื่อจะได้ฟังเสียงหนูซัด ๆ ใจละ" "และคงการคุณยายก็โตเหลือเกิน" หนูน้อยหมวกแดงพูดต่อ "ก็เพื่อมองคุณหลานให้รัก ๆ ใจละ" หมาป่าตอบ "แล้วพันคุณยายก็โตเชียว" หนูน้อยหมวกแดงพูดด้วยความรู้สึกหวาดกลัว "ก็เพื่อเอาไว้จับเจ้าเหี้ยมฉิ่งใจละ" เจ้าหมาป่าคำรามพร้อมทั้งกระโจนเข้าใส่ ตอนนี้เจ้าหมาป่าส่งเสียงกึ่งขะพุงกัวไปจนคนตกใจคุณพ่อของหนูน้อยหมวกแดง ซึ่งเดินผ่านมาได้ยินเข้า เขาจึงสงสัยว่ามีอะไรผิดปกติเกิดขึ้นในมานของ คุณยาย ครั้นเปิดประตูเข้าไปพบว่ามีหมาป่าอยู่ในมาน เขาเอาขวานจามเจ้าหมาป่าจนตัวขาดเป็นสองท่อน คุณพ่อทองประหลาดใจ ที่พบว่าในห้องของหมาป่ามีทั้งคุณยายและหนูน้อยหมวกแดง ซึ่งยังมีชีวิตอยู่และปลอดภัย คุณพ่อได้ดึงซากของหมาป่า หนูน้อยหมวกแดง พลังได้คิดว่า ซางโชคคือจริง ๆ ที่ทั้งเธอและคุณยายรอดพ้นอันตรายมาได้อย่างปลอดภัย พร้อมทั้งสัญญากับตัวเองว่า เธอกลับไปจะทำตามที่คุณยายแนะนำ จะไม่เหลวไหลอีก.

.....

รมกายสิทธิ์

ครั้งหนึ่งมีเจ้าหญิงที่งดงามองค์หนึ่ง ทุก ๆ คนรักใคร่เธอและพากันหวังว่าสักวันหนึ่ง เธอจะได้แต่งงานกับเจ้าชายที่ดีและสง่างาม เจ้าชายหลายองค์ได้เดินทางมาจากที่ต่าง ๆ เพื่อจะเลือกเจ้าหญิงเป็นคู่ แต่เมื่อเจ้าชายทุกคนได้มาเห็นตัวจริงแล้ว ไม่มีคนใดเลือกเจ้าหญิงเลย ทั้งนี้เพราะเจ้าหญิงเธอพูดก๊อแงมาก พระราชาและพระราชินีก็เสียใจมาก

วันหนึ่งในเวลาเย็นเจ้าหญิงเดินไปในสวน เธอร้องไห้ เมื่อคิดถึงความขมขื่นที่ได้รับเมื่อพวกเจ้าชายมาพบเธอ "ทำไม... ทำไม... ไม่ เรา ... จะ....ต้อง...ก็ก๊อแง ?" เจ้าหญิงก่นหาร้องไห้กับพ่อกุญแจและสะอื้นเบา ๆ ทันใดนั้นเธอได้ยินเสียงอะไรอย่างหนึ่ง เคลื่อนไหวอยู่ใกล้ศีรษะ จึงเงยหน้าขึ้นโดยเร็ว เธอเห็นกบใหญ่สีเขียวตัวหนึ่งหมอบอยู่ตรงหน้า และเจ้ากบนั้นมันก็ร้องไห้ด้วย มันพูดขึ้นว่า "ฉันคิดว่า ฉันมีความทุกข์มากที่สุดในโลก แต่เจ้าหญิงก็คงจะมีความทุกข์และเสียใจมากเช่นกัน เพราะมีฉันคงไม่ร้องไห้มากมายเช่นนี้"

"ทำไม... ท่าน... จึงไม่มีความสุข" เจ้าหญิงถาม

"ฉันทำร่มสีแสดของฉันหายไป" กบสะอื้นตอบ เจ้าหญิงสัมผัสความทุกข์ของกบที่บ่นนำขึ้นมา เช็ดน้ำตาให้กบกายความสงสาร "กบ... กบ... นอย... ที่นา... สงสาร" เธอพูด "อย่า... ร้องไห้... ฉันจะ... ชื้อ... รม... ใหม่... ให้... เจ้า"

กบสั่นหัวอย่างเศร้าสลด "เจ้าหญิงดีใจฉันมาก แต่ร่มคันนี้เป็นกายสิทธิ์"

"ร... รม... กาย... สิทธิ์" เจ้าหญิงแปลกใจ "แก... แก... ได้... รม... มาจากไหน"

"วันหนึ่งฉันพบผีเสื้อปีกหักตัวหนึ่ง มันบินไม่ได้ ฉันจึงให้มันขึ้นหลังแล้วพามันไปส่งบ้านผีเสื้อจึงมอบรมกายสิทธิ์สีแสดให้ รมนี้สามารถขึ้นเกาะไรได้สามอย่าง ฉันช่างโง่เหลือเกิน ที่นึกแกสิ่งที่ไม่สำคัญ ฉันนึกได้อีกเพียงครั้งเดียวเท่านั้น ก็พอกีรมกายสิทธิ์หายไป" "โอ... เออ... น่าสงสารจริง ๆ ฉัน... ฉัน... จะช่วยท่านหา" แล้วกบและเจ้าหญิงก็ช่วยกันหาร่มสีแสดภายในสวนแต่ไม่พบ พอกลางคืนกบก็ร้องไห้อีก เจ้าหญิงสงสารมากจึงพาไปที่ห้องของเธอ จัดหาอาหารมาเลี้ยง กบรู้สึกสบายใจขึ้น มันก็ถามสาเหตุที่เจ้าหญิงเป็นทุกข์ เจ้าหญิงจึงเล่าว่าเธอเป็นทุกข์เพราะเธอก็ก๊อแง

รุ่งเช้าเจ้าหญิงและกบก็ออกไปหาร่มกายสิทธิ์อีก ไปถึงกลางป่าพบกระท่อมหลังหนึ่ง
ตั้งอยู่ ทั้งสองจึงเข้าไปถามชายตัดฟันเจ้าของกระท่อม "ร่มสีแฉกรี้ เมื่อวานนี้ลุงพบร่มสีแฉกรี้
คันหนึ่งอยู่หน้าประตู เกี่ยวจะหยิบมาไหม" กบก็ใจมากเมื่อได้ร่มคันนี้มา มันหลับตาขอให้ร่ม
กายสิทธิ์เนรมิตรให้เป็นครั้งที่ 3 คราวนี้ขอให้เจ้าหญิงหายจากพุทติกอ้าง เจ้าหญิงก็ใจมาก
ที่หายจากพุทติกอ้าง ถึงแม้มันจะขอสั่งที่อยากได้ครบสามครั้งแล้ว แต่มันก็ยังไม่วายไป กบลอง
หลับตาอีกครั้งหนึ่ง ทันใดนั้นร่มของกบก็หายไป ปรากฏเป็นเจ้าชายสง่างาม "ฉันหายพุทติกอ้าง
แล้ว" เจ้าหญิงพูด "ถูกแล้ว เธอหายพุทติกอ้างและเธอได้เป็นเจ้าหญิงของฉัน" แล้วเจ้าหญิง
ก็โศกสมรสกับเจ้าชายอยู่กันอย่างมีความสุข.

.....

เด็กหญิงแม่ทองกับหมีสามตัว

กาลครั้งหนึ่งมีครอบครัวหนึ่ง อาศัยกระท่อมเล็ก ๆ ในป่าแห่งหนึ่ง ครอบครัวนี้
ประกอบไปด้วยพ่อมดตัวใหญ่ แม่หมีสัวขนาดกลาง และลูกหมีสัวเล็ก ๆ

หมีสัวแต่ละตัวมีเตียงสำหรับนอน เก้าอี้สำหรับนั่ง และสามสำหรับใส่อาหารของตนเอง
เช้าวันหนึ่ง หลังจากเตรียมอาหารเช้าสามทั้งสามใบแล้ว ครอบครัวนี้ก็ออกไปเดินในป่าเพื่อ
รอให้อาหารเย็นก่อนจึงจะกลับมากิน

ขณะที่ทั้งสามออกไป เด็กหญิงคนหนึ่งชื่อเด็กหญิงแม่ทอง เดินผ่านมาทางกระท่อม
เธอแอบมองทางหน้าต่างและเห็นสามอาหารจัดอยู่บนโต๊ะจึงไปที่ประตูและเปิดเข้าไป

ที่แรกเธอชิมอาหารในสามใบโต แหมมันร้อนเกินไป ต่อมาเธอชิมอาหารในสามใบ
ขนาดกลางแหมมันเย็นเกินไปเกินไป แล้วเธอก็ชิมอาหารในสามใบเล็ก ซึ่งไม่ร้อนและเย็นเกินไป
เธอจึงรับประทานจนเกลี้ยงสาม

เสร็จแล้ว เด็กหญิงแม่ทองขึ้นไปนั่งเล่นบนเก้าอี้ของพ่อมด แหมมันสูงเกินไป แล้วเธอก็
ลงนั่งเก้าอี้ของแม่หมีสัว แต่ที่นั่นมันลึกเกินไป แต่เมื่อเธอนั่งบนเก้าอี้ของลูกหมีสัว เบาะนั่นก็ทะลุ
และขาเก้าอี้ก็หัก

ดังนั้นเธอจึงลงขันไปคู่ขันนอน เธอลงขันบนเตียงใหญ่ของพ่อหมี่ แต่ขันแข็งเกินไป เธอลงนอนบนเตียงสวยของแม่หมี่ แต่ขันนิ่มเกินไป แล้วเธอก็ลงนอนบนเตียงของลูกหมี่ และเคลิ้มหลับไป

ขณะที่เด็กหญิงเมทองนอนหลับอยู่นั้น หมี่ทั้งสามก็กลับมาจากกินเล่น ครั้นพ่อหมี่เห็นมีซอนคาในซามของตนก็คำรามเสียงดัง "มีไครมากินอาหารในซามของฉัน" และเมื่อแม่หมี่เห็นมีซอนคาในซามของตนก็พูดขึ้นบ้างว่า "และมีไครมาแอบกินอาหารในซามของฉัน" แต่เมื่อลูกหมี่มองเห็นซามของตนก็ร้องว่า "มีไครมากินอาหารในซามของแม่ และกินผมคนเดียว"

คราวนี้พวกหมี่พากันสำรวจรอบ ๆ กระท่อม และพ่อหมี่เห็นหมอนอิงบนเก้าอี้ของเขา ยู่ก็คำรามเสียงสนั่นว่า "มีไครมานั่งบนเก้าอี้ของฉัน" และพอแม่หมี่เห็นหมอนอิงในเก้าอี้ของนางยู่ก็พูดขึ้นว่า "มีไครมานั่งบนเก้าอี้ของฉัน" แต่พอลูกหมี่เห็นเก้าอี้ของตนก็ร้องไห้โฮ "มีไครมานั่ง เก้าอี้ของแม่ แล้วยังทำมันหักเป็นชิ้น ๆ เลย"

ตอนนี้พวกหมี่พากันโกรธมากและขึ้นไปข้างบนเพื่อดูว่ามีไครวุ่นวายกับเตียงของตนหรือไม่

พ่อหมี่สังเกตเห็นว่าผาคูมเตียงของตนมีรอยยับ จึงคำรามว่า "มีไครมานอนบนเตียงของฉัน" และแม่หมี่ก็สังเกตเห็นว่าผาคูมเตียงของนางกระจุยกระจายจึงร้องว่า "มีไครมานอนบนเตียงของฉัน" ลูกหมี่สงสัยว่า "มีไครมานอนบนเตียงของแม่และยังนอนอยู่เลย" ลูกหมี่สงสัยถึงจนเด็กหญิงเมทองตื่นตกใจ และมอง เห็นหมี่สามตัวกำลังพากันจ้องเธออย่างโกรธแค้น เธอกระโจนลงจากเตียงวิ่งผ่านหมี่ทั้งสามลงบันไดออกจากกระท่อม และวิ่งผ่านป่าอย่างรวดเร็วที่สุดเท่าที่จะเร็วได้ เธอไม่ได้หยุดพักเลย จนกระทั่งถึงบ้านของเธอ และตั้งใจว่าจะไม่ท่องเที่ยวในป่าคามลำพัง หรือเข้าไปในบ้านคนแปลกหน้าโดยไม่ได้รับเชิญ หรือแอบรับประทานอาหารของผู้คนอื่นอีกต่อไป.

.....

เจ้าหญิงนิทรา

ครั้งหนึ่งนานมาแล้วมีกษัตริย์และราชินีคู่หนึ่งรักกันมากและอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข สมบูรณ์ ขกเว้นเพียงอย่างเดียวเท่านั้นคือ ทั้งสององค์ไม่มีโอรสธิดาด้วยกัน

วันหนึ่งขณะที่ราชินีกำลังเดินเล่นอยู่ริมลำธารและนึกปรารถนาจะมีทารกอยู่ในอ้อมแขน ได้มีนกตัวหนึ่งกระโดดขึ้นมาบนตลิ่งแล้วพูดว่า "ความประสงค์ของพระนางจะเป็นความจริง ภายในสิ้นปีนี้พระนางจะให้กำเนิดพระธิดาน่ารักพระองค์หนึ่ง" ราชินีรีบกลับไปปราสาทและเล่าเรื่องให้พระราชสวามี และก็เป็นจริงดังที่นกบอกไว้ ภายในปีนั้นนางก็ให้กำเนิดพระธิดาองค์น้อยน่ารัก ซึ่งทุก ๆ คนที่ได้เห็นพระธิดาจะทอประกายกันเล่าขานว่าไม่เคยเห็นทารกที่งามน่ารักเช่นนี้เลย

พระราชภาคนกภูมิใจในพระธิดา และเตรียมจัดงานฉลองอย่างหรูหรา พร้อมทั้งส่งคำเชิญไปยังเจ้าชาย เจ้าหญิง รวมทั้งนางฟ้าที่มีอยู่ในราชอาณาจักร แต่เนื่องจากมีงานทองคำเพียง 12 ใบ จึงได้เชิญนางฟ้าเพียง 12 องค์ ซึ่งไม่น่าจะมีปัญหาใด ๆ เพราะนางฟ้าองค์ที่ 13 ชรามากและอาศัยอยู่อย่างโดดเดี่ยวในหอคอยแห่งหนึ่ง ไม่มีใครเห็นนางมาเป็นเวลานานและบางคนคิดว่านางคงตายแล้ว

งานฉลองยิ่งใหญ่มาก ๆ เริ่มไปด้วยอาหารที่ ๑ คนแต่งกายล้วนงดงาม เหล่านางฟ้าได้ทำตามธรรมเนียมคือแต่ละองค์ให้พรวิเศษแก่เจ้าหญิง องค์หนึ่งอวยพรให้เจ้าหญิงมีรูปโฉมงดงาม อีกองค์อวยพรให้มีอารมณ์ดีเป็นนิจ องค์หนึ่งอวยพรให้ร้องเพลงไพเราะ ฯลฯ

ทันใดนั้นเมื่อนางฟ้าองค์ที่ 11 อวยพรเสร็จสิ้นนางฟ้าองค์ที่ 13 ก็ปรากฏกายขึ้น พร้อมแสดงอาการโกรธมากที่ไม่ได้รับเชิญ นางเดินไปที่เปลของเจ้าหญิงและแฉกศตาวีเศษ พร้อมทั้งตะโกนออกมาว่า "เมื่อเจ้าหญิงอายุ 15 ปี เธอจะสิ้นชีวิตลงเพราะถูกเข็มหมุดตำ" แล้วนางก็เดินกระโดดเข้าออกจากปราสาทไป ปล่อยให้ทุกคนยืนตลึงตลึง โดยที่เห็นนางฟ้าองค์ที่ 12 ก็ก้าวออกมาเอนตัวเห็นองค์หญิงพร้อมทั้งกล่าวว่า "ข้าไม่อาจทำลายคำสาปแช่งนั้นได้ แต่สามารถเปลี่ยนแปลงมันได้เล็กน้อย เมื่อเจ้าหญิงถูกเข็มตำเธอจะไม่ตายแต่จะหลับไปเป็นเวลา 100 ปี"

พระราชโอรสองค์หนึ่งให้ทำลายเครื่องปั้นดินเผาทุกอันในอาณาจักร และในไม่ช้าก็เหลือเพียงไม่กี่คนที่จำเครื่องปั้นดินเผาได้

เจ้าหญิงเติบโตพร้อมกับพรทุกข้อที่เธอได้รับ เรื่องตลกและเมตตาก ร้องเพลงได้ ไพเราะเหมือนนก เก่งรำได้มีนวล และทุกคนก็รักเธอ

พอถึงวันเกิดครบรอบ 15 ปีของเจ้าหญิง เจ้าหญิงได้เดินสำรวจไปรอบปราสาทตามลำพัง เธอเดินเพลินจนไปพบทางแคบ ๆ ที่ไม่เคยเห็นมาก่อน และสุดท้ายก็เดินขึ้นเนินไป และเมื่อสุดท้ายเธอพบกับประตูบานหนึ่ง ซึ่งพอเธอเปิดเข้าไปก็เห็นหญิงชราคนหนึ่งนั่งบนฝ้ายอยู่ เจ้าหญิงพิศวงกับเครื่องปั้นดินเผาที่หมุนไปเรื่อย "สิ่งที่หมุนไปเรื่อย ๆ นี้เรียกว่าอะไร ? "

เจ้าหญิงถาม "เครื่องปั้นดินเผาอะไร" หญิงชราตอบ "ขอให้ฉันลองทักดูได้ไหม" เจ้าหญิงขอ

หน้าที่เจ้าหญิงลงมือปั้นฝ้าย นิ้วของเธอก็ถูกเข็มตำมีเลือดไหลออกมาหยดหนึ่ง แล้วเธอก็ล้มลงบนเตียงในห้องนั้นและหมดสติไปทันที พร้อมกับนั้นทุก ๆ คนในปราสาทก็หลับไปด้วย นกและสัตว์อื่น ๆ ในอาณาจักรก็ท่องคำสาปเหมือนกัน นกเขาบนหลังคาพากันคุ้ยควักหลับ ม้ายืนหลับในคอก แมวกำลังเลียขนอยู่ก็หลับคาจาน มีเจ้าไม้หนามขึ้นมาล้อมปราสาทอย่างหนาแน่น โตและสูงขึ้นทุกวันจนบังปราสาทเกือบหมด เรื่องนี้ได้เป็นที่เลื่องลือกันว่าภายในเจาหนามอันหนา ที่มีปราสาทหนึ่ง เจ้าหญิงโอรสองค์หนึ่งของคำสาปนอนหลับอยู่ พวกเขาพากันขนานนามให้เธอว่า "เจ้าหญิงนิทรา"

บรรดาเจ้าชายและบุรุษหาญจากต่างแดนเดินทางมาเพื่อพยายามฟันฝ่าเจ้าไม้หนามหนาแน่นเพื่อเข้าไปช่วยเจ้าหญิงแต่ไม่มีใครทำได้สำเร็จ

เวลาผ่านไป 100 ปี ได้มีเจ้าชายในอาณาจักรไกลแห่งหนึ่งได้ยินคำเล่าลือเรื่องเจ้าหญิงนิทราจึงอยากรู้อยากลองว่าจะสามารถฟันฝ่าหนามเข้าไปได้หรือไม่ ขณะที่เจ้าชายขึ้นม้าเข้าไปใกล้พวงหนามก็เกิดประกายไฟขึ้นและได้เจาทะลุพวงหนามเข้าไป ดังนั้นเจ้าชายจึงเดินผ่านเขาไปอย่างง่ายดาย เพราะครบกำหนดคำสาปแล้ว

เจ้าชายค่อย ๆ เดินผ่านห้องโถงใหญ่แลเห็นพระราชและพระราชินี รวมทั้งข้าราชการบริวารทั้งหลายนอนหลับอยู่ และในที่สุดเจ้าชายก็พบเส้นทางไปยังห้องที่เจ้าหญิงนอนหลับอยู่ เส้นทางนั้นช่างเงียบเหงาเสียจนเจ้าชายได้ยินเสียงของผีเทาตนเอง เพราะแม่แทนนาฬิกา

ก็หยุดเดิน

เจ้าชายมาหยุดยืนอยู่ข้างเตียงของเจ้าหญิงนิทรา และมองลงมอง ไม่เคยเห็นใครที่
ข้างงดงามน่ารักเช่นนี้มาก่อน ดังนั้นจึงจูบพิศเธอ และในวินาทีนั้นคำสาปก็ถูกทำลาย เจ้าหญิง
ก็ตื่นและยิ้มให้

พร้อมกันนั้นพระราชินี รวมทั้งทุก ๆ คนและทุก ๆ สิ่งในปราสาทก็กลับคืนขึ้น
มารอง สุนัขเห่า และนกก็ขู้อันมาขึ้น แมวเลียนมท้องจนหมดจาน และไฟในเตาก็ลุกขึ้น
ดังเดิม

หลังจากนั้นไม่นานนัก เจ้าชายกับเจ้าหญิงก็แต่งงานกัน งานนั้นเป็นงานที่ยิ่งใหญ่
และทั้งสองก็อยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข.

.....

ซินเคอเรลลา

มีชายพ่อบุญคนหนึ่งเคยเลี้ยงลูกสาวตัวเล็ก ๆ ที่ชื่อว่า "ซินเคอเรลลา" แต่เพียง
ลำพัง เขาจึงแต่งงานใหม่กับแม่หม้ายคนหนึ่งซึ่งมีลูกสาวที่มากวายน 2 คน ด้วยความหวังว่า
เด็ก ๆ คงจะเข้ากับได้ ไม่นานนักเขาก็เสียชีวิตลง แม่เลี้ยงและลูกของนางทั้งสองก็ช่วย
กันกลั่นแกล้งซินเคอเรลลา แม่เลี้ยงไล่ให้ซินเคอเรลลาทำงานหนักทั้งแก่เขาจากค่า ในขณะที่
ลูก ๆ ของนางยังนอนสบายอยู่บนเตียง หรือใส่เสื้อผ้าสวย ๆ ราคาแพง ๆ และเอาแต่
สองกระจากทั้งวัน ซินเคอเรลลาของทำงานหนักและอดทน เธอต้องถูพื้น ขัดหม้อขัดกะทะ
ตัดฟืน ฯลฯ แต่ถึงแม้ว่าเสื้อผ้าของเธอจะเก่ารุ่งริ่งและใบหน้าของเธอจะมีคราบน้ำตาและ
เปื้อนเขม่า เธอก็ยังสวยยิ่งกว่าลูกสาวที่นำทั้งทั้งสองของแม่เลี้ยง นอกจากนี้เธอยังเป็นคน
ขมวดและใจดีอีกด้วย

วันหนึ่งลูกชายของแม่ที่รักได้จัดงานเลี้ยงขึ้นและเชิญแขกผู้มีเกียรติทั้งหลายรวมทั้ง
แม่เลี้ยงและลูกสาวทั้งสองของเธอ ซึ่งทำให้เธอทั้งสองภูมิใจมากและคุยกันแต่เรื่องซุกที่ใส่
ไปงาน ซินเคอเรลลาถูกใช้งานมากขึ้นกว่าเดิม ต้องวิ่งไปซื้อเครื่องประดับตกแต่งเสื้อผ้า
ให้ลูกสาวและแม่เลี้ยงทั้งสอง

พอถึงคืนวันงาน ชินเคอเรลลาก็ต้องแกล้งแม่ให้กับลูกแม่เลี้ยงทั้งสอง และเชอก็พยายาม
ชวนนำตาชดเชยที่แม่เลี้ยงและลูกสาวทั้งสองนั่งรถมาออกไป

เมื่อพวกนั้นออกไปแล้ว ชินเคอเรลลาก็นั่งลงร้องไห้สะอึกสะอื้น ขณะที่เชอร้องไห้
อยู่บนก้นไคยีนเสียงประทุเบ็ด แล้วเชอก็มองเห็นหญิงชราหน้าตาใจดียืนยืนอยู่

"ไม่ต้องร้องไห้หรอกหนู" หญิงชราบอก "ฉันเป็นนางฟ้าประจำตัวของหนู และฉันมา
เพื่อช่วยหนูให้ไปทำงานเลี้ยงกวาง ไปในสวนแล้วเอาผักทองมาให้ฉันผลหนึ่ง เอาผลใหญ่ที่สุด
ที่หนูจะหาได้นะ"

ชินเคอเรลลาก็เข้าไปในสวนและนำผักทองผลโตออกมา นางฟ้าใจดีทักทาย
และที่ผลผักทองและมันก็กลายเป็นรถม้าสี่ล้อทองคำเหมาะสมกับเจ้าหญิงที่เคียว

"ไปเจอกับยักษ์ออกมาซิ" นางฟ้าบอก ชินเคอเรลลาก็เข้าไปในครัวและเจอกับยักษ์
ออกมา ในนั้นมีหนูเล็ก ๆ 6 ตัว นางฟ้าใจดีทักทายและที่หนูที่ละตัว แล้วพวกมันก็กลายเป็นม้าที่
สง่างาม 6 ตัวในทันที

แล้วนางฟ้าก็บอกให้ชินเคอเรลลามองในก้นถังและพบว่ายังมีหนูตัวใหญ่หางยาวเหลือ
อยู่อีกหนึ่งตัว มันจึงถูกเนรมิตให้กลายเป็นคนขับรถม้า "เข้าไปในสวนอีกทีสิ" นางฟ้าบอก
และจับจิ้งจอกมา 6 ตัว มันชอบซ่อนอยู่ตามพุ่มไม้" เมื่อชินเคอเรลลานำจิ้งจอกเข้ามา นางฟ้า
ก็เสกให้มันกลายเป็นองครักษ์ 6 คน ใส่ชุดสีเขียวประกับคันทอง ซึ่งรับปิ่นขึ้นไปยืนประจำที่
บนรถทันที

และถึงคราวของชินเคอเรลลาก็มาถึง นางฟ้าใจดีทักทายและทักทายชินเคอเรลลา
เสื้อผ้าที่เก๋ารุ่งเรืองของเชอก็กลายเป็นชุดที่สวยงามประดับประดาด้วยทองเงิน และที่เท้าก็สวม
รองเท้าแก้วซึ่งส่องแสงแวววาว "คราวนี้ไปร่วมงานเลี้ยงไคแล้วและขอให้สนุก" นางฟ้าบอก
เมื่อชินเคอเรลลาก้าวขึ้นรถม้า "แต่ต้องจำเอาไว้นะว่าต้องกลับมาตอนเที่ยงคืน เมื่อนาฬิกา
ที่ครบ 12 ครั้ง ทุกอย่างที่ถูกเนรมิตขึ้นจะกลับคืนสู่สภาพเดิม เสื้อผ้าก็จะกลายเป็นเก๋ารุ่งเรือง
รถม้าก็จะเป็นผลผักทอง ม้าก็กลายเป็นหนูตัวเล็ก ๆ คนขับก็กลายเป็นหนูตัวใหญ่ และองครักษ์ก็
กลายเป็นจิ้งจอก ฉะนั้นต้องคอยดูเวลานะ"

ชินเคอเรลลาให้สัญญาณว่าจะกลับตามเวลา เจ้าชายก็ออกมาต้อนรับชินเคอเรลลา
ผู้เลอโฉม และนำเข้าไปในงานเลี้ยง ทุก ๆ คนจึงมองและทึ่งในความงามของเธอ เธอ

เล่นร่ำกับเจ้ายายตลอดคำ เธอสนุกสนานมากจนลืมเวลา และในเมื่อนาฬิกาเริ่มตีเวลา
บอกเวลาเที่ยงคืน เธอก็รีบวิ่งออกจากงานอย่างรวดเร็วที่สุด

เจ้ายายวิ่งตามออกมาและขณะที่ขึ้นเคอเรลล่าวังลงบันได เธอทำรองเท้าแก้วหล่น
ออกมาข้างหนึ่ง เจ้ายายรีบหยิบขึ้นมา และถามทนายถามว่า เห็นเจ้าหญิงนั่งรถมาออกไปหรือไม่
ทนายถามตอบว่าไม่มีใครผ่านประตูออกไปเลยนอกจากเด็กผู้หญิงใส่เสื้อผ้าเก่ารุงรังท่าทาง
เหมือนเด็กรับใช้ในครัว

ขึ้นเคอเรลล่าวังกลับบ้านในชุดที่เการุงรังและสิ่งของที่เหลือจากการเนรมิตคือ
รองเท้าแก้วอีกข้างหนึ่ง

เมื่อแม่เลี้ยงและลูกสาวทั้งสองกลับจากงานเลี้ยงก็เล่าให้ฟังถึงเรื่องเจ้าหญิงแสนสวย
ที่ทำให้เจ้ายายหลงใหล "เธอรีบกลับอย่างกระชั้นชิด" พวกลูกสาวแม่เลี้ยงบอก "แต่ทำ
รองเท้าแก้วหล่นไว้ข้างหนึ่งละและเจ้ายายทำประหนึ่งว่ารองเท้าข้างนั้นเป็นสมบัติที่สุรักเธอ
แท้จริงของคู่และคู่ไหน "

จากนั้นไม่กี่วันก็มีประกาศจากวังว่า เจ้ายายจะแต่งงานกับหญิงที่สวมรองเท้าแก้ว
ข้างนั้นได้พอดี คนของเจ้ายายตระเวนไปตามบ้านเรือนทุกหลังในอาณาจักรและให้หญิงสาว
ทุกคนลองสวมรองเท้าแต่ก็ยังไม่มีการสวมได้เลย

คนของเจ้ายายมาถึงบ้านของขึ้นเคอเรลลา และลูกสาวของแม่เลี้ยงทั้งสองคนก็ทดลอง
สวมรองเท้าแก้ว แต่ไม่ว่าจะมีจะคันอย่างไรก็ไม่สามารถสวมได้ "ให้ฉันลองสวมบ้างซิ"
ขึ้นเคอเรลล่าวางขึ้นแอบอยู่ด้านหลังบอกแม่เลี้ยง พวกลูกสาวทั้งสองพากันหัวเราะเยาะ แต่
คนของเจ้ายายได้รับคำสั่งให้ทุกคนในมานต้องลองสวมรองเท้าแก้ว เขาจึงเชิญให้ขึ้นเคอเรลลา
ลองสวม มันช่างสวมได้พอดีเหมาะกับเท้าของเธอ และขึ้นเคอเรลลาก็หยิบรองเท้าแก้วอีกข้าง
ออกมาสวม มันเป็นคู่กันพอดี

ทันใดนั้นนางเจ้าประจำตัวของขึ้นเคอเรลลาก็ปรากฏกาย และเอาทวิเศษตะกั่ว
ของขึ้นเคอเรลลา ในทันทีทันใดเธอก็กลายเป็นหญิงสาวที่สวมชุดงามหรูสวยยิ่งกว่าชุดที่เธอ
ใส่ไปงานเลี้ยงเสียอีก แม่เลี้ยงและลูกสาวจำได้ทันทีว่านี่คือเจ้าหญิงแสนสวยที่พวกเธอเห็น
และพากันขอรับขึ้นเคอเรลลามากโทษให้กลับสิ่งร้าย ๆ ที่พวกเธอกระทำ

ชินเคอเรลด้าเข้าสวมกอดแม่ลูกทั้งสาม ยกโหม้ให้และชอกลับเป็นมิตรต่อไป แล้วเธอก็ถูกเชิญเข้าวัง ไม่นานเธอก็ได้แต่งงานกับเจ้าชายและอยู่กันอย่างมีความสุข.

.....

เจ้าชายหนูป่า

นานมาแล้ว มีพ่อค้าคนหนึ่งร่ำรวยมาก พ่อค้ามีลูกสาวสามคน พวกเขาเป็นเด็กสาวน่ารัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งลูกสาวคนสุดท้อง ซึ่งใคร ๆ พวกกันเรียกว่า "สาวงามคนเล็ก" ต่อมาพ่อค้าเกิดโชคร้ายทองสูญเสียบรรพชีวินเงินทอง ครอบครัวของเขาต้องย้ายไปอยู่ที่บ้านเก่า ๆ หลังเล็ก ๆ ลูกสาวคนโตทั้งสองพากันมโนโววายในเรื่องนี้ แต่ลูกสาวคนเล็กกลับไม่เคียดกรอนในเรื่องความยากจน เธอมีความสุขใจเหมือนเมื่อครั้งยังร่ำรวย

วันหนึ่งพ่อค้าได้ทราบข่าวว่าเรือสินค้าของเขาสำหนึ่งกำลังเดินทางกลับมา เขาจำเป็นที่จะต้องเดินทางไปรับเรือและสินค้าของเขา พ่อค้าถามลูกสาวทั้งสามว่าอยากได้อะไรเป็นของฝาก ลูกสาวคนโตอยากได้เครื่องเพชรพลอย ลูกสาวคนรองอยากได้เสื้อผ้าหรูหรา ส่วนลูกสาวคนเล็กไม่อยากจะสิ่งใดเลย ขอเพียงให้พ่อเดินทางกลับบ้านอย่างปลอดภัย แต่เพื่อไม่ให้พ่อผิดหวัง เธอจึงพูดว่า "ลูกอยากได้ดอกไม้หลายแกล่งมากกว่าสิ่งอื่นใด" พ่อค้าเดินทางโดยขี่ม้าเนื่องจากระยะทางไกลมาก เมื่อมาถึงท่าเรือเขาก็รู้ข่าวว่าเรือสินค้าของเขาลมลงก่อนที่จะเทียบท่า พ่อค้ารู้สึกเศร้าโศกมาก จึงเดินทางกลับบ้าน ตอนนั้นเป็นเวลาค่ำคืนมืดแล้วเขาจึงเดินทางลงเขาไปในป่าดิบ ในป่ามืดนี้มีเสียงหมาหอน ในขณะที่พ่อค้ากำลังจะหมดกำลังใจนั้น เขาแลเห็นแสงไฟกระพริบแวววับอยู่ไม่ไกล เขาควมมาตามแสงไฟไปจนพบตะเกียงดวงหนึ่งแขวนอยู่เหนือประตูทางเข้าปราสาทหลังใหญ่ บนประตูมีหนังสือเขียนไว้ว่า "ขอต้อนรับนักเดินทางผู้น่าไว้วางใจ" ประตูเปิดออก พ่อค้าความมาไปยังลานบ้านให้น้ำและหญ้าแก่เขา แล้วเดินหาเจ้าของปราสาท เขาเดินผ่านห้องโถงมากมายหลายห้อง ทุกห้องว่างเปล่าจนกระทั่งเขามาถึงห้องหนึ่งซึ่งมีอาหารเตรียมไว้พร้อม พ่อค้าได้กินอาหาร เมื่ออิ่มแล้วจึงขึ้นไปชั้นบนซึ่งมีห้องนอนหลายห้อง เขาเลือกได้ห้องหนึ่ง พ่อค้าจัดการอาบน้ำแล้วขึ้นเตียงหลับไปด้วยความอ่อนเพลีย

เขารุ่งขึ้นเขารู้สึกประหลาดใจเมื่อเห็นเข้ามาพบว่าเสื้อผาชุดที่ยืนอยู่ของเขาหายไป และมีชุดใหม่ที่สวยงามเข้ามาวางแทน เขาแคงตัวแล้วลงไปชั้นล่าง ซึ่งมีอาหารเตรียมพร้อม อยู่แล้ว หลังจากกินอาหารเขาเสร็จเรียบร้อยแล้ว พอคำจึงเดินออกไปที่สวนเขาแลเห็นกอ กุหลาบแดงกำลังบานสะพรั่ง พอคำจึงเด็ดดอกกุหลาบแดงนั้น หนีโคนเองเขาก็ได้ยินเสียง คำรณนาถแล้วและมีมือหนัก ๆ มาตะปบบนมาของเขา พอคำเงยหน้าขึ้นมองเขาแลเห็นลัศั ประหลาดตัวหนึ่งซึ่งมีหัวเป็นหมูป่า มีร่างเป็นมนุษย์ แทะว่าทั้งร่างปกคลุมด้วยขนยาวปุกปุย "ข้าได้ให้ความกรุณาแก่เจ้า" หมูป่าเอ่ยขึ้น "แต่เจ้ากลับตอบแทนข้าด้วยการขโมยดอกกุหลาบ ของข้า เจ้าจงเตรียมตัวหนีไปเสียเถิด"

พอคำได้อธิบายว่าเขาไม่ใช่ขโมย เขาเพียงต้องการเอาดอกกุหลาบไปฝากลูกสาว คนเล็กของเขาเท่านั้นเอง เขาได้ขอร้องหมูป่าให้มีความเมตตาและยักเวลาคายให้แก่เขา "ดีมาก" ลัศัปากบอก "แต่ภายในเวลา 3 เดือนเจ้าจะต้องกลับมาที่นี่หรือจะส่งลูกสาวคนใดคนหนึ่งมาแทนก็ได้ เอาละตอนนี้เจ้าจงกลับไปห้องเจ้าพักนอนและเก็บเอาหีบบรรจุเครื่องเพชร พลอยและเสื้อผ้าสวยงามที่เจ้าพบในห้องนั้นให้เต็มหีบ" พอคำกำลังตกใจได้ทำตามคำสั่งของ หมูป่าและเดินทางกลับบ้านโดยที่เขาถือดอกกุหลาบมาด้วย พอคำได้เล่าเรื่องราวให้ลูกสาว ทั้งสามฟัง "ลูกจะกลับไปแทนพ่อ" สาวงามคนเล็กบอกและไม่มีผู้ใดสามารถทำให้เธอคิดเปลี่ยน ใจได้ พอคำก็ได้คาดหวังว่าความเมตตาและใจกว้างที่มีอยู่ในตัวของหมูป่านั้นคงจะทำให้หมูป่า ไวชีวิตลูกสาวคนเล็กของเขาได้

สาวงามความมาตรงไปยังปราสาทของหมูป่า เมื่อถึงที่หมาย น้ำได้ตรงไปยังคอก ของมันทันที ส่วนสาวงามก็เดินกระเวนไปตามทางต่าง ๆ จนกระทั่งถึงโต๊ะซึ่งมีอาหารจัด เตรียมไว้ เธอจึงลงพยายามจะกินอาหารเหล่านั้น แต่มือของเธอสั่นเทาด้วยความกลัว แล้ว มีเสียงฝีเท้าหนัก ๆ กำลังขึ้นพร้อมกันนั้นหมูป่าก็ปรากฏตัวขึ้น ช่างน่าเกลียดน่ากลัวยิ่งกว่าที่สาวงาม วาดภาพไว้เสียอีก มันมีเขี้ยวใหญ่โง้งยาวมากแล้ว

"เจ้ามาที่นี่ด้วยความสมัครใจหรือ" ลัศัปากขึ้น "ใช่" สาวงามตอบ "เจ้าเป็นเด็กที่ซื่อสัตย์ ข้าราชการชอบคุณต่อเจ้า" หมูป่ากล่าว

สาวงามได้พบห้องนอนห้องหนึ่ง ซึ่งมีคำว่า "ห้องนอนสาวงาม" เขียนติดอยู่บนหน้าต่าง ภายใต้วงมีทั้งหนังสือและรูปภาพต่าง ๆ อีกทั้งหลายสิ่งหลายอย่าง ทุก ๆ คำพูดจะมาเยี่ยมเธอ

หนูปามีมารยาทนุ่มนวลและสามารถพูดคุยถึงเรื่องต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ทุก ๆ คำพูดจะถามสาวงามด้วยคำถามเดียวกันว่า "เราจะแต่งงานกับข้าไหม" และทุก ๆ คำพูดก็จะตอบไปอย่างนุ่มนวลว่า "ไม่หรอกท่านหนูป้า" สาวงามรู้สึกคิดถึงบ้านมากจนหนูป้ายอมอนุญาตให้เธอไปเยี่ยมบ้านได้ และโอบกอดนางหนึ่งให้เธอพร้อมทั้งบอกว่า "เมื่อเจ้ารู้สึกอยากกลับบ้านที่นี้ให้อ่างแหวนวงนี้ไว้บนโต๊ะเครื่องแป้งของเจ้า แลอย่าจากข้าไปนานจนเกินไปนะ ข้าขอร้อง"

ทันทีที่กลับบ้าน วันคืนช่างผ่านไปอย่างรวดเร็ว จนสาวงามเกือบจะลืมเรื่องเกี่ยวกับหนูป้าที่นำส่งสารและว่าเหวไปแล้วสิ้น จนกระทั่งหลังจากนั้นสามสัปดาห์ในคืนวันหนึ่ง เธอได้รำลึกขึ้นมาและได้วางแหวนวงนั้นบนโต๊ะเครื่องแป้ง วันรุ่งขึ้นเธอได้พบตนเองยืนขึ้นในปราสาทของหนูป้า แลพบว่าหนูป้าอยู่คนเดียว สาวงามเที่ยวถามหาทุกคนทุกแห่ง ในที่สุดเธอได้ไปพบหนูป้านอนแผ่อยู่ข้าง ๆ น้าพิณสวน กุเหมือนว่าสิ้นใจไปแล้ว

"อย่าเพิ่งตายนะ" สาวงามร้อง "ท่านก็ขอข้ามาก ข้าจะเป็นภรรยาของท่าน" ว่างแล้ว เธอก็ได้เอาแขนสวมกอดรอบคอของหนูป้า

ทันใดนั้นมีเสียงแตกกระเทาะดังสนั่นขึ้น เกิดมีแสงสีประกายสว่างไสวและมีเสียงคนกรี๊ดโห่เราะ หนูป้าได้หายไปกลายเป็นชายหนุ่มรูปหล่อ เจ้าชายได้ขอขมาสาวงามว่าตนได้ถูกแม่มดชั่วร้ายสาปไว้และคำสาปจะสลายลงเมื่อมีสาวงามคนใดคนหนึ่งสัญญาว่าจะแต่งงานกับตนด้วยความสมัครใจ และแล้วเจ้าชายกับสาวงามก็ได้แต่งงานกันและมีชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข.

.....

นิทานทองถิ่น

ทำไมหนูจึงอยุ่ยาย

เมื่อครั้งสร้างโลกใหม่ ๆ พระอินทร์ผู้สร้างโลกได้ดูแลปกครอง บำรุงสร้าง ความอุดมสมบูรณ์ทาง ๆ ให้ง่เกิดขึ้นในโลก ทอมาโลกมนุษย์เกิดความอ่คอยากฝนแล้ง ชาวปละชาติ แคลน มนุษย์ล้มตายเป็นอันมาก

พระอินทร์ออกคำสั่งให้หนูกับสุนัขไปช่วยไถคราก ปลุกพืชและอาหารอื่น ๆ เพื่อบรรเทา ความอ่คอยากครั้งนี้ เนื่องจากหนูเป็นสัตว์ที่ขยัน เมื่อได้รับคำสั่งก็ตั้งหน้าตั้งตาทำงาน โดยไม่ปากุ้ยกินจนเสร็จ

ส่วนสุนัขก็เฝ้ายอมไปนอนในขณะทีหนูกำลังทำงาน จนกระทั่งหนูไถนาเสร็จแล้ว หนูก็กลับมานอนพัก ขณะนอนพักอยู่ไถรมไถลมเย็นพัดมาหนูเลยหลับไป

เมื่อเห็นเป็นโอกาสก็สุนัขรีบออกจากรมไถวิ่งไปเหยียบบนรอยไถที่หนูไถนั้นจนทั่ว ดังนั้น รอยไถที่หนูไถไว้ทั้งหมดจึงมีรอยเท้าของสุนัขกลบเกลื่อน มองไม่เห็นรอยเท้าของหนูเลย

ทุกเย็นพระอินทร์มาตรวจงานที่ส่งสัตว์ทั้งสองไว้ เห็นรอยเท้าของสุนัขกลบไปหมด ได้เรียกหนุมานถาม หนุมานว่าคืนที่ไถและขุดทั้งหมดคืนนั้นเป็นผู้ทำเองทั้งสิ้น พระอินทร์ได้ยินเช่นนั้นก็โกรธ เพราะรอยเท้าที่เห็นบนรอยไถเป็นรอยเท้าของสุนัขทั้งสิ้น เพื่อให้แน่ใจ

พระอินทร์จึงเรียกสุนัขมาถามอีก สุนัขยืนยันว่าตนเป็นผู้ทำเองทั้งหมด หากไม่เชื่อจงดูรอยเท้า เป็นพยานเองได้ หนูเมื่อได้ยินดังนั้นก็โกรธและทอว่าสุนัข หันมาบอกกับพระอินทร์ว่า ตลอดเวลา ที่คนทำงานคนไม่เห็นสุนัขเลย และหากพระองค์ไม่เชื่อที่หลังคำสั่งให้คนทำอะไรคนจะไม่ยอมทำเลย

พระอินทร์โกรธจัดทอว่าหนุมานคือ เฝ้ายาง ๆ ที่คนเป็นผู้คิด เห็นรอยเท้าเป็นพยานแท้ ๆ ยังเถียงได้ พระองค์จึงทบทนาหนุมานเข้มแรงพร้อมกับสาปว่า "เจ้าผู้เฝ้ายางราน นั้มันนี้เป็นคนไป ขอให้เจ้าจงกินแกลวนอนจนอ้วนอยุ่ยาย อาหารที่กินก็กินแกลบ กินรำ หรือน้ำข้าวบูด ๆ เน่า ๆ ข้าวคั่ว ๆ จงยกยาให้โคกินให้สมกับที่เจ้าต้องการ"

ด้วยแรงอำนาจของพระอินทร์ตลอดจนแรงทบจากฝ่ามือ ทำให้ปากหนูที่เคยแหลมเล่ญู่ ป้านค้งเช่นทุกวันนี้ อาหารที่กินก็กินแกลบแควรำ และน้ำข้าวบูด ๆ ร่างกายที่เคยประเปรี้ยว แข็งแรงกลับอ้วนอยุ่ยาย

สำหรับสุนัข พระอินทร์ให้พรแก่มันว่า "ให้เจ้าจงเป็นที่รักของคน อาหารที่กิน
จงได้กินแต่อาหารที่อร่อยและดี การอยู่ขอลืออยู่แต่ในบ้าน มีคนคอยดูแลเอาใจใส่ช่วยจักอาหาร
ให้ทุกเมื่อ

ด้วยความคิดดีดีของวาจาพระอินทร์ สุนัขและหมาก็เป็นไปคามคำนึงการของท่านครบ
เท่าทุกวันนี้.

.....

นิทานทองถิ่นเล่าเรื่องจริง

เรื่องเสือทำไมมีลาย

ครั้งหนึ่งนานมาแล้วยังมีคนยากจนคนหนึ่งชื่อคาโท ปกติคาโทเป็นคนขี้เกียจ หำมาหากิน
นาน ๆ จึงเข้าป่าตัดหวายมาขายพอเลี้ยงชีพคราวหนึ่ง หำมาอย่างนี้คงแทบหมดเงินแก่ จนวันหนึ่ง
คาโทเข้าไปตัดหวายมาขายเหมือนเช่นเคย ขณะที่กำลังตัดหวายอยู่ในป่านั้น มีเสือโคร่งตัวหนึ่ง
โผล่ออกมาเจอเขา ก็จับคาโทกินเป็นอาหาร คาโทกลัวจนแทบจะสิ้นสติ จึงคิดหาวิธีการลง
เสือเพื่อหาทางรอดอยู่ในใจ ในที่สุดก็แข็งใจสร้าง ร่องคุเสือไปว่า "เฮ้ยอย่ามันวัดคิดแค่นี้เรื่องจะกิน
จะตายไม่รู้ตัว ไม่รู้หรือกลัวว่าใคร ๆ เขากลับตายเตรียมหาทางช่วยให้ตัวรอดตายกันทั้งนั้น
ถึงเอ็งกินข้าก็ยังไม่อิ่มอยู่นานหรอก ประเดี๋ยวเอ็งก็ท้องตายมั่ง ตายลำบากเสียด้วยซี" เสือ
ไม่เข้าใจคำบอกเล่าของคาโทจึงย้อนถามว่า "ทำไมข้าถึงจะท้องตายละ แล้วที่ว่าตายลำบากจะ
เป็นอย่างไร" คาโทแกล้งทำเป็นตกใจร้องบอกไปว่า "อะไรนี่เอ็งไม่รู้จริง ๆ หรือว่ามีน้ำจะ
ท่วมฟ้า ปลาจะกินดาว ข้ามมาตัดหวายที่ป่านี้จะเอาไปทำไม่รู้ไหม ข้าจะเอาไปมัดลูกเมียข้าผูก
โยงไวบนต้นไม้สูง ๆ ใ้พ่นน้ำ ใครเขาก็เตรียมตัวหนีน้ำกันทั้งนั้นแหละ เอ็งมันไปอยู่ไหนเสียละ
จึงไม่รู้เรื่อง ระวังเถื่อนำมาเมื่อใดเอ็งก็จมน้ำตายเมื่อนั้น ข้าจึงว่ากินข้าเข้าไปก็ไม่มีประโยชน์
อะไร ไม่ช้าไม่นานเอ็งก็ตายเหมือนกัน จมน้ำตายนะ มันตายลำบากนะเจ้า" เสือได้ฟังคาโท
พูดว่าน้ำจะท่วมฟ้า ปลาจะกินดาวคังนั้นก็ตกใจกลัวว่าจะจมน้ำตายอย่างที่คาโทบอก จึงอ้อนวอน
คาโทขอให้ช่วยเอาหวายมัดตัวผูกโยงไวบนต้นไม้สูง ๆ ใ้พ่นน้ำบ้าง คาโททำเป็นปฏิเสธว่าไม่มี
เวลาพอจะรีบตัดหวายกลับมาก่อนเดี๋ยวน้ำจะหลาก เสือยิ่งตกใจหนักขึ้น อ้อนวอนว่าไว้ให้คาโทช่วย
ให้ได้ คาโทจึงทำเป็นเสียอ้อนวอนไม่ได้ก็ของช่วยมัดเสือผูกแน่นไว้กับต้นไม้พอสันหนาคิน แล้วก็

เอาทนายที่เสียจนเป็นรื้อรอยลายรอยไปทั้งตัว ทั้งเห็นมาเล่ากันว่าเสียเกิดใหม่ก็มีลายคือรอย
ที่ตาโทที่เอาไว้มักรั้งนั้นมา.

.....

นิทานท้องถิ่นราชบุรี

สุนัขกับแมว

ชายยากจนปลูกกระท่อมเล็ก ๆ อยู่ริมฝั่งแม่น้ำ เขาเลี้ยงแมวและสุนัขไว้อย่างละตัว
อยู่มาวันหนึ่งขณะที่เขาเดินกลับบ้าน เขาพบแหวนเก่า ๆ วงหนึ่งจึงหยิบขึ้นมาดูแล้วจ้องกลับบ้าน
โดยไม่รูวามันเป็นแหวนนำโชค แม้ทั้งเห็นมาเขาก็โชคดีและร่ำรวยขึ้นเรื่อย ๆ เขาคิดว่าเมื่อ
แหวนวงนี้ช่วยให้เขาร่ำรวยขึ้น เขาก็ควรจะเก็บมันไว้คิดชีวิตน้อย เขาจึงนำแหวนไปใส่ใน
หีบไม้ใส่กุญแจหีบ แล้วใส่เชือกผูกแหวนไว้ที่หิ้งในห้องนอน

ต่อมาเมื่อมีโยมคนหนึ่งซึ่งอยู่ฝั่งแม่น้ำตรงกันข้าม มาขโมยแหวนของเขาไป ทั้งเห็นมา
ครอบครัวยของชายคนนั้นก็ยากจนลงอีก สุนัขจึงปรึกษากับแมวว่า "เราต้องหาทางช่วยเหลือนาย
ของเราให้ได้" แมวรีบสนับสนุนว่า "เราหาทางไปเอาแหวนที่ขโมยลักไปคืนมาเถิด"

จากนั้นสัตว์ทั้งสองก็วางแผน สุนัขเป็นผู้นำ แมวขี้อ้าง ครั้นถึงฝั่งแล้วทั้งสองก็
พากันไปยังบ้านของขโมย ปรากฏว่าขโมยเก็บแหวนไว้ในหีบใบใหญ่ สุนัขกับแมวไม่สามารถ
พาหีบขามน้ำได้ สุนัขจึงบอกแมวว่า "จงไปจับหนูมาตัวหนึ่ง แล้วบังคับให้มันจะรู้เขาไปคาบ
เอาแหวนออกมา" แมวจึงไปจับหนูมาแล้วบังคับให้หนูจะรู้เขาไปเอาแหวนตามที่คิดไว้ เมื่อ
ได้แหวนแล้วแมวก็นำไปฝากขโมยซึ่งหึงสุนัขช่วยกลับบ้าน

พอถึงฝั่งแมวก็นึกจะเอาดีแต่ฝ่ายเดียว จึงรีบกระโดดขึ้นหลังคาบ้านนำแหวนไปให้นาย
โดยเร็ว ชายเจ้านายดีใจมากจึงทอดรักแนบกายความรัก สักครู่หนึ่งสุนัขก็มาจึงทักอาการเห็น
เห็นน้อย เนื้อตัวเปราะเปื้อนเลอะเทอะ เพราะตะเกียกตะกายขึ้นฝั่ง ผู้เป็นนายเห็นสุนัขมา
ทักอาการเช่นนั้นก็โกรธ ฉวยไม้ไล่ตีเป็นกบฏใหญ่ แมวก็มีโอกาสลาแทนสุนัข ฉะนั้นก็กระหม่อมใจ
ที่ตนหักหลังเพื่อนได้สำเร็จ

ทั้งเห็นมาสุนัขกับแมวก็นกลายเป็นศัตรูกัน เมื่อสุนัขเห็นแมวจะทอง เป็นโลกทัศน์.

.....

นิทานท้องถิ่นคำเรื่องจริง

มกตะนอยทำไม้พินที่กิน

ในสมัยครั้งหนึ่ง สมัยที่สัตว์ต่าง ๆ ยังไม่มีพิน มกตะนอย งู ตะขาบและแมลงป่อง เหล่านี้ยังไม่มีพินเลย มีเพียงสัตว์ใหญ่ชนิดหนึ่งที่มีพินยาวแรงที่สุด สัตว์นั้นก็คืองูเหลือม งูเหลือม สมัยนั้นมีพินยาวการมาก ไม่เพียงแต่จะขบกัดปล่อยพินเข้าไปเท่านั้น แมแต่เงาหรือรอยเท้า ของคนและสัตว์ที่ผ่านไปด้านนั้นของการมาจะฉกกัดเงาหรือรอยเท้าคน หรือสัตว์นั้นก็จะตาย ทันที จนใคร ๆ พวกกันเรียกงูเหลือมว่าเป็นพญาพินจรรยาที่เดียว

ยังมีทนายสองคนมีเมียเป็นคนยากจนมีอาชีพเก็บผักหักฟืนไปขายมาเป็นเวลาช้านาน แล้ว วันหนึ่งนายได้พบกับควา "เราหากินอยู่ในป่านี้รู้สึกลัวมากและผลไม้มันจะหายาก เราจะย้าย ไปทางป่าตอนใดไม่ก็กลัวหรือ" แดกาคักคนว่า "ป่าทางใดมีพญาพินจรรยา คืองูเหลือมที่ ทำลายชีวิตคนและสัตว์ไปมากแล้ว" แดกยายก็ยังยืนยันที่จะไปให้ใดโดยให้เหตุผลว่าเราไม่ได้ไป รบกวนใคร ในที่สุดตกลง ทั้งสองทนายก็มุ่งหน้าไปทางป่าที่มีผักผลไม้อันอุดมสมบูรณ์ ซึ่ง เป็นบริเวณที่งูเหลือมนั้นอาศัยอยู่

ทนายออกไปเก็บผัก ผลไม้วันแรกก็ไม่มีเหตุอะไร พอวันที่สองก็เหมือนวันแรก จน วันที่สามก็เกิดเหตุคือขณะที่ทนายเดินผ่านต้นไม้ใหญ่มีลูกหนูน่ารักตัวหนึ่งตกลงมาตามสงสารจึงเก็บ ลูกหนูใส่กระเป๋าสื่อเพื่อที่จะเอาไปเลี้ยง เมื่อทั้งสอง เดินหาเก็บผักนั้นแล้วเดินไปทางที่งูเหลือม นอนอยู่ เสียงดังทำให้งูเหลือมตกใจตื่น มันไม่โหมกจึงฉกไปที่เงาของทนาย ทนายก็ล้มลง นอนตายอยู่ตรงนั้นเอง งูเหลือมก็วิ่งเข้ามามองดู เห็นหน้าอกของทนายยังเคลื่อนไหวขยับยัก มันคิดว่าทนายยังไม่ตายจึงเสียใจว่าพินของตนที่เคยยาวแรง ไม่สามารถทำให้ใครตายได้อีกแล้ว จึงคิดที่จะคายพินออกทั้งด้วยความเข้าใจผิด มันจึงประกาศให้สัตว์ทั้งหลายทราบ สัตว์ทั้งหลาย เช่นงูเห่า งูจงอาง งูพิษต่าง ๆ พวกมันมาคืบคินพิน บางตัวก็ถอนเกลือกถึงเช่นพวกงูเห่าไฟ เป็นต้น สัตว์ที่มาคืบคินพินมาก พวกที่มาทีหลังเหลือพินน้อยก็โดนอย ฝ่ายเจ้ามกตะนอยยืน เฝ้าเฝ้าจนเฝ้าคอกความขี้เกียจ รอจนพินเหลืออยู่เพียงนิดเดียวเท่านั้น มันได้เอาถ่านของมัน จมที่พิน จึงได้พินมานิดเดียว ทั้งแค้นแค้นมกตะนอยจึงมีแค้นและพินที่กิน ถ้าใครถูกมันตอย จะรู้สึกเพียงเจ็บ ๆ คัน ๆ เท่านั้น.

.....

นิทานท้องถิ่นเล่าเรื่องจริง

ทำไมเสือจึงมีลูกน้อย

เมื่อเทวดาสร้างโลก สร้างคนขึ้นมา ก็สร้างสัตว์ต่าง ๆ ให้ขึ้นในโลกอีกมากมาย จนเทวดาร้อนใจเกรงว่าสัตว์ในโลกจะมีมากเกินไปจนคนโลก จึงเนรมิตรเสือคู่หนึ่งไว้กินสัตว์อื่น ๆ ให้คงเหลือจำนวนพอ ๆ ไม่มากเกินไป เมื่อเทวดาเนรมิตรเสือขึ้นนั้น ได้สอนคาถาของขลังให้เสือท่องเป็นประจำ เพื่อที่จะให้ขยายพันธุ์ต่อไปคือ "ปีละ 7 ครอก ครอกละ 7 ตัว" ตั้งแต่นั้นมาปีหนึ่ง ๆ เสือจะมีลูกได้ปีละ 49 ตัว พอนานเข้าเสือกก็เพิ่มจำนวนมากมายนับไม่ถ้วน กินสัตว์อื่นเป็นอาหารจนสูญพันธุ์หมด จะมีเสือกก็แค่เสือกอย่างเกี้ยว

ฝ่ายเทวดาผู้สร้างเสือกก็เกิดร้อนใจขึ้นมา จึงคิดหาทางแก้ไข โดยคงไปแก้คาถาที่ให้เสือไปท่อง เพื่อให้เสือกจะได้ออกลูกให้น้อยลง ก็จะไปบอกแก่ตรงไปตรงมาก็ไม่ดี จึงหาวิธีแก้ค่านั้นโดยเทวดาแปลงกายเป็นนกขุม ไปคอยแอบอยู่ตามทางที่เสือทุกตัวจะผ่าน เสือเดินไปที่ท้องคาถาไป พอเสือกเข้ามาใกล้ก็ขมุกขมูยแกล้งบินพยับปีกนานพักหน้าเสือกไป เสือกกำลังท้องเฟอแล่น ๆ ก็ตกใจ จับคาถาที่ท่องสับสนกันไปมา แทนที่จะท่องว่า "ปีละ 7 ครอก ครอกละ 7 ตัว" ก็สับสนเป็น 7 ปีครอก และที่ว่าครอกละ 7 ตัว เสือกสับสนจำไม่ได้ว่าเท่าไรแน่ เพราะฉะนั้นตั้งแต่นั้นมา เสือกจึงมีลูกน้อยและนาน ๆ จึงจะมีสักหนหนึ่ง และหนหนึ่งก็ไม่แน่ว่าจะมีกี่ตัว บางทีมาก บางทีน้อย แต่ไม่ถึงครอกละ 7 ตัวเท่าแต่ก่อน จำนวนเสือกจึงค่อย ๆ น้อยลง น้อยลง พอถึงกับจำนวนสัตว์ที่จะเป็นเหยื่อของมัน จำนวนสัตว์ในโลกก็สูญพันธุ์.

.....

นิทานท้องถิ่นราชบุรี

กระต่ายไม่มีหาง จระเข้ไม่มีลิ้น

ครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ตั้งแต่สัตว์ยังพูดภาษามนุษย์ได้ มีกระต่ายตัวหนึ่งลงไปกินน้ำที่หน้าน้ำไปเจอจระเข้ เขา จระเข้จึงยุบกระต่ายเข้าไว้ในปาก พาวายน้ำจะเอาไปกินเป็นอาหาร จระเข้คำรามอื้อ ๆ ชูให้กระต่ายกลัวไปตลอดทาง กระต่ายกลัวมากแต่ก็คิดหาวิธีที่จะทำให้รอดพ้นจากปากจระเข้ จึงตั้งใจขมความกลัวร้องบอกจระเข้ออกไปว่า "เพื่อนเอ๋ยเอ็งอย่ามาฆ่าเสียให้ยากเลย ร้อง อื้อ ๆ เหมือนร้องไห้แบบนี้ ข้าไม่มีวันกลัวเอ็งหรอก จะชูหางที่ชูให้ข้ากลัวสิ"

จะเข้ไคยั้นกระท่ายวักงั้นจึงถามว่า "ถ้าเช่นนั้นเจ้ากลัวเสียงอะไร ชำร่ง
เสียงไหนก็ไคทั้งนั้นแหละ บอกมาชาจะทำให้เจ้ากลัวซ้ำให้ไค"

กระท่ายไคยั้นก้งนั้นจึงตอบไปว่า "ข้ากลัวเสียงก้ง ก้ง เสียงกราง ฮึม ฮึม อยู่ใน
คอกอย่างนี้ไม่นานกลัว ทองให้เสียงก้งลั่นจึงจะกลัว ไทลงร่อง ฮา ฮา ฮา ไคก้ง ก้ง เข้มที่
กุสัททีนี้ ข้ากลัวเสียงอย่างนี้แหละ"

จะเข้เอยาจะให้กระท่ายกลัว จึงอำปากรื่อง ฮา ๆ ๆ ก้งสน้อย่างที่กระท่ายบอก
ไมทันนึกว่าเวลารื่อง ฮา ๆ ๆ ก้ง ๆ นั้นต้องอำปากกว้าง เป็นโอกาสให้กระท่ายไคที่
กระไคคออกจากปากจะเข้ไป จะเข้จึงรีบหุบปากทันที แค่มิทัน คงไคเททางกระท่ายซาคติค
ปากจะเข้เอย ส่วนกระท่ายนั้นด้วยความรีบร้อนจะเผลอออกจากปากจะเข้ จึงเอาเท้าถีบเข้แรง
เล้กกระท่ายที่แหลมคมจึงตักเอาดินจะเข้ซาค ทั้งแค้นเณมากระท่ายก็ไม่มีทางและจะเข้ก็ไม่มีดิน
และกระท่ายก็ไม่ไปกินน้ำที่ลำคลองอีกเลย กินแทนน้ำคางบนใบหญ้าเท่านั้น.

.....

นิทานท้องถิ่นเล่าเรื่องจริง

แห่หอคปลาเกิดขึ้นไคอย่างไร

นานมาแล้วมีชายชาวบ้านคนหนึ่ง เดินทางไปสู่วหมู่บ้านอีกหมู่บ้านหนึ่งที่อยู่ไกลออกไป
จากหมู่บ้านของตนมาก เขาเดินทางไปถึงชายบึง ซึ่งไม่มีคนอาศัยอยู่เลย แต่เขาเกิดความ
สงสัยว่าเมื่อไม่มีคนทำไมแลเห็นกังปลาและหัวปลาทั้ง รวมกันเป็นกองใหญ่ "เอ ไครมาทำอะไร
ที่นี่ละ" เขาคิดและคิดจะแก้ความสงสัยในเรื่องนี้ให้ไค ก้งนั้นชายคนนั้นจึงซ่อนตัวอยู่ในพุ่มไม้
ใกล้ชายบึง เพื่อจะคอยดูว่าไครมาทำอะไร

เขารอจนถึงเวลากลางคืน คอยจนง่วงนอนเลยนอนหลับไป พอตกติกเขาก็ทงทกใจตื่น
เพราะไคยั้นเสียงคนพูดกัน "เร็ว ๆ เข้ารี ช่วยสาวแหเร็ว ๆ เข้า" เขาไคยั้นเสียงชัดเจน
แห แห อะไรกันนะไม่เคยไคยั้นเลย

เขาจึงแหวกพุ่มไม้มองไปที่บึง เห็นคนกลุ่มหนึ่งช่วยกันดึงของสิ่งหนึ่งขึ้นจากน้ำ
ข้าง ๆ ริมน้ำที่กลุ่มคนเหล่านั้นยืนอยู่ มีเรือจอดอยู่หลายลำ สิ่งที่พวกเขาช่วยกันดึงขึ้นจากน้ำนั้น
มีปลาคึกขึ้นมามากมาย คนเหล่านั้นช่วยกันปลดคปลาออกจาก "แห" พวกเขาพูดกันอย่างรีบเร่ง

"เร็ว ๆ เข้าเถียวพระอาทิตย์ขึ้นเสียก่อน พวกเราต้องรีบกลับไปก่อนสว่าง"

ชายคนที่แอบดูอยู่จึงค่อย ๆ ค้อมเข้าไปรวมกลุ่มกับคนพวกนั้นได้ โดยพวกนั้นไม่รู้ตัวเลย เขาได้ช่วยปลดปลาออกจากแห แล้วคนพวกนั้นก็เหวี่ยงแหลงไปแล้วสาวขึ้นมาพร้อมกับเร่งปลดปลาเป็นการใหญ่

เมื่อได้ปลามากเข้าก็รวมกันเพื่อแบ่งปลา แต่ขณะนั้นเป็นเวลารุ่งอรุณแล้ว คนพวกนั้นยังเพลินอยู่ ปลายังแฉ่งไม่เสร็จ พอที่พระอาทิตย์ขึ้น "ไม่ใช่พวกเรา เขาเป็นมนุษย์"

พวกนั้นแลเห็นชายหนุ่มก็พากันร้องขึ้นแล้วพากันวิ่งหนีไป โดยที่ชายหนุ่มคนนั้นก็รู้ว่าพวกเขาไปที่ใด ยังคงเหลือแหเรือและแหที่หอกปลาเท่านั้น พอที่สว่าง เขาก็ไม่เห็นเรือที่จอดอยู่แถมมันกลายเป็นกิ่งไม้ ส่วนแหนั้นหว่านคนออกตกเป็นตา ๆ และปลาอีกกองหนึ่ง

ชายหนุ่มก็ขนเอาปลาและแหนั้นไป เมื่อถึงบ้านก็พยายามเอาขายมาดักตามอย่างคนอื่นนั้น และนำไปเหวี่ยงหอกจับปลาก็ได้ผล นับแต่วันมาชาวบ้านแห่งนั้นก็หันมาหาสำหรับจับปลา แหที่จจะคอยแหงเอาอย่างแตกตอน และเป็นอันว่าคงแค้นมากที่แท้เกิดขึ้น.

.....

นิทานท้องถิ่นเค้าเรื่องจริง

หาไม่เสียขึ้นต้นไม้ไม่ได้ ริมใต้ ๑๒, ๑๓, ๑๔, ๑๕, ๑๖, ๑๗, ๑๘, ๑๙, ๒๐, ๒๑, ๒๒, ๒๓, ๒๔, ๒๕, ๒๖, ๒๗, ๒๘, ๒๙, ๓๐, ๓๑, ๓๒, ๓๓, ๓๔, ๓๕, ๓๖, ๓๗, ๓๘, ๓๙, ๔๐, ๔๑, ๔๒, ๔๓, ๔๔, ๔๕, ๔๖, ๔๗, ๔๘, ๔๙, ๕๐, ๕๑, ๕๒, ๕๓, ๕๔, ๕๕, ๕๖, ๕๗, ๕๘, ๕๙, ๖๐, ๖๑, ๖๒, ๖๓, ๖๔, ๖๕, ๖๖, ๖๗, ๖๘, ๖๙, ๗๐, ๗๑, ๗๒, ๗๓, ๗๔, ๗๕, ๗๖, ๗๗, ๗๘, ๗๙, ๘๐, ๘๑, ๘๒, ๘๓, ๘๔, ๘๕, ๘๖, ๘๗, ๘๘, ๘๙, ๙๐, ๙๑, ๙๒, ๙๓, ๙๔, ๙๕, ๙๖, ๙๗, ๙๘, ๙๙, ๑๐๐

นานมาแล้ว ครั้งนั้นเสือเป็นเจ้าป่ามีอำนาจยิ่งใหญ่กว่าสัตว์ทั้งปวงในป่า แม้จะมีอำนาจเป็นที่เกรงกลัวแก่สัตว์ทั้งหลายก็ตาม เสื่อยังไม่พอใจเพราะยังสู้แมวไม่ได้ แมวมีรูปร่างคล้ายเสือ แต่แมวขึ้นต้นไม้ได้เก่งกว่าเสือ

เสือต้องการมีความรู้ในการขึ้นต้นไม้ จึงขอเป็นศิษย์แมว เสือพยายามปฏิบัติตนเอาอกเอาใจแมวทุกอย่าง โดยทุก ๆ วันจะออกหาอาหารมาเลี้ยงแมวเสมอ แมวมองเห็นกาลไกล เห็นว่าถ้าเสื่อยังขึ้นต้นไม้ไม่ได้ จะต้องเป็นที่เดือดร้อนแก่สัตว์ทั้งหลายรวมถึงคนด้วย เพราะเสือนั้นจะคอยหาโอกาสทำร้ายคนโคงายและสะกดกกว่าขณะนี้ รวมทั้งแมวที่เป็นสัตว์ที่เล็กกว่าย่อมไม่ปลอดภัยเช่นกัน ด้วยเหตุนี้แมวจึงพยายามฉวยเวลาในการสอนให้เขาออกไป เสือเองก็ทราบแต่ก็อดทนพยายามฝึกความอดทนให้แมวสอนตน พร้อมทั้งขู่ว่าหากไม่สอนให้ในวันนี้ก็จะฆ่าแมวเสีย

แมวไค้ฟังกังนั้นจึงพูดว่า "เออละ วันนี้ฉันจะสอนให้ เริ่มเตรียมตัวไค้" และพอเสือ
เผลอ แมวรีบกระโดดเป็นขึ้นต้นไม้ไค้สูงขึ้นไป สูงขึ้นไป จนเห็นว่าเสือทำอันตรายไค้ไม่ได้แล้ว
แมวจึงอยู่บนต้นไม้ไค้ นั้น ไม่ยอมลงมาเลย

เสืออยู่ข้างล่าง เขาใจไค้เห็นว่าแมวหนีไปไม่ยอมสอนวิชาให้แกตน เสือจึงกะโกน
เรียกแมวให้ลงมาจากข้างล่าง แมวชะงักกะหันหน้าลงมาแล้วพูดว่า "เจ้าเสือหน้าโง่เอ๋ย ข้าไม่ยอม
สอนวิชาให้เจ้าหรอก" เสือรู้ว่าเสียท่าจึงคำรามออกมาด้วยความโกรธแค้นและสาบานว่า
"ทั้งวันนี้เป็นต้นไม้ ข้าพาพบเจ้าที่ไหน ข้าจะเอาชีวิตเจ้าไค้"

ณ ที่โคนต้นไม้ไค้ นั้น มีหนูตัวหนึ่งอาศัยอยู่ในโพรง หนูอยากจะให้เสือพอใจในตน จึงเสนอ
ความเห็นแก่เสือว่า "ไม่ยากหรอกถ้าท่านจะฆ่าแมว ท่านก็ตามไปหากพบว่าแมวถ่ายมูลไว้ที่ไหน
เป็นอันว่าแมวอยู่ที่นั่น ท่านก็จะฆ่าแมวไค้สบายใจ"

เสือเมื่อไค้ฟังกังคำแนะนำกันั้นจึงพูดว่า "ดีแล้ว เราจะติดตามฆ่าลาย ตามคำแนะนำ
ของหนู เจ้าอย่าหวังว่าจะไค้ได้อยูอย่าง เป็นสุข"

แมวอยู่ข้างบนไค้ฟังกังหนูให้คำแนะนำ เสือเช่นนั้นรู้สึกโกรธมาก จึงอาฆาตว่า "ก็ละ
เจ้าอวดไค้ให้คำแนะนำแก่เสือ ทั้งวันนี้ไค้ไป ข้าจะจับเจ้ากินเป็นอาหาร เมื่อข้าพบเจ้าที่ไค้จะ
ทองมาเจ้าที่ไค้"

นับทั้งวันนี้มา แมว เสือ จึงเป็นศัตรูกัน เวลาแมวถ่ายมูลมันจะเอาดินกลบเสีย
ทุกครั้ง ส่วนแมวเป็นศัตรูกับหนูเรื่อยมา หนูคงคอยหลบหลีกแมวเสมอมา จนทราบเท่าทุกวันนี้.

.....

นิทานทองถิ่นเก่าเรื่องจริง

นกกะกรมทำไมจึงหัวล้าน

ยังมีนกเอี้ยงสองตัวเมียทำรังอยู่บนยอดไทรที่ขึ้นอยู่ใกล้บึงใหญ่ คอमानางนกเอี้ยง ออกไข่ แล้วฟักไข่เป็นลูกนกเล็ก ๆ 4 ตัว พอนกแม่นกตีใจมารักใคร่บำรุงลูกอ่อน ผลัดกันไปหาอาหารมาเลี้ยงลูกไม่ให้ขาด

อยู่มาวันหนึ่งฝนตกหนัก นกกะกรมตัวหนึ่งทำรังอยู่ในป่าห่างออกไป แต่บินไปหากินใน บึงใหญ่ใกล้กับไทรที่รังนกเอี้ยงอยู่ นกกะกรมเจออาหารบริเวณนี้ มี ปลา กุ้ง หอย ปลา และกบเพี้ยนอยู่กลางฝน อยู่จนเมื่ค่ำในทันรู้ตัว พอคิดจะกลับรังก็ให้หนาวเป็นเหน็บ บินไกลไม่ไหวเสียแล้ว จึงคิดว่าที่ฟักไข่ ๆ นั้น ไก่บินเสียงนกเอี้ยงพวกนี้อยู่บนต้นไทรจึงขึ้นไปหา อ่อนวอนขออาศัยนอนบนต้นไทรควยสักคืนหนึ่ง นกเอี้ยงสงสาร ก็ยอมให้นอนบนต้นไม้ของตนได้

ทุกคืนนั้นนกเคาแมวตัวหนึ่งออกหากินบนฉวักเฉยบินไปมา หาเหยื่ออยู่ใกล้กับไทร สงเสียงร้อง "หอกสั๊ก หอกสั๊ก หอกสั๊ก" ดังน่ากลัวในเวลากลางดึกสงัด แปลกกว่าเสียงสัตว์อื่น ๆ นกกะกรมไม่เคยได้ยิน นี้กว่าใครเขาหอกมาสักตน กลัวจนหัวสั้น นอนไม่ได้ ขอเข้าไปนอนในรังนกเอี้ยงควย อ้างว่ากลัวอยู่ตัวเดียวไม่ได้ นกเอี้ยงสองตัวเมียไม่อนุญาต บอกว่ารังเล็กไม่พอนอน ไหนจะมีลูกอ่อนอีก 4 ตัว กำลังเจรจาอ่อนวอนอยู่นั้น พอคืนนกเคาแมวบินโฉบมา ร้อง "หอกสั๊ก หอกสั๊ก" เติมเสียงขึ้นอีกทีหนึ่ง นกกะกรมตกใจกลัวจนแทบสิ้นสติ ไม่ฟังคำทัดทานจากนกเอี้ยงแล้ว จึงเข้าไปในรังของนกเอี้ยงทันที ด้วยความตกใจที่ไม่ได้ยั้งคิดจึงเหยียบเอา ลูกนกเอี้ยงตายไป 2 ตัว

พอแม่นกเอี้ยงเสียใจมาก และโกรธนกกะกรมที่ข่มขืนจึงจับนกกะกรมไว้ พอรุ่งเช้า ก็เอาตัวไปให้แรงศักดิ์สินลงโทษ โดยมีอีตาร่วมศักดิ์สินโทษด้วย แล้วตามตัวนกเคาแมวมาเป็นพยาน นกกะกรมยอมรับผิดจริง แกร่งจึงตัดสินให้นกเอี้ยง เป็นผู้ถอนขนหัวนกกะกรมออกจนหมดเกลี้ยง ทอหนานกทั้งหลาย นกกะกรมอ่อนวอนขอให้เหลือไว้สัก 2 - 3 เส้น เพื่อเอาไว้วอกเข้างา แต่นกเอี้ยง ไม่ยอมจึงถอนจนเกลี้ยง ไม่เหลือสักเส้นเดียว นกกะกรมจึงหัวล้านทั้งแก่นมา.

.....

นิทานทองถิ่นสมุทร

นกกาเหว่าทำไมจึงไข้ไถกาพัก

นกรุ้ง นกกาเหว่า และกา อาศัยอยู่ใกล้กันและไปหากินด้วยกันเสมอ นกรุ้งกับกา เป็นเพื่อนรักกันมาก ส่วนนกกาเหว่าก็ชอบพอกับกาเหมือนกัน แต่ฝ่ายนกรุ้งกับนกกาเหว่า คบกันก็จริงแต่ไม่ค่อยจะชอบกันเท่าไร

วันหนึ่งทั้งสามแยกย้ายกันออกไปหากินตามลำพัง นกรุ้งบังเอิญถูกนายพรานเอา กระสุนดินเหนียวปืนตาคจนแทงถึง เขาตรงทวารหนักพอดี ลูกกระสุนก็คาอยู่ที่นั่น จะพยายาม เอาออกอย่างไร ๆ ก็ไม่หลุดออกมาได้ อึดอัดไม่สบายเลยแค่นอย นกรุ้งทนไม่ไหวจึงไปหากา ขอให้ช่วยเอากระสุนออก กาส่งสารพยายามหาวิธีช่วยหลายอย่างก็ไม่ออก จึงแนะนำให้นกรุ้งนอน โกงท่ายในแสงอาทิตย์ส่องถูกตรงลูกกระสุนพอดีจะไถแตกกระเพาะออกมาเอง นกรุ้งก็พยายาม ทำตามอยู่เป็นเวลานานก็ไม่ออก กาเห็นในใจมากจึงพานกรุ้งไปหานกกาเหว่าขอร้องให้ช่วยเหลือ เพื่อนควย กาเหว่าจึงถามว่าถ้าช่วยไถสำเร็จจะให้อะไร นกรุ้งกำลังทรมานมากจึงบอกไปว่า "ถ้าช่วยไถสำเร็จจะยอมเป็นทาสตลอดไป" นกกาเหว่าบอกกาวาฐนีสัยของนกรุ้งที่ว่าพูดจาเอา ความจริงแน่นอนมีไฉนแต่ไหนแต่ไรแล้ว เวลานั้นกำลังเข็มน้ำปากไปอย่างนั้น ครั้นหายสบายดี แล้วจะไม่รักษาคำพูด จึงอีกแฉับบอกปฏิเสธไปไม่ยอมช่วย ส่วนกานั่นส่งสารเพื่อนจึงบอกว่า "เราจะเป็นผู้รับประกันเอง ถ้านกรุ้งไม่ทำตามสัญญาเจ้ารับเอาตัวเรากับเรากลัวแล้วกัน เรายังอยู่ หักคนจะกลัวทำไม" นกกาเหว่าเห็นว่ากายยืนยั้งขันอย่างนั้นก็ตกลงรับช่วยแล้วแนะนำนกรุ้งว่า "เจ้าจงเอาดินเหนียวลงไปในน้ำเซยูนาน ๆ ไม่ช้ากระสุนดินเหนียวจะละลายออกจนหมด เจ้า ก็จะไถสบายไม่เจ็บลำบากอีกต่อไป"

นกรุ้งทำตามคำแนะนำ พอพ้นทุกข์แล้วก็บอกกับกาเหว่าว่า "เรื่องง่าย ๆ อย่างนี้ เราทำอยู่แล้ว แล้วทั้งใจจะทำอยู่ที่เดียว ไม่จำเป็นต้องอาศัยปัญญาเจ้ามาแนะนำ" ว่างแล้ว ก็บินหนีไปซึ่ง ๆ หน้า

ส่วนกานั่นเป็นผู้รับประกัน ไม่รู้จะทำอย่างไรก็ ก็ทำตามสัญญาไว้ คือต้องยอม เป็นทาสของนกกาเหว่าแทนนกรุ้ง นกกาเหว่าจึงไข้ไถกาพักไข้และเลี้ยงลูกแทนตน กาจึงต้อง ทำหน้าที่นี้เรื่อยมาจนทุกวันนี้.

.....

นิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์

เรื่อง สิงโตกับหมาจิ้งจอก

สิงโตตัวหนึ่งนอนป่วยอยู่ในถ้ำ บรรดาสัตว์ทั้งหลายที่รู้ว่าเจ้าป่าไม่สบายจึงพากันไปเยี่ยมเยียนและถามข่าวคราวเพื่อเอาใจสิงโต สิงโตตัวนั้นก็จับสัตว์ที่ไปเยี่ยมกินเสียทุกครั้งไป ไม่มีสัตว์ตัวใดที่เข้าไปเยี่ยมสิงโตแล้วจะรอดชีวิตออกมาได้ จนกระทั่งสิงโตหายป่วยและมีกำลังวังชาขึ้นแต่กระนั้นสิงโตก็ยังแกล้งนอนป่วย เพื่อจะได้จับสัตว์ที่ไปเยี่ยมกินเป็นอาหารอีก

หมาจิ้งจอกตัวหนึ่งสังเกตเห็นสัตว์ป่าแถบนั้นลดน้อยลงไปเป็นจำนวนมาก ก็สงสัยว่าสิงโตจะต้องเป็นผู้นิน จึงคิดหาหนทางที่จะประกาศให้บรรดาสัตว์ทั้งหลายได้ทราบถึงเล่ห์เหลี่ยมของสิงโต จึงหาที่ไปเยี่ยมสิงโต หมาจิ้งจอกเป็นสัตว์ที่ฉลาดและไม่ประมาทหาได้พบศพพราดเข้าไปเยี่ยมสิงโตถึงในถ้ำไม่ คงยืนอยู่แปกถ้ำเท่านั้น สิงโตเจ้าเล่ห์เห็นดังนั้นอยากจะกินหมาจิ้งจอกเป็นกำลังจึงแกล้งทำเสียงครางเหมือนป่วยหนัก แล้วร้องขึ้นว่า "เข้ามาคุยข้างในนี้เถิดเพื่อนยาก ขอบใจที่มาเยี่ยมเรา เรากำลังป่วยไม่มีเรี่ยวแรงจะออกไปต้อนรับได้"

หมาจิ้งจอกจึงตอบไปว่า "ความจริงข้าพเจ้าก็อยากเข้าไปเยี่ยมท่านถึงในถ้ำเหมือนกัน แต่ไม่แน่ใจว่าเมื่อเข้าไปเยี่ยมแล้วจะได้ออกมาหรือไม่ เพราะปรากฏว่าที่ปากถ้ำของท่าน บรรดาสัตว์ที่มาเยี่ยมมีแต่รอยเท้าเข้าไปเท่านั้น ไม่มีรอยเท้าออกมาเลย" หมาจิ้งจอกว่าแล้วก็หันหลังกลับไม่ยอมเข้าไปเยี่ยมสิงโตและป่าวร้องถึงความชั่วร้ายของสิงโต เพื่อไม่ให้สัตว์ทั้งหลายไปเยี่ยมสิงโตอีก.

.....

พระเชษฐภคินี

กาลครั้งหนึ่งยังมีหมาในตัวหนึ่งอาศัยอยู่ในป่า มันฉลาดเจ้าเล่ห์ ป่านนี้มันน่าจะหายหน้าไปไหนแล้ว จระเข้ตัวหนึ่งอาศัยอยู่ในแม่น้ำสายนั้น

จระเข้มีลูกตัวอยู่ 7 ตัว มันต้องการให้ลูกทั้งเจ็ดได้รับการศึกษาอย่างดี พอลูกทั้งเจ็ดกำลังเติบโตมันก็เริ่มมองหาครูมาสอนลูก มันขึ้นใจความหมาในเมื่อเสียงโคงดังว่าเป็นผู้มีความรู้ดี ดังนั้นมันจึงพาจระเข้พวกไปคอยอยู่ริมฝั่งน้ำรอให้หมาในผ่านมา พอตะวันตกดินหมาในก็ผ่านมา มันก็เริ่มแสร้งทำเป็นว่า มันตกใจนักเมื่อเห็นจระเข้คอยมันอยู่ แล้วจระเข้ก็พาหมาในมันไปจ้ำว "ข้ามีเรื่องสำคัญจะขอหารือกับท่านสักหน่อย โปรดเข้ามาใกล้ ๆ เราจะคุยกัน" ดังนั้นหมาในจึงเข้าไปนั่งข้าง ๆ จระเข้

จระเข้ขอรองให้หมาในช่วยเป็นครูสอนลูก ๆ ของมัน หมาในพอใจมากแต่แทนที่จะแสดงความพอใจให้จระเข้เห็น มันพูดว่า "ตอนบ่าย ๆ ข้าไม่ค่อยมีเวลาวางเพราะต้องจับปูกิน ตอนเช้าข้าก็ต้องสอนลูก ๆ ของข้า แทนหากว่าหลานพวก ๆ ของหลานมาที่ดำของข้าได้ ข้าก็จะสอนให้พร้อม ๆ กับลูกของข้าเสียเลยในเวลาเดียวกัน" ดังนั้นวันรุ่งขึ้นจระเข้ก็พาลูกทั้งเจ็ดมายังดำของหมาใน หมาในนำลายสอเค็มปาก เมื่อเห็นลูกจระเข้ฉวน ๆ ทั้งเจ็ดตัว แต่มันระแวงความตะกละไว้อ่อนท่าเป็นแสดงความเอ็นดูเจ้าหนูจระเข้ทั้งเจ็ดเป็นหนักหนา

เมื่อจระเข้หลับไปแล้ว หมาในก็เริ่มเอาหัวเหวี่ยง ๆ เขี่ยคลำลูกจระเข้ทั้งเจ็ดเสียริมฝีปากพลงันในใจว่า เมื่อจระเข้หลับ ๆ คงจะหวานค่อนนัก มันเริ่มทำที่เป็นสอนหนังสือได้สักครูเดียว ลูกจระเข้ก็เริ่มวิ่งวนไปมาเล่นอยู่ในน้ำ เจ้าหมาในทำเป็นนั่งวงปรือคาคอยดูลูกจระเข้ขอยุ่ตลอดเวลา จระเข้หลับ ๆ ออกจากดำที่ละตัว ๆ จนเหลือจระเข้ตัวน้อยตัวเดียวทันใดเจ้าหมาในก็ล้มคาความหมั่นเข้ที่จระเข้ตัวนั้น ลูกจระเข้ยังไม่ทันจะพูดว่าอย่างไรก็ถูกหมาในอาปากขยอก เคี้ยวกลืนกินหัวกินตัวตลอดหาง เขาไปแล้ว

วันรุ่งขึ้นพอจระเข้มาเยี่ยมลูก มันคอยอยู่หน้าดำ ขอหมาในเข้าไปเยี่ยมลูก หมาในก็หยิบลูกจระเข้ที่เหลือหกตัวขึ้นให้จระเข้พอคุที่ละตัว ๆ แล้วมันก็หยิบตัวที่หกขึ้นมาขูให้ลูกอีกหนหนึ่งพอจระเข้ก็กลับไปบ้านอย่างสุขใจและฉุนใจ

วันต่อ ๆ มา หมานึกจะกินจระเข้ทุกวัน วันละตัว พอวันรุ่งขึ้นพอจระเข้เข้ามาเยี่ยมลูกอีก หมานึกหยิบลูกจระเข้ที่เหลือขึ้นให้พอจระเข้ขูดหัวแล้วเอาตัวหลังขูดหลาย ๆ ครั้งให้ได้จำนวน เจ็ดตัวทุกครั้ง การเป็นดังนี้ทุกวัน จนลูกจระเข้ถูกหมาในกินหมดทั้งเจ็ดตัว แล้วมันก็วิ่งออกจาก ถ้ำหนีไปอยู่ท่อนที่ไกล ๆ

เมื่อพอจระเข้เข้ามาในวันต่อมา ร้องเรียกลูกเข้าใด ๆ ก็ไม่มีเสียงขานตอบ มีแต่ ถ้ำว่างเปล่า ในที่สุดมันก็รู้ว่าเกิดอะไรขึ้น มันจึงตั้งใจจะแก้แค้นเจ้าหมาในให้จงได้ จระเข้ เห็นว่าคนหาหมาในทุกแห่งก็ไม่พบพานเลย

จากนั้นมานาน หมานึกคิดถึงถ้ำเก่าของมัน ใจนึกว่าบ้านนี้จระเข้คงจะลืมเรื่องแล้ว ก็ได้ มันจึงกลับมายังถ้ำเก่า แต่จระเข้ใหญ่หาตัวไม่ มันเฝ้าตามรอยหมาในอยู่ตลอดเวลา จน ในที่สุดวันหนึ่ง จระเข้เผลอนั่งอยู่ในลำคลองแห่งหนึ่ง ใต้ออกผักตบชวา หมานึกลงไปในคลอง หมายจะจับกินเป็นอาหาร ทันใดจระเข้ก็โผนเข้าจับขาของหมาในไว้ข้างหนึ่ง แล้วพูดว่า "ที่นี่เจ้าคิดจะวิ่งไปข้างไหนอีกละ" แก่หมาในเก็บไปควยเลห์เลี่ยม มันตอบว่า "เออละ เออละ ก่อนอื่นขอโทษเกลียดไม่เท่าของข้าเสียก่อนนิ แล้วข้าจะอธิบายให้แกฟังทุกอย่างเลย" เมื่อจระเข้ได้ฟังดังนั้นก็เห็นว่า ที่ไหนหลังจับไม่เท่าของหมาในแทนขาของมันเข้าไป มันจึง ปลอยขาของหมาในออกจากปาก ฝ่ายหมาในก็รีบกระโจนฝั่ง เผลอเอาตัววิ่งออกไปได้ หลังจากนั้น มันคงจะวังตัวแฉะไม่เข้าไปใกล้จระเข้อีกเลย

ครั้นถึงระยะเวลาที่อาหารในป่าจะขาดแคลนลง หมานึกหิวเป็นกำลังไม่อาจทำอะไร ในป่ากินได้เลย มันคงใจว่าจะจับปูที่แม่น้ำกินซึ่งที่รู้ว่าจระเข้ชอบในน้ำนั้น มันค่อย ๆ ย่องไป ริมแม่น้ำเอาหางหย่อนลงไปในน้ำ คอยอยู่เงียบ ๆ ใหญ่หิวหางของมัน ๆ จะไต่ถึงปูขึ้นมาจากรู

ตอนนี้จระเข้เที่ยวเสาะหาศัตรูของมันทั่วไปทุกหนทุกแห่ง วันหนึ่งมันก็ออกเที่ยวหาอีก ทันใดมันก็ไต่ลงแม่น้ำในโซมมาแต่ไกล มันตามกลิ่นมาจนถึงปู หมานึกกำลังนึกแผนที่จะไต่กินเนื่อปู ที่มันกำลังจะจับได้ จึงไม่ทันได้ยินเสียงจระเข้ที่กำลังเลื้อยปรกเข้ามา ฉับพลันจระเข้ก็โผน เข้าจับหางของหมาในได้ หมานึกร้องลั่นทันที

"เอ... ๆ ทานกรุณาปล่อยแหจับปลาของข้าก่อนเถิด แล้วข้าจะอธิบายอะไร ๆ ให้ฟัง" จะเหวหรือไม่เหวก็ไม่รู้ละ คราวนี้จระเข้ไม่ยอมปล่อยเด็ดขาด มันทั้งกระชากและดึงจนลากตัว

เจ้าหมาในลงไปในน้ำ แล้วขยำหมาในกินเป็นอาหาร ต่อจากนั้นหมาในก็ไม่มีโอกาสจะสำแดง
ความเจ้าเล่ห์ของมันต่อไป.

.....

กระต่ายกับจระเข้

ครั้งหนึ่งนานมาแล้วมีเกาะเล็ก ๆ เกาะหนึ่ง เจ้ากระต่ายสีขาวตัวหนึ่งอาศัยอยู่บน
เกาะนี้ มันรู้สึกวุ่นวายมาก มีความต้องการอย่างมากที่จะไปยังผืนแผ่นดินใหญ่ ทุก ๆ วันมัน
ได้แต่มายืนที่ริมฝั่งน้ำ ยกเท้าหน้าขึ้นปองตา จ้องมองไกลออกไปยังแผ่นดินใหญ่ "สักวันหนึ่ง
หรือข้าจะไปที่นี่ให้ได้" มันพูดกับตนเอง

อยู่มาวันหนึ่ง ขณะที่มันยืนที่ฝั่งทะเลริมเกาะ มันเห็นจระเข้ตัวหนึ่งว่ายน้ำมายังเกาะ
ของมันอย่างช้า ๆ กระต่ายมีความสุขมากที่จะได้มีเพื่อนคุยด้วย มันกระโดดไปมาอย่างคึก
ขันใต้น้ำก็เกิดความคิดแวบขึ้นในสมอง "เอาละ จระเข้แน่แหละที่จะช่วยพาข้าถึงแผ่นดินใหญ่"
มันคิด "ข้าจะถามจระเข้ที่มันมาถึงเกาะข้า" มันคอยจระเข้ที่คอย ๆ คลานขึ้นสู่ฝั่งทรายช้า ๆ
แล้วมันก็ถูกคิดขึ้นได้ "ข้าจะต้องไม่แสดงให้เห็นว่าข้าอยากไปแผ่นดินใหญ่เพียงใด ไม่เช่นนั้น
จระเข้จะไม่พาข้าไป เราจะต้องหารือให้จระเข้ไปส่งเราให้ได้" มันยิ้มอย่างล่ำพอง

"สวัสดีจ๊ะ จระเข้" มันทักทาย "วันนี้อากาศดีเหลือเกิน" "จริงจ๊ะ" จระเข้ตอบ
"แต่คุณเจ้าจะหงอยอยู่สักหน่อยกระมัง เพราะอยู่ในเกาะเล็ก ๆ นี่เพียงตัวเดียว"

"โอ๊ย เปล่าเลย ไม่เหงาเลยจนนึกเสีย" กระต่ายพูด "ถึงนั้นกระต่ายและจระเข้
ก็คุยกันถึงเรื่องต่าง ๆ มากมาย ไม่ช้ากระต่ายพูดขึ้นว่า "จระเข้จ๊ะ บ้านของเจ้าอยู่ในน้ำ
บ้านของข้าอยู่บนบก ข้าอยากรู้เหลือเกินว่าใครจะมีเพื่อนมากกว่ากัน ข้าหรือเจ้ากันแน่"

"อ้อ ข้ามีเพื่อนมากกว่าเจ้าแน่นอน" จระเข้พูด "เจ้ามีเพื่อนอยู่เฉพาะที่เกาะเล็กๆ
นี่เท่านั้น ส่วนข้ามีเพื่อนอยู่หัวทะเล ข้ามีมากกว่าอย่างไม่มีปัญหา" จระเข้พูดพลางหัวเราะ

กระต่ายทำสีหน้าสงสัยและพูดว่า "มีเพื่อนมากกว่าจริง ๆ หรือ, จระเข้ เจ้ามีเพื่อน
ขนาดที่เรียงกันไปสะกิดจะจดจำแผ่นดินใหญ่เสียหรือ" "อ้อแน่นอน มีมากพออย่างไม่ต้องสงสัย"
จระเข้พูด "ข้าสามารถพาเพื่อนในทะเลมาเรียงกันไปจากที่นี่ถึงแผ่นดินใหญ่ทีเดียว คอยสัก

ประเดี๋ยวนี้ข้าจะแสดงให้ดูเดี๋ยวนี้ละ" ว่าแล้วจะเซ็กฟุ้งหัวสู่ทะเลไป

กระต่ายคอยการกลับมาของจระเข้ ไม่ช้าจระเข้ก็ม้วนกายมายังเกาะของมัน "คุณกระต่าย ข้ามีเพื่อนมากพอที่จะเรียงกันไปจนถึงแผ่นดินใหญ่โคไคเดียว" จระเข้ร้องออกมาอย่างมีความสุข "เอาละ เจ้ามีเพื่อนมากแน่ แคขอให้ความเห็นกับตาหนอยเถอะว่าจะเรียงกันไปถึงแผ่นดินใหญ่โคไคไหม" กระต่ายพูด ดังนั้นจระเข้และเพื่อน ๆ ของมันจึงลอยตัวเรียงต่อกันเป็นลูกโซ่ จนกระทั่งเป็นสะพานทอดระหว่างเกาะกับแผ่นดินใหญ่ กระต่ายเมื่อเห็นจระเข้เรียงเสร็จเรียบร้อย จึงพูดว่า "ไหนขอโทษหนอยเถอะว่ามีสักกี่ตัว ข้าจะกระโดดนับไปที่ละตัวนะ" ดังนั้นมันกระโดดจากจระเข้ตัวหนึ่งไปยังอีกตัวหนึ่งพร้อมกับนับไปด้วย จนกระทั่งถึงที่สุดสะพานจระเข้ก็ถึงแผ่นดินใหญ่ เมื่อถึงแผ่นดินใหญ่ มันตรูคว่ลงนั่งหัวเราะจนคังอ "ฮา ฮา ฮา ฮา เจ้าจระเข้โง่เขลา ข้าพรอกให้เจ้ากับเพื่อนของเจ้าสร้างสะพานยาวอย่างนี้ให้ข้า ในที่สุดข้าก็มาถึงแผ่นดินใหญ่ ไป กลับไปทะเลเสียเถอะ ข้าไม่ต้องการพวกเจ้าแล้วละ ฮา ฮา ฮา"

จระเข้รู้ว่าถูกพรอกก็โกรธมาก แต่มันจะฟุ้งหัวเข้าทำร้ายกระต่าย เจ้ากระต่ายก็วิ่งกระโดดเข้าป่าหายไปแล้ว คงทิ้งให้จระเข้กับเพื่อนของเคลียดแคนอยู่นั่นเอง.

.....

ลิงกับจระเข้

ยังมีลิงตัวหนึ่ง รูปร่างงดงาม ใหญ่โตมีกำลังมาก อาศัยอยู่ในป่าใกล้แม่น้ำใหญ่ กลางแม่น้ำมีเกาะซึ่งอุดมสมบูรณ์ด้วยพืชพันธุ์นานาชนิด มีดอกไม้ ผลไม้มากมาย ลิงตัวนั้นเที่ยวไปตามลำพังที่ฝั่งแม่น้ำนั้นเนื่อง ๆ ระหว่างฝั่งแม่น้ำกับเกาะมีหินแผ่นหนึ่งโผล่ขึ้นเหนือน้ำ ลิงตัวนี้มีกำลังมากจึงกระโดดขึ้นจากฝั่งไปเกาะที่หินกลางน้ำ แล้วกระโดดข้ามไปขึ้นเกาะเที่ยวหาผลไม้กินทุก ๆ วัน

ในน้ำนั้นเมื่อมีจระเข้สองตัวตัวเมีย วันหนึ่งจระเข้ตัวเมียเกิดแพทองอยากจะกินหัวใจลิงตัวนั้น จึงบอกกับจระเข้ตัวผู้ว่า "พี่จ๋า น้องแพทองอยากจะกินหัวใจลิงตัวนี้ ช่วยเอามาให้น้องทีเถิด"

ฝ่ายจระเข้ตัวผู้ตอบว่า "ไค้! น้องรัก! เป็นนี่พี่จะจับมาให้กิน" ว่าแล้วจระเข้ตัวผู้ก็ไปนอนคอยบนหินแผ่นที่โผล่ขึ้นเหนือน้ำนั้น เพื่อจะจับถึงเวลาข้ามฟาก เมื่อถึงหาอาหารกินอิ่มแล้วก็มาที่ชายเกาะ เพื่อจะข้ามต่อไป ถึงสังเกตเห็นหินสูงชันกว่าเกาะ คิดในใจว่าทำไมหินจึงสูงชันกว่าเกาะ ชะรอยจระเข้จะจับเรากินเป็นแน่ อย่าเลยเราจะหลอกลงจระเข้ดู จึงพูดว่า "หิน หิน หิน จ้า" เงียบ ไม่มีเสียงตอบ ถึงจึงพูดขึ้นว่า "วันก่อนเราพูดด้วย หินทุกวันนี้ทำไมไม่เงี้ยวเสีย" แล้วร้องเรียกว่า "หิน หิน หิน จ้า" จระเข้ได้ยินดังนั้นก็ในใจว่า แรกก่อนหินคงจะพูดกับลง อย่าเลยเราจะลองลงลงถึง จระเข้จึงตอบว่า "อะไร เล้าลิง" ถึงรู้ทันทีว่าเป็นจระเข้จึงถามว่า "แก เป็น ใคร"

"ข้า จระเข้" จระเข้ ตอบ

"เจ้า มาทำไม" ลิงถาม

"มาจับเจ้า เพื่อ เอาหัวใจไปให้เมียข้า" จระเข้ตอบ

ลึงคิดในใจว่า เวลาที่เย็นมากแล้ว ทางอื่นก็ไม่มีจะกลับ จึงจะคงเหยียบหินก้อนนี้ข้ามไป จึงกล่าวกับจระเข้ว่า "จะเอาหัวใจข้าก็ได้ นอกอาปากกับเอานี้ ข้าจะข้ามไป"

จระเข้จึงอาปากคอยับลึงอยู่ ขณะที่จระเข้อาปาก นั้นตาสองข้างของจระเข้ก็หลับ ลึงกระโดดข้าม เหยียบหัวจระเข้ และกระโดดขึ้นฝั่งได้

จระเข้ เห็นดังนั้นจึงนึกชมความฉลาด ความกล้าหาญ พุคจริง ทั้งใจจริง ของลึง แล้วกล่าวว่า "ถ้าใครมีไหวพริบอย่างลึงจะไม่มีใครทำร้ายได้เลย"

.....

คางคกกับเสื้อ

นานมาแล้ว คางคกตัวหนึ่งตกลงไปในบ่อลึก มันพยายามตะเกียกตะกายขึ้นแต่ไร
ก็ไม่สามารถจะขึ้นพ้นจากบ่อได้ เมื่อหมดปัญญามันจึงหมอบนิ่ง ๆ รอคอยโอกาสที่จะขึ้นให้ได้

เผอิญมีเสื้อหัวน้ำเดินผ่านมา เมื่อมันเห็นบ่อจึงชะเง้อลงไปดูว่ามีน้ำหรือไม่ พอได้เห็น
คางคกตัวนั้นเข้า เสื้อจึงถามว่า "อ้าว เจ้าคางคก เจ้าลงไปทำไมที่ก้นบ่อนั้นเล่า" คางคก
เห็นเสื้อ ก็มันจึงนึกหาอุบายที่จะขึ้นจากบ่อให้ได้ จึงพูดว่า "การที่ข้าลงไปในบ่อนี้ก็เพื่อชม
กระโถกสูงไว้น่าชมแข่งกับช้าง" เสื้อได้ยินก็หัวเราะออกมาด้วยความขบขัน พร้อมกับพูดว่า
"เจ้าคางคกเอ๋ย เจ้าอย่าอวดก็เลย เจ้านั้นนอกจากชาลันแล้วยังคุยเชื่องอีกด้วย" คางคก
ได้ยินแล้วจึงทำเป็นโกรธกล่าวหาออกไปว่า

"ชะเจ้าเสื้อ เจ้าอย่าอวดคือนักเลย แม้แต่เจ้าเองหากเจ้าไม่เชื่อ เจ้ามาแข่ง
กระโถกจากก้นบ่อกับข้าก็ได้ หากข้าแพ้เจ้า เจ้าจงกินข้าเสีย หากเจ้าแพ้ข้า ข้าจะกินเจ้า
เช่นกัน" เสื้อได้ยินรู้สึกโกรธมาก จึงกระโดดลงไปในก้นบ่อนั้นทันที เพื่อจะโค่นล้างสอนให้คางคก
รู้สึกสำนึกกลัวเสียบ้างทีอวดเก่ง เสื้อจึงบอกกับคางคกว่า

"เจ้าเตรียมพร้อมแล้วหรือยัง หากข้าขึ้นได้ ข้าไม่กินเจ้าหรอก แต่จะเอาเจ้ากระพริบ
ไปเจ้าทองแดงกายเลย"

ขณะที่เสื้อกำลังเตรียมตัวอยู่นั้น คางคกได้ไขปากคางหางเสื้อไว้นั่น เสื้อเริ่มนับ
1 2 3 เสื้อกระโจนจากก้นบ่อขึ้นมาพบทันที คางคกคางหางเสื้อก็พลอยตกขึ้นมาด้วย แรง
เหวี่ยงของหางเสื้อทำให้คางคกกระเด็นหลุดปลิวไปทางจากบ่อไกลเอากการ การกระเด็นเช่นนั้น
ทำให้คางคกรู้สึกถูกเสียดจนตัวสั่น ฝ่ายเสื้อเหวี่ยงหางมองเห็นคางคกโคอยู่ห่างจากปากบ่อไกล
กว่าตอนที่กระโดดขึ้นมาเสียอีก รู้สึกตกใจคิดว่าตนแพ้คางคกแน่ ๆ เสื้อจึงร้องถามคางคกไปว่า
"สหาย เจ้าเป็นอะไรไปเล่าจึงลุกตัวสั่นเช่นนั้น" คางคกได้ที่แจ้งใจหัวเราะออกมา พร้อมกับ
พูดว่า "เสื้อ เอ๋ย การที่เราตัวสั่นนั้นมิใช่โดนไกลหรอก เรารู้สึกดีใจที่จะได้กินสัตว์ใหญ่ ๆ
เช่นเจ้าตามที่เราทกลงกันไว้"

เสื้อรู้สึกทกใจมากรีบกระโจนหนีคางคกหายเข้าป่าไปด้วยความกลัว.

.....

สิงโตกับวัว

สิงโตตัวหนึ่ง เทียวจับสัตว์ป่ากินเป็นอาหาร จนบรรดาสัตว์ป่าทั้งหลายในแถบนั้นพากันอพยพหลบหนีไปอยู่ป่าอื่น สิงโตที่เียวจับสัตว์กินไม่ได้ก็ตระเวนหาเหยื่อไป ในที่สุดก็มาพบวัวป่าเข้าสามตัว กำลังกินหญ้าอยู่ที่ชายทุ่งริมป่าแห่งหนึ่ง สิงโตอยากกินวัวทั้งสามเป็นกำลัง แต่เมื่อดูหาที่แล้วก็ไม่ว่าจะจับวัวเหล่านั้นกินได้ เพราะวัวทั้งสามเป็นเพื่อนกัน ทุกวันมันจะออกไปหาอาหารด้วยกัน และยิ่งไปกว่านั้นถ้าเกิดภัยอันตรายทาง ๆ ขึ้นมันทั้งสามก็จะช่วยกันต่อสู้ศัตรูอย่างกล้าหาญเสีย

สิงโตคิดหาวิธีการอยู่ยงนานหลายวันในที่สุดก็คิดออก จึงเดินไปหาวัวเหล่านั้นแล้วกล่าวชักชวนวัวขึ้นอย่างสนิทสนมว่า "โอ เพื่อนยาก แลวันนี้ฉันอุดมสมบูรณ์ดีนะ ให้เราร่วมหากินด้วยสักหนึ่งเดี๋ย" วัวทั้งสามไม่ค่อยจะไวใจนัก เพราะสิงโตเป็นสัตว์ที่กินเนื้อไม่ใช่กินหญ้า แต่สิงโตเจ้ากรรมก็พูดหวานลอมจนวัวทั้งสามเชื่อสนิทใจ สิงโตจะเป็นมิตรที่ดีของมัน จึงให้ความสนิทสนมคุ้นเคยเป็นอันดี

สิงโตคอยหาโอกาสอยู่ยงนานอย่างใจเย็น พลได้จังหวะวัวตัวใดอยู่เดี่ยว สิงโตก็จะยุยงว่า "ระวังตัวเดี๋ยเพื่อนยาก เพื่อนของท่านทั้งสองกำลังคบคิดจะทำร้ายท่าน" ครั้งแรกวัวตัวนั้น ๆ ก็ไม่เชื่อ แต่เมื่อถูกสิงโตเป่าหูเข้าทุกวัน ๆ วัวทั้งสามก็ไม่ไวใจซึ่งกันและกัน ในที่สุดก็แตกแยกไปหากินแต่ลำพังตัวเดียว

สิงโตเห็นเป็นโอกาสเหมาะจึงกำจัดวัวเสียทีละตัว ๆ จนหมดในที่สุด.

.....

สิ่งโตใหญ่กับกระต่ายน้อย

สิ่งโตหัวหนึ่งอาศัยอยู่ในป่าลึก เป็นที่เกรงขามของบรรดาสัตว์ทั้งหลายยิ่งนัก เพราะสิ่งโตล่าสัตว์ต่าง ๆ เป็นอาหาร การออกมาแต่ละครั้งก็ทำให้สัตว์ต่าง ๆ กระหนกตกใจวิ่งหนี แข่งขานหนีการไล่ล่าหลายครั้งหลายตัว จนเกินกว่าที่สิ่งโตจะกินหมด ปรากฏว่าเนื้อมันตกเป็นเหยื่อของแร้งกานาอนาใจ ยิ่งกว่านั้นบางครั้งสิ่งโตล่าสัตว์ที่กำลังตั้งท้องหรือสัตว์แม่ลูกอ่อน ทำให้สัตว์ของพลัพรากจากแม่และตายในที่สุด

บรรดาสัตว์ทั้งหลายเห็นว่า มันปลอดภัยเป็นอยู่อย่างนี้เรื่อยไป สัตว์ป่าจะคงอยู่พันธุ์อย่างรวดเร็วจึงโค่นล้มชุมนุมกันเพื่อหาวิธีการแก้ไข เมื่อตกลงกันได้แล้วจึงพากันไปหาสิ่งโต โดยส่งหมาป่าเป็นตัวแทนเขาไปเจรจา "ข้าแทนท่านเจ้าป่า ข้าได้รับแต่งตั้งให้เป็นผู้นำมาเจรจากับท่าน" สิ่งโตพูดว่า "ว่าอย่างไรนะ ว่ามาเร็ว ๆ เข้า ข้ากำลังออกไล่เหยื่อ" "ข้าแทนท่านเจ้าป่า ข้าท่านยังง่าสัตว์เป็นอาหารเช่นเคย อีกหนอยท่านจะไม่มีสัตว์ภายในการปกครองของท่านเหลือเลย แล้วท่านจะเป็นเจ้าป่าได้อย่างไร พวกเราทั้งหลายอยากจะให้ท่านปกครองพวกเราไปนาน ๆ แค่งานปกครองและดูแลปกครองควรจะอยู่รวมกันอย่างมีความสุข" หมาป่าหยุดครู่หนึ่ง "แล้วพวกเจ้าจะเอาอย่างไรกันละพวก เจ้าก็รู้อยู่แล้วว่าสิ่งโตของกินสัตว์เป็นอาหาร" หมาป่าจึงกล่าวว่า "พวกเราโค่นล้มกันที่จะให้ท่านกินพวกเราต่อไป แต่ของกินอย่างมีระเบียบกฎเกณฑ์ ไม่ใช่ลาอย่างทุกวันนี้ โดยขอให้ท่านอยู่ในเขตของท่าน พวกเราจะส่งสัตว์มาเป็นอาหารท่านทุกวัน" สิ่งโตได้ฟังดังนั้นจึงตกลง

นับตั้งแต่นั้นมาสัตว์ตัวหนึ่งจะถูกเลือกให้เป็นเหยื่อของสิ่งโตทุกวัน จนกระทั่งวันหนึ่งถึงเวลาของเจ้ากระต่ายน้อย มันเห็นว่าเป็นการไม่ยุติธรรมที่สิ่งโตจะฆ่าสัตว์ที่ไม่มีทางต่อสู้และมันก็ไม่อยากตายโดยไม่ได้อะไรป้องกันตัวมันเลย มันจึงแกล้งเดินหางช้า ๆ กว่าจะถึงที่อยู่ของสิ่งโตก็สายมากแล้ว สิ่งโตหิวและไม่โหมกจึงถามมัน "ใครเป็นผู้ส่งเจ้ามาหัวเล็กนิดเดียว จะไปพอกินที่ไหน แอมมาเสียสายโง่ หลีกไปช้าจะออกมาเอง" กระต่ายน้อยหัวเป็นตกใจ รีบโค้งคำนับสิ่งโตหัว จกกินแล้วร้องว่า "ข้าก่อนไปรอฟังข้าก่อน พวกสัตว์ทั้งหลายรู้ว่าข้าตัวเดียวไม่พอเป็นอาหารของท่าน พวกเขาส่งกระต่ายมาทั้งหมด 6 ตัว รวมทั้งข้าด้วย แต่ระหว่างทางพวกเราถูกสิ่งโตตัวหนึ่งอ้างว่าเป็นเจ้าป่ามาดักจับพวกข้ากินเสียหัวตัว มีข้าตัวเดียวรู้อย่างนั้น

เป็นเจ้าป่าปลอม จึงหนีมาหาท่าน" สิ่งใดที่ฟังดังนั้นก็โกรธจนลืมความหิว" เจ้าว่ามีสิ่งใด
มาแอบอ้าง เป็นเจ้าป่าแทนชาอย่างนั้นหรือ เจ้าพมมันที่โหดบอกมาเร็ว" "ท่านเจ้าป่าขอ
ได้โปรดใจเย็น ๆ สิ่งใดที่มันมันใหญ่กว่าท่านเสียอีก มันอยู่ในถ้ำทางภูเขาสูงไกลนั้นนะ และ
มันยังตะโกนส่งข่าวมาว่า มันเป็นเจ้าป่าแต่เพียงผู้เดียว ถ้ามีสิ่งใดที่อื่นแอบอ้างเช่นนั้น
แสดงว่าเป็นเจ้าป่าตัวปลอม" สิ่งใดคำรามลั่น "เร็วเข้าเจ้ากระต่ายน้อย พาข้าไปพบกับ
ไอ้หมอนั้นเร็วที่สุด ข้าจะจัดการกับมันเอง" กระต่ายแสดงเป็นเคื่องรอนแทนสิ่งใด แล้วก็
พาสิ่งใดไปจนถึงบ่อน้ำลึกแห่งหนึ่ง "โน้นแหละ มันอยู่ในนั้น ระวังตัวให้ดี ๆ นะท่าน" สิ่งใด
มองลงไปใบบ่อลึกนั้น เห็นเงาตนเองมันคิดว่าเป็นสิ่งใดตัวอื่นจริง ๆ เสียงเสียงคำรามดังลั่น
มีเสียงคำรามตอบมาจากก้นบ่อ มันโกรธจัด กระโจนพรวดลงไปใบบ่อลึกทันที มีเสียง
หัวสิ่งใดกระทบกับหินก้นบ่อและเสียงน้ำกระเจายดังสนั่นหวั่นไหว กระต่ายน้อยกลับไปเล่าเรื่อง
ที่เกิดขึ้นให้สัตว์ทั้งหลายฟัง ทั้งแดนนั้นสัตว์ทั้งหลายก็อึ้งอึ้งกันคล้ายปลอตกภัย.

.....

นิทานสัตว์เรื่อง "ปัญญาของกระต่าย"

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ในป่าแถบภูเขาแห่งหนึ่งมีช้างตัวหนึ่งอาศัยอยู่ ช้างอยู่อย่าง
มีความสุข อยู่ต่อมาไม่นานในหน้าแล้งไฟเกิดไฟไหมป่าเผาผลาญต้นไม้และคนหาหาหอยหมด
ช้างก็ประสบกับความเดือดร้อน เพราะไม่รู้จักหาอาหารที่ไหนจนร่างกายผ่ายผอมได้แต่เดินร้องไห้
ครวญครางด้วยความหิว เสียงที่ช้างร้องดังสนั่นไปทั้งป่า

เสือตัวหนึ่งซึ่งหากินอยู่ในบริเวณนั้น เมื่อได้ยินเสียงช้างร้องมันก็รีบมาดูและเมื่อพบช้าง
เสือก็ถามขึ้นว่า "เฮอ... นี่แหละ ท่านพญาช้าง มีเรื่องเดือดร้อนอะไร ถึงได้ร้องไห้ครวญ
อยู่อย่างนั้น"

"ก็เพราะไม่มีอะไรจะกินนะ ป่าทั้งป่านี้แตกจนหิน ข้ากำลังจะอดตาย" ช้างตอบ

"เอละ ต่อไปไม่คงร้องไห้หรอกแล้ว ข้าจะช่วยท่านเอง ข้าจะพาท่านไปหากินใน
ป่าหอคมสมบูรณ์ไปช่วยเลหมากกราบไม้" เสือบอก ช้างก็ใจมาก "แต่ท่านคงสัญญากับข้า
ก่อนนะ" เสือเริ่มแสดงเล่ห์เหลี่ยมออกมา

"สัญญาอะไรละ" ข้างถามด้วยความสงสัย "สัญญาว่า เมื่อท่านไปอยู่ในป่าและ
อวนเต็มที่แล้วท่านต้องให้ข้ากินเป็นอาหาร"

ข้างนั่งคิดอยู่นาน เมื่อไม่มีทางหลีกเลี่ยงจึงทอบตกลง ดังนั้นเสือจึงพาข้างไปอาศัย
อยู่ในป่าอีกแห่งหนึ่ง ซึ่งอุดมสมบูรณ์มีผลไม้มากมาย

เวลาผ่านไปหาเดือน ข้างจากที่เคยยอมก้มหัวให้อวนหัววนสมบูรณ์ขึ้น วันหนึ่งเสือได้มาหา
ข้างและบอกว่า "เอาละท่านอวนหัววนมากขึ้นแล้ว เดือนหน้านี้แหละข้าจะมากินเจ้า"

เมื่อเสือกลับไปแล้ว ข้างก็ไต่เถืองไคร้รำครวญด้วยความน้อยอกน้อยใจในวาสนาของ
ตน และเห็นว่าคราวนี้ตนคงตกเป็นเหยื่อของเสือแน่ ๆ เสียงร้องไห้ของข้างดังลั่นป่า จนได้ยิน
ไปถึงกระต่ายตัวหนึ่ง กระต่ายพยายามติดตามเสียงร้องของข้างมา จนในที่สุดก็โคพบข้าง

"มีเรื่องร้ายแรงอะไรหรือท่าน ถึงไคร้ร้องไห้ร้องไห้ไม่เป็นอันหลับอันนอน" กระต่ายถาม
ข้างเล่าเรื่องต่าง ๆ ให้กระต่ายฟังจนจบ แล้วสรุปว่า "เดือนหน้านี้แหละ เจ้าเสือ
มันจะมากินข้าแล้ว โอ... แล้วข้าจะทำอย่างไร" กระต่ายได้ฟังเกิดความสงสารข้าง เป็น
อันมาก จึงบอกว่า "หยุดร้องไห้เสียเถอะ อันธุระของท่าน เราจะช่วยเอง"

"เจานะหรือจะช่วย" ข้างร้องขึ้นด้วยความแปลกใจ "ตัวแค่นี้จะช่วยอะไร"

"ไอ้ เรายี่แหละ" กระต่ายบอกอย่างมั่นใจ "ท่านจงทำตามที่เราบอก รีบไปหาแพงกวา
มาให้เราท่านจะปลอดภัย"

ข้างนั้นเชื่อครึ่งไม่เชื่อครึ่งว่ากระต่ายจะช่วยตนได้ แต่เมื่อไม่มีทางเลือก ก็รีบไปจัดหา
สิ่งของตามที่กระต่ายแนะนำทันที

ครั้นเวลาผ่านไปอีกหนึ่งเดือน เสือก็มาจะกินข้างตามที่ได้อสัญญาไว้ กระต่ายจึงคิดวางแผน
ลวงเสือ โดยบอกให้ข้างอาปากใหญ่แล้วตัวเองก็เข้าไปนั่งข้างในปากข้าง เมื่อเสือ
มาถึง กระต่ายก็หยิบแพงกวาขึ้นมาใส่ปากเคี้ยวกรวม ๆ ซึ่งการเคี้ยวนั้นเมื่อฟังใกล้ ๆ ก็เหมือน
กับการเคี้ยวกระดูกสัตว์ พร้อมกับนั้นกระต่ายก็แกล้งส่ายหน้าว่า "อา... นี่ถ้าได้กินกระดูกเสือ
คงอร่อยกว่านี้"

เสือเมื่อได้ยินดังนั้นก็ตกใจจนตัวสั่น และสงสัยว่านั่นมันตัวอะไร มันจึงวิ่งหนีด้วยความ
รวดเร็ว ในขณะที่วิ่งหนีมานั้น ก็มาพบกับหมี หมีจึงถามว่า "ท่านหนีอะไรมา รีบดูทาง

ตกอกตกใจที่เดียว"

เสือจึงเล่าความให้ฟังว่า "ข้าพบสัตว์อะไรก็ไม่รู้ กำลังเคี้ยวกระดูกเฟลินอยู่ และมันบอกว่าอยากกินกระดูกเสือ ข้ากลัวเลยหนีมา"

หมีโคพังก็สงสัยเป็นอย่างยิ่ง จึงชวนกันมาดู หมีจะให้เสือเดินนำหน้ามาก่อน เสือไม่กล้าจึงตกลงเอาหางผูกขาควยกัน แล้วเดินมาพร้อม ๆ กัน

เมื่อมาถึงที่ข้างยี่นอยู่ าระกายกันรู้ได้ทันทีว่าอันตรายกำลังมาถึงข้างและตัวเองอีกแล้ว จึงทวาดไปควยเสียงอันดังว่า

"หยุดเดี๋ยวนี้ละเจ้าหมี เจ้าจงหยุดให้ขาгинเสียที ๆ อย่าจึกหนีเป็นอันขาด ถึงหนีกไม่พ้นมือข้าหรอก"

เสือและหมีโคพังก็งุนงงตกใจยิ่งนัก ต่างก็วิ่งหนีไปโดยไม่คิดชีวิต และโควิ่งไปชนต้นไม้จนทางหนีขาด หมีจึงโคทางสั้นมาจนทุกวันนี้ ทั้งหมีและเสือวิ่งไปโดยไม่คิดชีวิต ในที่สุดก็ตกเหวตก

.....

นกอินทรีกับหมาจิ้งจอก

นานมาแล้วมีนกอินทรีกับหมาจิ้งจอกอาศัยอยู่ด้วยกัน โดยที่นกอินทรีอาศัยอยู่บนต้นไม้ ส่วนหมาจิ้งจอกอาศัยอยู่ที่โพรงโคนต้นไม้ สัตว์ทั้งสองเป็นเพื่อนกันที่คอยกันเรื่อย ๆ มา

ต่อมานางนกอินทรีก็ออกลูก พร้อมกับนางหมาจิ้งจอกก็มีลูกเล็ก ๆ เหมือนกัน ต่างฝ่ายก็สัญญากันว่า ถ้าใครก็ตามที่ออกไปหาอาหารแล้วผู้ที่เหลืออยู่ของคู่แสดเล็ก ๆ ให้ทั้งสองฝ่าย

วันหนึ่ง หมาจิ้งจอกออกไปหาอาหารมาใหญ่ นกอินทรีซึ่งอยู่เฝ้าต้นไม้ก็คิดว่า "เอ ถ้าเราจับเอาลูกนางหมาจิ้งจอกมาเป็นอาหาร เราก็ไม่ต้องออกไปหาอาหารให้เหนื่อย ลูกของเราก็พลอยอิ่มไปด้วย และที่สำคัญเจ้าลูกหมาเหล่านั้นล้วนแก่ตัวอ่อน ๆ น่ากินทั้งนั้น" มันคิดต่อไปว่า "ถ้าหมาจิ้งจอกกลับมามันรู้ว่าเราจับลูกของมันละ เราจะทำอย่างไร แต่ถึงมันจะรู้มันก็ทำอะไรเราไม่ได้ เพราะเราบินได้สูง ส่วนเจ้าหมาจิ้งจอกบินไม่ได้"

แล้วนกอินทรีก็บินดลาลงไปเฉี่ยวเอาลูกหมาจิ้งจอกขึ้นไปไว้ที่รังของมัน เมื่อหมาจิ้งจอกกลับมาจากหาอาหารถึงที่อยู่ของตน มันรู้ว่าลูกของมันตัวหนึ่งหายไป ซึ่งขณะนั้นนางนกอินทรียัง

ไม่ได้กินลูกหมาจึงจอก ลูกหมาจึงส่งเสียงร้อง แม่หมาจึงจอกจึงรู้ได้ทันทีว่านางนกอินทรีทำผิดสัญญา แต่ไม่ว่าจะอย่างไรก็ได้แต่ขอรองให้นกอินทรีคืนลูกให้เท่านั้น แทนที่นางนกอินทรีจะสำนึกผิดกลับหัวเราะเยาะเย้ยต่าง ๆ นา ๆ เมื่อขอรองก็ ๆ ไม่เป็นผล นางหมาจึงจอกก็คิดจะแก้แค้นนกอินทรี มันจึงชนลูกของมันออกจากโคนต้นไม้แล้วคาบเอากิ่งไม้แห้ง ใบหญ้า ฟาง มาสุมที่โคนต้นไม้ แล้วไปคาบคูปไฟที่ชาวบ้านก่อไว้แล้วจุกกับฟางที่เตรียมไว้ ทำให้เกิดไฟลุกขึ้นและมีควันมากมาย นกอินทรีเห็นดังนั้นก็คิดว่าลูกของมันที่ยังบินไม่ได้คงถูกไฟครอกตายแน่ จึงยอมปล่อยลูกหมาคืนแก่หมาจึงจอก แม่หมาจึงจอกจึงยอมค้ำไฟให้ และตั้งแต่นั้นมานางนกอินทรีก็ไม่รังแกหมาจึงจอกอีกเลย.

• • • • •

สัตว์สี่เกลอ

ในกาลครั้งหนึ่ง มีกระต่าย เต่า ไก่ และเหี้ยว เป็นเพื่อนกัน ไปหาอาหารกินด้วยกัน ผลัดเวรกันอยู่ที่อาศัยของตน และสัตว์ที่อยู่ท้องหาอาหารไว้อย่าง แกสหาทั้ง 4 ได้ตกลงกันว่า ถ้าใครหาพบว่าสัตว์ที่อยู่เวรนั้นทำอาหารอะไร ใครหาเจอจะได้กินเนื้อ ถ้าใครหาเจอจะได้กินน้ำ เมื่อตกลงเช่นนั้นแล้ว สัตว์ทั้ง 3 ก็ออกเหี่ยวกันตามป่า ครั้งแรกเป็นเวรของเหี้ยว เป็นผู้หาอาหารไว้ให้ กระต่ายเป็นผู้ที่คิดว่าเพื่อนคิดว่าในขณะที่เหี้ยวเป็นผู้หาอาหารอยู่นั้น เหี้ยวมีนิสัยชอบกินปลา เหี้ยวจึงไปเหี่ยวเอาปลามาแกงไว้อย่างดี กระต่ายหาไปเหี่ยวไมคอยแอมมองดูว่า เหี้ยวจะแกงอะไร เพื่อไว้ทายกับเพื่อน เมื่อเห็นว่าเหี้ยวแกงปลาก็ออกไปเหี่ยวเตรจจนกว่าจะถึง เวลากินอาหาร พอได้เวลากลับมาพร้อมกัน สัตว์ทั้ง 3 ก็ทายกันว่าเหี้ยวแกงอะไร เจ้ากระต่ายเลยชี้ว่าเหี้ยวแกงปลา เมื่อเสือเปิดหม้อดูเห็นเป็นแกงปลาจริงก็ยอมให้กระต่ายกินเนื้อ ส่วนสัตว์ทั้ง 3 กินน้ำแกง ตามที่ตกลงกันไว้ พอเวรที่ 2 เป็นเวร ของไก่ ๆ ก็รีบคิดว่าจะเอาอะไรแกงไว้หาพวกได้ ไก่เป็นสัตว์ที่ออกไข่ จึงเอาไข่ต้มไว้หาพวก ฝ่ายเจ้ากระต่ายก็ทำเช่นเดียวกับคราวที่แล้วมา พอพวกสัตว์เหล่านั้นกลับมาพร้อมก็ทายว่าไก่แกงอะไร เจ้ากระต่ายก็บอกว่าไก่ต้มไข่ไว้รอหา พวกสัตว์ทั้งสามก็

เสี้ยที่กระต่ายอีกเจ็ดคนเคย พอดีเวลาที่ 3 เป็นเวรของกระต่ายเอง หมกปัญญาที่จะหาอะไร
 มาทำอาหาร ตกลงใจที่จะเอาซี่ของตนเองมาแวงไว้ทำพอดีพวกสัตว์ทั้งสามกลับมา ฝ่าย
 เจ้ากระต่ายแอบบอกกับเจ้าเสือว่าวันนี้เราแวงไขของเราไว้ให้กิน ฝ่ายเสือหลงเชื่อก็หายก่อน
 เมื่อ เสือหายเช่นนั้นก็ไต่กินซี่กระต่ายก่อนพวก กระต่ายนึกสนุกก็บอกว่าเราหรือจะให้พวกท่าน
 กินซี่เรา เสือโกรธมากขับกระต่ายออกไปได้สักครู่ไต่กินเสียงลมพัดไม้สีกันเป็นเสียงกัง ๆ
 กระต่ายจึงบอกแก่เสือว่าอยากฟังสี่ขอพระอินทร์หรือไม่ เสือนึกอยากฟัง เจ้ากระต่ายก็บอก
 ให้เสือเอาหูไปตะแคงฟังใกล้ ๆ เสือก็ทำตาม พอดีไม้ที่สีกันอยู่เหนือหูเสือไว้ เสือมีความเจ็บ
 ก็แค้นใจ เมื่อหูหลุดออกจากไม้ที่สีกันแล้ว ก็ขับกระต่ายไปจนกระทั่งเจ้ากระต่ายตกบ่อ เมื่อ
 เสือไปทันกระต่ายบอกว่า รีบลงมาในบ่อเร็ว ๆ เถียวฟ้าจะทับตาย เสือไม่ทันได้ตรึกตรอง
 ก็กระโจนลงมาในบ่อ เจ้ากระต่ายเห็นเสือลงมาในบ่อก็ยั่วเสือด้วยวิธีต่าง ๆ เสือมีความโกรธ
 จึงจับกระต่ายเหวี่ยงขึ้นมาจากบ่อ หมายถึงให้ฟ้าทับตาย แต่กระต่ายหาตายไม่ ในที่สุดเสือ
 ไม่รู้ว่าจะขึ้นจากบ่อได้อย่างไร ก็เลยอดอาหารตายอยู่ในบ่อนั้น.

.....

การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดจาก
การเล่นห่านที่มีรูปแบบต่าง ๆ กันของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

บทคัดย่อ

ของ

ทวีศักดิ์ นุ่มฤทธิ์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

มกราคม 2526

การศึกษาค้นคว้ามีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่เกิดจากการเล่นนิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กัน โดยศึกษารูปแบบของนิทาน 3 รูปแบบคือ นิทานปรัมปรา นิทานท้องถิ่น และนิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2525 ของโรงเรียนบ้านหนองพินนาราษฎร์ อำเภอบ้านหมอ จังหวัดสระบุรี แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 4 กลุ่ม จำนวนกลุ่มละ 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลคือ แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพ แบบเอ ของทอร์เรนซ์ และแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ที่ผู้วิจัยดัดแปลงมา การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว

ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่ได้รับฟังนิทานแต่ละรูปแบบ และนักเรียนที่ไม่ได้รับฟังนิทาน มีความคิดสร้างสรรค์โดยส่วนรวมไม่แตกต่างกัน และศึกษาในส่วนย่อยของความคิดสร้างสรรค์พบว่า นักเรียนที่ได้รับฟังนิทานแบบปรัมปรา มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่นสูงกว่านักเรียนที่ได้รับฟังนิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

A COMPARATIVE STUDY OF PRATHOM SUKSA I STUDENTS'
CREATIVE THINKING GAINED BY TELLING STORIES
OF DIFFERENT FORMS.

AN ABSTRACT

BY

TAWEESUK NUMRIT

Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Education degree
at Srinakharinwirot University

January 1983

" A Comparative Study of Prathom Suksa I students' Creative Thinking Gained by Telling Stories of Different Forms."

The purpose of this study was to compare the students' creative thinking gained by telling stories of different forms: fairy tale, legend and animal tale.

Eighty prathom sukxa I students of Banmo Pathanarat School, Amphur Banmo, Changwat Saraburi selected as the subjects of the study were assigned into four equal groups. Torrance Test of Creative Thinking Figural Form A and the creative thinking test developed by the researcher were used as the instruments for data collection. The data were analyzed by one-way analysis of variance.

The major findings were as follows:

The students listening to the tales were generally not significantly different from those who did not listen to the tales in their creative thinking. In comparative study for each tale, it was found that the students listening to the fairy tale had significantly higher creative thinking in flexibility than those listening to the animal tale at .05.