

พฤติกรรมการเล่นของเด็กในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม กรุงเทพมหานคร

ปริญญานิพนธ์
ของ
ฉัตรพนม ตะโกสี

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการนันทนาการ
มีนาคม 2548
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

๗๑๕.๕

๓.๓๓๓

๖.๓

พฤติกรรมการเล่นของเด็กในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม กรุงเทพมหานคร

บทคัดย่อ

ของ

ฉัตรพนม ตะโกสี

๒๖ เม.ย. ๒๕๔๘

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการนันทนาการ
มีนาคม ๒๕๔๘

๒๕๓๖๑๕

ฉัตรพน ตะโกสี. (2548). พฤติกรรมการเล่นของเด็กในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม กรุงเทพมหานคร.

ปริญญาานิพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยโรจน์ สายพันธุ์,

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เรือโท ดร.ไพบูลย์ อ่อนมั่ง.

การศึกษาครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นของเด็กในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม กรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กในชุมชนทั้งชาย-หญิงที่มีอายุตั้งแต่ 1-12 ปี จำนวนทั้งสิ้น 317 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ความถี่ ค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า

เด็กในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม เล่นกิจกรรมในช่วงเวลา 16.00-17.00 น. ส่วนมากเล่นเป็นกลุ่มเล็กๆ ประมาณ 2-3 คน กิจกรรมการเล่นส่วนใหญ่ มีอุปกรณ์ประกอบการเล่น ไม่มีกฎ-กติกา ไม่มีการแข่งขัน ไม่มีเนื้อร้องประกอบ ไม่มีค่าใช้จ่าย ไม่มีบทบาทการแสดง ไม่มีเครื่องป้องกันร่างกาย มีการเคลื่อนที่ มีผู้จัดการเล่น และใส่เครื่องแต่งกายตามสบาย สถานที่ที่เด็กเล่นมากที่สุดคือ บริเวณทั่วๆ ไปในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม โดยเด็กใช้เวลาในการเล่นแต่ละกิจกรรมอยู่ระหว่าง 1-20 นาที กิจกรรมที่เด็กเล่นจำแนกตามประเภทการเล่นออกเป็น 7 ประเภท ได้แก่

1. ประเภทการแข่งขันเกมกีฬา
2. ประเภทการละเล่นของเด็กไทย
3. ประเภทศิลปะหัตถกรรม
4. ประเภทเพื่อความสนุกสนาน
5. ประเภทเล่นคนเดียว
6. ประเภทเล่นเป็นคู่ และ
7. ประเภทการเล่นรวมกันเป็นกลุ่ม

PLAY BEHAVIOR OF CHILDREN IN WAT PHAI - NGERN
CHOTANARAM COMMUNITY , BANGKOK

AN ABSTRACT
BY
CHADPON TAGOSI

Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Education degree in Recreation Management
at Srinakharinwirot University
February 2005

Chadpon Tagosi. (2005). *Play Behavior of Children in Wat Phai-Ngern Chotanaram Community, Bangkok*. Master Thesis. M.Sc. (Recreation Management).
Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Committee: Assist
Prof. Chairaje Saiphant, Assist Prof. Lt. JG. Dr. Paiboon Onmang

The purpose of this study was to study play behavior of children in Wat Phai-Ngern Chotanaram Community, Bang Klao District , Bang Kho Laem , Bangkok. The samples were 317 boys and girls aging from 1 to 12 year old, selected by Accidental Sampling. The instrument used in collecting the data was the behavior observation form. The statistics for analyzing the data were the frequency and the percentage.

The research results were as follows:

The children in Wat Phai-Ngern Chotanaram Community played their activities during 4 pm. to 5 pm. Most of theirActivities were those with equipment and without regulations, competition, lyric, expenses, role-play, and body protection equipment. In addition, there were movement, team managers and free style sport wears while children were playing. The periods of play in activities were from 1 to 20 minutes. The boys played alone most while the girls played together, mostly two girls. The children liked to play most in the area of Wat Phai-Ngern Chotanaram Community. The activities were classified into 7 categories.

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

พฤติกรรมการเล่นของเด็กในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม กรุงเทพมหานคร

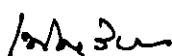
ของ

นายจักรพน ตะโกสี

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวិทยาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

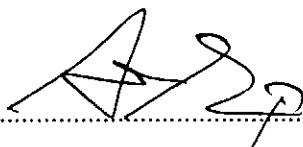


..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศิริ จีระเดชากุล)

วันที่ 9 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2548

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์



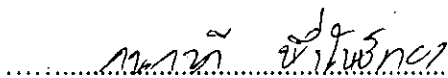
..... ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยโรจน์ สายพันธุ์)



..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เรือโท ดร.ไพบุลย์ อ่อนมั่ง)



..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวลี พึ่งโพธิ์ทอง)



..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารมณ นาวากาญจน์)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยดี เพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาเป็นอย่างสูงจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยโรจน์ สายพันธุ์ ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ เรือโท ดร.ไพฑูรย์ อ่อนมั่ง กรรมการ ควบคุมปริญญานิพนธ์ ที่ได้ให้คำปรึกษา แนะนำตลอด จนช่วยตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ อีกทั้งให้การสนับสนุนและให้กำลังใจตลอดมา จนทำให้ ผู้วิจัยสามารถทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จ จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์เทเวศร์ พิริยะพณท์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารมณ นาวากาญจน์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวิดี พิงโพธิ์ทอง รองศาสตราจารย์สุภารัตน์ วรทอง และอาจารย์สมควร โพธิ์ทอง ที่ได้กรุณาตรวจสอบแก้ไขและให้คำแนะนำเพิ่มเติม ตลอดจน คณาจารย์ภาควิชาการจัดการนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทุกท่านที่ให้ความรู้ ให้ การอบรมสั่งสอนในทุกวิชา ในสาขาการจัดการนันทนาการ ความรู้และประสบการณ์ที่ผู้วิจัยได้ รับในครั้งนี้ จะนำไปอบรมสั่งสอนเด็กและเยาวชนให้เป็นคนดี ประพฤติตนให้เป็นประโยชน์ต่อ สังคมต่อไป

ขอขอบคุณฝ่ายผู้บริหาร คณะครู-อาจารย์โรงเรียนวัดไผ่เงินโชตนารามทุกคนที่คอยให้ กำลังใจในการทำปริญญานิพนธ์ โดยเฉพาะอาจารย์กนิษฐา โยษฐ์งาม อาจารย์ประจำห้อง คอมพิวเตอร์ของโรงเรียน ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือ ตลอดจนแนะนำการใช้คอมพิวเตอร์ จนทำให้ การจัดทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณคุณแม่นั่งโกษณ์ วงศ์ตระกูล ประธานชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม ที่ให้ ความอนุเคราะห์และอำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูล ตลอดจนเด็ก เยาวชน ประชาชนทุกคน ในชุมชนที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

คุณค่าและคุณประโยชน์ใดๆ ที่ผู้อ่าน ผู้สนใจค้นคว้าได้รับจากปริญญานิพนธ์เล่มนี้ ขอมอบให้พระคุณบิดา มารดา ครู – อาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณของผู้วิจัยทุกท่าน ผู้วิจัยขอมอบ ผลงานปริญญานิพนธ์ เล่มนี้ให้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา เพื่อใช้ในการพัฒนาเด็กเยาวชน ให้เป็น พลเมืองดีของชาติสืบไป

ฉัตรพน ตะโกสี

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	2
ความมุ่งหมายของการวิจัย	3
ความสำคัญของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย	5
ความหมาย ความสำคัญ และประโยชน์ของการเล่น	5
ประวัติและวิวัฒนาการของการเล่น	13
ประเภทของการเล่น	16
ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น	17
พฤติกรรมการเล่น	22
พัฒนาการของวัยเด็ก	24
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	31
งานวิจัยต่างประเทศ	31
งานวิจัยในประเทศ	33
3 วิธีดำเนินการวิจัย	36
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	36
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	37
ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ	37
การหาคุณภาพเครื่องมือ	37
การเก็บรวบรวมข้อมูล	37
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	38

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	39
การวิเคราะห์ข้อมูล	39
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	39
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	49
ความมุ่งหมายของการวิจัย	49
ขอบเขตของการวิจัย	49
วิธีดำเนินการวิจัย	50
การวิเคราะห์ข้อมูล	50
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	50
อภิปรายผล	51
ข้อเสนอแนะ	59
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป	60
บรรณานุกรม	61
ภาคผนวก	71
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	72
ภาคผนวก ข หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญ, รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	76
ภาคผนวก ค กิจกรรมการเล่นที่น่าสนใจ	79
ประวัติย่อผู้วิจัย	85

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 จำนวนและร้อยละของช่วงเวลาที่เล่นของเด็กในแต่ละวัน	39
2 จำนวนและร้อยละของเด็กชาย-เด็กหญิงที่เล่นในแต่ละกิจกรรม	40
3 จำนวนร้อยละพฤติกรรมการเล่นของเด็กจำแนกตามพฤติกรรม	41
4 จำนวนร้อยละสถานที่ที่เด็กในชุมชนใช้ประกอบกิจกรรมการเล่น	43
5 จำนวนร้อยละของระยะเวลาที่เด็กใช้เล่นในแต่ละกิจกรรม	44
6 จำนวนร้อยละกิจกรรมการเล่นจำแนกตามประเภท	45

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	4

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

มนุษย์เกิดมาเริ่มตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ ใช้ชีวิตส่วนหนึ่งกับการเล่น แม้ในเวลาทำงาน ก็ถือเป็นการเล่นนั่นเอง ทั้งนี้เพราะการเล่นทำให้มนุษย์ได้ผ่อนคลายความตึงเครียดจากงานในชีวิตประจำวันของเรา เมื่อมีเวลาว่างหลังจากทำงานประจำ จะใช้เวลานั้นไปในการเล่นเสมอ ๆ เพียงแต่ยังไม่เข้าใจในความหมายและประโยชน์ของการเล่นที่แท้จริงเท่านั้นเอง คนส่วนใหญ่มักเข้าใจการเล่นว่า “ เป็นการกระทำอะไรก็ตามที่นำไปเพื่อให้ผ่านไปวัน ๆ เท่านั้น โดยไม่ใส่ใจถึงผลสำเร็จของงานนั้น เช่น เล่นเฉย ๆ ไปวัน ๆ ไม่ทำการทำงาน , เดินเตร็ดเตร่เที่ยวเล่น ไม่รู้จักทำงานหาเลี้ยงชีพ, ทำอะไรก็ทำเล่น ๆ เป็นต้น บางครั้งเราอาจได้ยินคำพูดที่ว่า “ ไปเที่ยวเล่น ๆ มาเล่น ๆ ไปเดินเล่นเฉย ๆ ก็มา ” อะไรทำนองนี้ ประสบการณ์ในการเล่นจะนำไปสู่การรับผิดชอบต่อตัวเอง สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมสิ่งแวดล้อมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ การเล่นแบบซ้ำ ๆ บ่อย ๆ ของเด็กจะเป็นพฤติกรรมที่ติดตัวเด็กนั้นไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ได้ โดยนำเอาวิธีการเล่น บทบาทสมมติในอดีตนั้นนำไปใช้ในการดำรงชีวิตจริง พฤติกรรมการเล่นในวัยเด็ก จึงเปรียบเสมือนการจำลองชีวิตจริงในอนาคตของเด็กนั่นเอง

การเล่นมีความสำคัญแก่วัยเด็กมาก ก่อให้เกิดความสุขสนุกสนานประทับใจ ติดตามตั้งใจปรับตัวเข้าหากันค้นหาพื้นที่นั่งตามประสาทของเด็ก บางครั้งก็จะจับคู่เล่นเป็นทีม แบ่งฝ่ายแข่งขันกัน โดยมีญาติ ผู้ใหญ่ คอยแนะนำตักเตือนเมื่อการเล่นนั้นเล่นแบบผิดประเพณีบ้าง การเล่นของเด็กสมัยก่อนเหมาะสมกับบรรยากาศและประเพณีเดิมๆ ช่วยให้เด็กเจริญเติบโตมีลักษณะไม่โหดร้าย มีอารมณ์แจ่มใส จิตใจคงาม มีความสามัคคี รู้จักการให้อภัย ละเอียดยรอบคอบในการทำงาน แบ่งปันและเสียสละส่วนปัจจุบัน การเล่นแบบนั้นจะมีก็เพียงส่วนน้อยเฉพาะในงานเทศกาลวันสำคัญๆ ที่ทางสถานศึกษา ส่วนราชการหรือศูนย์ชุมชน จัดให้เด็กได้เล่นร่วมกัน เพื่อรื้อฟื้นประเพณีการเล่นของเด็กไทยขึ้นมาบ้างเท่านั้น เมื่อหมดเทศกาลก็เสียไปไม่นานกลับมาเล่น เด็กนั้นอาจจะหักเหความสนใจไปเล่นวิธีใหม่ โดยที่ผู้ใหญ่ไม่อาจจะรู้หรือติดตามดูพฤติกรรมการเล่นนั้นทัน เพราะการเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วของโลกในปัจจุบัน การเล่นส่วนใหญ่เด็กก็จะแยกกันเล่นในบ้านตนเองตามลำพัง เด็กจึงไม่มีอิสระ ไม่มีสนามให้วิ่ง ให้ได้กระโดด การเล่นจึงเป็นแบบฉาบฉวย เล่นเสร็จแล้วก็ทิ้งขว้างของเล่นก็มีราคาแพงส่วนใหญ่ทำจากพลาสติกที่วางขายตามท้องตลาดเล่นเบื่อแล้วก็ทิ้งขว้างโดยไม่เก็บนำมาเล่นอีกหาสิ่งใหม่มาเล่นเรื่อยไป จนกลายเป็นนิสัยฟุ่มเฟือยเกี่ยวกับการเล่นในบ้านตามลำพัง เด็กก็อาจหลบหนีจากบ้านไปเล่นกับเพื่อนที่บ้านเพื่อนบ้าง

ตามร้านตุ๊กตาก็มีอยู่มากมายเพราะเทคโนโลยีใหม่สร้างสิ่งขั้วมาให้เด็กต้องไปหาการเล่นนั้น เด็กในปัจจุบันนี้จึงมีลักษณะแปลก ๆ ไม่ค่อยจะมีสัมมาคารวะเช่นเด็กสมัยก่อน เพราะสาเหตุต่าง ๆ เช่น อาจได้รับการเก็บกด อารมณ์ที่ว้าวุ่น เกิดอาการเครียด สุขภาพจิตเสื่อม มีนิสัยก้าวร้าว เกิดการลักขโมย ขี้เกียจทำงานบ้าน ช่วยเหลือตนเองไม่ได้เพราะขาดความมั่นใจในตนเอง เป็นต้น

ส่วนด้านการศึกษาในโรงเรียนกับการเล่นของวัยเด็กนั้น พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มาตรา 22 ได้กำหนดแนวทางในการจัดการศึกษาไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ฉะนั้นครู ผู้สอนและผู้จัดการศึกษาจะต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทจากการเป็นผู้นำ ผู้ถ่ายทอดความรู้ ไปเป็นผู้ช่วยเหลือ ส่งเสริมและสนับสนุนผู้เรียนในการแสวงหาความรู้จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ และให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่ผู้เรียน เพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นไปใช้สร้างสรรค์ความรู้ของตน สถานศึกษาจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้ป้องกันและการแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน และจัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ นอกจากนั้น กระทรวงศึกษาธิการ ยังจำเป็นต้องสนับสนุน ส่งเสริมด้านการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ ทั้งในสถานศึกษาและระบบนอกสถานศึกษาให้ครอบคลุมหลักสูตรและกว้างขวางยิ่งขึ้น เพื่อการพัฒนาไปสู่ความเป็นสากล (กระทรวงศึกษาธิการ. 2544 : 21) ที่สำคัญจะ ต้องให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น ยึดหลักผู้เรียนสำคัญที่สุด ซึ่งล้วนเป็นผลมาจากประสบการณ์จากการเล่นของเด็กทั้งสิ้น และคำขวัญวันเด็ก ปี 2545 ของนายก รัฐมนตรีพันตำรวจโททักษิณ ชินวัตร ที่ให้กับเด็กไว้ว่า “ เรียนให้สนุก เล่นให้มีความรู้ กู้คุณธรรม ” จุดประสงค์หลักก็เพื่อต้องการให้เด็กมีเวลาว่างได้เล่นให้ความสำคัญของการเล่นแก่เด็กมากเพราะปัจจุบันเด็กนักเรียนในโรงเรียนอาจถูกครูในโรงเรียนบังคับให้เรียนเสริมด้านวิชาการ หมกมุ่นอยู่กับ การเรียน กลับถึงบ้านก็บังคับให้เรียนพิเศษอีก แม่เสาร์ – อาทิตย์ ที่เป็นวันหยุดแทนที่เด็กจะได้พักได้เล่นกับเพื่อนบ้าง กลับส่งเด็กไปเรียนเสริมกววิชาตามสถานที่ที่พ่อแม่ต้องการให้ลูกมีอาชีพติดตัวเพิ่มไปอีก ยิ่งเพิ่มภาระหนักให้กับเด็กแทบไม่มีเวลาได้หยุดพักผ่อนเลย บางครั้งอาจทำให้เกิดปัญหาตามมาเมื่อเด็กไม่ปฏิบัติตาม พ่อแม่ก็เข้าใจว่าลูกนั้นดื้อรั้น ก้าวร้าว อบรมสั่งสอนไม่ได้ ลูกเลยไม่มีเวลาเป็นอิสระที่จะได้วิ่งเล่น ตามประสาวัยเด็ก

ชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม แขวงบางโคล่ เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร เป็นชุมชนอีกชุมชนหนึ่งที่มีประชากรแออัด อยู่ใจกลางกรุงเทพมหานคร ประชากรส่วนใหญ่จะมีฐานะยากจนทำให้เกิดปัญหาครอบครัวเป็นจำนวนมาก มีสภาพไม่ต่างไปจากชุมชนทั่วไป เด็กขาดการดูแล

เอาใจใส่จากผู้ปกครอง ทำให้พฤติกรรมการเล่นเปลี่ยนแปลงไปตามวิสัยการเล่นของเด็กโดยทั่วไป ซึ่งน่าเป็นห่วงอนาคตของเยาวชนไทยที่จะเติบโตเป็นพลเมืองที่ดีของชาติ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษา พฤติกรรมการเล่นของเด็กเหล่านี้ เพื่อเป็นข้อมูลในการจัดกิจกรรมเพื่อตอบสนองให้เด็กได้เล่นทั้ง ในชุมชนที่เด็กอาศัยอยู่และในโรงเรียนอย่างถูกวิธี ไม่ถูกทอดทิ้งจากผู้ใหญ่และเพื่อเป็นการจำลอง ชีวิตจริงให้แก่เด็กได้พัฒนาตนเองเพื่ออนาคตที่ดีในวันข้างหน้าสืบต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นของเด็กในชุมชนวัดไผ่เงิน โขตนาaram แขวงบางโคล่ เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร

ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการวิจัย ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมการเล่นของเด็กในชุมชนวัดไผ่เงิน โขตนาaram แขวงบางโคล่ เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงส่งเสริมกิจกรรมการเล่นให้กับเด็กทั้งในโรงเรียนและในชุมชน และ เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็ก ที่อาศัยอยู่ในชุมชนวัดไผ่เงิน โขตนาaram แขวงบางโคล่ เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร ในปี พ.ศ. 2547 จำนวน 317 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นเด็กที่อาศัยอยู่ในชุมชนวัดไผ่เงิน โขตนาaram แขวงบางโคล่ เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร ในปีพ.ศ. 2547 ในช่วงเวลาที่เก็บข้อมูล ในช่วงเดือนเมษายน 2547 ถึง เดือน พฤษภาคม 2547

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ เพศ
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเล่น

นิยามศัพท์เฉพาะ

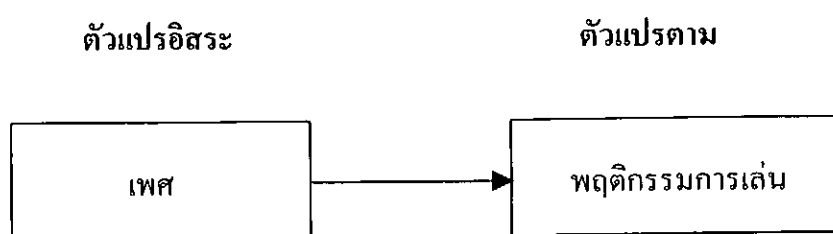
1. พฤติกรรมการเล่น หมายถึง กิริยา อาการหรือการกระทำที่แสดงออกให้ปรากฏ แสดงออกของเด็กทางด้านร่างกายในการประกอบกิจกรรมการเล่นใด ๆ ที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ด้วยความสมัครใจ ซึ่งมีลักษณะการเล่นที่แตกต่างกัน ได้แก่

- 1.1 การรวมกลุ่ม
- 1.2 ใช้อุปกรณ์ และไม่ใช้อุปกรณ์
- 1.3 มีกติกา / มีกฎเกณฑ์ในการเล่น
- 1.4 การเล่นนั้นมีการแข่งขัน
- 1.5 การเล่นนั้นมีเนื้อเรื่องประกอบ หรือมีบทสนทนา
- 1.6 สถานที่เล่น
- 1.7 ค่าใช้จ่ายในการเล่น
- 1.8 การเล่นโดยบทบาทสมมติ
- 1.9 การเคลื่อนไหว
- 1.10 การจัดการเล่น
- 1.12 การแต่งกาย
- 1.13 เครื่องป้องกันร่างกาย

2. ชุมชนวัดไผ่เงินโชตนารม หมายถึง กลุ่มประชากรที่พักอาศัยรวมกันเป็นครอบครัว แบบชั่วคราวหรือถาวร อยู่รอบๆวัดไผ่เงินโชตนารม มีปฏิสัมพันธ์และมีสัมพันธ์ภาพที่ผูกพัน ร่วมกันในชุมชน

3. เพศ หมายถึง รูป ลักษณะที่รู้ว่าเป็นเด็กชายหรือเด็กหญิง

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

- 1.1 ความหมาย ความสำคัญ และประโยชน์ของการเล่น
- 1.2 ประวัติและวิวัฒนาการของการเล่น
- 1.3 ประเภทของการเล่น
- 1.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น
- 1.5 พฤติกรรมการเล่น
- 1.6 พัฒนาการของวัยเด็ก
- 1.7 ชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม

2. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 2.1 งานวิจัยต่างประเทศ
- 2.2 งานวิจัยในประเทศ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

1.1 ความหมาย ความสำคัญ และประโยชน์ของการเล่น

“การเล่น” มีรากศัพท์มาจากภาษาแองโกล – แซ็กซอน คือ Plegian เปลี่ยนรูปเป็น Plegen และเป็น Play ในที่สุด และจากคำที่มีความหมายคล้ายคลึงกัน ในภาษาเยอรมันคือ Pfliegen ซึ่งมีความหมายว่า “การดูแลรักษา การทำให้ตนเองกระฉับกระเฉงขึ้น” มักจะหมายถึง การแสดงออกที่เป็นไปโดยอิสระเต็มไปด้วยความสุข และเป็นไปตามธรรมชาติของมนุษย์ บางคนกลับเห็นว่าการเล่นเป็นการให้ความสรวลเสเฮฮา หรือความจำใจแก่ตัวเอง เมื่อยกตัวอย่างว่าการเล่นมีลักษณะอย่างไร ผู้ยกตัวอย่างก็มักจะอ้างถึงการสนุกสนานในรูปแบบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องกันในหมู่เด็กๆ และบางทีก็ในพวกสัตว์ขนาดเล็ก แม้ในโอกาสคำว่า “การเล่น” นี้ จะถูกนำไปใช้กับพฤติกรรมของผู้ใหญ่ก็ตาม

คำว่า “เล่น” เป็นคำกริยา แปลว่า ทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลาย สาสะวน หรือหมกมุ่นอยู่กับสิ่งใด ๆ ด้วยความเพลิดเพลินเป็นเฉพาะ เมื่อเติมคำว่า “การ” ก็หมายถึง การกระทำเพื่อความสนุก

สนามหรือสวนสาธารณะ ให้เพลิดเพลิน ส่วนคำว่า การเล่น อาจมีคำใหม่อีกได้ หลายอย่าง ในความหมายที่แตกต่างกันเช่น การละเล่น เล่น(Play) เกม(Game) และกีฬา (Sport)

การละเล่น

ความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ไว้ว่า การละเล่น หมายถึง การแสดงต่าง ๆ มหรสพต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่วน

ผอบ โปษะกฤษณะ (2520 : 3) ได้ให้ความหมายของการละเล่นไว้ว่า การละเล่น หมายถึง การเล่นของเด็กทั้งกลางแจ้งและในร่ม ทั้งที่มีบับหรือประกอบและไม่มีบับหรือประกอบที่มีเล่นกันใน อดีตและปัจจุบัน

วิราภรณ์ ปนาทกุล (2531 : 16) ได้ให้ความหมายของการละเล่นไว้ว่า การละเล่น หมายถึง การกระทำของเด็กที่ทำไปเพื่อความสนุกสนาน หรือผ่อนคลายอารมณ์ให้เพลิดเพลิน

เล่น (Play)

มีผู้ให้ความหมายไว้ต่าง ๆ ดังนี้

เล่น (Play) หมายถึง การเล่น การเล่นสนุก (Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English. 1974 : 649)

โรเจอร์ เคลอยส์ (Roger Keroy. 1976 : 60) ได้ให้ความหมายของการเล่นไว้ว่า เล่น เป็นการ เล่นเช่นเดียวกับ เกม แต่ไม่มีการแข่งขัน ไม่มีกฎ - กติกาตายตัว ไม่มีการแพ้ การชนะ เช่น การเล่นขายของ การเชิฐผีต่าง ๆ เป็นต้น

วิราภรณ์ ปนาทกุล (2524 : 16) ได้ให้ความหมายการเล่นของเด็กไว้ว่า “การเล่นหมายถึง การกระทำของเด็กที่ทำไปเพื่อความสนุกสนาน หรือผ่อนคลายอารมณ์ให้เพลิดเพลิน”

ผอบ โปษะกฤษณะ (2531 : 51) ได้ให้ความหมาย การเล่น ไว้ว่า “เป็นการ เล่นของเด็กที่นิยมเล่นกันในชีวิตประจำวัน โดยสืบทอดมาจากคนรุ่นก่อน ซึ่งบางประเภทมีการร้อง และบทราประกอบ ส่วนกฎเกณฑ์ต่าง ๆ มักมีการกำหนดขึ้นเองตามข้อตกลงของกลุ่มผู้เล่น ในแต่ละท้องถิ่น บางครั้งก็เล่นเพื่อความสนุกสนานรื่นเริง แต่บางครั้งก็เล่นเพื่อการแข่งขัน”

ชัชชัย โกมารทัต (2532 : 152-153) ได้ให้ความหมายของการเล่นไว้ว่า การ เล่น หมายถึง กิจกรรมใด ๆ ที่ทำโดยสมัครใจ มีความเป็นอิสระ มีลักษณะเฉพาะตัวเป็นไปตามธรรมชาติ มีลักษณะแยกออกจากบทบาทประจำวัน ไม่เคร่งครัดจริงจัง และไม่มีผลตอบแทน

พิรพงศ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงศ์ (2536 : คำนำ) ได้ให้ความหมายของการเล่นไว้ว่า การ เล่น หมายถึง กิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกทางกาย มีการเคลื่อนไหว และมีความ

สนุกสนาน ได้เพื่อนและเกิดมนุษยสัมพันธ์ นอกจากนี้แล้วในอีกความหมายหนึ่ง คือ การเข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นลักษณะการแสดงออก ถึงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น แสดงออกถึงวัฒนธรรม ประเพณี ที่มีมาแต่โบราณ และสืบทอดกันมาถือเป็นแบบอย่างประเพณีเฉพาะ

วีระ มนัสวานิช (2539 : 3) ได้ให้ความหมายของคำว่า การเล่น หมายถึง ลักษณะของการทำกิจกรรมใด ๆ ในลักษณะที่เป็นอิสระเป็นไปตามธรรมชาติ โดยที่ผู้กระทำได้ ออกแรงใช้กล้ามเนื้อใหญ่หรือไม่ก็ตาม หรือใช้ร่างกายเป็นสื่อ เพื่อให้ผู้ปฏิบัติได้รับความ สุขความพึงพอใจ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และได้แสดงออกซึ่งความเป็นตัวของตัวเอง การเล่น เป็นกิจกรรมที่เด็กได้แสดงออกเพื่อพัฒนาด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา จริยธรรม คุณธรรม รวมทั้งพยายามปรับตัวเข้ากับเพื่อนในสังคม พฤติกรรมของเด็ก ที่แสดงออกมาในการเล่นกับเพื่อน ทำหน้าที่เป็นผู้นำหรือสื่อนิสัยเป็นผู้นำมาตั้งแต่เล็ก ๆ เด็กเหล่านี้ เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่จะมีโอกาสเป็นผู้นำในสังคมได้มาก การเล่นจะเป็นในลักษณะเกม หรือกีฬา ที่มีทั้งการแข่งขันและไม่แข่งขัน

สมบัติ กาญจนกิจ (2540 : 16) ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับการเล่นของเด็ก สรุปได้ว่า การเล่น หมายถึง พฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมของเด็ก และเยาวชนแต่ไม่ได้มีจุดมุ่งหมายเล่น อย่างจริงจัง ซึ่งเป็นการส่งผลให้เกิดการพัฒนาทางกายและจิตใจของผู้เล่น ตลอดจนพฤติกรรมนั้น มีความเกี่ยวข้องกับความต้องการพื้นฐาน และมีความสำคัญในการสร้างคุณค่าทางจิตวิทยา และการกินอยู่ดีของมนุษย์

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์ (2542 : 2) ได้ให้ความหมายคำว่า ไว้ว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมการเคลื่อนไหวของมนุษย์ประเภทหนึ่งที่ไม่ได้มีการกำหนดเป็นโครงสร้างแน่นอนตายตัว หรืออาจจะมีโครงสร้างแต่เพียงเล็กน้อย การเล่นมีความหมายที่กว้างกว่า เกม หรือกีฬา ซึ่งเป็น กิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวที่สลับซับซ้อน มีโครงสร้างที่แน่นอนขึ้น และได้สรุปความหมายของ การเล่นโดยแยกออกเป็นข้อ ๆ ได้ดังนี้ คือ

1. พฤติกรรมของคนหรือสัตว์ ที่ไม่ได้มีการฝึกหรือฝึกสอน
2. ความพึงพอใจหรือการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ โดยการแข่งขันจะบุกเบิกเอาชนะ ธรรมชาติ การระบายอารมณ์ หรือการเลียนแบบพฤติกรรม
3. ปรากฏการณ์ที่ไม่มีจุดหมาย ไม่มีรูปแบบและสาเหตุหรือมีการตั้งกฎ – กติกาที่สลับ ซับซ้อน เช่น เกม กีฬา หรือกิจกรรมกีฬากลางแจ้ง ทั้งนี้รวมถึงกิจกรรมทางจิตใจ เช่น อารมณ์ ข้น กิจกรรมเสี่ยงและกิจกรรมที่ต้องการสิ่งเร้าสูง
4. กิจกรรมของเด็ก และก็สามารถเกิดขึ้นกับผู้ใหญ่ ซึ่งถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของงาน
5. รากฐานจากสัญชาตญาณ รวมถึงพฤติกรรมการเล่นกิจกรรมการศึกษาเรียนรู้

6. กิจกรรมอิสระ พอใจและไม่จริงจังมากนัก รวมทั้งกิจกรรมที่เกี่ยวกับความรับผิดชอบสูง ต้องเสี่ยงอันตราย เสี่ยงค่าใช้จ่ายสูงและตอบสนองความต้องการของบุคคลและสังคม

7. รูปแบบต่าง ๆ ของวัฒนธรรมในแต่ละสังคม รวมทั้งการแข่งขัน การพนัน นิทาน เป็นต้น

8. หน้าที่ทางสังคมที่แสดงออกในรูปกฎหมาย ศาสนา สงคราม ศิลปะและธุรกิจทางเดียวกัน สังคมต่าง ๆ บิดื้อการเล่นช่วยการสื่อสารสัมฤทธิ์ผล สร้างความสามัคคี การแสดงออกที่ดี ทำหน้าที่ทางการบำบัดรักษาและเพื่อการศึกษา ตลอดจนการลดความก้าวร้าวของคน

เกม (Game)

เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา ที่แน่นอน ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของเกมไว้ต่าง ๆ กันดังนี้

เปียเจต์ (Piaget. 1974 : 649) นักจิตวิทยาชาวสวิสได้ให้ความหมายว่า เกม เป็นการแสดงออกของความคิดทางด้านการเลียนแบบและด้านจินตนาการ

เกม หมายถึง กิจกรรมที่เกิดจากการร่วมมือกัน หรือการแข่งขันในการตัดสินใจที่จะก้าวหน้า โดยมีวัตถุประสงค์ และกฎเกณฑ์ที่แน่นอน (Dictionary of Gaming Modeling and Simulation. 1976 : 60)

โรเจอร์ เคลอยส์ (Roger Keroy. 1976 : 60) ได้ให้ความหมายว่า เกม เป็นการเล่นที่เป็นอิสระ ผู้เล่น เล่นด้วยความสมัครใจ ไม่มีใครบังคับ กฎ - เกณฑ์ กติกา กำหนดเวลาและสถานที่ ผู้เล่นไม่ทราบล่วงหน้าว่าจะแพ้หรือชนะ บางทีก็สวมบทบาทสมมติ เช่น เป็นตำรวจ เป็นผู้ร้าย เป็นต้น

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524 : คำนำ) ได้ให้ความหมายของคำว่า เกม หมายถึง กิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่ง ที่ว่าด้วยการเล่น ที่ไม่มีกฎ - กติกา สลับซับซ้อนมากนัก และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะ การเคลื่อนไหวขั้นมูลฐาน และทักษะเบื้องต้นนำไปสู่กีฬาประเภทต่าง ๆ

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายว่า เกม แปลว่า การแข่งขัน การเล่นเพื่อความสนุก

ซัชชัย โกมารทัต (2532 : 152-153) ได้อธิบายหลักการพื้นฐานของความหมายของ เกม ไว้ว่า เกม คือ รูปแบบการแข่งขัน ที่มีลักษณะของการเล่นอยู่มาก แต่มีโครงสร้างตั้งอยู่บนพื้นฐานของกฎ ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ซึ่งจะถูกกำหนดโดยทักษะทางร่างกาย กลยุทธ์ หรือโอกาส อาจใช้หลักเกณฑ์ทั้งสามนี้รวมกันหรือเพียงชนิดเดียวก็ได้

พิรพงษ์ บุญศิริ และ มาลี สุรพงษ์ (2536 : คำนำ) ได้ให้ความหมายของ เกม ไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่นำมาใช้เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง บันเทิงใจ ผ่อนคลายอารมณ์ เป็นกิจกรรมนอกแบบที่สามารถนำมาประยุกต์ดัดแปลง จัดให้ผู้เข้าร่วมได้มีการแสดงออกทางกาย มีการเคลื่อนไหว โดยมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้รับทักษะพื้นฐาน ที่สามารถที่สามารถพัฒนาไปสู่การฝึกกิจกรรม การออกกำลังกายอื่น ๆ

กีฬา (Sport)

ความหมายตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายว่า กีฬา แปลว่ากิจกรรมหรือการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เพื่อเป็นการบำรุงแรงหรือผ่อนคลาย ความเคร่งเครียดทางจิต

วิราภรณ์ ปนาทกุล (2531 : 16) ได้ให้ความหมายว่า กีฬา เป็นการเล่นที่ไม่เป็นอิสระ เมื่อถึงเวลาแข่งขันกันแล้วผู้เล่นจะต้องลงแข่งขันโดยไม่มีข้อแม้ใด ๆ เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล วอลเลย์บอล เป็นต้น

ซัชชัย โกมารทัต (2532 : 152-153) ได้ให้ความหมายไว้ว่า กีฬา คือ เกมที่เป็นระบบระเบียบที่ต้องการแสดงออกถึงความสามารถทางกาย

พอสรุปได้ว่า การเล่นของเด็ก หมายถึง กิจกรรมที่ตอบสนองความอยากรู้ อยากเห็น ของเด็ก และก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ที่เกิดจากความสมัครใจของเด็ก โดยที่มีผู้เล่น ตั้งแต่คนเดียวจนถึงการเล่นรวมกันหลายคน เด็กจะ เล่นกันได้ทุกสถานที่ไม่ว่าจะอยู่ในที่ร่มหรือ อยู่กลางแจ้ง มีอุปกรณ์หรือไม่มีอุปกรณ์ บางชนิดอาจมีการแข่งขันตามกฎ-กติกาก่อให้เกิดผลแพ้-ชนะ บางอย่างอาจมีค่าใช้จ่ายในการเล่นบ้างก็ได้ หรือเล่นกันโดยการแสดงตามบทบาทสมมติเป็น ดำรวจ ผู้ร้ายในที เล่นอยู่กับที่โดยนั่งเป็นวงกลม หรืออาจจะมีการเคลื่อนไหวร่างกายบ้างแล้วแต่ ประเภทของการเล่นนั้น ๆ และส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย และจิตใจ

ความสำคัญของการเล่น

เนื่องจากการเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเด็ก เป็นธรรมชาติของเด็กจึงนับว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญอย่างยิ่ง สำหรับประสบการณ์ในการเล่นจะนำเด็กไปสู่การรับผิดชอบตัวเอง สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมสิ่งแวดล้อมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ซึ่งตาม ธรรมชาติของเด็กแล้วมักชอบที่จะเล่น การเล่นนอกจากจะสนองต่อความต้องการทางจิตใจแล้วยัง เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็กด้วย นอกจากนี้การเล่นยังช่วยกระตุ้นการใช้สมอง ซึ่งจะทำให้เด็กรู้จัก การแก้ปัญหาที่พบในขณะที่เล่น สิ่งเหล่านี้เป็นประโยชน์ต่อชีวิตในอนาคต

เบญจา แสงมลิ (2521 : 3-9) ได้กล่าวถึงการเล่นว่ามีความสำคัญต่อเด็กดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีการสังเกตและมีไหวพริบ
2. ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย
3. ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และสังคม
4. ช่วยให้เด็กสนใจสิ่งรอบ ๆ ตัว
5. ช่วยส่งเสริมให้เด็กพร้อมที่จะเรียนหนังสือต่อไป
6. ช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์
7. ช่วยส่งเสริมให้เด็กรู้จักเด็กรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
8. ช่วยฝึกการแก้ปัญหาและลองใช้วิธีการแก้ปัญหา

สำหรับ ประไพพรรณ ภูมิวิฒิสาร (2526 : 58-59) ได้กล่าวถึงการเล่นว่า เป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นสำหรับเด็ก เพราะการเล่นมีคุณค่า ดังนี้

1. การเล่นทำให้เกิดการเรียนรู้ เด็กได้เล่นสำรวจ ค้นหา ทดลองสิ่งใหม่ ภาพล้อมรอบตัว
2. การเล่นช่วยส่งเสริมการพัฒนาร่างกายทางสังคมเกิดการเรียนรู้ที่จะอยู่กับเพื่อน รู้แพ้

รู้ชนะ รู้จักการแข่งขัน และการเล่นร่วมกับผู้อื่น

3. การเล่นช่วยลดความเครียด ความวิตกกังวล
4. การเล่นช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในตนเองแก่เด็ก
5. การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย
6. การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา

เพียเจต์ (Piaget. 1962 : 26) กล่าวว่าไว้ว่า การเล่นจะมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางสติปัญญา เด็กสามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ เข้ามาในสมองได้จากการเล่น ซึ่งเพียเจต์ ได้แบ่งการเล่นไว้ 3 ประการ คือ

1. บทบาทของการเล่น คือ การระบายอารมณ์
2. การเล่นช่วยให้เด็กเข้าใจสิ่งที่เขื่อนามธรรมชาติ
3. การเล่นเป็นการเรียนรู้ทางสังคม

เกษลดา มานะจุติ (2529 : 2-3) กล่าวถึง ความสำคัญของการเล่นของเด็กว่า ช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาในแง่ต่าง ๆ ดังนี้

1. ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ โดยผ่านขบวนการค้นคว้า สำรวจ ทดลอง ใช้กล้ามเนื้อประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ ตา มือ หู จมูก ปาก ให้ประสานกันจนก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งไม่มีวิธีการอื่นใดจะสอนได้ดีเท่า

2. ช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ และส่งเสริมเชาว์ปัญญา จากการเล่นเด็กจะเกิดความคิดสร้างสรรค์ มีความคิดริเริ่มแปลกๆ ใหม่ ๆ รู้จักใช้สติปัญญามาประยุกต์เพื่อสร้างผลงานทางการเล่นที่ไม่ซ้ำซากเช่นเดิม หรือเลียนแบบจากตัวอย่างที่เคยพบเห็นแต่อย่างเดียว

3. ช่วยให้เด็กเกิดทักษะทางสังคม อันเป็นพื้นฐานที่จะช่วยปลูกฝังให้เด็ก มีความเป็นผู้นำ ผู้ตาม รู้จักสับเปลี่ยน รอคอย รอบคอบ วางแผน เสียสละ ให้อภัย และปรับตัวเข้ากับผู้อื่น มีน้ำใจต่อกันและกัน

4. ช่วยให้เด็กได้ระบายอารมณ์ ลดความตึงเครียด หรือความสับสนทางอารมณ์ซึ่งเกิดขึ้นเนื่องจากสภาพขัดแย้งของสิ่งแวดล้อม ในระหว่างที่เด็กเล่นอารมณ์ขุ่นมัว ความคับข้องใจ อารมณ์โกรธ ความเสียใจ ผิดหวังจะได้รับการระบาย เป็นการช่วยปรับอารมณ์ของเด็กให้กลับสู่ภาวะปกติได้

5. ช่วยส่งเสริมสุขภาพร่างกาย ให้สมบูรณ์แข็งแรงขึ้น จากการเล่นนี้ เด็กจะได้เคลื่อนไหวแขนขา และอวัยวะทุกส่วนของร่างกายทำให้สามารถทำงานประสานสัมพันธ์กันได้ดีขึ้นมีทักษะความคล่องแคล่วว่องไว แข็งแรงมากขึ้น ผลการศึกษาดังกล่าวข้างต้น อาจกล่าวสรุปถึงความสำคัญของการเล่นของเด็กได้ว่า ถ้าเราเข้าใจความหมายของการเล่น และเข้าใจธรรมชาติการเรียนรู้เด็กอย่างเหมาะสม จะช่วยในการจัดกิจกรรมการเล่นใหม่ ๆ ให้กับเด็กได้อย่างมีคุณค่า และเหมาะสมต่อพัฒนาการของเด็กอย่างแท้จริง ทั้งยังเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม แก่เด็กได้เป็นอย่างดี

ประโยชน์ของการเล่น

การเล่นนั้นเป็นประโยชน์สำหรับเด็กมาก ทั้งนี้เพราะการเล่นเป็นวิธีการที่เด็กจะตอบสนองต่อความสนใจใคร่รู้ของตนเอง และสร้างประสบการณ์ในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาให้กับตนเอง ในขณะที่เด็กกำลังเล่นนั้นก็แสดงพฤติกรรม ซึ่งเป็นความสามารถส่วนรวมที่มีอยู่ในตัวออกมา เช่น ความสามารถในการใช้ร่างกาย ภาษา การแสดงออกทางอารมณ์ และความสัมพันธ์กับผู้อื่น แต่ผู้ใหญ่บางคนคิดว่า การเล่นของเด็กเป็นสิ่งที่เด็กทำไป เพราะไม่รู้จะทำอะไร ซึ่งแท้ที่จริงแล้วการเล่น ก็คือ การทำงานในชีวิตเด็ก และเป็นกิจกรรมที่เด็กทุกคนจะต้องทำ ซึ่ง เปียเจต์ (Piaget, 1962 : 26) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเล่นของเด็กไว้ว่า การเล่นเป็นสิ่งที่เป็ประโยชน์ในการพัฒนาทางด้านสติปัญญาให้แก่เด็ก และการเล่นจะพัฒนาการทางสติปัญญา ตั้งแต่วัยทารกจนถึงวัยเด็กตอน ได้คิดวิธีการสอนแบบเล่นปนเรียน (Play way method) ขึ้น โดยให้เด็กมีโอกาสนเล่นควบคู่ไปกับการเรียนด้วย จะทำให้เด็กเรียนด้วยความสนุกสนาน ไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน วิธีการเรียนแบบนี้มิได้มุ่งให้เด็กเล่นในสิ่งที่ไม่มีความรู้ แต่มุ่งให้เด็ก

เล่นภายใต้การควบคุมของครูตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเล่นปนเรียน นั้นต้องการให้เด็กได้รับทั้งความรู้ และพัฒนาการในด้านต่าง ๆ โดยไม่รู้สีกตัว เด็กไม่รู้สีกแรง เกรียดต่อการเรียน ในทางตรงกันข้ามกลับรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน เพราะเด็กคิดว่าตัวเองกำลัง เล่น แต่ผู้สอนรู้ว่าเด็กกำลังเรียน สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงก็คือ กิจกรรมการเล่นครูผู้สอนจะต้องนำการเล่น ที่มีคุณค่าต่อการเรียนการสอนมาให้เด็กได้เล่นกัน กิจกรรมการเล่นที่ควรพิจารณานำมาใช้ก็คือ การเล่นของเด็กไทย ทั้งนี้เพราะมีคุณค่าต่อการเรียนการสอนหลายประการ เช่น

1. การเล่นที่ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น ส่วนใหญ่จะเล่นเป็นหมู่ ซึ่งมีประโยชน์ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าการอยู่ในหมู่คณะเป็นสิ่งที่มีความสุข สนุกสนาน เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ก็จะมีนิสัยรักหมู่คณะ ฝึกให้รู้จักการปรับตัวเข้ากับสังคม อันจะเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กให้ดียิ่งขึ้น

2. การเล่นที่ไม่เน้นอุปกรณ์หรือเครื่องประกอบการเล่นมากนัก จะฝึกให้เด็กรู้จักรักธรรมชาติ มีนิสัยไม่สุรุ่ยสุร่ายและประหยัด ซึ่งเหมาะสมกับสภาพของเด็กในปัจจุบัน

3. การเล่นที่ง่าย ไม่มีกติกาซับซ้อน เด็กมีอิสระในการเล่นอย่างสนุกสนาน เป็นการฝึกความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กที่จะคิดการเล่นและกติการ่วมกันอย่างเหมาะสม

4. การเล่นเพื่อการออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้เด็กมีความคล่องแคล่ว ว่องไว ในการเคลื่อนไหวร่างกาย ในขณะเดียวกันก็ฝึกความเป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบความแม่นยำ การตัดสินใจและความพร้อมเพรียง

5. การเล่นบางประเภท มีเนื้อเรื่อง และบทสนทนาประกอบ ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานมากขึ้น และทำให้ มีประโยชน์ต่อการเรียนการจำ ของเด็กโดยไม่รู้ตัว

การเล่นของเด็ก ช่วยทำให้เกิดการผ่อนคลายความเครียด ทำให้มีการเรียนรู้ดีขึ้น สมองปลอดโปร่ง เกิดการ พัฒนาทักษะเสริมสร้างความแข็งแรงให้กับร่างกาย ก่อเกิดสติปัญญา มีจิตใจร่าเริงแจ่มใส รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์รู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม ฯลฯ ซึ่งจะมีผลดีต่อเด็กในการพัฒนาตนเองในอนาคต แม้ว่าใน ปัจจุบันการเล่นหลายชนิดเลือนหายไปมาก ที่มีอยู่ในสังคมชนบท ในชุมชนจะหลงเหลืออยู่น้อยเต็มทีก็ตาม วัยเด็กเป็นวัยที่มีความสำคัญเพราะเป็นวัยของการวางรากฐานที่สำคัญแก่ชีวิต เช่น บุคลิกภาพ สุขภาพจิตและพัฒนาการด้านต่าง ๆ เพื่อให้เด็กได้เติบโตเป็นคนดีของสังคม ผู้ใหญ่จะต้องสนใจในธรรมชาติและหาทางทำให้เด็กได้มีการพัฒนาทุกด้านอย่างดีที่สุด โดยใช้แนวคิดเรื่องพฤติกรรม ที่จะต้องพัฒนาตามวัยเป็นเกณฑ์ประกอบการพิจารณา เด็กจะเติบโตขึ้นเป็นคนมีลักษณะใด ย่อมขึ้นอยู่กับประสบการณ์ในวัยเด็กนี้เอง

พอสรุปความสำคัญการเล่น ตามพฤติกรรมการเล่นของเด็ก ดังนี้

1. การเล่นคนเดียว หรือเล่นเป็นหมู่คณะ เมื่อเด็กเติบโตขึ้นจะมีนิสัยรักหมู่คณะ และรู้จักการปรับตัวเข้ากับสังคม
2. การเล่นที่ใช้อุปกรณ์ และไม่ใช้อุปกรณ์ จะทำให้เป็นคนรู้จักประหยัด เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่
3. การเล่นที่มีกฎ – กติกาการแข่งขัน ไม่ซับซ้อน ทำให้เป็นคนสนุกสนาน รักอิสระ และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักการวางแผน
4. การเล่นที่มีการแข่งขัน ผลแพ้-ชนะ ช่วยฝึกให้เป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบ ช่างสังเกต มีความพร้อมเพรียงในหมู่คณะ กล้าตัดสินใจ มีความพยายาม อดทน รู้จักรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม
5. การเล่นที่มีเนื้อเรื่องและบทสนทนาประกอบ ช่วยฝึกความจำ เพิ่มพูนความรู้
6. การเล่นในร่ม และกลางแจ้ง ช่วยฝึกให้รู้จักปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม มีความอดทน
7. การเล่นที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่น เช่น ค่าปรับ ค่าเวลา ค่าเกมต่างๆ
8. การเล่นบทบาทสมมติ เช่น เป็นพ่อ แม่ ตำรวจ ผู้ร้ายฯ ทำให้รู้จักกาลเทศะ มีความรับผิดชอบ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง
9. การเล่นที่อยู่ที่ และการเล่นที่มีการเคลื่อนไหว ทำให้เกิดกำลังกาย สุขภาพแข็งแรง รู้จักดิ้นรนต่อสู้กับชีวิต

1.2 ประวัติและวิวัฒนาการของการเล่น

ผอบ โปษะกฤษณะ และคณะ (2520 : 3) กล่าวว่า การเล่นกับเด็กเป็นของคู่กันเสมอในอดีต ก่อนที่ของเล่นหลากหลายแบบมีรูปทรงสีสัน ตลอดจนกลไกเทคโนโลยีสุดทันสมัย จะเข้ามามีบทบาทเป็นตัวเลือกให้กับวัยชนได้สนุกสนาน ของเล่นตลอดจนรูปแบบการเล่นของเด็กไทยในอดีตมีลักษณะเรียบง่าย ใกล้เคียงธรรมชาติ วัสดุส่วนใหญ่ใช้สิ่งที่มีอยู่รอบบ้านอย่าง ดินเหนียว ไม้ไผ่ กระเบื้องแตก ลูกหิน เมล็ดผลไม้ ใบไม้ ฯลฯ ประดิษฐ์เป็นของเล่น รูปแบบการเล่นจึงมีลักษณะด้อยที่ด้อยอาศัย เป็นการเล่นที่เหมาะสมกับช่วงวัย เล่นได้หลายสถานที่ เสริมสร้างร่างกาย ที่สำคัญไม่โหดร้าย สอนให้รู้จักอดภัย ฝึกให้ละเอียดรอบคอบ แบ่งปันและช่วยพัฒนาเสริมสร้างลักษณะนิสัยได้สารพัดอย่าง

การเล่น จึงเป็นส่วนหนึ่งของมนุษย์ ปัจจุบันการเล่นของไทยหลายชนิดห่างหายไปจากสังคมเมือง เหลือเพียงส่วนเล็กๆ ที่ยังนิยมเล่นกันในต่างจังหวัด ทั้งนี้เพราะปัจจัยหลายอย่างโดยเฉพาะ ความก้าวหน้าทันสมัยของเทคโนโลยีสมัยใหม่ การขยายตัวของเมืองจนไม่มีพื้นที่ให้เด็ก ๆ

ได้วิ่งเล่น ต่างคนต่างอยู่ไม่รวมกลุ่มกันเหมือนในอดีต ขณะเดียวกันวัสดุประเภทพลาสติกเข้ามาแทนที่และมีบทบาทในชีวิตประจำวัน แดมจำลองการเล่นแบบไทยยังถูกมองว่าเชยไม่ทันสมัย

การเล่นมีมาตั้งแต่สมัยกรีก คือ ระยะเวลาของรอบพันปี ก่อนคริสตกาล ซึ่งปรากฏหลักฐานอยู่ในหนังสือมหากาพย์อีเลียด (Illiad) ของโฮเมอร์ (Homer) และงานจิตรกรรมที่ขุดพบได้ ชาวกรีกโบราณ ถือว่าความสมบูรณ์ของร่างกายเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อความอยู่รอด ดังนั้นการเล่นต่าง ๆ จึงหนักไปในทางออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่ ดังที่ โฮเมอร์ พรรณนาไว้ถึงการแข่งรถม้า ชกมวย มวยปล้ำ วิ่งแข่ง ขว้างจักร ฟันแหลน ยิงธนูและอื่นๆ การกีฬาเหล่านี้ มีการจัดเทศกาลการแข่งขันกัน โดยมีกำหนดเวลาที่แน่นอนและสม่ำเสมอ กีฬาโอลิมปิกจึงเกิดขึ้นในสมัยนี้ด้วย ระยะเวลาผู้เข้าร่วมแข่งขันจะฝึกฝนการเล่นต่าง ๆ ด้วยตัวเองจนกระทั่งถึงศตวรรษที่ 7 ก่อนคริสตกาล จึงมีการฝึกฝนอย่างจริงจัง โดยกำหนดกฎเกณฑ์ที่แน่นอนและบรรจุอยู่ในหลักสูตรการศึกษาของเด็กชาวกรีก เช่นเดียวกับการอ่านและดนตรี ในรัฐสปาร์ต้า (Spartar) บรรจุการเล่นไว้ในหลักสูตรภาคบังคับ เด็ก ๆ จะได้รับการฝึกฝนอย่างใกล้ชิดเป็นพิเศษ

สำหรับการละเล่นของไทย พระยาอนุมานราชธน ได้กล่าวไว้ว่า การละเล่นที่มีมาแต่สมัยดึกดำบรรพ์ก่อนประวัติศาสตร์ น่าจะได้แก่ “แตกโพละ” โดยเอาดินเหนียวปั้นเป็นรูปกระทงเล็ก ๆ แต่ให้ส่วนที่เป็นก้น มีลักษณะบางที่สุดที่จะบางได้ และขว้างลงไปในพื้นให้แรง ก็จะมีเสียงแตกดังโพละ และเป็นช่องโหว่ที่ก้น แล้วเอาดินมาแผ่บาง ๆ ให้เท่ารูโหว่ การละเล่นนี้น่าจะเกิดขึ้นเพราะมนุษย์รู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะ และเด็กเห็นผู้ใหญ่ทำจึงนำมาปั้นเล่นบ้าง คนไทยในสมัยสุโขทัย เป็นผู้มีใจสนุกสนานรื่นเริง ชอบสนุก และเล่นดนตรีต่าง ๆ ในตำรับท้าวศรีจุฬาลักษณ์ได้กล่าวถึงการละเล่นไว้ว่า

“นรชาติชายหญิงก็เล่นพนันทายบุตรในครรรกว่า จะเป็นหญิงหรือชาย เล่นโคชน โคเกวียน คนเล่นรอบเล่นธง คลีช้างคลีม้า คลีคนเป็นตามนักขัตฤกษ์ บ้างก็เล่นระเบงปี ระเบงกลอง ฟ้อนแพน ขับพิน คุรียงค์บรรเลงเพลง ร้องหนัง รำระบำโคม ทุกวันคืนมิได้ขาด เอิกเกริกไปด้วยสำเนียง นิกรประชาเสสรวเล่นและซื้อขายจ่ายแจกจนราชราตรีมีขนิมขามครั้ง จึงค่อยสงัดเสียง”

ในสมัยอยุธยา มีการเล่นที่ปรากฏในวรรณคดีอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น การเล่นลิงชิงเสา ปลายงอวน ซึ่งในบทละครเรื่องนางมโนห์รา ได้กล่าวไว้ว่า

“เมื่อนั้น โฉมพลพระที่ศรีจุลา ว่าเจ้าโฉมครุมนโหร้า มาเราละเล่นกระไรดี เล่นให้สบาย คลายทุกข์ เล่นให้สนุกในวันนี้ จะเล่นให้ขันสक्ति เล่นกันให้สนุกจริงจริง มาเราจะวิ่งลิง ชิงเสา ข้างโน้นนะเจ้าเป็นแดนที่ ข้างนี้เป็นแดนเจ้านี้ เล่นลิงชิงเสาเหมือนกัน ถ้าใครวิ่งเร็วไป ข้างหน้า ถ้าใครวิ่งช้าอยู่ข้างหลังนั้นเอาบัวเป็นเสาเข้าชิงกัน ขยิกไล่ผายผ่นกันไปมา”

วรรณคดีสมัยรัตนโกสินทร์ก็ปรากฏชื่อการละเล่นหลายอย่าง เช่น ตะกร้อ ตองเต จั๊ม้ส่างเมือง เป็นต้น ดังที่กล่าวไว้ในอิเหนา

บัดนั้น	เสนากิดาหยังน้อยใหญ่
บรรดาที่ตามเสด็จไป	อยู่ในหน้าวิหารลานวัด
บ้างตั้งวงลงตะตะกร้อเล่น	เพลาเย็นแดดร่มลมสงัด
ปะเตะได้คู่กันสันทัด	บ้างถนัดเข้าเคาะเป็นหน้าคู่
ที่หนุ่มหนุ่มคะนองเล่นตองเต	สรวลเสเฮฮาขึ้นขี้คู่
บ้างร่าอย่างชวามลายู	เป็นเหล่าเหล่าเล่นอยู่บนคิริ

นอกจากนี้ยังกล่าวถึงการเล่นชนไก่ วิ่งวัว หนึ่งตะลุง ไว้ว่า

จึงตรัสแก่อุณากรรณอนุชา	เข้ามาวันนี้พี่ตำราญ
เราจะชวนกันชนไก่เล่น	ให้เป็นผาสูกเกษมสานต์
พวกเจ้าเขาก็เคยชำนาญ	ในการเล่นไก่แต่ไรมาน
สองฝ่ายให้น้ำเสร็จสรรพ	เสียเคราะห์ทำเกล็ดเค็ดหาง

การละเล่นของเด็กในปัจจุบันนี้ เด็กผู้หญิงเล่นตุ๊กตากระดาด ตัดเสื้อผ้า ซึ่งมีขายเป็นเล่ม จากต่างประเทศ เด็กผู้ชายเล่นเป็น เล่นรถ จรวด และเครื่องเล่นต่างๆ ซึ่งมีขายมากมาย การเล่นของเด็กไทยสมัยก่อนค่อยเลือนหายไปทีละน้อยๆ จนเกือบจะสูญหมดแล้ว การเล่นในสมัยนั้น นิยมเล่นกาฟักไข่ แข่งเก็งกอย ตองเต ตี จั๊ม้ส่างเมือง จี๊ตูกกลางนา เตะ งูกินหาง ช้างช้ย ชักคะเข่อ ช้อนหา มอญช้อนผ้า ไล่โม่ง รีรีข้าวสาร วิ่งเปี้ยว ลิงชิงหลัก เสือข้ามห้วย เสือกินวัว ปลาหมอตกกระทะ หมากรุกเก็บ ฯลฯ

สมัยก่อน เด็กมีอิสระในการเล่นอย่างสนุกสนาน เด็กจะคิดเกมการเล่นต่างๆ และ ตั้งกฎเกณฑ์การเล่นนั้นด้วยตนเอง แต่ปัจจุบันนี้พ่อแม่ผู้ปกครอง และครูมีบทบาทในการกำหนด การเล่นของเด็ก ประกอบกับมีของเล่นสำเร็จรูปหลายอย่าง ซึ่งหาซื้อได้ง่าย และเมื่ออยู่ในโรงเรียน เด็กเล็กก็มีของเล่นที่ทางโรงเรียนเตรียมไว้ให้เล่น เช่น ไม้ล้อ ไม้กระดก ม้าหมุน เป็นต้น

จะเห็นว่าการเล่นของเด็กไทยมีความเก่าแก่ เท่าที่ปรากฏเป็นหลักฐาน พบว่ามีมาแต่ครั้งสมัย สุโขทัย ซึ่งกล่าวถึงสภาพผู้คนในยุคนั้นอยู่กันอย่างสันติสุข ร่วมเย็น มีเสรีภาพในการเล่น

ต่อมาในสมัยอยุธยา ปรากฏในบทละคร เรื่องมโนห์รา กล่าวถึง การเล่นว่าว ถึงชิงหลัก ปลาตองอวน นอกจากนี้ยังพบการเล่นของเด็กไทยจากเรื่อง ขุนช้างขุนแผน กล่าวถึง การเล่น หม้อข้าวหม้อแกง เล่นผัวเมีย ไม้หึ่ง เรื่องอิเหนา มีการเล่น ตะกร้อ จี่ม้าส่งเมือง ฯลฯ

การเล่นของเด็ก ๆ นับแต่อดีตมีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยเฉพาะ ในด้าน อุปกรณ์ อาทิ ม้าก้านกล้วย ปืนก้านกล้วย ตะกร้อทางมะพร้าว ตุ๊กตาปั้นจากดินเหนียว พอสรูป ประวัติความเป็นมา และวิวัฒนาการการเล่นของเด็ก จะพบว่า สมัยก่อนเด็ก ๆ มีอิสระในการเล่น สามารถคิดการเล่นต่าง ๆ ด้วยตนเองและคิดแปลงการเล่นได้ตามใจชอบ แต่ปัจจุบันการเล่นของเด็ก ๆ มักจะเป็นไปตามพ่อ แม่ และครูกำหนดไว้ให้เล่นในกรอบ การที่จะทำให้การเล่นของเด็กไทยที่มีมาแต่เดิม บางอย่างปรากฏอยู่ถึงทุกวันนี้ได้นั้น คงต้องปรับวิธีการเล่นบ้าง โดยนำมาปรับให้เข้ากับยุคสมัย ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งแก่สังคมไทย ไม่เฉพาะแต่การพัฒนาบุคคลเท่านั้น หากแต่พฤติกรรมการเล่นของเด็ก ยังช่วยพัฒนาสังคมในปัจจุบันได้อย่างไม่น่าจะเป็นไปได้อีกด้วย

1.3 ประเภทของการเล่น

หากย้อนกลับไปถึงการเล่นของเด็กไทย คาดว่าน่าจะมีประมาณ 50 ประเภท ซึ่ง สุจริต บัวพิมพ์ ผู้อำนวยการกลุ่มส่งเสริมการถ่ายทอดวัฒนธรรม สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม กล่าวถึงลักษณะและคุณประโยชน์ของการเล่นว่า การเล่นของเด็กไทยเป็นการเล่นที่ใกล้ชิดธรรมชาติ เรียบง่าย ใช้สิ่งของใกล้ตัวมาประยุกต์เป็นอุปกรณ์การเล่น หรืออาจจะเล่นที่ไม่มีอุปกรณ์การเล่นก็ได้ ขณะที่การเล่นบางอย่างมีเพลงร้องประกอบ เนื้อเพลงสั้น ๆ ง่าย ๆ คล้องจองต่อกันไป เป็นส่วนหนึ่งของการฝึกทักษะการใช้ภาษาไทยให้กับเด็ก

นอกจากนี้รูปแบบการเล่นของเด็กไทย ยังสามารถแบ่งแยกการเล่นของเด็กชาย เด็กหญิง หรือเล่นรวมกันก็ได้ ส่วนสถานที่ไม่จำกัดเล่นได้ทั้งบนบก ในน้ำ ใต้ถุนบ้าน ลานนวดข้าว หรือลานวัด เรียกว่าเล่นได้ทุกสถานที่ ทุกโอกาสที่อยากจะเล่น และจะเล่นกันไปตามวัย ตามสภาพของท้องถิ่นหรือตามชุมชนนั้น ๆ

การเล่นของเด็กผู้หญิงจะมีรูปแบบเรียบร้อยไม่โลดโผน แตกต่างจากการเล่นของเด็กผู้ชาย ขณะที่การเล่นบางอย่างสามารถเล่นรวมกันได้ทั้งผู้หญิงและผู้ชาย งูกินหาง มอญซ่อนผ้า รีรีข้าวสาร โพงพาง ฯลฯ ซึ่งการเล่นแบบนี้สามารถฝึกให้เด็ก ๆ เกิดความรัก ความสามัคคี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เป็นคนช่างสังเกตละเอียดรอบคอบ

เบญจา แสงมลิ (2521 : 3-9) กล่าวว่า การจัดประเภทของการเล่นนั้น ยุ่งยากและไม่แน่นอนเสมอไป การจัดควรจัดตามความเหมาะสมของแต่ละสถานที่นั้นว่าเหมาะสมกับการเล่นเพียงใด และเปิดโอกาส ให้การเล่นนั้น ๆ มีความสะดวกสบาย ตลอดจน การมีอุปกรณ์ เครื่องอำนวยความสะดวกให้ เพราะการเล่นของเด็ก เป็นกลุ่มที่ซับซ้อน การจัดประเภทก็ควรจะแบ่งการเล่นตามตัวของมันเองโดยตรง และควรสนใจชนิดของกิจกรรมที่แฝงอยู่ในการเล่นนั้นด้วย

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2519 : 51) ได้แบ่งการเล่นแบ่งออกเป็น 16 ประเภท ดังนี้

1. การเล่นทาย เช่น ทายหัวก้อย โพงพาง คลุมไก่ ขายดอกไม้
2. การกระโดด เช่น การกระโดดเชือกเดี่ยว การกระโดดเชือกคู่ ตังเต
3. ประเภทการนับ
4. ประเภทซ่อนหา เช่น ซ่อนหา กาฬิกไข่
5. ประเภทปรับ ได้แก่การเล่นที่มีการปรับผู้แพ้ให้รำ ให้ร้องเพลง เขกเข่า กินน้ำ ฯลฯ เช่น ช่วงชัย หรือช่วงเชลย ขี่ม้าส่งเมือง
6. ประเภทไล่จับ เช่น มอญซ่อนผ้า งูกินหาง ไล่ให้ทัน ตะเข้ตะโจง โปลิศจับขโมย เอาเถิด เถย
7. ประเภทคัดออก เช่น รีรีข้าวสาร ลิงชิงหลัก
8. ประเภทลูกบอล
9. ประเภทกระโดดข้าม เช่น เสือข้ามห้วย
10. ประเภทไม้ เช่น ไม้หึ่ง
11. ประเภทที่มีการใช้กระดานดินสอ หรือการวาดรูป เช่น เสือตกถัง งูนางเข้าห้อง
12. ประเภทความแม่นยำ เช่น หมาเก็บบี๊ อีตัก คีตลูกหิน หรือเป่ากบ
13. ประเภทสำหรับเด็กเล็ก เช่น ดบแผละ จ้ำจี้ แมงมุมขยุ้มหลังคา ตีไก่ ขี่ตุ๊กตางนา
14. ประเภทเกี่ยว ร้องเพลงเกี่ยว
15. ประเภทร้องเพลงระบำ
16. ประเภทตลก ขำขัน

1.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

การเล่นเป็นเรื่องสำคัญสำหรับชีวิตในวัยเด็ก เมื่อเด็กเล่นเขาจะแสดงความสามารถอันมีอยู่ในตัวเขาออกมาคือ ความสามารถในการใช้ร่างกาย ความคิด ภาษา การแสดงออกทางอารมณ์ การสัมพันธ์กับผู้อื่น และจากรายงานการศึกษา วิจัยทฤษฎีการเล่นของนักจิตวิทยา นักโบราณคดี นักสังคมวิทยา และนักการศึกษา ได้สรุปทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ (ประภาพรรณ เอี่ยมสุภานิต. 2534 : 125 – 129) ดังนี้

1. กลุ่มทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories of Play)
2. กลุ่มทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play)

1. กลุ่มทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories of Play) ประกอบด้วย

- 1.1 ทฤษฎีพลังงานเกินความต้องการ (Surplus Energy Theory)
- 1.2 ทฤษฎีการฝึกหัดโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice Theory)
- 1.3 ทฤษฎีการตระเตรียม (Preparation Theory)
- 1.4 ทฤษฎีการรับมรดก หรือทฤษฎีการทำซ้ำ (Inheritance Theory or Recapitulation Theory)
- 1.5 ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation Theory)

1.1 ทฤษฎีพลังงานเกินความต้องการ (Surplus Energy Theory) ทฤษฎีนี้ ได้รับการพัฒนาโดย คาร์ล กรอส (Karl Gross) ผู้ยึดตามแนวคิดของอริสโตเติล (Aristotle) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าสาเหตุของการเล่น มาจากพลังงานที่มีอยู่เกินความต้องการ ที่เหลือจากการประกอบกิจกรรมที่ใช้เพื่อการดำรงชีวิต หมายถึงว่า การเล่นจะเกิดหลังจากที่ร่างกายได้ใช้ พลังงานในการทำงานมาก่อนแล้ว ทฤษฎีนี้ต่อมาได้รับการพัฒนาโดย สเปนเซอร์ ชิลเลอร์ (Spencer Schiller) ดังนั้น ชื่อของทฤษฎีพลังงานเกินความต้องการ บางครั้งจึงถูกเรียกว่า ทฤษฎี สเปนเซอร์ ชิลเลอร์ (Spencer Schiller Theory) ทฤษฎีนี้ ไม่ได้หมายถึง การระบายพลังงานออกโดยใช้การเล่นเป็นสื่อเท่านั้น แต่ได้เน้นถึงการเล่นในส่วนที่ช่วยเสริมสร้างให้เกิดพลังงานขึ้น ซึ่งขบวนการสร้าง และการใช้จะต่อเนื่องอย่างค่อยเป็นค่อยไป จึงจะทำให้ระบบต่าง ๆ ภายในร่างกาย รวมถึงระบบโครงสร้างและหน้าที่ของอวัยวะทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 ทฤษฎีการฝึกหัดโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice Theory) ทฤษฎีนี้ ยึดตามแนวความเชื่อของ คาร์ล กรอส ที่เชื่อว่า การเล่นเป็นการฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิต เพื่อเตรียมตัวสำหรับอนาคต การเล่นเป็นการแสดงออกของสัญชาตญาณ ที่เกิดจากการรับช่วงของสมรรถวิสัยที่ไม่มีการเรียน อันเป็นผลทำให้เกิดการกระทำในรูปของการเล่น ถ้าเด็กได้เล่นมากก็จะทำให้มีโอกาสฝึกทักษะและเกิดประสบการณ์มากตามไปด้วย การเล่นจะเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดพัฒนาการด้านการรู้จักควบคุมตนเอง และช่วยพัฒนาบุคลิกภาพและสติปัญญาทำให้มนุษย์พัฒนาไปตามธรรมชาติ

1.3 ทฤษฎีการตระเตรียม (Preparation Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า สาเหตุของการเล่น เกิดจากความพยายามของผู้เล่นที่ตระเตรียมกิจกรรมสำหรับอนาคต มักจะเป็นการเล่นเลียนแบบ

ตามอย่างที่เคยเห็นมาจากการกระทำของผู้ใหญ่ เช่น เด็กหญิงชอบเล่นทำอาหารหรือเลี้ยงตุ๊กตา เพราะเห็นแม่หรือผู้หญิงชอบปฏิบัติกัน

1.4 ทฤษฎีรับช่วงมรดกหรือทฤษฎีการทำซ้ำ (Inheritance Theory or Recapitulation Theory) ทฤษฎีนี้ ได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีวิวัฒนาการของ ชาลส์ ดาร์วิน (Charles Darwin) ที่เชื่อว่าการเล่นเป็นมรดกตกทอดมาจากบรรพบุรุษ สาเหตุของการเล่นมาจากการที่ผู้เล่นกระทำซ้ำกับการกระทำของบรรพบุรุษระหว่างที่มีการวิวัฒนาการนั่นเอง เช่น การเล่นเป็นกลุ่ม แสดงให้เห็น ถึงการอยู่รวมกันเป็นเผ่าพันธุ์ หรือการปีนป่ายต้นไม้เป็นการแสดงย้อนไปถึงบรรพบุรุษของมนุษย์ คือ ลิงนั่นเอง

1.5 ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation Theory) ผู้พัฒนาทฤษฎีนี้ คือ แพททริก (Patrick) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า สาเหตุของการเล่น เป็นความต้องการที่จะผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ เนื่องจากการทำงานที่มีการแข่งขันกันสูง ต่อมาทฤษฎีนี้ได้รับการพัฒนาการมาเน้นด้านการผ่อนคลายความเครียดทางกายเป็นส่วนใหญ่ เนื่องมาจากการที่ร่างกายต้องคร่ำเคร่งอยู่กับการทำงานที่ประณีต เช่น งานที่ต้องใช้สายตา มือ และนิ้วมาก มนุษย์จึงหันมาใช้กิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ๆ เช่น การขว้างปา การวิ่ง และการกระโดด เป็นต้น เพื่อเลียนแบบมนุษย์ในสมัยโบราณที่แสดงกิจกรรมเหล่านี้ในชีวิตประจำวัน เมื่อได้ผ่อนคลายความเครียด ทางด้านร่างกาย และจิตใจแล้วก็พร้อมที่จะประกอบกิจกรรมต่างๆ ต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ กลุ่มทฤษฎีการเล่นคลาสสิกนี้ได้รับความนิยมในช่วงระหว่าง ศตวรรษที่ 19 ถึงศตวรรษที่ 20 แต่เนื่องจากขาดข้อมูลสนับสนุนที่เพียงพอ ทำให้ปัจจุบัน ทฤษฎีกลุ่มนี้ไม่เป็นที่สนใจของนักการศึกษามากนัก

2. กลุ่มทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play) ประกอบด้วย

2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytical Theory)

2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Intellectual Development Theory)

2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ของนักจิตวิทยาในกลุ่มพฤติกรรมนิยม

2.4 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytical Theory)

2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytical Theory)

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) เป็นผู้นำกลุ่ม ต่อมาทฤษฎีนี้ได้รับการพัฒนาโดย โรเบิร์ต วอลเดอร์ (Robert Walder) ในปี คริสต์ศักราช 1933 และ อีริก อีริกสัน (Erik Erikson) ในปี คริสต์ศักราช 1950

ฟรอยด์ (Freud) ได้เปรียบเทียบถึง การเล่นของเด็กว่า มีกระบวนการคล้ายกับการจินตนาการของผู้ใหญ่ แตกต่างกันว่า การเล่นเป็นการสร้างโลกของความฝัน ให้อยู่ในโลกของความเป็นจริง แต่การจินตนาการเป็นการสร้างความฝันที่แยกออกจากโลกของความเป็นจริง ฟรอยด์เชื่อว่าการเล่นเกิดจากการต้องการความพึงพอใจ เช่น การที่เด็กเล่นเป็นครู ตำรวจ หรือแม่ เพื่อจะแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น ซึ่งฟรอยด์ จะมองการเล่นว่ามีคุณค่าในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นช่วยให้เด็กสามารถลดความไม่พึงพอใจ อันเกิดจากประสบการณ์ได้ และความวิตกกังวลจะค่อย ๆ ลดลง

วอลเดอร์ (Walder) ได้เสนอแนวคิดที่เรียกว่า “การถูกบังคับให้ทำที่ ซ้ำๆ ซากๆ” เมื่อเด็กมีประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจจะไม่สามารถที่จะลดความไม่พึงพอใจนั้นได้ทันทีทันใด แต่จะต้องสร้างประสบการณ์นั้นซ้ำแล้วซ้ำอีกโดยการเล่น เพื่อลดระดับความเข้มของประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจนั้นๆ

อีริกสัน (Erikson) เชื่อว่า การเล่นมีลักษณะเฉพาะ และมีความหมายต่อบุคลิกภาพของเด็กแต่ละคน การเล่นของเด็กเป็นการพัฒนาการตามขั้นตอน 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การเล่นที่ตัวเด็กเป็นศูนย์กลาง จะเล่นเกี่ยวกับตนเอง โดยการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย หรือส่งเสียงซ้ำๆ ต่อมาเริ่มมุ่งความสนใจในการเล่นไปที่สิ่งอื่น ๆ เช่น การสำรวจสิ่งของด้วยมือ หรือใช้เสียงระดับต่างๆ เพื่อดูการตอบสนองของแม่

ขั้นตอนที่ 2 การเล่นของเล่นหรือวัตถุที่อยู่รอบ ๆ ตัว เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎเกณฑ์บางอย่างในโลกเล็กๆ ของตน

ขั้นตอนที่ 3 การเล่นเมื่อเด็กเข้าสู่สังคมคือช่วงปฐมวัย เด็กจะรู้จักการเล่นที่ต้องแบ่งปันและร่วมมือกับผู้อื่น การพัฒนาการในช่วงนี้เป็นผลมาจากทั้งสองช่วงแรก

ดังนั้น นักจิตวิทยาในกลุ่มทฤษฎีของจิตวิเคราะห์มุ่งไปที่การพัฒนาด้านบุคลิกภาพซึ่งมองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมและความรู้สึก

2.2 ทฤษฎีพัฒนาทางสติปัญญา (Intellectual Development Theory) ผู้นำกลุ่ม คือ

จีน เปียเจต์ (Jean Piaget) ซึ่งเชื่อว่า ลักษณะของการเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญาและจะมีลักษณะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยเริ่มจากการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัส (Sensory Play) เพื่อเป็นการสำรวจ มีพฤติกรรมที่ทำซ้ำๆ เพื่อให้เกิดทักษะ ต่อมาจะเริ่มเล่นแบบที่เข้าไปมีส่วนในการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมรอบตัว เช่น เอามือตึงผมพ่อแม่ จับและปล่อยวัตถุ หรือเอามือตื้น้ำ เป็นต้น เมื่อเด็กสามารถเคลื่อนไหวร่างกายไปได้รอบๆ ก็จะเริ่มปีนป่าย สำรวจสิ่งของ เมื่ออายุประมาณ 1 ขวบ จะเริ่มใช้จินตนาการในการเล่น เช่น เล่นป้อน

อาหารตุ๋น เป็นต้น เมื่ออายุประมาณ 18 เดือน - 24 เดือน เด็กจะเริ่มเล่นอย่างมี วัตถุประสงค์ รู้จักการนำสิ่งของมาสร้างให้เป็นสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ แต่ก็ยังเป็นการเล่นเพื่อความพึงพอใจ ไม่คำนึงถึงมาตรฐานของสังคม ในช่วงนี้เรียกว่า การเล่นเกี่ยวกับการสร้าง Constructive Play) และพัฒนามาเป็นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) เมื่อเด็กสามารถจดจำสิ่งของต่าง ๆ ที่ไม่มีอยู่ในที่นั้นได้แล้ว เช่น การเล่นเอาน้ำแทนนมเพื่อให้ตุ๊กตาดื่มนม หรือเอาผ้ามาพับเป็นตุ๊กตา ขึ้นสูงสุดของการพัฒนาการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์เรียกว่า การแสดงละครสมมติ (Sociodramatic Play) จะพัฒนาอย่างเต็มที่ เมื่ออายุประมาณ 3-4 ขวบ

สมิแลนสกี (Smilansky) นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ ได้อธิบายว่า การเล่นไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความสามารถของระดับสติปัญญา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่านั้น แต่ยังช่วยให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์โดยการรู้จักการแก้ปัญหา การพัฒนาความรู้และทักษะต่าง ๆ ช่วยพัฒนาอารมณ์และสังคมควบคู่ไปด้วย

2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ของนักจิตวิทยาในกลุ่มพฤติกรรมนิยม ผู้นำกลุ่ม คือ นักจิตวิทยาชาวอเมริกันชื่อ เบอร์รธ สกินเนอร์ (Burrhus Skinner) เป็นผู้ตั้งทฤษฎีการเรียนรู้ การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning Theory) ทฤษฎีนี้มีหลักการว่า พฤติกรรมของ ผู้เล่นเกิดขึ้นจากการเห็นผลที่ได้รับจากการเสริมแรง (Reinforcement) เช่น เมื่อเล่นเกมได้ดีแล้วได้รับคำชมเชยจากผู้สอน ทำให้ผู้เล่นอยากเล่นเกมให้ดียิ่งขึ้นไปอีก การเสริมแรงต้องทำทันทีหลังจากมีพฤติกรรมที่ต้องการ เช่น ทำการเสริมแรง ทันที เมื่อผู้เล่นปฏิบัติได้ตามจำนวนครั้งที่ผู้สอนกำหนดให้ จะช่วยให้ผู้เล่นกระทำพฤติกรรมบรรลุเป้าหมายอย่างรวดเร็ว และเพิ่มขึ้นในระดับสม่ำเสมอ การให้สัญญาณ การบอก การแสดงท่าทางของผู้สอน ถือเป็นการชี้แนะ ซึ่งการกระทำเหล่านี้จะทำหน้าที่เป็นเงื่อนไขที่จะทำให้เด็กแสดง พฤติกรรม

วูฟแกง โคห์เลอร์ และคณะ (Wolfgang Kohler and Others) ; เคิร์ท เลวิน (Kurt Lewin) และเอ็ดเวิร์ด โทลแมน (Edward Tolman) นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ ต่างก็เชื่อว่า การแก้ปัญหาด้วยตนเองในการเล่นเก่าย ๆ จะนำไปสู่การคิดเป็น และแก้ปัญหาเป็น ดังนั้น นักจิตวิทยาในกลุ่มพฤติกรรมนิยมจึงมุ่งไปที่การพัฒนาการเรียนรู้ เพราะเชื่อการเรียนรู้ เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านความรู้ ทักษะ และความรู้สึกล้วนเนื่องมาจากประสบการณ์

จากทฤษฎีการเล่นดังกล่าว ชี้ให้เห็นและพอสรุปได้ว่า การเล่นของเด็ก มีคุณค่าช่วยเสริมสร้างพละกายบอดี้ ประเทืองปัญญา ช่วยให้อารมณ์แจ่มใส ผีอกจิตใจใฝ่หาความรู้ มีความสามัคคี และช่วยสร้างคนดีให้สังคม ที่สำคัญไม่หือคร้าย สอนให้รู้จักอภัย ผีอกให้ละเอียดรอบคอบ แบ่งปันและช่วยพัฒนา เสริมสร้างลักษณะนิสัยได้สารพัดอย่าง จากการที่เด็กเหล่านั้น

ได้รับประสบการณ์จากการเล่นร่วมกัน การเล่นสามารถฝึกให้เด็ก ๆ เกิดความรัก ความสามัคคี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เป็นคนช่างสังเกต ฯลฯ อีกทั้ง เด็กจะเกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการเล่น และ จะนำผลการเรียนรู้ที่ค้นพบนั้นมาปรับใช้ในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ในชีวิตจริงได้

1.5 พฤติกรรมการเล่น

มีผู้ให้ความหมายของคำว่า พฤติกรรมไว้ต่าง ๆ กันดังนี้

กันยา สุวรรณแสง (2532 : 32) กล่าวว่า พฤติกรรม คือ กิริยา อาการ บทบาท ลีลา ท่าที การประพฤติปฏิบัติ การกระทำที่แสดงออกให้ปรากฏ สัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทางใด ทางหนึ่งใน 5 ทวาร คือ โสตสัมผัส จักขุสัมผัส ชิวหาสัมผัส ฆานสัมผัส และทางผิวหนัง หรือ มิฉะนั้นก็สามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือ

ไพบุลย์ เทวรักษ์ (2537 : 3) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำ การแสดง อาการหรืออากัปกิริยาของอินทรีย์ ทั้งในส่วนที่เจ้าของพฤติกรรมเอง เท่านั้นที่รู้ได้และในส่วนที่ บุคคลอื่นอยู่ในวิสัยที่จะรู้ได้

ประเภทของพฤติกรรม

พฤติกรรมแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ พฤติกรรมภายนอก และพฤติกรรมภายใน ซึ่ง อารี พันธุ์มณี (2534 : 15-16) ได้อธิบายไว้ดังนี้

1. พฤติกรรมภายนอกหรือพฤติกรรมชัดแจ้ง (Overt Behavior) เป็นพฤติกรรมที่สามารถมองเห็น สังเกตเห็นได้จากภายนอก มี 2 ลักษณะ คือ

1.1 พฤติกรรมแบบโมลาร์ (Molar Behavior) เป็นพฤติกรรมหน่วยใหญ่ที่สังเกตเห็นได้ด้วยตาเปล่า โดยไม่ต้องอาศัยเครื่องมือวัด และตรวจสอบ เช่น การเคลื่อนไหวของร่างกาย การเดิน การยืน การหัวเราะ เป็นต้น

1.2 พฤติกรรมแบบโมเลกุล (Molecular Behavior) เป็นพฤติกรรมหน่วยย่อยที่ต้องอาศัยเครื่องมือช่วยในการสังเกต เช่น การเปลี่ยนแปลงของร่างกาย การไหลเวียนของโลหิต การเต้นของหัวใจ ความดันโลหิต กระแสประสาทในสมอง ฯลฯ

2. พฤติกรรมภายในหรือพฤติกรรมกำบัง (Covert Behavior) เป็นพฤติกรรมที่ไม่สามารถเห็นได้ชัดเจนด้วยตา แต่จำเป็นต้องใช้เครื่องมือวัดและตรวจสอบพฤติกรรมภายใน มีดังนี้

2.1 ความรู้สึก (Feeling) หมายถึง การตอบสนองต่อสิ่งเร้าด้วยอวัยวะสัมผัสทั้ง 5 หรือส่วนใดส่วนหนึ่งซึ่งได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น ผิวหนัง เช่น การที่ลิ้นสัมผัสรสหวาน ก็บอกได้ว่าหวาน หรือการได้เห็นแสงสว่าง ได้กลิ่นหอม

2.2 การรับรู้ (Perceiving) หมายถึง การแปลความหมาย หรือการตีความที่ได้จากการสัมผัส

2.3 การจำ (Remembering) หมายถึง ความสามารถในการสะสมสิ่งเร้าหรือประสบการณ์ที่เคยผ่านเข้ามา แล้วเก็บเป็นภาพไว้ได้ และสามารถที่จะนำออกมาใช้ได้ทุกครั้ง

2.4 การคิด (Thinking) และการตัดสินใจ (Decision Making) หมายถึง การรวบรวมข้อมูลหรือสิ่งเร้าต่าง ๆ และวิเคราะห์หาสาเหตุและพิจารณา ตัดสินใจ

ประโยชน์ของพฤติกรรมการเล่น

การเล่นทำให้เกิดความสนุก ร่างกายได้เคลื่อนไหวกล้ามเนื้อทุกส่วนได้พัฒนาเต็มที่ทำให้เกิดการระบายความรู้สึกต่างๆ ที่มีอยู่ภายในร่างกายออกมา ซึ่งจะสังเกตได้ทางหน้าตา และพฤติกรรมที่แสดงออก การเล่นทำให้เด็กเป็นตัวของตัวเอง ได้แสดงความสามารถที่มีอยู่ภายในออกมา เป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้เด็กปรับตัว ปรับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพ เกิดการเรียนรู้เพื่อควบคุมตนเอง การเล่นทำให้เด็กเกิดความคับข้องใจ ลดความตึงเครียดทางอารมณ์ ลดความก้าวร้าว ลดความกลัว มีวุฒิภาวะที่เหมาะสมกับอายุ สามารถประกอบภารกิจในชีวิตประจำวันได้ดี

จากทฤษฎีดังกล่าวพอสรุปได้ว่า พฤติกรรมการเล่นของเด็กเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นจากความพอใจ ความต้องการที่จะสนองความพอใจของตน และเป็นไปตามวัยและพัฒนาการของเด็ก อีกทั้งเด็กจะเกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากการเล่น และจะนำผลของการเรียนรู้ที่ค้นพบนั้นมาปรับใช้ในการแก้ปัญหาที่เป็นจริงได้

ลักษณะและพฤติกรรมการเล่นของเด็กในวัย 3-12 ปี

เด็กในวัย 3-12 ปี มีลักษณะของการเล่นแตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

1. เด็กหญิงและเด็กชายนิยมเล่นแยกกัน เล่นรวมกันบ้างเป็นครั้งคราวในชนิดของการเล่นที่รวมกลุ่มได้ เกมที่เล่นบางประเภทเป็นเกมที่นิยมเฉพาะชาย บางประเภทเป็นที่นิยมเฉพาะหญิง เด็กชายนิยมเล่นเกมที่ต้องใช้พลังกำลังมาก ๆ มีความนิยมตื่นเต้นและต้องใช้การต่อสู้มาก ๆ
2. เกมที่เล่นมีกฎ – ระเบียบซับซ้อนมากขึ้น ไม่สู้จะนิยมเกมง่าย ๆ
3. เล่นคนเดียวน้อยลง ชอบจับกลุ่มเล่นที่สนุกสนานกว่า
4. เพศชาย – หญิง มีลักษณะการเลือกเกมเล่น และการเล่นที่ต่างกัน
5. เด็กบางคนอาจเลือกเริ่มเล่นประเภทงานอดิเรกบ้างแล้วในวัยนี้

1.6 พัฒนาการของวัยเด็ก

อีริกสัน (Erikson) ได้ศึกษาถึง การพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก โดยเขาเน้นเรื่องของความรัก ความอบอุ่นของเด็ก และเน้นถึงความสำคัญของสังคม สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ตลอดจนระยะการเจริญเติบโตของคนเรา โดยแบ่งขั้นการเจริญเติบโตเป็น 8 ขั้น ตั้งแต่วัยทารก จนถึงวัยผู้ใหญ่ ดังนี้

1. ขั้นความไว้วางใจ แข่งกับ ความสงสัยในน้ำใจของผู้อื่น (Trust vs. mistrust)

อยู่ในช่วงอายุ ตั้งแต่แรกเกิด ถึง 18 เดือน ความไว้วางใจในผู้อื่น เกิดจากการที่เด็กทารกได้รับการตอบสนอง ความต้องการพื้นฐานทางกาย และทางจิตใจ แต่ความระแวงสงสัยจะเกิดขึ้นเมื่อไม่ได้รับการตอบสนองเหมือนเดิมทุกครั้ง

2. ขั้นความเป็นตัวของตัวเอง แข่งกับ ความละอายใจไม่แน่ใจ (Autonomy vs. shame and doubt)

อยู่ในช่วงทารกตอนปลาย คืออายุประมาณ 18 เดือน ถึง 3 ปี ทารกจะมีความกระหายใคร่รู้จักสิ่งแวดล้อมรอบตัว และ พยายามที่จะเป็นตัวของตัวเอง ทำอะไรด้วยตัวเอง หากถูกดุหรือถูกควบคุมมาก ๆ ก็จะเกิดความรู้สึกละอายใจ ไม่แน่ใจในการกระทำ

3. ขั้นความคิดริเริ่ม แข่งกับ ความรู้สึกผิด (Initiative vs. guilt)

เป็นระยะวัยเด็กตอนต้น หรือเด็กวัยก่อนวัยเรียน คือ ช่วงอายุประมาณ 3 – 6 ปี เด็กจะมีพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อ และประสาทสัมผัส พึ่งตัวเองได้ดี เริ่มพูด และสื่อความหมายได้ อยากเรียนรู้สิ่งรอบตัว รู้จักใช้ความคิดฝัน และมีความคิดสร้างสรรค์ ชอบการเล่น และชอบ ของเล่น หากเด็กถูกห้าม หรือสกัดกั้นความอยากรู้อยากเห็น ความคิดสร้างสรรค์ และการเล่นต่าง ๆ เด็กจะเกิดความรู้สึกผิดและกลัวการถูกลงโทษ จนอาจพัฒนากลายเป็นบุคลิกภาพ แบบ รู้สึกผิด หรือ Guilt personality

4. ขั้นระยะเอาการเอางาน แข่งกับ ปมด้อย (Industry vs. inferiority)

เป็นวัยเด็กตอนปลาย คือ อายุ ระหว่าง 6-12 ปี เด็กเข้าโรงเรียนและรู้จักเรียนอย่างเป็นช่วงที่ เด็กมีความสามารถควบคุมกิจกรรมตนเอง หากเด็กทำไม่ได้และขาดกำลังใจ อาจกลายเป็นปมด้อยของตนที่รู้สึกว่าจะไม่สามารถทำ หรือช่วยเหลือตัวเองได้

5. ขั้นการพบอัตลักษณ์แห่งตน แข่งกับ การไม่เข้าใจตนเอง (Identity vs. identity diffusion)

เป็นช่วงระยะวัยรุ่น คือ อายุประมาณ 13-20 ปี อีริกสันเชื่อว่า ช่วงนี้เป็นช่วงที่มีความขัดแย้งและวิกฤตยิ่งกว่าช่วงอื่น เพราะเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ ระหว่างความเป็นเด็กกับความเป็นผู้ใหญ่ ก่อให้เกิดความขัดแย้งด้านสัมพันธภาพกับผู้ใหญ่ เพื่อนร่วมวัย เพื่อนต่างเพศ และสังคม

6. ชั้นความสนิทสนมหา ความร่วมใจ แข่งกับ ความเปล่าเปลี่ยว (Intimacy and solidarity vs. isolation)

อยู่ในช่วงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น อายุประมาณ 20-40 ปี บุคคลจะแสวงหามิตรภาพ ความสนิทสนมคุ้นเคย แสวงหาผู้ครอง หากหาไม่ได้ หรือไม่เป็นที่พอใจ ก็อาจจะใช้ชีวิตอย่างโดดเดี่ยว

7. ชั้นการบำรุงส่งเสริมผู้อื่น แข่งกับ การพะวงเฉพาะตน (Generativity vs. self absorption)

เป็นช่วงระยะวัยกลางคน อายุระหว่าง 40-60 ปี คนในวัยนี้จะเริ่มมีการแบ่งปัน เผื่อแผ่ แนะนำ ต่อบุคคลอื่นต่อสังคม และโลก แต่บางคนก็อาจจะพะวงเฉพาะตน หากมีความรู้สึกยึดติดอยู่กับตำแหน่งหน้าที่ อำนาจ การเงินต่าง ๆ

8. ชั้นความมั่นคงทางใจ แข่งกับ สิ้นหวัง (Integrity vs. despair)

ระยะนี้เป็นระยะวัยสูงอายุ คืออายุตั้งแต่ 60 ปี ขึ้นไป อีริคสันบอกว่า เมื่อถึงขั้นนี้แล้ว บุคคลจะต้องพัฒนาความรู้สึกว่า ตนได้กระทำกิจต่าง ๆ ที่ควรกระทำเสร็จสิ้นตามหน้าที่ของตนแล้ว ไม่เช่นนั้น จะทำให้รู้สึกอับอายหรือยอมรับอดีตไม่ได้ หรือกลัวความตายที่กำลังจะคืบคลานเข้ามา จนทำให้รู้สึกสิ้นหวัง และหลีกเลี่ยงชีวิต

ทั้งหมดนี้คือลำดับขั้นของชีวิตมนุษย์ ตามทฤษฎีของอีริคสัน จะเห็นได้ว่า วัยเด็กตั้งแต่ขั้นที่ 1-4 แต่ละขั้นก็จะแตกต่างกันไป ซึ่งเด็กจะเริ่มพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นตัวของตัวเอง และความสามารถไปพร้อม ๆ กัน ในวัยเด็กนี้ เด็กจะชอบทำกิจกรรมมาก ต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยากทดลอง มีจินตนาการสูง ชอบซักถาม การเล่นจึงเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญมาก เพราะว่า การเล่นจะช่วยทำให้กล้ามเนื้อได้พัฒนาเต็มที่ พัฒนาความคล่องแคล่ว ว่องไว พัฒนาความคิด จินตนาการ และช่วยพัฒนาการปรับตัวเข้ากับกลุ่มเพื่อน และสังคมได้ดี จึงเห็นว่า ผู้ใหญ่ควรปล่อยให้เด็กได้ทำสิ่งต่าง ๆ ที่เหมาะสม และช่วยสนับสนุน เพื่อสร้างความมั่นใจแก่เด็กด้วย

องค์ประกอบของการพัฒนาการ

ประไพพรรณ ภูมิวิมลสาร (2526 : 58-59) กล่าวว่า ความเปลี่ยนแปลงของคนเราที่เกิดมา มีใช้เกิดการพัฒนาการขึ้นเองตามธรรมชาติ หากแต่มีองค์ประกอบอื่นๆ เข้าไปมีส่วนร่วมด้วย องค์ประกอบที่ทำให้อัตราของการพัฒนาการเกิดขึ้นช้าหรือรวดเร็วมี 2 ประการคือ

1. วุฒิภาวะ
2. การเรียนรู้

วุฒิภาวะ หมายถึง ภาวะของความเจริญเติบโตสูงสุด ซึ่งทำให้นักกลสามารถแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งได้ โดยไม่ต้องอาศัยการเรียนรู้หรืออิทธิพลของสิ่งแวดล้อมเข้าช่วย อาจกล่าวได้ว่า วุฒิภาวะเป็นสภาพที่ทำให้เกิดความพร้อมนั่นเอง

การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม อันเนื่องมาจากการได้รับประสบการณ์ การฝึกหัด หรือการทำซ้ำๆ

ความสนใจของเด็กชายและเด็กหญิงจะแตกต่างกันออกไปตามช่วงอายุแม้ว่าจะยังไม่สามารถกำหนดได้แน่นอนว่าจะแตกต่างกันมากน้อยเพียงใด เพราะเด็กๆ มักจะแสดงพฤติกรรมออกมาตามกรอบที่บิดามารดากำหนดไว้ให้ แต่ความแตกต่างที่เห็นได้ชัดเจน ได้แก่ การพัฒนาการทางด้านร่างกายของเด็กชายและเด็กหญิง กล่าวคือ ในวัยเดียวกัน ส่วนใหญ่เด็กชายจะมีขนาดของร่างกายที่ใหญ่กว่าเด็กหญิง ซึ่งสิ่งนี้จะมีอิทธิพลต่อชนิดของกิจกรรมการเล่นของเด็กด้วย

ช่วงวัยเด็กนี้ จัดอยู่ในวัย แห่งการเปลี่ยนแปลง เด็กๆ จะรวมตัวกันเป็นกลุ่มทางสังคมขึ้น ซึ่งบางทีก็โกรธกัน แล้วหันมาคืนดีกันอีก ขณะเดียวกันเด็กก็เริ่มมีการเรียนรู้การแสดงพฤติกรรมที่จะทำให้ตนได้รับการยอมรับเข้าเป็นสมาชิกของสังคม วัยนี้มีความพร้อมมาก และสนใจสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวเองมากขึ้น พัฒนาการก็จะมีขึ้นตามวัย ไม่ว่าจะเป็นทางกาย จิตใจ อารมณ์ หรือสังคมก็ตาม

ส่วนพัฒนาการ การเล่นของเด็กในวัยนี้จะเริ่มสมบูรณ์ขึ้น และเริ่มมีความคิดที่จะเอาชนะคนอื่น โดยมักจะทำในสิ่งที่คนอื่นทำอยู่ก่อนแล้ว เพื่อจะแข่งขันและหาทางเอาชนะด้วยกฎเกณฑ์ที่แน่นอน เคารพกฎ - กติการมากกว่าวัยที่ผ่านมา แต่จะมีการเปลี่ยนแปลงกฎอยู่เสมอตามความเหมาะสมของการเล่น เพราะเด็กวัยนี้ยังมีความคิดเกี่ยวกับการเล่นในลักษณะเฉพาะตัว แต่ละคนแตกต่างกันไป ส่วนใหญ่ยังสนใจกับการสร้างกฎและรักษากฎมากแต่ยังเข้าใจไม่สมบูรณ์ เพราะการเล่นที่เด็กคิดขึ้นนั้นยังมีการเลียนแบบผู้ใหญ่หรือผู้อื่นอยู่ กฎเกณฑ์กติกาที่คิดขึ้นยังไม่แน่นอน อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ บางครั้งเด็กอาจจะละเมิดกฎโดยไม่รู้ตัวเพื่อต้องการเอาชนะในการแข่งขันแต่ละครั้ง การเล่นของเด็ก จะรวมกลุ่มกันเป็นทีมจำนวนไม่มาก ไม่จำกัดเพศชาย-หญิง และมักจะเล่นการเล่นประเภทกลางแจ้ง มากกว่าในร่ม เด็กชายชอบการเล่นที่มีการแข่งขันประเภทกลางแจ้ง เช่น วิ่งเปี้ยว เตะ ลูกหิน เป็นต้น ส่วนเด็กหญิงชอบการเล่นที่สามารถเล่นในร่มได้ และหาวัสดุได้ง่ายในตามฤดูกาลต่างๆ เช่น กระโดดหนึ่งยาง เล่นขายของ อัดก หมาเก็บ เป็นต้น

สรุปได้ว่า วัยเด็กเป็นวัยที่เริ่มเปลี่ยนแปลงทั้งร่างกายและ จิตใจ มีความต้องการ และความสนใจเป็นลักษณะเฉพาะประจำวัย ความต้องการที่สำคัญคือ ความต้องการทางกาย และ ความต้องการด้านจิตใจ ความต้องการเหล่านี้ถ้าได้รับการตอบสนองจะทำให้เด็กเกิดความสุข

ความมั่นใจ ซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมและบุคลิกภาพของเขามาก ความสนใจก็เท่ากับความต้องการ คือ แม้เด็กส่วนใหญ่จะมีความสนใจคล้าย ๆ กัน แต่น้ำหนักของความสนใจแต่ละด้านจะไม่เท่ากัน ผู้ใหญ่จะต้องสังเกต และพยายามสนองความสนใจของเด็กในทางที่ถูกที่ควร โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสนใจในการเล่น ซึ่งถือเป็นลักษณะเฉพาะของวัยเด็ก ไม่ควรห้ามเด็กขณะเล่น แต่ควรอธิบายให้เขาเข้าใจวิธีเล่น และกติกาของการเล่น เด็กยิ่งโตขึ้นก็ยิ่งมีความสนใจด้านสังคมกว้างขวางขึ้น

1.7 ชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม

ที่ตั้ง (ประวัติหลวงพ่อสัมฤทธิ์ 2515)

ชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม ตั้งอยู่ที่ ซอยวัดไผ่เงินฯ ที่ 16-18 แขวงบางโคล่ เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร

พื้นที่อาณาเขต

ชุมชนวัดไผ่เงิน โชตนาราม มีพื้นที่ประมาณ 14 ไร่ มีอาณาเขตที่ตั้งดังนี้

- ทิศเหนือ ติดต่อกับ โรงเรียนเปรมฤดีศึกษา และโรงเรียนวาสุเทวี
- ทิศใต้ ติดต่อกับ คลองขวาง ปลายซอยราษฎร์อุทิศ 2
- ทิศตะวันออก ติดต่อกับ ซอยข้างโรงเรียนเปรมฤดีศึกษา
- ทิศตะวันตก ติดต่อกับ คลองวัดไผ่เงิน ฯ และซอยหมอฝัน

สภาพการครอบครองที่ดิน

ที่ดินส่วนหนึ่งเป็นที่ของสำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ และกรมธนารักษ์ อีกส่วนหนึ่งเป็นที่ดินส่วนตัวและเป็นที่เช่าของเอกชน

สภาพทางกายภาพ

สภาพที่ดินของชุมชนมีระดับต่ำกว่าถนนใหญ่ การคมนาคมที่ใช้ติดต่อกันเป็นทางเท้าคอนกรีต ได้ทางเท้าเป็นทางระบายน้ำ เส้นทางระบายน้ำทุกเส้นทางจะระบายน้ำออกสู่คลองขวาง อาคารบ้านเรือนส่วนมากมีสภาพเป็นไม้ บริเวณทั่วไปสะอาดพอสมควร เนื่องจากมีเจ้าหน้าที่ของชุมชนคอยดูแลรักษาความสะอาดและบริการจัดเก็บกวาด เก็บขยะ เป็นประจำทุกวัน

โครงสร้างประชากร

1. จำนวนบ้าน 550 หลังคาเรือน
2. จำนวนประชากร 3,712 คน เป็นชาย 1,900 คน เป็นหญิง 1,812 คน

อาชีพ

ประชากรส่วนใหญ่ประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไป โดยเฉพาะรับจ้างในโรงงานอุตสาหกรรม รองลงมา คือ ประกอบอาชีพส่วนตัว และค้าขายสิ่งของเบ็ดเตล็ด รอบ ๆ บริเวณ ในสมัยก่อนพื้นที่บริเวณนี้ประชากรมีอาชีพทำนา ปลุกผักสวนครัวเป็นอาชีพหลัก เพราะมีน้ำท่วมขังตลอดปีปัจจุบันยังคงเหลือร่องรอยคันนาให้เห็นอยู่บ้าง ในกลางชุมชนลึก ๆ สภาพดินจะเป็นดินเลน เหนียว ไม่มีถนนเหมือนปัจจุบัน ประชาชนจึงเปลี่ยนจากทำนา มาทำไร่ ทำสวนผลไม้แทน ซึ่งได้แก่ ฝรั่ง มะม่วง ชมพู่ ลำไย ลิ้นจี่ ลำไย เป็นต้น แต่ไม่ค่อยได้ผลเพราะประสบปัญหาน้ำท่วมเป็นเวลานาน ทำให้ ต้องเปลี่ยนมาทำสวนไม้ดอก ไม้ประดับ ปลุกผักขาย จนปัจจุบัน ประชาชนเข้ามาอาศัยมากขึ้น การประกอบอาชีพก็เปลี่ยนไป ชุมชนแห่งนี้เริ่ม กลายเป็นชุมชนแออัด

ศาสนา

ประชากรส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ รองลงมา คือ ศาสนาอิสลาม และศาสนาคริสต์

ประวัติชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม (ประวัติหลวงพ่อสัมฤทธิ์. 2515)

จากการบอกเล่าของพระครูสิริธรรมสุธี (หลวงพ่อสี) เจ้าอาวาสวัดไผ่เงินโชตนาราม ปัจจุบันอายุ 94 พรรษา (2547) เล่าว่า

เมื่อปี พ.ศ. 2482 รัฐบาลมีการเวนคืนที่ดินเพื่อสร้างท่าเรือคลองเตย ในการนั้นมีการรื้อถอนบ้านเรือน ยู่บ ย้าย ประชากรในหลายท้องที่ ให้มาตั้งรวมกันที่บริเวณวัดไผ่ล้อม ในสมัยนั้น (ปัจจุบันกลายเป็นชุมชนวัดไผ่เงินฯ) โดยหลวงบริบาลบุรีภัณฑ์ (ปาน อินทวงศ์) ดำรงตำแหน่งหัวหน้ากองพิพิธภัณฑสถาน โบราณสถาน กระทรวงธรรมการ สมัยนั้น และได้ตั้งชื่อหมู่บ้านรอบๆ วัดไผ่เงินฯ นี้ว่า “ชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม”

ในปี พ.ศ. 2483 ช่วงเดือน 9 ได้ มีขบวนแห่อัญเชิญหลวงพ่อสัมฤทธิ์ จากวัดพระยาไกร เพื่อนำมาประดิษฐาน ในอุโบสถของวัดไผ่เงินฯ เพื่อให้ เป็นพระคู่บ้านคู่เมือง และเป็นที่เคารพสักการะนับถือของบุคคลทั่วไป จนถึงปัจจุบันนี้ ทุกปีจะมีงานฉลองหลวงพ่อสัมฤทธิ์เป็นประจำ สืบต่อกันมา ในเดือนมกราคมทุกปี โดยมีหรรสพสมโภชน์เพียงอย่างเดียวคือ จีว

ปัจจุบัน มีประชากรเข้ามาอาศัยมากขึ้น โรงงานอุตสาหกรรมก็มากขึ้น มีการตัดถนนเป็นตรอก ซอย เพื่อให้มีการคมนาคมสะดวก การไฟฟ้า การประปา เข้ามาอย่างทั่วถึง ทำให้บ้านเรือนเริ่มแออัด มีการก่อสร้างอาคารเพิ่มขึ้น เทศอนกริตถนนใหม่ ชุมชนเจริญขึ้นตามลำดับ มีการพัฒนาชุมชนตามระบบการปกครองของกรุงเทพมหานคร

ในปี พ.ศ. 2515 มีการแต่งตั้งประธานชุมชนเป็นครั้งแรก โดยมีคุณนงโกชนัน วงศ์ตระกูล บ้านเลขที่ 992 / 2 ซอยวัดไผ่เงิน แขวงบางโคล่ โทร 02 – 211- 0730 เป็นประธานชุมชนคนแรกจนถึงปัจจุบัน

ในปี พ.ศ. 2531 ชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม ได้รับรางวัลชุมชนตัวอย่าง ด้านการบริหารทรัพยากรเพื่อชุมชน

การเล่นของเด็กในชุมชน

การเล่นของเด็กในชุมชน มีพฤติกรรมการเล่นคล้ายๆ กับเด็กทั่วไป เป็นการเล่นเพื่อออกกำลังกายและฝึกซ้อมกีฬา เป็นส่วนใหญ่ อุปกรณ์ก็เท่าที่จะหาได้รอบ ๆ บริเวณ เด็กส่วนมากนิยมเล่นในช่วงเวลาตอนบ่าย ถึงตอน เย็น เพราะอากาศจะเย็นในช่วงนี้ และว่างจากการช่วยงานที่บ้านแล้ว สถานที่เล่นมีหลายแห่งรอบ ๆ ชุมชน แม้จะคับแคบไปบ้างแต่เด็กก็ถือเด็กต้องการเล่นตลอดเวลา การเล่นนั้นจะเล่นโดยการจับกลุ่มเล็ก ๆ 2-3 คนบ้าง กลุ่มใหญ่ 4-16 คนบ้าง ตามสมัครใจ เล่นกันแบบอิสระ ถึงเวลาเย็นเด็กก็จะแยกย้ายกันกลับบ้านตามปกติ เด็กจะเล่นทั่วไปเท่าที่จะมีที่ว่าง สถานที่พบเด็กเล่นในชุมชนแห่งนี้เท่าที่พบเห็น มีทั้งสิ้น 7 แห่ง ดังนี้

1. ในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม จะมีลักษณะเป็นซอยแคบ ๆ ยาว ลึกเข้าไปในชุมชน ๓ ตลาดพื้นด้วยคอนกรีต สภาพบ้านทั้งสองข้างทางจะเป็นบ้านที่เป็นห้องแบ่งให้เช่า บ้านสองชั้น ร้านขายสินค้า ตลอดสองข้างทางจะแออัดมาก มีรถจักรยานยนต์รับจ้างและรถจักรยานยนต์ส่วนตัว วิ่งผ่านไปผ่านมา ตลอดเวลา แต่ก็ยังพอมีพื้นที่ว่างอยู่บ้างที่พอให้เด็กได้เล่นหน้าบ้านตนเองริมถนนและตามซอยต่าง ๆ ทั่วไปที่อยู่ในชุมชน

2. ได้ทางด่วน สถานที่ได้ทางด่วนมีสภาพเป็นลักษณะโค้ง ยาว ตามทางด่วน ด้านล่างจะเป็นที่ว่าง แสงแดดส่องไม่ถึง รมรื่น พื้นด้านล่างจะมีอิฐหัก เศษปูน วางระเกะระกะไม่สม่ำเสมอ มีการขายอาหาร เครื่องดื่ม มีเศษวัสดุกองเป็นจุด ๆ ส่วนด้านหลังติดกำแพงจะเป็นที่พัก อาศัยของ หลายครอบครัว ทั้งแบบชั่วคราวและแบบถาวร เพื่อการหาเลี้ยงชีพ สถานที่บริเวณนี้ จึงมีการเล่นของเด็กที่มาทำงานกับผู้ปกครอง โดยผู้ปกครองทำงาน เด็กก็จับกลุ่มเล่นรวมกันอยู่ประจำ

3. ลานอเนกประสงค์ มีลักษณะเป็นที่รกร้างแต่เดิม มีการปรับปรุงโดยถมดินและปรับพื้นที่ไว้เพื่อรอการก่อสร้างกว้างประมาณ 60 เมตร ยาวประมาณ 120 เมตร ทิศตะวันออกติดชุมชน ทิศตะวันตกติดถนนทางด่วน โดยพื้นลาดคอนกรีตช่วงตรงกลางของพื้นที่ ตามแนวยาวของสนาม กว้างประมาณ 6 เมตร ยาวประมาณ 40 เมตร อยู่ติดทางด่วนทางด้านทิศตะวันตก ทั้งสองข้างจะเป็นที่ว่าง มีหญ้าขึ้นรกรุงรัง มีเศษขยะกองทิ้งเป็นจุดๆ เด็กจะใช้พื้นลาดคอนกรีตของสนามนี้เล่นฟุตบอล แบดมินตัน จักรยาน ฯลฯ เป็นประจำทุกวัน และข้างๆสนามเด็กก็จะจับกลุ่มเล่นกิจกรรมต่างๆ อย่างอิสระ ทุกวัน ช่วงเวลาบ่าย เป็นต้นไป

4. ลานวัดไผ่เงินโชตนาราม เป็นพื้นราบลาดด้วยคอนกรีต ระหว่างกุฏิ ศาลา หน้าวิหาร หลวงพ่อสัมฤทธิ์ เด็กนิยมนเข้ามาเล่นในลานวัดช่วงตอนเย็น กิจกรรมที่เล่นประจำได้แก่ ขี่จักรยาน กระโดดหนังยาง แบดมินตัน สาเหตุที่เด็กเข้ามาเล่นน้อยอาจจะเป็นเพราะ ทางวัดกำลังก่อสร้าง กุฏิหลังใหม่ ปรับปรุงสถานที่รอบ ๆ บริเวณ และลานวัดใช้เป็นลานจอดรถด้วย ทุกวันศุกร์ก็จะ มีตลาดนัดด้วยทำให้ สถานที่ว่างมีน้อย และ คับแคบ ไม่เหมาะในการใช้กิจกรรมการเล่น

5. ลานกีฬาต้านยาเสพติด เป็นที่ว่างใต้ทางด่วนมีเนื้อที่ประมาณ 40 ตารางเมตร ทาง ทิศใต้ของชุมชน สำนักงานสวัสดิการสังคม กรุงเทพมหานครมีนโยบายให้ปรับปรุงสถานที่นี้ ขึ้นเป็นลานกีฬา เพื่อต้านยาเสพติด เมื่อปี พ.ศ. 2539 ใช้เป็นสนามเด็กเล่น สำหรับเยาวชนใน ชุมชนได้เข้ามาเล่นกีฬา เพื่อห่างไกลยาเสพติด มีเจ้าหน้าที่ดูแลช่วงตอนเย็นทุกวัน อุปกรณ์การ เล่นของเด็กที่มีบริการเด็ก ได้แก่ ขิงช้า กระดานหก ม้าหมุน บันไดเวียน มีเวทีเต้นแอโรบิก มี สนามแบดมินตัน รอบบริเวณ ด้านติดถนนทั้งสองข้างจะมีม้าหินอ่อนวางไว้ให้นั่งพักผ่อน ทุกๆ วันจะ มีเด็กเล็ก เยาวชน และผู้ใหญ่มาใช้กิจกรรมมาก ช่วงตอนเย็น

6. สนามโรงเรียนวัดไผ่เงินโชตนาราม เป็นสนามฝึกซ้อมกีฬาของโรงเรียน และปฏิบัติ กิจกรรมวันสำคัญต่าง ๆ ในโรงเรียน ทั้งการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาด้วย สภาพสนามเป็นพื้น คอนกรีต มีเนื้อที่ประมาณ 60 ตารางเมตร มีนักเรียน - เยาวชนในชุมชนเข้ามาเล่นกีฬาใน โรงเรียนในช่วงตอนเย็น โดยเฉพาะวันเสาร์-อาทิตย์ และช่วงนักเรียนปิดเทอม

7. ศูนย์เลี้ยงเด็กเล็ก จะอยู่ในชุมชนฯ โดยเลี้ยงดูเด็กเล็กในชุมชนทั่วไป รับสมัครเด็ก อายุตั้งแต่ 1 ปีถึง 6 ปี มีเด็กประมาณ 20-30 คน เปิดบริการวันจันทร์-เสาร์ หยุดวันอาทิตย์ กิจกรรม มีหลายอย่างตั้งแต่ให้บริการแก่เด็ก เลี้ยงดูเหมือนโรงเรียนเด็กทั่วไป ทางสำนักงานเขตบางคอแหลมให้การสนับสนุนดูแล และมีภาคเอกชน ประชาชนในชุมชนช่วยดำเนินการเอง ส่วนของ เล่นของเด็กนั้น เด็กก็จะนำติดตัวมาจากบ้าน แบ่งกันเล่นอยู่ในศูนย์ฯ สภาพโดยทั่วไปเป็นบ้าน ไม้ตึกสองชั้น ใต้ถุนบ้านโล่งลาดพื้นคอนกรีต มีเนื้อที่ประมาณ 6 ตารางเมตร ใช้เป็นสนาม เด็กเล่น มีรั้วรอบขอบชิด มีพี่เลี้ยงดูแล ตลอดเวลา

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 งานวิจัยต่างประเทศ

ไอแซคส์ (ประภาพรรณ สุวรรณสุข. 2525 : 119 อ้างอิงจาก ; Issacs. 1972) ได้ศึกษาการเล่นของเด็กอายุ 5 ขวบ เป็นจำนวน 50 คน ให้มีการเล่นของเด็กโดยอาศัยจินตนาการนั้น เป็นวิธีการแก้ปัญหาของเด็กเอง การศึกษาพบว่า เด็กทั้ง 50 คน สามารถ แก้ปัญหาได้เองทุกคน แสดงถึงจินตนาการของเด็ก ทำให้เด็กได้ตระหนักถึงสภาพแวดล้อมจากการได้เล่นนั้นนำมาช่วยแก้ปัญหา นอกจากนั้นการเล่นยังเป็นการเตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคตของเด็ก อีกด้วย

ไฟเทลสัน และรอส (Fietelson & Ross. 1973 : 202- 203) ได้ทำการทดลองเกี่ยวกับการเล่นของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการชี้แนะกับที่ไม่ได้รับการชี้แนะ พบว่า กลุ่มเด็กที่อยู่ในบริเวณที่เล่นซึ่งมีการชี้แนะการเล่น มีความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาการตามลำดับขั้นของการเล่นมากกว่ากลุ่มอื่นที่ไม่มีผู้ชี้แนะ

รูบิน และไมอามี (Rubin and Maioni. 1975 : 171-179) ได้ศึกษาขั้นพัฒนาการทางการเล่นของเด็กด้านความสามารถในการแยกการจัดหมวดหมู่ การจัดประเภทของสิ่งของต่าง ๆ การยอมรับความคิดเห็นและทัศนะของผู้อื่น ผลการวิจัยพบว่า พัฒนาการทางการเล่นของเด็ก มีความสัมพันธ์กันในทางบวก นั่นคือ การที่เด็กได้เล่นมาก ๆ จะทำให้เด็กยอมรับความคิดเห็นและทัศนะของผู้อื่นได้ดี ตลอดจนความสามารถในการแยก จัดหมู่และจัดประเภทของสิ่งต่างๆ ได้ดีด้วย ถ้าได้รับการเล่น

เดนนิส และโยปปี้ (Dennis & Yoppi. 1975) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการใช้กิจกรรมการเล่นในการพัฒนาการให้ความร่วมมือ เกิดความกระตือรือร้น เพื่อสร้างพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในเด็กเรียนช้าโดยศึกษาวิจัยกับเด็กอายุระหว่าง 8-10 ปี จำนวน 24 คน ซึ่งมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ได้แก่ ไม่ตั้งใจเรียน ไม่กระตือรือร้น ไม่ให้ความร่วมมือเกี่ยวกับการทำกิจกรรมต่างๆ การดำเนินงานทดลองวิจัย คือ การจัดโปรแกรม การเล่นเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มจะมีสมาชิกเท่าๆ กัน โปรแกรมการเล่นนี้ จัดเพื่อให้เกิดการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยใช้เบี้ยธรรมดาและการยกย่องชมเชย เมื่อสมาชิกในกลุ่ม ทำถูกต้องตามกติกา ระหว่างดำเนินงานทดลองวิจัย ใช้วิธีสังเกตพฤติกรรมและบันทึกพฤติกรรมที่ต้องการ ผลการทดลองพบว่า เด็กในกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ คือ มีการปะทะสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนมากขึ้น มีความ ตั้งใจเรียน และมีความกระตือรือร้นมากขึ้น

ซิลวา บรูเนอร์ และเจนโนวา (Sylva, Bruner & Genova. 1976 : 193) ได้ศึกษาการเล่นของเด็กที่ปล่อยให้เล่นกันโดยอิสระ และกลุ่มที่เล่นโดยมีผู้แนะนำตลอดเวลาให้ทั้ง 2 กลุ่ม ทำงานเพื่อแก้ปัญหาอย่างเดียวกัน ผลการศึกษาพบว่า เด็กทั้ง 2 กลุ่ม มีความสามารถในการแก้ปัญหา

แตกต่างกัน คือ กลุ่มที่เล่นแบบอิสระสามารถแก้ปัญหาได้ดีกว่าเล่นในกลุ่มที่ได้รับการสอนให้รู้จักสังเกตและชี้แนะ โดยสามารถแก้ปัญหาได้หลายวิธีกว่า

บีซีวิกิส (Besevcgis. 1983 : 161) ได้ศึกษาพัฒนาการการเล่นเชิงละคร และการเล่นสรรค์สร้างในเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัยชาวกรีก จำนวน 100 คน ซึ่งมีอายุ 3 ปี 5 เดือน ถึง 6 ปี 5 เดือน โดยกลุ่มการเล่นเชิงละครได้เล่นในหมู่บ้านซึ่งมีของเล่น เช่น ตุ๊กตา ส่วนกลุ่มการเล่นเชิงสรรค์สร้างจะเล่นไม้บล็อก ผลการศึกษาพบว่า การเล่นเชิงละคร และการเล่นเชิงสร้างสรรค์มีแนวโน้มจะพัฒนาขึ้นตามวัยของเด็ก

มอนิแกน (Monighan. 1983 : 163) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเชิงสังคม ภาษา และสภาพแวดล้อมทางการเล่นที่บ้านของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กปฐมวัยอายุ 2 ขวบ 5 เดือน ถึง อายุ 5 ขวบ 5 เดือน และผู้ปกครอง 336 ครอบครัว ผลการศึกษาพบว่า เด็กชายและเด็กหญิงไม่มีความแตกต่างกัน ในเรื่องของการเล่นหรือการพูด และพบว่าความซับซ้อนทางความเข้าใจในการเล่นตามลำพังขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ทางบ้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เชียง (Chiang. 1985 : 181) กับ ความแตกต่างด้านการพัฒนาการในการใช้วัสดุการเล่น ในสนามเด็กเล่นกับเด็กอายุ 3-5 ปี และ 7 ปี จำนวน 57 คน โดยใช้เครื่องมือเทคนิคทางธรรมชาติ ผลการศึกษาพบว่า ประเภทของการเล่นและอุปกรณ์การเล่น เป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลต่อพัฒนาการด้านการเล่น ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางด้านสังคมและสติปัญญาของเด็ก นอกจากนี้จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า มีความแตกต่างของการเล่นในเด็กที่มีอายุต่างกัน เด็กอายุ 3 ปี มักจะเล่นคู่ขนาน เด็กอายุ 5 ปี มักจะเล่นสรรค์สร้างแบบคู่ขนาน เด็กอายุ 7 ปี มักจะเล่นสรรค์สร้างเป็นกลุ่ม เช่น เล่นละครช่วยกันเป็นกลุ่ม หรือเล่นเกมที่มีกติกาเป็นกลุ่มได้ดี และระดับอายุเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้พฤติกรรมทางสังคมของเด็กแต่ละวัยต่างกัน

อัลลัน และลินดา (Allal & Linda. 1986) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความร่วมมือและการแข่งขัน ในเกมที่มีผลต่อความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์ ของนักเรียนในระดับก่อนประถมศึกษา โดยมี ความมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนในระดับก่อนประถมศึกษา โดยใช้เกมการแข่งขัน ในลักษณะความร่วมมือเป็นกลุ่ม และการแข่งขันเป็นรายบุคคลกับนักเรียน ก่อนประถมศึกษา จำนวน 64 คน ใน 2 โรงเรียน ของเมืองเจนีวา ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ ใช้กลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลอง 32 คน และกลุ่มควบคุม 32 คน สถิติที่ใช้การวิเคราะห์แบบสองทาง ผลการวิเคราะห์พบว่า ความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์ ของนักเรียนที่เรียน โดยใช้เกมความร่วมมือเป็นกลุ่มและนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นรายบุคคลแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แอ็คคินสัน (Atkinson. 1987 : 225) ได้ศึกษาการเล่นโดยธรรมชาติของเด็กปฐมวัย อายุระหว่าง 1-3 ขวบ โดยแบ่งการเล่นออกเป็นกลุ่ม ๆ แต่ละกลุ่มอายุห่างกัน 6 เดือน รวมทั้งสิ้น 20 คน โดยจัดให้เล่นเองอยู่ในสิ่งแวดล้อมการเล่นตามธรรมชาติ แล้วนำมาอุปการณการเล่นนั้นมาวางไว้ในห้องทดลอง แล้วให้เด็กทั้ง 2 กลุ่มเล่นรวมกัน พบว่า พฤติกรรมการเล่นของเด็กทั้ง 2 กลุ่ม นั้น มีการเล่นที่ต่างกัน ขึ้นอยู่กับอายุและมีความสัมพันธ์ โดยตรงเชิงบวก ระหว่างชั้นการเล่น และระดับวุฒิภาวะในการเล่น

2.2 งานวิจัยในประเทศ

วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน (2526 : 97-203) ได้ทำการวิจัย เสนอวิเคราะห์ พฤติกรรมการเล่นของเด็กภาคกลาง ซึ่งประกอบไปด้วยการเล่นพื้นบ้านของเด็กหลายชนิดนำมาทดลองและวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่น ตลอดจนศึกษา และพัฒนาการของเด็ก ผลการวิจัยพบว่าการเล่นพื้นบ้าน ฝึกทักษะ ฝึกใช้อวัยวะส่วนต่าง ๆ ฝึกทักษะการใช้ไหวพริบในการวางแผนชิงชัย ความคิดสร้างสรรค์ประสานกำลังร่วมกัน รู้จักเสี่ยง คาดคะเน เสี่ยงสละ ความแม่นยำ ความรวดเร็ว และช่วยพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ ทั้ง 4 ด้าน ได้ดี คือ สังคม อารมณ์ ร่างกาย สติปัญญา ได้เป็นอย่างดี

ซัชชัย โกมารทัต และคณะ (2527 : 152-153) ได้ศึกษาวิจัยความเป็นมาลักษณะ และรูปแบบ ของการเล่นกีฬาพื้นเมืองไทยชนิดต่าง ๆ และทำการศึกษาวิเคราะห์คุณค่าทางด้านพลศึกษาของกีฬาพื้นเมืองไทยแต่ละชนิด ใช้วิธีการศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร การสัมภาษณ์ และการสังเกตพฤติกรรมการเล่นจากการทดลองเล่นกีฬาพื้นเมืองไทยแต่ละชนิด ในสภาพการณ์จริงตามหลักการของวิชาพลศึกษา ผลการวิจัยพบว่า การเล่นพื้นบ้านของไทยเป็นสิ่งสำคัญ เพราะการเล่นของเด็กเป็นการพัฒนาอย่างหนึ่งที่เกิดการเรียนรู้และส่งผลต่อพัฒนาการทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของเด็ก ถ้าเด็กที่มีความสามารถทางสติปัญญาสูง – ปานกลาง – ต่ำ ถ้าได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทยและการเล่นทั่วไปจะมีทักษะพื้นฐานแตกต่างกัน

พรรณี สุวัทธิ (2528 : จ - ฉ) ได้ทำการวิจัย การเปรียบเทียบ มโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรม การเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือกับกิจกรรมตามแผนการสอน ของกระทรวงศึกษาธิการ ผลการวิจัยพบว่า การเล่นพื้นเมืองของไทยมีมโนทัศน์ทางจริยธรรมสูงกว่าในด้านต่าง ๆ ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา ความอดทนอดกลั้น ความรู้สึกรู้คิด วิจาร์ณ มีน้ำใจไม่ลำเอียง ความไม่เห็นแก่ตัว ความเมตตา กรุณา ความซื่อสัตย์สุจริต เป็นต้น

สมจิตร เอื้ออรุณ (2529 : จ) ได้ทำการวิจัยการทดลองนิสัยทางสังคม โดยใช้สื่อที่เป็นศิลปวัฒนธรรมไทย เพื่อส่งเสริมเจตคติต่อวัฒนธรรมไทยแก่เด็กก่อนวัยเรียน เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวัฒนธรรมไทย โดยใช้สื่อทดลองสอนกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งมีการละเล่นและของเล่นพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก คำคล้องจองจากมูลบทบรรพกิจ คำพังเพย สุภาษิต ภาพยนตร์ กลอน ภาพและหุ่น ผลการวิจัย พบว่า การสอน โดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามปกติ

ธีราพร ภูณานันท์ (2530 : 65-81) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเล่นต่างกลุ่มอายุที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างได้แก่ เด็กอายุ 4-5 ปี จำนวน 18 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 3 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน กลุ่มทดลองที่หนึ่ง เล่นกับกลุ่มอายุ 3-4 ปี กลุ่มทดลองที่สอง เล่นกับเด็กต่างกลุ่มอายุ 4-5 ปี กลุ่มทดลองที่สาม เล่นกับเด็กต่างกลุ่มที่มีอายุ 5-6 ปี ในสถานการณ์การเล่น 3 แห่ง คือ การเล่นบล็อก การเล่นพลาสติกสร้างสรรค์ และการเล่นทราย เป็นเวลา 6 สัปดาห์ ผู้วิจัยได้ส่งข้อมูลของเด็กให้ผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์พฤติกรรมทางสังคมที่พึงประสงค์ และไม่พึงประสงค์ ผลการศึกษา พบว่า การเล่นต่างกลุ่มอายุ ทำให้พฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มทดลอง 3 กลุ่ม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยที่กลุ่มทดลองที่ 3 มีพฤติกรรมทางสังคมสูงที่สุด และกลุ่มทดลองที่ 2 มีพฤติกรรมทางสังคมต่ำที่สุด และทำให้พฤติกรรมทางสังคมที่พึงประสงค์ของกลุ่มทดลอง 3 กลุ่มแตกต่างกัน โดยที่กลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 3 มีพฤติกรรมทางสังคมที่พึงประสงค์สูงขึ้นอยู่ในระดับใกล้เคียงกัน และทำให้พฤติกรรมทางสังคมที่ไม่พึงประสงค์ของกลุ่มทดลอง 3 กลุ่มแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยกลุ่มทดลองที่ 3 มีพฤติกรรมทางสังคมที่ไม่พึงประสงค์สูงที่สุด

อรวรรณ สุ่มประดิษฐ์ (2533 : 77-79) ได้ทำการวิจัยศึกษาพฤติกรรม ความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัย และระดับชั้นทางสังคมของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับประสบการณ์ การเล่นแบบไทย และการเล่นที่จัดอยู่ทั่วไป ผลการวิจัยพบว่า พบว่า เด็กที่ได้รับประสบการณ์ การเล่นแบบไทยมีพฤติกรรมความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัย สูงกว่าเด็กที่ได้การเล่นที่จัดอยู่ทั่วไป

กรรณิการ์ สุสม (2533 : 66-69) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการสังเกตของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นสรรค์สร้าง โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัยอายุ 4 - 5 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลปราจีนบุรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาอำเภอเมืองปราจีนบุรี จังหวัดปราจีนบุรี จำนวน 70 คน กลุ่มทดลอง 35 คน โดยทำกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้าง กลุ่มควบคุม ทำกิจกรรมการเล่นปกติ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุมและพบว่ากลุ่มทดลองมีความสามารถในการสังเกตสูงกว่ากลุ่มควบคุม

จันทร์เพ็ญ สุภาพล (2535 : 74-77) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยอายุระหว่าง 5-6 ปี ที่ได้ฟังนิทานประกอบดนตรี และนิทานประกอบภาพควบคู่กับกิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมช่วยเหลือ ผลการศึกษา พบว่า พฤติกรรมที่ได้ฟังนิทานประกอบดนตรีควบคู่กับกิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมช่วยเหลือ มีพฤติกรรมทางสังคมสูงขึ้น และเด็กปฐมวัยที่ได้ฟังนิทานประกอบดนตรีควบคู่กับกิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมช่วยเหลือมีพฤติกรรมทางสังคม ดีกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้ฟังนิทานประกอบภาพควบคู่กับกิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมช่วยเหลือ

นพคุณ นวมพันธ์ (2537) ได้ทำการวิจัย การพัฒนาเกมการเล่นกระต่ายขาเดียว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเกมการเล่นกระต่ายขาเดียวของเด็กไทย ให้มีรูปแบบที่สามารถ จัดการแข่งขันได้ และมีกฎ-กติกาการแข่งขันที่เป็นมาตรฐาน โดยได้ทำการศึกษาลักษณะการเล่นชนิดนี้ในภาคต่างๆ ของไทย นำข้อมูลมาร่างเป็นรูปแบบของการแข่งขัน แล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างผู้เล่นเพื่อพัฒนาปรับปรุงรูปแบบกติกาการแข่งขันให้มีความสมบูรณ์

ณัฐพร พงษ์สิงห์ (2539 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับประสบการณ์การเล่นบล็อกกลางแจ้ง เป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีแบบแผนกับกลุ่มเด็กปฐมวัย ที่ได้รับประสบการณ์การเล่นบล็อกกลางแจ้งอย่างอิสระ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่เด็กปฐมวัยอายุ 5 – 6 ขวบ จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย ผลการศึกษา พบว่า พฤติกรรมชอบสังคม ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่นบล็อกกลางแจ้งมาแล้ว เป็นกลุ่มอย่างมีแบบแผนกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่นบล็อกกลางแจ้งแบบอิสระแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากผลงานการวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น พบว่า การเล่นของเด็กโดยอาศัยจินตนาการของตนเอง เล่นจากอุปกรณ์การเล่นที่นำมาจากสภาพสิ่งแวดล้อมรอบๆบริเวณ ได้รับการชี้แนะ การเล่นมีระเบียบแบบแผน การเล่นโดยอิสระ เด็กนั้นจะมีพัฒนาการ มีการสังเกต จดจำ การแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ ความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน มากกว่าเด็กที่เล่นโดยไม่ได้รับการ ชี้แนะ ไม่มีระเบียบแบบแผน ไม่มีอิสระ การเล่นของเด็กยังนำมาช่วยแก้ปัญหา และยังเป็นการเตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคตอีกด้วย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็ก ที่อาศัยอยู่ในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม แขวงบางโคล่ เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร จำนวน 317 คน (สำนะโนประชากรชุมชน วัดไผ่เงิน สำนักงานเขตบางคอแหลม. 2546)

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็กที่อาศัยอยู่ในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม แขวงบางโคล่ เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) ตามขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดลักษณะของกลุ่มตัวอย่างโดยเป็นเด็กที่เล่น อยู่ในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม ทั้ง ชาย - หญิง
2. กำหนดช่วงเวลาในการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กในแต่ละวัน ตั้งแต่เวลา 10.00 น. ถึง 19.00 น.
3. กำหนดระยะเวลาการเก็บข้อมูลเป็นเวลา 2 เดือน คือ เดือนเมษายน ถึง พฤษภาคม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็ก แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบสังเกตเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นของเด็ก ประกอบด้วย จำนวนผู้เล่น อุปกรณ์ที่ใช้ กฎ - กติกาการเล่น การแข่งขัน บทสนทนาหรือเนื้อร้องประกอบ สถานที่เล่น ค่าใช้จ่ายในการเล่น การแสดงหรือบทบาทสมมุติ การเคลื่อนไหว การจัดการเล่น การแต่งกายและเครื่องป้องกันร่างกาย

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

ในการสร้างเครื่องมือสำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างดังต่อไปนี้

1. ศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัย วิทยานิพนธ์ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการเล่นและพฤติกรรมการเล่นของเด็ก
2. ศึกษาวิธีการสร้าง แบบพัฒนาการของเด็ก จากหนังสือ เอกสาร วารสาร
3. สร้างแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็ก ตามแนวคิดที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า

การหาคุณภาพเครื่องมือ

1. นำแบบสังเกตพฤติกรรมที่สร้างขึ้น เสนอประธานกรรมการควบคุม ตรวจสอบ แก้ไขปรับปรุง
2. นำเสนอผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity)
3. นำแบบสังเกตพฤติกรรม นั้น ไปแก้ไขปรับปรุงอีกครั้ง
4. นำแบบสังเกตไปเก็บข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ขอนหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย ส่งถึงประธานชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม แขวง บางโคล่ เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร เพื่อขอทำการศึกษาวิจัยพฤติกรรมการเล่นของเด็กในชุมชน ฯ

2. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยดำเนินการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กในชุมชน ฯ
3. นำข้อมูลที่ได้ มาจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตมาวิเคราะห์ โดยใช้โปรแกรมประมวลผลสำเร็จรูป (SPSS) ตามขั้นตอนดังนี้

1. นำแบบสังเกตมาตรวจสอบและลงรหัส
2. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป
 - 2.1 ตอนที่ 1 แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นมาวิเคราะห์หาความถี่ ร้อยละ นำเสนอในรูปแบบตาราง ประกอบความเรียง
 - 2.2 ตอนที่ 2 นำมาสรุปในรูปแบบความเรียง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นของเด็กในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม แขวงบางโคล่ เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร ซึ่งได้เสนอผลการวิเคราะห์ ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 แบบสังเกตพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นของเด็ก ดังปรากฏในตาราง 1-6

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กในชุมชนฯ วิเคราะห์หาจำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง ค่าร้อยละ

ตาราง 1 จำนวนและร้อยละของช่วงเวลาที่เล่นของเด็กในแต่ละวัน

ระหว่างเวลา	จำนวนรายการ	ร้อยละ
11.00-12.00	15	9.30
12.00-13.00	23	14.20
13.00-14.00	5	3.00
14.00-15.00	9	5.60
15.00-16.00	35	21.60
16.00-17.00	39	24.10
17.00-18.00	29	17.90
18.00-19.00	7	4.30
รวม	162	100.0

จากตาราง 1 แสดงว่า ช่วงเวลาที่เด็กเล่นในแต่ละวัน พบว่า ช่วงเวลา 16.00 – 17.00 น. เด็กเล่นเป็นอันดับ 1 คิดเป็นร้อยละ 24.10 น. ช่วงเวลา 15.00 – 16.00 น. เด็กเล่นเป็นลำดับ 2 คิดเป็นร้อยละ 21.60 ช่วงเวลา 17.00 – 18.00 น. เด็กเล่นเป็นลำดับ 3 คิดเป็นร้อยละ 17.90 ตามลำดับ

ตาราง 2 จำนวนร้อยละของเด็กชาย – เด็กหญิงที่เล่นในแต่ละกิจกรรม

จำนวน เด็กชาย	จำนวน กิจกรรม	ร้อยละ	จำนวน เด็กหญิง	จำนวน กิจกรรม	ร้อยละ
1	33	27.27	1	19	22.09
2	24	19.83	2	29	33.72
3	22	18.18	3	10	11.62
4	11	9.09	4	15	17.44
5	11	9.09	5	5	5.81
6	7	5.78	6	4	4.65
7	-	-	7	1	1.16
8	4	3.30	8	1	2.32
9	2	1.65	9	2	2.40
10	1	.82	10	-	-
11	-	-	11	-	-
12	1	.82	12	-	-
13	-	-	10	-	-
14	5	4.13	14	-	-
รวม	121	100.00	รวม	86	100.00

จากตาราง 2 แสดงว่า กิจกรรมการเล่นของเด็กชาย เล่นคนเดียวมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 27.27 เด็กชายส่วนมากจะเล่นรวมกัน 2 คน รองลงมาคิดเป็นร้อยละ 19.83 ส่วนเด็กหญิง รวมกัน 2 คน มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 33.72 รองลงมาเล่นคนเดียว คิดเป็นร้อยละ 22.09

ตาราง 3 จำนวนร้อยละพฤติกรรมการเล่นของเด็กจำแนกตามพฤติกรรม

ลักษณะการเล่น	จำนวนรายการ	ร้อยละ
อุปกรณ์การเล่น		
ไม่มี	33	20.40
มี	129	79.60
รวม	162	100.00
กฎ-กติกา		
ไม่มี	90	55.60
มี	72	44.40
รวม	162	100.00
การแข่งขัน		
ไม่มี	100	61.70
มี	62	38.30
รวม	162	100.00
เนื้อร้องประกอบ		
ไม่มี	118	72.80
มี	44	27.20
รวม	162	100.00
ค่าใช้จ่าย		
ไม่มี	131	80.90
มี	31	19.10
รวม	162	100.00
บทบาทการแสดง		
ไม่มี	119	73.50
มี	43	26.50
รวม	162	100.00

ตาราง 3 (ต่อ)

ลักษณะการเล่น	จำนวนรายการ	ร้อยละ
เครื่องป้องกันร่างกาย		
ไม่มี	143	88.30
มี	19	11.70
รวม	162	100.00
การเคลื่อนไหวร่างกาย		
ไม่มี	44	27.20
มี	118	72.80
รวม	162	100.00
มีผู้จัดการเล่น		
ไม่มี	79	48.80
มี	83	51.20
รวม	162	100.00
การแต่งกาย		
ไม่มี	4	2.50
มี	158	97.50
รวม	162	100.00

จากตาราง 3 แสดงว่า ลักษณะพฤติกรรมการเล่นของเด็กในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม ส่วนใหญ่มีอุปกรณ์ จำนวน 129 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 79.60 ไม่มีกฎ-กติกา จำนวน 90 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 55.60 ไม่มีการแข่งขัน จำนวน 100 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 61.70 ไม่มีเนื้อร้อง ประกอบ จำนวน 118 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 72.80 ไม่มีค่าใช้จ่ายในการเล่น จำนวน 131 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 80.90 ไม่มีบทบาทการแสดง จำนวน 119 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 73.50 ไม่มีเครื่องป้องกันร่างกาย จำนวน 143 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 88.30 มีการเคลื่อนไหวร่างกาย จำนวน 118 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 72.80 มีผู้จัดการเล่น จำนวน 83 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 51.20 และการแต่งกาย จำนวน 158 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 97.50

ตาราง 4 จำนวนร้อยละสถานที่ที่เด็กในชุมชนใช้ประกอบกิจกรรมการเล่น

สถานที่	จำนวนกิจกรรม	ร้อยละ	ลำดับที่
บริเวณทั่วไปในชุมชนฯ	51	31.50	1
ใต้ทางด่วน	41	25.30	2
ลานอเนกประสงค์	34	21.00	3
ลานวัดไผ่เงิน ฯ	15	9.30	4
ลานกีฬาต้านยาเสพติด	10	6.20	5
สนามโรงเรียนวัดไผ่เงิน ฯ	8	4.90	6
ศูนย์เลี้ยงเด็กเล็ก	3	1.90	7
รวม	162	100.00	-

จากตาราง 4 แสดงว่า กิจกรรมการเล่นของเด็กส่วนมากอยู่บริเวณทั่วไปในชุมชนวัดไผ่เงินฯ เป็นลำดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 31.50 ใต้ทางด่วน เป็นลำดับที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 25.30 และ บริเวณลานอเนกประสงค์ เป็นลำดับ 3 คิดเป็นร้อยละ 21.00 ตามลำดับ

ตาราง 5 จำนวนร้อยละของระยะเวลาที่เด็กใช้เล่นในแต่ละกิจกรรม

เวลา (นาที)	จำนวนกิจกรรม	ร้อยละ
1 – 10	56	35.25
11 - 20	41	26.28
21 – 30	17	10.25
31 – 40	8	4.48
41 – 50	4	1.92
51 – 60	19	11.53
60 นาที ขึ้นไป	17	10.26
รวม	162	100.00

จากตาราง 5 แสดงว่า กิจกรรมการเล่นของเด็กส่วนมากจะเล่นอยู่ระหว่างเวลา 1-10 นาที เป็นลำดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 35.25 ระหว่างเวลา 11 – 20 นาที เป็นลำดับที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 26.28 ระหว่างเวลา 51 – 60 นาที เป็นลำดับที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 11.53 ตามลำดับ

ตาราง 6 จำนวนร้อยละกิจกรรมการเล่นจำแนกตามประเภท

ประเภทกิจกรรม	จำนวน กิจกรรม	จำนวนผู้เล่น					
		ชาย	ร้อยละ	หญิง	ร้อยละ	รวม	ร้อยละ
1. ประเภทกีฬา							
1.1 แบดมินตัน	13	6	1.52	27	8.25	33	4.57
1.2 ฟุตบอล	12	67	17.00	15	4.85	82	11.37
1.3 ตะกร้อ	4	30	7.61	-	-	30	4.16
1.4 ฐิตบาตเกดบอล	1	5	1.26	-	-	5	0.69
1.5 เคาะลูกปิงปอง	1	-	-	2	0.61	2	0.27
2. ประเภทการเล่นของไทย							
2.1 เดย	3	17	4.31	11	3.36	28	3.88
2.2 ขายขนมครก	1	1	0.25	4	1.22	5	0.69
2.3 ช้อนแอบ	4	10	2.63	9	2.75	19	2.63
2.4 ชกมวย	1	3	1.02	-	-	3	0.41
2.5 ม้ากระดก	1	2	0.50	-	-	2	0.27
2.6 โถ้ชิงช้า	1	-	-	1	0.30	1	0.13
2.7 คบแฝะ	2	7	1.77	-	-	7	.97
2.8 ทำขนมครก	1	1	0.25	1	0.30	2	0.27
2.9 มินูช้อนผ้า	1	8	2.03	0	2.17	15	2.08
2.10 กระต่ายขาเดียว	1	-	-	8	2.44	8	1.10
2.11 กระโดดหนึ่งยาง	6	2	0.50	46	14.06	48	6.65
2.12 เป่า ปิง จูบ	4	7	1.77	12	3.36	19	2.63
2.13 จำ จี้ มะเขือเปาะ	1	-	-	4	1.22	4	0.55
2.14 หู ตา คัน คันทาก	1	-	-	-	-	4	0.55
2.15 ตั้งไข่ส้ม	1	-	-	4	1.22	4	0.55
2.16 ยายย่า ย้า	1	-	-	5	1.52	5	0.69
2.17 แมงมุมขยุ้มหลังคา	1	-	-	4	1.22	4	0.55
2.18 โบราณเรียกชื่อ	1	4	1.01	-	-	4	0.55
2.19 หมากเก็บ	1	-	-	5	1.52	5	0.69
3. ประเภทศิลปะ-หัตถกรรม							
3.1 สร้างบ้าน	1	2	0.50	-	-	2	0.27
3.2 สานใบมะพร้าว	1	-	-	3	0.97	3	0.41
3.3 วาดรูป	1	-	-	4	1.22	4	0.55

ตาราง 6 (ต่อ)

ประเภทกิจกรรม	จำนวน กิจกรรม	จำนวนผู้เล่น					
		ชาย	ร้อยละ	หญิง	ร้อยละ	รวม	ร้อยละ
3.4 หักกระดาษ	1	5	1.26	-	-	5	0.69
3.5 หยอดดิน	1	1	0.25	2	0.61	3	0.41
3.6 ก่อกองทราย	1	1	0.25	-	-	1	0.13
4. ประเภทเพื่อความสนุกสนาน							
4.1 หนุมาน	2	2	0.50	-	-	2	0.27
4.2 โจรปล้น	1	4	1.01	-	-	4	0.55
4.3 พระราชา	1	5	1.26	1	0.30	6	0.83
4.4 กระโดดเบาะ	1	1	0.25	3	0.97	4	0.55
4.5 วิ่งไล่แตะ	2	15	3.80	4	1.22	3	0.41
4.6 ตีลังกา	1	3	0.97	-	-	3	0.41
4.7 ยิงปืนทำด้วยกิ่งไม้	1	6	1.52	-	-	6	0.83
4.8 ผีหลอก	1	-	-	2	0.61	2	0.27
4.9 เปะโป่ง	1	4	1.01	4	1.22	8	1.10
4.10 ยาตีฟัน	1	1	0.25	-	-	1	0.13
4.11 ข่ายของ	1	3	0.76	2	0.61	5	0.69
4.12 จับฉลาก	1	4	1.01	2	0.61	6	0.83
4.13 โขนผ้า	1	4	1.01	-	-	6	0.55
4.14 นักร้องลูกทุ่ง	1	5	1.26	-	-	5	0.69
5. ประเภทเล่นคนเดียว							
5.1 รางรถไฟ	1	3	0.76	-	-	3	0.41
5.2 เข็นขางรดยนต์	2	2	0.50	-	-	2	0.27
5.3 ลูกหมุน	1	1	0.25	-	-	1	0.13
5.4 หุบก้อนอิฐ	1	1	0.25	-	-	1	0.13
5.5 กลิ้งลูกบอล	1	1	0.25	1	0.30	1	0.13
5.6 ตีกอล์ฟ	1	2	0.50	-	-	2	0.27
5.7 นั่งตี่น้ำ	1	2	0.50	-	-	2	0.27
5.8 เล่นโคลน	1	3	0.97	-	-	3	0.97
5.9 นั่งดูรูป	1	3	0.97	-	-	3	0.97
5.10 มอเตอร์ไซด์วิบาก	1	3	0.25	-	-	3	0.13
5.11 อ่านหนังสือ	1	-	-	1	0.30	1	0.13

ตาราง 6 (ต่อ)

ประเภทกิจกรรม	จำนวน กิจกรรม	จำนวนผู้เล่น					
		ชาย	ร้อยละ	หญิง	ร้อยละ	รวม	ร้อยละ
5.12 ทบหิน	1	3	0.97	-	-	3	0.97
5.13 โย โย้	1	2	0.50	-	-	2	0.27
5.14 ร่อนกระดวย	1	2	0.50	1	0.30	3	0.97
5.15 ตู้เกม	4	30	7.60	-	-	30	4.16
6. ประเภทเล่นเป็นคู่							
6.1 ค้างคาวกลิ้ง	1	1	0.25	1	0.30	2	0.27
6.2 หมากระดอย	2	4	1.01	4	1.22	8	1.10
6.3 แข่งรถพลาสติก	1	2	0.50	-	-	2	0.27
6.4 แข่งปลา-เต่าพลาสติก	1	2	0.50	-	-	2	0.27
6.5 โยนห่วง	1	2	0.50	-	-	2	0.27
6.6 โทศัพท์เก่า	1	-	-	2	0.61	2	0.27
6.7 สนุกเกอร์โต๊ะเล็ก	1	1	0.25	1	0.30	2	0.27
6.8 แข่งรถพลาสติก	1	2	0.50	-	-	2	0.27
6.9 แข่งรถบังคับเครื่อง	1	2	0.50	-	-	2	0.27
7. ประเภทเล่นเป็นกลุ่ม							
7.1 ขี่จักรยาน	13	34	8.62	16	4.89	50	6.93
7.2 เ็นรถเข็น	2	3	1.02	9	2.75	12	1.66
7.3 ดินน้ำมัน	2	8	-	-	-	8	1.10
7.4 วิ่งไล่ตะแคง	2	2	0.50	3	1.02	5	0.69
7.5 วิ่งกระโดดข้ามกิ่งไม้	1	1	0.25	3	1.02	4	0.55
7.6 ป้อนข้าวน้อง	1	-	-	5	1.52	5	0.69
7.7 พลิกกระดวย	1	3	0.76	-	-	3	0.41
7.8 หุ่นยนต์	1	5	1.26	-	-	5	0.69
7.9 โทศัพท์มือถือ	1	-	-	5	1.52	5	0.69
7.10 จับฉลาก	1	4	1.01	2	0.61	6	0.83
7.11 เป่ากระดวย	1	6	0.52	-	-	6	0.83
7.12 ดินน้ำมัน	1	1	0.25	2	0.50	3	0.41
7.13 ฟินดาบ	1	4	1.01	1	0.30	5	0.69
7.14 ชกกล่องกระดวย	1	3	0.76	-	-	3	0.41

ตาราง 6 (ต่อ)

ประเภทกิจกรรม	จำนวน กิจกรรม	จำนวนผู้เล่น					
		ชาย	ร้อยละ	หญิง	ร้อยละ	รวม	ร้อยละ
7.15 ร่อนกระดาน	1	2	0.50	3	1.02	5	0.69
7.16 บ้านตุ๊กตา	1	-	-	5	1.52	5	0.69
7.17 กระต่ายขาเดียว	1	-	-	8	2.44	8	1.10
รวม	162	267	100	251	100	518	100

จากตาราง 6 แสดงว่ากิจกรรมการเล่นจำแนกตามประเภทได้ 7 ประเภท พบว่า

- 1) ประเภทการแข่งขันกีฬา เด็กนิยมเล่นกีฬาฟุตบอล จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 17.00 เด็กหญิงนิยมเล่นกีฬาแบดมินตัน จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 8.25
- 2) ประเภทการเล่นของเด็กไทย เด็กชายนิยมเล่นเคย จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.31 เด็กหญิงนิยมเล่นกระโดดหนึ่งยาง จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 14.06
- 3) ประเภทศิลปะ-หัตถกรรม เด็กชายนิยมเล่นพับกระดาษ-เป็นรูปเครื่องบิน จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.26 เด็กหญิงนิยมชอบวาดรูปเล่น จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.22
- 4) ประเภทเล่นเพื่อความสนุกสนาน เด็กชายนิยมเล่นวิ่ง-ไล่-ตะ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.80 เด็กหญิงชอบเล่นแปะ-โป้ง วิ่ง-ไล่-ตะ เท่ากัน จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.22
- 5) ประเภทเล่นคนเดียว เด็กชายนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.60 เด็กหญิงนิยมนั่งอ่านหนังสือ ร่อนกระดาน กลิ้งลูกบอล จำนวน 1 คน เท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 0.30
- 6) ประเภทเล่นเป็นคู่ เด็กชายและเด็กหญิงนิยมการเล่นหมากฮอสเท่ากับ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.01 และ 1.22 ตามลำดับ
- 7) ประเภทเล่นเป็นกลุ่ม เด็กชายและเด็กหญิงนิยมขี่จักรยานเหมือนกัน จำนวน 34 คน และ 16 คน คิดเป็นร้อยละ 8.62 และ 4.89 ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) โดยการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้สรุปวิธีดำเนินการตามขั้นตอนของระเบียบวิจัย ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นของเด็กในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม แขวงบางโคล่ เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็กที่อาศัยอยู่ในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม แขวงบางโคล่ เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร จำนวน 317 คน (สำนักงานเขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร. 2546)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็กที่อาศัยอยู่ในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม แขวงบางโคล่ เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) ตามขั้นตอนดังนี้

1. กำหนดลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง เป็นเด็กที่เล่นอยู่ในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม ทั้งชาย-หญิง
2. กำหนดช่วงเวลาในการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กในแต่ละวัน ตั้งแต่เวลา 10.00 นาฬิกา ถึงเวลา 19.00 นาฬิกา
3. กำหนดระยะเวลาการเก็บข้อมูล เป็นเวลา 2 เดือนคือ ตั้งแต่เดือนเมษายน ถึงเดือนพฤษภาคม 2547

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็ก แบ่งออกเป็น 2 ตอนคือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบบันทึกเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นของเด็ก ประกอบด้วยจำนวนผู้เล่น อุปกรณ์ที่ใช้ กฎ-กติกาการแข่งขัน บทสนทนา-เนื้อร้องประกอบ สถานที่ ค่าใช้จ่ายในการเล่น การแสดง-บทบาทสมมุติ การเคลื่อนไหว การจัดการเล่น การแต่งกายและเครื่องป้องกันร่างกาย

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตมาวิเคราะห์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป (SPSS) ตามขั้นตอนดังนี้

1. นำแบบสังเกตมาตรวจสอบและลงรหัส
2. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

ตอนที่ 1 แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นมาวิเคราะห์หาความถี่ ร้อยละ นำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

ตอนที่ 2 นำมาสรุปในรูปแบบความเรียง

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า ได้ผลดังนี้

1. กิจกรรมที่เด็กเล่นส่วนมากอยู่ในระหว่างเวลา 16.00 น. – 17.00 น. เด็กเล่นเป็นลำดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 24.10 ช่วงเวลา 15.00-16.00 น. เป็นลำดับที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 21.60 ช่วงเวลา 17.00-18.00 น. เป็นลำดับที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 17.90

2. จำนวนเด็กชาย-หญิงที่เล่นในแต่ละกิจกรรม พบว่า เด็กชายเล่นคนเดียวมากที่สุด จำนวน 33 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 27.27 เล่นรวมกัน 2 คน เป็นลำดับที่ 2 จำนวน 24 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 19.83 เล่นรวมกัน 3 คน เป็นลำดับที่ 3 จำนวน 22 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 18.18 ส่วนเด็กหญิง เล่นรวมกัน 2 คน มากที่สุด จำนวน 29 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 33.73 เล่นคนเดียว เป็นลำดับที่ 2 จำนวน 19 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 22.09 เล่นรวมกัน 4 คน เป็นลำดับที่ 3 จำนวน 15 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 17.44 ตามลำดับ

3. พฤติกรรมการเล่นของเด็กจะรวมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ ประมาณ 2-3 คน ส่วนใหญ่ใช้อุปกรณ์การเล่น จำนวน 129 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 79.60 ไม่มีกฎ-กติกา จำนวน 90 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 55.60 ไม่มีการแข่งขัน จำนวน 100 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 61.70 ไม่มีเนื้อร้อง

ประกอบ จำนวน 118 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 72.80 ไม่มีค่าใช้จ่าย จำนวน 131 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 80.90 ไม่มีบทบาทการแสดง จำนวน 119 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 73.50 ไม่มีเครื่องหมายป้องกันร่างกาย จำนวน 143 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 88.30 มีการเคลื่อนไหวร่างกาย จำนวน 118 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 72.80 มีผู้จัดการเล่น จำนวน 83 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 51.20 และการแต่งกายตามสบาย จำนวน 158 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 97.50

4. สถานที่เล่นของเด็ก พบว่า ส่วนมากเล่นบริเวณทั่วไปรอบๆ ชุมชนฯ เป็นลำดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 31.50 ได้ทางด่วน เป็นลำดับที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 25.30 และลานอเนกประสงค์ เป็นลำดับที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 21.00

5. ระยะเวลาการเล่น พบว่า ในแต่ละกิจกรรมเล่นอยู่ระหว่างเวลา 1-10 นาที มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 32.25 ระหว่างเวลา 11-20 นาที เป็นลำดับที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 25.30 ระหว่างเวลา 51-60 นาที เป็นลำดับที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 11.53

6. กิจกรรมการเล่นจำนวนตามประเภทได้ 7 ประเภท พบว่า 1) ประเภทการแข่งขันกีฬา เด็กนิยมเล่นกีฬาฟุตบอล จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 17.00 เด็กหญิงนิยมเล่นกีฬาเบดมินตัน จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 8.25 2) ประเภทการละเล่นของเด็กไทย เด็กชายนิยมเล่นเตย จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.31 เด็กหญิงนิยมเล่นกระโดดหนังยาง จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 14.06 3) ประเภทศิลปะ-หัตถกรรม เด็กชายนิยมเล่นพับกระดาษ-เป็น รูปเครื่องบิน จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.26 เด็กหญิงนิยมชอววาดรูปเล่น จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.22 4) ประเภทเล่นเพื่อความสนุกสนาน เด็กชายนิยมเล่นวิ่ง-ไล่-เตะ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.80 เด็กหญิงชอบเล่นแปะ-โป้ง วิ่ง-ไล่-เตะ เท่ากัน จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.22 5) ประเภทเล่นคนเดียว เด็กชายนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.60 เด็กหญิงนิมนั่งอ่านหนังสือ ร่อนกระดาษ กลิ้งลูกบอล จำนวน 1 คน เท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 0.30 6) ประเภทเล่นเป็นคู่ เด็กชายและเด็กหญิงนิยมการเล่นหมากฮอสเท่ากับ จำนวน 4 คน คิดเป็น ร้อยละ 1.01 และ 1.22 ตามลำดับ 7) ประเภทเล่นเป็นกลุ่ม เด็กชายและเด็กหญิงนิยมขี่จักรยานเหมือนกัน จำนวน 34 คน และ 16 คน คิดเป็นร้อยละ 8.62 และ 4.89 ตามลำดับ

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยขออภิปรายเป็นประเด็น ตามผลการวิจัยดังนี้

1. ช่วงเวลาที่เด็กเล่น พบว่า กิจกรรมส่วนมากในช่วง 15.00 น. ถึง 18.00 น. เป็นช่วงเวลาที่อากาศเย็นสบาย แสงแดดไม่ร้อนเกินไป เหมาะสมกับการออกกำลังกาย ประชาชนส่วนใหญ่จึงนิยมนอกมาเล่น ซึ่งสอดคล้องกับ จิรภรณ์ ศรีประเสริฐ (2526 : ง-ฉ) ได้ทำการวิจัยเรื่องความ

ต้องการและจัดบริการด้านการออกกำลังกายเพื่อเสริมสุขภาพของบุคลากรในมหาวิทยาลัย พบว่า ช่วงเวลาที่มาออกกำลังกายจะใช้เวลา 16.30 น. – 18.30 น. และสอดคล้องกับงานวิจัยของแสงเพชร ฤทธิเรืองรอง (2527 : 84-89) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความต้องการบริการด้านการออกกำลังกายของครู โรงเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร พบว่า ครูโรงเรียนมัธยมต้องการออกกำลังกายในช่วงเวลา 16.00 น. – 18.00 น. และสอดคล้องกับนางนุช ไทยสงคราม (2546 : 73) ซึ่งวิจัยเรื่อง ความต้องการออกกำลังกายของคณะครูในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาในระดับมากที่สุดช่วงเวลา 16.00 น. – 18.00 น.

2. จำนวนผู้เล่นของเด็กชาย-หญิงในแต่ละกิจกรรม พบว่า เด็กเล่นด้วยกันเป็นกลุ่มเล็ก ระหว่าง 2-3 คน เพราะง่ายต่อการรวมตัว การเล่นเป็นกลุ่มเล็กๆ เด็กจะเล่นด้วยกันสนุก ซึ่งสอดคล้องกับนวนลศิริ เปาโรหิตย์ (2520 : 65 – 67) กล่าวว่า เด็กปรารถนาแรงกล้าในการเข้ากลุ่มกับเพื่อน เพื่อต้องการการยอมรับและการยกย่องจากกลุ่มเพื่อน และสอดคล้องกับวราภรณ์ ปนาทกุล (2524 : 16) กล่าวว่า การเล่นที่ไม่จำกัดผู้เล่น และเล่นเป็นหมู่คณะ เมื่อเด็กเติบโตขึ้นจะมีนิสัยรักหมู่คณะและรู้จักการปรับตัวเข้ากับสังคม และสอดคล้องกับสุชา จันทร์เอม (2527 : 49) กล่าวว่า เด็กจะเล่นเฉพาะกลุ่มในเพศเดียวกันเป็นกลุ่ม แต่ไม่จำกัดตัวผู้เล่นแน่นอน และสอดคล้องกับสมร ทองดี (2542 : 67 – 73) กล่าวว่า การทำกิจกรรมกลุ่มมีประโยชน์คือ สมาชิกได้พึ่งพาอาศัยกัน รู้หน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจากกลุ่ม และสอดคล้องกับจันทรา ดันติพงษ์านุรักษ์ (2543 : 39) ที่กล่าวว่า การที่เด็กได้เล่นรวมกันเป็นกลุ่ม จะช่วยในด้านการพัฒนาในด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น เป็นไปตามที่ วาสนา ฤทธาภิสิทธิ์ (2539 : 78) กล่าวว่า พฤติกรรมทางสังคมของเด็กประถมศึกษาจะเปลี่ยนแปลงไป โดยมีการพึ่งพาผู้อื่นน้อยลง เริ่มเข้าสังคม มีกลุ่มเพื่อนและทำกิจกรรมกับกลุ่มเพื่อนมากขึ้น

เด็กหญิงที่เล่นในแต่ละกิจกรรม พบว่า การเลือกประเภทการเล่นต่างกัน โดยเด็กชายชอบเล่นลำพังคนเดียวมากกว่ารวมกลุ่มกับเพื่อน การรวมกลุ่มประมาณ 2-5 คนเท่านั้น กิจกรรมการเล่นจะเป็นแบบโลดโผน ทำท่าย ต้องการใช้อำลังมากๆ ชอบการแข่งขัน ส่วนเด็กหญิงมักชอบจับคู่เล่นกัน 2 คน ไปจนถึงการเล่นเป็นกลุ่มใหญ่ กิจกรรมที่เด็กหญิงเล่นนั้นน่าสนใจมาก สนุกสนาน อาจเกิดจากความแตกต่างของวัย และการอบรมดูแลของสังคมไทย ซึ่งสอดคล้องกับสุชา จันทร์เอม (2527 : 49) กล่าวว่า เด็กวัย 10-12 ปี จะมีการเล่นที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน และสอดคล้องกับ ภรณ์ คุรุรัตน์ (2533 : 48) กล่าวว่า การเล่นของเด็กชายและหญิง จะแตกต่างกัน โดยเด็กชายจะมีการเล่นมากกว่าเด็กหญิง เพราะการเลี้ยงดูเอาใจใส่เด็กหญิงในสังคมไทยจะสั่งสอนให้อยู่ในกรอบมากกว่าเด็กชาย และสอดคล้องกับสมร ทองดี (2542 : 67 – 73) กล่าวว่า การทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มมีประโยชน์คือ สมาชิกได้พึ่งพาอาศัยกันและกัน และสอดคล้องกับ จันทรา ดันติพงษ์านุรักษ์ (2543 : 39) ที่กล่าวว่า การที่เด็กได้ทำกิจกรรมร่วมกันจะช่วยพัฒนาด้านความ

สัมพันธ์กับบุคคลอื่น และวรศักดิ์ เพียรชอบ (2527 : 56) กล่าวว่า นักเรียนวัยประถมศึกษาจะเห็นความสำคัญของกลุ่มพวกเริ่มมีความเข้าใจ มีความร่วมมือ และช่วยเหลือกันและกัน มีคุณสมบัติของการเป็นผู้นำ แสดงให้เห็นชัดเจนขึ้น ส่วนในด้านทักษะพิสัยทั้งสองกลุ่มมีแนวโน้มพัฒนาดีขึ้น และผลการเปรียบเทียบพบว่า หลังการเรียนดีกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งสองกลุ่ม

3. ลักษณะพฤติกรรมการเล่นของเด็ก พบว่า เด็กใช้อุปกรณ์ประกอบในการเล่น อุปกรณ์ส่วนใหญ่ที่เด็กนำมาเล่นนั้นได้มาจากเศษวัสดุที่หาง่ายจากสิ่งที่อยู่รอบๆ บริเวณ แล้วนำมาประยุกต์เล่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับ วรากร ปนาทกุล (2542 : 16) กล่าวว่า การเล่นที่ใช้อุปกรณ์ประกอบจะทำให้เด็กเป็นคนที่รู้จักรักษารูปร่างชาติ ประหยัด เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เกิดความคิดสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับ สุมน อมรวิวัฒน์ (2534 : 42 – 45) กล่าวว่า การเล่นที่มีอุปกรณ์ประกอบช่วยเร้าใจ ชั่วๆ ให้เด็กอยากเล่น

กิจกรรมการเล่นไม่มีกฎ-กติกาบังคับ เด็กต้องการเล่นกันเอง โดยเล่นแบบอิสระ ไม่มีข้อตกลงเคร่งครัดจนเกินไป เด็กมีความสุขจากการเล่นร่วมกับเพื่อนมากกว่ามีกฎ-กติกาบังคับ ซึ่งสอดคล้องกับ สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนา (2520 : คำนำ) กล่าวว่า การเล่นกับเพื่อนๆ โดยไม่มีกฎ-กติกา ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน และสอดคล้องกับศรีสมวงศ์ วรณศิลป์ (2520 : 1) กล่าวว่า การเล่นที่เกิดอัตโนมัติ ไม่มีการวางแผน ไม่มีกฎ-กติกาเกินไป จะทำให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนาน และเป็นการระบายความเครียด และสอดคล้องกับวรากร ปนาทกุล (2539 : 3) กล่าวว่า การเล่นด้วยความสมัครใจ ไม่มีใครบังคับ ไม่มีกฎ-กติกา ทำให้เกิดพัฒนาครบทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

การเล่นของเด็กนั้นไม่ชอบการแข่งขัน ไม่ได้หวังผลแพ้-ชนะ โดยจะใช้เวลาว่างเล่นเพื่อความสุขสนุกสนานในกลุ่มเพื่อนเท่านั้น ขอให้มีส่วนร่วมในการเล่นกับกลุ่มเพื่อนเด็กก็พึงพอใจแล้ว ซึ่งสอดคล้องกับผ่องพันธุ์ มณีรัตน์ (2522 : 2 – 6) กล่าวว่า การเล่นของเด็กที่ไม่หวังผลแพ้-ชนะ จะเป็นการเล่นเพื่อฆ่าเวลา เพื่อความสุขสนุกสนานและออกกำลังกาย และสอดคล้องกับ สุชา จันทร์เอม (2538 : 81) กล่าวว่า การเล่นของเด็กผู้เล่นต้องการเล่นอย่างอิสระ ไม่มีการบังคับ และสอดคล้องกับวรากร ปนาทกุล (2539 : 3) กล่าวว่า การเล่นคือ การเล่นที่ไม่มีการแข่งขัน ไม่มีแพ้-ชนะ และสอดคล้องกับประสาธ อัครปรีดา (2545 : 143) กล่าวว่า การเล่นโดยอิสระ เด็กได้ตัดสินใจเอง เด็กจะมีความสุขพอใจกับการเล่นสร้างสิ่งใหม่ๆ จากจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง เด็กจะมีความสุขพอใจกับการเล่นสร้างสิ่งใหม่ๆ จากจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง และสอดคล้องกับภรณ์ คุรุรัตน์ (2545 : 112 – 114) กล่าวว่า กิจกรรมต่างๆ โดยเฉพาะการเล่น ถ้าเด็กได้เล่นอย่างอิสระจะทำให้เด็กนำไปสู่การเรียนรู้

การเล่นของเด็กนั้นไม่มีค่าใช้จ่ายในการเล่น ค่าใช้จ่ายในการเล่นในที่นี้ ได้แก่ ค่าปรับ ค่าเวลา ค่าเกมต่างๆ การเล่นเป็นไปโดยเด็กเก็บเอาวัสดุใกล้ๆ ตัว นำมาประยุกต์เล่น เช่น การสร้างบ้าน เด็กจะเก็บเศษวัสดุมาประกอบเป็นบ้าน การร้องเพลงเด็กก็จะหากิ่งไม้มาเคาะจังหวะ หากกระป๋องมาตีแทนกลอง ถาด จานแตก มาเคาะเป็นจังหวะ เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับ กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ (2517 : 18 – 20) ที่กล่าวว่า การนำสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นมาประดิษฐ์ ส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการ และรู้จักธรรมชาติมากขึ้น และสอดคล้องกับเกศินี โชติเสถียร (2523 : 1) ทำการวิจัยพบว่า ของเล่นที่มาจากสิ่งแวดล้อมช่วยพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ของเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็กควรจะเป็นของเล่นที่อยู่ตามธรรมชาติ โดยเด็กได้คิดวิธีการเล่นของเด็กเอง และสอดคล้องกับ กุลยา ตันติผลาชีวะ (2545 : 46) กล่าวว่า เด็กสามารถแก้ปัญหาในการเล่นโดยใช้วัสดุรอบข้างมาเล่นเพื่อแก้ปัญหา เด็กจะเกิดความคิดสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ขึ้นจากสิ่งที่มีอยู่รอบตัว

การเล่นของเด็กนั้นมีการจัดการเล่น เพื่อต้องการคนแนะนำการเล่น การที่มีผู้นำการเล่น ทำให้การเล่นนั้นเป็นระเบียบ มีการยอมรับผิดชอบต่อบทบาทสมมุติที่ได้รับมอบหมายของกลุ่มนั้น ทำให้เกิดความสามัคคี มีความสนุกสนานยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ยิ่งศักดิ์ เผ่าอินทร์จันทร์ (2543 : บทคัดย่อ) กล่าวว่า การเล่นการออกกำลังกายของเด็ก เด็กต้องการการจัดการเล่น เด็กยังให้ความสำคัญกับบุคลากรที่ทำหน้าที่ฝึกสอน ผู้ให้ความรู้ คำแนะนำในการออกกำลังกายที่ถูกวิธีให้ และสอดคล้องกับ เกษลดา มานะจุติ (2529 : 2 – 3) กล่าวว่า การจัดการเล่นช่วยให้เกิดทักษะทางสังคมอันเป็นพื้นฐานที่จะช่วยปลูกฝังให้เด็กมีความเป็นผู้นำ ผู้ตาม รู้จักสับเปลี่ยน รอบคอบ วางแผน เลียบระ ให้อภัย และปรับตัวเข้ากับผู้อื่น มีน้ำใจต่อกันและกัน

การเล่นของเด็กมีการเคลื่อนที่ มีการเคลื่อนไหวร่างกายขณะเล่นมากกว่าการเล่นที่นั่งหรือหยุดอยู่กับที่ เพราะเป็นการออกกำลังกายที่ถูกวิธี ช่วยส่งเสริมสุขภาพแข็งแรงสมบูรณ์ ซึ่งสอดคล้องกับ เกษลดา มานะจุติ (2529 : 2 – 3) กล่าวว่า จากการเล่นนี้เด็กจะได้เคลื่อนไหวแขน ขา และอวัยวะทุกส่วนในร่างกาย ทำให้สามารถทำงานและประสานสัมพันธ์กันดีขึ้น ดังที่ ไพชนันต์ ชาติมนตรี (2525 : 26) กล่าวไว้ว่า ธรรมชาติของมนุษย์เกิดมาเพื่อให้มีการเคลื่อนไหวเป็นประจำ ถ้าการเคลื่อนไหวไม่เพียงพอจะทำให้สุขภาพเสื่อมโทรม และในที่สุดก็จะเจ็บไข้ได้ป่วย หรืออาจจะทำให้ถึงกับเสียชีวิตได้ ถ้าออกกำลังกายเป็นประจำจะช่วยแก้ไขภาวะผิดปกติ หรือช่วยในการเพิ่มพูนความสมบูรณ์ของร่างกายจะทำให้ชีวิตยืนยาวได้

เด็กหญิงที่เล่นไล่แต่ละกิจกรรม พบว่า การเลือกประเภทการเล่นต่างกัน โดยเด็กชอบชอบ เช่น ลำพังคนเดียวมากกว่ารวมกลุ่มกับเพื่อน การรวมกลุ่มประมาณ 2-5 คนเท่านั้น กิจกรรมการเล่นจะเป็นแบบโลดโผน ทำท่าย ต้องการใช้อำลังมากๆ ชอบการแข่งขัน ส่วนเด็กหญิงมักชอบจับคู่เล่นกัน 2 คน ไปจนถึงการเล่นเป็นกลุ่มใหญ่ กิจกรรมที่เด็กหญิงเล่นนั้นน่าสนใจมาก สนุกสนาน อาจจะ

เกิดจากความแตกต่างของวัย และการอบรมดูแลของสังคมไทยเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับสุชา จันทร์โอม (2527 : 49) กล่าวว่า เด็กวัย 10-12 ปี จะมีการเล่นที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน และสอดคล้องกับ ภรณ์ กุรุรัตนะ (2533 : 48) กล่าวว่า การเล่นของเด็กชายและหญิง จะแตกต่างกันโดยเด็กชายจะมีการเล่นมากกว่าเด็กหญิง เพราะการเลี้ยงดูเอาใจใส่เด็กหญิงในสังคมไทยจะอบรมสั่งสอนให้อยู่ในกรอบมากกว่าเด็กชาย และสอดคล้องกับ สมร ทองดี (2542 : 67 – 73) กล่าวว่า การทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มมีประโยชน์คือ สมาชิกได้พึ่งพาอาศัยกันและกัน และสอดคล้องกับจันทรา ดันติพงสานุรักษ์ (2543 : 39) ที่กล่าวว่า การที่เด็กได้ทำกิจกรรมร่วมกัน จะช่วยพัฒนาความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น

4. สถานที่ที่เด็กเล่น พบว่า เด็กในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม มีที่เล่นทั้งหมด 7 แห่ง ที่พบเด็กเล่นมากที่สุดคือ บริเวณทั่วๆ ไปในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม ที่ใกล้บ้านและพ่อแม่ดูแลใกล้ชิด มีบรรยากาศเหมาะกับการเล่นของเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับชัยรงค์ พรหมวงศ์ (2521 : 69) กล่าวว่า สถานที่เล่นของเด็กต้องมีสัดส่วนพอเหมาะระหว่างที่ร่มและแสงอาทิตย์ส่องได้ ที่มีพื้นราบเพื่อเด็กวิ่งเล่นได้ และสอดคล้องกับ แสงเพชร ภูหาเรืองรอง (2527 : 84 – 89) กล่าวว่า สถานที่ใช้ออกกำลังกายต้องมีความปลอดภัยสูงคือที่บ้าน และสอดคล้องกับวิรัชศักดิ์ เพียรชอบ (2531 : 31) ที่กล่าวว่า กิจกรรมการเล่นการออกกำลังกายสามารถเล่นได้รอบๆ บริเวณบ้าน และสอดคล้องกับเลขา ปิยะจริยะ (2523 : 6) กล่าวว่า การเล่นของเด็กจำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากผู้ใกล้ชิด ได้แก่ บิดา มารดา และครู

5. ระยะเวลาที่เด็กใช้เล่นในแต่ละกิจกรรม พบว่า เด็กส่วนมากใช้เวลาเล่นประมาณ 15 นาที ในวัยเด็กความสนใจสิ่งต่างๆ ตลอดจนการรับรู้ของเด็กอยู่ระหว่างเวลา 10 นาทีเท่านั้นแล้วจะเริ่มเบื่อหรือหยุดเล่น ต้องเปลี่ยนไปสนใจสิ่งใหม่เรื่อยไปเมื่อเจอกลุ่มใหม่อีกที่สนุกกว่า ซึ่งสอดคล้องกับแสงเพชร ภูหาเรืองรอง (2527 : 84 – 89) กล่าวว่า วัตถุประสงค์ของการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ ควรออกกำลังกายสัปดาห์ละ 5 วัน วันละประมาณ 15-30 นาที เพียงวันเว้นวันก็พอ และสอดคล้องกับ มงคล ใจดี (2535 : 15 – 20) การออกกำลังกายควรทำสม่ำเสมออย่างน้อยสัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 10-30 นาที และออกกำลังกายหลายๆ อย่าง และสอดคล้องกับศักดิ์ชาย พิทักษ์วงศ์ (2536 : 17) กล่าวว่า ควรออกกำลังกายอย่างน้อยสัปดาห์ละ 4 ครั้ง ๆ ละไม่น้อยกว่า 10 นาที

6. กิจกรรมการเล่นจำแนกตามประเภทได้ 7 ประเภท พบว่า

ประเภทการแข่งขันกีฬา เด็กชายชอบเล่นกีฬาฟุตบอลมากที่สุด อาจเป็นเพราะว่า กีฬาฟุตบอลเป็นกิจกรรมที่เด็กนิยมมากโดยทั่วไป เป็นกีฬาที่สามารถส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาของเด็กเป็นอย่างดี ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่างกายสมบูรณ์แข็งแรง มีวินัยในตัวเอง มีการประสานงานกับบุคคลอื่น และมีการควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ดีอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ สุชาติ มุขกัณฑ์ (2516 : 9) กล่าวว่า กีฬาฟุตบอลเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยม

สนใจอย่างแพร่หลายทั้ง ผู้เล่นและผู้ชม สอดคล้องกับปัญญา สังขวดี (2527 : 2) กล่าวว่า ความสนใจและความนิยมชมชอบของประชาชนที่มีต่อกีฬาฟุตบอล เป็นไปอย่างแพร่หลายทั้งทุกมุมโลก โดยไม่จำกัดเพศ วัย สอดคล้องกับสุนทร ภายประจักษ์ (2532 : 1) กล่าวว่า ฟุตบอลเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางมาชนิดหนึ่ง มีการเล่นและการแข่งขันแพร่หลาย และสอดคล้องกับเอกชัย ถนัดเดินข่าว (2540 : 10) กล่าวว่า การเล่นฟุตบอลทักษะเบื้องต้นเป็นสิ่งสำคัญในการแข่งขัน ผู้เล่นจะแสดงทักษะต่างๆ ออกมาจะดีหรือไม่ดีขึ้นอยู่กับความชำนาญของแต่ละบุคคล ส่วนเด็กหญิงนิยมเล่นกีฬาเบดมินตันมากที่สุด อาจเป็นเพราะว่ากีฬาเบดมินตันเป็นกีฬาที่นิยมเล่นเป็นการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ เพราะไม่ว่าเด็กชาย-หญิง ผู้ใหญ่ ก็สามารถเล่นด้วยกันได้ และเล่นได้ตลอดเวลาทั้งกลางแจ้งและในร่ม ซึ่งสอดคล้องกับเจริญ วรรณะสิน (2515 : 15) กล่าวว่า กีฬาเบดมินตันเป็นกีฬาที่เล่นได้ทั้งในร่มและกลางแจ้ง ใช้เนื้อที่น้อย กติกาไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน เล่นได้ทุกเพศ ทุกวัย ใช้จำนวนผู้เล่นน้อย และสอดคล้องกับ เจียมศักดิ์ พาณิชชัยกุล (2530 : 21 – 22) กล่าวว่า กีฬาเบดมินตันเป็นกีฬาที่ช่วยส่งเสริมการออกกำลังกายที่ดี สามารถเล่นได้ทุกเพศ ทุกวัย ช่วยเสริมสร้างให้ร่างกายแข็งแรง ก่อให้เกิดความสนุกสนาน

ประเภทการละเล่นของเด็กไทย พบว่า เด็กชายเล่นเดยมากที่สุด อาจเป็นเพราะการเล่นเดยเป็นการเล่นที่ไม่จำกัดจำนวน เด็กชาย-หญิงสามารถเล่นด้วยกันได้ การเล่นโดยการแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งจะเป็นผู้วิ่ง อีกฝ่ายหนึ่งจะคอยกั้น ยื่นที่เส้นประจำ เป็นเกมที่ฝึกให้เด็กรู้จักรับผิดชอบต่อน้ำที่ตนเอง ทำงานเป็นหมู่คณะ สอดคล้องกับวราภรณ์ ปนาทกุล (2524 : 16) กล่าวว่า การเล่นที่ไม่จำกัดผู้เล่นและเล่นเป็นหมู่คณะ เมื่อเด็กโตขึ้นจะมีนิสัยรักหมู่คณะ และรู้จักปรับตัวเข้ากับสังคม สอดคล้องกับจรรยา ทองถาวร (2531 : 241) กล่าวว่า ในขณะที่เด็กเล่น เด็กจะพัฒนาทักษะทางสังคมเป็นอันมาก ซึ่งทำให้เด็กมีความสุขกับการเป็นสมาชิกของกลุ่มในสังคมของเด็กวัยเดียวกัน และสอดคล้องกับศิริลักษณ์ ศรีวนาสันต์ (2535 : 29) กล่าวว่า ประเพณีการละเล่นของเด็กไทยมักจะเล่นด้วยกันเป็นกลุ่มทั้งชาย-หญิง เป็นการเล่นฝึกให้เด็กรู้จักปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์และสิ่งแวดล้อมได้ถูกต้อง จึงทำให้การเล่นและการทำงานร่วมกันกับเพื่อนเป็นไปได้ อย่างราบรื่น เท่ากับเป็นพื้นฐานที่ดีต่อการที่จะปรับตัวเข้ากับสังคมในภายหน้า ส่วนเด็กหญิงชอบกระโดดหนังยางมากที่สุด อาจเป็นเพราะการวิ่งกระโดดช่วยให้เด็กได้ออกกำลังกายครบทุกส่วน กระฉับกระเฉงว่องไว การเล่นก็ไม่จำกัดสถานที่และจำนวน ผู้เล่น กติกาก็ไม่ซับซ้อน อุปกรณ์การเล่นก็ไม่ต้องลงทุนมาก แต่มีหนังยางเส้นเดียวก็สามารถเล่นได้หลายคน ซึ่งสอดคล้องกับฉวีวรรณ กิณวงศ์ (2526 : 153) กล่าวว่าเด็กแต่ละคนจะเล่นไม่เหมือนกัน และเล่นต่างกันออกไปตามวัยและเพศของเด็ก เด็กชายชอบเล่นกีฬาฟุตบอล การเล่นที่โลดโผน ส่วนเด็กหญิงจะชอบกระโดดเชือก ช้อนแอบ ทั้งนี้เนื่องจากสุขภาพของเด็กแตกต่างกัน อีกประการหนึ่งก็คือเด็กในสิ่งแวดล้อมที่ไม่ดี

นั้นไม่มีเคลื่อนไหวเล่นเพียงพอ มีเวลาน้อย และสถานที่ไม่เพียงพอ เด็กจึงนิยมเล่นกระโดดหนึ่งข้างกัน เป็นส่วนใหญ่ สอดคล้องกับสุชา จันทร์อม (2527 : 49) กล่าวว่า เด็กจะเล่นเฉพาะในกลุ่มเพียง เดียวกันเป็นกลุ่มแต่ไม่จำกัดตัวผู้เล่นแน่นอน

ประเภทศิลปะ-หัตถกรรม พบว่า เด็กชายชอบเล่นพับกระดาษทำเป็นเครื่องร่อน รูปแบบต่างๆ ตามที่ตนสนใจ และพับได้ตามที่พ่อ-แม่สอนมา ช่วยแนะนำเพื่อนพับเล่นกันเป็นกลุ่ม อย่างสนุกสนาน อาจเป็นเพราะทิศทางลมที่พัดรอบๆ ชุมชน และอุปกรณ์หาง่าย ไม่ต้องลงทุนมาก ราคาไม่แพงเด็กจึงนิยมเล่น ซึ่งสอดคล้องกับอภิชาติ มหากันชา (2535 : 33 – 41) กล่าวว่า การ เล่นของเด็กไม่จำเป็นจะต้องมีราคาแพงเสมอไป สอดคล้องกับสมร ทองดี (2542 : 67 – 73) กล่าวว่า การทำกิจกรรมกลุ่มมีประโยชน์คือ สมาชิกได้พึ่งพาอาศัยกัน และสอดคล้องกับ จันทรา ดันติพงษ์นุรักษ์ (2543 : 39) ที่กล่าวว่า การที่เด็กได้เล่นรวมกันเป็นกลุ่ม จะช่วยพัฒนาในด้าน ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ส่วนเด็กหญิงนิยมเล่นการวาดรูป และนั่งสานใบมะพร้าว เป็นการ เล่นโดยการนำเอาวัสดุที่เหลือใช้มาประยุกต์เป็นอุปกรณ์การเล่น และมีความสุขจากผลงานตนเอง มีการ แลกเปลี่ยนความรู้จากพี่-น้อง จากเพื่อนๆ ส่วนการวาดรูปเล่นก็เป็นจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ของตนเองที่แสดงออกในรูปภาพ และภูมิใจในผลงานตนเอง สอดคล้องกับกุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ (2517 : 18 – 20) ที่กล่าวว่า การนำสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นมาประดิษฐ์ ส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการ และรู้จักรักษารมชาติมากขึ้น สอดคล้องกับเกศิณี โชติเสถียร (2531 : 1) กล่าวว่า ของเล่นที่มาจาก สิ่งแวดล้อมช่วยพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มขึ้น โดยเด็กได้คิดวิธีการเล่นของเด็กเอง สอดคล้องกับสมน อมรวิวัฒน์ (2534 : 42 – 45) กล่าวว่า การเล่นที่มีอุปกรณ์ประกอบ ช่วยเร้าใจ ชั่วๆ ให้เด็กอยากเล่น สอดคล้องกับวรารักษ์ ปนาทกุล (2542 : 16) กล่าวว่า การเล่นที่ใช้อุปกรณ์ประกอบ จะทำให้เด็ก เป็นคนรู้จักรักษารมชาติ ประหยัด เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เกิดความคิดสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับกุลยา ดันติผลาชีวะ (2545 : 16) กล่าวว่า เด็กสามารถแก้ปัญหาในการเล่นโดยใช้วัสดุรอบข้างมาเล่นเพื่อ แก้ปัญหา เด็กจะเกิดความคิดสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ขึ้นจากสิ่งที่มีอยู่รอบตัว

ประเภทการเล่นเพื่อความสนุกสนาน พบว่าเด็กชาย-หญิง นิยมการเล่นวิ่ง – ไล่ – ตะเตะ มากที่สุด อาจเป็นเพราะการวิ่ง – ไล่ – ตะเตะ เป็นการ เล่นรวมกลุ่มกัน ไม่จำกัดเพศ-วัย ไม่จำกัดผู้ เล่น กฎ-กติกาไม่ยุ่งยาก เล่นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ เพียงมีกลุ่มตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปก็สามารถเล่นได้ แล้ว ไม่ได้หวังผลแพ้-ชนะ โดยจะใช้เวลาว่างเล่นเพื่อความสนุกสนานในกลุ่มเพื่อนเท่านั้น ขอให้มีส่วน ร่วมในการเล่นกับกลุ่มเพื่อน เด็กจึงพึงพอใจแล้ว ซึ่งสอดคล้องกับผ่องพันธุ์ มณีรัตน์ (2522 : 2 – 6) กล่าวว่า การเล่นของเด็กที่ไม่หวังผลแพ้-ชนะ จะเป็นการเล่นเพื่อฆ่าเวลา เพื่อความสนุก สนุก และออกกำลังกาย สอดคล้องกับสุชา จันทร์อม (2538 : 81) กล่าวว่า การเล่นของเด็ก ผู้เล่น

ต้องการเล่นอย่างอิสระ ไม่มีการบังคับ สอดคล้องกับ วราภรณ์ ปนาทกุล (2539 : 3) กล่าวว่า การเล่นคือ การเล่นที่ไม่มีการแข่งขัน ไม่มีแพ้-ชนะ

ประเภทเล่นคนเดียว พบว่า เด็กในชุมชนมีการนั่งเล่นคนเดียวมากที่สุด อาจเป็นเพราะสภาพเศรษฐกิจทางครอบครัว และเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาเร็วมาก ทำให้พบเด็กขานิยมเข้าไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เช่น การเล่นเกมอินเทอร์เน็ต สอดคล้องกับเขวพา เตชะคุปต์ (2528 : 12) กล่าวว่า การเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางสติปัญญาจากการเล่น เด็กสามารถแยกแยะส่วนต่างๆ จากสิ่งเราได้ สอดคล้องกับเบิร์ก (Jenvey. 1989 – 2000 : 2; citing Berk. 2000) กล่าวว่า เด็กสมัยใหม่มักจะชอบอยู่ในบ้าน และไม่ออกไปเล่นนอกบ้าน พวกเขามีแนวโน้มจะเล่นอย่างอิสระ สาเหตุมาจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และเทคโนโลยีที่รวดเร็ว เช่น การเพิ่มขึ้นของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และสอดคล้องกับเขวพา เตชะคุปต์ (2528 : 12) กล่าวว่า การเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางสติปัญญา จากการเล่นเด็กจะสามารถแยกแยะสิ่งต่างๆ จากสิ่งเราได้ ส่วนเด็กหญิงชอบนั่งอ่านหนังสือคนเดียวมากที่สุด จะเห็นว่าหนังสือ-นิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน เป็นการสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้ และรับรู้สิ่งแวดล้อม นับว่าเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่า ซึ่งสอดคล้องกับเลขา ปิยะฉัตร (2542 : 72 – 77) กล่าวว่า การเล่นเป็นวิธีการหรือทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้ และรับรู้สิ่งแวดล้อมและสิ่งอื่น ไม่มีใครสามารถสอนเขาได้ ทำให้สามารถปรับตัว เปลี่ยนแปลงความคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมเพื่อให้ตรงกับความเป็นจริงรอบๆ ตัว และสอดคล้องกับกุลยา ตันติผลาชีวะ (2542 : 10) กล่าวว่า การที่เด็กได้เล่น ได้อ่านหนังสือที่ชอบ เป็นการเพิ่มพูนเส้นใยประสาทในสมองให้มากขึ้น ประกอบกับการสร้างมันสมองเป็นเชื้อหุ้มประสาทที่จะทำให้การทำงานของสมองเป็นไปอย่างรวดเร็ว ความงอกงามทางปัญญาจากการเรียนรู้ก็จะเพิ่มขึ้นด้วย

ประเภทจับคู่กันเล่น พบว่า เด็กชาย-หญิงนิยมการเล่นหมากฮอสเหมือนกันมากที่สุด อาจเป็นเพราะหมากฮอสเป็นเกมการเล่นที่ต้องใช้สมอง แก้ปัญหาเฉพาะหน้า มีผลแพ้-ชนะ ฝึกให้เด็กรู้จักคิดวิเคราะห์แก้ปัญหา เป็นเกมที่ท้าทาย เล่นได้ทุกสถานที่ ทุกเวลา อุปกรณ์ก็หาได้ไม่ยาก เหมาะสำหรับเกมการเล่น 2 คน ซึ่งสอดคล้องกับ ราตี ทองสวัสดิ์ (2540 : 23) กล่าวว่าการเล่นเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กผู้เล่นสามารถปรับตัวเข้ากับสภาพสังคมใหม่ไม่ได้ก่อให้เกิดความสนุกสนาน และทำให้ได้รับความพอใจเท่านั้น แต่สามารถปลูกฝังลักษณะนิสัยบางอย่างได้จากกิจกรรม การเล่น เช่น การแก้ปัญหา การอดทน และการรอคอยอีกด้วย สอดคล้องกับจันทรา ตันติพงษานุรักษ์ (2543 : 39) ที่กล่าวว่า การที่เด็กได้ทำกิจกรรมร่วมกันจะช่วยพัฒนาด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น สอดคล้องกับประสาธ อัครปริดา (2545 : 143) กล่าวว่า การเล่นโดยอิสระ เด็กได้ตัดสินใจเอง เด็กจะมีความพอใจกับการเล่นสร้างสิ่งใหม่ๆ จากจินตนาการความคิดสร้างสรรค์

ของตนเอง และสอดคล้องกับภรณ์ กุรุรัตน์ (2545 : 112 – 114) กล่าวว่า กิจกรรมต่างๆ โดยเฉพาะการเล่นเป็นคู่ๆ ถ้าเด็กได้เล่นอย่างอิสระจะทำให้เด็กนำไปสู่การเรียนรู้

ประเภทการเล่นเป็นกลุ่ม พบว่า เด็กในชุมชนทั้งชายและหญิงนิยมจับกลุ่มตั้งแต่ 2-9 คน จับชี้กิจกรรมเล่น เป็นการออกกำลังกายชนิดหนึ่งก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน กับกลุ่มเพื่อนต่างเพศ-วัย เป็นการป้องกันตัวเข้ากับสังคม มีนิสัยรักหมู่คณะ ซึ่งสอดคล้องกับนวลศิริ เปาโรหิตย์ (2520 : 65 – 67) กล่าวว่า เด็กมีนิสัยชอบรวมกลุ่มกันเล่นเป็นกลุ่มเล็กๆ ระหว่าง 2-3 คน เพราะง่ายต่อการรวมตัว การเล่นเป็นกลุ่มเล็กๆ เด็กจะเล่นด้วยกันสนุก เพื่อต้องการการยอมรับและการยกย่องจากกลุ่มเพื่อน และสอดคล้องกับ วราภรณ์ ปนาทกุล (2524 : 16) กล่าวว่า การเล่นที่ไม่จำกัดผู้เล่น และเล่นเป็นหมู่คณะ เมื่อเด็กโตขึ้นจะมีนิสัยรักหมู่คณะ และรู้จักการปรับตัวเข้ากับสังคม และสอดคล้องกับสุชา จันทร์เอม (2527 : 49) กล่าวว่า เด็กจะเล่นเฉพาะกลุ่มในเพศเดียวกันเป็นกลุ่ม และสอดคล้องกับเสรี ไตรรัตน์ (2533 : 14) กล่าวว่า รถจักรยานเป็นยานพาหนะทางบกที่ขับเคลื่อนไปโดยกล้ามเนื้อมนุษย์ การปั่นจักรยานเป็นกลุ่มของเด็กในเวลาว่าง ถือเป็นการผ่อนคลายจากงานประจำ และเป็นการสนทนากับกลุ่มเพื่อนเป็นอย่างดี การปั่นจักรยานถือเป็นการออกกำลังกายอีกประเภทหนึ่ง และสอดคล้องกับ สมร ทองดี (2542 : 67 – 73) กล่าวว่า การทำกิจกรรมกลุ่มมีประโยชน์คือ สมาชิกได้พึ่งพาอาศัยกัน รู้หน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจากกลุ่ม และสอดคล้องกับ จันทรา ดันติพงษานุรักษ์ (2543 : 39) ที่กล่าวว่า การที่เด็กได้เล่นรวมกันเป็นกลุ่มจะช่วยพัฒนาในด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยพบว่าเด็กเข้าร่วมกิจกรรมตามลำพัง ขาดการเอาใจใส่จากผู้ปกครอง ขาดการสนับสนุนทั้งอุปกรณ์การเล่น ตลอดจนสถานที่ ความปลอดภัยในขณะที่เล่น กิจกรรมต่างๆ ที่เด็กสนใจเข้าร่วมกิจกรรม ผู้รับผิดชอบในการจัดกิจกรรมควรศึกษารูปแบบการเล่น นำไปปรับปรุงให้เด็กได้เล่นตรงกับความต้องการ มีการประสานงานร่วมกับผู้ปกครอง ผู้รับผิดชอบในชุมชนนั้นๆ ด้วย มีการดูแลความปลอดภัย ให้การสนับสนุน แนะนำการเล่นให้ถูกวิธีตามขนบธรรมเนียมอันดีงามของไทย ตลอดจนมีสถานที่จัดให้เด็กได้เล่น ได้ออกกำลังกายอย่างหลากหลาย เหมาะสมกับวัยของเด็กได้ประกอบกิจกรรมการเล่นตามอัธยาศัย

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการเล่นของชุมชนใกล้เคียงว่ามีรูปแบบการเล่น ลักษณะการเล่นแตกต่างกัน เหมือนกัน อย่างไร เพื่อนำผลที่ได้ไปปรับปรุงใช้กับรูปแบบการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป
2. ควรมีการศึกษาการเล่นของเด็กในอดีต แสดงถึงภูมิปัญญาของชุมชน เพื่อนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเล่นให้เด็ก
3. ควรทำการศึกษาเพื่อนำมาเปรียบเทียบถึงปัญหาและความต้องการของเด็กต่างเพศ วัย มีการเล่นแตกต่างกันอย่างไร เพื่อจะได้นำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงส่งเสริมพัฒนาการในด้านต่างๆ

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์. (2528). *จิตวิทยาการศึกษาฉบับปรับปรุงใหม่*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท.
- กรรณิการ์ สุสม. (2533). *การศึกษาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการสังเกตของเด็กปฐมวัยที่ได้รับ การเล่นสรรค์สร้าง*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ :
- บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- กันยา สุวรรณแสง. (2532). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ : บำรุงสาสน์.
- เกษรา คำภูประเสริฐ. (2529). *ผลของการเล่นสมมติที่มีต่อมโนทัศน์ทางการอนุรักษ์ด้านชาว*
ด้านมวลสาร ด้านปริมาณของของเหลว. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิต
- วิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- เกษดา มานะจุติ. (2529). *การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กรุงเทพมหานคร. (2546). *กรุงเทพมหานครกับการปฏิรูปการศึกษา*. กรุงเทพฯ : สำนัก
- การศึกษากรุงเทพมหานคร.
- กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ. (2517, มกราคม). “การละเล่นของเด็กไทยในสมัยก่อน,” *วิทยาสาร*.
25 (1) : 18-20.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2545). *รูปแบบการเรียนการสอนปฐมวัยศึกษา*. กรุงเทพฯ : เพรสโปร.
- กุลลาบ มัลลิกะมาส. (2526). *คดีชาวบ้าน*. พิมพ์เป็นอนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพ
- คุณหญิงवास ประสาทธาตุการย์ เมื่อวันที่ 11 กันยายน 2516.
- คณะกรรมการเกี่ยวกับพัฒนาเครื่องเล่นของเด็ก. (2524). *การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก*.
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จันทร์ตา ตันติพิงสานุรักษ์. (2543). *การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ*. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ.
- จรวช ก่นวงษ์คำ และอุดม พิมพ์า. (2516). *การทดสอบสมรรถภาพทางกาย*. กรุงเทพฯ :
- ธเนศวรการพิมพ์.
- จริน สิริ. (2529). *แผนภูมิ : การละเล่นของเด็ก*. ใน *สารานุกรมวัฒนธรรมภาคใต้ พ.ศ. 2529*.
เล่ม 7. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์อมรินทร์การพิมพ์.
- _____. (2539). *การละเล่นของเด็ก อำเภอกวนขนุน จังหวัดพัทลุง*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
- อมรินทร์การพิมพ์

- จรินทร์ ธานีรัตน์. (2524). เกม. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- _____. (2529). อนามัยส่วนบุคคล. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิชย์.
- เจริญ วรชนะสิน. (2515). มาเล่นแบบมีมันต์กันเถอะ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สยามสปอร์ต
พับลิชชิ่ง.
- _____. (2527). แบบมีมันต์สมบูรณ์แบบ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์วิเคเตอร์เพาเวอร์พอยท์ จำกัด.
- เจียมศักดิ์ พานิชชัยกุล. (2527). ผลของการฝึกกล้ามเนื้อที่มีต่อความแม่นยำในการกระโดดตบใน
กีฬาเบดมินตัน. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- _____. (2530). แบบมีมันต์. กรุงเทพฯ : ภาควิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จิรากรณ์ ศิริประเสริฐ. (2526). ความต้องการและการจัดบริการด้านการออกกำลังกายเพื่อส่งเสริม
สุขภาพของบุคคลในมหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- จันทร์เพ็ญ สุภาพล. (2535). การศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยประกอบดนตรี และ
นิทานประกอบภาพควบคู่กับกิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมช่วยเหลือ. ปรินซ์นิพนธ์
กศ. ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถ่ายเอกสาร.
- เฉลิมพล ดันสกุล. (2521). พัฒนาการทางสติปัญญาและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าของเด็กก่อน
วัยเรียน ในเขตการศึกษา 3. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชัย เรืองศิลป์. (2531). การละเล่นของเด็กไทย. กรุงเทพฯ : ดันอ้อ.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2519). การละเล่นของเด็กไทย คติชนวิทยา. เอกสารการนิเทศการศึกษา
ฉบับที่ 185. กรุงเทพฯ : หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู.
- ฉวีวรรณ กิยาวงศ์. (2526). การศึกษาเด็ก. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พิษณุโลก.
- ชัยชัย โกมารทัต. (2532, กุมภาพันธ์). “สังคมวิทยามิติหนึ่ง,” วารสารสุขศึกษาพลศึกษาและ
สันตนาการ. 2(3) : 15.
- ชัยชัย โกมารทัต, ฟอง เกิดแก้ว และประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์. (2527). รายงานผลการวิจัย
เรื่อง กีฬาพื้นเมืองไทย ; ศึกษาและวิเคราะห์คุณค่าทางพลศึกษา. พุนรัชดาภิเษกสมโภชน์
กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยวงศ์ พรหมวงศ์. (2521) นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล.
กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิชย์.

- นพคุณ นวมพันธ์. (2537). การพัฒนาเกมการลั่นกระด่าขานเดียว. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- นวลศิริ เปาโรหิตย์. (2520). จิตวิทยาพัฒนาการ : กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.
- ณัฐภาพร พงษ์สิงห์. (2539). พฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่น บล็อกกลางแจ้งเป็นกลุ่มอย่างมีแบบแผน . ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เบญจา แสงมลิ. (2521, 24 มิถุนายน). เล่นกับเด็ก การศึกษาเอกชน . 3 (9).
- บุญไท เจริญผล. (2533). ความสัมพันธ์ระหว่างทางสติปัญญากับทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ของ เด็กปฐมวัย. ปรินญาณิพนธ์ , กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ณรงค์ชัย ศรีไทย. (2531). แบบคมินตัน. กรุงเทพฯ : สหมิตรออฟเซต.
- ธนะรัตน์ หงษ์เจริญ. (2537). แบบคมินตัน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สยามสปอร์ตซินดิเคน.
- ธีราพร คุณนันทน์. (2530). การศึกษาผลของการเล่นต่างกลุ่มอายุที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคม ของเด็กปฐมวัย. ปรินญาณิพนธ์ กศ. ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ปัญญา สังขวดี. (2527). การสร้างแบบทดสอบทักษะกีฬาฟุตบอลโดยดัดแปลงจากแบบทดสอบ ของครรจิต สมิตานนท์. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร. (2526). พัฒนาการเด็ก. ในพฤติกรรมวัยเด็กเอกสารเอกสารการสอน ชุติวิชาหน่วยที่ 1-7. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ประภัศสร นิยมธรรม. (2518). การศึกษาเด็กในทัศนของเปียเจต์ และนักจิตวิทยาอเมริกัน. เอกสารการนิเทศการศึกษา ฉบับที่ 153 เล่ม 2. กรุงเทพฯ : หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู.
- ประภาพรรณ สุวรรณสุข. (2525). เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก. หน่วยที่ 10 เล่ม 2. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- _____. (2527). เข้าใจเด็กปฐมวัย เอกสารการสอนชุดวิชาสร้างเสริมลักษณะนิสัย เล่ม 1 หน่วยที่ 1. นนทบุรี : สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ประภาพรรณ เอี่ยมสุภามิต. (2534). การละเล่นของเด็กกับการเรียนการสอน 20 (ฉบับที่ 4).
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ. (2542). เกมสัพลศึกษา กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.

- ประสาธ อิศรปริดา. (2535). รายงานการวิจัยการพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ด้วยกระบวนการฝึก .
มหาสารคาม : อภิชาติการพิมพ์.
- ไพบูลย์ เทวรักษ์. (2537). จิตวิทยา. กรุงเทพฯ : เอส. ดี. เพรส.
- ผ่องพันธุ์ มณีรัตน์. (2526). มนุษยวิทยากับการศึกษาคติชาวบ้าน . กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- _____. (2529). มานุษยวิทยากับการศึกษาคติชาวบ้าน . พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พัชร ผลโยธิน. (2540, มกราคม). “เด็กอนุบาลกับพฤติกรรมความร่วมมือ,” วารสารการศึกษา
ปฐมวัย. 1 : (1).
- พันธณี วิหคโต . (2540). การศึกษาศักยภาพของเด็กไทย ระยะที่ 1 (พ.ศ. 2540). กรุงเทพฯ :
คุรุสภา.
- พรรณี สุวดี. (2528). การเปรียบเทียบมทัศนทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียน
ด้วยกิจกรรมและการเล่นพื้นบ้านของเด็กภาคเหนือกับกิจกรรมตามแผนการสอนของ
กระทรวงศึกษาธิการ วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2523). เด็กก่อนวัยเรียน เรียนรู้อะไร อย่างไร. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
สถานสงเคราะห์หญิงปากเกร็ดกรมประชาสงเคราะห์.
- _____. (2535). การเล่นของเด็ก. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรการสอน มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.
- มนีวรรณ พรหมน้อย. (2526). การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็กใน เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก.
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มนีรัตน์ สุกโชติรัตน์. (2524). เด็กกับการเล่นเพื่อเสริมการพัฒนาการทางด้านสติปัญญา
การเล่นและ เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. เอกสารวิชาการคณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนา
เครื่องเล่นของเด็ก. ม.ป.ท.
- เขวหา เดชะอุปต์. (2525). กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน . กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- _____. (2528). กิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน . กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอ.
เดียนสโตร์.
- เลขา ปิยะอักษร. (2523). การเล่นเป็นเรียนของเด็ก ใน การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนา
การเด็ก. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ละมุล ชัชวาล. (2543). ผลการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด
ที่มีต่อ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย).
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ผอบ ไปษะกฤษณะ, พันตรีหญิง และคณะ. (2520). เพลงกล่อมเด็กและเพลงประกอบการเล่น
ของเด็กภาคกลาง 16 จังหวัด. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- _____. (2523). การละเล่นของเด็กไทยภาคกลาง. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์
ของไทย กระทรวงศึกษาธิการ.
- _____. (2531). การละเล่นของเด็ก. กรุงเทพฯ : สำนักงานส่งเสริมเอกลักษณ์ของชาติ
สำนักงานเลขาธิการนายกรัฐมนตรี.
- มาลี วรระทรัพย์. (2535). การศึกษาความสามารถในการสังเกตและจำแนกของเด็กปฐมวัยที่เล่น
เกมการศึกษาด้วยวิธีต่างกัน ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2539). การละเล่น ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2525.
กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.
- ราศี ทองสวัสดิ์. (2526). การสร้างเสริมเสริมลักษณะนิสัยเด็กปฐมวัยด้านการเล่น เอกสาร
การสอน ชุดการสร้างเสริมลักษณะนิสัยระดับปฐมวัยศึกษา. เล่ม 1 หน่วยที่ 7.
นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- เลขา ปิยะอัจฉริยะ. (2524). การเล่นเป็นเรียนของเด็กในการละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก.
กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณิ (วิบูลย์สวัสดิ์) แอนเดอร์สัน. (2526). การเล่นของเด็กภาคกลาง. กรุงเทพฯ : มูลนิธิ
โครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วราภรณ์ ปนาทกุล (2524). การละเล่นของเด็กไทย กับการเรียนการสอนในการเล่นของเด็ก.
กรุงเทพฯ : ม.ป.ท.
- _____. (2531). การละเล่นของเด็กไทยกับการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : สุวิริยะ สารสิน.
- _____. (2539). การเล่นของเด็กไทยกับการเรียนการสอน ในการเล่นของเด็กไทย. ม.ป.ท.
- _____. (2543, สิงหาคม). "การเล่นกับการเรียนการสอน," การศึกษา. 23 (11) : 18-21.
- วิริยา บุญชัย (2529). การทดสอบและวัดผลทางพลศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- วีระ มนัสวานิช. (2529). เทคนิคและทักษะการสอนเกม. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ โอ .เอส.
พรินต์ติ้งเฮาส์.

- ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์. (2535). *การเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชาย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพฯ*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์. (2528). *การเล่นของเด็กไทย*. กรุงเทพฯ : ครูสภา โรงพิมพ์ไทยเขมม.
- ศิลปชัย สุวรรณชาดา. (2533). *การเรียนรู้ทักษะกีฬา*. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- เสรี ไตรรัตน์. (2533). *กติกากีฬาอย่างง่ายและการจัดการแข่งขัน*. ม.ป.ท.
- สมบัติ กาญจกิจ. (2540). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :
สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมร ทองดี. (2542). *การเล่นพื้นบ้านกับการพัฒนาศักยภาพของเด็กไทย*. นนทบุรี : มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมาธิราช .
- สาร สารทัศน์นันท์. (2537). *การเล่นพื้นบ้านท้องถิ่นจังหวัดเลย*. เลข : หน่วยงานนิเทศก์
สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดเลย.
- สมประสงค์ ปิ่นจินดา. (2516). *คู่มือการศึกษาวิชาพัฒนาการเด็ก*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์เนศ.
- สมปราชญ์ อัมมะพันธ์. (2523). *การเล่นของเด็กปักษ์ใต้ ศูนย์การศึกษาเกี่ยวกับปักษ์ใต้*
ปัตตานี : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2528). *ความพร้อมในการเรียน*. กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สุชา จันท์เอม และ สุรางค์ จันท์เอม (2518). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ : แพร่วิทยา.
- _____. (2527). *จิตวิทยาพัฒนาการ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แพร่วิทยา.
- _____. (2536, ธันวาคม). “การปรับตัวของเด็กในครอบครัวหย่าร้าง,” *สถาบันสุขภาพจิต*.
2 : (3).
- _____. (2538). *จิตวิทยาเด็ก*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิชย์.
- _____. (2541). *จิตวิทยาเด็ก*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิชย์.
- สุรสิงห์สำรวม จิมพะเนาว์. (2520). *การเล่นของเด็กไทยในอดีต*. เชียงใหม่ : ศูนย์หนังสือ
เชียงใหม่.
- _____. (2520). *การละเล่นของเด็กล้านนาไทยในอดีต*. กรุงเทพฯ : เจริญวิทย์การพิมพ์.
- _____. (2540). *การละเล่นของเด็กล้านนาไทยในอดีต*. เชียงใหม่ : ศูนย์หนังสือเชียงใหม่

- สุวัฒน์ วรานูสาศน์. (2526). การศึกษาประสิทธิภาพของเครื่องเล่นที่ส่งผลต่อการพัฒนาความพร้อมทางการเรียน 4 ด้าน ของเด็กก่อนวัยเรียน . ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- แสงเพชร อุหาเรืองรอง. (2528). ความต้องการบริการทางด้านการออกกำลังกายของครูโรงเรียนมัธยมศึกษาเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- หอสมุดแห่งชาติ. (2504). เที้ยวเมืองพระร่วง. กรุงเทพฯ : ศิลปาบรรณาคา หอสมุดแห่งชาติ.
- _____. (2508). บทละครครั้งกรุงเก่า. กรุงเทพฯ : คลังวิทยา หอสมุดแห่งชาติ.
- _____. (2510). ขุนช้างขุนแผน. กรุงเทพฯ : ศิลปาบรรณาคาร หอสมุดแห่งชาติ.
- อภิชาติ มหากันธา. (2535). ของเล่นของเด็กมีความสำคัญอย่างไร. กรุงเทพฯ : วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อนุমানราชชน, พระยา. (2520). พื้นความหลัง. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ศึกษิตสยาม.
- เอกชัย ถนัดเดินข้าว. (2540). แบบทดสอบทักษะกีฬาฟุตบอลสำหรับนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดสมุทรสาคร. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- อรรณณ สุ่มประดิษฐ์. (2533). พฤติกรรมของความเอื้อเพื่อ ความมีระเบียบวินัยและระดับขั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่นแบบไทย และการเล่นที่จัดอยู่ทั่วไป. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อารี พันธุ์ณี. (2534). จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : เลิฟแอนด์ลิฟเพรส.
- อุดม หนูทอง. (2529). สารานุกรมวัฒนธรรมภาคใต้ เล่ม 1. สงขลา : สถาบันทักษิณคดีศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา.
- อุษา พิงธรรม. (2535). ผลของการเล่นเกมแบบร่วมมือที่มีต่อพฤติกรรมเอื้อเพื่อขอ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- อุษา สังข์น้อย. (2531). การเปรียบเทียบพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กปฐมวัยที่ครูมีปัญหาในการจัดประสบการณ์แตกต่างกัน. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- Allal - Linda. (1986). *Competition and Cooperation in the Context of Games Used for Mathematic* . San Francisco.

- Atkinson ; A.H. (1687). *Repersentational Intelligence I 1-3 Year Old. Children : An Observational Study*. Dissertation Abstracts.
- Besevegbis; E.G. (1983). *The Development of Dramatic and Constructive Play Preschool Children*. Dissertation Abstracts .
- Chiang ; L. (1985). *Developmental Differences in Children's Use of Play Materials . (Playround. Portable Materials ; Age Differences)* Dissertation Abstracts.
- Downing, J. and D. Thackray. (1971). *Reading Readiness*. London : University of London Press.
- E.O. Harbin. (1973). *Press Games of many nations, Abirgdon*. New York : Washville U.S.A. p.8 Fietelson ; D . and G. Ross. " The Neglected Factor – Play " *Human Development*.
- Gesell, A . (1940). *The First Five Year of Life : A Guide to the Study of the Prescool Child*. New York : Harper.
- Good, C.V. (1945). *Dictionary of Education*. New York : Mc Graw – Hill.
- Harbin, E.O. (1956). *May Games of many nations. Abirgdon Press*. New York : Nashville U.A.S. Henniger, M.L. "Planning for Outdoor Play" *Young Children*. Hicky, T.T. (1972). "The Relation of a Part Experience of Play to Problem Solving in Sixth Grade Childen," *Dissertation Abstracts*. 33 :4997 –B.
- Hurlock, E. B. (1956). *Development Psychology*. New York : Mc Graw – Hill.
- _____. (1964). *Child Development*. New York : Mc Graw – Hill.
- Irachel S. Robinson, p.(447 : 12) *Games, Classical, Eneyclopedia International, Gralier Inc*. New York, vol.
- Jameson & Patkidd. (1974). *Pre–School Pkay Studio Vis and Collier Mac Millan Publisher Ltd, London*.
- Kene, Frances W.1 (1955). *Fun around the World Sealu Press, Inc. Relham*. New York : U.S.A.

- Monighan, P.A. (1983). *Social and Cognitive Dimension of Solitary Play and Egocentric Speech During The Preschool Years*. Dissertation Abstracts. Mussen,
- P.M. (1964). *The Psychological Development of the Child*. New Jersey : Prentice-Hill.
- _____. and others. (1969) *Child Development and Personality*. 3rd ed. New York.
- Piaget, J. (1962). "The Stage of the Intellectual Development of the Child", *Bulletin of the Menninger Clinic*.
- Rubin, K. and T. Maioni. (1975). *Play Reference and its Relationship to Egocentrism Popularity and Classification Skills in Preschool*. Merrill – Palmer Quarterly.
- Robinson, Rachels. (1975). *Games, Classical*. New York : Ency International . Grolier Inc.
- Sylva, K. Bruner, J.S. and P. Genova.(1976) *Play -- Its Role in Development and Evolution*. Harmondsw Orth Middlesex Penguin.
- Vickii Jenvey and Heidi Jenvey. (1989-2000). *Australina Children's Play and Toy*. Australia : Monash University.
- Zalewski, J. C. (1978, November). "An Investigation of Selected Factors Contributing to Success in Solving Mathematical Word Problem," *Dissertation AbstractsInternational*. 39 : 2804 – A .

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ฉบับที่

แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม
เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร

วันที่สังเกต เวลา

สถานที่

ตอนที่ 1 แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็ก

1. การเล่น ชื่อ

2. จำนวนผู้เล่น คน

2.1 เพศ

☐ ชาย☐ หญิง

2.2 อายุ

☐ 3 – 6 ปี☐ 7 – 12 ปี

3. การเคลื่อนไหว

☐ อยู่กับที่☐ เคลื่อนไหว/เปลี่ยนตำแหน่ง

4. มีอะไรอุปกรณ์การเล่น

☐ ไม่มีอุปกรณ์☐ มีอุปกรณ์ ได้แก่

5. มีกฎ-กติกาบังคับ

☐ ไม่มี☐ มี ได้แก่

6. การแข่งขัน

☐ ไม่มี☐ มี ได้แก่

7. มีบัตรร้อง บทสนทนา

☐ ไม่มี

☐ มี ได้แก่

.....

.....

8. ลักษณะของสถานที่

☐ ในร่ม

☐ กลางแจ้ง

9. มีค่าใช้จ่ายในการเล่น

☐ ไม่มี

☐ มี ประมาณ บาท

10. เป็นการแสดง/ บทบาทสมมุติ

☐ ไม่เป็น

☐ เป็น

11. มีการจัด/ กระบวนการ/ วิธีการในการเล่น

☐ ไม่มี

☐ มี ได้แก่

12. การแต่งกาย

☐ มีชุด เป็นทีม

☐ แต่งกายตามสบาย

13. เครื่องป้องกันความปลอดภัย

☐ ไม่มี

☐ มี ได้แก่

14. เวลาของการเล่นประมาณ ชั่วโมง นาที

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้บันทึก
(นายฉัตรพน ตะโกสี)

ภาคผนวก ข

- หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญ
- รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย นสว. โทร. 5731.5618

ที่ ศธ 0519.12/3๐๖๔

วันที่ ๑๕ มีนาคม 2547

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีคณะพลศึกษา

เนื่องด้วย นายฉัตรพล ตะโกสี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “พฤติกรรมการเล่นของเด็กในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม แขวงบางโคล่ เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยโรจน์ สายพันธุ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เรือโท ไพบูลย์ อ่อนมั่ง เป็นคณะกรรมการควบคุมการทำปริญญานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ รองศาสตราจารย์ เทเวศร์ พิริยะพณท์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อารมณ นาวากาญจน์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์ อาจารย์จุมพล ลัมภากิจวัฒน์ และ อาจารย์สมควร โพธิ์ทอง เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม พฤติกรรมการเล่นของเด็กในชุมชนวัดไผ่เงินโชตนาราม แขวงบางโคล่ เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้ข้าราชการในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามให้ นายฉัตรพล ตะโกสี และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้ด้วย

(รองศาสตราจารย์นภาพรณ์ หะวานนท์)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ชื่อ นายเทเวศร์ พิริยะพณท์
ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์
สถานที่ทำงาน ภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

4. ชื่อ นางสุภารัตน์ วรทอง
ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์
สถานที่ทำงาน ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3. ชื่อ ดร.อารมณ นวากาญจน์
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สถานที่ทำงาน ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

4. ชื่อ นางกนกวลี พึ่งโพธิ์ทอง
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สถานที่ทำงาน ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

5. ชื่อ นายสมควร โพธิ์ทอง
ตำแหน่ง อาจารย์
สถานที่ทำงาน ภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาคผนวก ค

กิจกรรมการเล่นที่น่าสนใจ

1. หมากเก็บ

- อุปกรณ์
1. ก้อนหินเม็ดกลมๆ เท่ากัน 5 ก้อน หรือ
 2. โข้วพลาสติกท่อนสั้นๆ 5 ท่อน

สถานที่ ที่ว่าง พื้นราบ

จำนวนผู้เล่น 2 – 6 คน

วิธีการเล่น

1. เสี่ยงทายเพื่อหาลำดับการเล่น
2. นั่งเป็นวงกลมตามลำดับที่เสี่ยงทายได้ หมุนตามเข็มนาฬิกา
3. คนที่ 1 เริ่มเล่น โดย

ท่าที่ 1 กำก้อนหินทั้ง 5 ก้อนไว้ในมือ โยน 1 ก้อน วางที่พื้นทั้ง 4 ก้อนให้กระจาย พยายามอย่าให้ติดกัน แล้วเก็บทีละก้อนจนหมด ถ้าตกหรือผิดพลาดก็ให้คนลำดับต่อไปเล่น ถ้าไม่ตกก็เล่นต่อ

ท่าที่ 2 ทำเหมือนท่า 1 แต่เก็บครั้งละ 2 ก้อน โดยไม่ตก

ท่าที่ 3 ทำเหมือนท่า 1 แต่เก็บครั้งละ 3 ก้อน โดยไม่ตก

ท่าที่ 4 ทำเหมือนท่า 1 แต่เก็บครั้งละ 4 ก้อน โดยไม่ตก

ท่าที่ 5 ทำกวัก ทำโดยกำก้อนหินทั้ง 5 ก้อนไว้ในมือ โยนทิ้ง 5 ก้อนแล้วใช้หลังมือ รับก้อนหินให้ค้างบนหลังมือก็ก้อนก็ได้ (ถ้าไม่ค้างเลยถือว่าเสีย ให้คนอื่นเล่น) แล้วโยนก้อนหินให้ค้างบนหลังมือขึ้นอีกครั้ง พร้อมกับกวักเอาก้อนหินให้ได้ทุกก้อนที่ค้างบนหลังมือ โดยไม่ให้ตก (ถ้าตกเม็ดใดเม็ดหนึ่งถือว่าเสีย)

ท่าที่ 6 ทำรูปู ทำเหมือนท่าที่ 1 แต่ใช้กำมือ แล้วให้ก้อนหินนั้นตกค้างลงในรูมือในแนวตั้งระหว่างนิ้วชี้กับหัวแม่มือ โยนขึ้นอีกครั้งพร้อมกับเก็บรวบทั้ง 4 ก้อนให้หมด

(ถือเป็น 1 จบ ได้ 1 เกม)

2. ยา หย่า ย้า

อุปกรณ์ ไม่มี

สถานที่ ในร่ม พื้นเรียบ

จำนวนผู้เล่น 3 – 6 คน

วิธีการเล่น

ให้เด็กนั่งล้อมกันเป็นวงกลม ร้องเพลงพร้อมกันว่า

“ยา หย่า ย้า” จับมือกันด้านข้างทั้งซ้ายขวา พร้อมโยกตัวไปมา

“คุณแม่ซักผ้า” แสดงท่าซักผ้า

“คุณย่าสระผม” แสดงท่าสระผม

“ลูกอมโบตัน ยาสีฟันวิเศษ” พร้อมเตรียมตัวเป่ายิ๋งอุบ

“วิเศษๆ แล้วมา เป่า ยิ๋ง อุบ” เขามี้อออกมาเป่ายิ๋งอุบ ใครแพ้-ชนะ

คนชนะเป็นคนเลือกทำอะไรคนแพ้ก็ได้ เช่น ดิ๊ดหู ดิ๊ดนิ้ว ฯลฯ

3. หู ตา คัด คั้น หมาก

อุปกรณ์	ไม่มี
สถานที่	ในร่ม พื้นเรียบ
จำนวนผู้เล่น	2 – 5 คน

วิธีการเล่น

ให้เด็กที่มีความประสงค์จะเล่นนั่งเป็นวงกลม แต่ละคนเลือกเอาเองว่าจะเป็นอะไร ระหว่างหู ตา คัด คั้น หมาก เริ่มเล่น โดยร้องพร้อมๆ กันว่า หู ตา คัด คั้น หมาก 3 ครั้ง พอครั้งที่ 3 ให้ทุกคนขยับตัวลงที่กลางวงกลมที่ขยับได้ พร้อมกับวางนิ้วไว้ที่พื้นแล้วเล่นต่อโดยนับนิ้วที่วางเรียงกันทีละนิ้ว เริ่มที่นิ้วใดก่อนก็ได้ว่า หู ตา คัด คั้น หมาก ๆ ๆ ๆ ไปเรื่อยๆ ถ้าหมดที่นิ้วของใคร ผู้นั้นจะได้เลือกแก้มเพื่อน โดย ...

1. คนที่เลือกเป็นหู - ค้างหู ทุกคนในกลุ่ม
 2. คนที่เลือกเป็นตา - ค้างตา ทุกคนในกลุ่ม
 3. คนที่เลือกเป็นคัด - คัดหน้าผาก ทุกคนในกลุ่ม
 4. คนที่เลือกเป็นคั้น - เกาแขน ทุกคนในกลุ่ม
 5. คนที่เลือกเป็นหมาก - ใช้นิ้วรีดจมูก ทุกคนในกลุ่ม
- (ใช้ทำกับเพื่อน ยกเว้นตัวเอง)

หมายเหตุ การเล่นเกมคล้ายจ้ำจิมะเขือเปราะ

4. ตั้งไข่ล้ม

อุปกรณ์ ไม่มี

สถานที่ ที่ราบเรียบ นั่งเป็นวงกลมได้

จำนวนผู้เล่น 2 คนขึ้นไป

วิธีการเล่น

ให้เด็กนั่งเป็นวงกลม หันหน้าเข้าหากัน เอามือกำเป็นกำปั้นวางทับกันสลับขึ้นสูงๆ เป็นแถวขึ้นไป 1 แถว (ถ้ามี 5 คนก็จะมีไข่เรียงกัน 10 ฟอง, 4 คน ก็ 8 ฟอง ทักคนร้องเพลงพร้อมกันว่า ... ไข่ 10 ฟองตั้งอยู่บนโต๊ะ แดกดังโพละเหลือไข่ 9 ฟอง ... (ฟองบนสุด เป็นฟองที่ 10 จะแตก พร้อมแบมือตบลงบนไข่ฟองที่ 9)

... ไข่ 9 ฟองตั้งอยู่บนโต๊ะ แดกดังโพละเหลือไข่ 8 ฟอง ... (ฟองที่ 9 ก็ทุบฟองที่ 8 อีกลงไปเรื่อยๆ)

... ไข่ 8 ฟอง

... ไข่ 7 ฟอง จนหมดฟองสุดท้าย

หมายเหตุ ระวังอย่าตีมือเพื่อนแรง

5. โบราณเรียกชื่อ

อุปกรณ์ ลูกปิงปอง ลูกบอล (ที่กระดอนพื้นได้)

สถานที่ ที่โล่งแจ้ง กว้างพอเหมาะ พื้นแข็ง

จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัด 3 คนขึ้นไป

วิธีการเล่น

ทั้งหมดเสี่ยงทายกันว่าใครจะได้เริ่มเล่นก่อน โดยเป่า ขิง ขอบ หาผู้ชนะเล่นก่อนเริ่มเล่น โดยทุกคนจะต้องมาขึ้นรวมกันเป็นวงกลม ขึ้นมือเข้ามาในวง คนเริ่มเล่นลูกครั้งแรกจะต้องนับ 1, 2, 3.. พร้อมกับโยนลูกปิงปองนั้นสูงพอประมาณ (ห้ามต่ำกว่าศีรษะตนเอง) ลงพื้นพร้อมกับเรียกชื่อเพื่อนที่เล่นด้วยกัน ใครก็ได้ที่เราอยากให้เล่นคนต่อไป ผู้ที่ถูกเรียกชื่อจะต้องวิ่งเข้ามารับลูกปิงปองนั้นก่อนลูกจะตกถึงพื้นครั้งที่ 2 ให้ได้ พร้อมกับพูดว่า โป่ง ... (เรียกชื่อเพื่อน ...) ผู้เล่นทั้งหมดจะหยุดนิ่งอยู่กับที่ เมื่อเพื่อนทุกคนหยุดนิ่งกับที่แล้ว คนที่ถือลูกปิงปองจะต้องขว้างลูกปิงปองไปให้ถูกเพื่อนคนที่เราโป่ง ... ที่อยู่ใกล้ที่สุด (ห้ามหลบ) ถ้าถูกผู้นั้นต้องออกมาเล่นต่อโดยการโยนลูกเริ่มเล่นใหม่เหมือนครั้งแรก ถ้าโยนลูกปิงปองไปแล้วไม่ถูกเพื่อน ก็เล่นต่อ ทำเช่นนี้เรื่อยๆ จนเบื่อไปเอง เลิกเล่นเอง

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ – ชื่อสกุล	นายฉัตรพนม ตะโกสี
วันเดือนปีเกิด	30 ธันวาคม 2502
สถานที่เกิด	53 หมู่ 13 ต.โนนแดง อ.โนนแดง จ.นครราชสีมา
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	50/265 หมู่ 1 หมู่บ้านนันทิชา 3/8 บ้านกล้วย-ไทรน้อย ต.ไทรน้อย อ.ไทรน้อย จ.นนทบุรี 11150
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	อาจารย์ 1 ระดับ 5
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนวัดไผ่เงินโชตนาราม เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2518	มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนประทาย อ.ประทาย จ.นครราชสีมา
พ.ศ. 2521	มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนพิมาย อ.พิมาย จ.นครราชสีมา
พ.ศ. 2526	ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (พลศึกษา) วิทยาลัยพลศึกษาจังหวัดอุดรธานี อ.เมือง จ.อุดรธานี
พ.ศ. 2539	ครุศาสตรบัณฑิต (พลศึกษา) สถาบันราชภัฏสกลนคร อ.เมือง จ.สกลนคร
พ.ศ. 2548	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) สาขาการจัดการนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ