



วรรณคดีที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่องนี้ เป็นการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเล่นหุ่นเมืองของเด็กภาคเหนือกับกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ และศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม ที่มีต่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านด้านการเล่นหุ่นเมืองของเด็กภาคเหนือ ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานรวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางที่จะทำวิจัยเรื่องนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ข้อมูลต่าง ๆ ที่ศึกษาได้เสนอแนะตามลำดับหัวข้อดังนี้

1. การสอนมโนทัศน์ทางจริยธรรม
  - 1.1 ความหมายของมโนทัศน์ จริยธรรมและมโนทัศน์ทางจริยธรรม
  - 1.2 ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการสอนจริยธรรม
  - 1.3 แนวคิดในการสอนมโนทัศน์ทางจริยธรรมและกิจกรรมการเรียนการสอนจริยธรรม
2. การเล่นหุ่นเมืองของเด็กไทย
  - 2.1 ความหมายและความสำคัญของการเล่นหุ่นเมืองของเด็กไทย
  - 2.2 ประเภทการเล่นหุ่นเมืองและพัฒนาการเล่นของเด็กตอนกลาง
  - 2.3 ประวัติความเป็นมาและวิวัฒนาการการเล่นหุ่นเมืองของเด็ก
  - 2.4 การเล่นหุ่นเมืองของเด็กภาคเหนือกับคุณค่าทางด้านจริยธรรม
  - 2.5 วรรณคดี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นหุ่นเมืองของเด็ก

1. การสอนมโนทัศน์ทางจริยธรรม

1.1 ความหมายของมโนทัศน์ จริยธรรม และมโนทัศน์ทางจริยธรรม

มโนทัศน์ มาจากคำภาษาอังกฤษว่า Concept ในคำภาษาไทย มีผู้ใช้หลายคำ คือ สังกัป มโนทัศน์ มโนคติและความคิดรวบยอด ในที่นี้ผู้วิจัยใช้คำว่า "มโนทัศน์" เพื่อให้สอดคล้องกับชื่อเรื่องที่ทำวิจัย

ได้มีนักการศึกษา และนักจิตวิทยาหลายท่านให้ความหมายของ "มโนทัศน์" ไว้ดังนี้

Carter V. Good (1973:124) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับมโนทัศน์ไว้ใน Dictionary of Education ว่า มโนทัศน์คือ

1. ความคิดหรือสัญลักษณ์ของส่วนประกอบหรือลักษณะร่วมที่สามารถแยกออกเป็น หรือประเภท ได้
2. สัญลักษณ์เชิงความคิดทั่วไป หรือเชิงนามธรรมที่เกี่ยวกับสถานการณ์ กิจการ หรือวัตถุ
3. ความคิด ความเห็น หรือมโนภาพ

Dorothy (1969:101) กล่าวว่า มโนทัศน์เป็นการจัดรวบรวมคุณลักษณะของ ความรู้ โดยเกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ของวัตถุสิ่งของ เหตุการณ์ หรือความคิดต่าง ๆ

Wesly (1969:96) ได้ให้ความหมายของมโนทัศน์ว่า คือประเภทของสิ่งที่มี ลักษณะนามธรรมที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะทั้งหมดของประเภท ของวัตถุ และความคิดต่าง ๆ

บุญเสริม ฤทธาภิรมย์ (2523:7) และอาคม จันทรสุนทร (2522:47) ได้ ให้ความหมายมโนทัศน์คล้ายกันว่า มโนทัศน์คือ ความคิด ความเข้าใจ ที่คนสรุปจากการรับ รู้ที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ หรือประสบการณ์ต่าง ๆ หลาย ๆ อย่าง หลาย ๆ แบบ แล้วได้ใช้คุณ ลักษณะของสิ่งนั้น หรือเรื่องนั้นมาจัดเป็นพวกให้เกิดความเข้าใจ โดยสรุปรวมในสิ่งนั้นหรือ เรื่องนั้น

นวลเพ็ญ วิเชียรโชติ (2523:1) ได้ให้ความหมายของมโนทัศน์ในภาษานักจิต วิทยาประยุกต์ คือ ความคิดที่เกิดจากการรับรู้ "ลักษณะร่วม" จาก "ตัวอย่าง" หลาย ๆ "ตัวอย่าง" ของวัตถุ บุคคล เหตุการณ์ ความคิดที่เป็นประเภทเดียวกัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ มี ความจำเป็นในการสร้าง "กฎ" หรือ "หลักการ" เพื่อนำไปใช้แก้ปัญหาชีวิต

สุนน อมรวิวัฒน์ (ม.ป.ป.:1) ให้ความหมายของมโนทัศน์ในแง่วิธีสอนสังคม ศึกษา ว่า มโนทัศน์คือ การรวบรวมประสบการณ์ต่าง ๆ และพฤติกรรมที่ได้พบจากสิ่งแวดล้อม นำมาสรุปกันเข้าเป็นความคิดรวบยอดต่อสิ่งนั้น ๆ

ผู้วิจัยมีความคิดเห็นสอดคล้องกับนักการศึกษาและนักจิตวิทยา ดังกล่าวจึงพอที่จะสรุปความหมายของมโนทัศน์ได้ว่า มโนทัศน์คือ ความคิดที่เกิดจากการรับรู้จากประสบการณ์ พฤติกรรม และสิ่งแวดล้อมในลักษณะที่รวมกันได้ แล้วนำมาเป็นข้อสรุป หลักการ หรือคำจำกัดความ โดยสามารถแยกประเภทของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เรื่องใดเรื่องหนึ่ง ตามความเข้าใจของแต่ละคน

จริยธรรม (Moral) เป็นเรื่องหนึ่งที่กำลังได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก ในวงการการศึกษา ทั้งทางตะวันออกและทางตะวันตก เพราะจริยธรรมมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในอันที่จะทำให้มนุษย์มีชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข เนื่องจากจริยธรรมเป็น นามธรรม มีขอบเขตและความหมายกว้างขวางมาก จึงได้มีการให้ความหมายของจริยธรรมแตกต่างกันไป จากรายงานการสัมมนาจริยธรรมในสังคมไทยปัจจุบัน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ 2522:10-22) มีนักวิชาการสาขาต่าง ๆ ให้ นิยามของจริยธรรมแตกต่างกันไปถึง 12 นิยาม แต่สรุปได้ว่า จริยธรรม คือ "แนวทางความประพฤติ และการปฏิบัติ เพื่อบรรลุถึงสภาพชีวิตอันทรงคุณค่าพึงประสงค์" และจากการประชุมทางวิชาการเกี่ยวกับจริยธรรมไทยของกรมวิชาการ (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ 2523:8-12) มีผู้ทรงคุณวุฒิ ได้ให้ความหมายทั้งด้านที่ให้พุทธศาสนา เป็นพื้น และด้านสังคมวิทยา ซึ่งสรุปได้ว่า จริยธรรมคือ "การกระทำทั้งกาย วาจา และใจ ที่ตั้งงามเป็นประโยชน์ต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม"

ส่วนพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายของจริยธรรมในฐานะเป็นคำนาม หมายถึง ธรรมที่เป็นข้อปฏิบัติ ศีลธรรม หรือกฎศีลธรรม (ราชบัณฑิตยสถาน 2525:275)

นอกจากนี้ ได้มีผู้รู้หลายท่าน ให้ความหมายของจริยธรรมเพิ่มเติม ดังนี้

พระราชวรมนู (2523:10) กล่าวว่า จริยธรรม หมายถึง สิ่งที่ทำให้ในทางวินัย จนเกิดความเคยชินขึ้นมา มีพลังใจ มีความตั้งใจแน่วแน่ มีความประทับใจในเรื่องของจริยธรรม ต้องอาศัยปัญญา ปัญญาอันเกิดจากความศรัทธา เชื่อถือไปก่อนก็ได้ ในบางครั้งจริยธรรมก็เกิดโทษ เมื่อไม่มีปัญญากำกับ

สุมน อมรวิวัฒน์ (2523:20) กล่าวไว้ในบทความเรื่อง "การปลูกฝังจริยธรรมในทศวรรษหน้า" ว่า จริยธรรม คือ แนวทางความประพฤติ และความนึกคิดที่ตั้งงาม และเหมาะสม เพื่อให้คนอยู่ร่วมกันได้อย่างร่มเย็นในสังคม

ธีระพร อุวรรณโณ (2526:2) กล่าวไว้ในบทนำเรื่อง "แล้วเราจะเสริมสร้างจริยธรรมกับคนวัยใด" ได้ให้นิยามของจริยธรรมว่า จริยธรรมหมายถึง ระบบของกฎเกณฑ์ที่ใช้ในการจำแนกการกระทำที่ดีจากการกระทำที่ชั่ว การกระทำที่ถูกต้องจากการกระทำที่ผิด และการกระทำที่ควรจากการกระทำที่ไม่ควร

ดังนั้น จึงพอสรุปได้ว่า จริยธรรมคือ กฎเกณฑ์ ของความประพฤติในสังคมซึ่งกำหนดไว้ว่าสิ่งใดเป็นพฤติกรรมที่ถูกต้อง ดีงาม เหมาะสมที่บุคคลควรประพฤติปฏิบัติ และสิ่งใดเป็นพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้อง ไม่เหมาะสมซึ่งบุคคลแต่ละคนต้องมีความสำนึกแยกแยะพฤติกรรมดังกล่าว เพื่อให้ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

จากความหมายของ "มโนทัศน์" และ "จริยธรรม" ดังที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น ผู้วิจัยพอที่จะสรุป ความหมายของ มโนทัศน์ทางจริยธรรมได้ว่า มโนทัศน์ทางจริยธรรมคือ ความคิด โดยสรุปรวมเกี่ยวกับหลักการ กฎเกณฑ์ หรือแนวทางในการประพฤติปฏิบัติที่ถูกต้อง เหมาะสม เพื่อบรรลุถึงสภาพชีวิตอันทรงคุณค่าซึ่งบุคคลควรยึดถือ ต่อตนเอง ต่อผู้อื่น และต่อสังคม

#### 1.2. ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐาน ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการสอนจริยธรรม

จากนโยบายการศึกษาของรัฐที่มุ่งให้นักเรียนมีความเจริญงอกงาม ทั้งทางร่างกาย และจิตใจ เพื่อการดำเนินชีวิตที่สมบูรณ์ในสังคมนั้น จึงจำเป็นที่จะต้องมีการปลูกฝังจริยธรรม โดยเริ่มในวัยเด็ก ซึ่งนับว่าจะเป็นการวางพื้นฐานในการพัฒนาลักษณะนิสัยที่ดีงาม ของเด็กในวัยสูงขึ้น

ดังนั้นในหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ได้กำหนดให้มีกลุ่มประสบการณ์ต่าง ๆ เพื่อสนองนโยบายดังกล่าว ซึ่งในกลุ่มประสบการณ์สร้างเสริมลักษณะนิสัยได้รวมมวลประสบการณ์ด้านจริยศึกษา พลศึกษา ศิลปะศึกษา ดนตรีนาฏศิลป์ และกิจกรรมสร้างนิสัยเข้าด้วยกัน และได้กำหนดวัตถุประสงค์เฉพาะการสอนจริยศึกษาไว้ 2 ข้อ คือ(กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ 2524:9)

1. สามารถควบคุมกาย วาจา ใจ ให้อยู่ในขอบเขตที่ดีงาม ไม่เบียดเบียนตนเอง และผู้อื่น ทั้งสามารถสร้างประโยชน์แก่ตนเองและสังคม
2. สามารถรับผิดชอบต่อการกระทำของตนและปฏิบัติได้จนเป็นนิสัย

จากวัตถุประสงค์ดังกล่าว หัวข้อจริยธรรมและหลักปฏิบัติตน 30 ประการ ตลอดจน เรื่องของศาสนา วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีที่ดีงาม จึงได้ถูกบรรจุไว้ในมวลประสบการณ์ การณ์ จริยศึกษา และยังสอดแทรกอยู่ในมวลประสบการณ์และกลุ่มประสบการณ์อื่น ๆ อีกด้วย

ปัจจุบัน การเรียนการสอนจริยธรรมมีการตื่นตัวและเคลื่อนไหวกันมาก เพราะได้มี นักการศึกษา นักจิตวิทยาและผู้รู้หลายท่านให้ความสนใจ และพยายามเสนอทฤษฎีแนวคิดพื้นฐาน ดังที่ ชัยพร วิชชาวุธ และธีระพร อุวรรณโณ (2525:23-41) ได้เสนอแนวคิดและพัฒนาการ ใหม่ในการปลูกฝังจริยธรรม ที่แตกต่างกัน 4 วิธี คือ

1. การปลูกฝังจริยธรรมด้วยการกระจำจ้านิยม
2. การปลูกฝังจริยธรรมด้วยเหตุผล
3. การปลูกฝังจริยธรรมด้วยการปรับพฤติกรรม
4. การปลูกฝังจริยธรรมด้วยการเรียนรู้ทางสังคม

การปลูกฝังจริยธรรมด้วยการกระจำจ้านิยม (Value Clarification ใช้คำย่อ ว่า v.c. ) ซึ่งนายราล์ สาร์มิน และไซมอน (Raths, Harmin and Simon 1966: 27-30) ให้ความหมายของคำนิยามว่าเกิดจากการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลแสดงออกมาในรูปของ ความเชื่อทัศนคติ พฤติกรรม และความรู้สึกของแต่ละบุคคล ดังนั้น เขาจึงได้เสนอเกณฑ์ 7 ประการ สำหรับการตัดสินใจว่าพฤติกรรมที่แสดงออกมานั้น ได้สะท้อนค่านิยมของบุคคลนั้น โดย พิจารณาจากขั้นตอน ที่สำคัญ 3 ขั้นตอน คือ

#### ขั้นตอนที่ 1 การเลือก

1. การเลือกกระทำอย่างอิสระ ไม่มีการบังคับ
2. การเลือกจากทางเลือกหลาย ๆ ทาง
3. การเลือกที่เกิดจากการพิจารณาผลของทางเลือกแต่ละทางแล้ว

#### ขั้นตอนที่ 2 การเห็นคุณค่า

4. การรู้สึกภูมิใจ และมีความยินดีที่ได้เลือกกระทำสิ่งนั้น
5. ยืนยันการตัดสินใจเลือกของตนอย่างเปิดเผย

#### ขั้นตอนที่ 3 การปฏิบัติ

6. การกระทำตามที่ตนตัดสินใจเลือก
7. การกระทำพฤติกรรมนั้นซ้ำอีก

จะเห็นได้ว่า ค่านิยมที่แท้จริง เกิดจากการที่บุคคลได้ตัดสินใจเลือกอย่างอิสระเสรีจากตัวเลือกหลาย ๆ ตัว โดยพิจารณาผลที่จะตามมาทีหลัง และมีความรู้สึกภูมิใจ ภูมิใจในสิ่งที่ตัวเองเลือก สามารถยืนยัน ความคิดที่ตัวเองได้ตัดสินใจ และหลังจากนั้นก็แสดงพฤติกรรมและยึดถือนำไปปฏิบัติ ซ้ำ ๆ จนกลายเป็นนิสัยต่อไป

ซียพร วิชชาวุธ และธีระพร อุวรรณโณ (2525:25:26) กล่าวไว้ว่า การปลูกฝังค่านิยมด้วยวิธีการกระจำจางค่านิยมนี้ ง่ายแก่การเข้าใจ ครูสามารถนำไปใช้ในชั้นเรียนได้ เพราะเพียงแต่ครูทำหน้าที่คอยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการอุกคิดเกี่ยวกับค่านิยมหรือจริยธรรมของตนเท่านั้น แต่มีป้ดเหตุตรงที่ว่านักเรียนอาจจะเปลี่ยนแปลงความรู้สึกไปตามสถานการณ์ต่าง ๆ โดยที่ครูไม่สามารถทราบได้

สันต์ ธรรมบำรุง (2523:23) มีความเห็นว่ ถ้าครูจะนำกระบวนการกระจำจางค่านิยมไปใช้ ครูต้องมีความพร้อมในเรื่องความรู้ความเข้าใจของกระบวนการสร้างค่านิยมให้แก่เด็ก และครูต้องรู้บทบาทของคนในฐานะผู้อ่านวยความสะดวก และต้องปฏิบัติได้ ซึ่งนาคยาภัทรแสงไทย (2525:14-19) มีความเห็นเพิ่มเติมว่า ถ้านักเรียนได้พิจารณาค่านิยมอย่างสุขุมแล้ว นักเรียนจะได้รับการส่งเสริมให้มีพัฒนาการทักษะในด้านเกณฑ์ 7 ประการ ดังกล่าวได้

การปลูกฝังจริยธรรมด้วยเหตุผล (Moral Reasoning ใช้คำย่อว่า M.R.) ผู้เสนอทฤษฎีนี้คือ โคลเบิร์ก (Kohlberg quoted in Fraenkel 1977:56-58) เขาได้ให้ทรรศนะว่า จริยธรรม หมายถึง กฎเกณฑ์ในการตัดสินใจความถูกต้องของการกระทำ ความเข้าใจกฎเกณฑ์นั้นขึ้นอยู่กับพัฒนาการทางปัญญาซึ่งผูกพันกับอายุของบุคคล จึงได้ยึดทฤษฎีพัฒนาการทางปัญญาของเปียเจต์ เป็นหลักการสร้างทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมโดยแบ่งพัฒนาการออกเป็น 3 ระดับ ภายในแต่ละระดับ ยังแบ่งพัฒนาการออกเป็น 2 ชั้น รวม 6 ชั้น ดังนี้

ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบิร์ก :

ชั้นการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม	ระดับของจริยธรรม
<p>ชั้นที่ 1 หลักการหลบหลีกการถูกลงโทษ (อายุ 2-7 ปี) (Punishment and obedience) ใช้การลงโทษเป็นเหตุผลในการตัดสินใจ</p>	<p>ระดับก่อนกฎเกณฑ์ (Pre-conventional level)</p>

## ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก

ขั้นการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม	ระดับของจริยธรรม
<p>ขั้นที่ 2 หลักการแสวงหารางวัล (อายุ 7-10 ปี) (Instrumental relativist Orientation) ใช้การตอบสนองความต้องการของตนเป็น เหตุผลในการตัดสินใจ</p>	<p>ระดับก่อนกฎเกณฑ์ (Pre-conventional level)</p>
<p>ขั้นที่ 3 หลักการทำตามผู้อื่นเห็นชอบ (อายุ 10-13 ปี) (Interpersonal concordance or good boy nice girl) ใช้การยอมรับของสังคมเป็นเหตุผลในการตัดสินใจ</p>	<p>ระดับตามกฎเกณฑ์</p>
<p>ขั้นที่ 4 หลักการทำตามหน้าที่ทางสังคม (อายุ 13-16 ปี) (Law and Order orientation) ใช้ระเบียบและกฎเกณฑ์ทางสังคมเป็นเหตุผลใน การตัดสินใจ</p>	<p>(Conventional Level)</p>
<p>ขั้นที่ 5 หลักการทำตามคำมั่นสัญญา (Social Contract legalistic Orientation) ใช้สัญญาสังคม เป็นเหตุผลในการตัดสินใจ</p>	<p>ระดับเหนือกฎเกณฑ์</p>
<p>ขั้นที่ 6 หลักการฝึกหลักคุณคหิสากล (Universal ethical principle) ใช้หลักการจริยธรรมสากลเป็นเหตุผลในการตัดสินใจ</p>	<p>(Post-conventional Level)</p>

การปลูกฝังจริยธรรมด้วยเหตุผลตามธรรมชาติของโคลเบอร์ก คือการพัฒนาผู้เรียนให้  
มีกฎเกณฑ์การตัดสินใจความถูกต้องด้วยเหตุผลในระดับสูง และอย่างน้อยก็ให้อยู่ในระดับกฎเกณฑ์  
ของสังคม กิจกรรมที่เป็นหัวใจ ของการพัฒนาจริยธรรมตามทฤษฎีของโคลเบอร์ก คือ การอภิปราย  
แลกเปลี่ยนทรรศนะกัน ดังนั้น จึงมีนักวิจัยหลายท่านได้นำกิจกรรมดังกล่าว ไปทดลองสอนกับ  
นักเรียนในระดับต่าง ๆ เช่น สกล เทียงแท้ (2525:บทคัดย่อ) ได้ทำการทดลองผลการใช้  
วิธีอภิปรายกลุ่มในการยกระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมในเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มาจาก

สภาพสังคมในโรงเรียนต่างกัน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ผู้ที่ได้รับการฝึกอบรมโดยใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมมีความสามารถในการใช้เหตุผลสูงกว่า กลุ่มควบคุมอย่างเห็นได้ชัดและศิริพร คูภิรมย์ (2527:บทคัดย่อ) ได้ทำการทดลองเปรียบเทียบความสามารถในการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่หก ซึ่งสอนด้วยกิจกรรมคัดสรรกับกิจกรรมตามแผนการสอนปกติ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า กลุ่มทดลองที่เรียนด้วยกิจกรรมคัดสรรซึ่งได้แก่ เกม กรณีตัวอย่างและบทบาทสมมติ สามารถให้เหตุผลสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เรียนด้วยกิจกรรมดังกล่าว

การปลูกฝังจริยธรรมด้วยการปรับพฤติกรรม (Behavior Modification ใช้คำย่อว่า B.M.) ทฤษฎีนี้มีแนวความคิดพื้นฐานซึ่งเชื่อว่า พฤติกรรมของคนเราถูกควบคุมโดยเงื่อนไขการเสริมแรงและเงื่อนไขการลงโทษ ตามที่ แบนดูรา (Bandura 1969:217) ได้เสนอวิธีปรับพฤติกรรมไว้ 2 ประการคือ การเสริมแรงในทางบวกนั้นเกี่ยวข้องกับการกระทำใดก็ตาม ถ้าได้รับการเสริมแรงทางบวกจะทำให้การกระทำนั้นมีโอกาสเกิดบ่อยขึ้น ขณะเดียวกันการลงโทษนั้น (Bandura 1973:297) เป็นวิธีหนึ่งที่ใช้ลดหรือกำจัดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ได้

พรณี ชูชัย (2522:253-254) ได้เสนอหลักการปรับพฤติกรรมดังนี้ คือ

1. ครูควรตั้งวัตถุประสงค์ของการศึกษาครั้งหนึ่ง ๆ ให้ชัดเจนว่า ต้องการลดพฤติกรรมใด และต้องการเพิ่มพฤติกรรมใด
2. ครูต้องรู้จักสังเกต ทำบันทึกเมื่อไร จะใช้การเสริมแรงประเภทใด
3. ติดตามผล ตรวจสอบผลที่ได้จากการทดลอง ถ้าพฤติกรรมเพิ่มขึ้นหรือลดลงตามวัตถุประสงค์ แสดงว่าวิธีการนี้มีประสิทธิภาพ ถ้าไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ ครูต้องศึกษาเพื่อปรับปรุงแก้ไขใหม่

อย่างไรก็ตาม วิธีสอนแบบปรับพฤติกรรมนี้ เป็นวิธีการที่ครูจะต้องประยุกต์หลักพฤติกรรมไปใช้กับนักเรียนได้ในทุกสถานการณ์ ไม่คำนึงว่าจะสอนในวิชาใด ก็สามารถนำไปใช้ได้เสมอ วิธีนี้ไม่มีเนื้อหาเป็นรายบทหรือรายตอน ครูต้องทำงานหนักเพิ่มขึ้นจากการสอนตามปกติ โดยต้องพยายามค้นหาเทคนิคเฉพาะตัวของตัวเองปรับพฤติกรรมของนักเรียนในชั้นของตน ให้เกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ให้ได้และครูจะต้องได้รับการฝึกฝนให้เข้าใจ



ชาวซึ่งถึงเทคนิคการปรับพฤติกรรมเป็นอย่างดี จะช่วยให้ดำเนินการสอนให้สะดวกไม่ต้อง  
คอยผู้ชี้ คู้ว่าในระหว่างสอน นับเป็นการผ่อนแรงครู มากวิธีหนึ่ง (กรมวิชาการ 2525:69)

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2526 : 21) ยังให้ข้อเสนอแนะอีกว่า ถ้าครูจะนำ  
วิธีการปรับพฤติกรรมมาใช้ให้ได้ผล ครูจะต้องนึกถึงกฎอยู่ 2 ข้อคือ ต้องทำให้สม่ำเสมอและ  
ทำให้เป็นระบบระเบียบ คือ วางแผนล่วงหน้าว่าจะให้การเสริมแรง หรือการลงโทษอย่าง  
ไร เมื่อใดและเมื่อถึงกำหนดแล้วต้องดำเนินการตามเงื่อนไขโดยสม่ำเสมอ มิใช่ขึ้นอยู่กับ  
อารมณ์ของครู

กรมวิชาการ (2525:62 - 63) ได้ทดลองนำรูปแบบการสอนโดยใช้วิธีปรับพฤติ  
กรรมและวิธีสร้างเสริมเจตคติในโครงการทดลองหารูปแบบที่มีประสิทธิผลต่อการเรียน การ  
สอนจริยธรรม ผลการทดลองพบว่าทั้งในระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษาสามารถใช้  
รูปแบบการสอนทั้ง 2 รูปแบบได้ผล เป็นที่น่าพอใจและมีประสิทธิผลตรงตามความต้องการ  
มากกว่าวิธีสอนตามปกติ ทำให้ให้นักเรียนสามารถพัฒนาพฤติกรรมจริยธรรมและมีระดับคะแนน  
พัฒนาการทางจริยธรรม หรือค่านิยมทางจริยธรรมสูงขึ้นมากกว่าการเรียนการสอนตามปกติ  
นอกจากนี้รูปแบบการปลูกฝังจริยธรรมด้วยวิธีควบคุมปรับพฤติกรรมและเสริมเรานั้น ค่อนข้าง  
จะได้ผลดีและสูงกว่ารูปแบบการสอนด้วยวิธีสร้างเสริมเจตคติ เมื่อใช้กับนักเรียนระดับประถม  
ศึกษาเพราะเด็กที่อยู่ในวัยระหว่าง 7 - 8 ขวบ เป็นวัยที่ยังไม่สามารถเข้าใจเหตุผลยังไม่  
สามารถคิดวิเคราะห์เชิงนามธรรมได้ การปลูกฝังด้วยวิธีให้ใช้ความคิดวิเคราะห์ต่าง ๆ จึง  
ไม่อาจเห็นผลชัดเจนเท่ากับการควบคุมการประพฤติปฏิบัติ ทางพฤติกรรมภายนอกโดยตรง

การปลูกฝังจริยธรรมด้วยการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning) ใช้คำย่อ  
ว่า S.L.) ทฤษฎีนี้ ชัยพร วิชชาวุธและธีรพร อุวรรณโณ (2525:33) ได้เสนอแนวคิดพื้นฐาน  
ของแบนดูรา ( Bandura ) เจ้าของทฤษฎีว่า การเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนหนึ่งเกิดจาก  
ประสบการณ์ตรงของตนเองและเกิดจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่น หรือจากการฟังคำบอก  
เล่าและการอ่านสารบันทึกของผู้อื่น ซึ่งต้องอาศัยตัวแบบทั้งสิ้น

จากหลักการดังกล่าว ชัยพร วิชชาวุธ (2526:31 - 32) จึงได้ให้แนวทางสำคัญ  
ของการปลูกฝังจริยธรรมตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม คือ การจัดประสบการณ์ทางตรงและ  
ทางอ้อม ซึ่งได้แก่ ตัวอย่างและคำอธิบายชี้แนะ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในกฎเกณฑ์การ

ตัดสินใจ ความถูกต้องของการกระทำ เกิดความเชื่อในความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกับผลกรรม และเกิดความเชื่อในผลดีที่เกิดจากการบังคับตัวเองให้ปฏิบัติตนตามมาตรฐานที่กำหนดไว้ ซึ่งถ้าหากการจัดเงื่อนไข สิ่งแวดล้อมทางสังคมดังกล่าว สามารถทำให้ผู้เรียนมองเห็น การเรียนรู้ก็จะเกิดอย่างตรงเป้า และมีประสิทธิผลมากขึ้น

### 1.3 แนวคิดในการสอนมโนทัศน์ทางจริยธรรม และกิจกรรมการเรียนการสอนจริยธรรม

สมพงษ์ จิตระดับ (2527:16) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนจริยศึกษา โดยทั่วไป ครูมักจะละเลยหรือมองข้ามความสำคัญในการกำหนดมโนทัศน์ทางจริยธรรมจากที่ได้เรียนรู้ไปเสมอเป็นผลให้ผู้เรียน เมื่อจบการเรียนในแต่ละครั้งจะได้รับแต่เนื้อหาที่สรุปให้สั้นลง แต่จุดมุ่งหมายทางการศึกษาด้านหนึ่ง คือด้านจิตพิสัย (Affective Domain) ซึ่งเกี่ยวข้องกับความรู้สึก เจตคติ ค่านิยม มโนทัศน์ และเป็นส่วนหนึ่งในจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ต้องการให้ผู้เรียนได้รับนั้น ยังไม่ได้ผลเท่าที่ควร

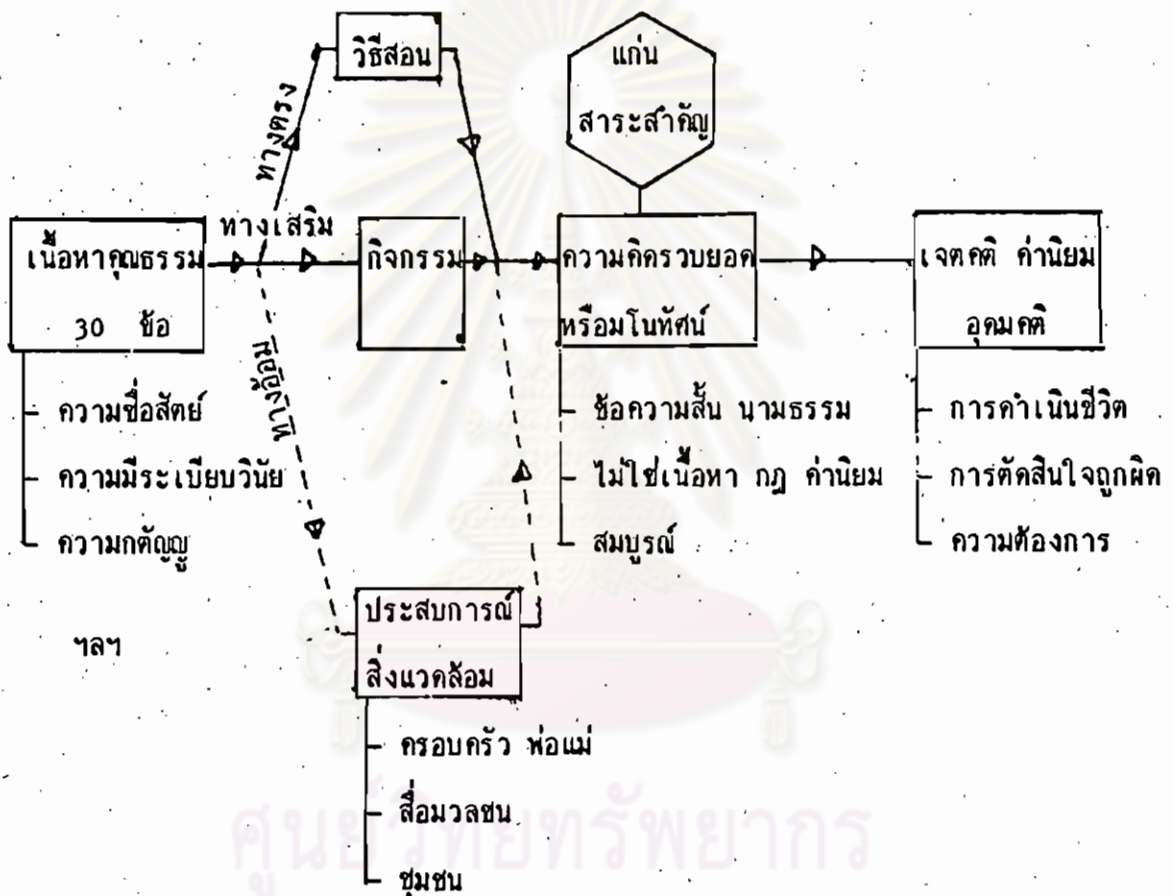
ดังนั้น ในการอบรมสั่งสอนจริยธรรมซึ่งต้องใช้ระยะเวลายาวนาน นอกจากจะให้ผู้เรียนได้รับความรู้ และแนวทางการปฏิบัติในชีวิตจริง จำเป็นจะต้องให้ผู้เรียนเกิดมโนทัศน์ทางจริยธรรมที่ถูกต้อง เห็นคุณค่า เต็มใจและยึดมั่นเป็นนิสัย สามารถนำไปประพฤติ ปฏิบัติในทางที่ถูกต้อง และเป็นประโยชน์ต่อตนเอง ต่อชุมชน และสังคมได้เป็นอย่างดี (ดวงเดือน พันธุมนาวิน อ้างใน วิเชียร พงษ์ประเสริฐ 2526:1)

ลักษณะสำคัญของ มโนทัศน์ทางจริยธรรมที่ สมพงษ์ จิตระดับ (2527:15-19) ได้เสนอแนะมีดังนี้

1. มโนทัศน์ทางจริยธรรมเป็นแก่น หรือสาระสำคัญของความคิดที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ ทั้งในด้านเนื้อหา กิจกรรม ประสบการณ์และสิ่งแวดล้อม อันมีผลต่อการสร้างความรู้สึก เจตคติ ค่านิยมที่พึงประสงค์
2. มโนทัศน์ทางจริยธรรม เป็นข้อความสรุปที่ค่อนข้างจะเป็นนามธรรม (Abstract) สั้น ๆ กะทัดรัด สามารถเข้าใจได้ง่าย
3. มโนทัศน์ทางจริยธรรมมีความสมบูรณ์อย่างครบถ้วน ในเรื่องของสิ่งที่เรียนรู้มาทั้งหมด
4. มโนทัศน์ทางจริยธรรม ไม่ใช่เนื้อหา (Content) คำนิยาม (Defination) กฎ (Law) หรือคำขวัญ (Slogan)

5. มโนทัศน์ทางจริยธรรม เป็นในเรื่องความรู้สึก ค่านิยม เจตคติ มากกว่า พฤติกรรมที่เกิดขึ้น

การสอนจริยศึกษาในแต่ละครั้ง ควรได้ตั้งมโนทัศน์ทางจริยธรรมตามหัวข้อคุณธรรมที่จะสอนไว้ก่อนเสมอ เพื่อเป็นแนวทางที่จะช่วยให้การกำหนดจุดประสงค์ เนื้อหาและกิจกรรมการสอน สอดคล้องต่อเนื่องกัน โดยต้องคำนึงถึงองค์ประกอบสำคัญ ตามที่ สมพงษ์ จิตระดับ (2526:16) ได้เสนอแผนภูมิ ดังนี้



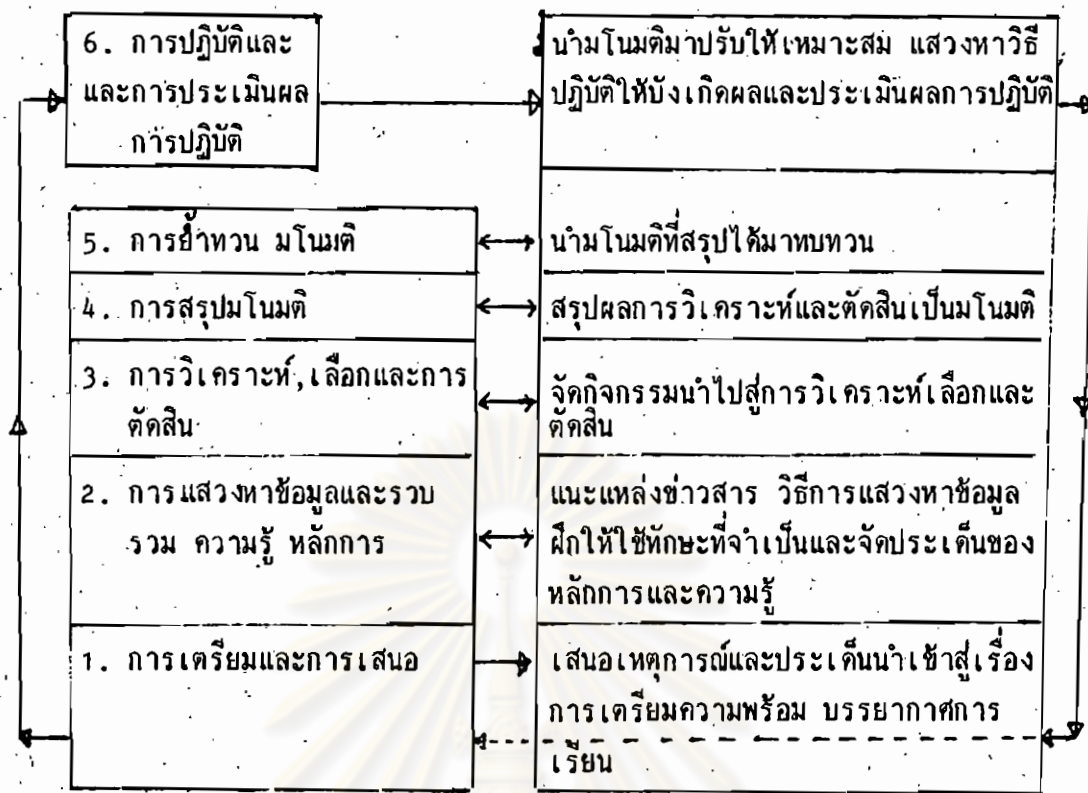
การสอนที่มุ่งสร้างเสริมมโนทัศน์ทางจริยธรรมมิใช่แก่ผู้เรียน มีวิธีการหลาย ๆ อย่าง ทั้งทางตรงและทางอ้อม ในรูปแบบของการสอนในห้องเรียน การจัดกิจกรรมและสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม ประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ครอบครัว สื่อมวลชน ประเภทต่าง ๆ ชุมชนที่อาศัยอยู่ เป็นต้น สำหรับวิธีการสอนซึ่งครูสามารถนำประสบการณ์ตรงต่อการสอนจริยศึกษาที่เน้นความคิด การลำดับเหตุผล การหาข้อสรุปของบทเรียนด้วยตนเอง ได้แก่ การกระจ่างค่านิยม (Values Clarification) วิธีการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม (Group Process Method) วิธีการสอนแบบค้นพบด้วยตัวเอง (Discovery Method) วิธีการสอนแบบสืบสวนสอบสวน (Inquiry Method) วิธีการสอนแบบแก้ปัญหา (Problem Solving Method) วิธีการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ (Learning Center Method) และวิธีการสอนตามแนวพุทธวิธี ฯลฯ

จากหลักการดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นด้วยกับ สมพงษ์ จิตระดับ (2527:22) ซึ่งสรุปให้เห็นว่า การสร้างมโนทัศน์ทางจริยธรรมในการสอนจริยศึกษา ให้เกิดขึ้นอย่างเหมาะสม แก้วและระดับสติปัญญาของเด็กในระดับประถมศึกษา นับเป็นความสำคัญอย่างยิ่ง ต่อการให้ สาระความรู้ แก่นสาร อันมีคุณค่าต่อชีวิตเบื้องต้นในวัยนี้ และเมื่อได้สะสมเพิ่มพูนพัฒนาาร่วมไป กับมวลประสบการณ์ศิลปะศึกษา พลศึกษา คณิตและนาฏศิลป์ในกลุ่มประสบการณ์สร้างเสริม ลักษณะนิสัย และกลุ่มประสบการณ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะมีผลต่อการสร้างแนวความคิด เจตคติ ค่านิยม อันพึงประสงค์ให้กับนักเรียน เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ขึ้น รวมทั้งเป็นแนวทางนำความคิด ในการดำเนินชีวิตที่มีหลักการ มีความประพฤติ แสดงออกถูกต้องดีงาม รู้จักการตัดสินใจ ผิด ถูกอย่างมีหลักเกณฑ์ มีวิถีชีวิตที่มีความสุขต่อตนเอง และผู้อื่นในสังคมตลอดไป

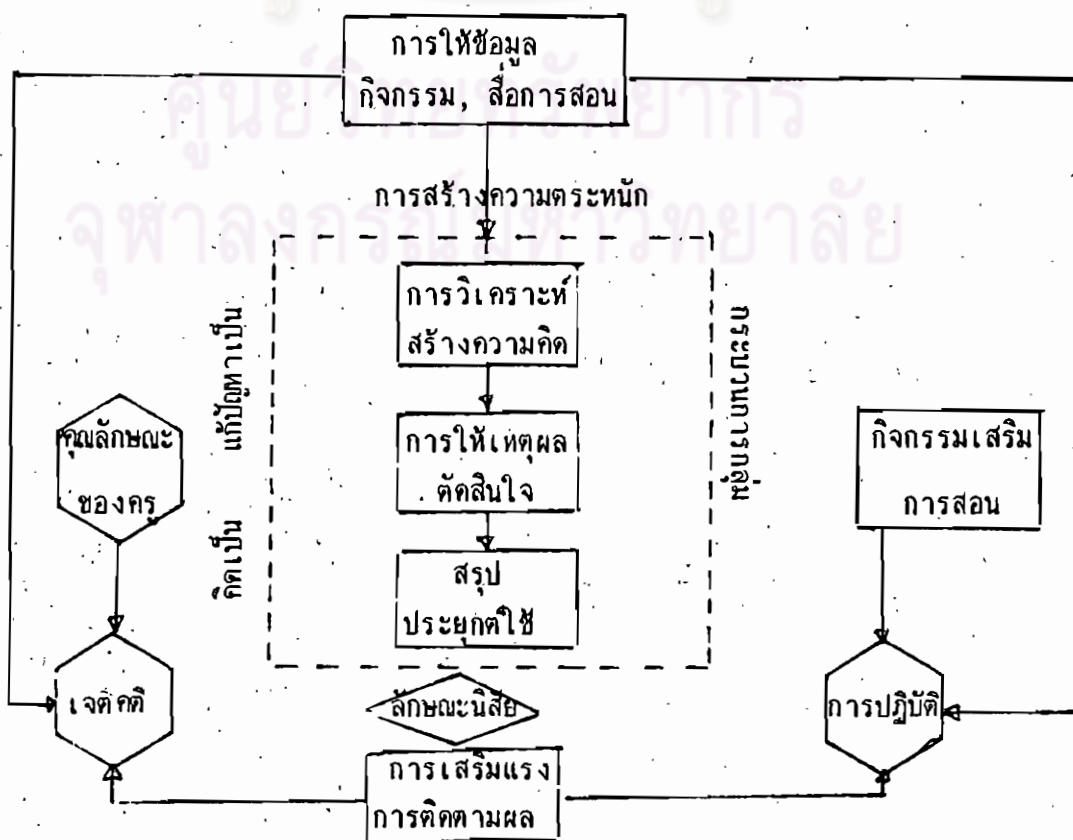
นอกจากนี้ สุมณ อมรวิวัฒน์ (2526:193-197) มีแนวความคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการ สร้างมโนทัศน์ทางจริยธรรม หรือมโนคติ ทางศีลธรรม ว่า ถ้าครูจริยศึกษาสามารถสร้าง มโนคติทางศีลธรรมแก่นักเรียนได้ดีแล้ว ย่อมทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ถูกต้องในการปฏิบัติตาม หลักธรรมของศีลธรรมได้ เพราะมโนคติ คือ ความคิด ความเข้าใจ ที่เกิดขึ้น จากการรับรู้ และประสบการณ์ทำให้บุคคลสามารถใช้เหตุผล มาจำแนกสัมพันธ์และรวบรวม สรุปเป็นรูป ลักษณะของสาระ และแนวทางของการปฏิบัติ รวมถึงความรู้ลึกซึ้งอันจักเกิดจากการปฏิบัติ นั้น มโนคติเป็นพื้นฐานของเจตคติ จึงนำไปสู่พฤติกรรมของบุคคล ดังนั้นขั้นตอนของกระบวนการ สอนมโนคติของศีลธรรม ซึ่ง สุมณ อมรวิวัฒน์ เสนอไว้มี 4 ขั้นตอน คือ

1. การรวบรวมข่าวสาร ความรู้ และหลักการ
2. การประเมินค่า
3. การเลือกและตัดสินใจ
4. การปฏิบัติ

แต่เมื่อนำขั้นตอน ดังกล่าวมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สามารถดำเนินการได้ตาม แผนภูมิ ดังนี้ (สุมณ อมรวิวัฒน์, 2526:194)



จากแนวคิดในการสร้างมโนทัศน์ทางจริยธรรม หรือโนมตีทางศีลธรรม ดังกล่าว  
มาแล้วนั้น ผู้วิจัยจึงได้อาศัยรูปแบบของกระบวนการสอนจริยศึกษา ซึ่ง สมพงษ์ จิตระดับ  
(2527:38-46) ได้สร้างและพัฒนาขึ้นจากแนวคิดของวิธีสอนหลาย ๆ วิธี เช่นการกระจ่าง  
คำนิยาม กระบวนการกลุ่ม การปรับพฤติกรรม ฯลฯ และแนวคิดของการจัดการศึกษาเรื่องการ  
คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น ซึ่งแสดงได้เป็นแผนภูมิ ดังนี้



รายละเอียดแต่ละชั้นควรมีดังนี้

ขั้นที่ 1 การให้ข้อมูล (Information Distribution) เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนโดยการจัดในรูปกิจกรรมการเรียนการสอน (Instructional Activity) ควบคู่กับการใช้สื่อการสอนบางประเภท เช่น การเล่านิทาน ประกอบรูปภาพ การเชิบท่อน การใช้บทบาทสมมติและการใช้สถานการณ์จำลอง เป็นต้น ครูผู้สอนต้องมีทักษะการสอนและการสร้างสื่อการสอนหลาย ๆ ประเภท อย่างมีหลักเกณฑ์และถูกต้อง เพื่อสร้างบรรยากาศของชั้นเรียนให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะรับข้อมูลรายละเอียดต่าง ๆ ให้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์และสร้างความคิด (Analysis and Assesment) ให้นักเรียนแต่ละคนฝึกฝนการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมมา ได้เป็นความคิดเห็นของตนเองให้เกิดขึ้น รู้จักการจัดอันดับ คุณค่าของสิ่งต่าง ๆ บทบาทของครู ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างมั่นใจ มีการอภิปรายซักถามและรู้จักฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

ขั้นที่ 3 การให้เหตุผลและการตัดสินใจ (Reasoning and Decision Making) ในขั้นนี้ นักเรียนจะถูกแบ่งเป็นกลุ่มย่อย เพื่ออภิปรายประเด็นและเลือกตัดสินใจ หาข้อสรุปที่ดี มีเหตุผลและเหมาะสม ครูมีบทบาทในการแบ่งกลุ่ม กำหนดกติกา และศึกษาหัวข้อประเด็นที่กลุ่มต้องทำ ทั้งคอยช่วยเหลือดูแลและให้คำแนะนำนักเรียนในกลุ่มด้วย

ขั้นที่ 4 การสรุปและประยุกต์ใช้ (Conclusion and Application) ในกระบวนการที่นักเรียนช่วยกันหาข้อสรุปรวมของการเรียนรู้ทั้งหมด จากการนำผลการอภิปรายของกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่ม นักเรียนจะได้รับความคิดรวบยอดหรือโน้ตสรุปของเนื้อหา กิจกรรมและประสบการณ์ต่าง ๆ อย่างชัดเจน ซึ่งนักเรียนสามารถเลือกแนวทางต่าง ๆ ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและผู้อื่นได้ ครูมีบทบาทในการใช้ทักษะนำอภิปราย เพิ่มเติมเตรียมคำถามเพื่อเป็นแนวทางหาข้อสรุปของบทเรียนให้ได้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 5 เจตคติของนักเรียน (Student Attitude) กระบวนการสอนในขั้นนี้เป็น การสร้างให้เกิดตั้งแต่การให้ข้อมูลขั้นที่ 1 จนถึงขั้นสรุป ตลอดจนคุณลักษณะการปฏิบัติตัวอย่างมีคุณธรรมต่อนักเรียน การปลุกฝังให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดี มีวิธีการและองค์ประกอบหลายด้าน ทั้งทางตรงและทางอ้อม ครูจึงต้องปรับกระบวนการสอนให้เหมาะสมต่อการสอนแต่ละครั้ง มีส่วนขั้นในการสร้างเจตคติด้วยวิธีการง่าย ๆ จนถึงขั้นที่สูง และรู้จักเชื่อมโยงคุณธรรมที่ใกล้เคียง

สามารถทำให้ผู้เรียนได้ข้อสรุปที่ชัดเจน มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคุณธรรมข้อนั้น ๆ อย่างถูกต้อง วิธีการดังกล่าวจะเป็นพื้นฐานต่อการสร้างเจตคติ ค่านิยม วิธีการดำเนินชีวิตของนักเรียนต่อไป

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติจริงของนักเรียน ในขั้นนี้ ครูสามารถส่งเสริมได้โดยการให้ปฏิบัติจริงในห้องเรียน เมื่อได้รับข้อมูลในขั้นที่ 1 จนถึงขั้นที่ 4. แล้ว นอกจากนี้อาจทำได้โดย การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร (Student Activities) ได้แก่ ลูกเสือ เนตรนารี ชมรมกีฬา นันทนาการต่าง ๆ และ การจัดกิจกรรมเสริมตนเอง (Self Enhancing Activities) เช่นการฝึกนั่งสมาธิ เป็นต้น

ขั้นที่ 7 การเสริมแรงและการติดตามผล (Reinforcement and Follow Up) ครูสามารถใช้ได้ทุกขั้นตอน ในรูปของการให้รางวัล สัญลักษณ์ คำยกย่อง ชมเชย การใช้ภาษา ท่าทาง สำหรับในขั้นนี้ มุ่งส่งเสริมในรูปแบบของการปรับพฤติกรรม (Behavior Modification) เป็นหลัก ครูควรรู้จัก วิธีการ โอกาสที่จะเสริมแรงให้ตรงกับความต้องการของนักเรียน รวมทั้งการสังเกตติดตามผลการบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนด้วย นอกจากนี้อาจจะรวมถึงการประเมินผลควบคู่กันไปด้วย ซึ่งสามารถใช้แบบทดสอบ แบบสอบถาม แบบวัดเจตคติ ทักษะคติ เป็นต้น

จากการศึกษาขั้นตอนของกระบวนการสอนจริยศึกษาดังกล่าวมาแล้วนั้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ถ้าครูได้เข้าใจบทบาทและเตรียมการสอนโดยคิทยาภิกรรมที่น่าสนใจมีสาระให้ข้อคิดแก่นักเรียน ย่อมส่งผลให้กระบวนการเรียนการสอนสัมฤทธิ์ผลได้

#### กิจกรรมการเรียนการสอนจริยธรรม

อาไพ สุจริตกุล และสมาน อมรวิวัฒน์ คณะอาจารย์คณะ ครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2527:3,28) มีความเห็นพ้องต้องกันว่า การสอนจริยศึกษาในระดับประถมศึกษาตามแนวใหม่ ต้องเน้นการปฏิบัติมากกว่า ท่องจำหัวข้อธรรมะ และต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สิ่งแวดล้อม ตลอดจนการใช้สื่อการสอน เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถเรียนรู้สัมพันธ์กับมวลประสบการณ์อื่น ๆ และเลือกนำแนวทางปฏิบัติที่ดีไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้ ดังนั้นครูจึงมีบทบาทในฐานะเป็นผู้เตรียมสถานการณ์วางแผนกิจกรรมร่วมกับนักเรียน ชี้แนะแนวทางทำตัวอย่างให้เห็น และเป็นผู้กระตุ้นให้นักเรียนแสดงเอง โดยยึดหลักการสอน บอกให้รู้ ทำให้ดู ให้เห็นประโยชน์จริง

นอกจากนี้ครูยังต้องเป็นผู้พัฒนาคน เพิ่มพูนสมรรถภาพ และศรัทธาในความเป็นครู จริยศึกษาโดย มุ่งมั่นในการทำดี (โยนิโสมน ลีการ-ย้อมมีปิปราโมทย์) มีคุณธรรมประจำใจ (ลูทธิ ปัญญา เมตตา ขันติ/สุวิชาโน สุตสาสนโน สุปฏิปันโน) สอนเด็กให้ทำดีทุกโอกาส (ทุกสถาน ทุกกาล ทุกหัวข้อวิชา) ฉลาดในเทคนิคการสอน (บอกให้รู้ ทำให้ดี ให้เห็นประโยชน์จริง) (อ่ำไพ สุจริตกุล ฅมาจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2527:12)

รูประณีต นาคทรพ (2525:6) ได้ให้ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมอีกว่า ในการสอน จริยศึกษา ครูควรมีหลักการในการสอนที่ดี โดย "ดูความพร้อม" ของนักเรียนก่อนแล้วจึง "กล่อมศรัทธาให้ผู้เรียนเลื่อมใสตัวครู จากนั้นก็ศึกษาตัวอย่าง" โดยยกตัวอย่างชีวิตมนุษย์พร้อม กับ "อ้างคติธรรม" "นำปฏิบัติ" เช่น ฝึกสมาธิ บังคับตัวเอง รักษาศีล และขั้นตอนที่สำคัญคือ "จัดกิจกรรม" ซึ่งต้องทำอย่างสม่ำเสมอ และทุกโอกาสตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เพื่อให้ผู้เรียน รู้สึกและคิดอยู่ในสำนึก มากกว่าการรู้อย่างเดียว

การรู้จักนำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เน้นการปฏิบัติมากกว่าการท่องจำเนื้อหา มาใช้ในการ สอนจริยศึกษานั้นมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะผู้เรียนจะได้รู้จักคิด ได้ปฏิบัติและตัดสินใจกระทำ ด้วยตัวเอง ได้มีนักวิชาการหลายท่าน เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อสอดคล้องจริยธรรม ซึ่งสามารถนำมาสรุปได้ดังนี้

ม.ร.ว.สุรธวัช ศรีธวัช (2521:40) ชำ เลื่อง วุฒิจันทร์ (2524:144-148) และหน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการประถมศึกษาแห่งชาติ (2524:20) เสนอแนวคิดในการ จัดกิจกรรม ก่อนข้างจะคล้ายกันคือ

1. การเล่านิทานเปรียบเทียบ
2. การสนทนาซักถาม
3. การเล่าเรื่องจากประสบการณ์
4. การวิเคราะห์ข่าว และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นพิเศษ



5. การแสดงบทบาทสมมติ
6. การฝึกหัดภาคปฏิบัติ
7. การจัดระดับตกแต่งห้องเรียน
8. การอภิปราย
9. การทำงานกลุ่ม
10. การแสดงละคร (ใบ้)
11. การเล่นหุ่น
12. การสร้างสถานการณ์
13. การอภิปรายจากตัวอย่างที่เกิดขึ้นจริง
14. การสอนแบบบรรยายหรือปาฐกถา
15. วิธีสอนแบบแก้ปัญหา
16. วิธีสอนแบบโต้วาที

สมทรง ปุณฺณฤทธิ (2521:19-22) ได้เสนอกลวิธีสอนที่แตกต่างจากข้างต้นดังนี้

1. ให้นักเรียนออกมาพูดหน้าชั้น เล่าเรื่องที่ได้พบเห็น วิธีแก้ปัญหา สรุปและวิเคราะห์ได้
2. การจัดนิทรรศการ
3. ประกวดคำประพันธ์เกี่ยวกับศาสนา
4. เขียนการ์ตูน
5. ทำวารสาร
6. นักเรียนพูดสารภาพผิด พยายามแก้ไขตนเอง
7. ทำโปสเตอร์ธรรมะ
8. ฉายสไลด์ ภาพยนตร์ เทป เกี่ยวกับธรรมะ
9. สอนด้วยอุปกรณ์

อำไพ สุจริตกุลและคณะ (คณาจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2527:178-215)

ได้เสนอกลวิธีสอนจริยศึกษาและการสอดแทรกในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษาด้วยเทคนิค

ต่าง ๆ 13 เทคนิค คือ

1. การใช้สถานการณ์จำลอง

2. กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์
3. การโต้วาทีธรรมะ
4. การเล่านิทาน
5. การเรียงความปากเปล่า
6. การแสดงหุ่น
7. การสร้างสื่อจากวัสดุหาง่าย
8. การใช้เพลงประกอบการสอน
9. เกมและการละเล่นเสริมคุณธรรม
10. การใช้บทบาทสมมติ
11. การประชุมกลุ่มแบบต่าง ๆ (ช่วยเพื่อนพักใจ)
12. การใช้กรณีตัวอย่าง
13. การประเมินผลการสอนจริยธรรม

สมพงษ์ จิตระดับ (2527:77) ได้เสนอแนะกิจกรรมตัวอย่างเพื่อช่วยการสอน  
จริยศึกษา ดังนี้

1. กิจกรรมเล่าเรื่อง
2. บทบาทสมมติและสถานการณ์จำลอง
3. การอภิปรายกลุ่มย่อย
4. แบบฟอร์ม
5. การจัดอันดับความคิด
6. การสื่อสารมวลชน
7. การสร้างความคิดสร้างสรรค์
8. การทำหนังสือหน้าเดียว

ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า กิจกรรมต่าง ๆ ดังกล่าวนั้น มีหลายประเภท หลายรูปแบบ แต่บางกิจกรรมก็สามารถนำมารวมกัน ซึ่งผู้วิจัยสรุปได้ 10 กิจกรรมใหญ่ ๆ คือ

1. กิจกรรมเล่าเรื่อง เช่น เล่านิทาน เล่าเรื่องจากประสบการณ์ จากข่าว โดยมีสื่อประกอบ เช่น หุ่น รูปภาพ บัตรคำ มีการอภิปราย สนทนา ซักถาม สรุปข้อคิดเห็นสาระและคติสอนใจ

2. กิจกรรมการสร้างสถานการณ์จำลอง หมายถึงการจำลองสถานการณ์จริงในชีวิต โดยมุ่งกระบวนการและบรรยากาศทั้งหมดของการแสดงในห้องเรียน เพื่อให้ ผู้เรียนได้ช่วยกันคิดปัญหา แก้ปัญหา และตัดสินใจ ในสถานการณ์ที่เผชิญอยู่เป็นวิธีการแสวงหาความรู้ การปรับตัวในสังคม และสิ่งแวดล้อม ให้อย่างถูกต้อง ซึ่งองค์ประกอบในกิจกรรมนี้ได้แก่ สถานการณ์ เกม บทบาทสมมติ และกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์
3. กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงบทบาทตามความรู้สึกของแต่ละคน เมื่อนำมาอภิปรายแล้วจะทำให้เกิดความเข้าใจในความรู้สึกและการกระทำของผู้แสดง กิจกรรมนี้ใช้ได้ดี ในกรณีที่เราต้องศึกษา ความรู้สึก นึกคิดของคนในเรื่องต่าง ๆ ทั้งยังช่วยให้ผู้แสดงและผู้รับฟัง มีความสนใจในความรู้นั้น ๆ มากขึ้น สามารถจดจำข้อมูลต่าง ๆ ได้ดีขึ้น ด้วย (ทิตินา แชมมณี ศึกษารายละเอียดครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2527:111-112) การนำกิจกรรมแสดงบทบาทสมมติไปใช้ในห้องเรียน ครูมีบทบาทเป็นเพียงกำกับโดยอาจเล่าเรื่องในกรณีเรื่องที่ยังไม่จบ แล้วให้นักเรียนแสดงต่อตามความรู้สึก บางทีครูอาจใช้กิจกรรมนี้เพื่อปรับพฤติกรรมเด็กที่เกรงให้เป็นเด็กดีได้
4. กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ทิตินา แชมมณี (ศึกษารายละเอียดครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2527:193) กล่าวไว้ว่า กิจกรรมนี้ยึดหลักการสอนกระบวนการกลุ่ม ที่เน้นวิธีการ กิจกรรม และประสบการณ์ เป็นสำคัญ ผู้เรียนได้มีโอกาส เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ทั่วถึงกัน และกันมากที่สุด ทั้งสามารถค้นพบคำตอบด้วยตัวเอง และจากกลุ่มครูควรมีทักษะในการแบ่งกลุ่ม และคอยกำหนดเวลา ตั้งคำถาม ประเด็นอภิปราย ประสานความคิดที่ได้จากกลุ่ม และให้ข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อให้เป็นข้อตกลงที่สามารถนำไปปฏิบัติได้ กิจกรรมนี้ ฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะ เป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี
5. กิจกรรมไต่วาที่ธรรมะ (อ่ำไพ สุจริตกุล ศึกษารายละเอียดครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2527:146-149) ได้เสนอแนวทางการไต่วาที่ธรรมะ ซึ่งแตกต่างจากการไต่วาที่ธรรมคา 3 ประการ คือ

1. หัวข้อหรืออดีต ต้องมีการเปรียบเทียบ 2 ฝ่าย อย่างมีน้ำหนัก ต่างกัน ในสถานการณ์หนึ่ง เช่น "นักเรียนชายดีกว่านักเรียนหญิง"
2. วิธีโต้ ไม่มีการคุกคาม ประนาม เสียชื่อเสียง ย่ำยีเหยียดหยาม ผู้โต้ทุกคนต้องยึดมั่นใน หลักธรรม เกี่ยวกับ วาจาภาสิต ห้ามใช้วาจาอุบาทว์
3. ผู้โต้ฝ่ายเสนอ ยอมรับหลักการหรือยกย่องฝ่ายตรงกันข้าม ด้วยความ จริงใจ ฝ่ายค้านพยายามหาเหตุผลมาหักล้างการยกย่องด้วยการใช้ถ้อย คำอ่อนตม โต้แย้งกลับไปในอดีต แต่ก็เป็นไปในเชิงยกย่องฝ่ายเสนอ

กิจกรรมนี้ครุมีบทบาทในการให้คะแนนเพื่อการตัดสินการโต้ว่าดี หลังจากการอธิบาย วิธีการแล้ว โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนที่ไม่ได้ร่วมโต้ว่าดี เป็นผู้ให้คะแนน ตามแบบฟอร์มที่กำหนดให้

6. กิจกรรมการเรียงความปากเปล่า (อ่ำไพ สุจริตกุล ภาควิชาศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย 2527:182) ได้เสนอแนวปฏิบัติในการฝึกกิจกรรม นี้ คือ สมาชิกนั่งล้อมเป็นวง แล้วช่วยกันคิดหาคุณธรรมที่ควรปลูกฝังในจิตใจ
  1. ชื่อ เพื่อใช้เป็นหลักในการผูกเรื่อง โดยตกลงกันก่อนว่าใครจะเป็นผู้เริ่มต้น ใครจะสรุปเป็นคนสุดท้าย และจะวนให้จบภายในกี่รอบ (ไม่เกิน 1-2 รอบ) การเล่าจะวนไปทางขวามือ แต่ละคนเล่าคนละ 1-3 ประโยค โดยจะต้อง จดจำตัวละคร หรือเรื่องราวที่ผู้อื่นเล่าไปแล้ว เพื่อจะได้ต่อเรื่องให้สืบเนื่อง และรับช่วงความคิดของผู้อื่น ตลอดจนสอดแทรกคุณธรรมในการเล่าแต่ละครั้ง ด้วย คุณค่าของกิจกรรมนี้ อยู่ที่ความร่วมมือแสดงความคิดและจิตใจของสมาชิก แต่ละคน ครุมีหน้าที่ในการสรุปหลักธรรม และให้ข้อมูลในการปฏิบัติเพิ่มเติม กิจกรรมนี้สามารถนำไปผสมผสานกับกิจกรรมอื่นได้ เพราะใช้เวลาสั้นๆ และสามารถจัดในชั้นสรุปบทเรียนได้
7. กิจกรรมการประชุมกลุ่มแบบต่าง ๆ ซึ่งอ่ำไพ สุจริตกุล (ภาควิชาศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย 2527:114-122) ได้เสนอเทคนิคการประชุมกลุ่มไว้
  - 3 วิธีคือ
    - 1) เทคนิควนรอบวง (Circular Response) สมาชิกในกลุ่มทุกคน ได้ เสนอความคิดเห็น วนจนรอบวง สุดท้ายจึงช่วยกันจัดหมวดหมู่หรือข้อสรุป
    - 2) เทคนิคระดมพลังสมอง (Brain Storming) เทคนิคนี้เปิดโอกาสให้



สมาชิกเสนอข้อคิดเห็นตามความต้องการ แต่ประธานต้องมีความสามารถในการสร้างบรรยากาศ รู้เทคนิคระดมพลังสมองที่ดี ไม่สะกิดกันความคิดเห็นหรือข้อเสนอของสมาชิก

- 3) เทคนิคตัดสินใจได้ด้วย 66 (Phillips 66 or Buzz Session) เป็นวิธีหนึ่งที่สามารถหาคำตอบของกลุ่มโดยใช้เวลาน้อย ด้วยการแบ่งสมาชิกออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 6 คน แต่ละกลุ่มจะต้องเลือกคำตอบอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยใช้เวลาเพียง 5-6 นาที และสมาชิกทุกคน ได้มีโอกาสออกเสียง ให้เหตุผลประกอบคำอธิบายสั้น ๆ คนละ 1-2 ประโยค ประธานกลุ่มรวบรวมเสียงของสมาชิกส่วนใหญ่ ก็จะได้คำตอบเป็นมติของกลุ่ม

ครูสามารถนำกรณีตัวอย่างมาใช้กับเทคนิคการประชุมกลุ่มได้ซึ่ง สมพงษ์ จิตระดับ (2527:96-114) ได้ให้ข้อคิดว่า กรณีตัวอย่างเป็นสื่อการสอนที่สร้างขึ้นบนระบบปัญหาและการให้ข้อมูลที่น่าสนใจ เพื่อสร้างเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการและทักษะในการคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ ให้เหตุผล หาแนวทางแก้ปัญหาจากการแลกเปลี่ยน ความคิด ประสบการณ์ ความรู้สึก เจตคติ ของตนเองและผู้อื่นด้วย การนำกรณีตัวอย่างมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อสอดแทรก จริยธรรมนั้น ครูสามารถสร้างขึ้นได้จาก ข่าว หนังสือพิมพ์ เรื่องสั้น เรื่องเล่า รูปภาพ เรื่องยาว ตัดต่อ บทสนทนา คำพูด โดยพยายามคัดเลือกเรื่องที่เกิดขึ้นจริง หรือมีส่วนใกล้เคียงกับการดำเนินชีวิตของคนที่สังคมสอดคล้องกับเนื้อหาทางจริยธรรมและเหมาะสมกับวัย ประสบการณ์ของผู้เรียน ตลอดจนมีประเด็น สาระที่น่าสนใจที่ทำให้ต้องช่วยกันคิด อภิปราย หาข้อสรุปที่เป็นไปได้

นอกจากนี้ สุนัน อมรวิวัฒน์ (คณาจารย์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2527:178-180) ได้เสนอแนะเทคนิคอย่างหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในกิจกรรมการประชุมกลุ่ม โดยให้ชื่อว่า "ช่วยเพื่อนพักใจ" โดยครูและนักเรียนช่วยกัน เขียนปัญหา ความข้องใจ ของเพื่อน หรือของผู้อื่นที่ตนสนใจ และนำช่วยเหลือ แต่ต้องคำนึงถึงปัญหาที่เป็นตัวอย่างตรงกับหัวข้อธรรมะที่จะสอน และสามารถเตือนใจนักเรียนได้ การดำเนินกิจกรรมอาจให้เจ้าของปัญหาออกมาเล่าให้เพื่อนคนอื่น ๆ ฟัง หลังจากนั้นก็ช่วยกันสรุปประเด็นปัญหาครูแบ่งกลุ่มให้ช่วยกันแก้ โดยครูให้ข้อมูล หลักการของธรรมะที่จะช่วยแก้ปัญหาได้ จากนั้นก็รายงานและสรุป

8. กิจกรรมการใช้เพลง เกม และการละเล่นประกอบการสอน เป็นกิจกรรมที่ให้ความบันเทิงกับผู้เรียนซึ่งสามารถนำมาสอดแทรกในขั้นตอนของกระบวนการสอนได้ เพื่อให้บรรยากาศในการเรียนมีชีวิตชีวา ผู้เรียนไม่เบื่อหน่าย ดังที่อำไพ สุจริตกุล และ ประคอง สุทธสาร (คณาจารย์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2527:128-140) ได้กล่าวไว้ว่า การสอนเพื่อสอดแทรกจริยธรรมให้แก่เด็กระดับประถมศึกษาชั้น ครูสามารถใช้เพลงประกอบการสอนได้ โดยเลือกหรือแต่งเพลงที่มี เนื้อร้องง่าย ๆ ทำนองคุ้นหู และมีคติธรรมสอนใจ เพื่อเร้าใจให้ผู้เรียนเข้มแข็ง กึกกัก กล้าต่อต้านความชั่ว และอาชญา ซึ่งแนวคิดใหม่ในการเลือกหรือแต่งเพลงประกอบการสอน ครูอาจใช้หลัก 3 ประการ ดังนี้ (อำไพ สุจริตกุล คณาจารย์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2527:138-140)

หลักการที่ 1 โจมตีข้อผิดพลาด แสดงความรังเกียจ และประนามคนโกง คนชั่ว คนเห็นแก่ตัว คนทุจริต ผิดศีลธรรม และผิดมโนธรรมด้วยถ้อยคำรุนแรง เช่น เพลง อย่าคบคนโกง เพลงสาบคนทำลายป่า เป็นต้น

หลักการที่ 2 ยกย่องการกระทำหรือบุคคลที่ควรยกย่อง ตีเตียนการกระทำหรือบุคคลที่ควรตีเตียนเปรียบเทียบความดีกับความชั่วให้เห็นชัดเจน เพื่อเยาวชนจะได้ปฏิบัติได้เอง ใช้เพลงเตือนสติให้รู้จักแยกแยะคนดีจากคนชั่ว แล้วเลือกคบหาสมาคมกับคนดี เช่น เพลงมิตร

หลักการที่ 3 เตือนคนให้พ้นพิษภัยร้ายแรงของการทำชั่ว จนเกิดความรังเกียจที่จะทำชั่ว ทำบาป โนมน้าวเร้าใจให้กล้าหาญในการทำดี จนเกิดศรัทธาอย่างแรงกล้า ที่จะทำความดี และมั่นใจในผลแห่งกรรมดี เช่น เพลงอย่าทำความชั่ว, เพลงอิโหชีวิต

การใช้เกมและการละเล่น ประกอบการสอนเพื่อสอดแทรกจริยธรรมนั้น พูนสุข บุญยสวัสดิ์ (คณาจารย์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2527:86) ได้กล่าวไว้ว่า เกมและการละเล่นเป็นทั้งกิจกรรมและวิธีการที่จะสร้างประสบการณ์ให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ รับรู้ เกิดความคิด ความเข้าใจ และปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ได้ เพราะกิจกรรมนี้ส่งเสริม

พัฒนาการทั้งทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนอย่างแท้จริง

จากการอบรมครูประจำการในการสอนสวดแทรกจริยธรรมตามหลักสูตรประถมศึกษา (เอกสารการอบรมชุดที่ 4 สรุปโดยทีมมูทิตา 2525;2526)(2527:203-208) ได้กล่าวถึง เทคนิคการสอน เกมและการละเล่นเพื่อสวดแทรกจริยธรรมดังนี้

1. ขั้นนำ ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนา ชักถามประสบการณ์แบ่งกลุ่ม จัดแถว ตามหลักการพลศึกษา
2. ขั้นอธิบายและสาธิต ครูอธิบายวิธีการเล่น กติกา หรือกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของเกม ด้วยคำสั้น ๆ เข้าใจง่าย มีการสาธิตโดยครูหรือตัวแทนนักเรียน เน้นในเรื่อง การปฏิบัติตามกติกา ด้วยการใช้สัญญาณเปลี่ยนคำสั่งหลาย ๆ ครั้ง เพื่อให้ผู้เรียน มีประสบการณ์เข้าใจและปฏิบัติได้ แต่ครูต้องคำนึงว่าอย่าพยายามใช้กฎกติกา มากเกินไป
3. ขั้นปฏิบัติ ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นทุกคน แต่อาจจะผลัดเปลี่ยนกัน แล้ว แต่ความเหมาะสม บางครั้งครูอาจร่วมเล่นด้วย หรืออาจจะเป็นผู้สังเกตการณ์ โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ตามที่สร้างขึ้น เพื่อช่วยในการอภิปราย และประเมินผล
4. ขั้นสรุป เมื่อหมดเวลาเล่นแล้ว ครูและนักเรียนอภิปรายผลที่ได้รับจากการเล่น และสรุปข้อคิดที่ควรจะต้องปลุกฝังในหัวข้อจริยธรรมต่าง ๆ โดยเฉพาะลักษณะของ ผู้มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะ และรู้ถ้อย มีระเบียบวินัย เคารพกติกา มีความ อุดมคติกล้าหาญเพื่อเพื่อน เมตตากรุณาซื่อสัตย์ ไม่คดโกง มีน้ำใจเป็นธรรม ไม่ลำเอียง และไม่เห็นแก่ตัวเป็นต้น ในขั้นนี้ ถ้าครูต้องการจะเน้นจริยธรรม ข้อใด ก็ควรจะมีโอกาสให้ผู้เรียนมีโอกาสคิด วิเคราะห์ แยกแยะประเด็นต่าง ๆ เพื่อให้เกิดมโนทัศน์ทางจริยธรรม อย่างแจ่มชัด โดยครูอาจจะเพิ่มเติมกิจกรรม บางอย่าง เช่น การประชุมกลุ่ม เพื่อศึกษากรณีตัวอย่าง การร้องเพลง การ ยกสุภาษิต หรือคำขวัญมาสนับสนุนเพิ่มเติม ซึ่งกิจกรรมดังกล่าว ครูสามารถจัด ได้ในขั้นตอนการสรุป และการนำไปใช้ หลังจากนั้นอาจให้นักเรียนทำแบบ ประเมินตัวเอง และแบบทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจได้

## สิ่งที่ครูควรคำนึงเพิ่มเติม คือ

1. เกมและการละเล่นมีข้อแตกต่างกัน คือ เกมเป็นสิ่งที่คิดขึ้นมาภายหลัง มักจะคิดแปลงมาจากการละเล่นของไทย และของต่างชาติ ส่วนมากมีกฎกติกา ที่เด่นชัดมีการแข่งขันแพ้-ชนะ และใช้หลักเกณฑ์ทางพลศึกษามากกว่าการละเล่น ส่วนการละเล่นเป็นการเล่นที่สืบทอดกันมาเป็นวัฒนธรรม และมักจะเล่นในงานประเพณีต่าง ๆ การละเล่นบางอย่างมีบทร่อง บทรำประกอบ ส่วนมากไม่มีกติกาที่แน่นอน อาจเพิ่มเติมหรือเปลี่ยนแปลงได้ตามแต่ละท้องถิ่น และอุปกรณ์การเล่นก็หาได้ง่ายในท้องถิ่นนั้น ๆ

2. ครูควรรู้จักเลือกการละเล่นของไทยที่นิยมเล่นกันในท้องถิ่นมาสอนนักเรียน ผลัดเปลี่ยนกับการเล่นที่เป็นของสากล เพราะเด็กในสมัยปัจจุบันยังไม่ได้รับการถ่ายทอดการละเล่นพื้นเมืองไทยเท่าที่ควรนัก บางอย่างถูกลืมเลือนไปอย่างน่าเสียดาย

3. ครูควรศึกษาเทคนิควิธีการ การเป็นผู้นำเกม หรือการละเล่น ตลอดจนขั้นตอนต่าง ๆ อย่างถูกวิธีและแม่นยำ

4. การเลือกเกมหรือการละเล่นของไทย แต่ละอย่างควรให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน วัย และประสบการณ์ของผู้เรียน

5. ขั้นตอนที่สำคัญในกระบวนการสอนเพื่อสอดคล้องคุณธรรมคือ ขั้นตอนปรีชาและขั้นสรุป ครูควรให้ผู้เรียนได้ข้อคิดจากการเล่นให้มากที่สุด และเกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง สามารถนำไปปฏิบัติในชีวิตจริงได้ โดยครูสามารถใช้เทคนิคการประเมินผลหลาย ๆ รูปแบบ

9. กิจกรรมการประเมินผลจริยธรรม ชาลี พงษ์เจริญ (คณาจารย์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, 2527:141-145) ได้สรุปไว้ว่า การประเมินผลการสอนจริยธรรมนั้นสามารถทำได้หลายรูปแบบ ตามระดับพัฒนาการทางจิตภาวะ ระดับการศึกษาหรือระดับของจริยธรรม ครูควรพิจารณาเลือกเทคนิควิธี หลาย ๆ วิธี โดยคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

หลักการ	แนวทางที่จะวัด
1. วัดอะไร	1.1 หลักการ เนื้อหา ความรู้ 1.2 การคิด วิธีคิด 1.3 การประยุกต์ ความคิด การแสวงหาทาง สมองจุดมุ่งหมาย 1.4 พฤติกรรมนักเรียน



หลักการ	แนวทางที่จะวัด
2. จากอะไร	2.1 การรวบรวมข้อมูล ความรู้ 2.2 การประเมินค่า 2.3 การเลือกตัดสินใจ 2.4 การปฏิบัติ
3. ด้วยวิธีใด	3.1 สังเกต 3.2 ทดสอบ 3.3 สัมภาษณ์ 3.4 ตรวจสอบผลงาน 3.5 ปฏิบัติจริง 3.6 อื่น ๆ
4. เครื่องมือ	4.1 แบบทดสอบ 4.2 แบบสำรวจรายการ 4.3 แบบจัดอันดับคุณภาพ 4.4 อื่น ๆ

นอกจากนี้ ยังพบ ลักษณะ (เอกสารอ้างอิง 2525:9) ได้เสนอแนวทางในการวัดผลทางจริยธรรมโดยแยกเทคนิคการวัดผลตามลักษณะของคุณสมบัติทางจริยธรรมที่ต้องการวัด ดังนี้

คุณสมบัตินี้ต้องการวัด	เทคนิคการวัดผล
1. วัดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับจริยธรรม	ใช้แบบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางด้านความรู้, ความเข้าใจ, การนำไปใช้, วิเคราะห์, สังเคราะห์ และประเมินผล (ตามแนวของ Bloom)

คุณสมบัติที่ต้องการวัด	เทคนิคการวัดผล
2. วัดความสามารถในการปฏิบัติ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- บันทึกจากการสังเกตแบบต่าง ๆ</li> <li>- แบบสอบถาม เรื่องการปฏิบัติ</li> </ul> <p style="text-align: center;">ฯลฯ</p>
3. วัดเจตคติ, ค่านิยมและลักษณะนิสัย	<ul style="list-style-type: none"> <li>- บันทึกจากการสังเกตสม่ำเสมอในสถานการณ์ต่าง ๆ</li> <li>- ใช้ Check - List ให้เด็กตอบสม่ำเสมอ</li> <li>- ใช้ Rating Scale</li> <li>- ใช้ Situational</li> </ul> <p style="text-align: center;">ฯลฯ</p>

10. กิจกรรมเสริมบทเรียนพิเศษ เช่น การจัดทำวารสาร โปสเตอร์ ภาพการ์ตูน ประกอบข้อความ หนังสือหน้าเดียว การประกวดคำขวัญ คำประพันธ์ประเภทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมในการจัดการศึกษาทางธรรมะ การจัดฉายสไลด์ ภาพยนตร์ ภาพปริศนาธรรม กิจกรรมหน้าเสาธง เพื่อการสารภาพผิด โครงการปรับปรุงตนเองด้วยระบบคู้สัญญา ตลอดจนกิจกรรมการปฏิบัติตัวในวันสำคัญทางศาสนาต่าง ๆ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม การดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ครูต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ความเหมาะสมระหว่างเนื้อหาในบทเรียนกับกิจกรรมแต่ละกิจกรรม
2. การผสมผสานกิจกรรมบางกิจกรรมเข้าด้วยกัน เพื่อส่งผลให้ผู้เรียนได้มีโอกาสปฏิบัติจริง ตามเวลาที่ได้กำหนดไว้ในขั้นตอนของกระบวนการสอน
3. สื่อและอุปกรณ์ต่าง ๆ ควรหาได้ง่ายในห้องเรียนและไม่สิ้นเปลือง โดยจัดทำให้เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับ
4. การติดตามผลอย่างสม่ำเสมอ โดยใช้เทคนิคหลาย ๆ วิธี
5. ความร่วมมือระหว่างครู ผู้ปกครอง ผู้บริหาร เพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่เป็นปัญหาของผู้เรียน

## 2. การละเล่นพื้นเมืองของเด็กไทย

### 2.1 ความหมายและความสำคัญของการละเล่นพื้นเมืองของเด็กไทย

คำว่า "การละเล่น" ตามพจนานุกรม (ราชบัณฑิตยสถาน 2519:813) แปลว่า มหรสพ การแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง ส่วนการละเล่นของเด็กก็หมายถึง การกระทำของเด็กที่ทำเพื่อความสนุกหรือผ่อนคลายอารมณ์ให้เพลิดเพลิน

ในพจนานุกรมภาษาอังกฤษ ได้ให้ความหมายของคำว่า Play และ Game แตกต่าง กันดังนี้

Play หมายถึง เล่นสนุก ทำเล่น ๆ การเล่น (Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English, 1974:649)

Game หมายถึง กิจกรรมที่เกิดขึ้นจากการร่วมมือกันหรือการแข่งขันในการตัดสินใจที่จะก้าวหน้าโดยอาศัยกฎเกณฑ์ที่แน่นอนและมีวัตถุประสงค์ (Dictionary of Gaming Modeling and Simulation; 1978:60)

จาก Encyclopaedia (The Encyclopaedia Britannica Vol 4:243)

ได้ให้ความแตกต่างของคำว่า Play และ Game กล่าวคือ

Play หมายถึง การเล่นอย่างบริสุทธิ์ และมักเป็นการเล่นแบบง่าย ๆ เล่นเพียงคนเดียว หรือหลายคนก็ได้ การเล่นจะเป็นไปด้วยความสมัครใจ โดยไม่มีกฎเกณฑ์บังคับ ส่วน Game นั้น ผู้เล่นจะต้องเล่นโดยทำตามกฎที่ตั้งไว้

อย่างไรก็ตาม โรเจอร์ เคลลอยส์ (นันทนา พลอยแก้ว 2519:37-38 อ้างจาก Roger Callois ) ได้ให้ความหมายของการละเล่น เป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. Game เป็นพฤติกรรมการเล่นที่เป็นอิสระ ผู้เล่น เล่นด้วยความสมัครใจ ไม่มีใครบังคับ มีกฎเกณฑ์กติกากำหนดเวลาและสถานที่ ผู้เล่นไม่ทรวล่งหน้าว่าจะเป็นผู้แพ้หรือชนะบางที่มีการสวมบทบาทสมมติ เช่น เป็นตำรวจ ผู้ร้าย เป็นต้น
2. Play เป็นพฤติกรรมการเล่น เช่นเดียวกับ Game แต่ไม่มีการแข่งขัน ไม่มีกฎกติกาตายตัว ไม่มีการแพ้และชนะ ได้แก่การเล่นชายของ เชื้อผีต่าง ๆ เป็นต้น

3. Sport เป็นพฤติกรรมการเล่นที่ไม่เป็นอิสระ เมื่อถึงเวลาที่จะแข่งขัน ผู้เล่นต้องลงแข่งโดยไม่มีข้อแม้ใด ๆ ได้แก่ ฟุตบอล

เมื่อนำความหมายทั้งหมดมาพิจารณาจะพบว่า การละเล่นของไทย มีความหมายกว้างกว่าคำว่า Play และ Game และเมื่อเติมคำว่า "พื้นเมือง" ย่อมหมายถึง การละเล่นต่าง ๆ ของเด็กและผู้ใหญ่ที่นิยมเล่นในชีวิตประจำวันและในเทศกาลต่าง ๆ โดยสืบทอดกันมาจากคนรุ่นก่อน ๆ ซึ่งบางประเภทมีบทร้องและบทรำประกอบ ส่วนกฎเกณฑ์ต่าง ๆ มักจะกำหนดขึ้นเองตามข้อตกลงของกลุ่มผู้เล่นในแต่ละท้องถิ่น บางครั้งก็เล่นเพื่อความสนุกสนานรื่นเริง แต่บางครั้งก็เล่นเพื่อการแข่งขัน

สำหรับการศึกษาถึงการละเล่นของเด็ก ยีน เพียเจต์(นักจิตวิทยาชาวสวิส) ได้ศึกษาเกี่ยวกับเด็กมาเป็นเวลา 50 ปี กล่าวว่า การละเล่นต่าง ๆ ของเด็กคือกิจกรรมที่จะทำให้เด็กเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งแวดล้อมในโลกได้อย่างสมบูรณ์ (สุรสิงห์สำรวม จิมพะเนาวิ อ่างถึง Jean Piaget 2520: คำนำ) และนอกจากนี้การละเล่นของเด็กยังเป็นการแสดงออกของการคิดทั้งด้านการเลียนแบบ(Imitative)และจินตนาการ(Imaginative)โดยแบ่งออกเป็นพวกใหญ่ ๆ ได้ 3 พวกคือ Practice games, Symbolic games และเกมส์ที่มีกฎเกณฑ์(Games with rules)

Practice games เป็นการละเล่นที่ทำให้กิจกรรมการเลียนแบบเจริญขึ้นเช่น การกระโดด การเรียงรูปภาพหรือคำ เป็นต้น การเล่นเหล่านี้นำไปสู่การเจริญทางด้านกลไก ความเคลื่อนไหววัยต่าง ๆ จากนั้น เด็กจะเข้าไปสู่การเล่นชนิด Symbolic games เช่นการสร้างบ้าน ปราสาททราย การสร้างรูปแบบการเล่นต่าง ๆ และตั้งกฎเกณฑ์ในการเล่น (Games with rules) เช่น หมากเก็บ ง่องเต เป็นต้น (ประภัสสร นิยมธรรม 2518:8)

มีนักศึกษาลายท่านกล่าวถึงการละเล่นของเด็กไว้ว่า การละเล่นของเด็กเป็นวิธีการแสวงหาสิ่งใหม่ ๆ ในโลกที่ช่วยให้เด็กได้ทดลองสร้างความสัมพันธ์ของตนเองกับสิ่งแวดล้อมทางสังคมหรือสิ่งแวดล้อม ที่เป็นรูปธรรมอื่น ๆ โดยอาศัยความสามารถเฉพาะตัวของเด็กเอง เป็นการทดลองปฏิบัติการด้วยตนเองอย่างอิสระและสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้วิธีการปรับตัวเองให้เข้ากับโลก ได้ฝึกฝนทักษะหรือความชำนาญที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิต

ทำให้เด็กค้นพบตัวเองทีละน้อยและมีความเชื่อมั่นในตนเองสูง หรือจะกล่าวได้อย่างสรุปว่า การเล่นเกมของเด็กคือวิธีการศึกษาของเด็กที่ได้รับการจัดระบบโดยธรรมชาติ (สุรสิงห์สารวม จิมพะเนาว์ 2520:4-5)

การเล่นเกมของเด็ก นักคิดชนวิทยาถือว่าเป็นคติชนวิทยาทางด้านวัฒนธรรมและประเพณี ด้วยความเชื่อที่ว่า "การเล่นของเด็กเป็นสิ่งสะท้อนพิธีการของผู้ใหญ่," (University of Chicaco Vol 7 : 463) และสุรสิงห์สารวม จิมพะเนาว์(2520:7) ได้ให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับการเล่นไว้ว่า "การเล่นเป็นกิจกรรมที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์ เช่นเดียวกับสัญลักษณ์ที่แฝงอยู่ในวัฒนธรรม ฉะนั้น ถ้าหากศึกษาการเล่นของเด็กในสังคมก็เท่ากับได้ศึกษาวัฒนธรรมของสังคมนั้นด้วย."

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า การศึกษาถึงการเล่นเกมของผู้ใหญ่และเด็กจะสะท้อนให้เห็นถึงชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมและสังคมของแต่ละท้องถิ่นว่ามีสภาพความเป็นอยู่อย่างไร ทำให้เราทราบถึงภาวะการแสดงออกของคนเนื่องในโอกาสต่าง ๆ ซึ่งอยู่บนพื้นฐานอันเดียวกัน คือ เพิ่มความสุขทางจิตใจและร่างกาย (อรชร อัจฉินทร 2526:1)

การเล่นเกมของเด็กชาติต่าง ๆ มีทั้งความเหมือนและแตกต่างกันหลายประการ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมของแต่ละชาติ การเล่นเกม Blindman's Buff. เป็นการละเล่นที่เด็กทั่วโลกนิยมเล่นมากที่สุด บางชาติมีวิธีเล่นเหมือนกันเช่น เด็กชาติกรีก รัสเซีย และอเมริกัน ส่วนเด็กจีนและแอฟริกา จะมีวิธีเล่นที่แตกต่างออกไปบ้างเล็กน้อย ซึ่งก็คล้ายกับการเล่นโพงพางและเสือกินวัว เด็กชาวยุโรปนิยมเล่นซ่อนหากันมาก ในแต่ละประเทศมีชื่อเรียกต่าง ๆ กัน บนเกาะฟิลิปปินส์เด็ก ๆ ชอบเล่นมากเก็บโดยใช้เมล็ดของผลไม้ ก้อนหินหรือหินอ่อน เช่นเดียวกับการละเล่นของเด็กไทยการละเล่นของเด็กบางประเภทได้แสดงวัฒนธรรมของชาติของตนโดยเฉพาะและไม่เหมือนกับชาติอื่น ๆ เช่น ในประเทศจีนมีการละเล่น "จับหางมังกร" ซึ่งเป็นสัตว์ในวรรณคดีจีนใช้ผู้เล่นประมาณ 10 คน หรือมากกว่า ผู้เล่นเข้าแถวเป็นเส้นตรงเอามือจับไหล่คนข้างหน้าหัวแถวคือหัวมังกร คนท้ายสุดของแถวคือหางมังกร หัวต้องจับหางให้ได้โดยแถวจะต้องไม่หลุดจากกัน เมื่อจับได้แล้ว ผู้ที่ถูกจับได้ต้องมาเป็นหัวแทน คนที่อยู่รองสุดท้ายก็รันลงไปแทนที่ ส่วนในประเทศกรีซ เด็ก ๆ จะพากันไปซุกแอกกันเก่า ๆ ที่มีอายุพันปี ซึ่งมีอยู่ทั่วไป ส่วนมากจะแตกหักหมดแล้วเหลือแต่หู นำหูแอกกันมาผูกเชือกยาว ๆ แล้ขีดเส้นเริ่มต้น

ให้ผู้ที่เล่นยืนหาไม้มาแผ่นหนึ่งมีลักษณะแบนเรียบ วางไว้ให้ต่างจากจุดเริ่มต้น 10-15 ฟุต เด็กจะโยนเชือกที่ผูกหูแก่กันให้เลยไม้ไปเล็กน้อย แล้วพยายามลากไม้มาให้อีกที่ที่ตนยืนอยู่ (ผะอบ โปษะกฤษณะและคณะ 2522:2-3)

การเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยมีอยู่หลายประเภทที่มีลักษณะการเล่นคล้ายกับการเล่นพื้นเมืองของเด็กชาติต่าง ๆ เช่น การเล่นหมากเก็บ โพงพาง ขอนหา ลูกหิน กระโดดเชือก ลูกข่าง ไม้หึ่ง จ้ำจี้ เสือตกถึง จู่มือนางเข้าห้อง และการเล่นควด เป็นต้น แต่ขณะเดียวกันก็มีการเล่นหลายประเภทที่ไม่เหมือนกับชาติอื่น ๆ เช่น การเล่นแมงมุม รี้ข้าวสาร เสือข้ามห้วย แม่ศรี ลิงลม ย่าดั่ง ฯลฯ เนื่องจากประเทศไทยมีอาณาเขตกว้างขวางแบ่งเป็นภาคต่าง ๆ 4 ภาค เด็ก ๆ ในแต่ละภาคจึงนิยมเล่นการเล่นพื้นเมือง มีทั้งเหมือนกันและแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัสดุที่จะหามาประกอบการเล่นได้ในท้องถิ่นนั้น ๆ เช่น เด็กภาคเหนือจะชอบปั่นแมลงกว้างเพราะแมลงกว้างเป็นสัตว์ที่ผู้ใหญ่และเด็กนิยมกันนำมากัดกันมากเหมือนจิ้งหรีดของภาคกลาง เด็กภาคตะวันออกเฉียงเหนือจะชอบเล่นเดินกุกกัก คือ ใช้กะลามะพร้าวผ่าซีกผูกเชือกทำเป็นรองเท้าเดินแข่งกัน เด็กภาคกลางชอบเล่นหม้อข้าวหม้อแกง เล่นวาว รี้ข้าวสาร สะบ้า ซึ่งเป็นการเล่นตามเทศกาลต่าง ๆ ส่วนเด็กภาคใต้ ชอบเล่นชนลูกยาง โดยการหาลูกยางที่ได้จากต้นยางแล้วให้อุ้งมือทั้งสองพยายามบีบให้แตกจึงจะชนะ เป็นต้น

อย่างไรก็ตามได้มีการพยายามศึกษาค้นคว้า รวบรวมและวิจัยเกี่ยวกับการเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยตลอดจนการวิเคราะห์คุณค่าของการเล่นแต่ละประเภทว่ามีประโยชน์ต่อเด็กและต่อสังคมอยู่เรื่อยมา จากผลการวิจัยลักษณะการเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคกลาง, ภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ผะอบ โปษะกฤษณะและคณะ 2522:100, 2526:139-140) ได้สรุปไว้ว่า

1. การเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยมีทั้งลักษณะเฉพาะที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของไทย และลักษณะที่เป็นสากล ซึ่งเด็กชาติต่าง ๆ นิยมเล่นเหมือน ๆ กัน มีทั้งการเล่นประเภทกลางแจ้งและประเภทในร่ม
2. การเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยแต่ละภาคมีลักษณะที่เหมือนหรือร่วมกันในจุดมุ่งหมายหรือความตั้งใจของเด็กที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ แต่วิธีแสดงออกอันได้แก่วิธีเล่นและอุปกรณ์การเล่นจะแตกต่างกันไปตามท้องถิ่นต่าง ๆ

3. การละเล่นพื้นเมืองของเด็กไทย บางประเภทสามารถสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะบางประการของภาคและท้องถิ่นซึ่งมีสภาพแวดล้อม สังคมและชนบประเพณีแตกต่างกัน
4. การละเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยมีคุณค่าทางวัฒนธรรม ทางสังคมและทางภาษาต่อเด็กมาก
5. การละเล่นพื้นเมืองของเด็กไทย แต่ละภาคมีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมในธรรมชาติและพฤติกรรมของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ เด็กจะเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถนำสิ่งแวดล้อมและพฤติกรรมของคนที่พบเห็นอยู่ สมอ้นนั้นมาดัดแปลงเป็นการละเล่นของตนได้
6. การละเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยแต่ละภาคใช้วัสดุง่าย ๆ ที่หาได้ในท้องถิ่นเป็นอุปกรณ์การเล่น เช่น ไม้ไผ่ ก้านกล้วย หุ่น และเมล็ดผลไม้ต่าง ๆ จึงไม่สิ้นเปลืองนับเป็นการประหยัดช่วยเศรษฐกิจของประเทศชาติไปด้วย
7. การละเล่นพื้นเมืองของเด็กไทย ส่วนมากเด็ก ๆ ชอบเล่นเป็นหมู่คณะมีการกำหนดกฎเกณฑ์หรือกติกาการเล่นขึ้นอย่างเป็นระเบียบ ถือเป็นแบบแผนสืบทอดกันต่อ ๆ กันมา ทำให้สามารถจำได้อย่างแม่นยำ และเคารพกฎเกณฑ์นั้น ๆ ด้วยความสมัครใจ นับว่าการละเล่นดังกล่าวได้ฝึกฝนให้เด็กมีระเบียบวินัยและปลูกฝังคุณธรรมให้แก่เด็กอีกด้วย
8. การละเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยบางประเภทมีพร้อมทั้งร้องและบทสนทนาโต้ตอบกัน ก่อให้เกิดความสนุกสนานครึกครื้น เป็นการพัฒนาอารมณ์ของเด็กไปพร้อม ๆ กับพัฒนาทักษะทางภาษาด้วยในเวลาเดียวกัน
9. เด็กไทยส่วนมากในปัจจุบันนี้ไม่ค่อยรู้จักการละเล่นพื้นเมืองของเด็ก ในสมัยก่อนจึงไม่เห็นคุณค่าและความสำคัญ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเด็กต้องใช้เวลาเรียนวิชาต่าง ๆ ในโรงเรียนมากและเมื่อเล่นกีฬาที่มักเล่นแต่กีฬาสากลเป็นส่วนใหญ่, มีผลให้การละเล่นพื้นเมืองของเด็กบางอย่างสูญหายไปอย่างน่าเสียดาย จึงสมควรที่จะอนุรักษ์กันไว้เพื่อความเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย

## 2.2 ประเภทของการเล่นพื้นเมืองของเด็ก

การเล่นพื้นเมืองของเด็กแยกเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ 2 ประเภทคือ การเล่นกลางแจ้งและการเล่นในร่ม

วอเรน อี โรเบิร์ตส์ (Warren E. Roberts) ได้จัดประเภทของการเล่นไว้ 16 ประเภท (ผะอบ โปษะกฤษณะและคณะ 2522:10-11 อ้างถึง Warren E. Roberts) ดังนี้

1. ประเภทการทาย (Guessing Game)
2. ประเภทการนับ (Counting - Out Game)
3. ประเภทการกระโดดเชือก (Rope - Jumping Game)
4. ประเภทการซ่อนหา (Hiding Game)
5. ประเภทการปรับ (Forfeit Game)
6. ประเภทไล่-ไล่จับ (Chasing Game)
7. ประเภทลูกบอล (Ball Game)
8. ประเภทคัดออก (Elimination Game)
9. ประเภทกระโดดข้าม (Jumping and Hopping Game)
10. ประเภทตลก (Practical Joke)
11. ประเภทกระดาษดินสอ (Paper and pencil Game)
12. ประเภทความแม่นยำ (Game of Dexterity)
13. ประเภทเกี้ยว (Courtship Game)
14. ประเภทไม้ (Stick Game)
15. ประเภทสำหรับเด็กเล็ก (Little Girl's Game)
16. ประเภทร้องเพลง ระบำ (Singing Game)

อี โอ ฮาร์บิน (E.O.Harbin:6) แยกประเภทของการเล่นไว้ 15 ประเภท

1. การเล่นที่ใช้ลูกบอล (Ball Game)



2. การเล่นเกมที่ใช้ไม้ตี (Batting Games)
3. การเล่นเกมปิดตา (Blindtolf Games)
4. การเล่นเกมที่ใช้ไม้กระดาน (Board Games)
5. การเล่นเกมเป็นวง (Circle Games)
6. การเล่นเกมที่มีการปรับ (Games Requiring forfeit)
7. การเล่นเกมเดา (Guessing Games)
8. การเล่นเกมเลียนแบบ (Pantomime)
9. การเล่นเกมแข่งขัน (Racing Games)
10. การเล่นเกมเป็นจังหวะ (Rhythm Games)
11. การเล่นเกมร้องเพลง (Singing Games)
12. การเล่นเกมที่ฝึกทักษะ (Games of skill)
13. การเล่นเกมไล่จับ (Tag Games)
14. การเล่นเกมเป็นหมู่ (Games for team)
15. การเล่นเกม 2 คน (Games for two)

สุรสิงห์สํารวม จิมพะเนาว์ (2520:29-37) ได้แยกประเภทของการเล่นเกมพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือที่ปรากฏในคำขวัญวิทยุภาค ซึ่งจัดว่าเป็นวรรณกรรมชนิดเดียวของลานนาที่ได้รวบรวมเรื่องชีวิตและความเป็นอยู่ตลอดจนการเล่นของเด็กไว้อย่างละเอียดมี 7 ประเภท คือ

1. การเล่นเกมโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การเล่นเกมโดยการเลียนแบบการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่
3. การเล่นเกมโดยการเลียนแบบวิธีหาอาหารของผู้ใหญ่
4. การเล่นเกมเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองตามลำพัง
5. การเล่นเกมที่มีกฎกติกา
6. การเล่นเกมกับเพื่อน ๆ โดยไม่มีกฎกติกา
7. การเล่นเกมแข่งขันโดยมีการพนัน

จากผลงานวิจัยของผะอบ โปษะกฤษณะและคณะ (2520:14-77) ได้แยกประเภทการเล่นของเด็กภาคกลางออกเป็น 6 ประเภทคือ

1. การเล่นเกมกลางแจ้งประเภทมีห้องประกอบและไม่มีห้องประกอบ
2. การเล่นเกมในร่มประเภทมีห้องประกอบและไม่มีห้องประกอบ
3. การเล่นเกมเลียนแบบผู้ใหญ่
4. การเล่นเกมห้อยเลียน
5. การเล่นเกมประเภทเบ็คเคิล็ค
6. การเล่นเกมปริศนาคำทาย

และอรรถ อัจฉินทร (2526:26-202) ได้วิเคราะห์ลักษณะของเกมสการ เล่นพื้นเมืองไทยโดยแบ่งได้ 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. การเล่นเกมมีกติกา ที่มีห้องประกอบและไม่มีห้องประกอบ
2. การเล่นเกมไม่มีกติกา ได้แก่ การเล่นเกมของเล่น การเล่นเกมปริศนาคำทาย การเล่นเกมห้อยเลียน

นอกจากนี้ยังแยกประเภทของเกมพื้นเมืองไทยให้ละเอียดไปอีก 7 ประเภทคือ

1. เกมพื้นเมืองไทยประเภทในร่มที่มีห้องประกอบและไม่มีห้องประกอบ
2. เกมพื้นเมืองไทยประเภทกลางแจ้งที่มีห้องประกอบและไม่มีห้องประกอบ
3. เกมพื้นเมืองไทยประเภททั้งกลางแจ้งและในร่ม
4. เกมพื้นเมืองไทยประเภทในน้ำ
5. เกมพื้นเมืองไทยประเภทห้อยเลียน
6. เกมพื้นเมืองไทยประเภทเบ็คเคิล็ค
7. เกมพื้นเมืองไทยประเภทปริศนาคำทาย

เนื่องด้วยมีงานวิจัย เรื่อง "การเล่นของเด็กภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือของผะอบ โปษะกฤษณะและคณะ (2526:26-123) ได้แยกการเล่นเกมของเด็กภาคดังกล่าวออกเป็น 5 ประเภทคือ

1. การเล่นที่เนื่องมาจากการสังเกตสิ่งแวดล้อมบนบกและในน้ำ
2. การเล่นที่มีวัตถุประสงค์ประกอบ
3. การเล่นที่มีบทหรือบทบาทโต้ตอบประกอบ
4. การเล่นเสียงท่าย
5. การเล่นปริศนาคำทาย

### พัฒนาการเล่นของเด็กวัยตอนกลาง (Middle Junior)

เด็กในวัยนี้ อายุประมาณ 8-12 ปี อยู่ในวัยประถมศึกษาพัฒนาการเล่นของเด็กในวัยนี้จะเริ่มสมบูรณ์ขึ้นและเริ่มมีความคิดที่จะเอาชนะคนอื่น โดยทำในสิ่งที่คนอื่นทำ และหาทางชนะด้วยกฎที่แน่นอน เคารพกฎเกณฑ์มากกว่าวัยที่ผ่านมา แต่มักมีการเปลี่ยนแปลงกฎเสมอตามความเหมาะสมของการเล่น เพราะว่าเด็กในวัยนี้ยังมีความคิดเกี่ยวกับการเล่นในลักษณะเฉพาะตัว แต่ละคนจะแตกต่างกันไป ส่วนใหญ่ยังสนใจกับการสร้างกฎและรักษากฎมาก แต่ยังไม่เข้าใจไม่สมบูรณ์ เพราะการเล่นที่เด็กคิดขึ้นยังมีการเลียนแบบผู้ใหญ่หรือผู้อื่นอยู่ กฎเกณฑ์กติกาที่ตั้งขึ้นก็ยังไม่แน่นอนอาจเปลี่ยนแปลงได้ บางครั้งเด็กอาจจะละเมิดกฎโดยไม่รู้ตัวเพื่อต้องการเอาชนะในการแข่งขันแต่ละครั้ง

การเล่นของเด็กวัยประถมศึกษาส่วนใหญ่มักจะรวมกลุ่มกันเป็นทีมจำนวนไม่มาก ไม่จำกัดเพศชายหญิง และมักจะเล่นการละเล่นประเภทกลางแจ้งมากกว่าในร่ม เด็กชายชอบการละเล่นที่ออกกำลังกายมากกว่า ส่วนเด็กหญิงชอบเล่นของเล่นที่สามารถเล่นในร่มได้และหาวัสดุได้ง่าย ในท้องถิ่นตามฤดูกาลต่าง ๆ

### 2.3 ประวัติความเป็นมาและวิวัฒนาการการละเล่นพื้นเมือง

การละเล่นพื้นเมืองมีมาตั้งแต่สมัยอียิปต์โบราณ แต่ไม่มีหลักฐานปรากฏเป็นลายลักษณ์อักษร ในสมัยกรีกทราบว่ามีการอยู่ในหนังสือมหากาพย์อิเลียด (Illiad) ของโฮเมอร์ (Homer) และงานจิตรกรรมที่ขุดพบได้ ชาวกรีกโบราณถือว่า ความสมบูรณ์ของร่างกายเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งเพื่อความอยู่รอด ดังนั้นการละเล่นต่าง ๆ จึงหนักไปในทางออกกำลังกาย เช่น การแข่งรถม้า ชกมวย มวยปล้ำ วิ่งแข่ง ขว้างจักร ฟันแหลน ยิงธนู และอื่น ๆ จึงมักจัดเป็นกีฬาแข่งขันในเทศกาลต่าง ๆ จนเกิดเป็นกีฬาโอลิมปิก ในระยะแรก ๆ ผู้เข้าร่วมแข่งขัน

จะฝึกฝนการเล่นต่าง ๆ ด้วยตัวเอง จนกระทั่งถึงศตวรรษที่ 7 ก่อนคริสต์กาลจึงมีการฝึกฝนอย่างจริงจังโดยกำหนดกฎเกณฑ์ที่แน่นอน ต่อมาการเล่นดังกล่าวได้ถูกบรรจุไว้ในหลักสูตรการศึกษาของเด็กชาวกรีก เช่นเดียวกับหลักสูตรการอ่านและดนตรี ส่วนในกรุงสปาร์ต้า (Sparta) ในหลักสูตรภาคบังคับจะต้องมีการเล่นอยู่ด้วย เด็ก ๆ จะได้รับการฝึกฝนอย่างใกล้ชิดเป็นพิเศษ (Rachel S. Robinson Vol 12 : 447)

เป็นที่น่าสังเกตว่า มีการเล่นพื้นเมืองของเด็กบางอย่างเกิดขึ้นตั้งแต่เทศกาลโอลิมปิก เช่น การวิ่งไล่จับหรือโพลีทจับขโมย (Prisoner's Base) และขโมยไม้ (Stealing Sticks) การเล่นซ่อนหา (Hide and Seek) ซึ่งเลียนแบบประเพณีการออกหากิน คอกไม้ และแมลงกลับบ้านในฤดูใบไม้ผลิของชาวยุโรป (E.O. Harbin:18)

การเล่นพื้นเมืองของเด็กเมื่อ 4 ศตวรรษมาแล้ว มักจะเปลี่ยนแปลงไปตามสถานที่และสภาพสังคม บางแห่งมีการเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่ เช่น การเล่น Bearbaiting และ Cockfighting ประเทศทางแถบสแกนดิเนเวียจะสร้างป่าและสถานที่น่าตื่นเต้นเพื่อให้เด็กไปผจญภัย ส่วนประเทศแถบยุโรปและอเมริกาจะสร้างสถานที่ ซึ่งเด็ก ๆ ที่เป็นสมาชิกมีโอกาสไปเล่นกอล์ฟ สร้างกระท่อมและทำกิจกรรมอื่น ๆ โดยมีผู้นำ นอกจากนี้เด็กในยุคนั้นยังนิยมเล่นห่วง (Hoop) ว้าว, กระโดดเชือก, ลูกบอลยาง, เฟลโต บางครั้งในการเล่นยังมีการร้องเพลงและทำท่าทางประกอบ เช่น Looby-Loo และ Oats and Beans and Barley grew (ผะอบ โปษะกฤษณะและคณะ 2526:12)

สำหรับประวัติการเล่นพื้นเมืองของเด็กไทย พระยาอนุนามราชธนะ (2520:120) ได้กล่าวไว้ในหนังสือพื้นความหลังว่า การเล่นพื้นเมืองของเด็กมีมาตั้งแต่สมัยทวารวดีก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อมนุษย์เพิ่งรู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะในครั้งแรก แล้วจึงเจริญคลี่คลายเป็นลำดับ เด็กที่เห็นผู้ใหญ่ทำก็เลียนแบบมาปั้นเล่นบ้าง เช่น การเล่นแตกโพละ คือ เอาดินมาปั้นเป็นรูปกระทงเล็ก ๆ แต่ให้ส่วนที่เป็นก้นมีลักษณะบางที่สุด เท่าที่จะบางได้ให้แตกเป็นรูโหว่เพื่อชดใช้เนื้อดินที่โหว่ไป

เราสามารถศึกษาการเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยในสมัยก่อนได้จากวรรณคดีไทยของแต่ละสมัยเพราะวรรณคดีมักสะท้อนสภาพชีวิตของชนในยุคนั้นออกมาโดยไม่ได้ตั้งใจจากหลักฐาน

เก่าแก่ที่สุด คือ ศีลาจารึก ไท้กล่าวถึงการละเล่นของคนไทยในสมัยนั้นความหนึ่งว่า "ใครจักมักเล่น เล่น ใครจักมักหัว หัว ใครจักมักเลื่อน เลื่อน" (หอสมุดแห่งชาติ, 2504:336) และในคำรับท้าวศรีจุฬาลักษณ์ กล่าวถึงการละเล่นความว่า ".....เคื่อนยี่ ถึงการพระราชพิธีบุษยามิเชก เถลิงพระโคกนเลียงเป็นนักษัตฤกษ์ หมู่นางไม้ก็ได้ดูชู้ชักว่าทง่าว ฟังสำเนียงเสียงว่าวร้อง เสนาะลันฟ้าไปทั้งทิวาราตรี....." (อรชร อัจฉรินทร์ 2526:10)

ในสมัยอยุธยาได้กล่าวถึงการละเล่นพื้นเมืองบางอย่างไว้ในบทละครครั้งกรุงเก่า เรื่อง นางมโนห์รา มีการเล่นสิงขรหลักและการเล่นปลาลงอวน (หอสมุดแห่งชาติ 2508:41-42)

ส่วนในสมัยรัตนโกสินทร์ บทละครเรื่องอิเหนา กล่าวถึงการละเล่นพื้นเมืองอยู่หลายอย่างเช่น การเล่นตะกร้อ, จ้องเต, ซี่มาส่งเมือง เป็นต้น (หอสมุดแห่งชาติ 2510:416) ในเรื่องขุนช้างขุนแผนได้กล่าวถึงการละเล่นไม้ทึง, การเล่นเกมบทบาทสมมติ นอกจากนี้มีคำฉันท์เยาะแหยงของ นายเปโมรา กวีในสมัยรัชกาลที่ 5 ได้แต่งคำฉันท์เกี่ยวกับการละเล่นของเด็กตลอดจนบทร้องเล่น โดยแสดงความเชื่อว่า การละเล่นของเด็กนั้น เป็นการละเล่นตามวิธีที่เทวดาสอนให้ (สุรสิงห์สารวม จิมพะเนาว์ 2520:10-11)

พระยาอนุมานราชชน (พระยาอนุมานราชชน 2510:127) ได้กล่าวไว้ในหนังสือพื้นความหลังไว้ว่า

"การเล่นของเด็กปุ่นนี้ ไม้ซมีปุ่น มีรถยนต์เล็ก ๆ อย่างที่เด็กเล่นกันเกร็ดอยู่ในเวลานี้ ลูกหนึ่งสำหรับเด็กเล่น แม้มี่แล้วก็แพงและยังไม่แพร่หลาย ตุ๊กตามีคั่นคือตุ๊กตาล้มลุกและตุ๊กตาเจ้าพราหมณ์นั่งท้าวแขน สำหรับให้เด็กผู้หญิงเล่น ตุ๊กตาเหล่านี้เด็ก ๆ ชาวบ้านไม่มีเล่น เพราะต้องซื้อ จะมีแต่ผู้ใหญ่ทำให้หรือไมเด็กก็ทำกันเองตามแบบอย่างที่ยืบทอดจากรุ่นมา ตั้งแต่ไหนก็ไมทราบ เช่นม้าก้านกล้วย ปืนก้านกล้วย ตะกร้อสานด้วยหางมะพร้าวสำหรับโยนเตะเล่นหรือตุ๊กตาง้วควาย ปืนด้วยดินเหนียว"

ของเล่นที่เด็กสมัยนั้นนิยมเล่นกัน คือ กลองหม้อตาล เด็ก ๆ จะนำหม้อน้ำตาลที่ขายหมดแล้วเอามาทำเป็นกลองโดยใช้ผ้าซั้วหุ้มที่ปากหม้อ เอาเชือกผูกรัดคอหม้อให้แน่นแล้วเอาดินเหนียวเคลว ๆ ละเลงทาให้ทั่ว หาไม้เล็ก ๆ มาตีผ้าที่ซึงข้าง ๆ หม้อโดยรองเพื่อขันแรงให้ผ้าตึงก็เป็อันเสร็จ ทีไ้มีเสียงดัง ถ้ากลองหม้อตาลของใครตีดังกว่ากันเป็นแก่ง ถ้าตีกระหน่ำจนผ้าหุ้มขาดก็ทำ

ใหม่ เด็กผู้หญิงส่วนใหญ่ในสมัยนั้นชอบเล่นหม้อข้าวหม้อแกงหรือเล่นขายของ หุงข้าวต้มแกงโดยใช้เปลือกส้มโอ เปลือกมังคุดหรือใบต้นบิณฑสมปนแดงเล็กน้อยคั้นเอาน้ำขึ้น ๆ รongภาชนะทิ้งไว้จนแข็งตัวก็เอามาทำเป็นวันขาย (พระยาอนุমানราชธน 2510:128-131)

จากประวัติความเป็นมาดังกล่าว พอจะพิจารณาได้ว่าในสมัยก่อนเด็ก ๆ มีอิสระในการเล่น สามารถคิดการเล่นต่าง ๆ ด้วยตนเองและดัดแปลงการเล่นได้ตามใจชอบโดยหาวัสดุการเล่นจากพืชหรือสัตว์ในท้องถิ่น ซึ่งไม่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายมากนัก แต่ในปัจจุบันนี้ การละเล่นของเด็ก มักจะเป็นไปตามพ่อแม่หรือครูกำหนดไว้ โดยหาซื้อของเล่นที่มีขายตามท้องตลาด เช่น ตุ๊กตา รถป็น จรวด รูปโลก เพราะเครื่องเล่นประเภทใช้แบตเตอรี่ไฟฟ้าหรือคอมพิวเตอร์เป็นต้น และเมื่อเด็กเข้าไป อยู่ในโรงเรียน ก็มีของเล่นที่โรงเรียนเตรียมไว้ให้ ทั้งการเล่นกลางแจ้งและในร่ม เช่น ไม้สับ ไม้กระดก ม้าหมุน หมากฮอส โคมินิ ตัวต่อพลาสติก เป็นต้น ส่วนในช่วงเวลาพักกลางวัน เด็กก็จะได้รับการฝึกกรีฑาและกีฬาสากลเบื้องต้นเป็นส่วนใหญ่ จนทำให้การเล่นพื้นเมืองที่มีมาแต่เดิมไม่ได้รับการถ่ายทอดเท่าที่ควรนัก ดังนั้นจึงค่อย ๆ เลือนหายไปทีละน้อย เช่น การเล่นตั้งเตีมี้าส่งเมือง เข่งแก๊งกอย เสือข้ามห้วย ปลาหมอกคกทะเล ชายแดงโม แสงตะวัน แสงสี แสงแปดมี้าจกคอก เดินกะลา เดินไม้โดกเอก มี้าก้านกล้วย ก้อนถบ หมากขุม เป็นต้น

#### 2.4 การละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือกับคุณค่าทางด้านจริยธรรม

จากการศึกษาการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ ซึ่งมีผู้รวบรวมไว้หลายประเภทโดยเฉพาะสรุสิทธิ์สารวม จิมพะเนาว์ (2520:29-37) ได้แยกประเภทของการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือที่ปรากฏในคำสุ่นาค 7 ประเภท ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1. การเล่นโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่ เช่น แ่งเรื่อนแ่งตูป (ทำบ้าน ทำกระท่อม) ลากไม้ไปนาไปทุ่ง(ลากไม้ไปทุ่งนา) สานเปียดสานพ้อม(สานกระจาด และกระออม) แ่งซ้องแ่งขัน(ทำขัน)
2. การเล่นโดยการเลียนแบบการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่ เช่น หาเงินค้าหาบ(หาเงินโดยหาบของขาย) ลงหินคินค่า(ออกทุนร่วมกับผู้อื่น) เยียะก่านสันไร่(ทำงานที่เนินไร่) แ่งเล่าไก่ในวัด(ทำเล่าไก่ในวัด)
3. การเล่นโดยการเลียนแบบวิธีการหาอาหารของผู้ใหญ่ เช่น ตั้งนก ตามไฟ ส่องนก คิวีเต็งมคแดง เก็บแมงมัน แมงนูน แมงเม่า เชาะแลน เชาะเต่า ไล่กระท่าย

ชุดจี้जू แมงจอน จีหลอบ ดักทอน เม่น ตุ่น งมปู หลา แมงคา แมงสาย คดเหยียน ฯลฯ เป็นต้น (ดักนก กวนรังมดแดง เก็บตัวแมงปิ้งแข็ง หาแลน หาเต่า ชุดหาแมลงในดินต่าง ๆ และหาปลาไหล)

4. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองตามลำพัง เช่น เป่าใบไม้ ผีปากเรียกลม เล่าคำว จ้อย ซอ เล่นแกว่งแถววัลย์คล้ายกับเล่นชิงช้า เล่นชักวาว เล่นสีกไม้ ย่างก้างเก็ง หรือเล่นต้อนควายให้ชนกัน เป็นต้น
5. การเล่นกับเพื่อน ๆ โดยไม่มีกฎกติกา หยอกล้อกันเพื่อให้สนุก เช่น ทำตลกให้เพื่อน หัวเราะโดยเห็นตลกขมุ(ตลกหลุม) ตาบอด เป็นค่างเป็นลิง แย่งผมตางว่อม(ทำผมแปลก ๆ ) จกกะลิ่งร้องไห้(จ๊กกะจี้) สุ่มหมวกช่อซีโป(ใส่หมวกของชาวจีนฮ่อ) หรือเป็นการเล่นหลอกให้เพื่อนกลัว เช่น เล่นเป็นผีบ้า(คนบ้า) หยิบนม(จับนม) กวด เปรตห้อยหัว(ทำตัวเป็นเปรตเอาหัวห้อย) เป็นต้น
6. การเล่นโดยมีกฎกติกาเป็นการเล่นรวมเอาลักษณะทางสังคมของเด็กเข้าไว้ด้วยกันอย่างมากมาย กฎกติกาในการเล่นมีตั้งแต่ง่าย ๆ ไปจนถึงที่ยุ่งยากซับซ้อน เช่น การเล่นชิงลิ้งโยนผ้า(หงผ้าชีชี) การเล่นเป็นวัวขึ้นต่าง(วัวลากเกวียน) การเล่นกำฝุ่นผูกหัว(กำฝุ่นปาหัว) การเล่นเซตปราบกินเมือง การเล่นสะบ้า เป็นต้น
7. การเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน ซึ่งนิยมใช้เงินบ้าง หรืออาจจะเป็นเพียงการทดแทนความก้าวร้าว เช่น การเซกหัวเข้า การถอนขนจุมก การถอนขนแม่เต้า เป็นต้น ตัวอย่างการเล่นได้แก่ การเล่นบ่อนผัดหัว(บ่อนการพนันปั้นแปะ) การเล่นไพ่สองหัวคำหัวแดง(ไพ่ที่แทงได้สองตาคือคำและแดง ตามแต่เจ้ามือต้องการบางที่เรียกไม้สั้นไหล) การเล่นโป การเล่นอีจ้ง(ทยอกกองหรือทยอดหลุม) การเล่นชนไก่ เป็นต้น

และจากงานวิจัยของผะอบ โปษะกฤษณะและคณะ (2520:26-66) ได้แบ่งประเภทของการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือออกเป็น 5 ประเภท ซึ่งพอจะกล่าวถึงชื่อของการละเล่นต่าง ๆ ตามแต่ละประเภทดังนี้

1. การเล่นที่เนื่องมาจากการสังเกตสิ่งแวดล้อม ได้แก่ การเล่นกระต่ายขาเดียว เก็บดอกจิว(เก็บดอกนุ่น) จิวกระหิง(วัวกระหิง) จิวออกเหล่า(วัวออกเหล่า) ชนกกว้าง(ชนแมลงกว้าง) ชอนไข่แม่เต้า ตาล่อง(เตย) แนนดอง แนนดก แนนดวง

- แนคแปดเก้า(ไล่จับ) บ่าชี้เข้าทราย(ปั้นทรายปนดินเป็นลูกกลม ๆ ) ม้าจกคอก (ลาวกระทบไม้) แมวกินน้ำมัน เป็นต้น
2. การเล่นที่มีวัสดุอุปกรณ์ประกอบ ได้แก่ การเล่นกลองตบ(กลองไม้ไผ่) กองชี้หมา ไล่ลูกกิ้ง(กองดินปั้นเป็นลูกกลม ๆ ) ปีกมะม่วง(สับมะม่วง) บ่าข้ากินเมือง (เขตปราบกินเมือง) ซ่อนเหล็ก ปีกตอซัง(ปีกจากตอซังข้าว) ปั้นพระลาว(ปั้นกลก้านกล้วย) ม้าก้านกล้วย ยูสาว(ผลึกไม้ไผ่) ลูกช่าง ลูกโป่งยางละหุ้ง เล่นไม้จิว (ไม้คันทุ่น) บ่าข้าเข้าถ้ำ(สะบ้าเข้าถ้ำ) บ่าข้าเจ้ม(สะบ้าทอย) สิกไม้ย่างก่างแก้ง (เคินไม้สูง) หงผ้าชี้ใช้ หมากเก็บไม้ สตางค์แดง ฯลฯ
  3. การเล่นที่มีบทร้อง บทโต้ตอบประกอบ ได้แก่ การเล่นจูงสิงสารา ประตุ สิกจูงจา (นั่งชิงช้า)
  4. การเล่นเสียงท่าย ได้แก่ การเล่นจุ่มจะหลี่ ปะเบ้มไบพลู โดวา โดโป้ง เป็นต้น
  5. การเล่นปริศนาท้าทาย มีหลายประเภท ส่วนมากจะเกี่ยวกับพืช ผัก ผลไม้ และ การทำมาหากินในห้องดินนั้น ๆ

จากการศึกษา วิธีการเล่นของการละเล่นดังกล่าว ทำให้ได้ทราบถึงคุณค่าทางด้านต่าง ๆ ที่แฝงอยู่มากมายโดยเฉพาะคุณค่าทางด้านจริยธรรม ซึ่งผู้วิจัยมีความต้องการที่จะนำมาปลูกฝังและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดมโนทัศน์ทางจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาอย่างถูกต้อง โดยอาศัยการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือเป็นกิจกรรมหลักในการสอน

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้พิจารณาเลือกหัวข้อจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ซึ่งบรรจุไว้ในมวลประสบการณ์จริยศึกษาในกลุ่มประสบการณ์สร้างเสริมลักษณะนิสัย ตามหลักสูตร ประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 จำนวน 8 เรื่อง คือ

1. ความรับผิดชอบ
2. ความมีระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา
3. ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละ
4. ความเมตตาากรุณา
5. ความซื่อสัตย์ สุจริต
6. ความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง
7. ความอดทนอดกลั้น
8. ความไม่เห็นแก่ตัว



เมื่อวิเคราะห์การเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ ปรากฏว่ามีจริยธรรมด้านต่าง ๆ ผ่างอยู่อย่างเห็นได้ชัด ซึ่งพอที่จะนำมาเป็นตัวอย่าง คือ

### 1. ความรับผิดชอบ

การเล่นกระต่ายขาเดียว การเล่นชนิดนี้ฝึกให้ผู้เล่นมีความรับผิดชอบตั้งแต่ตนเองและหมู่คณะได้ กล่าวคือ ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายกระต่ายแต่ละคนจะต้องรับผิดชอบและจดจำพยางค์ของคำที่ช่วยกันคิดขึ้นและคอยวิ่งออกไปเมื่ออีกฝ่ายหนึ่งเรียกตัว โดยทำหน้าที่เป็นผู้ไล่จับ ถ้าจับไม่ได้ก็เข้ามาอยู่ในแดนตนได้ โดยที่ขาไม่แตะพื้น ในกรณีที่ถูกเรียก 3 ครั้งแล้วแต่ไม่สามารถจับฝ่ายตรงข้ามได้ ถือว่าแพ้ ต้องถอนตัวออกจากการเล่นไป

การเล่นประตุ เป็นการเล่นที่ผู้เล่นต้องจับคู่กันเป็นประตุแล้วเสี่ยงทายเลือกคู่ที่จะได้เล่นเป็นสุนัข 1 คู่ คู่ที่เหลือเป็นประตุจับมือกันเป็นวงกลมล้อมไม่ให้คู่ที่เป็นสุนัขออกจากวง แต่คู่ที่เป็นสุนัขจะต้องใช้วิธีหลอกล่อโดยแยกกันถามมีการโต้ตอบซึ่งกันและกัน คู่ที่เป็นประตุจะต้องรับผิดชอบต่อชื่อประตุของตัวเองได้ โดยบอกมิให้ซ้ำชื่อกับคู่ที่บอกไปแล้ว การเล่นชนิดนี้ คู่ที่เป็นประตุและเป็นสุนัข จะต้องรับหน้าที่และแสดงบทบาทอย่างเต็มที่เพื่อให้การเล่นสนุกสนาน แสดงถึงความมีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เมื่อคู่ที่เป็นสุนัขไม่สามารถออกจากวงได้เพราะมีการผลัดเปลี่ยนกันเล่น และแสดงถึงความไม่เห็นแก่ตัวด้วย

การเล่นไก่ขันตั้ง การเล่นชนิดนี้ แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่ายเท่า ๆ กัน มีกรรมการให้สัญญาณเริ่มเล่น แต่ละฝ่ายจะส่งคนออกมาเล่นคราวละ 2 คน เป็นเจ้าของไก่และตัวไก่ซึ่งมีผ้าคลุมตัวมิดชิด ไก่ของแต่ละฝ่ายจะส่งเสียงขันด้วยเสียงที่คึกคักให้แปลกออกไป แล้วให้อีกฝ่ายทายว่าเป็นใคร ถ้าทายถูกก็จะได้ตัวไก่ไป ผู้ที่รับหน้าที่แสดงบทบาทเป็นกรรมการ เป็นไก่และเจ้าของไก่ ต่างก็ต้องรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตน ซึ่งการแสดงความสามารถตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายยอมทำให้ตนหรือกิจกรรมนั้น ๆ สำเร็จตามความมุ่งหมายเป็นที่ไว้วางใจจากผู้อื่นได้ดี

การเล่นจั่วออกเหล่า การเล่นชนิดนี้มีผู้เล่นอยู่ 2 คน คนหนึ่งเป็นวัว อีกคนหนึ่งเป็นเจ้าของวัว คนที่เป็นวัวหนีไปซ่อน เจ้าของวัวออกตามโดยมีเชือกเส้นหนึ่งเอาไว้อคล้องวัว เมื่อตามไปพบ ทั้งวัวและเจ้าของวัว จะต้องแสดงความสามารถทำหน้าที่ตามบทบาทนั้น ๆ



## 2. ความมีระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา

จริยธรรมในชั้นมัธยมจะปรากฏอยู่ในการละเล่นแทบทุกชนิดเพราะถ้าการละเล่นชนิดใดมีกติกา ผู้เล่นทุกคนจะต้องเคารพกติกาที่ได้กำหนดไว้เพื่อให้การเล่นเป็นไปอย่างสนุกสนานและตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้เล่น ได้แก่

การละเล่นม้าก้านกล้วย จะเห็นได้ว่าเด็ก ๆ มักทำมาจากก้านกล้วยเพื่อนำมาซึ่งเล่นกันเป็นกลุ่ม และถ้าหากมีการแข่งขันซึ่งมักจะช่วยกันกำหนดระยะเวลาและกติกา ผู้เล่นแต่ละคนยอมรับและปฏิบัติโดยไม่มีการบิณฑล การเล่นก็เป็นไปอย่างสนุกสนาน การตัดสินก็จะมีคำว่ามีแพ้หรือชนะแต่จะมีลำดับที่ของการแข่งขันเสีย นัยว่าเป็นการเล่นที่ฝึกให้ผู้เล่นรู้จักรักษาระเบียบวินัยต่อตนเองและหมู่คณะ ตลอดจนการรู้จักเวลาด้วย

การละเล่นป็นผะสาบ (ป็นกลก้านกล้วย) เป็นการเล่นที่กำหนดผลผู้เล่นให้เป็นคนมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลาได้ ตั้งแต่การทำเป็นซึ่งต้องใช้มีคปากผิวของก้านกล้วยให้มีระยะห่างเท่า ๆ กัน ทำให้ได้รู้จักระเบียบวินัยในการทำงานไม่เป็นคนมักง่ายสกปรกและทิ้งของเกลื่อนกลาด ถ้ามีการแข่งขัน ส่วนมากก็จะทำตามกติกาที่ช่วยกันกำหนดขึ้น เช่นเดียวกับกับการละเล่นม้าก้านกล้วย

การละเล่นบ่ปากอน เป็นการเล่นที่แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่ายเท่า ๆ กัน คือ ฝ่ายปลาบ่ปากอนและฝ่ายวิ่งหนี ฝ่ายปลาบ่ปากอนจะแบ่งเป็น 2 กลุ่มเพื่อไปยืนอยู่ในแดนที่ตรงกันข้ามกัน คอยรับและปลาบ่ปากอนผลัดเปลี่ยนกันไม่แย้งกัน ทุกคนมีโอกาสปาได้เท่าเทียมกัน ส่วนผู้เล่นฝ่ายหนีจะต้องอยู่ในแดนหรือบริเวณที่กำหนด จะออกนอกบริเวณไม่ได้ การเล่นชนิดนี้มักกติกาปลีกย่อยอยู่ว่า ถ้าผู้เล่นฝ่ายหนีถูกปลาบ่ปากอนไม่ว่าส่วนใดของร่างกายจะต้องถูกออกจากการเล่น แต่ถ้าผู้เล่นคนใดไม่ถูกปลาบ่ปากอนเลยและเหลือเป็นคนสุดท้าย ผู้เล่นฝ่ายปามีสิทธิ์ที่จะปาได้ 10 ครั้ง ถ้าไม่ถูกฝ่ายหนีทั้งหมดสามารถกลับเข้ามาเล่นใหม่ได้อีก ซึ่งฝ่ายปาก็ต้องยอมรับข้อตกลงเป็นการแสดงความมีระเบียบวินัยด้านการเคารพกฎเกณฑ์ได้อย่างดี

## 3. ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละ

การละเล่นบ่ปากอนเมือง การละเล่นชนิดนี้ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องใช้ความสามารถ ทอยเบี้ยหรือลูกสะบ้าไปตามตารางที่ขีดแล้วกระโดดไป-กลับได้จนครบทุกตาราง เมื่อดังขึ้นสุดท้ายจะได้ทอยเบี้ยหรือลูกสะบ้าบริเวณหอหรือข้างบนของตารางโดยหันหลังโยนเข้ามาในตาราง เมื่อ

เบี้ยหรือสบ้าหั่นตรงตารางใด ผู้เล่นก็จะได้กินเมืองในตารางนั้นและเมื่อถึงรอบที่จะได้เล่นอีก ก็มีสิทธิ์หยุดพักในตารางนั้นได้แต่ผู้เล่นคนอื่น ๆ จะต้องกระโดดข้าม ในกรณีที่ได้กินเมืองมาก ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของเมืองจะแสดงความเห็นใจต่อผู้เล่นคนอื่น ๆ โดยอนุญาตให้พักหรือไม่ต้องกระโดดข้าม ตารางที่เป็นเมืองนั้น ๆ ตามแต่ข้อตกลงที่ได้ต่อรองกันไว้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าได้แสดงความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละแก่เพื่อนที่ร่วมเล่นด้วย ทำให้การเล่นเป็นไปอย่างสนุกสนานไม่มีการคัดสินแพ้หรือชนะ

การละเล่นบ๋าบ้าเข้าถ้ำ การเล่นชนิดนี้ ผู้เล่นแต่ละคนมีโอกาสโยนลูกสบ้าให้เข้าไปในช่องหรือถ้ำที่ทำด้วยกล่องไม้สี่เหลี่ยม ซึ่งมีอยู่ 3 ช่องถือว่าเป็นเข้ามีคะแนนหรือแต้มกำหนดไว้ในแต่ละเข้า กติกากการเล่นมีอยู่ว่า ผู้เล่นจะต้องผลัดเปลี่ยนกันโยนคนละ 3 ครั้ง ใครได้แต้มมากที่สุดถือว่าชนะ มีโอกาสทำอะไรก็ได้ตามที่ตกลงกันไว้ ในกรณีที่ได้แต้มมากอาจจะแบ่งให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่อยู่ฝ่ายของตนบ้างหรือไม่ก็ให้โยนลูกสบ้าที่โยนได้ก็แสดงถึงความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ที่มีต่อเพื่อน ทำให้สามารถเล่นด้วยกันอย่างไม่มีปัญหาและเกิดความรักใคร่ซึ่งกันและกัน

การละเล่นบ๋าบ้าเจ้ม การละเล่นชนิดนี้ใช้ไม้กระดานทำเป็นรูปคล้ายบานประตูโค้งสามารถตั้งได้ประมาณ 5-6 อัน นำมาวางเรียงกันให้มีระยะห่างพอสมควรโดยมีลูกสบ้าวางอยู่ระหว่างไม้กระดานทุกอันอันละ 1 ลูก ผู้เล่นจะแบ่งเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละกี่คนก็ได้ แต่ละคนผลัดเปลี่ยนกันโยนลูกสบ้าให้ถูกลูกสบ้าที่วางอยู่โดยไม่ให้กระดานล้มกติกากอาจจะมีการเพิ่มเติมตามข้อตกลงของผู้เล่น การโยนลูกสบ้าทำได้หลายวิธี ใช้มือ, เข้าหรือเท้าก็ได้ การคัดสินแพ้-ชนะอยู่ที่การนับลูกสบ้าที่ล้มแต่ละครั้ง ในกรณีที่ไม่มีลูกสบ้าโยนสามารถโยนกันได้ ลูกสบ้าที่ล้มถือว่าเป็นของผู้ที่โยนทันที ลูกสบ้าที่จะนำมาวางแต่ละฝ่ายจะต้องช่วยกันหามาเพื่อให้ผู้เล่นอีกฝ่ายหนึ่งโยนผลัดเปลี่ยนกันในแต่ละรอบการละเล่นชนิดนี้ ผู้เล่นจะแสดงความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละได้ในโอกาสที่อีกฝ่ายหนึ่งมีลูกสบ้าเลย

นอกจากการละเล่นดังกล่าวมานี้ ยังมีการเล่นอื่น ๆ อีกมากที่ผู้เล่นได้แสดงความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละเช่นการละเล่นเก็บคอกงิ้ว การละเล่นบ๋าบ้าเข้าทราย การละเล่นกองขี้หมาใส่ลูกก่ง เป็นต้น

#### 4. ความเมตตากรุณา

การละเล่นมีจากคอก การละเล่นชนิดนี้ผู้เล่นจะเสี่ยงทายเลือกผู้เคาะไม้ 2 คน

ซึ่งต้องทำหน้าที่เกาะไม้ตามจังหวะ ไม่ช้าและไม่เร็วจนเกินไปและไม่แก้งให้ผู้เล่นที่ข้ามได้รับบาดเจ็บ แสดงถึงความเมตตากรุณาไม่คิดแก้งกันเพื่อจะเอาชนะ

การละเล่นซ่อนไข่แม่เต่า การละเล่นชนิดนี้ ผู้เล่นถูกเลือกให้เป็นเต่า 1 คน ซึ่งทำหน้าที่เฝ้าหวงไข่ของตนมิให้เพื่อนผู้เล่นคนอื่น ๆ แย่งไปซ่อนได้ ในการเล่นเต่าจะทำท่าให้เหมือนแม่เต่าที่กำลังปกป้องคุ้มครองไข่ของตนเอง โดยอยู่ในวงกลมที่กำหนดคิให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ เป็นผู้เอื้อมมือเข้ามาแย่งไข่ คนละ 1 ลูก โดยต้องไม่เหยียบเส้นรอบวงเต่าต้องพยายามใช้วิธีต่าง ๆ ป้องกันมิให้ไข่ถูกแย่งไป สามารถใช้แขน ขา กันได้ ในลักษณะเช่นนี้ ต้องมีข้อแม้ว่าเต่าจะไม่พยายามทำรุนแรงกับผู้แย่งและผู้แย่งก็ไม่รังแกเต่ามากจนเกินไป แสดงให้เห็นถึงความเมตตากรุณาที่มีต่อกัน การเล่นจึงเป็นไปอย่างสนุกสนาน เมื่อได้ไข่แล้ว ก็จะนำไปซ่อนในบริเวณที่กำหนดแล้วให้เต่าไปหาในกรณีนี้ก็เช่นกัน ผู้นำไปซ่อนก็ต้องส่งสารเต่า โดยอาจจะบอกให้ไปหาที่ซ่อนได้เพื่อว่าจะได้ผลัดเปลี่ยนกันเป็นเต่าเพราะถ้าเต่าหาไข่ลูกแรกพบแล้วถ้าเป็นของใคร ผู้เล่นคนนั้นก็จะได้เป็นเต่าแทน การละเล่นซ่อนไข่แม่เต่านี้เหมือนกับการเล่นกาฟักไข่ ยังแสดงให้เห็นถึงความรัก ความห่วงใยในสิ่งที่ตนรักมิให้ผู้อื่นละเมิดสิทธิมาแย่งไปได้

การละเล่นชนกว้าง การละเล่นชนิดนี้ถ้าวิเคราะห์ในแง่ของการนำกว้าง (แมลงปีกแข็งชนิดหนึ่ง) มาเลี้ยงโดยหาช่อยหรือกล้วยมาให้กิน ย่อมแสดงให้เห็นถึงความรักความเอ็นดู สงสาร แต่ถ้านำมันมาล่อเพื่อให้ชนกัน ย่อมเป็นพฤติกรรมที่ไม่ควรเล่นเพราะเป็นการรังแกหรือประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกายและถ้านำมาเล่นเป็นการพนันก็แสดงถึงความไม่มีคุณธรรมซึ่งจะต้องมีการคดโกง ไม่ซื่อสัตย์ต่อกัน อย่างไรก็ตาม การชนกว้างก็ยังเป็นการละเล่นของเด็กโดยที่เด็กไม่ได้ทรมาณมันมากจนเกินไป ส่วนผู้ใหญ่ก็จะนำมาเล่นเป็นการพนัน

##### 5. ความซื่อสัตย์สุจริต

จริยธรรมข้อนี้ ผู้เล่นทุกคนต้องยึดถือไว้เป็นหลักเพื่อให้การเล่นเป็นไปอย่างสนุกสนานไม่มีข้อบาดหมางกัน แต่เท่าที่ปรากฏในการเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ นั้น ส่วนมากเด็ก ๆ จะแสดงความซื่อสัตย์มากกว่าการคดโกง ดังจะเห็นได้จากการละเล่นต่อไปนี้

การละเล่นหมากเก็บไม้ การละเล่นชนิดนี้มีวิธีการเล่นโดยเก็บไม้ตามลำดับชั้น 6-9 ชั้น โดยเริ่มตั้งแต่เก็บทีละอันจนถึงการสร้างเป็นรูปต่าง ๆ เช่น รูปบ้าน รูปปูพื้น

รูปเก็บดอกไม้ เป็นต้น ผู้เล่นจะมีทีคนก็ได้ แต่ต้องเสี่ยงทายเลือกผู้เล่นตามลำดับโดยการโอ-วา-น้อย ออก หรือ โอ-วา-แป๊ะ (แปหรือคว้ามือ ถ้าแตกต่างกันเพื่อนมากก็เอามือออกได้เป็นผู้เล่นคนแรก) ผู้เล่นคนสุดท้ายจะต้องเล่น "โต-โป้ง"(เป่ายั้งจับ) กันเพื่อเลือกคนที่แพ้ได้เป็นคนเล่นคนสุดท้าย ในการเล่นต้องเริ่มทีละชั้น ถ้าทำชั้นไหนไม่ได้ถือว่าตายต้องรอทำรอบใหม่ต่อไป การแสดงความซื่อสัตย์ในการเล่นมักจะปรากฏตอนเปลี่ยน ชั้นตอนและการเก็บไม้โดยไม่ให้ทีมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ จะต้องคอยจ้องคู่มือให้พลาคสายตาไปได้

การละเล่นแสงตะวัน เป็นการเล่นที่ต้องอาศัยตัวหมากเดินบนกระดานรูปวงกลม มีตารางให้เดินตามเส้นผ่านศูนย์กลาง 2 เส้นและตามเส้นรอบวง โดยไม่ให้ผ่านบริเวณที่มีรูปพระอาทิตย์อยู่ จะใช้ผู้เล่นกี่คนก็ได้แต่ต้องเล่นทีละคู่ ผลัดเปลี่ยนกันเดิน ผู้เล่นจะแสดงความซื่อสัตย์อย่างมีไหวพริบคอยหลอกล่อให้ผู้เล่นอีกคนหนึ่งจนมมาได้ให้ถือว่าชนะ แต่อาจจะมีข้อตกลงอย่างอื่นเพิ่มเติมอีก เพื่อให้โอกาสผู้เล่นที่แพ้ การละเล่นชนิดนี้มักจะไม่วัดกันแต่ขึ้นอยู่กับสติปัญญาและไหวพริบที่มีอยู่

การละเล่นแสงสี่ คล้ายกับการเล่นเสือกดั่ง มีตัวหมากเดินเป็นสี่ 4 ตัว และนก 12 ตัว โดยเล่นบนกระดานที่มีรูปตาราง #/อยู่ ตัวสี่มีโอกาสกินนกได้หลายวิธีและนกก็มีโอกาสล่อสี่ให้ตายได้หลายวิธี ตามข้อตกลงที่กำหนดกันไว้ การละเล่นชนิดนี้ เด็ก ๆ ไม่นิยมเล่นมากนักเพราะต้องใช้ไหวพริบมาก ผู้ใหญ่ส่วนมากนำไปเล่นเป็นการพนัน การเลือกผู้เล่นก็เช่นเดียวกับการเล่นแสงตะวัน ความซื่อสัตย์สุจริตจะอยู่ที่สำนึกของจิตใจผู้เล่นแต่ละคน

การละเล่นแสงแปด คล้ายกับการเล่นหมากฮอส แต่เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า "หมากกินอิม" หรือ "หมากหนีบ" ใช้ตัวหมากเดินประมาณฝ่ายละ 14 ตัว แต่ละฝ่ายจะต้องพยายามนำตัวหมากของตนเองเดินเพื่อล่อหรือกินตัวหมากจนทำให้ตัวหมากของฝ่ายตรงกันข้ามเหลือจำนวนน้อยที่สุดถือว่าชนะ การเลือกผู้เล่น ทำเช่นเดียวกับการเล่นแสงตะวันหรือแสงสี่ แต่อาจจะเปลี่ยนแปลงเป็นวิธีอื่น ๆ ได้ ตามข้อตกลงในแต่ละถิ่น เด็ก ๆ จะนิยมเล่นโดยไม่วัดกันแต่จะต้องใช้ไหวพริบเพื่อให้ชนะ

## 6. ความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง

จริยธรรมข้อนี้ ทั้งผู้เล่นและผู้ตัดสินจะต้องคำนึงไว้เสมอเพราะแสดงถึงคุณธรรม ทำให้ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายไว้วางใจกันและผู้ตัดสินหรือกรรมการก็จะเป็นที่เชื่อถือตลอดไป

การละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือที่เล่นถึงความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียงได้แก่

การละเล่นताल้องหรือเตย การละเล่นชนิดนี้แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่ายจำนวนเท่า ๆ กัน โดยเสี่ยงทายเลือกว่าฝ่ายใดจะได้เป็นฝ่ายกันหรือฝ่ายวิ่ง ฝ่ายกันจะแบ่งกันยืนกันตามตารางที่ได้ขีดไว้ประมาณ 6 ช่อง ผู้เล่นฝ่ายวิ่งจะต้องวิ่งผ่านตารางโดยไม่ให้ถูกแตะหรือจับได้ ทั้งเข้าและออก เมื่อออกมาได้แล้วให้พูดคำว่า "เตยเลย" ซึ่งหมายถึง พันออกมาแล้วรอกจนกว่า เพื่อนคนอื่น ๆ จะพันออกมาจนหมด จึงจะมีสิทธิ์ได้เล่นอีกรอบหนึ่ง การละเล่นนี้ไม่ต้องมีกรรมการ ผู้เล่นทุกคนจะแสดงความยุติธรรมโดยทำตามกติกาที่กำหนด ผู้ใดถูกจับหรือแตะได้จะต้องยอมแพ้ทั้งกลุ่ม เพื่อจะได้ผลัดเปลี่ยนกันเล่นเป็นฝ่ายกันหรือฝ่ายวิ่ง

การละเล่นงูสิงเสา การละเล่นชนิดนี้ ผู้เล่นจะเสี่ยงเลือกทายกันว่าใครจะได้เป็นคนขูดดินโดยการ โอ-วา-แป๊ะ แล้ว โท-โป้ง ผู้เล่นคนอื่น ๆ จับเอวกันต่อเป็นแถวคล้ายงูมีการโด้ตอบซึ่งกันและกันเป็นการแสดงบทบาทสมมติก่อนที่จะวิ่งไล่จับกัน มีการเปลี่ยนจากการทักทายที่น่าสนใจ คือ จากแรกเป็นการทักทาย จากที่ 2 คนขูดดินเป็นฝ่ายแสดงความใจคำต่องูก่อน จึงถูกงูโด้ตอบเอวบ้าง ในฉากสุดท้าย ในขณะที่ไล่จับกัน คนขูดดินสามารถไล่จับคนที่เป็งงูคนใดก็ได้แล้วดึงให้หลุดออกจากแถว ลักษณะเช่นนี้แสดงถึงความไม่เห็นแก่ตัวและมีน้ำใจเป็นธรรม ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสจะได้เป็นคนขูดดิน ไม่ใช่คนที่อยู่หางแถวและผู้เล่นที่ถูกคนขูดดินจุกหรือดึงก็ต้องยินยอมให้จับไม่ใช่คอยจับเอวคนอื่น ๆ อยู่

การละเล่นยู่สาว การละเล่นชนิดนี้คล้ายกับการเล่น "ซึกคะเย่อ" แต่ใช้ไม้ไผ่ลำหนึ่งยาวประมาณ 2 วา ผู้เล่นแบ่งเป็น 2 ฝ่าย แต่ละฝ่ายต้องช่วยกันดันไม้ไผ่(ไม้สาว) ให้เข้าไปในแดนของฝ่ายตรงกันข้ามโดยมิให้แถวหลุดออกจากกันหรือล้ม ผู้เล่นทุกคนจะต้องแสดงความสามารถช่วยกันออกแรงให้เต็มที่เพื่อให้ฝ่ายของตนเองชนะ แสดงถึงความสามัคคีรักหมู่คณะแต่ทุกฝ่ายจะต้องมีใจเป็นธรรมต่อกัน ผู้ที่เป็นกรรมการตัดสินจะต้องไม่ลำเอียงเข้าข้างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ซึ่งแสดงถึงความยุติธรรม เคารพกติกาซึ่งกันและกัน

## 7. ความอดทนอดกลั้น

การละเล่นหงผ้าซีไซ การละเล่นชนิดนี้แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่ายเท่า ๆ กัน แต่ละฝ่ายจับคู่กันซีคอ เข้าแถวเรียงหน้ากระดาน หันหน้าเข้าหากันหรือจะล้อมวงกันก็ได้ คนที่ซีคอฝ่ายหนึ่งจะโยนผ้าหรือสิ่งของไปให้อีกฝ่ายหนึ่งรับโดยจะเลือกโยนให้คนใดรับก็ได้ ถ้ารับ

ไม่ได้คนที่ถูกช็อคจะเปลี่ยนมาช็อคคนนั้นแทน ถ้าคนช็อคใหม่รับไม่ได้ก็ต้องออกจากการแข่งขันทั้งคู่ แสดงถึงการไม่เอาเปรียบกันและคนที่ถูกช็อคจะต้องมีความอดทนอดกลั้น กติกายังมีเพิ่มเติมอีกว่า ถ้าฝ่ายโยนฝ่าโยนไม่ข้ามแนวกึ่งกลางหรือแนวที่กำหนดกันไว้ถือว่าตายเหมือนกัน ต้องเปลี่ยนให้คนที่ถูกช็อคขึ้นช็อคแทน เล่นกันไปจนกว่าจะแพ้-ชนะกันหมด ถ้าฝ่ายใดแพ้ ต้องยอมให้ฝ่ายชนะช็อคแล้วใช้เดินไปไหน ๆ ใ้ตามต้องการ ลักษณะเช่นนี้ฝ่ายแพ้ต้องแสดงความอดทนเมื่อถูกอีกฝ่ายหนึ่งช็อคซึ่งผู้เล่นจะเลือกคู่กันเอง เด็กบางคนอาจจะแสดงความเสียสละรับอาสาแทนเพื่อนที่ตัวเล็กกว่าโดยยอมให้ฝ่ายตรงกันข้ามช็อคหลาย ๆ ครั้ง

การละเล่นลิกไม้ย่างกว้างแก้ง การละเล่นชนิดนี้มีอุปกรณ์การเล่นคือ ไม้ไผ่

1 คู่ ยาวประมาณ 1 เมตร ส่วนด้านล่าง มีไม้ไผ่ท่อนโตสวมอยู่ และมีฝ้ายพันทั้งคู่ เอาไว้สำหรับใช้เหยียบเวลาเดิน มือจับไม้ท่อนเล็กให้ตั้งฉากกับพื้น ใช้งานเท้าจับไม้ท่อนเล็ก ก้าวเดินคล้ายกับเดินธรรมดา แต่ต้องพยายามทรงตัวบนไม้ให้ได้โดยใช้ความอดทน การละเล่นของเด็กมักจะแข่งกันเดินใครเดินได้ระยะทางไกลที่สุดก็เป็นผู้ชนะ ผู้เล่นจะต้องใช้วิธีฝึกเป็นเวลานานจึงจะเดินได้อย่างสนุกสนาน การละเล่นชนิดนี้จึงช่วยฝึกให้มีความอดทนและเพียรพยายามอย่างมาก

การละเล่นลิกบ่าก้อยแก้ง หมายถึง การละเล่นเดินกะลาโดยใช้กะลามะพร้าว

ผ่าซีก 1 คู่ เจาะรูร้อยเชือกที่ก้นกะลาข้างละเส้น ยาวประมาณที่จะใช้มือดึงได้ในขณะที่ยืนอยู่ เวลาเดินใช้นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้คีบเชือกไว้ ดึงเชือกให้ตึงแล้วยกเท้าก้าวเดินผู้เล่นจะต้องฝึกให้เดินโดยไม่ล้ม ซึ่งต้องอาศัยความอดทน ในกรณีที่น่ามาแข่งขันเป็นทีมโดยกำหนดระยะทางให้ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องสามารถเดินให้ได้เพื่อทำคะแนนให้ทีมของตนเอง

## 8. ความไม่เห็นแก่ตัว

จริยธรรมข้อนี้ มักจะแฝงอยู่ในตัวผู้เล่นทุกคน ถ้าผู้เล่นคนใดไม่ซื่อสัตย์ทางกติกาหรือหวังแต่จะเอาชนะยอมแสดงให้เห็นถึงความเห็นแก่ตัวอย่างมาก การละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือที่ส่งเสริมความไม่เห็นแก่ตัว ได้แก่

การละเล่นแนคบก การละเล่นชนิดนี้ใช้ผู้เล่นกี่คนก็ได้ แต่มีการเสี่ยงทายเลือก

ผู้ที่จะเป็นแนค ซึ่งต้องไล่จับหรือแตะผู้เล่นคนอื่น ๆ ในบริเวณที่กำหนด กติกาการเล่นแสดงถึงความยุติธรรมระหว่างผู้เล่นที่เป็นแนคและผู้วิ่งหนี คือ แนคมีวิธีการไล่จับได้หลายวิธีและเมื่อฝ่ายวิ่งหนีโดนขอกหักบนบก(บริเวณที่กำหนดให้พัก) แนคสามารถเรียกให้ออกได้ โดยพูดว่า "ม่ง มง ม่ง คนใดออกก็เป็นแนค 3 ตา" ในกรณีที่แนคจับใครไม่ได้ก็สามารถขอกหักและถ้าผู้เล่นคนอื่น ๆ

สงสารก็จะยอมให้แนคตะแล้ว จึงเปลี่ยนเป็นแนคต่อไป

การเล่นแนคแปดเสา การเล่นชนิดนี้จะมีเสาอยู่ ตามที่ผู้เล่นต้องการ ประมาณ 4-5 เสา ไม่มากจนเกินจำนวนคนเล่น วิธีการเล่นก็ต้องเสี่ยงทายเลือกผู้เล่นเป็นแนค โดยการ โอ-วา-แป๊ะ แล้ว โตะ-โป่ง คนที่แพ้ได้เป็นแนค ผู้เล่นคนอื่น ๆ อยู่ประจำเสาคอยวิ่ง ผลัดเปลี่ยนเสากัน คล้ายกับการเล่นลิงชิงหลัก ผู้ที่เป็นแนค คอยจ้องดูว่าผู้เล่นคนใดเปลวหรือวิ่งเข้าแนคสามารถแย่งเสาได้หรือไม่ก็ไล่ตะผู้คนที่กำลังวิ่งได้ กติกายังมีเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดความยุติธรรมอีกว่า แนคสามารถเรียกให้ผู้เล่นฝ่ายวิ่งออกจากเสา แล้วให้วิ่งอยู่ในบริเวณที่กำหนด หลังจากนั้นจึงบอกให้เข้าประจำเสาแต่ต้องไม่ใช่เสาแรกที่เคยอยู่และแนคก็สามารถเข้าไปจับเสาได้ ผู้เล่นคนใดไม่สามารถจับเสาได้ก็จะได้เป็นแนคต่อไป

นอกจากนี้ยังมีการเล่นอีกหลายอย่างที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เล่นมีจริยธรรม ด้านต่าง ๆ เช่น การเล่นบร็องล้อเลียนกัน ผู้ที่ถูกล้อก็ต้องฝึกตนเองให้มีความอดทน ควบคุมอารมณ์ให้โกรธได้ และผู้ล้อก็ต้องรู้จักความพอดี มีเหตุมีผล ไม่เหยยให้แตกความสามัคคีกัน การเล่นกลองกบฝึกให้เป็นคนไม่คิดรังแกผู้อื่นอย่างเจตนา การเล่นบ่าโห้ว ปัดอั้งฝึกให้เป็นคนรู้จักเพียรพยายามทำของเล่นโดยไม่สิ้นเปลือง การเล่นเก็บดอกจั่วฝึกให้เป็นคนรู้จักความประณีต รักสวย รักงาม รักความเรียบร้อย การเล่นอีดักฝึกให้เป็นคนรู้จักความพอดี ไม่โลภ การเล่นลูกช่างก็ฝึกให้เป็นคนกล้าที่จะต่อสู้ กล้าหาญในสิ่งที่ดีและยอมรับในกฎเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ส่วนการเล่นเสี่ยงทายเช่น "ปะเบ้มโบผล" "จุ่มจะหลี่" "จ่าจี้จ่าจวด" หรือ โองวา-แป๊ะ, โตะ-โป่ง ย่อมแสดงให้เห็นว่า เด็กทุกคนยอมรับข้อตกลงกันโดยไม่มีการบิดพลิ้ว ทำให้การเล่นเป็นไปอย่างเรียบร้อยไม่ทะเลาะวิวาทกัน

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพื้นเมืองของเด็ก

การศึกษารวบรวมการเล่นพื้นเมืองของเด็กในประเทศไทยมีหลักฐานปรากฏเริ่มตั้งแต่ปี 2463 โดยสมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงโปรดให้รวบรวมบทเด็กเล่นเป็นครั้งแรกซึ่งได้รวมเอาบทเห่เด็กและบทกล่อมเด็กเอาไว้ด้วย หลังจากนั้นก็ไม่ปรากฏหลักฐานว่า ได้มีผู้ใดสนใจรวบรวมไว้อีก จนกระทั่ง ปี 2509 กุหลาบ มัลลิกะมาส ได้ศึกษารวบรวมคติชนวิทยาท้องถิ่นต่าง ๆ ทั่วประเทศ เรียบเรียงเป็นวิทยานิพนธ์ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเล่นของเด็ก บทกล่อม, บทปลอบเด็ก และเพลงประกอบการเล่นของเด็ก



ในปีต่อ ๆ มา นักศิษนวิทยา นักวิจัยหลายท่านได้ศึกษา ค้นคว้า การละเล่นของเด็กเพิ่มเติมโดยรวบรวมไว้ในวารสาร หนังสือวิทยานิพนธ์ตลอดจนเอกสารต่าง ๆ ดังที่กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ (2510:5) ได้เขียนเรื่อง การละเล่นของเด็กไทย ลงในวารสารวิทยุศึกษา ซึ่งกล่าวถึงวิธีการเล่นตลอดจนการวิเคราะห์ผลดีของการละเล่นแบบเก่าไว้ด้วย ส่วน ทวีศักดิ์ ญาตประทีป (2510:32) ก็ได้เขียนเรื่อง "คำล้อของเด็กไทย" ลงในวารสารวิทยาสารเนื้อหาได้กล่าวถึง คำล้อเลียนของเด็กไทยภาคกลาง ซึ่งปัจจุบันยังนิยมนำมาล้อเล่นกันบางอย่างและในปีเดียวกันนี้ เสฐียรโกเศศ (2510:131) ได้เล่าถึงการละเล่นบางอย่างในสมัยที่ท่านเป็นเด็กพร้อมทั้งชี้แจงวิธีการเล่นบางอย่างไว้อย่างละเอียดในหนังสือ "พื้นความหลัง" ในปี 2519 กิ่งแก้ว อัครถาวร ได้รวบรวมเรื่องราวเกี่ยวกับการละเล่นพื้นเมืองของไทยโดยได้จัดประเภทของการละเล่นตลอดจนเพลงประกอบการเล่นไว้ในหนังสือ "คติชนวิทยา" และนพคุณ คุณาชีวะ (2519:175) ก็ได้รวบรวมเกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่ปริศนาของไทย ซึ่งถือว่าเป็นการละเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยอย่างหนึ่ง โดยจัดพิมพ์ลงในเอกสารการนิเทศการศึกษาระดับที่ 175 และ นันทนา พลอยแก้ว (2519:33-35) ได้ศึกษาการละเล่นของเด็กตึกแถวสามย่านเปรียบเทียบกับชุมชนชายถ้ำด้วยวิธีการสังเกตและสอบถามโดยแบ่งการละเล่นของเด็กออกเป็น Game, Play และ Sport นอกจากนี้ยังได้ศึกษาถึงอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมที่มีต่อการละเล่นผลการศึกษาปรากฏว่า ลักษณะการละเล่นของเด็กใน 2 ชุมชนนี้ต่างกันเนื่องจากสิ่งแวดล้อมต่างกัน คือ เศรษฐกิจ, สภาพพื้นที่การเล่น, ความเจริญทางด้านวัตถุ ส่วนอิทธิพลของการเล่นต่อการหล่อหลอมลักษณะนิสัยของเด็กนั้น ปรากฏว่า เด็กตึกแถวสามย่านส่วนใหญ่ชอบแสดงออก เฉลียวฉลาด หุกเก่งและว่องไว มากกว่าเด็กชุมชนชายถ้ำ งานวิจัยนี้จึงทำให้ทราบว่าสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อการสร้างลักษณะนิสัยในการเล่นได้

ในปี 2521 ทิพย์วาทณี สนิทวงศ์ฯ ได้เล่าเรื่องเกี่ยวกับชีวิตของเด็กไทยในสมัยก่อนไว้ในหนังสือ "เมื่อคุณตา คุณยายยังเด็ก" โดยได้อธิบายถึงการละเล่นพื้นเมืองบางอย่างของไทยไว้ เช่น การเล่นชายของ, การเล่นว่าว เมื่อเปรียบเทียบกับการเล่นของเด็กในปัจจุบัน ทำให้ทราบว่า เด็กในสมัยก่อนนิยมเล่นของเล่นที่ไม่สิ้นเปลืองแต่ก็สนุกสนาน

ในปี 2522 ผะอบ โปษะกฤษณะและคณะ ได้วิจัยเกี่ยวกับการละเล่นของเด็กภาคกลางโดยพิมพ์เป็นเอกสารชื่อ "การละเล่นของเด็กภาคกลาง" ซึ่งทำให้ทราบถึงการละเล่นต่าง ๆ ทั้งในร่มและกลางแจ้ง ตลอดจนการเล่นปริศนาคำทายและบทร้อยเล่น บทร้องประกอบการเล่น

มากมาย ผลการวิจัยได้สรุปลักษณะการเล่นของเด็กไทยและวิเคราะห์คุณค่าของการเล่น ทางด้านวัฒนธรรมและภาษาด้วย งานวิจัยนี้จึงมีประโยชน์ต่อผู้วิจัยในระยะหลัง ๆ ได้แก่ วรณี (วิบูลย์สวัสดิ์) แอนเตอร์สสัน (2526:บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่องการเล่นของเด็กไทยในภาคกลางจากหมู่บ้านกลางสมุทรสาครโดยเน้นหนักทางด้านโครงสร้าง วิธีเล่น บทร้อง ประกอบการเล่นและข้อมูลเปรียบเทียบเพื่อวางพื้นฐานสำหรับการวิเคราะห์ด้านการเข้าสู่วัฒนธรรม และการเรียนรู้ระเบียบสังคม นอกจากนี้ ยังได้เสนอข้อวิเคราะห์ประกอบการเล่นแต่ละชนิด เพื่อแสดงให้เห็นว่าการเล่นของเด็กไทยควรแก่การสนใจอย่างยิ่ง ทั้งในด้านเอกลักษณ์เฉพาะ ตัวแบบไทย ๆ และในด้านการศึกษาพัฒนาการของเด็กด้วย ต่อมา อรชร อัจจันทร์ (2526: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "เกมพื้นเมืองไทย" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะของ เกมการเล่นพื้นเมืองไทยในด้านทักษะที่ใช้ในการเล่น รูปแบบการเล่น ลักษณะการแข่งขัน กฎ และกติกา สถานที่ใช้ อุปกรณ์ที่ใช้ บทร้องประกอบและโอกาสที่ใช้ ในลักษณะของการวิเคราะห์ ตามหลักเกณฑ์ทางพลศึกษาในบทสรุปได้เสนอแนะให้จัดเกมการเล่นพื้นเมืองไทยในหลักสูตรวิชา พลานามัยทั้งในระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา

นอกจากนี้ยังมีผู้รวบรวมการเล่นของเด็กแยกตามภาคต่าง ๆ คือ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันออกและภาคใต้ ซึ่งเริ่มมีหลักฐานปรากฏตั้งแต่ ปี 2512 รายละเอียดต่าง ๆ ส่วนมากกล่าวถึงวิธีการเล่นและอุปกรณ์ที่ใช้เล่น ซึ่งก็มีทั้งความ คล้ายคลึงกันและแตกต่างกัน ตามที่ได้รับการถ่ายทอดจากคนในท้องถิ่นนั้น ๆ

เนื่องจากผู้วิจัยต้องการศึกษาถึงการเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือจึงต้องกล่าวถึง เฉพาะผู้ที่ได้รวบรวมการเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือเท่านั้น คือ ในปี 2516 ไพรถ เลิศพิริยภมล ได้รวมการเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือที่มีเพลงร้องประกอบตลอดจน นิทานพื้นเมือง สุภาษิต คำพังเพย ปริศนาคำทาย ความเชื่อและประเพณีของชาวภาคเหนือลง ในหนังสือ "คศิชาบ้าน" ซึ่งถือกันว่าเป็นตำราศึกษาเรื่องเกี่ยวกับลานนาไทยได้ดีและในปี 2520 สุรสิงห์สำรวม จิมพะเนา ได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการเล่นของเด็กลานนาไทยในอดีต รวบรวมเป็นหนังสือ

รายละเอียดประกอบด้วยการเล่นพื้นเมืองของเด็กลานนาไทยในอดีต ตามที่ปรากฏ ในคำขวัญสุนาท ซึ่งได้แบ่งไว้ 7 ประการ นอกจากนี้ยังได้อธิบายวิธีการเล่นรวมทั้งให้ข้อคิดเห็น

เกี่ยวกับการละเล่นพื้นเมืองของเด็กลานนาไทยในอดีตที่หาได้ยากในปัจจุบันนี้ จากการศึกษา รวบรวมการละเล่นดังกล่าวไว้ จึงทำให้มีผู้นำมาอ้างอิงและค้นคว้าเพิ่มเติมในปี 2523

มณี พยอมยงค์ ได้เขียนบรรยายเกี่ยวกับขนบธรรมเนียมประเพณีและการละเล่นพื้นเมืองบาง อย่างของภาคเหนือพร้อมทั้งบทร้องประกอบการเล่นไว้อย่างละเอียดโดยรวบรวมไว้ในหนังสือ "วัฒนธรรมลานนาไทย" หลังจากนั้นอีกประมาณ 3 ปี ผะอบ โปษะกฤษณะและคณะอนุกรรมการ เผยแพร่เอกลักษณ์ของไทย ในคณะกรรมการเอกลักษณ์ของชาติ สำนักนายกรัฐมนตรีจึงได้ทำวิจัย เรื่อง " การละเล่นของเด็กภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ " โดยมีรายละเอียดเกี่ยวกับ วิธีการเล่นความประเภตต่าง ๆ ตลอดจนการวิเคราะห์คุณค่าและการละเล่นของเด็กทางด้าน วัฒนธรรม สังคมและภาษา ทำให้ผู้วิจัยได้อาศัยเป็นข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าเป็นอย่างดียิ่ง

#### งานวิจัยในต่างประเทศ

ในปี คศ.1955 คีน (Keene) ได้รวบรวมการละเล่นของเด็กชาติต่างๆ ที่เป็นสมาชิก ขององค์การสหประชาชาติ ไว้ในหนังสือ "Fun around the word" โดยได้กล่าวถึงวัฒนธรรม ของแต่ละชาติไว้ ซึ่งมีประโยชน์อย่างมากสำหรับผู้ที่ต้องการจะค้นคว้า

ต่อมาปี คศ.1956 คาร์ลสัน (Carlson) ได้รวบรวมการละเล่นของเด็กอเมริกันไว้ ในหนังสือ "Act it out" โดยได้กล่าวถึงการละเล่นประเภทต่าง ๆ พร้อมทั้งอธิบายวิธีการเล่น อย่างละเอียด

ปี คศ.1966 คอฟฟิน (Coffin) และโคเฮน (Cohen) ได้รวบรวมการละเล่นของ เด็กอเมริกันไว้ในหนังสือ "Folklore in America" กล่าวถึงวิธีการเล่นและรูปแบบการเล่น ประเภทต่าง ๆ ไว้โดยละเอียด

ในระยะหลังต่อมา ปี คศ.1974 เดียนคอน (Deacon) ได้ค้นคว้ารวบรวมเกี่ยวกับ การละเล่นต่าง ๆ ของเด็กในประเทศอังกฤษ ไว้ในหนังสือ "This is the way we play each day" โดยได้กล่าวถึงวิธีการเล่นประเภทต่าง ๆ ไว้โดยละเอียด บอกจำนวนผู้เล่นมี ภาพประกอบคำอธิบายไว้อย่างครบถ้วนควรแก่การศึกษาเป็นอย่างยิ่ง

ปี คศ.1975 เฟรนช์ (French) และแฮร์ริส (Harris) ได้รวบรวมการเล่นสนุกของ เด็กไว้ในหนังสือ "Fun with Numbers" โดยได้กล่าวถึงการละเล่นประเภทต่าง ๆ ที่ให้

ความสนุกสนานและตลกขบขันซึ่งได้นอกทั้งที่มาของการเล่น จำนวนผู้เล่น วิธีการเล่นและอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น นอกจากนี้การละเล่นแต่ละชนิดมีภาพประกอบให้เห็นอย่างชัดเจนควรแก่การศึกษา

ปี คศ.1976 ฮาร์บิน (Harbin) ได้รวบรวมการละเล่นของเด็กชาติต่าง ๆ ไว้ใน "Games of Many Nations" โดยได้อธิบายถึงวิธีการเล่นอุปกรณ์การเล่น จำนวนผู้เล่นไว้อย่างละเอียด

ปี คศ.1980 มณีเลิศ (Manilerd) ได้รวบรวมการละเล่นของไทยโดยพิมพ์เป็นภาษาอังกฤษไว้ในหนังสือ "Thai Traditional Games & Sports" โดยอธิบายวิธีการเล่นอุปกรณ์การเล่นและจำนวนผู้เล่นของการละเล่นพื้นเมืองไทยไว้อย่างละเอียด เช่นกัน



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย