

การพัฒนาเกมการเล่นเตยของเด็กไทยไปสู่การเป็นกีฬา



นางสาว อารมณี โพธิ์ภา

สถาบันวิทยบริการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาพลศึกษา ภาควิชาพลศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2546

ISBN 974-17-5238-5

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE DEVELOPMENT OF THAI CHILDREN'S TAEY GAME TO BE A SPORT



Miss. Arporn Popa

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education in Physication
Department of Physical Education

Faculty of Education
Chulalongkorn University

Academic Year 2003

ISBN 974-17-5238-5

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาเกมการเล่นเตยของเด็กไทยไปสู่กีฬา
โดย นางสาวอาภรณ์ โพธิ์ภา
สาขาวิชา พลศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ชัชชัย โกมารทัต

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็น
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท

.....คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูริย์ สินลารัตน์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เฉลิม ชัยวัชรภรณ์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(รองศาสตราจารย์ ชัชชัย โกมารทัต)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ถนอมวงศ์ กฤษณ์เพ็ชร)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาภรณ์ โพธิ์ภา: การพัฒนาเกมการเล่นเตยของเด็กไทยไปสู่การเป็นกีฬา (THE DEVELOPMENT OF THAI CHILDREN'S TAEY GAME TO BE A SPORT) อ.ที่ปรึกษา: รองศาสตราจารย์ชัชชัย โกมารทัต, 155 หน้า .ISBN 947-17-5238-5

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบวิธีการเล่นเตย ให้เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษาและด้านการใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย และเพื่อพัฒนาติกาการเล่นเตยให้เป็นกีฬาที่สามารถจัดการแข่งขันได้

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาลักษณะการเล่นชนิดนี้ในภาคต่าง ๆ ของไทย นำข้อมูลมาร่างเป็นรูปแบบการแข่งขัน เป็นการปรับปรุงจากเอกสารและประสบการณ์แข่งขันเดิม ซึ่งถือว่าเป็นการปรับปรุงครั้งที่หนึ่งแล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มทดลองเล่นเตย ซึ่งเป็นนักเรียนชาย หญิง ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 40 คน และกลุ่มตัวอย่างผู้ตัดสิน เป็นนักศึกษา วิชาเอกพลศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 7 คน ทำการทดลองโดยนำลักษณะการเล่นเตย รูปแบบวิธีการเล่นที่ร่างขึ้นใหม่มาทดลองเล่นเชิงแข่งขันและจัดแข่งขันชิงรางวัล เพื่อหาข้อบกพร่องโดยผู้วิจัยและผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 คน จากการชมเทปบันทึกภาพหรือไปชมจากการทดลองจริง และหลังจากการจัดการแข่งขันชิงรางวัล ให้ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสินและผู้เชี่ยวชาญตอบแบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม ส่วนแบบวิเคราะห์หาคูณค่า เฉพาะผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนาการเล่นเตย เป็นผู้ตอบ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ทำการปรับปรุงทั้งหมด 6 ครั้ง

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า รูปแบบ วิธีการเล่นเตย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.25 เมื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม เกี่ยวกับรูปแบบการเล่นเตยพบว่า ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ผู้เชี่ยวชาญ มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า รูปแบบวิธีการเล่นเตยรูปแบบใหม่ เป็นกิจกรรมทางกายที่มีคุณค่าทางพลศึกษา ทางด้านร่างกายอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.92 ทางด้านจิตใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.30 ทางด้านอารมณ์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 ทางด้านสติปัญญาอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวม 4.36 ทางด้านสังคม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.48 ทางด้านการใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.98
3. ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสินและผู้เชี่ยวชาญ มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า กติกาการเล่นเตยมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27 เมื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่มเกี่ยวกับกติกาการเล่นเตย พบว่าไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า การดำเนินการแข่งขันกีฬาเตย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.23 เมื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่มเกี่ยวกับการดำเนินการแข่งขันกีฬาเตย พบว่าไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
5. ผู้เชี่ยวชาญ มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า ความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบของกีฬา อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.10

ภาควิชา	พลศึกษา	ลายมือชื่อ
สาขาวิชา	พลศึกษา	ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....
ปีการศึกษา	2546	ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

4583846927 : MAJOR PHYSICAL EDUCATION

KEY WORD: DEVELOPMENT /TAEY/SPORT

ARPORN POPA : THE DEVELOPMENT OF THAI CHILDREN'S TAEY GAME TO BE A SPORT.

THESIS ADVISOR : ASSOC.PROF.CHUCHCHAI GOMARATUT , 155 pp. ISBN 974-17-5238-5

The purpose of this study was to develop the form and method of Taey Game so as to be the valuable physical activity in physical education and physical fitness. In addition, rules of Taey Game were also developed to be the competitive sport.

The researcher studied the characteristics of this game by documents and past competition experiences of Taey Game from the various parts of Thailand. The data were then drafted to be the form and method of competition which was considered to be the first draft. The first draft was tried out with the subjects who were 40 male and female students in the lower secondary school and also with 7 subjects acting as the referees who were the students in the 3rd year University majoring in physical education. The try out consisted of experimenting form and method of Taey Game in the competitive situation for winning prize. The mistakes in playing Taey were observed and found out by watching video tape or real game competition by 10 researchers and experts. After the competition, the participants, spectators, referees and experts were asked to respond to the interview and questionnaires. Game values was analyzed by the experts. In this research, the total number of 6 try outs were repeatedly developed until the Taey Game had been congruently accepted by the subjects.

The results of the study showed that :

1. The participants, spectators, referees and experts congruently agreed that the new developed form and method of Taey Game had been appropriately developed to the high level with the average score of 4.25. There were no any significant differences of the opinions regarding form and method of Taey Game at the .05 level.

2. The experts congruently agreed that the new developed Taey Game was the valuable physical activity in physical development at the high level with the average score of 3.92, While in mental, emotionat and social development and physical fitness, Taey Game was also found to be the valuable physical activity at the high level with average score of 4.30, 4.33, 4.30, and 4.48, respectively.

3. The participants, spectators, referees and experts congruently agreed that the new developed Taey Game rule was appropriate at the high level with the score of 4.27. It was also found out that there were no any significant differences among the opinions regarding the new developed Taey Game rule at the .05 level.

4. The participants, spectators, referees and experts congruently agreed that the Taey Game management was appropriate at the high level with the score of 4.27. It was also found out that there were no any significant differences among the opinions regarding the Taey Game management at the .05 level.

5. The experts congruently agreed that the perfection of sport composition was found out to be at the high level with the average score of 4.10

Department	Physical education	Student's signature.....
Field of study	Physical education	Advisor's signature.....
Academic year	2003	

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากผู้วิจัยได้รับความกรุณาเป็นอย่างดีจาก รองศาสตราจารย์ชัชชัย โกมารทัต อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ได้ช่วยกรุณาให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำ และช่วยแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี ผู้วิจัยจึง ไคร่ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ตรวจสอบแก้ไขและปรับปรุงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ครู อาจารย์ ทุกท่านที่ได้ประสิทธิประสาทวิชาความรู้ให้แก่ผู้ วิจัยและเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือและให้คำปรึกษาแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่ได้สนับสนุนงบประมาณในการทำวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณสถาบันราชภัฏกาญจนบุรี อาจารย์บัญชา ชลาภิรมย์ และ เจ้าหน้าที่ธุรการสายงานรักษาความปลอดภัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่ได้ให้ความอนุเคราะห์และ อำนวยความสะดวกในการทำวิจัยในครั้งนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้อำนวยการและครูอาจารย์โรงเรียนพระปิยมหาราชรมณียเขต ที่ให้ความอนุเคราะห์สถานที่ กลุ่มตัวอย่างทดลองเล่น และความร่วมมืออย่างดียิ่งในงานวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์กอบกุล ประเสริฐลาภ ผศ.ดร.สุชาติ ทวีพรปฐมกุล อาจารย์ประไพ ส่งเสริมสกุล อาจารย์เล็ก แซ่ลิ้ม ผศ.อำนวยการโชค รื่นเรือง อาจารย์สุริยงค์ ชวนขยัน อาจารย์อัศววิทย์ โพชะเรือง อาจารย์จักรกฤษณ์ และสุพรรณณี โพธิ์แพงพุ่ม ที่ให้ความช่วยเหลือ แนะนำและให้คำปรึกษาแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณพี่สุดา กาญจนะวานิชย์ และพี่ๆ ปริญญาเอกทุกท่าน รวมทั้ง เพื่อนร่วมรุ่นปริญญาโทมหาบัณฑิตปีที่ 2 ทุกท่าน คุณประภัสสรและคุณคมลธิ์ ยุวชิต คุณยุวดี เพชรประไพ และพี่ ๆ น้องๆ อันเป็นที่รักทุกท่านของผู้วิจัยที่เป็นกำลังใจ ให้คำปรึกษาและ ช่วยเหลือในการทำวิจัยครั้งนี้

ท้ายสุดนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และทุกคนในครอบครัวโพธิ์ภา อันเป็นที่รักยิ่งของผู้วิจัย ซึ่งให้ความช่วยเหลือ คอยให้กำลังใจ ให้คำปรึกษาและให้การสนับสนุน แก่ผู้วิจัยในการศึกษาระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฌ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	5
สมมุติฐานการวิจัย.....	6
ขอบเขตการวิจัย.....	6
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	6
ข้อจำกัดของการวิจัย.....	6
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	52
กลุ่มตัวอย่างประชากร.....	52
วิธีดำเนินการวิจัย.....	53
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	64
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	64
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	65
เกณฑ์เทียบระดับความคิดเห็น.....	66
สรุปขั้นตอนในการทำวิจัย.....	68
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	69

	หน้า
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	93
สรุปผลการวิจัย.....	93
อภิปรายผลการวิจัย.....	99
ข้อเสนอแนะ.....	106
รายการอ้างอิง.....	107
ภาคผนวก.....	111
ภาคผนวก ก.....	112
ภาคผนวก ข.....	114
ภาคผนวก ค.....	118
ภาคผนวก ง.....	146
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	158

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
ตารางที่ 1	จำแนกชื่อเรียกการเล่นเตยในท้องถิ่นต่างๆ.....	70
ตารางที่ 2	จำแนกลักษณะรูปแบบการเล่นเตยในแต่ละท้องถิ่น.....	71
ตารางที่ 3	จำนวนและค่าร้อยละ เกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	74
ตารางที่ 4	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสม ด้านรูปแบบการเล่น และการแข่งขันกีฬาเตย โดยผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ.....	75
ตารางที่ 5	การเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม เกี่ยวกับ ความเหมาะสมด้านรูปแบบการเล่นและการแข่งขันกีฬาเตย.....	77
ตารางที่ 6	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการวิเคราะห์คุณค่า ทางพลศึกษาที่พัฒนาตัวผู้เล่นทางด้านร่างกาย โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	78
ตารางที่ 7	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการวิเคราะห์คุณค่า ทางพลศึกษาที่พัฒนาตัวผู้เล่นทางด้านจิตใจ โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	79
ตารางที่ 8	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการวิเคราะห์คุณค่า ทางพลศึกษาที่พัฒนาตัวผู้เล่นทางด้านอารมณ์ โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	80
ตารางที่ 9	ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการวิเคราะห์คุณค่า ทางพลศึกษาที่พัฒนาผู้เล่น ทางด้านสติปัญญา โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	81

สารบัญตาราง (ต่อ)

ญ

หน้า

ตารางที่ 10	ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการวิเคราะห์คุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนาผู้เล่น ทางด้านสังคม โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	82
ตารางที่ 11	ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการวิเคราะห์คุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนาตัวผู้เล่นในด้านการใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกลไก โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	83
ตารางที่ 12	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมด้านกติกากการแข่งขัน โดยผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสินและผู้เชี่ยวชาญ.....	84
ตารางที่ 13	การเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความเหมาะสมด้านกติกากการเล่นเตย.....	87
ตารางที่ 14	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมด้านการดำเนินการแข่งขัน โดยผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ.....	87
ตารางที่ 15	การเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความเหมาะสมด้านการดำเนินการแข่งขัน.....	88
ตารางที่ 16	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการวิเคราะห์ความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบของกีฬา โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	89
ตารางที่ 17	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมด้านลักษณะทั่วไป โดย ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ.....	90

สารบัญตาราง (ต่อ)

ฎ

หน้า

ตารางที่ 18	การเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม เกี่ยวกับความเหมาะสมด้านลักษณะทั่วไปของการเล่นเตย.....	92
ตารางที่ 19	จำแนกความแตกต่างของรูปแบบวิธีการเล่น จากการเล่นเตย (รูปแบบเดิม) ไปเป็นกีฬาเตย (รูปแบบใหม่).....	102



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งในทวีปเอเชียที่มีอารยธรรม ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์ประจำชาติ โดยเฉพาะเรื่องของศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ ที่ได้สืบทอดกันมา จากบรรพบุรุษ ล้วนแต่เป็นสิ่งที่มีความสำคัญ ซึ่งลูกหลานชาวไทยควรจะอนุรักษ์และดูแลรักษาพร้อมทั้ง พัฒนาให้อยู่คู่กับประเทศไทยสืบไป อาทิเช่น ประเพณีสงกรานต์ วันลอยกระทง วันขึ้นปีใหม่ วันเข้าพรรษา และวันออกพรรษา เป็นต้น ประเพณีเหล่านี้ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญคู่กับคนไทยเพราะ ปู่ ย่า ตา ยาย ของเราได้ปฏิบัติสืบทอดกันมาช้านาน ในการจัดงานตามประเพณีดังกล่าว ส่วนใหญ่ จะเป็นเรื่องของความสนุกสนาน มีกิจกรรมเกมการเล่นต่างๆ มากมายรวมทั้งการพ้อนรำ เต้นรำ ที่หลากหลายอันเนื่องมาจากวิถีการดำเนินชีวิตของคนไทยซึ่งแตกต่างกันไปแต่ละท้องถิ่นตัวอย่าง เช่น ในวันสงกรานต์ มีการรดน้ำดำหัวผู้ใหญ่และมีเกมกีฬาการเล่นพื้นบ้านต่าง ๆ เช่น ปิดตาตีหม้อ ตีจับ วิ่งกระสอบ เตย แอ้ลงธู และอื่น ๆ ซึ่งขึ้นอยู่กับความสนใจและความเหมาะสมกับท้องถิ่นนั้น ๆ การเล่นพื้นบ้านและการเล่นต่าง ๆ ของเด็กในสมัยก่อน โดยมากมักเป็นการเล่นเลียนแบบพฤติกรรมของมนุษย์ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การประกอบอาชีพ และการเอาตัวรอดของมนุษย์ที่แตกต่าง กันออกไป ยกตัวอย่างเช่น การเล่นขายของ สามารถสันนิษฐานได้ว่าเกิดจากการที่เด็กเห็นผู้ใหญ่ ชื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้ากัน จึงนำมาสมมติเล่นกัน การเล่นเตย สันนิษฐานว่า น่าจะพัฒนาการมาจากกรวิ่งเล่นบนคันนาในชนบท เพราะสนามที่ใช้เล่นมีลักษณะเป็นตารางคล้ายกับพื้นที่นาใน ชนบท โดยเส้นต่าง ๆ เปรียบเสมือนคันนาที่ใช้เดิน หรือวิ่งเล่นกันได้ ส่วนชื่อที่เรียกว่า “เตย” นั้น สันนิษฐานว่ามาจากลักษณะของสนามที่ใช้เล่นเป็นตารางยาว มีเส้นกลางเป็นแกนและมีเส้นตัด เป็นลำดับชั้น แดกกิ่งก้านออกไปคล้ายลำต้น และใบของพรรณไม้ชนิดหนึ่งที่ชื่อว่า “เตย” ซึ่งชาวบ้านนิยมนำมาใช้ปรุงกลิ่นหอมในการทำขนม และอาหารไทยบางชนิด (ชัชชัย โกมารทัต, 2539) บางท้องถิ่นมีชื่อเรียกแตกต่างกันไป เช่น เรียกว่า “ตาล่อง” หรือ “บัลลูน” นิยมเล่นกันทั้งในหมู่ผู้ใหญ่ คนหนุ่มสาว และเด็ก ๆ ในงานเทศกาลตรุษสงกรานต์ หรืองานรื่นเริงทั่วไป และ “เกมขว้างลิง” หรือ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “ชั้ดลิง” สันนิษฐานได้ว่าสมัยก่อนมีลิงมาก ลิงเข้ามาหิบบชวยเอาข้าวของ ไป คนจึงไล่ขว้างให้ลิงหนี ลิงเมื่อถูกคนไล่ขว้าง ก็จะหลบหลีกด้วยความว่องไวให้พ้นจากการขว้าง เด็ก ๆ ก็นิยมเล่นเป็นการสนุกสนาน ส่วนผู้ใหญ่มักเล่นกันในเทศกาลงานรื่นเริงต่าง ๆ บางครั้งก็จัด ให้มีการเล่นแข่งขันกันในงานประจำปีต่าง ๆ ในสมัยก่อนด้วย นอกจากนี้ยังมีการเล่นอีกมากมาย ที่มีการพัฒนามาจากการเลียนแบบพฤติกรรม วิธีการทำมาหากิน และการเอาตัวรอดของมนุษย์

และของสัตว์ ซึ่งสามารถพัฒนามาเป็นเกมการเล่นและกีฬาพื้นเมืองของไทยที่เราเห็นอยู่ในปัจจุบัน กีฬาพื้นเมืองของไทยเป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวพื้นฐานของคนไทย ที่มีการเล่นสืบทอดต่อกันมา แต่สมัยโบราณไม่ปรากฏหลักฐานว่า เริ่มมีการเล่นกีฬาพื้นเมืองไทยครั้งแรกขึ้นในยุคใดสมัยใด แต่สันนิษฐานว่าเกิดขึ้นพร้อมๆ กับการเกิดชาติไทย

จากวิวัฒนาการดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า เกมการเล่นและกีฬาพื้นเมืองของไทย ได้ก่อ กำเนิดขึ้นมาพร้อมกับขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ ตามแนววิถีการดำเนินชีวิตของคนไทยมาตั้งแต่สมัยบรรพบุรุษ ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ถึงความเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทย และมีความสำคัญใน ทุกการเฉลิมฉลองสมโภชในงานพระราชพิธี งานพิธีของทางราชการ งานประจำปี งานเทศกาล ที่มีการจัดขึ้นในสมัยก่อน

จากความหลากหลายของการเล่นเกม และกีฬาพื้นเมืองของไทยอันมีพื้นฐานมาจาก วิถีการดำเนินชีวิตของคนไทย ไม่ว่าจะเป็นการเล่นขายของ การเล่นแอ็งลรัฐ การเล่นขว้างลิง และ การเล่นเตย เป็นต้น เป็นการเล่นที่สามารถเล่นได้ทั้งในร่ม และกลางแจ้ง เล่นได้ทุกเวลา ทุกเพศ ทุกวัย เริ่มจากการเล่นคนเดียวต่อมาก็มีคนอื่นมาร่วมเล่นด้วย ทำให้เกิดการแข่งขันกันเพื่อเพิ่ม ความสนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจมากยิ่งขึ้น เป็นพัฒนาการของการเล่นเกมและกีฬาพื้นเมืองของไทย มีการตกลงกฎ กติกา มารยาทในการเล่น และมีข้อกำหนดต่าง ๆ ที่ชัดเจนขึ้น ต่อมาจากเกมก็ สามารถพัฒนาไปเป็นกีฬา ซึ่ง “กีฬา” ถือเป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่ต้องใช้กลไกทักษะ ซับซ้อน และมีลักษณะการแข่งขันที่ชัดเจนขึ้น มีกฎกติกาที่เป็นเฉพาะของกีฬานั้นๆ

การกีฬานั้นมีมาตั้งแต่สมัยโบราณควบคู่กับประวัติศาสตร์ของมนุษย์ จากหลักฐานที่ ชุดพบได้ทำให้ทราบว่า ชาวกรีกโบราณเชื่อว่า ความสมบูรณ์แข็งแรงของร่างกายเป็นสิ่งสำคัญ จึง นำการเล่นออกกกำลังกายต่าง ๆ ได้แก่ การชกมวย มวยปล้ำ วิ่งแข่ง ขว้างจักร ฟันแหลน และอื่น ๆ มาจัดเทศกาลแข่งขันกัน โดยมีกำหนดเวลาที่แน่นอน และสม่ำเสมอ จึงเกิดกีฬาโอลิมปิกขึ้นใน สมัยนี้ (Raichel S. Robinson อ้างถึงในนพคุณ นวมพันธ์, 2537)

ตามตำนานเล่าต่อ ๆ มาว่า ผู้ริเริ่มแนวความคิดให้มีการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกขึ้นนั้น คือ ไอดีออน เฮอราเคิล (Heraclitus) ซึ่งเป็นนักการทูตที่ข้าของ แม้จะไม่ปรากฏหลักฐานที่แน่ชัดก็ตาม แต่ความคิดริเริ่มหรือคำแนะนำของเขาได้เป็นที่ยอมรับกันอย่างดีในบรรดาประมุขของรัฐต่าง ๆ และ ได้เห็นพ้องต้องกันในการที่จะส่งนักกีฬา นักพูด นักดนตรี ที่มีฝีมือเยี่ยมเข้าแข่งขันกัน ณ ภูเขา โอลิมปัส (Olympus) แต่มีข้อแม้ว่า พิธีฉลองอันเก่าแก่ของแต่ละเผ่า ซึ่งเป็นประเพณีมากกว่า 600 ปีแล้ว ให้ยังคงมีอยู่ตามปกติเช่นเดิม ด้วยเหตุนี้ชนเผ่าต่าง ๆ จึงได้จัดพิธีเฉลิมฉลองและมีการ แข่งขันกีฬาด้วยต่อมาได้กลายเป็นการแข่งขันแห่งชาติและเป็นที่ยอมรับกันในนาม “กีฬาโอลิมปิก” (Olympic Games) ซึ่งจัดขึ้นในปี 776 ก่อนคริสตกาล ณ บริเวณภูเขาอันศักดิ์สิทธิ์โอลิมปัสใน ประเทศกรีก (จรินทร์ ธานีรัตน์, 2527)

ในปัจจุบันกิจกรรมด้านกีฬาได้รับความนิยมและถือว่ามีอิทธิพลกว้างขวางสำหรับประชาชนทั่วไป เป็นสื่อกลางทำให้บุคคลสามารถพัฒนาทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาที่สมบูรณ์ อันจะเป็นพื้นฐานของการปรับตัวทางสังคมทำให้ผู้ที่เล่นกีฬา สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้เป็นอย่างดี โดยนักวิชาการทางสังคมวิทยาการกีฬาได้จำกัดความหมายและลักษณะที่สำคัญของคำว่า “กีฬา” ไว้ดังต่อไปนี้

เอ็ดเวิร์ดส์ (Edwards, 1973) ให้คำนิยามกีฬาว่า “ คือ กิจกรรมที่เต็มไปด้วยประวัติความเป็นมาและประเพณี เน้นการใช้ความพยายามทางกาย ผ่านการแข่งขันที่มีกฎกติกาอย่างเป็นทางการ ทำหน้าที่ควบคุมบทบาท และฐานะของผู้เล่น ดำเนินการไปภายใต้การจัดการขององค์กรที่เป็นทางการ โดยมีจุดประสงค์อยู่ที่การเอาชนะฝ่ายตรงข้าม”

ซัชชัย โกมารทัต (2536) สรุปลักษณะสำคัญของคำว่ากีฬา โดยพิจารณาได้จากหลักการ 4 ประการ ดังนี้

1. กีฬาจัดเป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่เกี่ยวข้องกับการใช้ทักษะทางกาย (Physical Skill) ความกล้าหาญทางกาย (Physical Prowess) ความพยายามทางกาย (Physical Exertion) ตัวอย่างเช่น เมื่อพิจารณาการเล่นหมากรุกหรือการเล่นไพ่แล้ว ไม่น่าจะจัดว่าเป็นกีฬา เพราะไม่ได้ใช้ทักษะทางกายที่สลับซับซ้อน หรือใช้ความพยายามทางกายอย่างหนักแต่ประการใด

2. มีลักษณะของการแข่งขันกีฬา เป็นกิจกรรมที่มีลักษณะเหมือนการเล่น แต่จะมีลักษณะเด่นที่มุ่งเน้นไปในเชิงการแข่งขัน มีการนำเอากลยุทธ์ และเทคนิคเข้ามาใช้ ผลของการแข่งขันจะขึ้นอยู่กับปัจจัยทางชีววิทยา จิตวิทยา สังคมวิทยา และวัฒนธรรม เข้ามาเกี่ยวข้องกัน ปัจจัยทางชีววิทยาถือเป็นสภาพ หรือเงื่อนไขที่สำคัญในขณะที่ปัจจัยทางสังคม และวัฒนธรรมเป็นตัวควบคุมที่สำคัญ

3. มีการจัดระเบียบ จัดองค์กรกีฬา กีฬาจะถูกกำหนดลักษณะกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีรูปแบบของการแข่งขันภายใต้สภาพที่มีการจัดระเบียบ องค์กรต่างๆ มีการวางมาตรฐาน กฎกติกา มีหน่วยงานหรือองค์กรทำหน้าที่ควบคุมดูแล จากที่กล่าวมาอาจพิจารณาได้ว่าทีมฟุตบอลนครหลวงกรุงเทพกับทีมทหารอากาศกำลังเล่นในสิ่งที่เรียกว่ากีฬา แต่คน 3-4 คน ที่กำลังเตะลูกบอลอยู่ข้างถนนนั้นไม่น่าจะเรียกว่ากีฬา

4. กีฬาประกอบด้วยพฤติกรรม 2 ประเภท คือ การเล่นและสิ่งที่ไม่ใช่การเล่น กีฬาจะขึ้นอยู่กับแนวคิดของผู้เข้าร่วมเกี่ยวกับแรงกระตุ้นภายใน และแรงกระตุ้นภายนอก กล่าวคือแรงกระตุ้นภายในอันได้แก่ ความพึงพอใจ สบิริต ควรจะมีความสมดุลกับแรงกระตุ้นภายนอก คือ ชัยชนะ ถ้วยรางวัล ความพึงพอใจของผู้ชม และผู้ฝึกสอน เป็นต้น ถ้าแรงกระตุ้นภายในมากเกินไปกีฬาก็จะมีลักษณะกลายเป็นการเล่น ซึ่งจะลดคุณค่าของกีฬาไป แต่ถ้าแรงกระตุ้นภายนอกมากเกินไปกีฬาก็จะมีลักษณะเป็นพฤติกรรมรุนแรง และอาจเกิดอันตรายได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า กีฬา คือ กิจกรรมการแข่งขันที่เกี่ยวข้องกับการใช้ความพยายามทางกายหรือทักษะทางกายที่สลับซับซ้อน มีการจัดระเบียบ มีกฎกติกา และองค์ประกอบที่ควบคุมดูแล โดยผู้เข้าร่วมจะได้รับแรงจูงใจจากปัจจัยภายใน และภายนอกร่วมกันมีทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสังคมวิทยาการศึกษาที่กล่าวถึง การเล่นเกม และกีฬาว่า ทั้ง 3 เรื่องนี้มีความเกี่ยวข้อง และต่อเนื่องกันนั่นคือ “กีฬา คือ พัฒนาการของเกม และ เกมคือ พัฒนาการของการเล่น” ข้อความดังกล่าวอธิบายได้ว่า การเล่นที่มีพัฒนาการสูงขึ้นไปก็จะพัฒนาไปเป็นเกม เกมที่มีพัฒนาการสูงขึ้นไปก็จะพัฒนาไปเป็นกีฬา” (ซัชชัย โกมารทัต, 2546)

ปัจจุบันประเทศไทย ได้มีการพัฒนาเกมการเล่นชนิดหนึ่ง จนกลายมาเป็นกีฬาระดับสากล คือ “ตะกร้อ” ซึ่งเป็นการเล่นเก่าแก่ของไทยมาแต่โบราณ ลักษณะการเล่นเป็นเพียงล้อมวงเตะรับส่งกัน หรือเตะเลี้ยงเพื่อไม่ให้ลูกตะกร้อตกถึงพื้นเท่านั้น ต่อมาจึงมีผู้เริ่มคิดรูปแบบการแข่งขันขึ้น โดยแบ่งออกเป็นตะกร้อเตะทน ตะกร้อชิงธง ตะกร้อลอดห่วง และตะกร้อข้ามตาข่าย ตะกร้อข้ามตาข่ายนี้เอง ที่ต่อมาได้มีการปรับปรุงกติการ่วมกับมาเลเซียจนกลายเป็นกีฬาเซปัดตะกร้อที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน (บุญยงค์ เกศเทศ, 2531 อ้างถึงใน นพคุณ นวมพันธ์, 2537)

การเล่นในภูมิภาคต่าง ๆ ในโลกนั้นย่อมแตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อม และวัฒนธรรมของภูมิภาคนั้น ๆ เมื่อมีการพัฒนาการเล่นนั้น เป็นกีฬาเพื่อให้มีลักษณะที่สอดคล้องกับความต้องการ และสภาพแวดล้อมของท้องถิ่นในระยะแรก ๆ ก็เป็นเพียงกีฬาท้องถิ่น หรือกีฬาพื้นเมืองก่อน ต่อมาเมื่อได้รับความนิยมมากขึ้นมีการปรับปรุงพัฒนาให้มีความสมบูรณ์มากขึ้นก็จะยกระดับเป็นกีฬาประจำชาติในแต่ละประเทศ มักปรับปรุงพัฒนากีฬาประจำชาติของตนให้เป็นที่ยอมรับของชาติอื่น ๆ และจัดการแข่งขันในระดับนานาชาติ เพื่อเป็นการเผยแพร่ชื่อเสียงของประเทศในฐานะของประเทศที่เป็นต้นกำเนิดของกีฬาชนิดนั้น

จากที่กล่าวมานั้น ผู้วิจัยพบว่า เกม การเล่น มีอยู่มากมายหลากหลายชนิดที่เล่นแล้วสนุกสนาน เข้าใจ และมีบทบาทต่อการพัฒนาทั้ง 5 ด้านของคน คือ พัฒนาการทางร่างกาย ทางจิตใจ ทางอารมณ์ ทางสังคม และสติปัญญา นอกจากนี้ การเล่นของเด็กมีลักษณะเป็นการทดลองใช้ความรู้ที่ตนมีต่อสิ่งแวดล้อมทางสังคม หรือสิ่งแวดล้อมที่เป็นรูปธรรม อื่น ๆ โดยอาศัยความสามารถเฉพาะตัวของเด็กเอง เป็นการทดลองปฏิบัติการด้วยตนเองอย่างอิสระและสนุกสนาน เพลิดเพลินนับว่าเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ของเด็ก มีนักวิชาการส่วนใหญ่ได้รวบรวมไว้มากมายแต่น้อยมากที่จะมีผู้นำเกม การเล่นต่างๆ นั้นมาพัฒนาให้เป็นการเล่นที่เป็นเกมกีฬาที่สามารถแข่งขันได้ และมีกฎกติกาที่ชัดเจนขึ้น เกมการเล่นเคยเป็นการเล่นอีกชนิดหนึ่งที่มีความสนุกสนาน เข้าใจ เล่นง่าย และประหยัดค่าใช้จ่าย มีลักษณะการเล่นเป็นทีม สามารถเล่นได้ทั้งในที่ร่มและกลางแจ้ง เล่นได้ไม่จำกัดจำนวน อีกทั้งยังมีคุณค่าในการพัฒนาตัวผู้เล่น ทั้ง 5 ด้าน ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ปัจจุบันการเล่นเคยมีการเล่นปรากฏให้เห็นน้อยมากในเมืองหลวงหรือในสังคมอุตสาหกรรม

ที่มีความทันสมัยของเทคโนโลยี ส่วนใหญ่มักนิยมเล่นในต่างจังหวัด หรือในสังคมเกษตรกรรม ซึ่งแต่ละท้องถิ่นก็มีชื่อเรียกการเล่นชนิดนี้แตกต่างกันออกไป ในบางท้องถิ่นมีลักษณะการเล่นที่คล้ายคลึงกัน แตกต่างกันไปบ้างเพียงรายละเอียดเล็กน้อย เช่น รูปแบบวิธีการเล่นหรือข้อตกลงในการเล่น เป็นต้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาและต้องการพัฒนาเกมการเล่น “เตย” ของเด็กไทย ให้มีลักษณะรูปแบบการเล่น และวิธีการเล่นที่เป็นเกมสามารถจัดการแข่งขันได้ และมีโอกาสที่จะพัฒนาเป็นกีฬาชนิดใหม่ต่อไป เนื่องจากเกมการเล่นเตยเป็นการเล่นที่มีความสนุกสนาน ทำทาย และอาศัยความคล่องแคล่ว ว่องไว ส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ใช้กลยุทธ์ในการเล่น มีการวางแผนการเล่นที่แยบยล รวมถึงความสามารถเฉพาะตัวของผู้เล่นแต่ละคนที่จะทำให้ทีมของตนเองชนะในการเล่น และเกมการเล่นเตยยังเป็นเกมการเล่นที่ส่งเสริมความสามัคคีภายในทีม ทุกคนต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จึงจะทำให้ทีมชนะได้ ที่สำคัญเล่นง่าย สะดวก เล่นได้ทุกสถานที่และประหยัดไม่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายในการเล่น เพราะไม่ต้องซื้ออุปกรณ์อะไรมาก นอกจากนี้ยังส่งเสริมการพัฒนาการทั้ง 5 ด้านคือ พัฒนาการทางร่างกาย ทางจิตใจ ทางอารมณ์ ทางสังคม และทางสติปัญญาของผู้เล่น เป็นทางเลือกอีกทางหนึ่งในการออกกำลังกาย ที่สำคัญอีกประการหนึ่ง ก็คือ เป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี รวมถึงเกมการเล่น และกีฬาพื้นเมืองของไทยที่สืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษให้คงอยู่ เนื่องจากปัจจุบันประชาชนชาวไทยหันไปสนใจและให้ความสำคัญกับกีฬาสากล ที่นำมาเผยแพร่ในประเทศไทยมากเกินไป จนลืมน่าจะมีเกมการเล่นและกีฬาพื้นเมืองที่มีความสนุกสนานและน่าสนใจอยู่ ซึ่งสามารถนำไปเล่นและจัดการแข่งขันได้สนุกเร้าใจไม่แพ้กีฬาสากลชนิดอื่น ๆ ทั้งยังสามารถปรับปรุงพัฒนาให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปได้อีกด้วย จากเหตุผลที่กล่าวมานี้ ผู้วิจัยจึงสนใจและเล็งเห็นความสำคัญ พร้อมทั้งเชื่อว่าเกมการเล่นเตย ควรจะได้มีการนำมาปรับปรุง และพัฒนาให้เป็นกีฬาที่สามารถจัดการแข่งขันได้โดยทั่วไป และประชาชนชาวไทยจะหันกลับมานิยมเล่นในกีฬาพื้นเมืองของไทย เพิ่มมากขึ้นสืบทอดต่อไปสู่เยาวชนรุ่นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาการเล่นเตยให้เป็นกีฬา โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อพัฒนารูปแบบวิธีการเล่นเตย ให้เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษาและในด้านการใช้อุปกรณ์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย
2. เพื่อพัฒนา กติกา การเล่นเตยให้เป็นกีฬาที่สามารถจัดการแข่งขันได้

สมมติฐานของการวิจัย

การเล่น “เตย” ที่ได้พัฒนาเรียบร้อยแล้วจะมี รูปแบบวิธีการเล่นเตยเป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษาและในด้านการใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย มีกติกา การเล่นเตยเป็นกีฬาที่สามารถจัดการแข่งขันได้ทั่วไป และเป็นกีฬาที่เล่นง่าย สนุกสนาน ไร้ใจ

ขอบเขตของการวิจัย

1. ในการวิจัยครั้งนี้มุ่งพัฒนารูปแบบวิธีการเล่นเตย ให้เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษาและในด้านการใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย และเพื่อพัฒนากติกา การเล่นเตยให้เป็นกีฬาที่สามารถจัดการแข่งขันได้ทั่วไป
2. กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มทดลองเล่นเตย ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กนักเรียนชาย หญิง ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ของโรงเรียนพระปิยมหาราชรมณียเขต อำเภอ ไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรี ปีการศึกษา 2546 อายุ 12-15 ปี

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มทดลองเล่นเตย ทุกคนให้ความร่วมมือในการแสดงออกทั้งการเล่น การแข่งขัน โดยเต็มใจและเต็มความสามารถ
2. กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย กลุ่มทดลองเล่นเตย ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสินและผู้เชี่ยวชาญ ตอบสัมภาษณ์ แบบสอบถามและแบบวิเคราะห์คุณค่า ด้วยความเป็นจริง

ข้อจำกัดของการวิจัย

1. ขนาดของสนามแข่งขัน กำหนดขึ้นจากสัดส่วนร่างกายของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มทดลองเล่นเตย
2. การเล่นเตยของเด็กไทยมีเล่นอยู่ทั่วทุกภาคของประเทศ จึงมีชื่อเรียกและข้อปลีกย่อยในรายละเอียดของการเล่นแตกต่างกันไป เนื่องจากผู้วิจัยมีความจำกัดในด้านเวลา งบประมาณและอื่น ๆ ทำให้ไม่สามารถทำการศึกษาได้อย่างทั่วถึงในทุกจังหวัด ทุกท้องถิ่น ของประเทศไทย

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การเล่น หมายถึง กิจกรรมอะไรก็ได้ที่ทำด้วยความสมัครใจ ทำแล้วพอใจ มีความสุข สนุกสนาน มีอิสระในการทำได้ตามปรารถนา ไม่จำกัดเรื่องสถานที่และเวลา จะเล่นที่ไหนเวลาใดก็ได้ ไม่มีความจริงจัง ไม่มีความเครียด กฎเกณฑ์และแบบแผนของการเล่นสามารถกำหนดขึ้นเองได้ ไม่รู้ผลของการเล่นล่วงหน้า และไม่มีผลประโยชน์อื่นใดแอบแฝง

เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะจริงจังมากขึ้น มีลักษณะการแข่งขันที่มีผลแพ้ชนะเข้ามาเกี่ยวข้อง มีข้อตกลง ตลอดจนกฎระเบียบง่าย ๆ จะเป็นทางการหรือไม่เป็นทางการก็ได้ ซึ่งผู้เล่นต้องยอมรับและผู้เล่นเริ่มคำนึงถึงผลประโยชน์จากการเล่นมากขึ้น

กีฬา หมายถึง กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกาย (Physical Activity) อย่างกระฉับกระฉ่ง ใช้ความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายที่ซับซ้อน เป็นกิจกรรมการแข่งขันที่มีแบบแผน มีวิธีการเล่นที่เป็นระบบระเบียบ มีกฎกติกา ควบคุมชัดเจน และผู้เล่นมักคำนึงถึงผลประโยชน์จากการเล่น ทั้งประโยชน์ภายใน อันได้แก่ ความสุข ความสนุกสนาน ความสมบูรณ์ของร่างกาย จิตใจ และประโยชน์ภายนอก อันได้แก่ ชัยชนะ ชื่อเสียง และรายได้หรือค่าตอบแทนด้วย

เด็กไทย หมายถึง เด็กที่อาศัยอยู่ในชนบท มีอายุ 12-15 ปี ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การพัฒนา หมายถึง การปรับปรุงแก้ไขรูปแบบ วิธีการเล่น กฎกติกาให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น สามารถแข่งขันได้ และเป็นสากลในการปฏิบัติจริง

การเล่นเตย หมายถึง การเล่นของเด็กไทยชนิดหนึ่ง ซึ่งเล่นกันในสนามเล่นที่มีลักษณะเป็นตารางสี่เหลี่ยมผืนผ้า โดยแบ่งเป็นฝ่ายรุกและฝ่ายรับ ฝ่ายรุกจะวิ่งจากเส้นหน้าทะลุเส้นหลัง และสามารถวิ่งกลับจากเส้นหลังมาออกเส้นหน้าโดยที่ไม่ให้ฝ่ายรับแตะโดนตัว และฝ่ายรับจะเป็นฝ่ายป้องกัน ซึ่งจะวิ่งตามเส้นสนามและพยายามแตะตัวผู้เล่นฝ่ายรุก เพื่อไม่ให้ฝ่ายรุกผ่านไปได้อย่าง

สมรรถภาพทางกาย หมายถึง ลักษณะของร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรงสามารถที่จะประกอบกิจกรรมหรือทำงานได้เป็นระยะเวลาสั้น ๆ ติดต่อกัน และผลที่ได้รับมีประสิทธิภาพสูง และร่างกายสามารถกลับคืนสู่สภาพปกติได้ในเวลาอันสั้น

กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกาย หมายถึง การแสดงออกทางร่างกายที่มีการเคลื่อนไหวที่และเคลื่อนไหว ทั้งที่มีรูปแบบเฉพาะและไม่มีรูปแบบเฉพาะ เช่น การวิ่ง การกระโดด การกระโจน การก้ม การเหยียด การเอี้ยว การบิด การพุ่ม และการขว้าง เป็นต้น

การแข่งขัน หมายถึง กิจกรรมเปรียบเทียบความสามารถและทักษะทางกายที่มีผู้เล่นตั้งแต่ 2 ฝ่าย (ทีม) ขึ้นไป มีเป้าหมายหรือความคาดหวังสูงสุดในการเล่น คือผลแพ้ชนะ

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. เกมการเล่นเตย เป็นกีฬาอีกชนิดหนึ่ง ที่เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษาและในด้านการใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย
2. เกมการเล่นเตย เป็นกีฬาที่มีรูปแบบวิธีการเล่น กติกา ที่มีมาตรฐานสามารถจัดการแข่งขันได้ทั่วไป
3. เกมการเล่นเตย เป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการออกกำลังกาย มีความสนุกสนานและส่งเสริมสุขภาพ
4. เป็นการส่งเสริมและอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีต่างๆของไทย
5. เพื่อเป็นแนวทางในการทำวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้ต่อไป



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสำหรับการทำวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้พยายามรวบรวมรายละเอียดและเนื้อหาที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ จำแนกออกได้เป็น 6 ส่วน คือ

1. ความหมาย ความสำคัญ ประเภท และคุณค่า ของการเล่น เกม และกีฬา
2. ความหมาย องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย
3. ทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่น เกม การกีฬา
4. การศึกษาลักษณะการเล่นเตยของเด็กไทยของแต่ละภูมิภาคของประเทศไทย
5. การเล่น ที่พัฒนาไปเป็นเกมและกีฬาที่จัดแข่งขันในปัจจุบัน
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ความหมาย ความสำคัญ ประเภท และคุณค่า ของการเล่น เกม และกีฬา

1.1 ความหมายของการเล่น เกม กีฬา

คำว่า การเล่น เกม และกีฬานั้นมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด และมีการใช้เกี่ยวพันกันอยู่ แต่หากพิจารณาโดยละเอียดจะพบว่าคำทั้งสามคำนี้มีความหมายแตกต่างกัน ดังที่นักการศึกษานักปรัชญาและผู้เชี่ยวชาญด้านการกีฬาได้ให้ความหมายในแง่มุมมองของการศึกษา ดังต่อไปนี้

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ให้ความหมายไว้ว่า

คำว่า “เล่น” เป็นคำกริยา แปลว่า ทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลาย, สบายวัน หรือหมกมุ่นอยู่กับสิ่งใด ๆ ด้วยความเพลิดเพลินเป็นเฉพาะ

คำว่า “การเล่น” จึงหมายความว่า การกระทำที่ทำไปเพื่อความสนุกสนานหรือผ่อนคลายอารมณ์ให้เพลิดเพลิน คำว่าการเล่นนี้มักใช้ร่วมกับคำว่า “การละเล่น” ซึ่งแปลว่า มหรสพต่าง ๆ การแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนาน รื่นเริง

“เกม” หมายถึง การแข่งขัน การเล่นเพื่อความสนุก

“กีฬา” หมายถึง กิจกรรมหรือการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เพื่อเป็นการบำรุงแรง หรือผ่อนคลายความเคร่งเครียดทางจิต

กีฬาที่ทุกคนรู้จักและอาจเคยเข้าร่วมเล่นมาแล้วนั้นมีความหมายกว้างมาก อาจครอบคลุมถึงกิจกรรมหลายประเภทซึ่งแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ยอมแล้วแต่ลักษณะโครงสร้างและส่วนประกอบของกีฬาประเภทนั้น ๆ (จรินทร์ ธาณิรัตน์,2527)

เอนไซโคลปีเดีย อเมริกาน่า (Encyclopedia Americana,1978 อ้างถึงในจรินทร์ ธาณิรัตน์,2527) ได้อธิบายความหมายของกีฬาไว้ 3 ลักษณะ ด้วยกันดังนี้

1. กีฬา หมายถึง กิจกรรมที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ในยามว่าง (Pastime) ซึ่งได้แก่กิจกรรมนันทนาการประเภทกีฬา (Recreation Sport) ที่ทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินบันเทิงในเวลาว่าง (Leisure)

2. กีฬา หมายถึง กิจกรรมประเภทการเล่น (Play) และเกม (Games) ต่าง ๆ ได้แก่กิจกรรมการเล่นประเภทง่าย ๆ ไม่มีกฎกติกามากนัก และส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมประเภทที่เล่นในที่โล่งแจ้ง (Outdoor) เช่นการแข่งขัน (Racing) การตกปลา (Fishing) และการล่าสัตว์ (Hunting) เป็นต้น

3. กีฬา หมายถึง เกม (Games) หรือการทดสอบ (Contest) หรือการแข่งขันใด ๆ ก็ได้ที่มุ่งส่งเสริมให้เกิดความสง่าผ่าเผย และความแข็งแกร่งของร่างกาย และรวมถึงการส่งเสริมให้เกิดผลโดยตรงต่อทักษะของบุคคล (Personal skills) ด้วย

ที่กล่าวมานั้นจะเป็นความหมายของการเล่น เกม และกีฬา ในแง่มุมของการศึกษาและพลศึกษา นอกจากนี้ยังมีลักษณะความหมายของการเล่น เกม และกีฬา ในแง่มุมของสังคมวิทยาการกีฬาที่มีลักษณะคล้ายกัน แต่ในแง่ของสังคมวิทยาการกีฬามีความหมายชัดเจนและแบ่งแยกความแตกต่างของคำว่า การเล่น เกม และกีฬา อย่างเด่นชัด ซึ่งมีนักสังคมวิทยาการกีฬา หลายท่านที่ได้ให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

“เกม”มาจากคำศัพท์ดั้งเดิมของชาวแองโกลแซกซอนในประเทศอังกฤษคือ คำว่า “Gamen” (จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ,2540) ซึ่ง หมายถึง

1. การเล่น (Play) เป็นพฤติกรรมการเล่นเช่นเดียวกับเกม แต่ไม่มีการแข่งขัน ไม่มีกฎกติกาตายตัว ไม่มีการแพ้ชนะเป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เช่น การเล่นขายของ การเล่นเลียนแบบสัตว์ หรือการเล่นที่เกิดจากจินตนาการและการแสดงออกเกี่ยวกับธรรมชาติ เช่น ฝนตก ฟังร้อง พายุ เป็นต้น

2. เกม (Game) เป็นพฤติกรรมการเล่นที่เป็นอิสระ ผู้เล่น เล่นด้วยความสมัครใจไม่มีใครบังคับ มีกฎกติกา กำหนดเวลาและสถานที่ ผู้เล่นไม่ทราบล่วงหน้าว่าจะแพ้หรือชนะเป็นการแข่งขันหรือไม่ใช่การแข่งขันก็ได้ บางทีสวมบทบาทสมมติ เช่น เป็นตำรวจ เป็นผู้ร้าย เป็นต้น

3. กีฬา (Sport) เป็นการเล่นที่ผู้เล่นต้องแข่งขันกันภายใต้กฎกติกาที่ตายตัวและเป็นสากล ผู้เล่นต้องมีการฝึกฝนทักษะในการเล่นกีฬาประเภทนั้นๆ จึงจะทำให้การเล่นดำเนินไปด้วยความสนุกสนาน เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล เป็นต้น

ซัสซีย์ โกมารทัต (2546) ได้สรุปแนวคิดของนักสังคมวิทยาการกีฬา เกี่ยวกับการเล่นเกมและกีฬาไว้ดังนี้

การเล่น

ฮุยซิงก้า (Huizinga,1953) กล่าวถึงคำว่า การเล่นว่า “เป็นกิจกรรมอิสระ ที่อยู่นอกขอบเขตของชีวิตประจำวัน ไม่จริงจัง ไม่เคร่งเครียด ไม่สนใจเรื่องอื่น ไม่มีผลประโยชน์ใดๆ เล่นภายในสถานที่และเวลาที่ตนเองและกลุ่มกำหนดขึ้น มีความสุขเมื่อได้หมกมุ่นกับการเล่น”

แคลลอยส์ (Caillois,1961) สรุปสาระสำคัญของการเล่นว่า “ เป็นกิจกรรมอิสระ ไม่ผูกพันกับสิ่งใด ไม่แน่นอน ไม่มุ่งหวังผลประโยชน์ใดๆ ภายใต้กฎเกณฑ์ที่ร่วมกันตั้งขึ้น และอยู่นอกเหนือสาระของชีวิตจริง”

เอ็ดเวิร์ดส์ (Edwards,1973) ให้คำจำกัดความ การเล่นว่า “เป็นกิจกรรมที่ทำโดยความสมัครใจ มีลักษณะเฉพาะตัว ดำเนินไปตามขอบเขตของอารมณ์ ในสถานที่และเวลาที่แยกออกจากบทบาทประจำวัน ไม่เคร่งเครียด ไม่จริงจัง ไม่มุ่งหวังสิ่งตอบแทน”

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมใดๆ ก็ได้ที่ทำด้วยความสมัครใจ มีความพึงพอใจ มีความสุข สนุกสนาน มีอิสระในการทำตามปรารถนาไม่จำกัดเรื่อง สถานที่และเวลา จะเล่นที่ไหนเวลาใดก็ได้ ไม่มีความจริงจัง ไม่มีความเครียด กฎเกณฑ์และแบบแผนของการเล่นสามารถกำหนดขึ้นเองได้ ไม่รู้ผลของการเล่นล่วงหน้า และไม่มีผลประโยชน์อื่นใดแอบแฝง

เกม

ลอย,แมคเฟอสันและเคนยอน (Loy,McPherson and Kenyon,1978) ให้คำจำกัดความว่า “เกม คือ รูปแบบของการเล่นที่มีลักษณะการแข่งขัน ผลลัพธ์ของการเล่นเกมจะถูกกำหนดโดยทักษะทางกาย กลยุทธ์ หรือโอกาส อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือรวมกันทั้งหมด”

เอ็ดเวิร์ดส์ (Edwards,1973) กล่าวถึงเกมว่า “เป็นกิจกรรมที่มีความเด่นชัดในการใช้ความพยายามทางกายและจิตใจ ควบคุมโดยกฎระเบียบ ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ มีผู้เข้าร่วมที่เป็นฝ่ายตรงข้าม ซึ่งต่างฝ่ายต่างก็ต้องการบรรลุเป้าหมายทางด้านชื่อเสียง การยอมรับ และการมีอิทธิพล”

ทาลามินิและเพจ (Talamini and Page,1973) ให้ความหมายของเกมว่า “เกม คือ การแข่งขันและการก้าวหน้าของกฎกติกาผลแพ้ชนะจะขึ้นอยู่กับทักษะหรือโชคหรือทั้งสองอย่างรวมกัน”

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะจริงจังมากขึ้น มีลักษณะการแข่งขันที่มีผลแพ้ชนะเข้ามาเกี่ยวข้อง มีข้อตกลง ตลอดจนกฎระเบียบต่างๆ จะเป็น ทางการหรือไม่เป็นทางการก็ได้ ซึ่งผู้เล่นต้องยอมรับ และเริ่มคำนึงถึงผลประโยชน์จากการเล่นมากขึ้น

กีฬา

ลอย,แมคเฟอสันและเคนยอน (Loy,McPherson and Kenyon,1978) กล่าวถึงลักษณะของกีฬาไว้ดังนี้ “กีฬา หมายถึง การเล่นชนิดหนึ่ง มีลักษณะของการแข่งขัน ผลลัพธ์ที่ได้จะขึ้นอยู่กับ ทักษะทางกาย กลยุทธ์ โอกาส และจะต้องเป็นกิจกรรมที่ใช้ความสามารถทางกายด้วย”

โคคเคย์ (Coakley, 1978) ให้ความหมายของกีฬาไว้ว่า “กีฬาจะประกอบด้วยตัวแปร สำคัญที่เป็นส่วนประกอบของความหมายของคำว่ากีฬา 3 ตัวแปรด้วยกัน คือ

1. ชนิดของกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง ซึ่งถือว่กีฬาเป็นชนิดพิเศษของเกม ซึ่งต้องมีการแข่งขัน ที่ใช้ความสามารถทางกาย
2. โครงสร้างของเนื้อหาและกิจกรรมที่เกิดขึ้น ซึ่งจะวางอยู่บนข้อกำหนดของกฎกติกา ความเป็นสถาบันที่เข้ามาควบคุมดูแล ความเป็นทางการ และความเป็นมาตรฐาน
3. แนวโน้มของผู้เข้าร่วม ซึ่งต้องมีแรงจูงใจภายใน อันหมายถึงความพึงพอใจความสุข ความสนุกสนาน และแรงจูงใจภายนอก อันหมายถึงชื่อเสียง ตำแหน่ง รายได้ ตามความเหมาะสม หากมุ่งเน้นที่แรงจูงใจภายในมาก ก็จะมีแนวโน้มไปสู่กีฬาสมัครเล่น แต่หากมุ่งเน้นแรงจูงใจภายนอกมาก ก็จะมีแนวโน้มไปสู่กีฬาอาชีพ

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า กีฬา หมายถึง กิจกรรมการเล่นและเกมที่ใช้ทักษะการเคลื่อนไหว ทางกาย (Physical Activity) อย่างกระฉับกระเฉง ใช้ความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายที่ซับซ้อน เป็นกิจกรรมการแข่งขันที่มีแบบแผน มีวิธีการเล่นที่เป็นระบบระเบียบ มีกฎกติกาควบคุมชัดเจน และ ผู้เล่นมักคำนึงถึง ผลประโยชน์จากการเล่น ทั้งประโยชน์ภายใน อันได้แก่ สุขภาพ สุขความสนุกสนาน ความสมบูรณ์ของร่างกาย จิตใจ และประโยชน์ภายนอก อันได้แก่ ชัยชนะ ชื่อเสียง รายได้และ ค่าตอบแทนด้วย

เมื่อสรุปความหมายของคำว่าการเล่น เกม และกีฬา จากแง่มุมของการศึกษาและพลศึกษา ในช่วงที่ผ่านมา รวมถึงแง่มุมของสังคมวิทยาการกีฬาก็จะเห็นว่ามีลักษณะที่ใกล้เคียงกันมาก มีความแตกต่างอยู่เพียงเล็กน้อยเท่านั้น คือ ในแง่มุมของสังคมวิทยาการกีฬาจะมีขอบเขตและคำจำกัดความ

ของคำทั้งสามคำนี้ชัดเจนเป็นรูปธรรมมากกว่า และในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แนวความคิดในแง่ มุมของสังคมวิทยาการกีฬามาเป็นแนวทางหลักในการทำวิจัย

1.2 การเล่น

หมายถึง กิจกรรมอะไรก็ได้ที่ทำด้วยความสมัครใจ ทำแล้วพอใจมีความสุข สนุกสนาน มีอิสระในการทำได้ตามปรารถนา ไม่จำกัดเรื่องสถานที่และเวลา จะเล่นที่ไหนเวลาใดก็ได้ ไม่มีความจริงจัง ไม่มีความเครียด กฎเกณฑ์ และแบบแผนของการเล่นสามารถกำหนดขึ้นเองได้ ไม่รู้ผลของการเล่นล่วงหน้า และไม่มีผลประโยชน์อื่นใดแอบแฝง

1.2.1 ความสำคัญของการเล่นต่อพัฒนาการของเด็ก

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2519) ได้กล่าวว่า การเล่น มีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างมาก เนื่องจากกิจกรรมส่วนใหญ่ของชีวิตเด็ก คือ การเล่น การขัดขวางการเล่นของเด็กจึงถือว่าเป็นการขัดขวางพัฒนาการของเด็ก ส่งเสริมให้เด็กรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ การเล่นกีฬาต่าง ๆ ทำให้เด็กมีสุขภาพดี มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ทำให้จิตใจเบิกบาน สามารถเข้ากับเพื่อนฝูงได้ นอกจากนี้ การเล่นบางอย่างทำให้เด็กได้ฝึกสมองและความว่องไว ตลอดจนเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายและทางอารมณ์ให้มั่นคงยิ่งขึ้น

การเล่นมีบทบาทต่อพัฒนาการทั้ง 5 ด้านของคน คือ พัฒนาการทางกาย ทางจิตใจ ทางอารมณ์ ทางสังคมและทางสติปัญญา นอกจากนี้การเล่นของเด็กมีลักษณะเป็นการทดลองใช้ความรู้ที่ตนมีต่อสิ่งแวดล้อมทางสังคมหรือสิ่งแวดล้อมที่เป็นรูปธรรมอื่น ๆ โดยอาศัยความสามารถเฉพาะตัวของเด็กเอง เป็นการทดลองปฏิบัติด้วยตนเองอย่างอิสระและสนุกสนานเพลิดเพลิน การเล่นจึงเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็ก

เด็กเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากธรรมชาติโดยการนำวัตถุที่ได้จากสิ่งรอบ ๆ ตัวมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเล่น เช่น ฟิช สัตว์ หรือสิ่งประกอบอื่น ๆ ที่หาได้ง่าย และการเล่นของเด็กยังเป็นการใช้พลังงานส่วนเกินไปในทางสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคม ทั้งนี้ การเล่นของเด็กเป็นไปตามสัญชาตญาณที่ต้องการเคลื่อนไหว และผ่อนคลายความตึงเครียด โดยการเสาะแสวงหาวิธีการที่จะทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมทั้งหลายที่แสดงให้รู้ถึงประวัติศาสตร์ของมนุษย์ และสะท้อนให้เห็นแนวความคิด และค่านิยมของวัฒนธรรมเหล่านั้น ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าการเล่นถือเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยให้การเจริญเติบโตและพัฒนาการของเยาวชนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวาขึ้น (ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์, 2525)

การเล่นเป็นกิจกรรมที่เป็นหัวใจและมีความสำคัญยิ่งในวัยเด็ก ธรรมชาติของเด็กจะชอบเล่น การเล่นนอกจากจะเป็นการสนองความต้องการทางจิตใจ คือ เกิดความสนุกสนานแล้ว การเล่นยังเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็ก ในขณะที่เด็กเล่นเด็กจะเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กันไปด้วย ดังนั้น ถ้าเราเข้าใจความสำคัญของการเล่น เข้าใจธรรมชาติและการเรียนรู้ของเด็กเปิดโอกาสให้เด็กได้รับประสบการณ์จากสิ่งที่เขาพอใจ และหาวิธีส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสม ก็จะช่วยให้ประสบการณ์ที่จัดให้กับเด็กที่มีคุณค่าและเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กอย่างแท้จริง (เยาวยพา เดชะคุปต์ อ้างถึงใน นพคุณ นวมพันธ์,2536)

1.2.2 ประเภทของการเล่น

เกมการเล่นของเด็กไทย แบ่งประเภทตามข้อมูลการเล่น กฎกติกา และทักษะที่ได้เด่นชัดจากการเล่นในแต่ละเกม แบ่งออกได้เป็น 5 ประเภท (วิราภรณ์ ปนาทกุล. 2531) ดังนี้

1. ประเภทที่เน้นทักษะด้านการพูดและการฟังเป็นการฝึกทักษะด้านภาษาแบ่งออกเป็น

1.1 เกมที่มีบทหรือเป็นคำคล้องจอง ได้แก่ ซ่อนหา ไร้ข้าวสาร หมากเก็บ มอญซ่อนผ้า

และโพงพาง เป็นต้น

1.2 เกมที่มีบทเจรจาโต้ตอบสั้น ๆ ที่มีเนื้อความเป็นเรื่องเป็นราว ได้แก่ งูกินหาง

มะลิอกต็อกตัก แม่เนาพระโขนง และชายแต่งโม เป็นต้น

2. ประเภทที่เน้นทักษะด้านการนับ การคาดคะเน การกะระยะ การจำแนกประเภท

จำแนกพวก จำแนกเสียง เป็นการฝึกให้เป็นคนช่างสังเกต แบ่งออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ ได้ดังนี้

2.1 เกมที่เน้นทักษะการนับ ได้แก่ ซ่อนหา เสือกินวัว คำทาย หมากกินอิมและ

อีตัก เป็นต้น

2.2 เกมที่เน้นทักษะเกี่ยวกับการคาดคะเน การกะระยะ ได้แก่ ซี่ม้ายินบอล ช่วงรำ

ตีลูกล้อ ปิดตาตีหม้อ และเสือข้ามห้วย เป็นต้น

2.3 เกมที่เน้นทักษะการจำแนกประเภท จำแนกพวก จำแนกเสียง ได้แก่ กาฟักไข่

แก้อีตดนตรี ดินน้ำอากาศ ดมดอกไม้ และอ้ายเข้ฮ้ายโขง เป็นต้น

3. ประเภทที่เน้นทักษะด้านความคิด การใช้ไหวพริบ ปฏิภาณ ความคล่องแคล่วว่องไวและ

การเลือกตัดสินใจ ได้แก่ ตีจับ ลิงชิงหลัก ตะหุ่น หมากอีจัด และเตย เป็นต้น

4. ประเภทที่เน้นทักษะด้านการใช้กล้ามเนื้อ การขีดการเขียน การลากเส้น การวาดรูป

การเขียนรูปทรง การสาน การวิ่ง การกระโดด การทรงตัว แบ่งออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ ได้ดังนี้

4.1 เกมที่เน้นทักษะการใช้กล้ามเนื้อ การขีดเส้น ลากเส้น วาดรูป การเขียนรูปทรง และการสาน ได้แก่ กาทักไข่ ตาเขย่ง เสือตกถัง น้ำขึ้นน้ำลง และจูงนางเข้าห้อง เป็นต้น

4.2 เกมที่เน้นทักษะการวิ่ง การกระโดด ได้แก่ กระต่ายขาเดียว ชี้นำส่งเมือง เดินกะลาเตย และตีจ๊ับ เป็นต้น

4.3 เกมที่เน้นทักษะการทรงตัว ได้แก่ กระต่ายขาเดียว ชี้นำส่งเมือง ทอดนาฬิกา โปลิศจับขโมย และแม่นาคพระโขนง เป็นต้น

5. ประเภทที่เน้นทักษะด้านการปลูกฝังค่านิยม ทศนคติในด้านต่าง ๆ เช่น ความซื่อสัตย์ ความสามัคคี ความเสียสละ ความอดทน ความรับผิดชอบ การยอมรับกติกา การรู้แพ้รู้ชนะ การให้อภัย เป็นต้น ได้แก่ ซ่อนหา ชักเย่อ ชี้นำส่งเมือง หมุนนาฬิกา อีกาหุบปีก ช่วงรำและกาปักไข่ เป็นต้น

การละเล่นแยกเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ 2 ประเภท คือ การละเล่นกลางแจ้งและการละเล่นในร่ม

อี.โอ.ฮาร์บิน (E.O.Harbin อ้างถึงในผะอบ ไปชะกะฤษณะ,2522) แยกประเภทการละเล่นออกเป็น 15 ประเภท คือ

1. การละเล่นที่ใช้ลูกบอล (Ball Games)
2. การละเล่นที่ใช้ไม้ตี (Batting Games)
3. การละเล่นปิดตา (Blindfold Games)
4. การละเล่นที่ใช้กระดาน (Board Games)
5. การละเล่นที่เป็นวง (Circle Games)
6. การละเล่นที่มีการปรับ (Games Requiring forfeit)
7. การละเล่นเดา (Guessing Games)
8. การละเล่นเลียนแบบ (Pantomime)
9. การละเล่นแข่งขัน (Racing Games)
10. การละเล่นเป็นจังหวะ (Rhythm Games)
11. การละเล่นร้องเพลง (Singing Games)
12. การละเล่นที่ฝึกทักษะ (Games of skill)
13. การละเล่นไล่จับ (Tag Games)
14. การละเล่นเป็นหมู่ (Games for team)
15. การละเล่น 2 คน (Games for two)

สุรสิงห์ส้ารวม ฉิมพะเนาว์ (2520) แยกประเภทของการละเล่นไว้เป็น 7 ประเภท

1. การเล่นโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การเล่นโดยการเลียนแบบประกอบอาชีพของผู้ใหญ่
3. การเล่นโดยการเลียนแบบวิธีหาอาหารของผู้ใหญ่
4. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองตามลำพัง
5. การเล่นโดยมีกฎกติกา
6. การเล่นกับเพื่อน ๆ โดยไม่มีกฎกติกา
7. การเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน

1.2.3 คุณค่าของการเล่น

1.2.3.1 คุณค่าทางด้านพลศึกษา

จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ (2540) ได้กล่าวว่า การเล่นแต่ละชนิดให้คุณค่าทางด้านพลศึกษาครบทั้ง 5 ด้าน คือ ทางด้านร่างกาย ทางด้านจิตใจ ทางด้านอารมณ์ ทางด้านสติปัญญาและทางด้านสังคม ซึ่งคุณค่าที่ได้จะได้มากได้น้อยแตกต่างกันตามลักษณะของการเล่นคุณค่าของการเล่นทางด้านพลศึกษาสามารถประมวลได้ดังต่อไปนี้

1.2.3.1.1 ทางด้านร่างกาย การเล่นช่วยทำให้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเป็นการออกกำลังกายมากขึ้น ส่งเสริมให้ร่างกายของผู้เล่นได้พัฒนาทางด้านกำลัง ความแข็งแรง ความเร็ว ความคล่องแคล่วว่องไว ความทนทาน การทรงตัว และช่วยพัฒนาการประสานงานของระบบประสาทและกล้ามเนื้อ

1.2.3.1.2 ทางด้านจิตใจ การเล่นช่วยเสริมสร้างให้เกิดการพัฒนาคุณค่าทางด้านจิตใจไปในทางที่ดี มีความสมดุลย์ กับความพอใจและความต้องการของตนเอง และส่วนรวม ช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นมีจิตใจที่แจ่มใสร่าเริง พัฒนาความกล้าหาญ ความเชื่อมั่น ความมุมานะพยายาม ฝึกให้เป็นผู้ที่มีความอดทนและเสริมสร้างให้เป็นผู้มีกำลังใจดี

1.2.3.1.3 ทางด้านอารมณ์ การเล่นช่วยเสริมสร้างให้เกิดความสมดุลย์ทางอารมณ์ ส่งเสริมให้ผู้เล่นได้ฝึกทางด้านความอดกลั้น การเก็บความรู้สึก การยั้งคิด ส่งเสริมให้เกิดความมั่นคงทางอารมณ์ เกิดความพึงพอใจ และได้ผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์

1.2.3.1.4 ทางด้านสติปัญญา การเล่นช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นได้ฝึกการใช้ความคิดการสังเกต การวินิจฉัยปัญหา การแก้ปัญหา ฝึกการตัดสินใจที่ดี ส่งเสริมให้ได้มีการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ มากขึ้น และส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

- ค่านิยมเกี่ยวกับการบวชถือว่าแม่ที่มีลูกชาย และลูกชายบวชให้แม่เห็นชายผ้าเหลืองได้นับเป็นบุญกุศลอย่างยิ่ง
- ค่านิยมที่ยกย่องผู้มีตำแหน่งสูงกว่า ย่อมมี โอกาสได้ผลประโยชน์ดีกว่าผู้อยู่ในตำแหน่งต่ำ

1.3 เกม

หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะจริงจังมากขึ้น มีลักษณะการแข่งขันที่มีผลแพ้ชนะเข้ามาเกี่ยวข้อง มีข้อตกลง ตลอดจนกฎระเบียบง่าย ๆ จะเป็นทางการหรือไม่เป็นทางการก็ได้ ซึ่งผู้เล่นต้องยอมรับ และผู้เล่นเริ่มคำนึงถึงผลประโยชน์จากการเล่นมากขึ้น

1.3.1 ความสำคัญของเกม

เกมเป็นกิจกรรมที่มีสำคัญยิ่งต่อการฝึกทักษะ และช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมเป็นวิธีการหนึ่งส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ได้รับความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด ส่งเสริมสุขภาพจิต และช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ เช่น ทักษะทางด้านร่างกาย การเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวพื้นฐาน และทักษะทางด้านภาษา เป็นต้น รวมทั้งการส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและการอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคมได้อย่างมีความสุข

1.3.2 ประเภทของเกม

เป็นการยากที่จะระบุได้ว่า เกมแบ่งออกเป็นกี่ประเภท เพราะนักวิชาการแต่ละคนก็มีหลักการแบ่งประเภทของเกมแตกต่างกันออกไป อีกทั้งเกมบางเกมก็มีคุณสมบัติที่สามารถจัดอยู่ได้ในหลายประเภท เช่น เกมมอดูชอนผ้า เป็นได้ทั้งเกมประเภทชอนหา ไล่จับ หรือเกมที่มีการร้อง เป็นต้น ประเภทของเกมที่นักวิชาการได้จำแนกแบ่งประเภทไว้หลากหลายลักษณะดังนี้

ในหนังสือ การเคลื่อนไหวศึกษาในวิชาพลศึกษา เขียนโดย ครูจ (Krug. 1982 อ้างถึงใน จีรกรณ์ ศิริประเสริฐ, 2540) เกมถูกแบ่งออกเป็นกลุ่มอย่างง่าย ๆ ได้ 4 ประเภท ได้แก่

1. เกมการทดสอบตนเองอย่างง่าย (Simple Self – Testing Games)
2. เกมการแข่งขัน (Contests)
3. เกมง่าย ๆ ที่มีองค์ประกอบในการเล่นไม่ซับซ้อน (Games of Low Organization)
4. กีฬาและเกมและกิจกรรมที่นำไปสู่กีฬา (Sports and Their Lead – Up Games and Activities)

เกมแต่ละประเภทสามารถแบ่งออกเป็นชนิดของกิจกรรมย่อยๆ โดยแบ่งตามทักษะวัตถุประสงค์ วัตถุประสงค์อุปกรณ์ที่ใช้เล่น หรือรูปแบบในการเล่น ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ (2536) ได้แบ่งเกมออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ

1. เกมเบ็ดเตล็ด (Low – Organized Games) จัดเป็นเกมจำพวกที่เล่นง่ายไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องมีทักษะการเล่น กฎกติการะเบียบการเล่นมีน้อย ไม่ต้องใช้อุปกรณ์จำนวนมาก และไม่ต้องใช้สถานที่ที่กว้างขวาง แต่เกมประเภทนี้ทำให้ผู้เล่นสนุกสนานได้ ซึ่งแบ่งออกเป็นชนิดย่อย ๆ ดังนี้

1.1 เกมสำหรับเล่นในชั้นเรียน (Classroom Activities)

1.2 เกมประเภทสร้างสรรค์และเลียนแบบ (Creative and Kmitative Games)

1.3 เกมการต่อสู้ (Dual Games or Combatative Games)

1.4 เกมเนื่องในโอกาสพิเศษ เช่น วันขึ้นปีใหม่ วันคริสต์มาส (Games for Special Occasions)

1.5 เกมที่ต้องใช้ความรวดเร็ว ความคล่องแคล่วว่องไว และใช้บริเวณกว้าง (Active Games for Large Areas)

1.6 เกมไล่จับ (Tag Games)

2. เกมนำ (Lead-Up Games) เกมนำเป็นวิธีการสอนวิธีหนึ่งที่จะนำผู้เรียนไปสู่การมีทักษะในการเล่นกีฬาทั้งประเภททีมและบุคคล ช่วยให้ผู้เรียน ๆ ได้เร็วและสนุกสนาน เป็นการเพิ่มพูนทักษะเบื้องต้น กฎกติกา และวิธีการเล่นกีฬาประเภทนั้น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในแง่ทฤษฎีและปฏิบัติ

3. เกมประเภทผลัดเปลี่ยน (Relay Games) เป็นเกมที่ผู้เล่นแต่ละทีมมีจำนวนเท่ากัน ผู้เล่นแต่ละคนในทีมจะเข้าแข่งขันทีละคน ซึ่งแต่ละคนจะเริ่มแข่งขันได้ต่อเมื่อ ผู้เล่นก่อนหน้าตนได้แข่งขันสิ้นสุดลงแล้ว เกมประเภทผลัดนี้ มีรากฐานมาจากการวิ่งผลัดในการแข่งขันกรีฑา ในกรณีที่ผู้เล่นแต่ละทีมมีจำนวนไม่เท่ากัน ให้ผู้เล่นที่อยู่ในทีมที่น้อยกว่าเล่นได้ 2 ครั้ง ความสำเร็จของการแข่งขันระหว่างทีม ได้มาจากความร่วมมือของผู้เล่นแต่ละคนภายในทีม จึงเป็นการปลูกฝังการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกผู้เล่นให้ยอมรับในระเบียบกฎกติกา รู้จักควบคุมตนเองให้เคลื่อนไหวและทักษะกีฬาได้เป็นอย่างดี

พีระพงษ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงษ์ ได้แบ่งเกมออกเป็น 9 ประเภท ตามลักษณะวิธีการเล่น อุปกรณ์ และรูปแบบการเล่น ดังนี้

1. เกมเบ็ดเตล็ด (Low-Organized) หมายถึง เกมที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนาน มีกฎระเบียบการเล่นน้อย กติกาง่าย ๆ เน้นไปในเรื่องของการส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหว โดยเฉพาะความคล่องตัว

2. เกมผาดโผนและทดสอบสมรรถภาพ (Stunt and Self-Testing Activities) หมายถึง กิจกรรมส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ได้แก่ ความแข็งแรง ความทนทาน ความยืดหยุ่น ความคล่องตัว ความว่องไว ความเร็ว และความสัมพันธ์ของระบบประสาทและกล้ามเนื้อเป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกาย ที่ต้องใช้กล้ามเนื้อขนาดใหญ่ อีกทั้งยังช่วยในเรื่องของความเชื่อมั่นในตนเอง ความกล้าหาญ การตัดสินใจที่ดี เกมประเภทนี้เหมาะสมกับเด็กในระดับประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้น

3. เกมการเล่นเป็นนิยายและสร้างสรรค์ (Creative and Story Play) หมายถึง กิจกรรมที่แสดงออกซึ่งท่าทางต่าง ๆ รวมทั้งการเคลื่อนไหวโดยใช้ทักษะการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันมาแสดงออกในรูปของการเล่น โดยกำหนดเป็นบทบาทสมมติ

4. เกมชิงที่หมายและไล่จับ (Goal Games and Tag Games) หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ต้องอาศัยทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ความเร็ว ความคล่องตัว ความมีไหวพริบ และกลวิธีในการชิงหรือไล่จับเป้าหมายให้เร็วที่สุด ส่งเสริมให้ผู้เล่นมีการตัดสินใจได้รวดเร็ว แม่นยำอีกต่างหาก

5. เกมรายบุคคล (Individual Contest) หมายถึง เกมที่วัดสมรรถภาพและความสามารถของเด็ก ใครสามารถทำได้ดีและถูกต้องก็เป็นฝ่ายชนะ เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมประเภทต่อสู้และเกมประเภทเลียนแบบ

6. เกมแบบหมู่และผลัด (Mass Contest and Relay Games) คือ มีลักษณะเดียวกัน หมายถึง การเล่นเป็นกลุ่มที่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มจะไม่ยุ่งเกี่ยวกับกลุ่มอื่น ๆ ทุก ๆ คนต้องพยายามทำให้ดีที่สุดเพื่อประโยชน์ของกลุ่ม โดยอาศัยทักษะความสามารถรายบุคคลมาช่วยให้กลุ่มชนะ การแข่งขันเริ่มโดยแต่ละฝ่ายส่งผู้เล่นออกมาแข่ง โดยการทำพร้อม ๆ กันหรือทำทีละกลุ่มแบบนี้เรียกว่า เกมแบบหมู่ ส่วนเกมแบบผลัดมีลักษณะคล้ายกันแต่แตกต่างที่วิธีการเล่น ที่ผู้เล่นแต่ละทีมจะปฏิบัติเป็นรายบุคคลต่อเนื่องถ่ายเทเป็นทอด ๆ ระหว่างผู้เล่นในทีมเดียวกัน เริ่มตั้งแต่คนแรกจนถึงผู้เล่นคนสุดท้าย แล้วเก็บคะแนนรวมเป็นผลแพ้ชนะ เกมประเภทนี้ช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นได้ฝึกทักษะเบื้องต้นที่จะนำไปสู่กีฬา เหมาะสำหรับทุกเพศทุกวัย

7. เกมนันทนาการ (Recreation Games) หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน นิยมจัดในการรวมกลุ่มพบปะสังสรรค์ อาจมีจังหวะดนตรีหรือเสียงเพลง

ประกอบการเล่น เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับสถานที่ เวลา และอุปกรณ์ เช่น เกมแนะนำตัวเพื่อทำความรู้จักกัน เกมทายอาชีพ เป็นต้น

8. เกมพื้นบ้านและเกมประจำชาติ (Native and National Games) หมายถึง เกมที่เล่นกันในแต่ละท้องถิ่นที่มีการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เป็นเกมที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นโดยเฉพาะที่สืบทอดแสดงให้เห็นถึงขนบธรรมเนียมวัฒนธรรมแต่โบราณ ซึ่งแต่ละท้องถิ่นจะมีการเล่นที่เป็นเอกลักษณ์ จนกลายเป็นเกมประจำชาติที่บ่งบอกถึงเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของชาติในที่สุด

9. เกมนำ (Lead-up Games) หมายถึง กิจกรรมการเล่นทั้งประเภทบุคคลและทีมที่ใช้ทักษะสูงขึ้น โดยดัดแปลงกิจกรรมเหล่านี้ให้มีกฎกติกาและการเล่นที่ง่ายขึ้น เหมาะสมกับวัยของผู้เล่น แต่ต้องอาศัยหลักและทักษะเช่นเดียวกับกีฬาจริง ๆ

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524) แบ่งประเภทของเกมออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. การเล่นเป็นนิยายและการเล่นเลียนแบบ (Story Plays and Mimetics)
2. เกมเบ็ดเตล็ด (Low-Organized Games)
3. กิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพของตนเอง (Self-Testing Activities)
4. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead-up Games)
5. เกมการเคลื่อนไหวและการเล่นประกอบเพลง (Motion and Singing Games)
6. เกมนันทนาการ (Recreation Games)

ในเอกสารคู่มือการสอนวิชาเกมเบ็ดเตล็ดของหน่วยศึกษานิเทศน์ กรมพลศึกษา (2529) ได้แบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. เกมเล่นเป็นนิยาย (Story Play Games) ได้แก่ การเล่าเรื่องและให้เด็กแสดงกิริยาท่าทางตามเนื้อเรื่องที่เล่า
2. เกมเบ็ดเตล็ด (Low - Organized Games) ได้แก่ การเล่นที่มุ่งส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหว มีกติกาการเล่นไม่ยุ่งยากและใช้เวลาสั้น
3. การเลียนแบบ (Mimetic Games) ได้แก่ การเล่นที่เลียนแบบท่าต่าง ๆ ของคนหรือสัตว์
4. เกมนำ (Lead-Up Games) ได้แก่ การเล่นที่มุ่งสร้างทักษะเพื่อนำไปใช้ในกีฬาประเภทนั้น ๆ เป็นการส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความสนใจการเล่นกีฬา

5. เกมประกอบเพลง (Signing Games) ได้แก่ การเล่นที่มีดนตรีประกอบ อาจร้องเพลง หรือทำท่าทางตามเนื้อเพลง

6. เกมนันทนาการ (Recreation Games) ได้แก่ การเล่นในเวลาว่างเพื่อความเพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียด และส่งเสริมมิตรภาพทางสังคม

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า นักวิชาการแต่ละท่านมีวิธีแบ่งประเภทของเกมแตกต่างกันออกไป การแบ่งประเภทของเกมว่าแบ่งเป็นกี่ประเภท แต่ละประเภทมีอะไรบ้าง ไม่ใช่สาระสำคัญ สิ่งที่สำคัญอยู่ที่การรู้จักจัดกลุ่มหรือประเภทของเกมเข้าด้วยกัน เพื่อความสะดวกในการนำไปใช้ แต่ละคนก็จะยึดหลักแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจ ความสนใจใฝ่รู้ การรู้จักคิด วิเคราะห์ ผู้สอนหรือผู้นำเกมควรรู้จักหลักการพิจารณาแบ่งประเภทของเกม แม้กระทั่งผู้เล่นเองก็ต้องถูกสอนให้รู้จักวิเคราะห์จำแนกประเภทของเกมได้

ตัวอย่างการแบ่งประเภทของเกมโดยพิจารณาจากวัตถุประสงค์ของการเล่น เกมจะแบ่งออกเป็น

1. เกมผลัด (relay Games) ผู้เล่นแต่ละคนจะมีทีมประจำ สมาชิกในทีมแต่ละคนผลัดเปลี่ยนกันแสดงความสามารถตามลำดับ เพื่อแข่งขันกับทีมอื่นดูว่าทีมใดจะเป็นฝ่ายชนะ

2. เกมนันทนาการ (Recreational Games) เป็นการเล่นที่มุ่งสร้างความสัมพันธ์และในขณะเดียวกันก็มุ่งส่งเสริมพัฒนาทักษะไปพร้อมกัน

3. เกมนำไปสู่ทักษะในการเล่นกีฬา (Lead-up Games) เกมประเภทนี้มีการจำลองรูปแบบการเล่น กลวิธี กฎกติกา ทักษะและความรู้ มาจากกีฬาประเภทต่าง ๆ

4. เกมง่าย ๆ (Low-Organized Games) เป็นเกมที่มีองค์ประกอบในการเล่นไม่ซับซ้อน ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกหัดทักษะต่าง ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่กีฬา ส่วนใหญ่จะเน้นที่การเคลื่อนไหวพื้นฐาน ทั้งการเคลื่อนไหวที่อยู่กับที่และการเคลื่อนไหวที่เคลื่อนที่

ดังนั้นจึงได้แบ่งประเภทของเกมออกเป็น 4 ประเภท โดยคำนึงถึงปัจจัยที่กล่าวมาในรายละเอียดข้างต้น เพื่อความเป็นหมวดหมู่ ความสะดวก และความเหมาะสมต่อการนำเกมไปใช้ ซึ่งประกอบด้วย

1. เกมง่าย ๆ (Low-Level Games or Low-Organized Games)

- 1.1 เกมที่แบ่งตามการพัฒนาการ
- 1.2 เกมที่แบ่งตามเนื้อเรื่องหรือหัวข้อ
- 1.3 เกมที่แบ่งตามรูปแบบ
- 1.4 เกมที่แบ่งตามขนาดพื้นที่ที่ใช้เล่น

- 1.5 เกมที่แบ่งตามระดับของกิจกรรม
- 1.6 เกมที่แบ่งตามประเภทของทักษะที่ใช้ในการเคลื่อนไหว
- 1.7 เกมที่แบ่งตามจำนวนผู้เล่น
2. เกมผลัด (Relay Games)
 - 2.1 เกมที่อาศัยการผสมผสานทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
 - 2.2 เกมที่มีเครื่องกีดขวาง
 - 2.3 เกมที่มีการส่งและรับวัตถุ
 - 2.4 เกมที่เป็นการทดสอบทักษะการเล่นโลดโผน
 - 2.5 เกมที่ต้องฝึกปฏิบัติทักษะด้านกีฬาที่เฉพาะเจาะจง
 - 2.6 เกมการเล่นโลดโผนที่แปลกใหม่สำหรับบริเวณที่มีพื้นที่จำกัด
 - 2.7 เกมที่เป็นการผสมผสานความสามารถและทักษะพื้นฐานด้านกีฬาเข้าด้วยกัน
 - 2.8 เกมที่เกี่ยวกับการทรงตัว
3. เกมนำ (Lead-Up Games)
 - 3.1 เกมนำไปสู่กีฬาประเภททีม
 - 3.2 เกมนำไปสู่กีฬาประเภทบุคคล
4. เกมพื้นเมืองประจำชาติไทย (Thai National Folk Games)
 - 4.1 เกมการเล่นพื้นเมืองของไทยในภาคกลาง
 - 4.2 เกมการเล่นพื้นเมืองของไทยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
 - 4.3 เกมการเล่นพื้นเมืองของไทยในภาคใต้
 - 4.4 เกมการเล่นพื้นเมืองของไทยในภาคเหนือ

อย่างไรก็ตามไม่ว่าเกมจะถูกแบ่งออกเป็นกี่ประเภทย่อย ๆ แต่เมื่อมองในภาพรวมแล้วสรุปได้ว่า เกมจะแบ่งออกเป็น 2 ประการหลัก ดังนี้

1. เกมที่เกี่ยวกับการแข่งขัน (Competitive Games) โดยทั่วไปเกมส่วนใหญ่จะจัดอยู่ในกลุ่มนี้ ไม่ว่าจะผู้เล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ถือว่าเป็นทีม แต่ละทีมพยายามเล่นให้ดีที่สุดเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม

2. เกมที่เกี่ยวกับความร่วมมือ (Cooperative Games) เมื่อใดก็ตามที่มีผู้เล่นมากกว่าหนึ่งคนในทีม การเล่นต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างผู้เล่นหนึ่งคนหรือหลายคนในทีม เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ในการเล่น ตัวอย่างเช่น การเล่นลิงชิงบอล ทีมผู้เล่นที่เป็นลิงต้องพยายามช่วยกัน

ครอบครองลูกบอลให้ได้ ส่วนผู้เล่นทีมตรงกันข้าม ก็ช่วยกันส่งลูกบอลหลบหลีกผู้เล่นทีมที่เป็นลิง (จิรภรณ์ ศิริประเสริฐ, 2540)

เกมเป็นสิ่งที่สนุกท้าทาย มีความหมายและเป็นสิ่งที่พึงพอใจของผู้เล่นแต่ละคนและเป็นการเตรียมความพร้อมในเรื่องของทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ไม่ว่าจะเป็นเด็ก ผู้ใหญ่ คนที่มีทักษะหรือคนที่ไม่มีความพร้อมก็ตาม เมื่อมีความพร้อมด้านการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การควบคุมร่างกายส่วนต่าง ๆ และการควบคุมวัตถุแล้ว นั้นหมายถึงว่า คนเหล่านั้นมีความพร้อมที่จะเล่นเกมที่ยากสลับซับซ้อนมากขึ้น เช่น เกมผลัด และเกมนำไปสู่กีฬาประเภทต่าง ๆ จากเกมสามารถใช้เป็นสื่อในการออกกำลังกายเป็นนันทนาการและเป็นการกีฬา ในหน่วยงานและในครอบครัว ได้ในโอกาสต่อไป

1.3.3 คุณค่าของเกม

เกมมีคุณค่าในแง่ต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การสร้างจินตนาการ บางเกมผู้เล่นต้องใช้ความสามารถในการประดิษฐ์ คิดค้น ต่อเติม การเล่นจึงเป็นหนทางนำไปสู่การค้นพบเหตุผลและความคิด
2. ส่งเสริมคุณธรรม และจริยธรรม เพราะในการเล่นผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตามกฎกติกาที่กำหนดไว้ ไม่เช่นนั้นการเล่นก็ไม่สามารถที่จะดำเนินไปได้ ผู้เล่นจึงพยายามปฏิบัติตามกฎกติกา การเคารพในกฎกติกาในการเล่นเท่ากับเป็นการสร้างวินัย การเล่นจึงเป็นการเตรียมเพื่อให้เป็นผู้ใหญ่ในอนาคต นำเด็กไปสู่ความสมดุลในสังคม
3. ส่งเสริมและพัฒนาด้านสติปัญญา ผู้เล่นต้องรู้จักใช้ความฉลาดและไหวพริบในการเล่น บางกิจกรรมผู้เล่นต้องปรึกษาหารือระดมความคิด เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาหรือเอาชนะ บางกิจกรรมต้องอาศัยความรวดเร็วในการตัดสินใจไหวพริบต่าง ๆ ดังนั้น การเล่นเกมจะช่วยให้ผู้เล่นฉลาดขึ้น โดยเฉพาะในวัยเด็กเกมเป็นสิ่งที่จำเป็นจะขาดไม่ได้
4. ส่งเสริมการพัฒนาด้านการใช้ภาษา เกมบางชนิดต้องใช้คำพูด ศัพท์สำนวนหรือเพลงประกอบ ถ้าเป็นการเล่นที่บ้านก็ทำให้ทราบ และเข้าใจศัพท์สำนวนภาษาถิ่นเป็นอย่างดี ถึงแม้ว่าคำบางคำเป็นคำที่ไม่มีความหมาย แต่จะใช้เป็นภาษาเฉพาะการเล่นของกลุ่มนั้น
5. การนำเอาเกมมาใช้ประโยชน์ในการสอนวิชาการต่าง ๆ เช่น พลศึกษา คณิตศาสตร์ และภาษา เป็นต้น การถ่ายทอดความรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อจะช่วยให้การเรียนการสอนเป็นไปด้วยความสนุกสนานและได้รับความรู้ไปในตัวด้วย
6. เป็นการส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ช่วยในการแก้ปัญหาสังคม แทนที่การเล่นในสิ่งทีอาจเกิดอันตรายต่อตนเองและสังคม โดยการแนะนำการเล่นเกมที่ถูกต้อง

ถ้าเข้าใจจุดมุ่งหมายเห็นประโยชน์และคุณค่าของการเล่นเกมแล้วก็จะไม่มองว่าการเล่นของเด็กเป็นสิ่งไร้ประโยชน์ เป็นเพียงการเล่นที่ชุกชนเสียเวลาเท่านั้น เพราะจริงๆ แล้วการเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

1.4 กีฬา

ซัชชัย โกมารทัต (2546) ได้กล่าวว่า กีฬา หมายถึง กิจกรรมการเล่นและเกมที่ใช้ทักษะทางกาย (Physical Activity) อย่างกระตือรือร้น (active) ใช้ความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายที่ซับซ้อนเป็นกิจกรรมการแข่งขันที่มีแบบแผน มีวิธีการเล่นที่เป็นระบบระเบียบ มีกฎกติกาควบคุมชัดเจน และผู้เล่นมักคำนึงถึงผลประโยชน์จากการเล่น ทั้งประโยชน์ภายใน อันได้แก่ ความสุข ความสนุกสนาน ความสมบูรณ์ของร่างกาย จิตใจ และประโยชน์ภายนอก อันได้แก่ ชัยชนะ หรือชื่อเสียง หรือรายได้และค่าตอบแทนด้วย

1.4.1 ความสำคัญของกีฬา

ปัจจุบันนี้กีฬานับว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญที่มีบทบาทในการปลูกฝังค่านิยมในการรักสุขภาพ และเป็นทางเลือกในการออกกำลังกายของคนทั่วไปรูปแบบหนึ่ง ซึ่งกีฬาจะเป็นสิ่งที่ดึงดูดและชักชวนให้คนหันมาสนใจในการออกกำลังกาย เพื่อเสริมสร้างสุขภาพและสมรรถภาพให้กับตัวผู้เล่น และส่งผลถึงการดำเนินชีวิตที่มีประสิทธิภาพ ที่เกิดจากการมีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ มีสมรรถภาพที่ดี นอกจากนี้กีฬาบางชนิดยังสามารถทำรายได้ให้กับตัวผู้เล่นได้ดี ถ้าหากว่าผู้เล่นคนนั้นมีความสามารถสูงสุดจนยึดเป็นอาชีพได้ สิ่งที่จะตามมาอีกอย่างหนึ่งก็คือ ชื่อเสียง และเกียรติยศ หน้าตาทางสังคม ที่ส่งผลจากเล่นกีฬา

1.4.2 ประเภทของการกีฬา

ประเภทของการกีฬาอาจแบ่งออกได้หลายประเภทด้วยกัน โดยยึดหลักการตามลักษณะของผู้เล่น ลักษณะของผู้จัดและตามลักษณะของการเล่นซึ่งแบ่งได้ดังนี้ (จรินทร์ ธานีรัตน์, 2527)

1.4.2.1 ประเภทกีฬาแบ่งตามลักษณะของผู้เล่น โดยถือเอาผู้เล่นเป็นเกณฑ์ในการแบ่งแยกประเภทซึ่งอาจแบ่งได้ 2 อย่าง คือ

1.4.2.1.1 กีฬาสมัครเล่น (Amateur Sport) ได้แก่ กีฬาประเภทที่ผู้เล่นมีเจตนาหรือตั้งใจเล่นเพื่อหวังความสนุกสนานเพลิดเพลินไม่หวังสินจ้างรางวัล หรือค่าตอบแทนใด ๆ จากการเล่นกีฬานั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นเงินสด หรือสิ่งของที่มีราคาเกินสมควร ในระยะแรก ๆ อุดมการณ์กีฬาสมัครเล่นที่แท้จริงต้องเสียสละไม่หวังสิ่งตอบแทน แม้แต่เรื่องเครื่องแต่งกาย เสื้อผ้าอาหาร

ชุดกีฬาทั้งหมดต้องจัดซื้อหามาเอง หากได้รับเงินจางรางวัลตอบแทนที่เห็นว่าเกินสมควรก็จะหมดสภาพความเป็นกีฬาสมัครเล่นทันที และจะกลายเป็นนักกีฬาอาชีพในที่สุด

1.4.2.1.2 กีฬาอาชีพ (Professional sport) ได้แก่ประเภทกีฬาที่ผู้เล่นมีเจตนาที่จะเล่น เพื่อหารายได้มาเลี้ยงชีพ และยึดกีฬาเป็นอาชีพ เช่น กีฬามวยไทยที่นักมวยชกเป็นอาชีพ หรือนักกีฬาฟุตบอลที่มีชื่อเสียงระดับโลก เล่นกีฬาฟุตบอลโดยรับจ้างเล่นมีเงินเดือนหรือรางวัลตอบแทน หรือนักกีฬาอล์ฟอาชีพ เป็นต้น กีฬาประเภทนั้น ๆ ที่ผู้เล่น ๆ เพื่อหาเงินมาเลี้ยงชีพ ถือว่าเป็นกีฬาอาชีพนั่นเอง

1.4.2.2 ประเภทกีฬาแบ่งตามลักษณะผู้จัด การแบ่งตามลักษณะนี้ถือเอาจุดมุ่งหมายของผู้จัดเป็นเกณฑ์ ซึ่งอาจแบ่งได้ 2 ประเภทดังนี้

1.4.2.2.1 กีฬาแข่งขันเพื่อความชนะเลิศ (Top sport) หมายถึง กีฬาที่จัดขึ้น เพื่อแข่งขันและหวังผลทางประสิทธิภาพสูงสุดทางกีฬา หรือความเป็นเลิศทางกีฬา หรือเพื่อความชนะเลิศ (Sport for championship)สุดยอดของกีฬาประเภทนั้น ๆ ซึ่งได้แก่การจัดการแข่งขันกีฬาระดับประเทศได้แก่ ชชนะเลิศแห่งประเทศไทย กีฬาแห่งชาติ (กีฬาเขต) การแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ ตั้งแต่ซีเกมส์ เอเชียนเกมส์ หรือยูโรเปียนเกมส์ ลาตินอเมริกันเกมส์ จนถึงโอลิมปิกเกมส์ เป็นต้น การจัดการแข่งขันกีฬาประเภทนี้สำหรับผู้ที่มีความสามารถ หรือมีประสิทธิภาพสูงสุดทางกีฬา ซึ่งจะมีประชากรส่วนน้อยมากที่จะมีโอกาสเข้าร่วมกีฬาประเภทนี้

1.4.2.2.2 กีฬามวลชน (Mass sport) หมายถึง การจัดกีฬาเพื่อให้ชนส่วนใหญ่หรือประชากรส่วนใหญ่ของประเทศ ของจังหวัด ของอำเภอ ของตำบล ของสถานศึกษา ของบริษัท โรงงาน หรือของธนาคาร ฯลฯ ได้มีโอกาสเล่นโดยทั่วถึงเป็นการให้เสรีภาพแห่งโอกาสอย่างเท่าเทียมกันมุ่งหวังเพื่อส่งเสริมสุขภาพพลานามัยของประชากรส่วนใหญ่เป็นหลัก อันจะเป็นประโยชน์สูงสุดต่อสังคมประเทศชาติโดยส่วนรวมอย่างแท้จริงด้วย

1.4.2.3 ประเภทกีฬาแบ่งตามลักษณะของการเล่น โดยถือลักษณะของการเล่นกีฬาประเภท นั้น ๆ เป็นเกณฑ์ อาจแบ่งออกได้

1.4.2.3.1 กีฬาประเภทเดี่ยว (Individual sport) ได้แก่ กีฬาที่เล่นคนเดียว กีฬาที่แสดงความสามารถได้เฉพาะรายบุคคลคนเดียว เช่น กรีฑาเดี่ยว (ลู่วิ่งและลาน) ยกน้ำหนัก ว่ายน้ำ ระยะเวลาต่าง ๆ (ไม่รวมว่ายน้ำประเภททีม) เป็นต้น

1.4.2.3.2 กีฬาประเภทคนต่อคน (Dual sport) ได้แก่ กีฬาที่มีการต่อสู้หรือแข่งขันระหว่างคนต่อคน (Dual) เช่น กีฬามวยสากล มวยไทย มวยปล้ำ กีฬาฟันดาบ เป็นต้น

1.4.2.3.3 กีฬาประเภทคู่ (Double) ได้แก่ กีฬาที่เล่นสองคนเป็นคู่ (ทีมเดียวกัน) จำเป็นต้องมีความสัมพันธ์กันและกัน เช่นกีฬาแบดมินตัน (ประเภทคู่) เทเบิลเทนนิส (ประเภทคู่) หรือเทนนิส (ประเภทคู่) เป็นต้น

1.4.2.3.4 กีฬาประเภททีม (Team sport) ได้แก่กีฬาที่จัดเล่นเป็นชุด ๆ ละ 5 คนหรือ 11 คน หรือ 15 คน ซึ่งยึดถือความสัมพันธ์ในการเล่นของทีม (Team work) เป็นหลักได้แก่ บาสเกตบอล วอลเลย์บอล ฟุตบอล วิ่งผลัด (กรีฑา) เป็นต้น

1.4.3 คุณค่าของกีฬา

ฟอง เกิดแก้ว (2520), ชัชชัย โกมารทัตและคณะ (2527) ได้กล่าวว่า กีฬาแต่ละชนิด จะให้ประโยชน์ และคุณค่าแก่ผู้เล่นแตกต่างกัน ตามลักษณะการเล่น และอุปกรณ์ประกอบการเล่น การเล่นกีฬาเพียงอย่างเดียวจะไม่สามารถเพิ่มสมรรถภาพทางกายได้ทุกด้าน หากเป็นไปได้ควรเล่นกีฬาให้หลากหลายชนิดกีฬาเพื่อจะได้เพิ่มพูนสมรรถภาพทางกายได้ทุกด้าน คุณค่าของกีฬามีลักษณะสำคัญทางด้านพลศึกษาดังต่อไปนี้

ทางด้านร่างกาย

1. เสริมสร้างความแข็งแรง
2. เสริมสร้างพลัง
3. เสริมสร้างความเร็ว
4. เสริมสร้างความคล่องแคล่วว่องไว
5. เสริมสร้างความทนทานของระบบหายใจ
6. เสริมสร้างความอ่อนตัว
7. เสริมสร้างความแม่นยำ
8. เสริมสร้างการทรงตัว
9. เสริมสร้างการประสานงานของระบบต่าง ๆ ของร่างกาย

ทางด้านจิตใจ

1. เสริมสร้างความร่าเริง
2. เสริมสร้างความแจ่มใส
3. เสริมสร้างความเชื่อมั่น
4. เสริมสร้างความกล้า
5. เสริมสร้างความอดทน

6. เสริมสร้างความมุ่งมั่นพยายาม

7. เสริมสร้างกำลังใจ

ทางด้านอารมณ์

1. เสริมสร้างความพึงพอใจ

2. เสริมสร้างการผ่อนคลายความเครียด

3. เสริมสร้างการรู้จักยั้งคิด

4. เสริมสร้างการรู้จักอดกลั้น

5. เสริมสร้างการรู้จักเก็บความรู้สึก

6. เสริมสร้างความมั่นคงทางอารมณ์

ทางด้านสติปัญญา

1. เสริมสร้างการรู้จักคิด

2. เสริมสร้างการรู้จักสังเกต

3. เสริมสร้างการรู้จักแยกแยะความแตกต่าง

4. เสริมสร้างควมมีเหตุมีผล

5. เสริมสร้างการรู้จักตัดสินใจ

6. เสริมสร้างการรู้จักแก้ปัญหา

7. เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์

ทางด้านสังคม

1. เสริมสร้างการรู้จักเสียสละต่อส่วนรวม

2. เสริมสร้างการรับผิดชอบต่อส่วนรวม

3. เสริมสร้างการซื่อสัตย์ยุติธรรม

4. เสริมสร้างการสามัคคีร่วมมือร่วมใจ

5. เสริมสร้างความเป็นมิตรและความสัมพันธ์อันดี

6. เสริมสร้างการเคารพในสิทธิของผู้อื่น

7. เสริมสร้างการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

8. เสริมสร้างการปรับตัวให้เข้ากับส่วนรวม

9. เสริมสร้างความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

2. สมรรถภาพทางกาย(Physical Fitness)

2.1 ความหมายของสมรรถภาพทางกาย

ความคิดเห็นเรื่องความหมายของคำว่า “สมรรถภาพทางกาย” สามารถกล่าวได้หลายทฤษฎี ดังนี้

ฟอง เกิดแก้ว (2520) ได้ให้ความหมายของคำว่าสมรรถภาพทางกาย หมายถึง ความสามารถในการควบคุมการทำงานของร่างกายได้เป็นอย่างดีและมีประสิทธิภาพในการทำงานหนักเป็นเวลานาน โดยไม่เสื่อมประสิทธิภาพ

ตามทฤษฎีทางการแพทย์หรือทางสรีรวิทยา (พิชิต ภูติจันทร์และคณะ,2533) กล่าวว่า สมรรถภาพทางกาย หมายถึง ความสามารถของร่างกายในการปรับตัว เพื่อฟื้นสภาพจากการทำงานหนักติดต่อกันมาช่วงหนึ่งให้กลับคืนสู่สภาวะปกติโดยใช้เวลาน้อยที่สุด

ทฤษฎีทางพลศึกษา (Cureton,1947) ให้ความเห็นเกี่ยวกับสมรรถภาพทางกายไว้ว่าเป็นความสามารถของร่างกายในการปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยความแข็งแรงและตื่นตัวปราศจากความเมื่อยล้า และยังมีกำลังเหลือพอที่จะเข้าร่วมกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนานอื่น ๆ ได้อีก

คณะแพทย์และพลศึกษา (กรมพลศึกษา,2539) ได้สรุปเกี่ยวกับ สมรรถภาพทางกาย ว่า หมายถึง ผลรวมของร่างกาย อันประกอบด้วย

1. ความสามารถทางกลไกของร่างกาย (Body Mechanics) ในการประกอบกิจกรรมใด ๆ ก็ตาม อย่างมีประสิทธิภาพในชีวิตประจำวัน รวมทั้งกิจกรรมกีฬา และกิจกรรมพิเศษต่าง ๆ ด้วย

2. ความสมบูรณ์ทางจิต

3. ความสมบูรณ์ทางร่างกาย

4. ทรวดทรง

สมรรถภาพทางกาย หมายถึง ระบบต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น ระบบไหลเวียนโลหิต และระบบหายใจ ความแข็งแรง และความอดทนของกล้ามเนื้อ มีการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้สามารถกระทำกิจกรรมต่างๆในชีวิตประจำวันได้อย่างเต็มที่และมีประสิทธิภาพ

สมรรถภาพทางกายประกอบด้วยองค์ประกอบที่สัมพันธ์กับสุขภาพและทักษะ

1. องค์ประกอบที่สัมพันธ์กับสุขภาพ ได้แก่ ความอดทนของระบบไหลเวียนโลหิต และระบบหายใจ ความแข็งแรง และความอดทนของกล้ามเนื้อ ความอ่อนตัว และสัดส่วนของร่างกาย

2. องค์ประกอบที่สัมพันธ์กับทักษะ ได้แก่ ความคล่องตัว การทรงตัว การประสานงานกำลัง และความเร็ว (Wuest and Lombardo,1994 อ้างถึงใน สุดา กาญจนะวณิชย์)

นอกจากนี้ยังมีผู้ที่พยายามให้ความหมายของสมรรถภาพทางกายอีกหลายท่าน แต่ละท่านก็มีแนวคิดและทฤษฎีที่แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับสายงานหรือวงการที่สังกัดอยู่อย่างไรก็ตาม จากแนวคิดและทฤษฎีที่กล่าวมา สามารถประมวลความหมายของคำว่า สมรรถภาพทางกายได้ ดังนี้ **สมรรถภาพทางกาย** หมายถึง ลักษณะของร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรงสามารถที่จะประกอบกิจกรรมหรือทำงานได้เป็นระยะเวลาานาน ๆ ติดต่อกัน และผลที่ได้รับมีประสิทธิภาพสูง และร่างกายสามารถกลับคืนสู่สภาพปกติได้ในเวลาอันสั้น

2.2 องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2527) และสมบัติ กาญจนกิจ (2520) ได้สรุปองค์ประกอบของสมรรถภาพทางกายได้ดังนี้

สมรรถภาพทางกาย คือ ความสามารถของร่างกายในการที่จะปฏิบัติหน้าที่ในชีวิตประจำวันในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยไม่มีความเหนื่อยอ่อนจนเกินไป และสงวนถนอมกำลังไว้ใช้ยามฉุกเฉิน และใช้ในเวลารว่างเพื่อความสนุกสนาน และบันเทิงในชีวิตของตนเองด้วยสมรรถภาพทางกาย ประกอบด้วยปัจจัยที่สำคัญดังนี้

1. ความทนทาน (Endurance) คือ สามารถที่จะยืนหยัดในการประกอบกิจกรรมซ้ำซากได้เป็นระยะเวลาานาน ทำงานได้มากแต่เหนื่อยน้อย และเวลาหยุดก็หายเหนื่อยเร็ว ความทนทานทางด้านนี้จะเน้นในด้านความสามารถทำงานประสานงานกันของระบบไหลเวียนและระบบการหายใจ
2. ความอ่อนตัว (Flexibility) คือ ความสามารถของข้อต่อต่าง ๆ ของร่างกายในการที่จะเหยียดเพื่อการเคลื่อนไหวได้อย่างกว้างขวาง
3. ความทนทานของกล้ามเนื้อ (Muscular endurance) คือ ความสามารถของกล้ามเนื้อที่จะมีกำลังงาน เพื่อประกอบกิจกรรมซ้ำซากได้เป็นระยะเวลาานาน โดยได้ผลงานมากแต่เหนื่อยน้อย
4. กำลังของกล้ามเนื้อ (Muscular strength) คือความสามารถของกล้ามเนื้อที่จะใช้กำลังในระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง เช่น ยกน้ำหนัก หรือยกน้ำหนักของตัวเอง
5. พลังดีดของกล้ามเนื้อ (Power) คือความสามารถของกล้ามเนื้อในการที่จะทำงานอย่างรวดเร็วและแรงในจังหวะหดตัวหนึ่งครั้ง เช่น ยืนกระโดดไกล
6. ความคล่องตัว (Agility) คือความสามารถของร่างกายที่จะบังคับและเปลี่ยนทิศทางตลอดจนการควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกายได้ด้วยความรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

7. การทรงตัว (Balance) คือ ความสามารถในการที่จะรักษาดุลของร่างกายได้ดีทั้งในระหว่างการเคลื่อนไหวและอยู่กับที่

8. การทำงานประสานกันของร่างกาย (Coordination) คือ การที่ประสาทมือ-ประสาทตาและประสาทเท้า-ประสาทตา สามารถทำงานประสานกันได้อย่างดี เช่น การเตะลูกบอล การขว้างลูกบอล เป็นต้น

9. เวลาการตอบสนอง (Reaction time) คือ ความสามารถในการที่จะเคลื่อนไหวได้ด้วยความเร็วหลังจากได้รับสัญญาณกระตุ้น

องค์การอนามัยโลก (พิชิต ภูติจันทร์และคณะ, 2533) ได้ให้ความหมายว่า สมรรถภาพทางกายเป็นความสามารถหรือประสิทธิภาพของการแสดงออกทางร่างกายสูงสุด โดยมีองค์ประกอบต่อไปนี้

1. สามารถออกกำลังกายอย่างหนักได้
2. มีความทนทานและความแข็งแรงของกล้ามเนื้อสูงสุด
3. มีความสามารถในการใช้ออกซิเจนสูงสุด
4. มีความทนทานต่อการไม่ใช้ออกซิเจนเพื่อการออกกำลังกายได้นาน
5. มีความสัมพันธ์ระหว่างระบบประสาทและระบบกล้ามเนื้อเป็นอย่างดี

จากองค์ประกอบดังกล่าวทำให้สรุปได้ว่า ผู้ที่มีสมรรถภาพทางกายดีจะประกอบด้วยองค์ประกอบในแต่ละด้านดังต่อไปนี้

1. ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ (Muscular Strength)
2. ความทนทาน (Endurance) แยกออกเป็น 2 ด้านคือ
 - 2.1 ความทนทานของกล้ามเนื้อเฉพาะที่ (Local Muscular Endurance)
 - 2.2 ความทนทานของระบบไหลเวียนหายใจ (Cardiorespiratory Endurance)
3. ความเร็วของกล้ามเนื้อและปฏิกิริยาตอบสนอง (Speed and reaction time)
4. พลังกล้ามเนื้อ (Muscular power)
5. มีความยืดหยุ่นตัว (Flexibility)
6. มีความคล่องแคล่วว่องไว (Agility)
7. มีความสามารถในการทรงตัวดี (Balance) ได้แก่
 - 7.1 การทรงตัวขณะร่างกายอยู่กับที่ (Static balance)
 - 7.2 การทรงตัวขณะที่ร่างกายเคลื่อนที่ (Dynamic balance)

8. การทำงานประสานกันดีระหว่างประสาท และกล้ามเนื้อ (Neuromuscular coordination)

คูเรตัน (Cureton, 1979) ได้แบ่งองค์ประกอบของสมรรถภาพทางกายไว้ 3 ด้าน คือ

1. องค์ประกอบด้านรูปร่างของผู้มีสมรรถภาพทางกาย ควรมีลักษณะดังต่อไปนี้
 - 1.1 มีบุคลิกลักษณะที่ปรากฏให้เห็นถึงการมีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง
 - 1.2 มีลักษณะกล้ามเนื้อร่างกายที่แข็งแรง
 - 1.3 มีทรวดทรงที่ดี
 - 1.4 มีกล้ามเนื้อ กระดูก และข้อต่อที่ปกติ
 - 1.5 มีรูปร่างที่เหมาะสมกับเพศและวัย
2. องค์ประกอบด้านประสิทธิภาพของอวัยวะภายในร่างกาย ควรมีลักษณะดังนี้
 - 2.1 มีประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น การได้ยิน การดมกลิ่น การรับรสชาติ และการรับความรู้สึกที่ปกติ
 - 2.2 การทำงานของหัวใจและระบบไหลเวียนโลหิตที่มีประสิทธิภาพ
 - 2.3 มีการหลั่งฮอร์โมนต่างๆ สมบูรณ์ปกติ
 - 2.4 มีระบบย่อยเป็นปกติสมบูรณ์รวมทั้งสุขภาพของปากและฟัน
 - 2.5 มีพัฒนาการของกล้ามเนื้อและกระดูกสมบูรณ์ดี
 - 2.6 การทำงานของระบบประสาทสมบูรณ์เป็นปกติ
 - 2.7 มีพัฒนาการทางเพศเป็นปกติและแข็งแรง
 - 2.8 มีระบบขับถ่ายที่เป็นปกติ
3. ประสิทธิภาพด้านกลไกการเคลื่อนไหว ควรมีลักษณะดังต่อไปนี้
 - 3.1 มีความสามารถในการใช้กลไกการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน เช่น การทรงตัว การยืดหยุ่นตัว ความคล่องแคล่วว่องไว ความแข็งแรง กำลัง และความทนทาน
 - 3.2 มีความสามารถในการว่ายน้ำ เพื่อช่วยเหลือตนเองในยามฉุกเฉินได้
 - 3.3 มีทักษะพื้นฐานด้านการเคลื่อนไหวจำพวก การวิ่ง การกระโดด ปีนายาว ขว้างปา และการตีได้ดี
 - 3.4 มีทักษะในกิจกรรมที่ใช้ในยามว่างได้ดี เช่น ว่ายน้ำ เทนนิส โบว์ลิ่ง ชี้อัจฉริยะ ฟุตบอล บาสเกตบอล เป็นต้น

2.3 คุณค่าของสมรรถภาพทางกาย

สุชาติ โสภประยูร (2535) ได้สรุปถึงประโยชน์ของสมรรถภาพทางกายที่ส่งผลต่อบุคคล หรือสังคมดังนี้

1. ประโยชน์ส่วนบุคคล ในด้านบุคคลนั้นไม่ว่าจะเป็นเด็ก หรือเป็นผู้ใหญ่ที่มีสมรรถภาพทางกายดีย่อมสามารถเอาชนะอุปสรรคทั้งหลายทั้งปวงในชีวิตได้ง่ายกว่าบุคคลที่มีความบกพร่อง หรือด้อยทางด้านสมรรถภาพทางกาย บุคคลที่มีสมรรถภาพทางกายดีนอกจากมีชีวิตยืนยาวขึ้น แล้วยังมีชีวิต อยู่อย่าง นำภริมย์อีกด้วย

บุคคลที่สร้างเสริมสมรรถภาพกายให้แข็งแรงอยู่เสมอจะทำให้อวัยวะต่าง ๆ ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

1.1 กล้ามเนื้อสามารถทำงานได้ดีอยู่เสมอทำให้สามารถประกอบกิจการงานต่าง ๆ ได้เป็นเวลานานและมีประสิทธิภาพดี เนื่องจากกล้ามเนื้อมีความแข็งแรง ว่องไว และทนทานเพิ่มขึ้น

1.2 ปอดมีความสามารถในการขยายตัวได้ดี หายใจเอาอากาศเข้าไปได้มากขึ้น และสามารถใช้ออกซิเจนที่หายใจเข้าไปได้เป็นอย่างดี จะมีผลทำให้การเผาผลาญอาหาร และให้พลังงานต่าง ๆ เป็นไปได้อย่างรวดเร็ว ผู้ที่มีสมรรถภาพทางกายที่ดีจะหายใจเข้าแต่ลึก ปริมาตรอากาศที่เข้าสู่ปอดจะมากกว่า จึงทำให้ไม่เหนื่อยง่าย

1.3 หัวใจมีสมรรถภาพในการทำงานดีขึ้น คือการสูบฉีดโลหิตแต่ละครั้งจะมีปริมาณมากขึ้น กล้ามเนื้อหัวใจมีความแข็งแรง และระบบไหลเวียนโลหิตดี ซึ่งแสดงว่าการนำเอาอาหาร และโลหิตไปเลี้ยงส่วนต่าง ๆ ของร่างกายย่อมดีขึ้นด้วย เพราะโลหิตจะเป็นพาหนะเอาสิ่งเหล่านี้ไปตามเซลล์ต่าง ๆ และขับถ่ายของเสียได้รวดเร็ว อันเป็นผลทำให้ร่างกายกลับคืนสู่สภาพปกติหลังจากทำงาน หรือออกกำลังกายเป็นไปด้วยดี

1.4 ระบบประสาททำงานได้ดีขึ้น ทำให้อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายทำงานประสานกันดี ผลก็คือทำให้เกิดความคล่องแคล่วว่องไวในการเคลื่อนไหวและประกอบกิจกรรมต่าง ๆ

2. ประโยชน์ทางด้านงานอาชีพ สมรรถภาพกายมีส่วนสำคัญและมีความสัมพันธ์ใกล้ชิด ต่อการทำงานทุกอาชีพเนื่องจากการมีสมรรถภาพกายดี ช่วยให้คนเราสามารถประกอบภารกิจได้เป็นระยะเวลาอันยาวนานและมีประสิทธิภาพสูง นอกจากนี้ยังช่วยให้คนเรามีความสามารถที่จะต่อสู้กับความยุ่งยากในชีวิตโดยไม่เกิดความตึงเครียดทางอารมณ์ และสามารถปรับจิตใจและอารมณ์ให้เหมาะสมกับสภาพของแต่ละบุคคลได้ สมรรถภาพกายจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญมากต่อการประกอบอาชีพ

3. ประโยชน์ต่อสังคมโดยส่วนรวม จากคำกล่าวที่ว่า “เด็กวันนี้คือผู้ใหญ่ในวันหน้า” เยาวชนที่มีสมรรถภาพกายดีในวันนี้จึงอาจเป็นผู้ใหญ่ที่มีสมรรถภาพกายดีในวันหน้าด้วย ถ้าหาก

เยาวชนทุกคนเห็นความสำคัญของสมรรถภาพกาย และพยายามสร้างเสริมสมรรถภาพกายให้ดีอยู่เสมอ จนกระทั่งเป็นผู้ใหญ่ย่อมจะเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติต่อไปข้างหน้า อันจะก่อประโยชน์ต่อประเทศชาติและสังคมโดยส่วนรวม หากเยาวชนทุกคนปฏิบัติตนเช่นว่านี้ได้ก็น่าจะกล่าวอย่างภาคภูมิใจได้อีกว่า “ความมีสมรรถภาพกายดีหรือเข้มแข็งของเด็กในวันนี้ ก็คือความเข้มแข็งของประเทศชาติในอนาคต” ดังที่สภาเยาวชนและสมรรถภาพกายของประธานาธิบดีสหรัฐฯ (U.S.President's council on youth and physical fitness) ได้กล่าวว่า “สมรรถภาพกายของเยาวชน คือสมรรถภาพของประเทศชาติ” (Youth fitness is the nation fitness)

การที่บุคคลมีสมรรถภาพทางกายที่ดีทำให้ตนเองได้รับประโยชน์หลายด้าน นอกจากจะทำให้ร่างกายมีสุขภาพแข็งแรงสมบูรณ์แล้ว ยังช่วยสร้างความมั่นคงในการดำเนินชีวิตในครอบครัว และส่งผลถึงประเทศชาติอีกด้วย คุณค่าของสมรรถภาพพอจะแยกกล่าวในประเด็นต่าง ๆ ได้ดังนี้ (จิรกรรม ศิริประเสริฐ, 2540)

2.2.1 ผลต่อสุขภาพร่างกาย

2.2.1.1 ระบบหัวใจและการไหลเวียนของเลือด หัวใจมีขนาดใหญ่ขึ้น ทำให้มีปริมาตรในการสูบฉีดมากขึ้น กล้ามเนื้อหัวใจมีความแข็งแรง มีประสิทธิภาพในการทำงานมากขึ้น อัตราการเต้นของหัวใจหรือชีพจรต่ำลง ซึ่งก่อให้เกิดการทำงานแบบประหยัด หลอดเลือดมีความยืดหยุ่นตัวเพิ่มมากขึ้น ปริมาณเลือดและฮีโมโกลบินเพิ่มมากขึ้น

2.2.1.2 ระบบการหายใจ ทรวงอกขยายใหญ่ขึ้น กล้ามเนื้อที่ทำหน้าที่ในการหายใจทำงานดีขึ้น ความจุปอดเพิ่มขึ้นเนื่องจากปอดขยายใหญ่ขึ้น ทำให้ฟอกเลือดดำได้ดีขึ้น

2.2.1.3 ระบบกล้ามเนื้อ กล้ามเนื้อมีขนาดใหญ่ขึ้น เพราะมีโปรตีนในกล้ามเนื้อเพิ่มมากขึ้น การกระจายของหลอดเลือดฝอยในกล้ามเนื้อมากขึ้น ทำให้กล้ามเนื้อสามารถทำงานได้นานหรือทนทานมากขึ้น

2.2.1.4 ระบบประสาท การทำงานเกิดดุลยภาพ ทำให้การปรับตัวของอวัยวะต่าง ๆ ทำได้เร็วกว่าการรับรู้สิ่งเร้า และการตอบสนองทำได้รวดเร็วแม่นยำ

2.2.1.5 ระบบต่อมไร้ท่อ การทำงานของต่อมที่ผลิตฮอร์โมน ซึ่งทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวร่างกายทำงานได้เป็นปกติและมีประสิทธิภาพ เช่น ต่อมไทรอยด์ ต่อมหมวกไต และต่อมในตับอ่อน เป็นต้น

2.2.1.6 ระบบย่อยอาหารและการขับถ่ายสามารถทำงานได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น การผลิตพลังงาน และการขับของเสียเป็นไปด้วยดี

2.2.1.7 รูปร่างทรวดทรงดี มีการทรงตัวดี บุคลิกภาพอริยาบถในการเคลื่อนไหวสง่างามเป็นที่ประทับใจแก่ผู้พบเห็น

2.2.1.8 มีภูมิต้านทานโรคสูง ไม่เจ็บป่วยง่าย ช่วยให้อายุยืนยาว

2.2.1.9 มีสุขภาพจิตดี สามารถเผชิญกับสถานการณ์ที่สร้างความกดดันทางอารมณ์ได้ดี ปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ดี มีความสดชื่นร่าเริง

2.2.2 ผลต่อครอบครัว

จากการที่บุคคลที่เป็นสมาชิกในครอบครัวล้วนเป็นผู้ที่มีสมรรถภาพที่ดี เป็นผลให้ครอบครัวมีความเป็นปึกแผ่นมั่นคงแต่แต่ละคนสามารถทำหน้าที่ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ต้องเสียเงินค่ารักษาโรคภัยไข้เจ็บ ทำให้นำเงินส่วนนี้ไปเป็นประโยชน์ด้านอื่นได้

2.2.3 ผลต่อสังคมประเทศชาติ

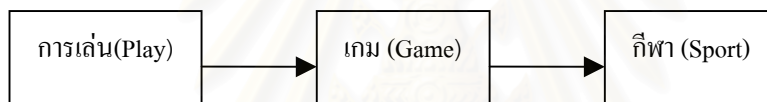
เมื่อบุคคลในชาติซึ่งถือว่าเป็นทรัพยากรที่มีค่ายิ่งเป็นผู้ที่มีสมรรถภาพทางกายดี ร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ สามารถประกอบอาชีพ ของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลผลิตของประเทศชาติก็สามารถเพิ่มขึ้นได้ การพัฒนาประเทศก็สามารถดำเนินก้าวหน้าไปได้ด้วยดี สภาวะทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศก็มั่นคง บ้านเมืองสงบเรียบร้อย

3. ทฤษฎีต่าง ๆ เกี่ยวข้อง

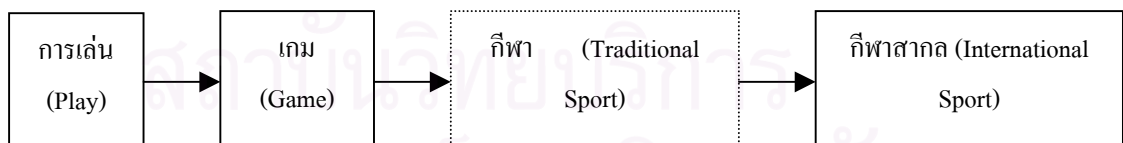
3.1 แนวคิดและทฤษฎี

มีแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องของนักสังคมวิทยาที่กล่าวถึง การเล่นเกม และกีฬาว่า ทั้ง 3 เรื่องนี้มีความเกี่ยวข้องและต่อเนื่องกันนั่นคือ แคลลอยส์ (Caillois,1961) สรุปสาระของการเล่นว่าเป็นกิจกรรมอิสระ ไม่ผูกพันกับสิ่งใด ไม่แน่นอน ไม่มุ่งหวังผลประโยชน์ใด ๆ ภายใต้กฎเกณฑ์ที่ร่วมกันตั้งขึ้น และอยู่นอกเหนือสาระของชีวิตจริง เอ็ดเวิร์ดส์ (Edwards,1974) ให้คำจำกัดความการเล่นไว้ว่าเป็นกิจกรรมที่ทำด้วยความสมัครใจมีลักษณะเฉพาะตัว ดำเนินไปตามขอบเขตของอารมณ์ ในสถานที่และเวลาที่แยกออกจากบทบาทประจำวัน ไม่เคร่งเครียด ไม่จริงจังไม่มุ่งหวังสิ่งตอบแทน ส่วนคำว่าเกม (Game) จะมีข้อแตกต่างจากการเล่นอยู่หลายเรื่อง แต่พื้นฐานของเกมจะมาจากการเล่นที่พัฒนาการสูงขึ้น มีเงื่อนไของค์ประกอบมากขึ้นจนกลายมาเป็นเกม ลอย,แมคเฟอตัน และเคนยอน (Loy McPherson and KenYon,1978) ให้คำจำกัดความคำว่า เกม ว่า เกม คือ รูปแบบของการเล่นที่มีลักษณะการแข่งขัน ผลลัพธ์ของการเล่นเกมจะถูกกำหนดโดยทักษะทางกาย กลยุทธ์ หรือโอกาสอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือรวมกันทั้งหมดสำหรับกีฬา (Sport) จะมีลักษณะที่แตกต่างจากเกมอยู่หลายเรื่อง

แต่พื้นฐานของกีฬาจะมาจากการเล่นที่พัฒนาเป็นเกม และมีพัฒนาสูงขึ้น มีเงื่อนไข และองค์ประกอบที่มากขึ้นชัดเจนขึ้น จนกลายเป็นกีฬา เอ็ดเวิร์ดส์ (Edwards,1974) ให้นิยามกีฬาว่า คือ กิจกรรมที่เต็มไปด้วยประวัติความเป็นมาและประเพณี เน้นการใช้ความพยายามทางกาย ผ่านการแข่งขันที่มีกฎกติกาอย่างเป็นทางการ ทำหน้าที่ควบคุมบทบาทและฐานะของผู้เล่น ดำเนินไปภายใต้การจัดการขององค์กรที่เป็นทางการ โดยมีจุดประสงค์อยู่ที่การเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ลอย, แมคเฟอสัน และเคนยอน (Loy ,McPherson and KenYon,1978) กล่าวถึงลักษณะของกีฬาไว้ดังนี้ กีฬา คือ การเล่นชนิดหนึ่งมีลักษณะของการ แข่งขัน ผลลัพธ์ที่ได้จะขึ้นอยู่กับทักษะทางกาย กลยุทธ์ โอกาส และจะต้องเป็นกิจกรรมที่ใช้ความสามารถทางกายด้วย จากแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวสามารถอธิบายได้อย่างชัดเจนเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในเชิงพัฒนาการของการเล่น เกม และกีฬาได้ดังนี้คือ “กีฬาคือพัฒนาการของเกมและเกม คือ พัฒนาการของการเล่น” ข้อความดังกล่าวอธิบายได้ว่า **การเล่นที่มีพัฒนาการสูงขึ้นไปจะพัฒนากลายเป็นเกม เกมที่มีพัฒนาการสูงขึ้นไปจะพัฒนาไปเป็นกีฬา**



จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับประวัติของกีฬาสากลต่าง พบว่า กีฬาสากลทั้งหลายล้วนมีวิวัฒนาการหรือพัฒนาการมาจากกีฬาพื้นเมืองทั้งสิ้นหรือกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่ากีฬาสากลคือพัฒนาการของกีฬาพื้นเมือง และกีฬาพื้นเมืองคือพัฒนาการของเกมนั่นเอง ซึ่งสามารถเขียนแผนภูมิแสดงเส้นทางวิวัฒนาการของกีฬาพื้นเมืองสู่กีฬาสากล ได้ดังนี้



จากแผนภูมิ อธิบายได้ว่า กีฬาพื้นเมืองจะมีวิวัฒนาการที่สูงกว่าเกม แต่ยังไม่พัฒนาไปถึงกีฬาสากล (ซัชซัย โกมารทัต,2546)

3.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

ที่สำคัญแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ (จิตรกรณ์ ศิริประเสริฐ,2540) ดังนี้

3.2.1 กลุ่มทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories of Play) ประกอบด้วย

3.2.1.1 ทฤษฎีพลังงานเกินความต้องการ (Surplus Energy Theory)

ทฤษฎีนี้ได้รับการพัฒนาโดย คาร์ล กรอส (Karl Gross) ผู้ยึดตามแนวคิดของอริสโตเติล (Aristotle) ทฤษฎีนี้ เชื่อว่าสาเหตุของการเล่นมาจากพลังงานที่มีอยู่เกินความต้องการ ที่เหลือจากการประกอบกิจกรรมที่ใช้เพื่อการดำรงชีวิต หมายถึง ว่าการเล่นจะเกิดหลังจากที่ร่างกายได้ใช้พลังงานในการทำงานมาก่อนแล้ว ทฤษฎีนี้ต่อมาได้รับการพัฒนาโดย สเปนเซอร์ ชิลเลอร์ (Spencer Schiller) ชื่อของทฤษฎีพลังงานเกินความต้องการ บางครั้งจึงถูกเรียกว่า ทฤษฎีสเปนเซอร์ ชิลเลอร์ (Spencer Schiller Theory) ทฤษฎีนี้ไม่ได้หมายถึงการระบายพลังงานออกโดยใช้การเล่นเป็นสื่อเท่านั้น แต่ได้เน้นถึงการเล่นใน ส่วนที่ช่วยเสริมสร้างให้เกิดพลังงานขึ้น ซึ่งขบวนการสร้างและการใช้จะต่อเนื่องอย่างค่อยเป็นค่อยไป จึงจะทำให้ระบบต่าง ๆ ภายในร่างกายรวมถึงระบบโครงสร้าง และหน้าที่ของอวัยวะทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2.1.2 ทฤษฎีการฝึกหัดโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice Theory)

ทฤษฎีนี้ ยึดตามแนวความเชื่อของ คาร์ล กรอส ที่เชื่อว่า การเล่นเป็นการฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิต เพื่อเตรียมตัวสำหรับอนาคต การเล่นเป็นการแสดงออกของสัญชาตญาณที่เกิดจากการรับช่วงของสมรรถวิสัยที่ไม่มีการเรียน อันเป็นผลทำให้เกิดการกระทำในรูปของการเล่น ถ้าเด็กได้เล่นมากก็จะทำให้มีโอกาสฝึกทักษะและเกิดประสบการณ์มากตามไปด้วย การเล่นจะเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดพัฒนาการด้านความรู้จักควบคุมตนเองและช่วยพัฒนาบุคลิกภาพและสติปัญญาทำให้มนุษย์พัฒนาไปตามธรรมชาติ

3.2.1.3 ทฤษฎีการเตรียม (Preparation Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าสาเหตุ

ของการเล่นเกิดจากความพยายามของผู้เล่นที่เตรียมกิจกรรมสำหรับอนาคต มักจะเป็นการเล่นเลียนแบบตามอย่างที่เคยเห็นมาจากการกระทำของผู้ใหญ่ เช่น เด็กหญิงชอบเล่นทำอาหารหรือเลี้ยงตุ๊กตา เพราะเห็นแม่หรือผู้หญิงปฏิบัติกัน

3.2.1.4 ทฤษฎีรับช่วงมรดก หรือทฤษฎีการทำซ้ำ (Inheritance Theory or

Recapitulation Theory) ทฤษฎีนี้ได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีวิวัฒนาการของ ชาร์ล ดาร์วิน (Charles Darwin) ที่เชื่อว่าการเล่นเป็นมรดกตกทอดมาจากบรรพบุรุษ สาเหตุของการเล่นมาจากการที่ผู้เล่นกระทำซ้ำกับการกระทำของบรรพบุรุษระหว่างที่มีการวิวัฒนาการนั่นเอง เช่น การเล่นเป็น

กลุ่มแสดง ให้เห็นถึงการอยู่รวมกันเป็นเผ่าพันธุ์หรือการป็นปายต้นไม่เป็นการแสดงย้อนไปถึงบรรพบุรุษของมนุษย์คือ ดิงนั้นเอง

3.2.1.5 ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation Theory) ผู้พัฒนาทฤษฎีนี้ คือ แพททริก (Patrick) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าสาเหตุของการเล่นเป็นความต้องการที่จะผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ เนื่องจากการทำงานที่มีการแข่งขันสูง ต่อมาทฤษฎีนี้ได้รับการพัฒนาการมาเน้นด้านการผ่อนคลายความเครียดทางกายเป็นส่วนใหญ่ เนื่องมาจากการที่ร่างกายต้องคร่ำเคร่งอยู่กับการทำงานที่ประณีต เช่น งานที่ต้องใช้สายตา มือ และนิ้วมาก มนุษย์จึงหันมาใช้กิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อขนาดใหญ่ เช่น การขว้างปา การวิ่ง และการกระโดด เป็นต้น เพื่อเลียนแบบมนุษย์ในสมัยโบราณที่แสดงกิจกรรมเหล่านี้ในชีวิตประจำวัน เมื่อได้ผ่อนคลายความเครียดทางด้านร่างกายและจิตใจแล้ว ก็พร้อมที่จะประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2.2 กลุ่มทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play) ประกอบด้วย

3.2.2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytical Theory) ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) เป็นผู้นำกลุ่ม ต่อมาทฤษฎีนี้ได้รับการพัฒนาโดย โรเบิร์ต (Robert Walder) ในปีคริสต์ทศวรรษ 1933 และอีริก อีริกสัน (Erick Erikson) ในปี คริสต์ทศวรรษ 1950 ฟรอยด์ได้เปรียบเทียบถึงการเล่นของเด็กว่ามีกระบวนการคล้ายกับการจินตนาการของผู้ใหญ่ แตกต่างกันว่าการเล่นเป็นการสร้างโลกของความฝันให้อยู่ในโลกของความเป็นจริง แต่การจินตนาการเป็นการสร้างความฝันที่แยกออกจากโลกของความเป็นจริง ฟรอยด์เชื่อว่า การเล่นเกิดจากการต้องการความพึงพอใจ เช่น การที่เด็กเล่นเป็นครู ตำรวจ หรือแม่ เพื่อจะแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น ซึ่งฟรอยด์จะมองการเล่นว่ามีคุณค่าในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นช่วยให้เด็กสามารถลดความไม่พึงพอใจอันเกิดจากประสบการณ์ได้ และความวิตกกังวลจะค่อย ๆ ลดลง

3.2.2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Intellectual Development Theory) ผู้นำกลุ่มคือ จีน พียาเจท์ (Jean Piaget) ซึ่งเชื่อว่า ลักษณะของการเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญาและจะมีลักษณะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยเริ่มจากการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัส (Sensory Play) เพื่อเป็นการสำรวจ มีพฤติกรรมที่ทำซ้ำ ๆ เพื่อให้เกิดทักษะ ต่อมาจะเริ่มเล่นแบบที่เข้าไปมีส่วนในการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมรอบตัว เช่น เขามือดึงผมพ่อแม่ จับและปล่อยวัตถุหรือเขามือตี่น้ำ เป็นต้น เมื่อเด็กสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้รอบ ๆ ก็จะมีป็นปาย สำรวจสิ่งของเมื่ออายุประมาณ 1 ขวบจะเริ่มใช้จินตนาการในการเล่น เช่น เล่นปั้นอาหาร ตุ๊กตา เมื่ออายุประมาณ

18 เดือน – 24 เดือน เด็กจะเริ่มเล่นอย่างมีวัตถุประสงค์ รู้จักการนำสิ่งของมาสร้างให้เป็นสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ แต่ก็ยังเป็นการเล่นเพื่อพึงพอใจไม่คำนึงถึงมาตรฐานของสังคม ในช่วงนี้เรียกว่า การเล่นเกี่ยวกับการสร้าง (Constructive Play) และพัฒนามาเป็นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) เมื่อเด็กสามารถจดจำสิ่งของต่าง ๆ ที่ไม่มีอยู่ในที่นั้นได้แล้ว

3.2.2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ ของนักจิตวิทยาากลุ่มพฤติกรรมนิยม ผู้นำกลุ่ม คือนักจิตวิทยาชาวอเมริกันชื่อ เบอร์ริส สกินเนอร์ (Burrhus Skinner) เป็นผู้ตั้งทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning Theory) ทฤษฎีนี้มีหลักการว่า พฤติกรรมของผู้เล่นเกิดขึ้นจากการเห็นผลที่ได้รับจากการเสริมแรง (Reinforcement) เช่น เมื่อเล่นเกมได้ดีแล้วได้รับคำชมเชยจากผู้สอนทำให้ผู้เล่นอยากเล่นเกมให้ดียิ่งขึ้นไปอีก การเสริมแรงต้องทำทันทีหลังจากมีพฤติกรรมตอบสนองที่ต้องการ เช่น ทำการเสริมแรงทันทีเมื่อผู้เล่นปฏิบัติได้ตามจำนวนครั้งที่ผู้สอนกำหนดให้ จะช่วยให้ผู้เล่นกระทำพฤติกรรมบรรลุเป้าหมายอย่างรวดเร็วและเพิ่มขึ้นในระดับสม่ำเสมอ การให้สัญญาณ การบอก การแสดงท่าทางของผู้สอน ถือเป็น การชี้แนะ (Prompting) และการกระทำเหล่านี้จะทำหน้าที่เป็นเงื่อนไขที่จะทำให้เด็กแสดงพฤติกรรม

4. ลักษณะการเล่นเตยของเด็กในภูมิภาคต่าง ๆ ในประเทศไทย

การเล่นเตย เป็นการเล่นพื้นบ้านซึ่งมีการเล่นทั่วไปไปตามท้องถิ่นต่าง ๆ ในแต่ละภูมิภาคของประเทศไทย จึงมีลักษณะการเล่นและชื่อที่เรียกในการเล่นแตกต่างกันออกไป บางท้องถิ่นจะเรียกชื่อการเล่นชนิดนี้ว่า เตย หมากเตย บัลลูน ตาล่อง ตีเตย หมากลัดและต่อแฮะ เป็นต้น แต่ทุกท้องถิ่นจะมีลักษณะการเล่นที่คล้ายคลึงกัน เช่น

4.1 การเล่นเตยในภาคเหนือ

การเล่นต่อแฮะ

เล่นกันมากในเขตแม่ฮ่องสอน ลักษณะการเล่นคล้ายกับการเล่นเตยหรือตาล่องในภาคกลาง แต่แตกต่างกันในลักษณะของสนามเล่นและวิธีการเล่นเล็กน้อยสันนิษฐานว่า เป็นการเล่นเลียนแบบวิถีชีวิตประจำวันของชาวบ้านในการออกไปหาอาหาร หาของป่า หรือการเดินทาง ซึ่งมียูในภาคเหนือและมีต้นไม้ใหญ่อยู่ชุกชุมมาก ต้องเดินหลบหลีกต้นไม้ไม่ให้ชนต้นไม้ ยามมีภัยไล่ตาม เช่น ถูกสัตว์ป่าไล่ขบกัด ก็ต้องวิ่งหลบหนีเพื่อเอาตัวรอด ชาวบ้านจึงนำเอาวิถีชีวิตดังกล่าวมาดัดแปลงเป็นเกมกีฬาเล่นกัน คำว่า ต่อ หมายถึง แมลงประเภทผึ้งชนิดหนึ่ง แต่ถ้าตัวจะยาวกว่าผึ้ง และมีลักษณะเป็นข้อ ๆ ทางภาคเหนือมีตัวต่อชนิดหนึ่ง เรียกว่า ต่อแฮะ (อุดม รุ่งเรืองศรี, 2534) ซึ่งเสียงอาจ

จะเพี้ยนเป็นต่อแสะ ชาวบ้านจึงนำเอาลักษณะการวิ่งเล่นในป่าที่ต้องหลบหลีกต้นไม้เป็นแนวยาวบวกกับลักษณะของตัวต่อแสะที่คล้ายกับแนวยาวดังกล่าวมาเป็นเกมกีฬา เรียกว่า ต่อแสะ การเล่นต่อแสะเป็นการเล่นออกกำลังกายและเล่นเพื่อความสนุกสนานในยามว่างของคนหนุ่มสาวสมัยก่อน ปัจจุบันไม่นิยมเล่นกันแล้ว

โอกาสที่เล่น เล่นได้ทุกโอกาสในเวลารว่างจากงาน

ผู้เล่น เล่นกันในหมู่คนหนุ่มคนสาว ส่วนใหญ่จะเล่นในหมู่ผู้ชายมากกว่าผู้หญิง โดยแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละเท่า ๆ กัน ตามปกตินิยมเล่นฝ่ายละตั้งแต่ 6 คนขึ้นไป

อุปกรณ์การเล่น ก้อนหินขนาดเท่ากำปั้นมีจำนวนเท่ากับผู้เล่นทั้งหมด

สถานที่เล่น ควรเป็นลานเรียบมีบริเวณกว้างหรือราบกว้างทั่วไป สนามเล่นจะต้องมีการวางก้อนหินเป็นช่วงเท่า ๆ กันในแนวลึกเป็น 2 แถวขนานกัน โดยให้ระยะระหว่างช่องห่างกันประมาณ 1 วา และระยะระหว่างแถวซ้ายถึงแถวขวาห่างกันประมาณ 5 ศอก จะได้แนวก้อนหินดังกล่าวเป็น 6 แถว บางท้องที่ใช้การขีดเขียนเส้นแนวระหว่างก้อนหินเป็น 6 แถว และเขียนเส้นข้าง 2 เส้น ประทับที่พื้นก็มีให้เห็นชัดเจนขึ้น

วิธีเล่น

1. ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะต้องเลือกหัวหน้าของแต่ละฝ่าย ปกติหัวหน้าของแต่ละฝ่ายจะมีรูปร่างใหญ่กว่าเพื่อร่วมทีม หัวหน้าของแต่ละฝ่ายเรียกว่า “พ่อแก่”
2. ให้พ่อแก่ของทั้งสองฝ่ายตกลงกันว่าใครจะเป็นฝ่ายลงก่อนและใครจะเป็นฝ่ายนับก่อน
3. เมื่อตกลงกันแล้วให้ฝ่ายรับไปยืนประจำ แนวก้อนหินคนละแนวจนครบ 6 แถว โดยให้พ่อแก่ของฝ่ายรับยืนประจำแนวก้อนหินที่ 1 ส่วนฝ่ายลงให้ยืนเตรียมพร้อมอยู่นอกแนวก้อนหินที่ 1 โดยให้พ่อแก่ของฝ่ายลงยืนอยู่หน้าสุด ผู้เล่นของฝ่ายรับทุกคนจะต้องรักษาแนวของตนไม่ให้ใครผ่านไปโดยวิธีการไล่จับหรือไล่ตะแคงในแนวของตน
4. เริ่มเล่นโดยพ่อแก่ฝ่ายลงจัดพวกของฝ่ายตน 1 คน ลงไปให้ผ่านแนวก้อนหินที่ 1 ก่อนซึ่งเรียกว่าตาหัวในการลงตาหัวของผู้เล่นของคนแรกนี้ ผู้เล่นคนนั้นจะต้องร้องว่าตี๊ด ซึ่งหมายความว่าตัวของเขาเป็นคนลงคนแรกของกลุ่มพ่อแก่ฝ่ายรับที่เฝ้าที่แนวที่ 1 จะต้องปล่อยให้ผู้เล่นนั้นลงตาหัวโดยไม่มีกรจับตัว ส่วนฝ่ายรับคนอื่น ๆ จะต้องไล่จับหรือไล่ตะแคงเมื่อผู้เล่นนั้นจะผ่านแนวของตน
5. เมื่อผู้เล่นคนแรกของฝ่ายลงผ่านตาหัวไปแล้ว ผู้เล่นคนอื่น ๆ ของฝ่ายลงจะต้องหาทางลงตามไปด้วย ซึ่งจะมีการหลอกล่อฝ่ายรับเพื่อจะได้ผ่านแนวต่าง ๆ ไปจนพ้นแนวก้อนหินที่ 6

ทุกคน ผู้เล่นฝ่ายลงคนใดเมื่อผ่านพื้นแนวที่ 6 ซึ่งเรียกว่าตาหางไปได้แล้ว ก็จะต้องพยายามผ่านกลับขึ้นมาให้พ้นตาหัวออกมานอกแนวที่ 1 ให้ได้

6. ถ้าผู้เล่นฝ่ายลงคนใดสามารถลงผ่านตาหัวไปจนผ่านตาหาง และกลับขึ้นมาผ่านพ้นตาหัวได้ โดยไม่ถูกจับหรือถูกแตะจากผู้เล่นฝ่ายรับเลย ฝ่ายลงจะเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าไม่สามารถผ่านตามขั้นตอนดังกล่าวได้ โดยถูกจับหรือถูกแตะเสียก่อนแม้เพียงคนเดียว ฝ่ายลงจะต้องกลับไปเป็นฝ่ายรับ และฝ่ายรับจะเปลี่ยนมาเป็นฝ่ายลงบ้างจนกว่าจะมีผู้ชนะ

กติกา

1. การวางแนวก่อนหินจะต้องวางให้เห็นชัดเจนและเป็นแนวตรงกัน
2. ผู้เล่นฝ่ายรับจะวิ่งไล่จับหรือแตะผู้เล่นฝ่ายรุกได้เฉพาะแนวก่อนหินที่ตนยืนอยู่เท่านั้นจะออกนอกแนวไม่ได้
3. ผู้เล่นฝ่ายรุกจะต้องผ่านหรือลงแนวก่อนหินต่าง ๆ ภายในเขตแนวก่อนหินที่กำหนดเท่านั้น มักให้ผู้เล่นตัดสินกันเอง

4.2 การเล่นเตยในภาคกลาง

เตยเป็นกีฬาพื้นเมืองของภาคกลางที่เล่นสืบทอดต่อกันมานาน เล่นกันโดยทั่วไปแทบทุกจังหวัดของภาคกลางในสมัยก่อน เช่น จังหวัดชัยนาท พระนครศรีอยุธยา อ่างทอง ฉะเชิงเทรา กรุงเทพฯ ธนบุรี และสมุทรสาคร เป็นต้น บางท้องถิ่นมีชื่อเรียกแตกต่างกันไป เช่น เรียกว่า ตาล่อง (วรรณ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน, 2526) หรือ บัลลูน เป็นต้น ไม่ปรากฏหลักฐานว่ามีการเล่นเตยกันตั้งแต่เมื่อใด แต่พบว่ามีการเล่นเตยกันแล้วในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ประมาณช่วงรัชกาลที่ 5 ราว พ.ศ. 2430 (กรมพลศึกษา, 2525) ลักษณะวิธีการเล่นเตยนั้น เป็นการวิ่งไล่กันบนเส้นตารางที่เขียนไว้ที่พื้นดิน สันนิษฐานว่าน่าจะเป็นการเล่นเลียนแบบวิถีชีวิตของชาวนา และเลียนแบบธรรมชาติของท้องนา เมื่อถึงหน้าน้ำท่วมท้องนาเหลือแต่คันนา เด็ก ๆ ไม่มีที่วิ่งเล่น ต้องวิ่งไล่เล่นกันบนนา ที่เป็นตารางกว้างใหญ่ ต่อมาชาวบ้านจึงดัดแปลงนำรูปแบบคันนามาเขียนเป็นตารางบนพื้นดิน เล่นเตยกันแทนสมัยก่อนเล่นกันในหมู่ผู้ใหญ่และคนหนุ่มคนสาว เป็นการออกกำลังกายและเพื่อความสนุกสนานรื่นเริงในเทศกาลงานรื่นเริงต่าง ๆ ของชาวบ้าน ปัจจุบันยังมีการเล่นเตยอยู่ทั่วไป แต่มักเป็นการเล่นในหมู่เด็ก ๆ มากกว่าผู้ใหญ่ และเล่นกันในชนบทเสียเป็นส่วนมาก สำหรับในเมืองไม่ค่อยปรากฏการเล่นเตยให้เห็นบ่อยนัก

โอกาสที่เล่น เล่นได้ทุกโอกาส มักนิยมเล่นแข่งขันในงานตรุษสงกรานต์ หรืองานรื่นเริงทั่วไป

ผู้เล่น เล่นได้ทั้งชายและหญิงทั้งผู้ใหญ่และเด็ก โดยแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย จำนวนผู้เล่นฝ่ายละเท่า ๆ กัน อย่างน้อยควรมีฝ่ายละ 3 – 4 คน

อุปกรณ์การเล่น ไม่ใช่

สถานที่เล่น บริเวณลานวัด ลานบ้านหรือลานกว้างทั่วไป โดยเขียนเส้นลงที่พื้นเป็นเส้นขนานมีจำนวนเส้นเท่ากับผู้เล่นฝ่ายรับ ให้เส้นขนานแต่ละเส้นมีความยาวเท่ากันประมาณ 2 เมตร และให้แต่ละเส้นห่างกันเป็นระยะประมาณ 2 เมตร แล้วเขียนเส้นขวาง 2 เส้น ปิดท้ายเส้นขนานทั้ง 2 ด้าน และเส้นขวางกลางแบ่งครึ่งเส้นขนานอีกหนึ่งเส้น เป็นรูปตารางสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีเส้นผ่ากลาง

วิธีเล่น

1. ให้หัวหน้าของผู้เล่นทั้งสองฝ่ายตกลงกันว่าฝ่ายใดจะเป็นฝ่ายรุกและฝ่ายใดจะเป็นฝ่ายรับ เมื่อตกลงกันแล้ว ให้ฝ่ายรับลงยืนประจำเส้นต่าง ๆ คนละเส้น ให้หัวหน้าของผู้เล่นฝ่ายรับยืนอยู่เส้นหน้าสุด โดยมีฝ่ายรุกยืนอยู่นอกเส้นด้านนั้น หันหน้าเข้าหาฝ่ายรับ

2. เริ่มเล่นโดยหัวหน้าของผู้เล่นฝ่ายรุก ตะมุตะมือหัวหน้าของผู้เล่นฝ่ายรับเป็นสัญญาณเริ่มเล่น จากนั้นผู้เล่นฝ่ายรุกทุกคนต้องพยายามวิ่งผ่านเส้นต่าง ๆ จากด้านหน้าไปยังด้านหลังให้พ้นทุกเส้นซึ่ง เรียกว่า การวิ่งลง เมื่อผ่านเส้นสุดท้ายแล้วจะต้องวิ่งกลับขึ้นมาให้ผ่านเส้นหน้าสุดออกมาด้านหน้าให้ได้ ซึ่งเรียกว่าการวิ่งขึ้น โดยต้องพยายามมิให้ผู้เล่นฝ่ายรับที่ประจำอยู่ตามเส้นต่าง ๆ ตะมุตะมือได้ ขณะเดียวกันผู้เล่นฝ่ายรับทุกคนที่ยืนรักษาเส้นต่าง ๆ อยู่ ก็ต้องพยายามวิ่งไล่ตะมุผู้เล่นฝ่ายรุกให้ได้ แต่ต้องวิ่งบนเส้นที่ตนรับผิดชอบเท่านั้น

3. ถ้าผู้เล่นฝ่ายรุกถูกผู้เล่นฝ่ายรับคนใดก็ตามตะมุแล้วผู้เล่นฝ่ายรุกแม้แต่คนเดียว จะถือว่าฝ่ายรุกทั้งหมดตาย หหมดสิทธิในการเล่น ต้องผลัดเปลี่ยนมาเป็นฝ่ายรับ ยืนรักษาเส้นต่าง ๆ และให้ฝ่ายรับเดิมเป็นฝ่ายรุกบ้าง เมื่อเกิดการตายครั้งใดให้เปลี่ยนหน้าที่กันเช่นนี้เรื่อยไป

4. ผู้เล่นฝ่ายรุกคนใดสามารถวิ่งผ่านเส้นต่างๆ จากด้านหน้าลงไปยังด้านหลัง และย้อนกลับจากด้านหลังขึ้นมายังด้านหน้า หรือเรียกว่าวิ่งลงและวิ่งขึ้นได้ โดยไม่ถูกผู้เล่นฝ่ายรับตะมุแล้ว ทำให้ผู้เล่นคนใดในฝ่ายรุกตายเสียก่อน จะถือว่าฝ่ายรุกทั้งฝ่ายเป็นผู้ชนะ

กติกา

1. ผู้เล่นฝ่ายรับที่ยืนประจำเส้นต่าง ๆ จะต้องวิ่งไล่ตะมุ โดยทำเหยียบอยู่บนเส้นที่ตนรับผิดชอบเท่านั้น ผู้เล่นที่เป็นหัวหน้าซึ่งประจำอยู่เส้นหน้าสุด มีสิทธิที่จะวิ่งได้ 2 เส้น คือ เส้นขวางหน้าสุด และเส้นกลาง ส่วนผู้เล่นคนอื่น ๆ วิ่งได้เฉพาะเส้นขวางที่ตนยืนอยู่เท่านั้น

2. อนุญาตให้ผู้เล่นฝ่ายรับเอื้อมมือตะมุผู้เล่นฝ่ายรุกได้ แต่ต้องยืนให้เท้าทั้งสองเหยียบเส้นอยู่

3. ผู้เล่นฝ่ายรุกจะต้องวิ่งผ่านเส้นต่าง ๆ อยู่ภายในกรอบของสนามเล่น คือ ระหว่างเส้นข้างทั้งสองเท่านั้น จะเหยียบหรือออกนอกเส้นข้างไม่ได้ และจะวิ่งย้อนกลับเส้นที่ตนเคยวิ่งผ่านมาแล้วในขณะที่กำลังวิ่งลง หรือวิ่งขึ้นอยู่นั้นไม่ได้
4. ผู้ฝ่าฝืนกติกาจะถือว่าตาย และมีผลให้ฝ่ายตนตายตามด้วย
5. ให้ผู้เล่นตัดสินกันเอง

4.3 การเล่นเกมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้

การเล่นเตยนี้มีเล่นทั้งภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคใต้มีวิธีการเล่นอย่างเดียวกัน (ผะอบ ไปชะกฤษณะ และคณะ, 2522.)

ผู้เล่น 6 – 8 คน

อุปกรณ์การเล่น ชีดเส้นกำหนดบริเวณเป็นเส้นขนาน 3 คู่ เส้นขนานตามยาวอีก 1 เส้น เส้นข้างตามยาว 2 เส้น ซึ่งจะกำหนดบริเวณไม่ให้วิ่งออกไปข้างกว้างเกินไป

วิธีเล่น จับไม้สั้นไม้ยาวว่าใครจะเป็นผู้กั้น ใครจะเป็นผู้ล่อง ผู้กั้นยึดประจำเส้นของตน คอยกั้นไม่ให้ผู้ล่องผ่านไป ผู้ล่องต้องพยายามหลอกล่อให้เผลอ แล้ววิ่งผ่านไปให้ได้ การวิ่งต้องวิ่งผ่านด้าน จนครบทุกด้านแล้ววิ่งกลับไปจุดที่ตั้งต้น ถ้าผ่านได้สำเร็จต้องร้องบอกว่า “เตย” หรือ “ตาล่อง” หมายความว่าชนะแล้ว แม้เพียงคนเดียวก็ถือว่าจบเกม เริ่มใหม่ แต่ถ้าโดนแตะก่อนแม้เพียงคนเดียวก็ถือว่าตาย ต้องเปลี่ยนข้างสลับกันเล่น

5. เกมการเล่นที่มีการพัฒนาไปเป็นกีฬาที่สามารถจัดแข่งขันได้ในปัจจุบัน

จากทฤษฎีที่กล่าวมาแล้วเบื้องต้น สามารถพิสูจน์ได้จากกีฬาต่าง ๆ ที่นิยมเล่นกันในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็น ตะกร้อ มวยไทย และกบัดดี เป็นต้น ซึ่งล้วนแต่กำเนิดมาจากการเล่น ทั้งสิ้นในการวิจัยเล่มนี้จะยกตัวอย่างของการเล่นที่พัฒนาและวิวัฒนาการไปเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมดังต่อไปนี้

ตะกร้อ

เป็นการเล่นเก่าแก่ของไทยมาแต่โบราณ ลักษณะการเล่นเป็นเพียงล้อมวงเตะรับส่งกันหรือเตะเลี้ยงเพื่อไม่ให้ลูกตะกร้อตกถึงพื้นเท่านั้น ต่อมาจึงมีผู้เริ่มคิดรูปแบบการแข่งขันขึ้นโดยแบ่งออกเป็นตะกร้อเตะแทน ตะกร้อชิงธง ตะกร้อลอดห่วง และตะกร้อข้ามตาข่าย ตะกร้อข้ามตาข่ายนี้เองที่ต่อมาได้มีการปรับปรุงกติการ่วมกับมาเลเซีย จนกลายเป็นกีฬาเซปัดตะกร้อ ซึ่งปัจจุบันเซปัดตะกร้อ มีการแข่งขันทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ เป็นกีฬาอีกชนิดหนึ่งที่ได้บรรจุให้มี

การแข่งขันในกีฬาซีเกมส์ เอเชียนเกมส์ และเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมจากทั่วโลก ดังที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน (บุญยงค์ เกศเทศ, 2531)

มวยไทย

กีฬามวยไทยมาจากการดำเนินชีวิตในสมัยโบราณที่ต้องต่อสู้กับภัยธรรมชาติ โดยวิธีการใช้อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายเป็นอาวุธในการต่อสู้ป้องกันตัว ต่อมามีการปรับใช้ให้เหมาะสม เมื่อมีสงครามก็ได้นำเอาศิลปะมวยไทยมาใช้ควบคู่กับอาวุธประเภทต่าง ๆ เพื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นยามว่างก็นำมาแข่งขันชมมวยโดยมีระเบียบกฎกติกาให้รัดกุมขึ้น ปัจจุบันการชมมวยไทยมีการแข่งขันกันอย่างแพร่หลายทั้งในประเทศและต่างประเทศ (โพธิ์สวัสดิ์ แสงสว่าง, 2522)

มวยไทยช่วยพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ และสติปัญญาให้เป็นผู้มีความสมบูรณ์ทางกาย และจิตใจ สามารถปรับตัวอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข ดังนั้นคนไทยทุกคนควรจะได้ฝึกฝนเพื่อเป็นการออกกำลังกายให้ร่างกายมีสมรรถภาพทางกายมีอยู่เสมอ และยังเป็นนันทนาการและช่วยแก้ปัญหาทางสังคม ปัญหาวัยรุ่น ตลอดจนทั้งปัญหาการว่างงานได้อีกด้วย มวยไทยจึงมีประโยชน์ต่อคนไทย และสำคัญต่อทุก ๆ คนในโลก เพราะเป็นมรดกของชาติไทยที่มีประโยชน์ต่อบุคคลชุมชน และประเทศชาติ ควรที่ลูกหลานไทยจะได้สืบทอดวัฒนธรรมทางกีฬานี้ให้คงอยู่สืบไป โดยพัฒนาทางวงการกีฬามวยไทย การเรียนการสอน กีฬามวยไทยให้เป็นระบบสามารถเผยแพร่ไปสู่เยาวชนไทยและเยาวชนทั่วโลกได้อย่างถูกต้องเหมาะสมจนมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬามวยไทย และเป็นที่ยอมรับแพร่หลายในหมู่ชาวไทยและชาวต่างชาติ (คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ,2540)

กาบัดดี้

“กีฬา กาบัดดี้” ส่วนใหญ่จะเล่นกันในประเทศเขตร้อนของทวีปเอเชีย รูปแบบหรือวิธีการเล่นของแต่ละประเทศจะแตกต่างกันไปเล็กน้อย แต่สิ่งสำคัญคือสิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายน้อย เล่นเป็นกลุ่มได้สนุกสนาน ตื่นเต้น และเหมาะสมที่จะเล่นกันได้ในทุกประเทศ สหพันธ์กาบัดดี้สมัครเล่นแห่งเอเชีย (A.A.K.F.) ได้จัดตั้งขึ้นในเดือนพฤษภาคม ปี 1978 โดยประเทศอินเดีย, เนปาล, บังกลาเทศ, ปากีสถาน และ ศรีลังกา เป็นประเทศร่วมก่อตั้ง ด้วยหวังว่าประเทศอื่น ๆ ในเอเชียจะให้การสนับสนุนโดยเข้าร่วมใน กิจกรรมกีฬาชาวเอเชียนี้ให้มั่นคงยิ่งขึ้น (www.siamsport.co.th.)

เมื่อย้อนไปในยุคก่อนประวัติศาสตร์ กีฬานี้แต่ละประเทศจะมีชื่อเรียกที่แตกต่างกันไป เช่น ฮาดูคูกัน ในบังกลาเทศเรียก กาบัดดี้ ในอินเดียและปากีสถานเรียก กูดู ในศรีลังกาเรียกโดโด ในเนปาลเรียก ซิดูคูดู ในมาเลเซียหรือที่ไทยเราเรียกว่า ตีจับ

ในครั้งแรกกีฬานี้คิดขึ้นเพื่อทักษะการต่อสู้สำหรับบุคคล และกลุ่มหรือทีมเพื่อให้มีความคล่องแคล่ว ว่องไว มีความสัมพันธ์ในส่วนของกล้ามเนื้อ มีพลังปอด มีความเฉลียวฉลาดและไหวพริบ ทั้งขณะเป็นฝ่ายรุกและฝ่ายรับ

การเล่นกีฬาการบดดี จะสามารถช่วยเสริมสมรรถภาพได้ดีเมื่อเทียบกับกีฬาประเภทอื่น ๆ ทั้งเสริมร่างกายให้แข็งแรง ช่วยให้มีจิตใจ แจ่มใสและมีบุคลิกภาพที่ดี นอกจากนี้ยังช่วยฝึกให้มีการตัดสินใจที่ดีอีกด้วย

ปัจจุบันกีฬาการบดดีเป็นที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลายในบังคลาเทศ, อินเดีย, ปากีสถาน, เนปาล, ภูฏาน, มาเลเซีย, ญี่ปุ่น, จีน, ศรีลังกา, สิงคโปร์ และสหราชอาณาจักร นอกจากนี้ประเทศที่กล่าวมาแล้วยังมีอีกหลายประเทศที่จัดให้มีการแข่งขันชิงชนะเลิศภายในเป็นประจำทุกปี ทั้งยังถูกจัดเป็นส่วนหนึ่งในการแข่งขัน South Asian Games ตั้งแตปี 1985 ด้วย

ในปี 1990 กีฬาการบดดีได้รับการบรรจุให้มีการแข่งขันในกีฬาเอเชียนเกมส์ นับตั้งแต่ครั้งที่ 11 ณ กรุงปักกิ่ง ประเทศจีน มีประเทศที่เข้าแข่งขันคือ จีน, ญี่ปุ่น, อินเดีย, บังคลาเทศ, ปากีสถาน และเนปาล

ในปี 1994 เป็นการแข่งขันครั้งที่ 2 ในเอเชียนเกมส์ ณ เมืองฮิโรชิมา ประเทศญี่ปุ่น ได้รับการสนับสนุนจากสหพันธ์การบดดีสมัครเล่นแห่งเอเชีย (A.A.K.F.) จากสมาคมการบดดีญี่ปุ่น (J.A.K.A.) และสหพันธ์โอลิมปิกแห่งเอเชีย (I.O.A.) ซึ่งการแข่งขันในครั้งนี้ได้ได้รับความสนใจจากผู้ชมเป็นจำนวนมาก

ในปี 1998 กีฬาการบดดีได้มีการแข่งขันในกีฬาเอเชียนเกมส์ ครั้งที่ 13 ณ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย อีกครั้งหนึ่ง โดยได้รับการสนับสนุนจากสหพันธ์การบดดีแห่งเอเชีย (A.A.K.F.) และการกีฬาแห่งประเทศไทย (S.A.T.)

นอกจากประเทศต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้ว ประเทศในยุโรป รัสเซีย และประเทศอื่น ๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงเหนือได้กำลังมีการเคลื่อนไหว และให้ความสนใจในกีฬาการบดดีมากขึ้น ด้วยเช่นกัน

วิธีการเล่นของกาบดดี

1. มีลักษณะการเล่นเป็นทีม แบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายรุกและฝ่ายรับ ผู้เล่นฝ่ายรุกจะต้องเปล่งเสียง “กาบดดี” ด้วยเสียงอันดัง ถ้าไม่เปล่งจะถูกให้กลับแดน และให้ผู้เล่นฝ่ายรับเป็นฝ่ายรุกแต่ห้ามรุกติดตามโดยกระชั้นชิด

2. ผู้เล่นฝ่ายรุกจะต้องเริ่มเปล่งเสียง “กาบัตดี” ก่อนเข้าไปยังแดนของฝ่ายรับในเหตุการณ์ เช่นนี้ ฝ่ายรับที่กลับได้เป็นฝ่ายรุกจากการเริ่มเปล่งเสียง “กาบัตดี” ซ้ำ ห้ามไล่ติดตามทันทีและจะถือว่าตาย ไม่ต้องออกจากการแข่งขันถ้าฝ่ายรุกแตะฝ่ายรับไม่ว่าคนเดียวหรือหลายคน

3. ตายเมื่อส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายแตะพื้นสนามนอกเส้นขอบสนาม (Boundary) แต่ถ้าอยู่ในระหว่างการต่อสู้กัน (Struggle) ผู้เล่นเหล่านั้นจะไม่ตาย หรือไม่ต้องออกจากการแข่งขันถ้าส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายแตะพื้นสนามโดยตรงหรือแตะกับผู้เล่นคนอื่นที่อยู่ภายในขอบสนาม (Boundary) (ส่วนที่แตะกันนั้นจะต้องเกิดขึ้นภายในเส้นขอบสนาม)

หมายเหตุ : แต่ถ้าฝ่ายรุกเกือบจะแตะตัวฝ่ายรับได้ (ไม่แตะ) และกลับแดนตนโดยปลอดภัยอาจจะถูกไล่ติดตามทันที

4. ผู้เล่นฝ่ายรุกจะถูกเข้าไปในแดนของฝ่ายรับได้ครั้งละไม่เกิน 1 คน

5. เมื่อผู้เล่นฝ่ายรุกถูกจับ ผู้เล่นฝ่ายรับจะไม่พยายามทำให้การเปล่งเสียง “กาบัตดี” ของฝ่ายรุกหยุดลง โดยการปิดปาก การปล้ำอย่างรุนแรงที่อาจทำให้เกิดบาดเจ็บการใช้ขานีบ หรือวิธีการอื่นใดที่ไม่ถูกต้อง

6. ตราบใดที่ผู้เล่นฝ่ายรูกยังกลับแดนของตนไม่ได้ฝ่ายรับจะเข้าไปในแดนของฝ่ายรุกไม่ได้ ถ้าฝ่าฝืนจะถูกแจ้งให้ออกจากการแข่งขัน

7. ผู้เล่นคนเดียวหรือหลายคนที่ออกจากการแข่งขันแล้วสามารถกลับมาเล่นได้อีกตามลำดับการออกก่อนหลัง เมื่อฝ่ายตรงข้ามถูกให้ออก 1 คน หรือมากกว่า

เทนนิสวอลเลย์บอล

ความนิยม และการริเริ่มการพัฒนา, เกมพื้นบ้านในอินเดีย

เทนนิสวอลเลย์บอลได้ค้นพบโดย เวนคาทีช (Venkatesh Wangwod) ในปี 1986 ในขณะที่มีการเล่นวอลเลย์บอลแล้วเกิดขาดจำนวนผู้เล่นโดยบังเอิญ นายแวงวอดและแซดบัค (Mr.Wangwad and Mr.Zadbuke) ได้เริ่มเกมขึ้นในสนามเทนนิสที่เมืองพาติยาลา (Patiyala) จากแนวคิดทางนันทนาการของการเล่นวอลเลย์บอลลูกบอลเป็นของเทนนิสเป็นเกมใหม่ขึ้นมา

หลังจากนั้น 12 ปี ของการเล่นเกมที่ นายแวงวอด “ได้จัดทำกฎกติกาขึ้น และได้แสดงสาธิตขึ้นในการสัมมนาในระดับชาติปี 1998 จนปี 1999 สมาพันธ์อินเดียก็ได้บรรจุเกมนี้เข้าไปในสมาพันธ์ของชาติ ในเดือนพฤษภาคม ปี 1999 ก็ได้มีการจัดการแข่งขันเกมวอลเลย์บอล เทนนิสนานาชาติครั้งแรกขึ้นใน มหาราษฏระ (Maharashtra Mandal, PUNE,)

กฎของเกม

สนามแข่งขัน สนามสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 16 x 8 เมตร เนท (Net) วอลเลย์บอล สูง 1.10 เมตร และเสาทั้ง 2 ข้างสูง 1.15 เมตร

ผู้เล่น เดี่ยวหรือคู่หรือคู่ผสม

คะแนน หนึ่งเซตมี 15 คะแนน เล่นจำนวน 3 เซต เป็น 1 เกม ผู้เริ่มต้นเล่นเป็นผู้ทำคะแนนก่อน

การทำผิดกติกา

1. ลูกเริ่มต้นจะต้องส่งเฉียงไปหาคู่แข่ง ซึ่งจะต้องไม่สัมผัสตาข่ายและจะต้องลงในพื้นที่ขนาด 6 x 4 เมตร

2. ในการเล่นลูกแต่ละครั้งจะสามารถตีได้เพียงครั้งเดียวหลังจากลูกบอลได้กระดอน

จากการเล่นพื้นเมืองต่าง ๆ ที่สามารถพัฒนามาเป็นกีฬาที่นิยมได้ดังที่กล่าวมานั้น ผู้วิจัยจึงมีความคิดเห็นว่า **การเล่นเตย** ก็เป็นอีกการเล่นหนึ่ง ที่สามารถพัฒนาไปเป็นกีฬาได้เช่นกัน เนื่องจาก “เตย” เป็นการเล่นที่สนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าใจ ต้องใช้ความพยายาม และความสามารถทางกาย อีกทั้งยังมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เล่นได้ทุกที่ทุกโอกาส และสามารถเป็นไปตามทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสังคมวิทยาที่กล่าวถึง การเล่นเกม และกีฬาว่า ทั้ง 3 เรื่องนี้มีความเกี่ยวข้องและต่อเนื่องกันนั้นคือ “กีฬาคือพัฒนาการของเกมและ เกม คือ พัฒนาการของการเล่น “ ข้อความดังกล่าวอธิบายได้ว่าการเล่นที่มีพัฒนาการสูงขึ้นไปจะพัฒนากลายเป็นเกม เกมที่มีพัฒนาการสูงขึ้นไปจะพัฒนาไปเป็นกีฬา ผู้วิจัยเห็นด้วยตามทฤษฎีดังกล่าว และเชื่อว่าเกมการเล่นเตยสามารถพัฒนาได้สูงขึ้นไปสู่การเป็นกีฬาได้อย่างแน่นอน

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในประเทศ

ชัชชัย โกมารทัต ฟอง เกิดแก้ว และประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ (2527) ได้ทำการวิจัยเรื่องกีฬาพื้นเมืองไทย : ศึกษาและวิเคราะห์ทางด้านพลศึกษา จากการวิจัยสรุปได้เป็น 3 ส่วน คือ

1.) ความเป็นมาของกีฬาพื้นเมือง พบว่า มีการเล่นกีฬาพื้นเมืองไทยกันแล้ว ตั้งแต่สมัยกรุงสุโขทัย (พ.ศ. 1781 – 1921) โดยมีจุดมุ่งหมายในการเล่นเพื่อเป็นการฝึกฝนการต่อสู้ป้องกันตัวเตรียมพร้อมสำหรับการสงครามและเพื่อเป็นการสนุกสนานรื่นเริงในยามว่างโอกาสที่เล่นเป็นการสมโภชในงานพระราชพิธีของพระเจ้าแผ่นดินและเล่นในงานเทศกาลรื่นเริงของชาวบ้าน ในสมัยกรุงศรีอยุธยา มีลักษณะเป็นการสืบทอดมาจากสมัยกรุงสุโขทัยในสมัยกรุงธนบุรี การเล่นกีฬาพื้นเมืองไทยสืบทอด

ต่อมาจากสมัยกรุงศรีอยุธยา ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์เป็นช่วงที่มีการฟื้นฟูและพัฒนากีฬาพื้นเมืองไทยอย่างแท้จริง จุดมุ่งหมายของการเล่นกีฬาพื้นเมืองไทยมุ่งเน้น เพื่อเป็นการเล่นออกกำลังกายเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเพื่อผ่อนคลายความเครียดจากงานเป็นสำคัญ โอกาสในการเล่น เล่นตามประเพณี ตามเทศกาลต่างๆของชาวบ้านมีมากขึ้น มีการสนับสนุนและแพร่หลาย มีการดัดแปลงปรับปรุงการเล่นกีฬาสากล ในช่วงหลังจากมีการเปลี่ยนแปลงจากปกครองประเทศจนถึงปัจจุบัน การเล่นกีฬาพื้นเมืองไทยซบเซาลง เพราะประชาชนหันไปสนใจเล่นและแข่งขันกีฬาสากล และรัฐบาลขาดการสนับสนุนส่งเสริมกีฬาพื้นเมืองไทยอย่างจริงจัง

2.) ลักษณะและรูปแบบของการเล่นกีฬาพื้นเมืองไทย พบว่ากีฬาพื้นเมืองไทยมักเล่นกันในโอกาสที่ว่างจากงานประจำ เล่นกันในงานเทศกาลรื่นเริงของแต่ละท้องถิ่น กีฬาพื้นเมืองไทยส่วนใหญ่จะเล่นรวมกันเป็นหมู่คณะทั้งผู้ชายและผู้หญิง ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ และเล่นรวมกันเป็นทีมหรือเป็นชุดมากกว่าการเล่นเดี่ยว ผู้หญิงนิยมเล่นกีฬาพื้นเมืองไทยที่ไม่ใช้ความรุนแรง ส่วนผู้ชายนิยมเล่นกีฬาพื้นเมืองไทยทุกลักษณะ อุปกรณ์ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวันของแต่ละท้องถิ่น สถานที่เล่นมักเป็นไปตามธรรมชาติ เช่น ลานวัด ลานบ้าน หรือทุ่งนา สนามเล่นมักไม่มีการกำหนดขอบเขตตายตัว แต่จะกำหนดขอบเขตสนามเล่นในลักษณะที่ยืดหยุ่นได้ตามขนาด และจำนวนของผู้เล่น วิธีการทำสนามเล่นมักใช้วิธีง่าย ๆ โดยการขีดเส้นลงที่พื้นดิน กีฬาพื้นเมืองส่วนมากมีวิธีการเล่นแบบง่าย ๆ ใช้ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายขั้นพื้นฐานที่ไม่ยุ่งยาก สลับซับซ้อน วิธีการเล่นมักเป็นแบบไล่เตะหรือไล่จับแบบจุดกระชาก ลากดึง แบบซ่อนและหา เป็นต้น มีการกำหนดกติกา กฎเกณฑ์และข้อตกลงต่างๆ ไว้พอเข้าใจ ส่วนมากจะเล่นและตัดสินกันเอง

3.) คุณค่าทางด้านพลศึกษาของกีฬาพื้นเมืองไทย พบว่ากีฬาพื้นเมืองไทยแต่ละชนิดให้คุณค่าทางด้านพลศึกษาครบทั้ง 5 ทาง คือ ทางร่างกาย ทางจิตใจ ทางอารมณ์ ทางสติปัญญา และทางสังคม

นพคุณ นวมพันธ์ (2537) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมการเล่นกระต่ายขาเดียวของเด็กไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเกมการเล่นกระต่ายขาเดียวของเด็กไทย ให้มีรูปแบบที่สามารถจัดการแข่งขันได้และมีกฎกติกาการแข่งขันที่เป็นมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ผู้เล่น ผู้ชมและผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันว่า การแข่งขันกระต่ายขาเดียวในรูปแบบใหม่มีความสนุกสนาน ง่าย เล่นง่าย ประหยัด ปลอดภัย มีประโยชน์ต่อพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งมีสาระสำคัญ คือ

1. เป็นการแข่งขันประเภททีม ซึ่งประกอบด้วยผู้เล่นฝ่ายละ 6 คน
2. สนามแข่งขันเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด 8 x 8 เมตร

3. จุดหมายของการเล่นคือ การที่ผู้เล่นฝ่ายใดคนหนึ่ง ซึ่งเรียกว่า “กระต่าย” เขย่งด้วยเท้าข้างใดข้างหนึ่งและพยายามไล่แตะผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามทั้ง 6 คน ให้ได้จำนวนมากที่สุดภายในเวลา 30 วินาที

4. ทีมที่เป็นฝ่ายไล่จะได้คะแนนเท่ากับจำนวนผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามที่กระต่ายสามารถแตะได้

5. ทั้งสองทีมจะผลัดกันเป็นฝ่ายไล่และฝ่ายหนีสลับกันไป

6. ทีมที่ทำคะแนนได้ถึง 15 คะแนนก่อนเป็นฝ่ายชนะในเซ็ทนั้น และทีมที่ชนะ 2 ใน 3 เซ็ทเป็นฝ่ายชนะการแข่งขัน

พรพนา ช่างเกวียน (2544) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การละเล่นพื้นเมืองโคราช : การวิเคราะห์คุณค่าทางด้านพลศึกษาและคติชนวิทยา มีวัตถุประสงค์เพื่อทำการศึกษาเกี่ยวกับความเป็นมา ลักษณะและรูปแบบของการละเล่นพื้นเมืองชนิดต่าง ๆ ของจังหวัดนครราชสีมา เพื่อศึกษาวิเคราะห์คุณค่าทางพลศึกษาและคุณค่าทางคติชนวิทยาของการละเล่นพื้นเมืองจังหวัดนครราชสีมา ผลการวิจัยพบว่า 1) การละเล่นพื้นเมืองโคราชนั้นได้มีมานานแล้ว แต่ไม่มีหลักฐานปรากฏแน่ชัดว่ามีการเล่นตั้งแต่สมัยใด กลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 81 ให้ข้อมูลว่า เมื่อเกิดมาจำความได้ก็รู้จักการเล่นกันแล้ว แต่ไม่รู้ว่าใครเป็นคนคิดวิธีการเล่น ถือว่าการละเล่นพื้นเมืองโคราชในสมัยโบราณนั้นเป็นการละเล่นกันตามประเพณี หรือเล่นในยามว่างจากการทำงาน ดังนั้นการละเล่นพื้นเมืองโคราช มีการปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นมาจนถึงปัจจุบัน อาจมีช่วงที่ขาดหายไปบ้างตามกาลเวลา จะมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เพราะวิถีการดำรงชีวิตของคนเราเปลี่ยนไป ส่วนลักษณะและรูปแบบของการละเล่นพื้นเมืองโคราชมักนิยมเล่นแบบไล่แตะ จุด แบบโยน-รับ แบบตีหรือทอย การกระโดดข้าม แบบท่าย แบบซ่อนหา เป็นต้น ส่วนมากก็จะเป็นการเล่นที่ง่าย ๆ ผู้เล่นทุกคนสามารถเข้าใจได้ง่ายและรวดเร็ว ส่วนทักษะที่ใช้เล่นเป็นทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานง่ายๆ เช่น การเดิน การวิ่ง การกระโดด การคลาน การหลบหลีก การโยน การขว้าง การปา การรับ เป็นต้น 2) คุณค่าทางด้านพลศึกษาของการละเล่นพื้นเมืองโคราช พบว่าให้คุณค่าทางด้านพลศึกษาครบทั้ง 5 ด้าน คือ ทางด้านร่างกาย ทางด้านจิตใจ ทางด้านอารมณ์ ทางด้านสติปัญญา และทางด้านสังคม 3) คุณค่าทางด้านคติชนวิทยาพบว่าให้คุณค่าทางด้านคติชนวิทยา คือ แสดงให้เห็นถึงสภาพทางภูมิศาสตร์และความเป็นอยู่ วัฒนธรรม ศาสนา และจารีตประเพณี การศึกษา ค่านิยม ความเชื่อในด้านพิธีกรรม ความสามัคคี มีความรักในหมู่คณะ การรู้จักใช้ไหวพริบปฏิภาณและการรู้จักเอาตัวรอด การรู้จักใช้เวลาว่างในการออกกำลังกาย และควรมีปฏิภาณในเชิงกวีของคนสมัยก่อน

ในต่างประเทศ

แมตยูรี ที.วากาโชว์ (Madhuri T. Waghachoure,2003) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนา และคุณค่าเกมพื้นเมืองอินเดีย โค-โค (KHO – KHO) จากการวิจัยพบว่า เกมพื้นเมืองอย่าง โค-โค (KHO – KHO) เล่นในประเทศอินเดีย และกลับกลายเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมในการแข่งขันในบางประเทศทางแถบเอเชียใต้ เกม โค-โค (KHO – KHO) มีพื้นฐานจากหลักการทางธรรมชาติของการพัฒนาทางกาย และช่วยส่งเสริมสุขภาพที่ระหว่างเยาวชน ซึ่งไม่ได้เป็นเพียงการวิ่งหรือไล่จับเท่านั้น หากหมายถึง การเอาชนะที่ต้องใช้สมรรถภาพทางกาย ค่าสิ่งชั้นสูง ความอ่อนตัว ความเร็ว ความคงทน และความแข็งแรงของผู้เล่น การวิ่งไล่จับ และการหมุนตัวทำให้เกมมีความตื่นเต้น และ น่าสนใจมากขึ้น เกมนี้มีคุณค่าทางด้านสังคม จิตวิทยา คุณธรรมและประวัติศาสตร์

ทไซ จุง ไช (TSAI JUNG-CHIEH,2003) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การกำเนิดของพลศึกษา พื้นฐานของไต้หวัน : การเล่น คัง-ลู จุดประสงค์การวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษากระบวนการในการพัฒนา กีฬาการเล่น คัง-ลู โดยการรวบรวม และวิเคราะห์หลักฐานทางเอกสารโดยได้ข้อสรุปดังต่อไปนี้ พบว่า จากการรุ่งเรืองและเอกสารอ้างอิงทางประวัติศาสตร์ ประเทศไต้หวันได้มีการเล่น คัง-ลู มาเป็นเวลานาน เมื่อเริ่มต้น คัง-ลู เป็นของเล่นที่ทำจากไม้นำมาจัดแต่งรูปทรง ซึ่งเป็นที่นิยมโดยทั่วไป ในปี 1960 เริ่มมีการผลิต คัง-ลู ในเชิงพาณิชย์มากขึ้น ทำให้การละเล่นชนิดนี้ขยายตัวได้อย่างรวดเร็วโดยได้มีการตั้งสโมสร ดาไซเซ่น คัง-ลู (Da-Xi Zhen Kan-Lou Club) ขึ้นเป็นครั้งแรกในปี 1969 และเริ่มมีรูปแบบเป็นกติกามากขึ้นมีการพัฒนาคุณภาพของ คัง-ลู มีการสอน การแสดง และก่อให้เกิดการแข่งขันขึ้น โดยสมาคมศิลปการละเล่นพื้นบ้านของจีน และผู้สอนกีฬาพื้นบ้านนานาชาติ (Chinese Folk Art Association and Overseas Folk Sport Teachers) ซึ่งเริ่มมีการจัดการแข่งขัน และกำหนดกติกาที่ใช้ในการแข่งเป็นสาเหตุให้มีการสมัครของครูพลศึกษาทั้งหลายในปี 1994 เพื่อผลักดันกีฬาชนิดนี้ให้เป็นหนึ่งในการสอนของโรงเรียนทั้งประถมและมัธยม ด้วยเหตุนี้ในปี 1998 กีฬาประเภทนี้ จึงเป็นที่นิยมอย่างยิ่งและประสบความสำเร็จเมื่อมีการแข่งขันกีฬา คัง-ลู นานาชาติที่เมืองไต้หวัน (Tainan) ในปี 2002 ทำให้กีฬาชนิดนี้ได้รับบรรจุเข้าเป็นกีฬาประจำชาติชนิดหนึ่ง ด้วยหลักฐานทางประวัติศาสตร์และสภาพแวดล้อมในเมืองดาไซ ทำให้ทราบว่าการเล่นลูกบอลชนิดนี้เริ่มต้นเมื่อปี 1994 จากการเล่นพื้นบ้านไปสู่กีฬาระดับชาติ และแสดงให้เห็นว่ามีความพยายามในการผลักดันกีฬาชนิดนี้ ให้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมพลศึกษาที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในไต้หวันทั้งหมดนี้เป็นสาเหตุหลักของการกำเนิดการละเล่น คัง-ลู

วาจูปา โทสสา (Wajuppa Tossa,2003) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบมุมมองของการละเล่นพื้นเมืองจากไทยและจากตะวันตก พบว่า เกมและการละเล่นพื้นเมืองคล้ายคลึงกับลักษณะของวัฒนธรรมพื้นบ้าน ด้วยการกระจายลักษณะที่หลากหลายในความเรียบง่าย โดยไม่คำนึงถึงที่มา รูปแบบการเล่นและเกมจากประเทศไทย มีความคล้ายคลึงกับแถบตะวันตก โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากเทือกเขาแอสพาธาเซียล(Appalachian mountains) ในบริเวณรัฐนอร์ทคาโรไลน่าและเวสต์เวอร์จิเนีย สหรัฐอเมริกา (West Virginia and North Carolina,USA)

อูเดกุมมา ฮานามามาปา มาดาร์ (Udaykumar Hananmappa Madar,2003) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการเล่นเกมเอชยา-พาทยาที่ต้นตอของอินเดียโบราณ (Atya-Patya) จากการศึกษพบว่า เกมเอชยา-พาทยา เป็นความตื่นเต้นและเป็นเกมหนึ่งที่มีความสำคัญของอินเดียโบราณ ทั้งยังได้รับความนิยมโดยเฉพาะอย่างยิ่งในพื้นที่ท้องถิ่น แต่ครั้งโบราณมักเล่นในวันพระจันทร์เต็มดวง มีชื่อที่ใช้เรียกแตกต่างกันในแต่ละท้องถิ่น เช่น เซอร์-ปาติ (Sur-Pati) ลอน-ปาติ (Lon-Pati) ดายาบาน(darya-Bandh) ซาราการี (Saragari) ซารามานี (Saramani) ทิลลิ (Tilli) อับเพียททิ (Uppiatti) โชวบัคปาติ (Choupat Pati) แพนวาทิ (Panchwati) ชิคคา (Chikka) เป็นต้น ต่อมาได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับในฐานะของเกมเพื่อนันทนาการ ที่ใช้เงินทุนต่ำ รวมถึงพื้นที่และเครื่องมือที่จำกัด เล่นง่ายและสามารถเข้าร่วมเล่นได้ แต่ยังคงใช้ความสามารถทางด้านสมรรถภาพทางกายอยู่ เช่น ความแข็งแรง ความเร็ว ความอดทน และความสามารถในการเคลื่อนไหวพื้นฐานจำนวนมาก เช่น การไล่จับ การโจมตี การตั้ง และการวิ่งหนี ในการควบคุมความเร็ว การไล่จับและการยินยอม ทำให้เกมนี้มีความน่าตื่นเต้น ต่อมาเล่นเกมเอชยา-พาทยา (Atya-Patya) ก็ลดความนิยมลง ด้วยเหตุผลที่ว่า ความเร็วและความตึงตูดของเกมที่น่าไกลจากระดับกีฬาโลก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในเรื่องนี้ เป็นการวิจัยเชิงพัฒนา ประกอบด้วยวิธีการวิจัย แบบการสำรวจและแบบการทดลอง ซึ่งประเภทแบบสำรวจจะเป็นแบบสำรวจความคิดเห็น ความเหมาะสมของรูปแบบวิธีการเล่น กติกา และคุณค่าของกีฬาเตย และประเภทแบบการทดลอง จะทำการทดลองเล่นและจัดการแข่งขัน เป็นการศึกษารูปแบบ วิธีการเล่น กติกา ของกีฬาเตย ที่ได้ปรับปรุงสร้างขึ้นใหม่ เพื่อหาความเหมาะสมให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยศึกษาค้นคว้า จากเอกสารตำราที่นักการศึกษา นักปรัชญา และผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาได้รวบรวมไว้ การสอบถามด้วยแบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ จากกลุ่มตัวอย่างและบุคคลในท้องถิ่นนั้น ๆ

มีวิธีการศึกษาข้อมูลในการทำวิจัย แบ่งออกเป็น 2 วิธี คือ

1. เป็นการศึกษาเชิงวิเคราะห์เอกสาร
2. เป็นการศึกษาเชิงทดลอง เพื่อพัฒนารูปแบบวิธีการเล่นเตย

กลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 5 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มทดลองเล่นเตย กลุ่มตัวอย่างกลุ่มทดลองเล่นเตย ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อทำการทดลองเล่นเชิงแข่งขัน พร้อมกับตอบแบบสัมภาษณ์ เป็นเด็กนักเรียนชาย หญิง ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ของโรงเรียนพระปิยมหาราชรมณีย์เขต อำเภอไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรี ปีการศึกษา 2546 อายุ 12-15 ปี จำนวน 40 คน แบ่งออกเป็นเพศชายและเพศหญิง เพศละ 2 ทีม ๆ ละ 10 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยการสุ่มแบบง่าย (Simple random sampling)

2. กลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน กลุ่มตัวอย่างกลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน เพื่อเข้าร่วมในการจัดการแข่งขันชิงรางวัล เป็นนักเรียนชายหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นและโรงเรียนเดียวกันกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มทดลองเล่นเตย จำนวน 60 คน แบ่งเป็นประเภททีมชาย 3 ทีม ๆ ละ 10 คน ประเภททีมหญิง 3 ทีม ๆ ละ 10 คน โดยในแต่ละทีมจะมีผู้เล่นในกลุ่มทดลองเล่นเตยร่วมทีมด้วย ได้ไม่เกิน 5 คน โดยใช้วิธีการรับสมัคร

3. กลุ่มผู้ชม กลุ่มตัวอย่างผู้ชม เพื่อชมการแข่งขันและตอบแบบสอบถามแบบสัมภาษณ์ เป็นนักเรียน ชาวบ้าน และครูอาจารย์ที่มาชมการแข่งขันที่จัดขึ้น จำนวน 50 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental sampling)

4. กลุ่มผู้ตัดสิน กลุ่มตัวอย่างผู้ตัดสิน เพื่อทำหน้าที่ควบคุมการแข่งขันให้เป็นไปตามกติกา เป็นนักศึกษาชาย หญิง โปแกรมวิชาพลศึกษา ชั้นปีที่ 3 ของสถาบันราชภัฏกาญจนบุรี อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 7 คน

5. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญและปฏิบัติหน้าที่หรือมีผลงานทางวิชาการเกี่ยวกับการเล่นเกมและกีฬา จำนวน 10 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน คือ กลุ่มตรวจเครื่องมือปรับปรุงการวิจัย เพื่อตรวจสอบเครื่องมือการวิจัยและเป็น ที่ปรึกษาในการปรับปรุงแต่ละครั้ง และตอบแบบสัมภาษณ์ และกลุ่มประเมินการพัฒนาการเล่นเตย เพื่อประเมินการพัฒนาการวิจัย โดยการตอบแบบวิเคราะห์คุณค่า แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

วิธีดำเนินการวิจัย

มีวิธีในการศึกษาข้อมูลในการทำวิจัยอยู่ 2 วิธี คือ

วิธีที่ 1 เป็นการศึกษาเชิงวิเคราะห์เอกสาร มีรายละเอียดสรุปได้ดังนี้

1. ศึกษาลักษณะรูปแบบวิธีการเล่น กติกา ของเกมการเล่นเตย ในภูมิภาคต่าง ๆ ของประเทศไทย ดังนี้

- ศึกษาจากเอกสารที่มีผู้รวบรวมไว้
- ศึกษาจากการสัมภาษณ์คนในท้องถิ่น
- ศึกษาทฤษฎี แนวคิด เกี่ยวกับการเล่น เกม และกีฬา
- สรุปข้อมูลเดิมเกี่ยวกับเตย ในรูปของตาราง และความเรียง

แล้วนำมาปรับปรุง ดัดแปลง วิเคราะห์รูปแบบวิธีการเล่น กติกา ที่สามารถจัดว่าเป็นกีฬาได้ และสามารถ จัดการแข่งขันได้

2. สังเคราะห์ วิเคราะห์ และจัดทำรูปแบบวิธีการเล่น กติกา การแข่งขันเตย โดยคง โครงสร้างการเล่นแบบเดิมไว้ แต่จะปรับเปลี่ยนส่วนอื่น ๆ 4 ประเด็น คือ

2.1 ขนาดของสนาม

2.2 วิธีการเล่นเตย (แบบเดิม)

2.3 กติกา

2.4 รูปแบบการเล่น

ให้เหมาะสำหรับการพัฒนาเป็นกีฬา แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มตรวจเครื่องมือและการปรับปรุงการวิจัย ตรวจสอบความถูกต้องทางการวิจัยก่อนที่จะนำไปทดลองเล่น โดยมีแนวทางในการดำเนินการดังนี้ (ดูภาคผนวก ง)

ขนาดของสนาม

วิธีการสร้างสนาม องค์ประกอบที่สำคัญของการสร้างสนาม ซึ่งมีอิทธิพล และส่งผลต่อการเล่นเตย ประกอบไปด้วย

1. ความสูงที่สัมพันธ์กับความยาวของ 2 ช่วงแขนของผู้เล่น
2. ความยาวของช่วงแขนสุดระยะช่วงเอื้อม ของผู้เล่น
3. ความกว้างของช่วงไหล่ของผู้เล่น
4. ความกว้าง ความยาว ของสนาม
5. ความกว้างของเส้นสนาม

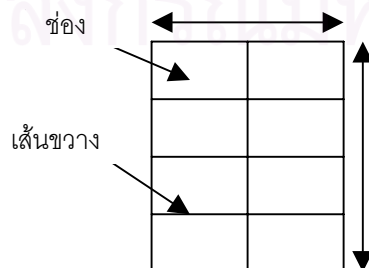
สูตรการคำนวณขนาดสนามแข่งขัน (ดูภาคผนวก ข)

$$\text{ขนาดสี่เหลี่ยมจัตุรัส} = 2 \left[\frac{\text{ความยาว 2 ช่วงแขนเฉลี่ย} + \text{ระยะช่วงเอื้อมเฉลี่ย} + \text{ความกว้างของช่วงไหล่เฉลี่ย}}{2} \right]$$

$$\text{ความกว้าง} = 2 \text{ (ผลรวมของขนาดสี่เหลี่ยมจัตุรัส)}$$

$$\text{ความยาว} = (\text{ช่อง}) \text{ (ผลรวมของขนาดสี่เหลี่ยมจัตุรัส)}$$

ช่อง หมายถึง พื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้าของสนามที่ถูกแบ่งออกเป็น ส่วน ๆ ด้วยเส้นขวาง ซึ่งการทดลองในวิจัยครั้งนี้ ประกอบไปด้วย 4 ช่อง กับ 5 เส้นขวาง



วิธีการเล่นเตย (แบบเดิม)

ในที่นี้จะเป็นการนำเสนอวิธีการเล่นเตยในรูปแบบเดิมที่มีการเล่นกันทั่วไปที่ยังไม่ได้รับการพัฒนารูปแบบวิธีการเล่นให้เป็นกีฬา ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. กำหนดผู้เล่นเป็น 2 ทีม ๆ ละ 5 คนหรือกี่คนก็ได้ ให้ทีมหนึ่งเป็นฝ่ายรับอีกทีมเป็นฝ่ายรุก ฝ่ายรับจะลงยืนรับประจำเส้นจากเส้นหน้าไปเส้นหลังคนละ 1 เส้น ให้หัวหน้าฝ่ายรับยืนอยู่เส้นหน้า ส่วนฝ่ายรุกให้ยืนอยู่นอกสนามด้านเส้นหน้า หันหน้าเข้าสนามกระจายเตรียมพร้อมที่จะเล่น
2. เมื่อหัวหน้าทีมของทั้ง 2 ฝ่าย เอามือแตะกัน ถือว่าเป็นสัญญาณการเริ่มเล่น ให้ฝ่ายรุกวิ่งเข้าสนามเล่นผ่านเส้นต่าง ๆ จากเส้นหน้าไปออกเส้นหลัง เรียกว่า “วิ่งลง” แล้ววิ่งย้อนกลับจากเส้นหลังมาออกเส้นหน้า เรียกว่า “วิ่งขึ้น” ให้ได้ โดยต้องพยายามไม่ให้ผู้เล่นฝ่ายรับแตะถูกตัว ส่วนผู้เล่นฝ่ายรับที่ยืนประจำเส้นแต่ละเส้นอยู่นั้น สามารถวิ่งเคลื่อนที่ไปบนเส้นของตนเพื่อไล่แตะฝ่ายรุกได้ สำหรับผู้เล่นที่ยืนอยู่บนเส้นสามารถวิ่งบนเส้นได้ทั้งด้านหน้าและด้านหลัง
3. การที่ผู้เล่นฝ่ายรุกคนหนึ่งวิ่งจากเส้นหน้าทะลุไปออกเส้นหลัง และสามารถวิ่งกลับจากเส้นหลังมาออกเส้นหน้าได้ อย่างนี้เรียกว่า “เตย”
4. หากผู้เล่นคนใดคนหนึ่งภายในฝ่ายรุก ถูกฝ่ายรับแตะตัวจะถือว่าตายทั้งทีม ให้เปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ และฝ่ายรับมาเป็นฝ่ายรุกบ้าง

จากการเล่นเตยในรูปแบบเดิม จึงได้มีการศึกษาค้นคว้า เปรียบเทียบ เพื่อปรับปรุงให้เป็นกีฬาต่อไป

กติกา

- สนาม
- จำนวนผู้เล่น
- เวลา
- ตำแหน่งผู้เล่น
- การเปลี่ยนตัว
- จำนวนผู้ตัดสิน

รูปแบบวิธีการเล่น

- การเริ่มเล่น
- ลักษณะการเล่น
- ลักษณะสนาม

- การให้คะแนน
- การใช้สัญญาณของผู้ตัดสิน
- ระเบียบวิธีการแข่งขัน

วิธีที่ 2 เป็นการศึกษาเชิงทดลอง เพื่อพัฒนารูปแบบวิธีการเล่นเตย แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน

ขั้นตอนที่ 1 ทดลองใช้ และปรับปรุงขนาดสนาม รูปแบบวิธีการเล่น กติกาของการแข่งขันเตย

1. แบ่งกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มทดลองเล่นเตย ออกเป็นประเภทชาย 2 ทีม ๆ ละ 10 คน ประเภทหญิง 2 ทีม ๆ ละ 10 คน
2. อธิบายรูปแบบวิธีการเล่น กติกา ของการแข่งขันเตยที่ได้ปรับปรุง และสร้างขึ้นมาใหม่จากวิธีที่ 1 (ปรับปรุงครั้งที่ 1) ให้กลุ่มตัวอย่างทุกคนเข้าใจโดยละเอียด
3. นำมาทดลองใช้ครั้งที่ 1 โดยทำการเล่นชิงแข่งขันกัน ทั้งประเภทชายและประเภทหญิง ใช้สนามหญ้า-ดิน โดยให้แข่งขันกันตามรูปแบบวิธีการเล่นที่ได้ปรับปรุงขึ้นมาใหม่ พร้อมกับถ่ายภาพและบันทึก วิ.ดี.โอ
4. ภายหลังจากทดลองใช้ โดยทำการเล่นชิงแข่งขันครั้ง 1 นำผลการทดลองและข้อบกพร่องต่างๆ ของการเล่นเตย จากวิธีการสังเกตและบันทึกข้อผิดพลาดโดยผู้วิจัย และกลุ่มตัวอย่างผู้ตัดสินไปปรับปรุง แก้ไข (ปรับปรุงครั้งที่ 2) พร้อมกับปรึกษาผู้เชี่ยวชาญในส่วนที่ต้องปรับปรุงแก้ไข ในเรื่องของ ขนาดของสนาม รูปแบบวิธีการเล่น กติกา ให้สมบูรณ์ และเหมาะสมมากยิ่งขึ้น
5. จัดการแข่งขันชิงรางวัลครั้งที่ 1 หลังจากการทดลองใช้ครั้งที่ 1 14 วัน ด้วยวิธีการจัดการแข่งขันแบบพบกันหมด โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน จากการรับสมัคร ครั้งนี้ทดลองใช้สนามหญ้า-ดิน เพื่อให้ได้บรรยากาศของการแข่งขันจริง พร้อมกับถ่ายภาพและบันทึก วิ.ดี.โอ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มประเมินการพัฒนาการเล่นเตย ได้ชมประกอบการวิเคราะห์คุณค่า การเป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษา และด้านการใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกายในการเล่นกีฬาเตย พร้อมทั้งความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบของกีฬากรณีที่มาชมด้วยตัวเองไม่ได้ พร้อมทั้งให้ผู้เข้าร่วมแข่งขัน และผู้ชม รวมทั้งผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญตอบแบบสอบถามความน่าสนใจในเกมนการเล่น ความเหมาะสมของรูปแบบวิธีการเล่น กติกา รวมทั้ง

การดำเนินการแข่งขัน และสัมภาษณ์ตามแบบสัมภาษณ์ ข้อดี ข้อเสีย แนวทางการปรับปรุงการเล่นเตย ขณะแข่งขันและภายหลังการแข่งขัน

6. นำผลที่ได้จากการจัดการแข่งขันครั้งที่ 1 มาปรับปรุงแก้ไขโดย ปรีक्षाผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มตรวจเครื่องมือปรับปรุงการวิจัย (ปรับปรุงครั้งที่ 3)

7. นำผลการปรับปรุงครั้งที่ 3 มาทดลองใช้ครั้งที่ 2 โดยทำการเล่น เริงแข่งขันกัน หลังจากการปรับปรุงครั้งที่ 3 14 วัน โดยมีวิธีการแข่งขันเหมือน ข้อ 3 แต่เปลี่ยนจาก สนามหญ้า-ดิน มาเป็นสนามปูนหรือสนามในร่ม

8. ภายหลังการทดลองใช้ โดยทำการเล่นเริงแข่งขันครั้ง 2 นำผล การทดลองและข้อบกพร่องต่าง ๆ ของการเล่นเตยมาปรับปรุงปฏิบัติเหมือนกับข้อ 4 (ปรับปรุงครั้งที่ 4)

9. จัดการแข่งขันชิงรางวัลครั้งที่ 2 หลังจากการทดลองใช้ครั้งที่ 2 14 วัน ปฏิบัติเหมือนกับข้อ 5 แต่เปลี่ยนวิธีการจัดการแข่งขันเป็นแบบพบกันหมดภายในแต่ละสาย และจากสนามหญ้า-ดิน เป็นสนามปูนในหอประชุม

10. นำผลที่ได้จากการจัดการแข่งขันครั้งที่ 2 มาปรับปรุงแก้ไขโดย ปรีक्षाผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มตรวจเครื่องมือปรับปรุงการวิจัย (ปรับปรุงครั้งที่ 5)

ขั้นตอนที่ 2 สรุปรูปแบบวิธีการเล่น กติกา กีฬาเตยที่สมบูรณ์ จากผลการทดลอง ในขั้นตอนที่ 1 (ปรับปรุงครั้งที่ 6) ได้ดังนี้

รูปแบบวิธีการเล่นเตย

การเล่นเตย เป็นการเล่นที่ประกอบด้วยผู้เล่น 2 ทีม แต่ละทีมมีผู้เล่น 5 คน โดย กำหนดให้มีทีมฝ่ายรุกและทีมฝ่ายรับ จุดมุ่งหมายของทีมฝ่ายรุก คือ การพยายามหากลวิธีที่จะทำให้ ตัวเองและสมาชิกในทีมผ่านเส้นขวางทุกเส้น ทั้งการวิ่งลง และการวิ่งขึ้น เพื่อทำเตยให้ได้มากที่สุด โดยที่ไม่ถูกผู้เล่นฝ่ายรับที่ป้องกันแต่ละเส้นขวางแตะได้ ส่วนทีมฝ่ายรับมีจุดมุ่งหมาย คือ การแตะตัว ผู้เล่นทีมฝ่ายรุกให้ได้ เพื่อจะได้เปลี่ยนไปเป็นฝ่ายรุก เมื่อเสร็จสิ้นเวลาการแข่งขันทีมใดที่ทำเตยได้ มากกว่าถือว่าเป็นฝ่ายชนะ

การวิ่งลง หมายถึง การผ่านเส้นขวางเส้นต่าง ๆ จากเส้นหัวลงไปจนผ่านเส้นท้าย ออกไปนอกสนาม

การวิ่งขึ้น หมายถึง การผ่านเส้นขวางเส้นต่าง ๆ ย้อนกลับจากเส้นท้ายขึ้นมาจน ผ่านเส้นหัวออกนอกสนาม

ก่อนเริ่มทำการเล่น ให้ผู้ตัดสินเรียกหัวหน้าทีมทั้ง 2 ทีม ทำการเสี่ยงเพื่อเลือกเป็น ฝ่ายรุกหรือฝ่ายรับ โดยทีมที่ชนะการเสี่ยงมีสิทธิ์เลือกก่อน

การเล่นจะเริ่มมิได้ ถ้าผู้เล่นทีมใดทีมหนึ่งมีไม่ครบ 5 คน พร้อมอยู่ในสนามแข่งขัน โดยผู้เล่นฝ่ายรุกทุกคนยืนอยู่หลังเส้นหัวหน้าเข้าสนาม และผู้เล่นฝ่ายรับทุกคนเข้าประจำเส้นขวาง ของตนเอง

การเล่นจะเริ่มโดยผู้ตัดสิน ที่ 1 ให้สัญญาณนกหวีดเริ่มการเล่น จากนั้นผู้เล่นฝ่าย รุกสามารถรุกได้ทันทีโดยไม่จำกัดจำนวน

การเล่นในครึ่งเวลาหลังทีมที่เป็นฝ่ายรับอยู่ เมื่อหมดเวลาในครึ่งเวลาแรกจะเป็น ฝ่ายรุกก่อนในการเล่นครึ่งเวลาหลัง

การเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ จะเปลี่ยนต่อเมื่อ

1. ฝ่ายรุก ทำการรุกครบตามเวลา 5 นาที หรือ
2. ฝ่ายรุกถูกฝ่ายรับเตะตายได้ครบ 2 คน ก็จะได้ถือว่าจบเกมการแข่งขันนั้น ๆ

วิธีการเล่นเตย

ฝ่ายรุก

1. เมื่อผู้ตัดสินให้สัญญาณนกหวีดเริ่มการเล่น จากนั้นผู้เล่นฝ่ายรุกจะต้องพยายาม วิ่งผ่านเส้นขวาง ตั้งแต่ เส้นหัว ,2,3,4 จนผ่าน เส้นท้าย ซึ่งเรียกว่า “การวิ่งลง” เมื่อผ่านเส้นท้ายแล้ว จะต้องวิ่งย้อนกลับขึ้นมาให้ผ่านเส้นขวางทุกเส้นจนผ่านเส้นหัว ซึ่งเรียกว่า “การวิ่งขึ้น” โดยต้อง พยายามมิให้ผู้เล่นฝ่ายรับที่ประจำอยู่ตามเส้นขวางต่างๆ เตะถูกตัวได้

2. ถ้าผู้เล่นฝ่ายรุก ถูกผู้เล่นฝ่ายรับคนใดก็ตามเตะถูกตัวจะถือว่าตาย ต้องออก จากสนามแข่งขันหมดสิทธิ์ในการเล่นเกมนั้น หากฝ่ายรุกถูกเตะตายครบ 2 คน จะถือว่าผู้เล่นฝ่ายรุก ทั้งหมดตายจบเกมการรุก หมดสิทธิ์เล่นในเกมนั้น หรือหมดเวลาในเกมการรุกซึ่งกำหนดไว้ 5 นาที จะต้องผลัดเปลี่ยนมาเป็นฝ่ายรับ การเล่นจะสลับกันไปเช่นนี้ จนกว่าจะหมดเวลาในการแข่งขัน

3. ในเกมการรุก ผู้เล่นฝ่ายรุกคนใดสามารถวิ่งผ่านเส้นขวางต่าง ๆ จากเส้นหัวลง ไปผ่านเส้นท้าย ออกไปนอกสนามหรือที่เรียกว่า “การวิ่งลง” แล้วย้อนกลับจากเส้นท้ายขึ้นมาผ่านเส้น หัว ออกไปนอกสนามหรือที่เรียกว่า “การวิ่งขึ้น” พร้อมกับพูดคำว่า “เตย” ได้ โดยไม่ถูกผู้เล่นฝ่ายรับ เตะถูกตัวจะถือว่าได้ “1 เตย” หรือ 1 คะแนน ซึ่งนับเป็น 1 รอบการเล่น และถ้าหากผู้เล่นฝ่ายรุก สามารถทำเตยได้จำนวน 3 คน รวมกัน ณ บริเวณสำหรับผู้เล่นที่ได้เตย ผู้เล่นฝ่ายรุกเหล่านั้น สามารถ

เข้าเล่นรอบต่อไปได้โดยไม่ต้องรอสัญญาณนกหวีดของผู้ตัดสิน กระทำเช่นนี้จนกว่าจะหมดเวลาใน เกมการรุก 5 นาที

4. ผู้เล่นฝ่ายรุกจะต้องวิ่งผ่านเส้นขวางเส้นต่าง ๆ อยู่ภายในกรอบของสนามเล่น คือ ระหว่างเส้นข้างทั้งสองเท่านั้น จะล้ำออกนอกเส้นข้างไม่ได้ และจะวิ่งย้อนกลับเส้นที่ตนเคยวิ่งผ่าน มาแล้วในขณะที่กำลัง“วิ่งลง” หรือ “วิ่งขึ้น” นั้นไม่ได้

ฝ่ายรับ

1. ผู้เล่นฝ่ายรับ มีหน้าที่ป้องกันการรุกของผู้เล่นฝ่ายรุก โดยอนุญาตให้ใช้มือเท่านั้น ในการแตะผู้เล่นฝ่ายรุก และขณะแตะนั้นเท้าทั้ง 2 ข้าง จะต้องอยู่บนเส้นขวางที่ตนเองรับผิดชอบอยู่ จึงจะถือว่าการแตะนั้นสมบูรณ์ ยกเว้นกรณีที่ผู้เล่นฝ่ายรับล้มตัวลงพื้นหรือใช้การพุ่งแตะ เมื่อพุ่งแตะ แล้ว ส่วนใดส่วนหนึ่งของขาทั้ง 2 ข้าง จะต้องขวางเส้นขวางที่ตนรับผิดชอบหรือมีจุดตัดระหว่างขา ทั้ง 2 ข้างกับเส้นขวางที่ตนรับผิดชอบอยู่ จึงจะถือได้ว่าการแตะนั้นสมบูรณ์

2. ตำแหน่งและเขตรับผิดชอบของฝ่ายรับ

2.1 เส้นหัวและเส้นกลาง ผู้ที่ประจำเส้นนี้ จะต้องเป็น**หัวหน้าทีม**หรือผู้ที่ได้รับ มอบหมายให้ทำหน้าที่แทนหัวหน้าทีม (กรณีหัวหน้าทีมไม่ได้ลงเล่น) โดยมีสัญลักษณ์ของหัวหน้าทีม ติดอยู่บนแขนเสื้อด้านขวา หน้าที่ดูแลและรับผิดชอบไล่แตะผู้เล่นฝ่ายรุกที่พยายามจะผ่านเส้นทุกเส้น **สิทธิพิเศษ** สามารถไล่แตะผู้เล่นฝ่ายรุกได้ทุกเส้น ไม่ว่าจะเป็นเส้นหัว เส้นกลาง เส้นข้างและเส้นขวาง ทุกเส้น

2.2 เส้นขวางที่ 2,3,4,...และเส้นท้าย ผู้ที่ประจำเส้นเหล่านี้ จะเป็นผู้เล่นฝ่ายรับ คนใดก็ได้ มีหน้าที่ดูแลและรับผิดชอบไล่แตะผู้เล่นฝ่ายรุกที่พยายามจะผ่านเส้นที่ตนได้รับรับผิดชอบอยู่

2.3 การเปลี่ยนตำแหน่งของผู้เล่นฝ่ายรับ สามารถเปลี่ยนได้ก่อนที่การแข่งขันใน เกมต่อไปจะเริ่มขึ้น ยกเว้นหัวหน้าทีมจะเปลี่ยนได้ก็ต่อ เมื่อเริ่มการแข่งขันในครึ่งเวลาหลังหรือต่อเวลา พิเศษ

กติกาการเล่นเตย

จากผลการพัฒนากติกาการเล่นเตย สามารถสรุปได้ดังนี้

1. สนามและอุปกรณ์การแข่งขัน

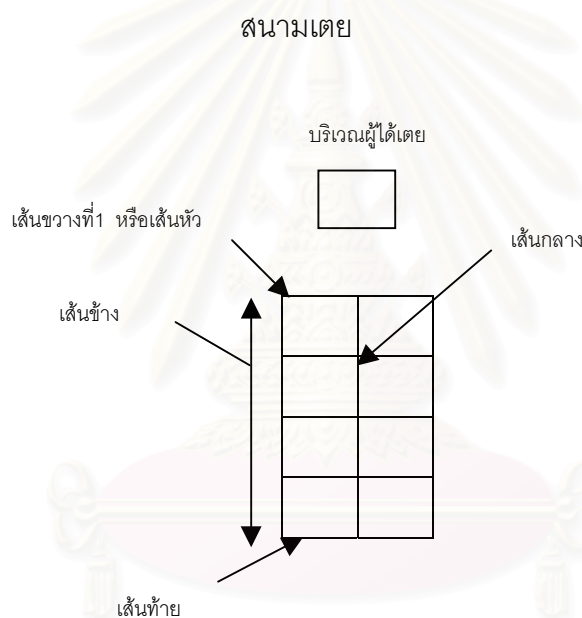
1.1 ขนาดสนามแข่งขัน สนามมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง 11 เมตร ยาว 22 เมตร มีเส้นขวางและเส้นกลางแบ่งกันเป็นตาราง ซึ่งทุกช่องที่ถูกแบ่งกันจะมีลักษณะเป็น สี่เหลี่ยมจัตุรัส

1.2 เส้นขวาง มีลักษณะเป็นเส้นที่ลากขนานกับเส้นความกว้างของสนาม มีจำนวน 5 เส้น และเส้นกลางเป็นเส้นที่ลากขนานกับเส้นข้าง อยู่กึ่งกลางระหว่างเส้นข้างทั้ง 2 เส้น มีจำนวน 1 เส้น

1.3 เส้นและขนาดของเส้นสนามทุกเส้น กว้าง 10 เซนติเมตร เป็นสีเดียวกัน ทั้งสนาม และสามารถมองเห็นได้ชัดเจน และให้ถือว่าเส้นเป็นส่วนหนึ่งของสนาม

1.4 บริเวณสำหรับผู้เล่นที่ได้เตย มีความกว้าง 3 เมตร และความยาว 3 เมตร

1.5 เส้นสกัดสนาม เป็นเส้นประฉากห่างจากเส้นสนาม อย่างน้อย 2 เมตร



1.6 อุปกรณ์การแข่งขัน

1.6.1 สัญลักษณ์หัวหน้าทีม

1.6.2 ป้ายหมายเลข สำหรับเช็คการตายของผู้เล่นฝ่ายรุก

1.6.3 กริ่ง ให้สัญญาณต่าง ๆ ที่กติกากำหนด

1.6.4 ไบบันทีก (ไบส่งรายชื่อ ไบเช็คการผ่านเส้นขวาง)

1.6.5 นาฬิกาจับเวลา 2 เรือน

1.6.6 ป้ายคะแนนการแข่งขัน

1.6.7 นกหวีด

2. จำนวนผู้เล่นและผู้เล่นสำรองในแต่ละทีม จะมีผู้เล่นและผู้เล่นสำรองรวมทั้งหมด 10 คน ลงทำการแข่งขันได้คราวละ 5 คน โดยมีผู้เล่นคนหนึ่งทำหน้าที่หัวหน้าทีม ซึ่งมีหน้าที่ควบคุมการเล่นในทีมของตน ขอเวลานอก และติดต่อสอบถามกรรมการผู้ตัดสินกรณีมีข้อสงสัยหรือปัญหาในการแข่งขัน สมาชิกของทีมจะเป็นผู้เล่นเมื่อเขาอยู่ในสนาม และทำการแข่งขัน สมาชิกที่เหลือจะเป็นผู้เล่นสำรอง

การแต่งกาย

ชุดแข่งขันของนักกีฬาทั้ง 2 ทีม ประกอบด้วย เสื้อที่มีสีที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน บนเสื้อแข่งขันต้องติดหมายเลข ทั้งด้านหน้าและด้านหลัง ตั้งแต่หมายเลข 1 ถึง 10 หมายเลขที่ติดด้านหลังจะต้องมีความสูงอย่างน้อย 20 เซนติเมตร ความกว้างอย่างน้อย 4 เซนติเมตร และด้านหน้าอย่างน้อย 10 เซนติเมตร ความกว้างอย่างน้อย 2 เซนติเมตร กางเกง กุญแจ ร่องเท้า ควรเหมาะสมกับการเล่นกีฬา สำหรับร่องเท้าห้ามใช้ร่องเท้าที่มีพื้นอันจะก่อให้เกิดอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น

ข้อห้าม ไม่อนุญาตให้สวมใส่อุปกรณ์ เครื่องประดับ รวมถึงเครื่องแต่งกายใด ๆ ที่ จะก่อให้เกิดอันตรายต่อตนเองและผู้อื่นขณะแข่งขัน

3. เวลาที่ใช้ในการแข่งขันกำหนดดังนี้

3.1 เวลาในการแข่งขันในแต่ละครั้ง ทำการแข่งขันแบบ 2 ครั้งเวลา คือครั้งแรกและครั้งแรกและครั้งเวลาหลัง ครั้งเวลาละ 15 นาที พักระหว่างครึ่ง 5 นาที

3.2 เวลาในแต่ละเกมการรุก เกมละ 5 นาที ทุกครั้งที่จบแต่ละเกมจะต้องหยุดเวลา 1 นาที

3.3 การขอเวลานอก ขอได้ครั้งเวลาละ 2 ครั้ง ๆ ละ 1 นาทีจะขอเวลานอกได้ก็ต่อเมื่อมีการเปลี่ยนทีมเล่นฝ่ายรุกและฝ่ายรับ เมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งเกิดการบาดเจ็บ และมีการปฐมพยาบาล จะถือว่าเป็นการขอเวลานอกพิเศษ ของทีมผู้เล่นคนนั้น และนับรวมจำนวนการขอเวลานอกของทีมในแต่ละครึ่ง

3.4 กรณีหมดเวลาการแข่งขัน แต่ทั้ง 2 ทีม มีคะแนนเท่ากัน จะต้องทำการแข่งขันในช่วงต่อเวลา ด้วยการสลับกัน เล่นเกมรุกและเกมรับ ทีมละ 1 ครั้ง ทีมใดได้คะแนนมากกว่า ก็ถือว่าทีมนั้นชนะในการแข่งขันครั้งนั้น ถ้าหากว่าจนเกมแล้วคะแนนยังเท่ากันอยู่อีก ก็ให้เล่นสลับกันไปเกมต่อเกม จนกว่าจะได้ทีมที่ทำคะแนนได้มากกว่าหรือได้ทีมที่ชนะในการแข่งขัน

4. การเปลี่ยนตัว ผู้เล่น สามารถเปลี่ยนตัวได้ไม่จำกัดจำนวนครั้งและจำนวนคน จะเปลี่ยนได้ก็ต่อเมื่อ

- 4.1 ช่วงการเปลี่ยนทีมเล่นจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ หรือ จากฝ่ายรับเป็นฝ่ายรุก
- 4.2 พักครึ่งเวลาการแข่งขัน
- 4.3 เมื่อผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้รับบาดเจ็บขณะทำการแข่งขัน ต้องเปลี่ยนตัวทันที หากมีการปฐมพยาบาล ทั้งนี้ไม่มีการหยุดเวลา แต่หยุดเกมการแข่งขัน
- 4.4 เฉพาะหัวหน้าทีม จะทำการเปลี่ยนตัวได้ก่อนเวลาการแข่งขันในแต่ละครึ่งเวลาเท่านั้น ยกเว้นกรณีได้รับบาดเจ็บจนไม่สามารถทำการแข่งขันได้

ผู้เล่นที่ต้องการเปลี่ยนตัวต้องมานั่งรอ ณ ตำแหน่งที่กรรมการกำหนดไว้ให้ ก่อนที่จะมีการเปลี่ยนจากเกมรุกเป็นเกมรับ และต้องแจ้งผู้ตัดสินทุกครั้ง

5. การตาย และการผิดกติกา มีลักษณะเหตุการณ์ดังต่อไปนี้

ฝ่ายรุก

5.1 ผู้เล่นฝ่ายรุกถูกผู้เล่นฝ่ายรับเตะโดนตัวหรือเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ใดๆ ที่ผู้เล่นสวมใส่

5.2 ผู้เล่นฝ่ายรูกล้ำออกนอกเส้นข้าง

5.3 ผู้เล่นฝ่ายรูกย้อนกลับเส้นขวางที่ตนเคยผ่านมาแล้วทั้ง“วิ่งลง” และ“วิ่งขึ้น”

ฝ่ายรับ

5.4 ผู้เล่นฝ่ายรับ เจตนาเตะผู้เล่นฝ่ายรุก รุนแรง หรือเจตนาใช้ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายนอกเหนือจากมือ เช่น การตีหรือผลักอย่างรุนแรง การเตะ ถีบ ชัดๆ ที่อาจเป็นอันตรายแก่ผู้เล่นฝ่ายรุกได้ (ผู้ตัดสินเป็นผู้พิจารณา)

5.5 ผู้เล่นฝ่ายรับเตะผู้เล่นฝ่ายรุกโดยที่เท้าทั้ง 2 ข้างไม่ได้เหยียบอยู่บนเส้นมากกว่า 2 ครั้ง ด้วยเจตนาออกวงหรือขาดน้ำใจนักกีฬา (ผู้ตัดสินเป็นผู้พิจารณา)

5.6 ถ้าผู้เล่นทีมฝ่ายรับ ไม่วิ่งตามเส้นสนาม เช่น กรณีวิ่งลัดเส้นหรือวิ่งข้ามช่องระหว่างเส้นขวางเป็นการเอาเปรียบทีมฝ่ายรุก จะถือว่าทีมฝ่ายรุกได้เตะ 1 เตะนับว่าเป็นคะแนนพิเศษหรือโบนัสของทีม แต่ไม่นับรวมจำนวนเตะในรอบนั้น ๆ

บทลงโทษ

ผู้เล่นฝ่ายรับที่กระทำตามข้อ 5.4 และ 5.5 ให้ถือว่าตาย (out) หมดสิทธิ์ในการเล่นเกมนั้น ๆ โดยไม่มีการเปลี่ยนตัวลงมาทดแทน เส้นขวาง ที่ผู้เล่นคนนั้นรับผิดชอบอยู่ จนกว่าจะจบเกมนั้น

ผู้เล่นทั้ง 2 ทีม

5.7 แสดงพฤติกรรมที่ขาดน้ำใจนักกีฬาต่อคู่แข่งชั้น

5.8 แสดงกิริยา วาจา ที่ไม่สุภาพต่อผู้เล่น ผู้ตัดสิน และผู้ช่วยผู้ตัดสิน

5.9 มีการทะเลาะวิวาท

บทลงโทษ

ผู้เล่นที่กระทำตามข้อ 5.1, 5.2, 5.3, 5.7, 5.8, และ 5.9 ให้ถือว่าตาย (out) หมดสิทธิ์ในการเล่นเกมนั้น ๆ และไม่สามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นคนอื่นลงเล่นแทนได้

5.10 กรณีที่มีการตายเกิดขึ้นพร้อมกับการได้เตย ถือว่าการได้เตยนั้นให้คะแนน ยกเว้น เป็นการตายคนที่ 2 ของทีม จะต้องพิจารณาว่าเหตุการณ์การตายหรือการได้เตยเกิดขึ้นก่อนกัน ถ้าการตายเกิดขึ้นก่อนที่จะได้เตย ก็ถือว่าการได้เตยนั้นไม่ให้คะแนน

6. เหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่ต้อง “หยุดเกมการแข่งขัน”และ“หยุดเวลาการแข่งขัน” มีดังต่อไปนี้

6.1 เมื่อมีการเปลี่ยนทีมเล่นจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ

6.2 เมื่อมีการกระทำผิดกติกาตามข้อ 5.4 ถึง 5.9

7. ผู้ตัดสิน ผู้ช่วยผู้ตัดสิน และหน้าที่รับผิดชอบ

7.1 ผู้ตัดสิน (Referee) จำนวน 1 คน มีหน้าที่ให้สัญญาณการเริ่มการเล่นและจบการแข่งขัน การให้คะแนน ควบคุมดูแลการแข่งขันให้เป็นไปตามกติกาและมีอำนาจตัดสินใจเหตุการณ์ใด ๆ ก็ตามที่~~ไม่~~ได้ระบุไว้ในกติกา บริเวณที่รับผิดชอบเส้นข้างตรงมุมสนามแนวเดียวกับเส้นหัวตรงข้ามกับเจ้าหน้าที่โต๊ะเทคนิค

7.2 ผู้ช่วยผู้ตัดสิน (Umpire) ในสนาม จำนวน 3 คน มีหน้าที่ให้สัญญาณการเปลี่ยนตัว การให้เวลานอก และช่วยควบคุมดูแลการแข่งขันให้เป็นไปตามกติกาบริเวณที่รับผิดชอบ

ผู้ช่วยผู้ตัดสินคนที่ 1 บริเวณจุดกึ่งกลางระหว่างเส้นขวางที่ 2 และที่ 3 เส้นข้าง แถบตรงข้ามกับผู้ตัดสิน

ผู้ช่วยผู้ตัดสินคนที่ 2 บริเวณจุดกึ่งกลางระหว่างเส้นขวางที่ 3 และที่ 4 เส้นข้าง แถบตรงข้ามกับผู้ช่วยผู้ตัดสิน ที่ 1

ผู้ช่วยผู้ตัดสินคนที่ 3 บริเวณเส้นข้างตรงมุมสนามแนวเดียว เส้นท้ายแถบตรงข้ามกับผู้ช่วยผู้ตัดสิน ที่ 2

7.3 ผู้บันทึกคะแนน มีหน้าที่บันทึกรายละเอียดต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในใบบันทึกทั้งหมด เช่น รายชื่อผู้เล่น คะแนนที่แต่ละบุคคลแต่ละทีมทำได้ จำนวนครั้งการให้เวลานอก และสรุปผลการแข่งขันในแต่ละครั้งอย่างสมบูรณ์

7.4 ผู้ช่วยผู้บันทึกมีหน้าที่เช็คว่าเส้นขวางของผู้เล่นฝ่ายรุกทุกคน ว่าเป็นไปตามกติกาหรือไม่ เป็นผู้แจ้งการขอเปลี่ยนตัว และการขอเวลานอก ต่อผู้ช่วยผู้ตัดสินในสนาม และเป็นผู้ช่วยผู้บันทึกในการบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเกมการแข่งขัน

7.5 ผู้จับเวลา มีหน้าที่จับเวลาการแข่งขันในแต่ละครึ่งเวลา และเวลานอก ผู้ช่วยผู้จับเวลา มีหน้าที่จับเวลาการแข่งขันในแต่ละเกม และเวลาพักระหว่างครึ่ง

การแต่งกายของผู้ตัดสิน เลือกลูกบอลหรือสีที่แตกต่างกับนักกีฬาทางแกงเป็นสีดำหรือกรมท่า ถุงเท้า รองเท้า เหมาะสมกับการเล่นกีฬา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบการสัมภาษณ์ เกี่ยวกับ ข้อดี ข้อเสีย แนวทางการปรับปรุงการเล่นและค่านิยมในการเล่นกีฬาเตย ใช้ตามกลุ่มตัวอย่างกลุ่มทดลองเล่นเตย กลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน กลุ่มผู้ชม กลุ่มผู้ตัดสิน และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ มีลักษณะเป็นการสรุป วิเคราะห์ เสนอความเรียง

2. แบบสอบถาม เกี่ยวกับความน่าสนใจในเกมการเล่น ความเหมาะสมของรูปแบบวิธีการเล่น กติกา รวมทั้งการดำเนินการแข่งขันกีฬาเตย ใช้ตามกลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน กลุ่มผู้ชม กลุ่มผู้ตัดสิน และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนากการเล่นเตย มีลักษณะเป็นแบบสำรวจรายการ (Check List) และเป็นแบบปลายเปิด (Open Ended)

3. แบบวิเคราะห์คุณค่า เกี่ยวกับกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษา และด้านการใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย ในการเล่นกีฬาเตย พร้อมทั้งความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบของกีฬา โดยผู้เชี่ยวชาญกลุ่มประเมินการพัฒนากการเล่นเตยมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) และคำถามปลายเปิด (Open Ended)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. รวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่มีผู้ทำการศึกษาไว้
2. รวบรวมข้อมูลจากการสังเกตการเล่นในเรื่องของความสนใจและความกระตือรือร้น ความสนุกสนานของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มทดลองเล่นเตย กลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน กลุ่มผู้ชม กลุ่มผู้ตัดสิน

และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และจากแบบการสัมภาษณ์ ข้อดี ข้อเสีย ความนิยม และข้อเสนอนี้ต่าง ๆ ของกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว

3. รวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามความน่าสนใจในเกมการเล่น ความเหมาะสมของรูปแบบวิธีการเล่น กติกา ของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน กลุ่มผู้ชม กลุ่มผู้ตัดสิน และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนากการเล่นเตย รวมทั้งการดำเนินการแข่งขันกีฬาเตย

4. รวบรวมข้อมูลจากการบันทึกผลการทดลองแข่งขันกีฬาเตย ปัญหาที่เกิดขึ้นขณะแข่งขัน

5. รวบรวมข้อมูลจากแบบวิเคราะห์คุณค่าเกี่ยวกับกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกาย ที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษาและด้านการใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย ในการเล่นกีฬาเตย พร้อมทั้งความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบของกีฬาโดยผู้เชี่ยวชาญกลุ่มประเมินการพัฒนากการเล่นเตย

6. ผู้วิจัยเก็บข้อมูลทุกส่วนด้วยตนเอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกได้ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูล จากการศึกษาจากเอกสารต่าง ๆ และจากแบบสัมภาษณ์ นำข้อมูลจากการศึกษาจากเอกสารต่าง ๆ และจากแบบสัมภาษณ์มาสรุป วิเคราะห์ แล้วนำเสนอในรูปแบบความเรียง

2. การวิเคราะห์ข้อมูล จากแบบสอบถาม

2.1 นำข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามมาแจกแจงความถี่ และร้อยละ แล้วนำเสนอในรูปแบบความเรียง

2.2 นำข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับรูปแบบ วิธีการเล่นเตย กติกา มาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าเอฟ (F-test) และการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยรายคู่ โดยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป เอส พี เอส เอส 11.5 ฟอว์ วินโดว์ (spss 11.5 for Windows)

2.3 นำข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับ ลักษณะทั่วไปของกีฬาเตย มาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าเอฟ (F-test) และการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยรายคู่ โดยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป เอส พี เอส เอส 11.5 ฟอว์ วินโดว์ (spss 11.5 for Windows)

2.4 นำข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับการดำเนินการแข่งขัน มาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าเอฟ (F-test) และการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยรายคู่ โดยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปเอส พี เอส เอส 11.5 ฟอริวินโดว์ (spss 11.5 for Windows)

3. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบวิเคราะห์คุณค่า นำข้อมูลจากแบบวิเคราะห์คุณค่า เกี่ยวกับกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษา และด้านการใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย และองค์ประกอบของกีฬา มาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานโดยใช้ค่าความถี่ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าเอฟ (F-test) และการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยรายคู่ โดยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe) โดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เอส พี เอส เอส 11.5 ฟอริ วินโดว์ (SPSS 11 for windows : Statistical Package for the social Sciences for the Microsoft windows Version 11 One-way-Anova)

เกณฑ์เทียบระดับความคิดเห็น

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มผู้ชม กลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน กลุ่มผู้ตัดสินและกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนาวิจัย และจากแบบวิเคราะห์คุณค่า ของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนาวิจัย มาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แบบประเมินเป็นชนิดประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งกำหนดระดับความคิดเห็น ดังนี้

ความคิดเห็นที่ระดับ	5	หมายถึง	มากที่สุด
ความคิดเห็นที่ระดับ	4	หมายถึง	มาก
ความคิดเห็นที่ระดับ	3	หมายถึง	ปานกลาง
ความคิดเห็นที่ระดับ	2	หมายถึง	น้อย
ความคิดเห็นที่ระดับ	1	หมายถึง	น้อยที่สุด

เมื่อได้รับค่าเฉลี่ยแล้วนำมาแปลความหมายโดยเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้

4.51-5.00	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
2.51-3.50	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
1.00-1.50	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

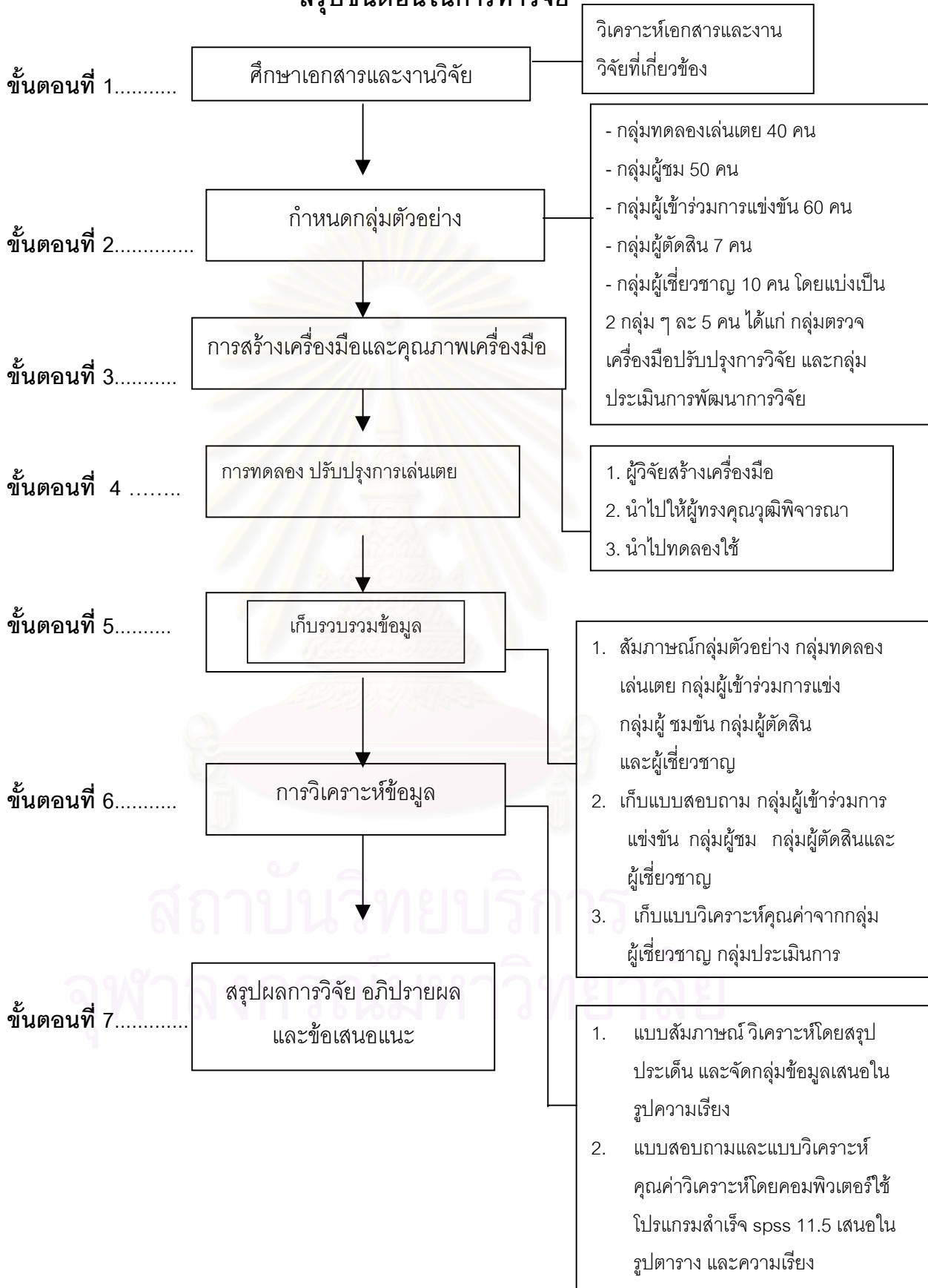
ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิจัย

แผนในการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูล และเอกสารต่าง ๆ 3 เดือน มิถุนายน กรกฎาคม สิงหาคม
2. ปรับปรุงและสร้างรูปแบบวิธีการเล่นใหม่ 2 เดือน กันยายน ตุลาคม
3. ทดลองใช้ ปรับปรุง เก็บข้อมูล 3 เดือน พฤศจิกายน ธันวาคม มกราคม
 - นำข้อมูลมาร่างรูปแบบการแข่งขันขึ้นใหม่ (ปรับปรุงครั้งที่ 1)
 - ทดลองเล่นเชิงแข่งขันครั้งที่ 1 (ปรับปรุงครั้งที่ 2)
 - จัดการแข่งขันชิงรางวัลครั้งที่ 1 (ปรับปรุงครั้งที่ 3)
 - ทดลองเล่นเชิงแข่งขันครั้งที่ 2 (ปรับปรุงครั้งที่ 4)
 - จัดการแข่งขันชิงรางวัลครั้งที่ 2 (ปรับปรุงครั้งที่ 5)
 - สรุปรูปแบบการเล่นเตย ฉบับสมบูรณ์ (ปรับปรุงครั้งที่ 6)
4. วิเคราะห์ข้อมูล 1 เดือน กุมภาพันธ์
5. เขียนรายงาน เสนอผลการวิจัย 1 เดือน มีนาคม

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สรุปขั้นตอนในการทำวิจัย



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาเกมการเล่นเตยของเด็กไทยไปสู่การเป็นกีฬา ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารต่าง ๆ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แบบสอบถาม และแบบวิเคราะห์คุณค่า เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล พร้อมทั้งทำการทดลองเล่น เพื่อพัฒนาเกมการเล่นเตย กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด มี 5 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองเล่นเตย จำนวน 40 คน กลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน จำนวน 60 คน กลุ่มผู้ชม จำนวน 50 คน กลุ่มผู้ตัดสิน จำนวน 7 คน และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 คน รวมทั้งสิ้น 167 คน โดยผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน ได้แก่ กลุ่มตรวจเครื่องมือปรับปรุงการวิจัย และกลุ่มการประเมินการพัฒนาการเล่นเตย จำนวนแบบสอบถามที่ได้รับคืนจาก กลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน จำนวน 42 คน ร้อยละ 70 กลุ่มผู้ชม จำนวน 42 คน ร้อยละ 84 กลุ่มผู้ตัดสิน จำนวน 7 คน ร้อยละ 100 และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มการประเมินการพัฒนาการเล่นเตย จำนวน 5 คน ร้อยละ 100 และแบบวิเคราะห์คุณค่า ที่ได้รับคืนจาก กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มการประเมินการพัฒนาการเล่นเตย จำนวน 5 คน ร้อยละ 100 และจากการตอบแบบสัมภาษณ์ จากกลุ่มทดลองเล่นเตย กลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน กลุ่มผู้ชม กลุ่มผู้ตัดสิน และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 37 คน

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงวิเคราะห์เอกสารและเชิงทดลองเพื่อพัฒนารูปแบบวิธีการเล่นเตย แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลจากการศึกษาจากเอกสารต่าง ๆ และจากแบบสัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบวิธีการเล่นเตยให้เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกาย ที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษาและด้านการใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย

1. สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม
2. รูปแบบวิธีการเล่นเตย
3. กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษา
4. ด้านการใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย

ตอนที่ 3 ผลการพัฒนากติกาการเล่นเตย

ตอนที่ 1 ผลจากการศึกษาจากเอกสารต่างๆและจากแบบสัมภาษณ์

การศึกษาจากเอกสารต่างๆ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาการเล่นเตยของเด็กไทย จากเอกสารที่มีผู้ศึกษาไว้และจากการสังเกตการเล่นและการสัมภาษณ์บุคคลในท้องถิ่นต่าง ๆ ของไทยจากการศึกษาพบว่า ปัจจุบันการเล่นเตย ยังมีเล่นกันให้เห็นอยู่มากในต่างจังหวัดซึ่งแต่ละท้องถิ่นที่มีลักษณะวิธีการเล่นคล้ายคลึงกัน มีรายละเอียดของการเล่นแตกต่างกันไปบ้างเท่านั้น และจะมีชื่อที่ใช้เรียกการเล่นชนิดนี้แตกต่างกันออกไป แต่ชื่อที่เรียกกันมากที่สุดและเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปได้แก่ชื่อ “เตย”

ตารางที่ 1 จำแนกชื่อเรียกการเล่นเตยในท้องถิ่น ต่างๆ

ชื่อ	ท้องถิ่น
เตย	กาญจนบุรี,สงขลา,ตรัง,ปัตตานี,นครพนม, ราชบุรี, ชลบุรี,สุพรรณบุรี, อุบลราชธานี, ขอนแก่น,
บักเตย	อ. น้ำยืน จ. อุบลราชธานี
บัลลูน	จังหวัดชัยนาท. พระนครศรีอยุธยา ,อ่างทอง , กรุงเทพมหานคร
ตาล่อง	ฉะเชิงเทรา, อยุธยา
หมากลัด	ร้อยเอ็ด, ยโสธร
ต่อแฮะ	แม่ฮ่องสอน
ตีเตย	นราธิวาส

เนื่องจากชื่อที่เรียกกันมากที่สุดและเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปคือ “เตย” ผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรจะต้องตั้งชื่อเกมการเล่นที่จะพัฒนาขึ้นมาใหม่ว่ากีฬาเตย

ส่วนลักษณะการเล่นนั้น มีลักษณะโครงสร้างการเล่นที่เหมือนกัน กล่าวคือ มีฝ่ายรุกและฝ่ายรับ แต่ละฝ่ายจะมีจำนวนผู้เล่นเท่ากัน ซึ่งผู้เล่นฝ่ายรุกจะต้องวิ่งผ่านเส้นขวางหรือเส้นสกัดเริ่มจากเส้นเริ่มไปจนผ่านเส้นท้ายและจากเส้นท้ายย้อนกลับไปจนผ่านเส้นเริ่ม ถือว่าได้เตยโดยไม่ถูกฝ่ายรับแตะได้ และผู้เล่นฝ่ายรับที่ยืนประจำเส้นนั้นอยู่ต้องแตะหรือสัมผัสฝ่ายรุกให้ได้

ในเรื่องของกติกาหรือข้อตกลงที่ใช้เล่นนั้นแต่ละท้องถิ่นจะมีความแตกต่างกันสามารถจำแนกได้ดังนี้

ตารางที่ 2 จำแนกลักษณะรูปแบบการเล่นเตยในแต่ละท้องถิ่น ๗

กติกา/ข้อตกลง	รูปแบบ/ลักษณะการเล่น	ท้องถิ่นที่เล่น
การเริ่มเล่น	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวแทนฝ่ายรุกและฝ่ายรับใช้มือแตะกัน - เมื่อหัวหน้าทีมฝ่ายรับหรือผู้ที่อยู่ประจำเส้นเริ่ม/เส้นกลางสนามผ่านพื้นเส้นเริ่มลงมา - มีสัญญาณในการเริ่ม เช่นการพูด คำพื้นเมืองของแต่ละท้องถิ่น 	<ul style="list-style-type: none"> - อุบลราชธานี, ขอนแก่น - อ.พนมทวน จ.กาญจนบุรี - สงขลา,ตรัง,ปัตตานี, ชัยนาท - พระนครศรีอยุธยา ,อ่างทอง , กรุงเทพมหานคร, นครพนม, ราชบุรี
หน้าที่และเขตพื้นที่รับผิดชอบของฝ่ายรับ	<ul style="list-style-type: none"> - หัวหน้าทีม ป้องกัน เส้นขวางที่ 1 และเส้นกลาง - หัวหน้าทีมสามารถป้องกันได้ทุกเส้นของสนาม คือ เส้นขวางทุกเส้น เส้นกลางและเส้นข้าง 	<ul style="list-style-type: none"> - ราชบุรี, อยุธยา, ร้อยเอ็ด, ยโสธร - อุบลราชธานี - สุพรรณบุรี, กาญจนบุรี
การเปลี่ยนทีมเล่นจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ	<ul style="list-style-type: none"> - เมื่อฝ่ายรุกถูกฝ่ายรับแตะได้คนใดคนหนึ่ง 	<ul style="list-style-type: none"> - ทุกท้องถิ่น
จำนวนผู้เล่น	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่จำกัดจำนวน 	<ul style="list-style-type: none"> - ทุกท้องถิ่น
สนาม	<p>1.</p>  <p>2.</p>  <p>3.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - อ.พนมทวน จ.กาญจนบุรี - ขอนแก่น, อยุธยา, ร้อยเอ็ด - กาญจนบุรี, สงขลา,ตรัง,ปัตตานี - กรุงเทพมหานคร, นครพนม, ราชบุรี, ยโสธร, ชลบุรี, สุพรรณบุรี, อุบลราชธานี

จากการศึกษาพบว่าลักษณะสนามที่ใช้เล่นทั่วไปเป็นสนามรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีเส้นแบ่งเป็นตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัส ประกอบด้วย เส้นกลางสนามซึ่งจะแบ่งตามความยาวของสนามระหว่างจุดกึ่งกลางของเส้นข้างสนามทั้ง 2 ข้าง และเส้นขวางหรือเส้นสกัด ซึ่งจะแบ่งตามความ

กว้างของสนาม จากเส้นข้างหนึ่งไปยังอีกเส้นหนึ่ง จำนวนของเส้นจะขึ้นอยู่กับจำนวนของ ผู้เล่น ฝ่ายรับ

ขนาดของสนามที่ใช้เล่นนี้ ไม่มีการกำหนดขนาดกว้างและยาวของสนามที่แน่นอน มักจะขึ้นอยู่กับบริเวณที่ใช้เล่น เช่น ถ้าเล่นใต้อาคารก็จะใช้ระยะกว้างและยาวของเสาอาคารเป็น เขตแดนของสนาม หรือถ้าเป็นลานกว้างก็จะใช้ไม้ขีดหรือทำลากเส้นสนาม ความเหมาะสมขึ้นอยู่กับความพอใจของผู้เล่นทั้งสองฝ่ายถ้าแคบไปก็ขยายออก ถ้ากว้างไปก็ขยับเข้ามาให้เหมาะสมกับการเล่น เพื่อความสนุกสนาน ไร้ใจ

การเล่นเตยจะไม่มีกติกานับคะแนน แต่ถ้าทีมฝ่ายรุกสามารถเล่นแล้วทำเตยได้ทีม ฝ่ายรุกก็จะได้กลับออกไปเริ่มเล่นใหม่จนกว่าผู้เล่นคนใดคนหนึ่งจะถูกฝ่ายรับเตะได้จึงเปลี่ยนจาก ฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ

การศึกษาจากแบบสัมภาษณ์

ผู้วิจัยได้สรุปประเด็นจากการสัมภาษณ์และจากแบบสอบถามปลายเปิด ความยากง่ายของเกมการเล่นทั้งเกมรุกและเกมรับ มีดังนี้

ความยากของเกมการเล่น

เกมรุก

- การผ่านเส้นขวางแต่ละเส้น
- การหลอกล่อผู้เล่นฝ่ายรับ
- การช่วยเหลือเพื่อนร่วมทีมเพื่อให้ได้เตย
- การใช้ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน

เกมรับ

- วิธีการไล่เตะผู้เล่นฝ่ายรุก
- วิธีการหลอกล่อผู้เล่นฝ่ายรุก
- การตัดสินใจในการเล่น

ความง่ายของเกมการเล่น ทั้งเกมรุกและเกมรับ มีวิธีการเล่นที่ง่ายไม่ซับซ้อนขึ้นอยู่กับความสามารถเฉพาะตัวของผู้เล่น

2. จำนวนผู้เล่น

ผู้ตอบสัมภาษณ์ส่วนใหญ่ เห็นว่า มีผู้เล่นทั้งหมดทีมละ 10 คน และมีผู้เล่นขณะแข่งขันทีละ 5 คน นั้นเหมาะสมดีแล้ว เนื่องจากถ้ามีผู้เล่นขณะแข่งขันมากสนามก็มีความยาว

ของสนามมาก ทำให้เพิ่มระยะทางในการเล่น ทำให้ได้เตี้ยยากมากขึ้น นอกจากนี้การมีจำนวนผู้เล่นมากทำให้วุ่นวายและสิ้นเปลืองมากขึ้น

3. เวลาในการเล่น

ผู้ตอบสัมภาษณ์ส่วนใหญ่ เห็นว่า การกำหนดเวลาการแข่งขันเป็นแบบ 2 ครั้งเวลาแต่ละครั้ง ใช้เวลา 15 นาที พักระหว่างครึ่ง 5 นาที นั้นมีความเหมาะสมดี บางคนบอกว่า เวลานั้นน้อยไป เนื่องจากจำนวนเตี้ยที่ทำได้น้อย

4. ลักษณะและขนาดสนาม

ผู้ตอบสัมภาษณ์ส่วนใหญ่ เห็นว่า ลักษณะสนามรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าและมีเส้นแบ่งสนามออกเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส มีความเหมาะสมดีอยู่แล้ว เนื่องจากเป็นลักษณะสนามแบบเดิมที่เคยเล่นมาและขนาดสนามที่กำหนดขึ้นส่วนใหญ่เห็นว่าเป็นขนาดที่พอเหมาะไม่ใหญ่หรือเล็กจนเกินไป

5. ข้อดี ข้อเสียของกีฬาเตี้ยที่ปรับปรุงขึ้นใหม่

ข้อดี

- มีขนาดสนามที่แน่นอน
- สนุกสนาน ทำทาย
- เป็นการฝึกทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานที่ดีมาก
- ทำให้ผู้เล่นได้แสดงความสามารถของตนเองได้เต็มที่ เช่น การคิด วางแผนการเล่น การเคลื่อนไหว การหลอกหลอ เป็นต้น

- เป็นการออกกำลังกายที่ดี

- เป็นการอนุรักษ์การเล่นของเด็กไทยให้คงอยู่
- มีรูปแบบและวิธีการเล่นที่สามารถเล่นได้ทั่วไป

ข้อเสีย

- บางครั้งเส้นสนามลบ หรือ เลื่อนรางเมื่อมีการเล่น ในสนามหญ้า-ดิน
- ผู้ตัดสิน มีการตัดสินได้ไม่ทันเกมการเล่น

6. วิธีการเผยแพร่กีฬาเตี้ยให้ได้รับความนิยมมากขึ้น

- จัดให้มีการเรียนการสอนในโรงเรียน
- การเผยแพร่ควรจะเริ่มจากชุมชนเล็กหรือท้องถิ่นก่อน เช่น จัดให้มีการแข่งขันกีฬาเตี้ยในแต่ละท้องถิ่นเป็นประจำ

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบวิธีการเล่นเตย ให้เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกาย
ที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษาและสมรรถภาพทางกาย

1. สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 3 จำนวนและค่าร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

รายการ	จำนวน (N = 96)	ร้อยละ
1. กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม		
ผู้เข้าร่วมแข่งขัน	42	43.8
ผู้ชม	42	43.8
ผู้ตัดสิน	7	7.3
ผู้เชี่ยวชาญ	5	5.3
2. เพศ		
หญิง	50	52.1
ชาย	46	47.9
3. อายุ		
10 – 20 ปี	85	88.6
21 – 50 ปี	7	7.3
51 ปีขึ้นไป	4	4.2
4. อาชีพ		
นักเรียน	83	86.5
นักศึกษา	7	7.3
รับราชการ	5	5.2
อาจารย์พิเศษ	1	1.0
5. ประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นเตย		
เคยเล่น	89	92.7
ไม่เคยเล่น	7	7.3
6. ประสบการณ์เกี่ยวกับการดูเตย		
เคยดูหรือเคยเห็น	92	95.8
ไม่เคยดูหรือไม่เคยเห็น	4	42.2

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นกลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขันและผู้ชม ร้อยละ 43.8 รองลงมา เป็นกลุ่มผู้ตัดสิน ร้อยละ 7.3 และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ร้อยละ 5.3 ตามลำดับ เพศหญิงเป็นส่วนใหญ่ ร้อยละ 52.1 ส่วนน้อยเป็นเพศชาย ร้อยละ 47.9 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ช่วงอายุ 10 - 20 ปี รองลงมา ช่วงอายุ 21 - 50 ปี และช่วงอายุ 51 ปีขึ้นไป ตามลำดับเป็นนักเรียน คิดเป็นร้อยละ 86.5 รองลงมา เป็นนักศึกษา ร้อยละ 7.3 รับราชการ ร้อยละ 5.2 และเป็นอาจารย์พิเศษ ร้อยละ 1.0 ตามลำดับ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการเคยเล่นเตย ร้อยละ 92.7 ส่วนน้อยไม่เคยเล่น ร้อยละ 7.3 และส่วนใหญ่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการเคยดูหรือเคยเห็นการเล่นเตย ร้อยละ 95.8 ส่วนน้อยไม่เคยดูหรือไม่เคยเห็นการเล่นเตย ร้อยละ 42.2

2. รูปแบบวิธีการเล่น

ในการพัฒนารูปแบบวิธีการเล่นเตยให้เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษาและด้านการใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย ผู้วิจัยได้พัฒนาพร้อมกับสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง 4 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน กลุ่มผู้ชม กลุ่มผู้ตัดสิน และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนารูปแบบการเล่นเตย โดยให้ตอบแบบสอบถามจากการพัฒนารูปแบบวิธีการเล่นเตย ดังนี้

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เกี่ยวกับความเหมาะสมด้านรูปแบบ

วิธีการเล่นเตย โดยผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	ผู้เข้าร่วมแข่งขัน		ผู้ชม		ผู้ตัดสิน		ผู้เชี่ยวชาญ		รวม	
	(N=42)		(N=42)		(N=7)		(N=5)		(N=96)	
	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D
ด้านรูปแบบวิธีการเล่นเตย										
1. ก่อนเล่นทั้งสองทีมทำการเสี่ยงที่มที่มีสิทธิ์เลือกเป็นฝ่ายรุกหรือฝ่ายรับก่อน	4.35	.75	4.43	.73	4.57	.53	4.60	.54	4.41	.72
2. การเตะตัวผู้เล่นฝ่ายรุกที่ถือว่าตาย (ฝ่ายรับเตะโดนตัวหรือเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ต่างๆของฝ่ายรุก)	4.19	1.08	4.14	.89	4.71	.48	3.80	1.09	4.18	.67
3. การเปลี่ยนทีมจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ	4.09	.84	4.07	.77	4.42	.53	4.40	.54	4.12	.78

ตารางที่ 4 (ต่อ)

รายการ	ผู้เข้าร่วม		ผู้ชม		ผู้ตัดสิน		ผู้เชี่ยวชาญ		รวม	
	แข่งขัน									
	(N=42)		(N=42)		(N=7)		(N=5)		(N=96)	
	\bar{x}	S.D	\bar{x}	S.D	\bar{x}	S.D	\bar{x}	S.D	\bar{x}	S.D
3.1 ฝ่ายรุกทำการรุกครบ 5 นาที	4.14	.87	4.09	.90	4.85	.37	4.40	.54	4.18	.86
3.2 ฝ่ายรุกตายครบ 2 คน	4.00	.91	4.11	.88	4.71	.48	4.60	.54	4.13	.87
4. การวิ่งลง (การผ่านจากเส้นหัว ลงไปจนผ่านเส้นท้ายออกไปนอก สนาม)	4.09	.95	4.02	.92	4.28	.48	4.40	.54	4.09	.89
5. การวิ่งขึ้น (การย้อนกลับจาก เส้นท้ายขึ้นมาจนผ่านเส้นหัวออก ไปนอกสนาม)	4.14	.89	4.21	.89	4.57	.53	4.40	.54	4.21	.86
6. การได้เตย (การวิ่งผ่านเส้นขวาง เส้นต่าง ๆ จากการวิ่งลงจนถึง การวิ่งขึ้นโดยไม่ถูกผู้เล่นฝ่ายรับ แตะมือตาย)	4.26	.91	4.26	.85	4.71	.48	4.80	.44	4.32	.85
7. การได้คะแนน (1 เตย เท่ากับ 1 คะแนน)	4.38	.93	4.30	.89	4.71	.48	4.80	.44	4.39	.87
8. ตาย (การหมดสิทธิ์ในการเล่น เกมนั้นๆ)	4.14	.97	4.23	.69	4.71	.48	4.80	.44	4.26	.82
9. จบ 1 เกมการเล่น	4.16	.79	4.30	.71	4.85	.37	4.80	.44	4.31	.74
9.1 ฝ่ายรุกทำการรุกครบ 5 นาที	4.16	.93	4.14	.71	4.71	.48	4.80	.44	4.22	.81
9.2 ฝ่ายรุกตายครบ 2 คน	4.11	1.01	4.42	.73	4.85	.37	4.60	.54	4.33	.86
10. หนึ่งเกมรุกใช้เวลา 5 นาที	4.16	.72	4.16	.76	4.57	.53	4.60	.54	4.21	.72
11. หนึ่งรอบการเล่น (ทีมฝ่ายรุก ทำเตยได้รวม 3 คน)	4.04	.82	4.28	.70	4.71	.48	4.80	.44	4.23	.76
12. การกำหนดผลแพ้ชนะจาก คะแนนการได้เตยที่มากที่สุด	4.40	.73	4.30	.81	4.57	.53	4.80	.44	4.39	.74
ค่าเฉลี่ยรวม	4.18	.58	4.22	.49	4.66	.20	4.58	.37	4.25	.52

จากตารางที่ 4 พบว่าค่าเฉลี่ยรวมของความเหมาะสมด้านรูปแบบวิธีการเล่นเตยตาม
ความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
ซึ่งมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.25 และเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมในแต่ละรายการ พบว่า รายการที่ 1
ก่อนการเล่นทั้ง 2 ทีมทำการเสี่ยง ทีมที่ชนะมีสิทธิ์เลือกเป็นฝ่ายรุกหรือฝ่ายรับก่อน มีความเหมาะสม
อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.41 รองลงมารายการที่ 7 การได้คะแนน มีความเหมาะสม

อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.39 รายการที่ 12 การกำหนดผลแพ้ชนะจากคะแนนการโต้เถียงมากที่สุด มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.39 รายการที่ 9.2 ฝ่ายรุกตายครบ 2 คน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 รายการที่ 6 การโต้เถียง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 รายการที่ 9 จบ 1 เกมการเล่น มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.31 รายการที่ 8 ตาย (การหมดสิทธิ์ในการเล่นเกมนั้น ๆ) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.26 รายการที่ 11 หนึ่งรอบการเล่น (ทีมฝ่ายรุกทำเต๋ยได้รวม 3 คน) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.23 รายการที่ 9.1 ฝ่ายรุกทำการรุกครบ 5 นาที มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.22 รายการที่ 5 การวิ่งขึ้น (การย้อนกลับจากเส้นท้ายขึ้นมาจากหน้าเส้นหัวออกไปนอกสนาม) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.21 รายการที่ 10 หนึ่งเกมรุกใช้เวลา 5 นาที มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.21 รายการที่ 2 การเตะตัวผู้เล่นฝ่ายรุกที่ถือว่าตาย (ฝ่ายรับเตะโดนตัวหรือเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ต่าง ๆ ของฝ่ายรุก) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.18 รายการที่ 3.1 ฝ่ายรุกทำการรุกครบ 5 นาที มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.18 รายการที่ 3.2 ฝ่ายรุกตายครบ 2 คน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.13 รายการที่ 3 การเปลี่ยนทีมจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.12 รายการที่ 4 การวิ่งลง (การผ่านจากเส้นหัวลงไปจนผ่านเส้นท้ายออกไปนอกสนาม) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.09 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมในแต่ละกลุ่มที่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบวิธีการเล่นพบว่ากลุ่มผู้ตัดสิน เห็นว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.66 รองลงมา กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.58 กลุ่มผู้ชม เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.22 และกลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.18 ตามลำดับ

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม เกี่ยวกับความเหมาะสมด้านรูปแบบวิธีการเล่นเต๋ย

ความเหมาะสม	แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ด้านรูปแบบวิธีการเล่นเต๋ย	ระหว่างกลุ่ม	3	1.98	.55	2.46
	ภายในกลุ่ม	92	24.69	.26	
	รวม	95	26.68		

$$p > .05 \quad (F_{3,92} \alpha = .05 = 2.70)$$

จากตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความเหมาะสมด้านรูปแบบวิธีการเล่นเต๋ย พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความคิดเห็นไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

3. กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษา

จากการวิเคราะห์คุณค่าโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า

ตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการวิเคราะห์คุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนาตัวผู้เล่นทางด้านร่างกาย โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	(N = 5)		ระดับ
	\bar{X}	S.D	
คุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนาผู้เล่นทางด้านร่างกาย			
1. การหลบหลีก	5.00	.00	มากที่สุด
2. การหลอกหลอ	5.00	.00	มากที่สุด
3. การวิ่งเร็วระยะสั้น	4.80	.44	มากที่สุด
4. การเอี้ยว การบิดตัว	4.60	.89	มากที่สุด
5. การใช้ทักษะการเคลื่อนไหว	3.80	.83	มาก
6. การกระโจน	3.40	1.14	ปานกลาง
7. การกระโดด	3.20	1.09	ปานกลาง
8. การคลาน	1.60	.54	น้อย
ค่าเฉลี่ยรวม	3.92	.45	มาก

จากตารางที่ 6 แสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนาตัวผู้เล่นกีฬาเตย ทางด้านร่างกาย มีคุณค่าอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.92 และเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยในแต่ละรายการพบว่า การหลบหลีก และการหลอกหลอ มีอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 รองลงมา การวิ่งเร็วระยะสั้น มีคุณค่าอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 การเอี้ยว การบิดตัว มีคุณค่าอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 และการใช้ทักษะการเคลื่อนไหว มีคุณค่าอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.80 การกระโจน มีคุณค่าอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.40 และการกระโดด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.20 และการคลาน มีคุณค่าอยู่ในระดับน้อย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.60 ตามลำดับ

ตารางที่ 7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการวิเคราะห์คุณค่าทาง พลศึกษาที่พัฒนา
ตัวผู้เล่นทางด้านจิตใจ โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	(N = 5)		ระดับ
	\bar{X}	S.D	
คุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนาผู้เล่นทางด้านจิตใจ			
1. เสริมสร้างความเชื่อมั่น	4.40	.54	มาก
2. เสริมสร้างความกล้า	4.40	.54	มาก
3. เสริมสร้างความมุมานะพยายาม	4.40	.54	มาก
4. เสริมสร้างกำลังใจ	4.40	.54	มาก
5. เสริมสร้างความร่าเริง แจ่มใส	4.20	.83	มาก
6. เสริมสร้างความอดทน	4.00	.70	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.30	.50	มาก

จากตารางที่ 7 แสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางพลศึกษา
ที่พัฒนาตัวผู้เล่นกีฬาเตย ทางด้านจิตใจ มีคุณค่าอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.30 และ
เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยในทุกรายการ พบว่า มีคุณค่าอยู่ในระดับมาก ได้แก่ เสริมสร้างความเชื่อมั่น
เสริมสร้างความกล้า เสริมสร้างความมุมานะพยายาม และเสริมสร้างกำลังใจ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ
4.40 เสริมสร้างความร่าเริงแจ่มใส ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 และเสริมสร้างความอดทน ค่าเฉลี่ยเท่า
กับ 4.00 ตามลำดับ

ตารางที่ 8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการวิเคราะห์คุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนา
ตัวผู้เล่นทางด้านอารมณ์ โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	(N = 5)		ระดับ
	\bar{X}	S.D	
ทางด้านอารมณ์			
1. เสริมสร้างความพึงพอใจ	4.60	.54	มากที่สุด
2. เสริมสร้างการผ่อนคลายความเครียด	4.40	.89	มาก
3. เสริมสร้างการรู้จักเก็บความรู้สึก	4.40	.89	มาก
4. เสริมสร้างความมั่นคงทางอารมณ์	4.40	.89	มาก
5. เสริมสร้างการรู้จักยั้งคิด	4.20	.83	มาก
6. เสริมสร้างการรู้จักอดกลั้น	4.00	.70	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.33	.71	มาก

จากตารางที่ 8 แสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนาตัวผู้เล่นทางด้านอารมณ์ มีคุณค่าอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 เมื่อพิจารณาในแต่ละรายการ พบว่าการเสริมสร้างความพึงพอใจ มีคุณค่าอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 รองลงมา เสริมสร้างการผ่อนคลายความเครียด เสริมสร้างการรู้จักเก็บความรู้สึก และเสริมสร้างความมั่นคงทางอารมณ์ คุณค่าอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 เสริมสร้างการรู้จักยั้งคิด คุณค่าอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 เสริมสร้างการรู้จักอดกลั้น มีคุณค่าอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ตามลำดับ

ตารางที่ 9 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการวิเคราะห์คุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนา
ผู้เล่น ทางด้านสติปัญญา โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	(N = 5)		ระดับ
	\bar{X}	S.D	
คุณค่าพลศึกษาที่พัฒนาผู้เล่นทางด้านสติปัญญา			
1. เสริมสร้างการรู้จักแก้ปัญหา	5.00	.00	มากที่สุด
2. เสริมสร้างการรู้จักวางแผน	4.40	.54	มาก
3. เสริมสร้างการรู้จักคิด	4.40	.54	มาก
4. เสริมสร้างการรู้จักสังเกต	4.20	.44	มาก
5. เสริมสร้างการรู้จักแยกแยะความแตกต่าง	4.20	.44	มาก
6. เสริมสร้างควมมีเหตุมีผล	4.00	.70	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.36	.38	มาก

จากตารางที่ 9 แสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนาตัวผู้เล่นทางด้านสติปัญญา มีคุณค่าอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.36 และเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยในแต่ละรายการ พบว่าการเสริมสร้างการรู้จักแก้ปัญหา มีคุณค่าอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 รองลงมา ส่วนการเสริมสร้างการรู้จักวางแผน และเสริมสร้างการรู้จักคิด มีคุณค่าอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 เสริมสร้างการรู้จักสังเกต และเสริมสร้างการรู้จักแยกแยะความแตกต่าง มีคุณค่าอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 และเสริมสร้างควมมีเหตุมีผล มีคุณค่าอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ตามลำดับ

ตารางที่ 10 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการวิเคราะห์คุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนา
ผู้เล่นทางด้านสังคม โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	(N = 5)		ระดับ
	\bar{X}	S.D	
คุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนาผู้เล่นทางด้านสังคม			
1. เสริมสร้างการรู้จักเสียสละต่อส่วนรวม	4.80	.44	มากที่สุด
2. เสริมสร้างความเป็นมิตรและความสัมพันธ์อันดี	4.60	.54	มากที่สุด
3. เสริมสร้างการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น	4.60	.54	มากที่สุด
4. เสริมสร้างการปรับตัวให้เข้ากับส่วนรวม	4.60	.54	มากที่สุด
5. เสริมสร้างความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี	4.60	.54	มากที่สุด
6. เสริมสร้างความซื่อสัตย์ ยุติธรรม	4.40	.54	มาก
7. เสริมสร้างความสามัคคีร่วมมือร่วมใจ	4.40	.54	มาก
8. เสริมสร้างความเคารพในสิทธิของผู้อื่น	4.40	.89	มาก
9. เสริมสร้างการทำงานร่วมกัน	4.40	.89	มาก
10. เสริมสร้างความรับผิดชอบต่อส่วนรวม	4.00	1.00	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.48	.55	มาก

จากตารางที่ 10 แสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนาตัวผู้เล่นทางด้านสังคม มีคุณค่าอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.48 เมื่อพิจารณา ค่าเฉลี่ยในแต่ละรายการ พบว่า เสริมสร้างการรู้จักเสียสละต่อส่วนรวม มีคุณค่าอยู่ในระดับมากที่สุดค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 รองลงมา เสริมสร้างความเป็นมิตรและความสัมพันธ์อันดี เสริมสร้าง การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น เสริมสร้างการปรับตัวให้เข้ากับส่วนรวม และเสริมสร้างความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีคุณค่าอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 ส่วนเสริมสร้าง ความซื่อสัตย์ ยุติธรรม เสริมสร้างความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจ เสริมสร้างความเคารพในสิทธิของผู้อื่น และเสริมสร้างการทำงานร่วมกัน มีคุณค่าอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 และเสริมสร้าง ความรับผิดชอบต่อส่วนรวม มีคุณค่าอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ตามลำดับ

4. ด้านการใช้อ็องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย

จากการวิเคราะห์คุณค่าโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า

ตารางที่ 11 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการวิเคราะห์คุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนาตัวผู้เล่นในด้านการใช้อ็องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	(N = 5)		
	\bar{X}	S.D	ระดับ
ด้านการใช้อ็องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย			
1. ความคล่องแคล่วว่องไว	4.80	.44	มากที่สุด
2. ความเร็ว	4.60	.54	มากที่สุด
3. การประสานงานที่สัมพันธ์กัน ของประสาทและกล้ามเนื้อ	4.40	.54	มาก
4. การทรงตัว	4.20	.83	มาก
5. พลังกล้ามเนื้อ	4.20	.83	มาก
6. ความแข็งแรง	4.00	1.22	มาก
7. ความทนทานของกล้ามเนื้อ	3.60	.89	มาก
8. ความอ่อนตัว	3.60	.89	มาก
9. ความทนทานของระบบหายใจ	3.40	.89	ปานกลาง
10. ความแม่นยำ	3.00	.70	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยรวม	3.98	.59	มาก

จากตารางที่ 11 แสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนาตัวผู้เล่นกีฬาเตยในด้านการใช้อ็องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย มีคุณค่าอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.98 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยในแต่ละรายการ พบว่า ความคล่องแคล่วว่องไว มีคุณค่าอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 รองลงมา ความรวดเร็ว มีคุณค่าอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 การประสานงานที่สัมพันธ์กันของประสาทและกล้ามเนื้อ มีคุณค่าอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 การทรงตัว และพลังกล้ามเนื้อ มีคุณค่าอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ความทนทานของกล้ามเนื้อและความอ่อนตัว มีคุณค่าอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.60 ความทนทานของระบบหายใจ มีคุณค่าอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.40 และความแม่นยำ มีคุณค่าอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.00 ตามลำดับ

ตารางที่ 12 (ต่อ)

รายการ	ผู้เข้าร่วม		ผู้ชม		ผู้ตัดสิน		ผู้เชี่ยวชาญ		รวม	
	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D
กริ่ง, นกหวีด										
นาฬิกาจับเวลา 2 เรือน										
10. การทำผิดกติกาและบทลงโทษสำหรับผู้เล่นฝ่ายรุก										
10.1 วิ่งล้อออกนอกเส้นข้าง	4.28	.89	4.23	.79	4.57	.53	4.40	.54	4.29	.80
10.2 การวิ่งย้อนกลับเส้นที่เคยวิ่งผ่านแล้วทั้งวิ่งลงและวิ่งขึ้น	4.19	1.04	4.23	.82	4.42	.53	4.40	.89	4.23	.90
10.3 ลงโทษโดยหมดสิทธิ์เล่นในเกมนั้น	4.23	1.00	4.38	.73	4.71	.48	4.20	.83	4.33	.85
11. การทำผิดกติกาและบทลงโทษสำหรับผู้รับ										
11.1 การเตะที่รุนแรง	4.14	1.04	4.35	.72	4.28	.48	4.40	.54	4.26	.86
11.2 การเตะฝ่ายรุกที่เท้าทั้งสองข้างไม่ได้เหยียบบนเส้นมากกว่า 2 ครั้ง	3.95	1.12	4.28	.80	4.14	.37	4.40	.54	4.13	.93
11.3 บทลงโทษผู้เล่นคนนั้นหมดสิทธิ์ในการเล่นเกมนั้นๆ ไม่ให้มีการเปลี่ยนตัวลงแทน	4.21	1.09	4.28	.89	4.28	.48	4.60	.54	4.27	.94
12. หัวหน้าทีมฝ่ายรับสามารถได้เตะผู้เล่นฝ่ายรุกได้ทุกเส้นในสนาม	4.19	1.05	4.33	.84	4.57	.53	4.60	.54	4.30	.91
13. กรณีทั้ง 2 ทีมได้คะแนนหรือเตยเท่ากัน (สลับกันเล่นเกมต่อจนกว่าจะได้ทีมที่มีคะแนนมากกว่า)	4.09	1.01	4.42	.73	4.57	.78	4.60	.54	4.30	.87
ค่าเฉลี่ยรวม	4.21	.73	4.30	.51	4.33	.34	4.42	.37	4.27	.60

จากตารางที่ 12 พบว่าค่าเฉลี่ยรวมของความเหมาะสมด้านกติกาการเล่นเตยตามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27 และเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมในแต่ละรายการ พบว่ารายการที่ 1 การกำหนดจำนวนผู้เล่นทั้งหมดทีมละ 10 คน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวม

เท่ากับ 4.44 รองลงมารายการที่ 10.3 ลงโทษโดยหมดสิทธิ์เล่นในเกมนั้น มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 รายการที่ 12 หัวหน้าที่มีฝ่ายรับสามารถไล่เตะผู้เล่นฝ่ายรุกได้ทุกเส้นในสนาม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.30 รายการที่ 13 กรณีทั้ง 2 ทีมได้คะแนนหรือเตยเท่ากัน สลับกันเล่นเกมต่อจนกว่าจะได้ทีมที่มีคะแนนมากกว่า) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.30 รายการที่ 2 จำนวนผู้เล่นในสนามทีมละ 5 คน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.29 รายการที่ 10 การทำผิดกติกาและบทลงโทษสำหรับผู้เล่นฝ่ายรุก มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.29 รายการที่ 7. ขนาดสนามกว้าง 11 เมตร ยาว 22 เมตร มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.28 รายการที่ 6.1 หัวหน้าที่มีประจำเส้นข้างและเส้นกลาง สามารถไล่เตะได้ทุกเส้นของสนามมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27 รายการที่ 8 ขนาดของเส้นสนามกว้าง 10 ซม. มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27 รายการที่ 11.3 บทลงโทษ ผู้เล่นคนนั้นหมดสิทธิ์ในการเล่นเกมนั้น ๆ ไม่ให้มีมีการเปลี่ยนตัวลงแทน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27 รายการที่ 11.1 การเตะที่รุนแรง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.26 รายการที่ 4 เวลาแข่งขันครึ่งเวลาละ 15 นาที พักระหว่างครึ่ง 5 นาทีที่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.24 รายการที่ 3 การเปลี่ยนตัวผู้เล่น (ไม่จำกัดจำนวนและเมื่อเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.23 รายการที่ 6.2 ผู้เล่นอีก 4 คนประจำเส้นขวางที่ 2,3,4 และเส้นท้าย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.23 รายการที่ 10.2 การวิ่งย้อนกลับเส้นที่เคยวิ่งผ่านแล้วทั้งวิ่งลงและวิ่งขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.23 รายการที่ 9 อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขันมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.21 รายการที่ 5 การขอเวลานอก (ครึ่งละ 2 ครั้ง เมื่อเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.16 รายการที่ 11.2 การเตะฝ่ายรุกที่เท้าทั้งสองข้างไม่ได้เหยียบบนเส้นมากกว่า 2 ครั้ง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.13 รายการที่ 11 การทำผิดกติกาและบทลงโทษสำหรับผู้เล่นฝ่ายรับ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.12 รายการที่ 10.1 วิ่งล้ำออกนอกเส้นข้าง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.11

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมในแต่ละกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามที่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับกติกากการเล่น พบว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.42 รองลงมา กลุ่มผู้ตัดสินเห็นว่ามีเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 กลุ่มผู้ชม เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.30 และกลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.21 ตามลำดับ

ตารางที่ 13 การเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม เกี่ยวกับความเหมาะสม
ด้านกติกาการเล่นเตย

ความเหมาะสม	แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ด้านกติกาการเล่นเตย	ระหว่างกลุ่ม	3	.560	.18	.59
	ภายในกลุ่ม	92	29.00	.31	
	รวม	95	29.56		

$$p > .05 \quad (F_{3,92} \alpha = .05 = 2.70)$$

จากตารางที่ 13 ผลการเปรียบเทียบระดับความคิดเห็น ของผู้ตอบแบบสอบถาม เกี่ยวกับความเหมาะสมด้านกติกาการเล่นเตย พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความคิดเห็นไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 14 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมด้านการดำเนินการ
แข่งขัน โดยผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	ผู้เข้าร่วมแข่งขัน		ผู้ชม		ผู้ตัดสิน		ผู้เชี่ยวชาญ		รวม	
	(N=42)		(N=42)		(N=7)		(N=5)		(N=96)	
	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D
การดำเนินการแข่งขัน										
1. จำนวนผู้ตัดสินในสนาม	4.14	.98	4.28	.89	4.42	.53	4.40	.54	4.24	.89
2. จำนวนผู้ตัดสินประจำโต๊ะเทคนิค 3 คน	4.17	.83	4.09	.79	4.28	.48	4.60	.54	4.16	.78
3. ระเบียบวิธีการแข่งขัน	4.36	.88	4.09	.95	4.57	.53	4.25	.50	4.25	.89
4. การให้สัญญาณต่าง ๆ ของผู้ตัดสิน	4.41	.89	4.02	1.17	4.71	.48	4.20	.44	4.25	1.01
ค่าเฉลี่ยรวม	4.27	.72	4.12	.73	4.50	.35	4.38	.43	4.23	.69

จากตารางที่ 14 พบว่าค่าเฉลี่ยรวมของความเหมาะสมด้านการดำเนินการแข่งขัน ตามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.23 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมในแต่ละรายการ พบว่า รายการที่ 3 ระเบียบวิธีการแข่งขัน และรายการที่ 4 การให้สัญญาณต่าง ๆ ของผู้ตัดสิน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.25 รายการที่ 1 จำนวนผู้ตัดสินในสนาม มีความเหมาะสมอยู่

ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.24 รายการที่ 2 จำนวนผู้ตัดสินประจำโต๊ะเทคนิค 3 คน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.25

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมในแต่ละกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามที่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมด้านการดำเนินการแข่งขัน พบว่า กลุ่มผู้ตัดสิน เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.50 รองลงมา กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.38 กลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27 และกลุ่มผู้ชม เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.12 ตามลำดับ

ตารางที่ 15 การเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม เกี่ยวกับความเหมาะสมด้านการดำเนินการแข่งขัน

ความเหมาะสม	แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ด้านการดำเนินการแข่งขัน	ระหว่างกลุ่ม	3	1.17	.39	.80
	ภายในกลุ่ม	91	44.27	.48	
	รวม	94	45.45		

$$p > .05 \quad (F_{3,92} \alpha = .05 = 2.70)$$

จากตารางที่ 15 ผลการเปรียบเทียบระดับความคิดเห็น ของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความเหมาะสมด้านการดำเนินการแข่งขัน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความคิดเห็นไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผลการวิเคราะห์ความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบของกีฬา โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า

ตารางที่ 16 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการวิเคราะห์ความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบของกีฬา โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	(N = 5)		ระดับ
	\bar{X}	S.D	
ความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบของกีฬา			
1. เป็นกิจกรรมที่ใช้ทักษะทางกาย	4.40	.89	มาก
2. มีลักษณะของการแข่งขัน	4.20	.83	มาก
3. มีวิธีการเล่นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว	4.20	.83	มาก
4. มีกฎกติกาควบคุมชัดเจน	4.20	.44	มาก
5. มีความสมดุลในเรื่องประโยชน์จากการเล่นที่เป็นประโยชน์ภายใน เช่น ความสุข ความสนุกสนาน เป็นต้น และภายนอก เช่น ชัยชนะ ชื่อเสียง รายได้ ฯ ที่ใกล้เคียงกัน	4.20	.83	มาก
6. ใช้ความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายที่ซับซ้อน	3.40	.89	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยรวม	4.10	.56	มาก

จากการตารางที่ 16 แสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบของกีฬาที่มีความสมบูรณ์ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.10 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยในแต่ละรายการ พบว่า เกือบทุกรายการ มีความสมบูรณ์อยู่ในระดับมาก คือ เป็นกิจกรรมที่ใช้ทักษะทางกาย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 มีลักษณะของการแข่งขัน มีวิธีการเล่นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 มีกฎกติกาควบคุมชัดเจน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 และมีความสมดุลในเรื่องประโยชน์จากการเล่นที่เป็นประโยชน์ภายใน เช่น ความสุข ความสนุกสนาน เป็นต้น และประโยชน์ภายนอก เช่น ชัยชนะ ชื่อเสียง ฯ ที่ใกล้เคียงกัน ยกเว้นการใช้ความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายที่ซับซ้อน มีความสมบูรณ์อยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.40

ตารางที่ 17 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสมด้านลักษณะทั่วไปโดยผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	ผู้เข้าร่วมแข่งขัน		ผู้ชม		ผู้ตัดสิน		ผู้เชี่ยวชาญ		รวม	
	(N=42)		(N=42)		(N=7)		(N=5)		(N=96)	
	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D
ลักษณะทั่วไป										
1. ความน่าสนใจของเกมการเล่น	3.85	.78	4.11	.94	4.14	.37	4.20	.44	4.01	.87
2. ความง่ายในการเล่น	3.97	1.04	4.04	1.03	4.71	.48	4.20	.83	4.07	1.00
3. ความสนุกสนานเร้าใจ	4.02	.99	4.16	.85	4.42	.53	4.00	.70	4.11	.89
4. ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่น										
4.1 ทางด้านร่างกาย	4.35	.85	4.45	.70	4.47	.53	4.60	.54	4.42	.75
4.2 ทางด้านจิตใจ	3.88	1.06	3.92	1.11	4.71	.48	4.40	.54	3.98	1.05
4.3 ทางด้านอารมณ์	3.78	.89	3.80	1.21	4.57	.53	4.20	.83	3.87	1.03
4.4 ทางด้านสติปัญญา	4.11	.86	4.30	.71	4.57	.53	4.60	.54	4.26	.77
4.5 ทางด้านสังคม	3.83	.98	3.83	1.12	4.28	.48	4.40	.54	3.89	1.01
5. ความปลอดภัยในการเล่น	3.88	.94	3.95	.69	4.14	.37	4.40	.54	3.95	.79
6. คุณค่าในการออกกำลังกาย	4.26	.85	4.38	.73	4.71	.48	4.60	.54	4.36	.76
7. คุณค่าในด้านการอนุรักษ์การเล่นแบบไทย	4.42	.96	4.28	.77	4.71	.48	4.80	.44	4.40	.84
8. การประหยัดค่าใช้จ่ายในการเล่น	4.52	.74	4.52	.67	5.00	.00	4.60	.54	4.56	.67
ค่าเฉลี่ยรวม	4.07	.56	4.15	.58	4.54	.21	4.41	.38	4.16	.55

จากตารางที่ 17 พบว่าค่าเฉลี่ยรวมของความเหมาะสมด้านลักษณะทั่วไป ตามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.16 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมในแต่ละรายการพบว่ารายการที่ 8 การประหยัดค่าใช้จ่ายในการเล่น มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.56 รองลงมา รายการที่ 4.1 ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นทางด้านร่างกาย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.42 รายการที่ 7 คุณค่าในด้านการอนุรักษ์การเล่นแบบไทยมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.40 รายการที่ 6 คุณค่าในการออกกำลังกาย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.36 รายการที่ 4.4 ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นทางด้านสติปัญญา มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.26 รายการที่ 3 ความสนุกสนานเร้าใจ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.11 รายการที่ 2

ความง่ายในการเล่น มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.07 รายการที่ 1 ความน่าสนใจของการเล่น มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.01 รายการที่ 4.2 ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นทางด้านจิตใจ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.98 รายการที่ 5 ความปลอดภัยในการเล่น มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.95 รายการที่ 4.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นทางด้านสังคม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.89

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมในแต่ละกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามที่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมด้านลักษณะทั่วไป พบว่า กลุ่มผู้ตัดสิน เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.54 รองลงมา กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.41 กลุ่มผู้ชม เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.15 และกลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.07 ตามลำดับ



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 18 การเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม เกี่ยวกับความเหมาะสม
ด้านลักษณะทั่วไปของการเล่นเตย

ความเหมาะสม	แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ด้านลักษณะทั่วไป	ระหว่างกลุ่ม	3	1.67	.55	1.83
	ภายในกลุ่ม	92	27.99	.30	
	รวม	95	29.66		

$$p > .05 \quad (F_{3,92} \alpha = .05 = 2.70)$$

จากตารางที่ 18 ผลการเปรียบเทียบระดับความคิดเห็น ของผู้ตอบแบบสอบถาม
เกี่ยวกับความเหมาะสมด้านลักษณะทั่วไปของการเล่นเตย พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม
มีความคิดเห็นไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาเกมการเล่นเตยของเด็กไทยไปสู่การเป็นกีฬา” มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบวิธีการเล่นให้เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษาและด้านการใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย และเพื่อพัฒนากติกาการเล่นเตยให้เป็นกีฬาที่สามารถจัดการแข่งขันได้ทั่วไป

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาลักษณะการเล่นเตยในแต่ละท้องถิ่นของประเทศไทยและจากเอกสารที่มีผู้ศึกษารวบรวมไว้แล้วนำมาร่างเป็นรูปแบบแข่งขันขึ้นใหม่ หลังจากนั้นจึงได้ทำการทดลองแข่งขันเพื่อพัฒนารูปแบบวิธีการเล่น กติกา และวิธีการแข่งขันให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น กลุ่มตัวอย่างกลุ่มทดลองเล่นเตย ที่ใช้ในการทดลองแข่งขันเป็นนักเรียน ชาย หญิง ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนพระปิยมหาราชรมณียเขต อำเภอไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรี ปีการศึกษา 2546 จำนวน 40 คน มีอายุระหว่าง 12 – 15 ปี ความสูงเฉลี่ย 154 เซนติเมตร ผู้วิจัยได้จัดการแข่งขันชิงรางวัลขึ้น เพื่อให้ได้บรรยากาศการแข่งขันจริง และเพื่อเป็นการประเมินการพัฒนารูปแบบวิธีการเล่น และกติกากการเล่นโดยให้กลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน กลุ่มผู้ชม กลุ่มผู้ตัดสิน และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนากการเล่นเตย ตอบแบบสอบถาม และสัมภาษณ์เชิงลึก ส่วนกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มตรวจเครื่องมือปรับปรุงการวิจัยและกลุ่มทดลองเล่นเตย นั้น ตอบแบบสัมภาษณ์ และผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนากการเล่นเตย ตอบแบบวิเคราะห์คุณค่า จากการชมการทดลองด้วยตนเอง หรือโดยชมจากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาเกมการเล่นเตยของเด็กไทยไปสู่การเป็นกีฬา สรุปผลการวิจัยดังนี้

1. ผลการพัฒนารูปแบบวิธีการเล่นเตย ให้เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษาและการใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย

1.1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นกลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขันและผู้ชม ร้อยละ 43.8 รองลงมาเป็นกลุ่มผู้ตัดสิน ร้อยละ 7.3 และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ร้อยละ 5.3 ตามลำดับเพศหญิงเป็นส่วนใหญ่ ร้อยละ 52.1 ส่วนน้อยเป็นเพศชาย ร้อยละ 47.9 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ช่วงอายุ 10 - 20 ปี รองลงมา ช่วงอายุ 21 - 50 ปี และช่วงอายุ 51 ปีขึ้นไปตามลำดับ เป็นนักเรียน คิดเป็นร้อยละ 86.5 รองลงมาเป็นนักศึกษา ร้อยละ 7.3 รับราชการ ร้อยละ 5.2 และเป็นอาจารย์

พิเศษ ร้อยละ 1.0 ตามลำดับ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการเคยเล่นเตย ร้อยละ 92.7 ส่วนน้อยไม่เคยเล่น ร้อยละ 7.3 และส่วนใหญ่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการเคยดูหรือเคยเห็นการเล่นเตย ร้อยละ 95.8 ส่วนน้อยไม่เคยดูหรือไม่เคยเห็นการเล่นเตย ร้อยละ 4.2

1.2 ผลการพัฒนารูปแบบวิธีการเล่นเตย

ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนากการเล่นเตย มีความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมด้านรูปแบบวิธีการเล่นเตย โดยส่วนรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.25 และเมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมในแต่ละรายการ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม ทั้ง 4 กลุ่ม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับดังต่อไปนี้ รายการที่ 1 ก่อนการเล่นทั้ง 2 ทีมทำการเสี่ยง ทีมที่ชนะมีสิทธิ์เลือกเป็นฝ่ายรุกหรือฝ่ายรับก่อน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.41 รองลงมารายการที่ 7 การได้คะแนน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.39 รายการที่ 12 การกำหนดผลแพ้ชนะจากคะแนนการได้เตยที่มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.39 รายการที่ 9.2 ฝ่ายรุกตายครบ 2 คน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 รายการที่ 6 การได้เตยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 รายการที่ 9 จบ 1 เกมการเล่น มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.3 รายการที่ 8 ตาย (การหมดสิทธิ์ในการเล่นเกมนั้น ๆ) มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.26 รายการที่ 11 หนึ่งรอบการเล่น (ทีมฝ่ายรุกทำเตยได้รวม 3 คน) มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.23 รายการที่ 9.1 ฝ่ายรุกทำการรุกครบ 5 นาที มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.22 รายการที่ 5 การวิ่งขึ้น (การย้อนกลับจากเส้นทำยขึ้นมาจากเส้นหัวออกไปนอกสนาม) มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.21 รายการที่ 10 หนึ่งเกมรุกใช้เวลา 5 นาที มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.21 รายการที่ 2 การเตะตัว ผู้เล่นฝ่ายรุกที่ถือว่าตาย (ฝ่ายรับเตะโดนตัวหรือเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ต่าง ๆ ของฝ่ายรุก) มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.18 รายการที่ 3.1 ฝ่ายรุกทำการรุกครบ 5 นาที มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.18 รายการที่ 3.2 ฝ่ายรุกตายครบ 2 คน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.13 รายการที่ 3 การเปลี่ยนทีมจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.12 รายการที่ 4 การวิ่งลง (การผ่านจากเส้นหัวลงไปจนผ่านเส้นทำยออกไปนอกสนาม) มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.09 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมในแต่ละกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมด้านรูปแบบวิธีการเล่นเตยเรียงลำดับดังต่อไปนี้ กลุ่มผู้ตัดสิน และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.66 และ 4.58 กลุ่มผู้ชม กลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.22 และ 4.18 ตามลำดับ

เมื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสินและผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนากการเล่นเตย เกี่ยวกับความเหมาะสมด้านรูปแบบวิธีการเล่นเตยพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความคิดเห็นไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

1.3 กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษา พบว่า

ทางด้านร่างกาย

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนาตัวผู้เล่นกีฬาเตยทางด้านร่างกาย โดยส่วนรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.92 และเมื่อพิจารณาในแต่ละรายการพบว่า มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด เรียงลำดับดังต่อไปนี้ การหลบหลีก และการหลอกล่อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 การวิ่งเร็วระยะสั้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 การเอี้ยว การบิดตัว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ได้แก่ การใช้ทักษะ การเคลื่อนไหว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.80 และมีคุณค่าอยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ การกระโจน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.40 และการกระโดด มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 3.20 และการคลาน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 1.60 มีคุณค่าอยู่ในระดับน้อยเรียงตามลำดับ

ทางด้านจิตใจ

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนาตัวผู้เล่นกีฬาเตยทางด้านจิตใจ โดยส่วนรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.40 และเมื่อพิจารณาในแต่ละรายการพบว่า มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากทุกรายการ เรียงลำดับดังต่อไปนี้ เสริมสร้างความเชื่อมั่น เสริมสร้างความกล้า เสริมสร้างความมุ่งมั่นพยายาม เสริมสร้างกำลังใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 เสริมสร้างความร่าเริงแจ่มใส มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 เสริมสร้างความอดทน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00

ทางด้านอารมณ์

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางพลศึกษา ที่พัฒนาตัวผู้เล่นกีฬาเตยทางด้านอารมณ์ โดยส่วนรวม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 และเมื่อพิจารณาในแต่ละรายการ พบว่า มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ การเสริมสร้างความพึงพอใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากเรียงลำดับดังต่อไปนี้ เสริมสร้างการผ่อนคลาย ความเครียด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 เสริมสร้างการรู้จักเก็บความรู้สึก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 เสริมสร้างความมั่นคงทางอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 เสริมสร้างการรู้จักยั้งคิด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 เสริมสร้างการรู้จักอดกลั้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ตามลำดับ

ทางด้านสังคม

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนาตัวผู้เล่นกีฬาเตย ทางด้านสังคม โดยส่วนรวม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.48 และเมื่อพิจารณาในแต่ละรายการ พบว่า มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด เรียงลำดับดังต่อไปนี้ การเสริมสร้าง

การรู้จักเสียสละต่อส่วนรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 เสริมสร้างความเป็นมิตรและความสัมพันธ์อันดี เสริมสร้างการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น เสริมสร้างการปรับตัวให้เข้ากับส่วนรวม และเสริมสร้างความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ได้แก่ เสริมสร้างความซื่อสัตย์ ยุติธรรม เสริมสร้างความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจ เสริมสร้างความเคารพในสิทธิของผู้อื่นเสริมสร้างการทำงานร่วมกัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 และเสริมสร้างความรู้รับผิดชอบต่อส่วนรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ตามลำดับ

ทางด้านสติปัญญา

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนาตัวผู้เล่นกีฬาเตยทางด้านสติปัญญา โดยส่วนรวม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.36 และเมื่อพิจารณาในแต่ละรายการ พบว่า มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ การเสริมสร้างการรู้จักแก้ปัญหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับดังต่อไปนี้ การเสริมสร้างการรู้จักวางแผนและเสริมสร้างการรู้จักคิด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 เสริมสร้างการรู้จักสังเกตและเสริมสร้างการรู้จักแยกแยะความแตกต่าง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 และเสริมสร้างควมมีเหตุมีผล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ตามลำดับ

1.4 ด้านการใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย พบว่า

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางพลศึกษาที่พัฒนาตัวผู้เล่นกีฬาเตยใน การใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย โดยส่วนรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.98 และเมื่อพิจารณาในแต่ละรายการพบว่า มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ความคล่องแคล่วว่องไว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 และความรวดเร็ว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับดังต่อไปนี้ การประสานงานที่สัมพันธ์กันของประสาทและกล้ามเนื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 การทรงตัวและพลังกล้ามเนื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ความแข็งแรง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ความอ่อนตัวมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.60 ความทนทานของกล้ามเนื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.60 และมีคุณค่าอยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ ความทนทานของระบบหายใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.40 และความเมื่อยล้า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.00 ตามลำดับ

2. ผลการพัฒนากติกาการเล่นเตย

ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนากติกาการเล่นเตยมีความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสม ด้านกติกากติกาการเล่นเตย โดยส่วนรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27 และเมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมในแต่ละรายการ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับดังต่อไปนี้ รายการที่ 1

การกำหนดจำนวนผู้เล่นทั้งหมดทีมละ 10 คน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.44 รองลงมารายการที่ 10.3 ลงโทษโดยหมดสิทธิ์เล่นในเกมนั้น มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 รายการที่ 12 หัวหน้าที่ิมฝ่ายรับ สามารถไล่แต่ละผู้เล่นฝ่ายรุกได้ทุกเส้นในสนาม มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.30 รายการที่ 13 กรณีสองทีม ได้คะแนนหรือเตยเท่ากัน (สลับกันเล่นเกมต่อจนกว่าจะได้ทีมที่มีคะแนนมากกว่า) มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.30 รายการที่ 2 จำนวนผู้เล่นในสนามทีมละ 5 คน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.29 รายการที่ 10 การทำผิดกติกา และบทลงโทษสำหรับผู้เล่นฝ่ายรุก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.29 รายการที่ 7. ขนาดสนามกว้าง 11 เมตร ยาว 22 เมตร มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.28 รายการที่ 6.1 หัวหน้าที่ิมประจำเส้นข้างและเส้นกลาง สามารถไล่แต่ละได้ทุกเส้นของสนาม มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27 รายการที่ 8 ขนาดของเส้นสนามกว้าง 10 ซม. มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27 รายการที่ 11.3 บทลงโทษ ผู้เล่นคนนั้นหมดสิทธิ์ในการเล่นเกมนั้น ๆ ไม่ให้มีการเปลี่ยนตัวลงแทน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27 รายการที่ 11.1 การเตะที่รุนแรง มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.26 รายการที่ 4 เวลาแข่งขันครั้งเวลาละ 15 นาที พักระหว่างครึ่ง 5 นาที มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.24 รายการที่ 3 การเปลี่ยนตัวผู้เล่น (ไม่จำกัดจำนวนและเมื่อเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ) มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.23 รายการที่ 6.2 ผู้เล่นอีก 4 คนประจำเส้นขวางที่ 2,3,4 และเส้นท้าย มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.23 รายการที่ 10.2 การวิ่งย้อนกลับเส้นที่เคยวิ่งผ่านแล้วทั้งวิ่งลงและวิ่งขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.23 รายการที่ 9 อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.21 รายการที่ 5 การขอเวลานอก (ครั้งละ 2 ครั้ง เมื่อเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ) มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.16 รายการที่ 11.2 การเตะฝ่ายรุกที่เท้าทั้งสองข้างไม่ได้เหยียบบนเส้นมากกว่า 2 ครั้ง มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.13 รายการที่ 11 การทำผิดกติกาและบทลงโทษสำหรับฝ่ายรับ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.12 รายการที่ 10.1 วิ่งล้ำออกนอกเส้นข้าง มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.11

เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมในแต่ละกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมด้านกติกาการเล่น มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับดังต่อไปนี้ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.42 รองลงมา กลุ่มผู้ตัดสิน ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 กลุ่มผู้ชม ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.30 และกลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.21 ตามลำดับ

เมื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชมผู้ตัดสินและผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนาการเล่นเตย เกี่ยวกับความเหมาะสมด้านกติกาการเล่นเตยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความคิดเห็นไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

3. ด้านการดำเนินการแข่งขัน

ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนาการเล่นเตย มีความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมด้านการดำเนินการแข่งขัน โดยส่วนรวมอยู่ในระดับมาก

มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.23 และเมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมในแต่ละรายการ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับดังต่อไปนี้ รายการที่ 3 ระเบียบวิธีการแข่งขัน และรายการที่ 4 การให้สัญญาณต่าง ๆ ของผู้ตัดสิน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.25 รายการที่ 1 จำนวนผู้ตัดสินในสนาม มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.24 และรายการที่ 2 จำนวนผู้ตัดสินประจำโต๊ะเทคนิค 3 คน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.25

เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมในแต่ละกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมด้านการดำเนินการแข่งขัน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับดังต่อไปนี้ กลุ่มผู้ตัดสิน ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.50 รองลงมา กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.38 กลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27 และกลุ่มผู้ชม ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.12 ตามลำดับ

เมื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนาการเล่นเตย เกี่ยวกับความเหมาะสมด้านการดำเนินการแข่งขัน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความคิดเห็นไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

4. ด้านองค์ประกอบของกีฬา

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบของกีฬา โดยส่วนรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.10 และเมื่อพิจารณาในแต่ละรายการ พบว่า มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับดังต่อไปนี้ เป็นกิจกรรมที่ใช้ทักษะทางกาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 มีลักษณะของการแข่งขัน มีวิธีการเล่นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีกติกาควบคุมชัดเจน และมีความสมดุลในเรื่องประโยชน์จากการเล่นที่เป็นประโยชน์ภายใน เช่น ความสุข ความสนุกสนาน เป็นต้น และประโยชน์ภายนอก เช่น ชัยชนะ ชื่อเสียงฯ ที่ใกล้เคียงกัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 มีความสมบูรณ์อยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่การใช้ความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายที่ซับซ้อน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.40

5. ด้านลักษณะทั่วไปของกีฬาเตย

ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนาการเล่นเตย มีความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมด้านลักษณะทั่วไป โดยส่วนรวม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.16 และเมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมในแต่ละรายการพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ รายการที่ 8 การประหยัดค่าใช้จ่ายในการเล่น มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.56 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับดังต่อไปนี้ รายการที่ 4.1 ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นทางด้านร่างกาย มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.42 รายการที่ 7 คุณค่าในด้านการอนุรักษ์การเล่นแบบไทย มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.40 รายการที่ 6 คุณค่าในการออกกำลังกาย มีค่าเฉลี่ยรวม

เท่ากับ 4.36 รายการที่ 4.4 ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นทางด้านสติปัญญา มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.26 รายการที่ 3 ความสนุกสนานรื่นเริง มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.11 รายการที่ 2 ความง่ายในการเล่น มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.07 รายการที่ 1 ความน่าสนใจของการเล่น มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.01 รายการที่ 4.2 ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นทางด้านจิตใจ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.98 รายการที่ 5 ความปลอดภัยในการเล่น มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.95 รายการที่ 4.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นทางด้านสังคม มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.89 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาโดยส่วนรวมในแต่ละกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมด้านลักษณะทั่วไปพบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุดได้แก่ กลุ่มผู้ตัดสิน ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.54 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับดังต่อไปนี้ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.41 กลุ่มผู้ชม ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.15 และกลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.07 ตามลำดับ

เมื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสินและผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนาการเล่นเตยเกี่ยวกับความเหมาะสมด้านความเหมาะสม ด้านลักษณะทั่วไปพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความคิดเห็นไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากสรุปผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการพัฒนาเกมการเล่นเตยของเด็กไทยไปสู่การเป็นกีฬาได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ และสมมุติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้ทุกประการ คือ เกมการเล่นเตยของเด็กไทย ได้มีการพัฒนารูปแบบวิธีการเล่น ให้เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษาและ ด้านการใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย และพัฒนาทติกการเล่นเตยให้เป็นที่สามารถจัดการแข่งขันได้ดังที่ปรากฏในผลการวิจัย

การอภิปรายผลการวิจัย

ผลการพัฒนารูปแบบวิธีการเล่นเตย ให้เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษาและการใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย

1. สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นกลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน และผู้ชม รองลงมา เป็นกลุ่มผู้ตัดสิน และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ตามลำดับ ส่วนใหญ่เป็นนักเรียน รองลงมา เป็นนักศึกษารับราชการ และเป็นอาจารย์พิเศษตามลำดับ ส่วนใหญ่ช่วงอายุ 10 - 20 ปี รองลงมา ช่วงอายุ 21 - 50 ปี และช่วงอายุ 51 ปีขึ้นไป ตามลำดับ จากการสังเกตภาคสนามของผู้วิจัย พบว่าการเล่นเตยเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กกลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขันและกลุ่มผู้ชม เนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีความชอบในการเล่นเกมทุกชนิด ที่มีความสนุกสนาน ทำทาย ดังนั้นจึงทำให้มีการแสดงออกทางกายได้อย่างเต็มความสามารถ ถึงแม้ว่าเพศหญิงเป็นส่วนใหญ่ และส่วนน้อยเป็นเพศชาย

โดยภาพรวมก็ไม่มี ความแตกต่างกันมากนัก ซึ่งสอดคล้องกับ เยาวพา เดชะคุปต์ (อ้างถึงใน นพคุณ นวมพันธ์, 2536) ที่กล่าวไว้ว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่เป็นหัวใจ และมีความสำคัญยิ่งในวัยเด็ก ธรรมชาติของเด็กจะชอบเล่น การเล่นนอกจากจะเป็นการสนองความต้องการทางจิตใจ คือ เกิดความสนุกสนานแล้ว การเล่นยังเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็ก ในขณะที่เด็กเล่น เด็กจะเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กันไปด้วย ดังนั้นถ้าเราเข้าใจความสำคัญของการเล่น เข้าใจธรรมชาติและการเรียนรู้ของเด็ก เปิดโอกาสให้เด็กได้รับประสบการณ์จากสิ่งที่เขาพอใจ และหาวิธีส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสม ก็จะช่วยประสบการณ์ที่จัดให้กับเด็ก มีคุณค่าและเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กอย่างแท้จริง ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการเคยเล่นเตย ส่วนน้อยไม่เคยเล่น และส่วนใหญ่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการเคยดูหรือเคยเห็นการเล่นเตย ส่วนน้อยไม่เคยดูหรือไม่เคยเห็นการเล่นเตย ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นหรือการดู มีความสำคัญต่อการพัฒนาเป็นอย่างมาก เพราะว่าผู้ที่เคยเล่นหรือเคยดู สามารถเล่นเกมการเล่นได้อย่างลึกซึ้งคาดการณ์ และวางแผนการเล่นได้ดี ที่สำคัญเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเกมการเล่นเตยเป็นอย่างมาก

2. รูปแบบวิธีการเล่นเตย

จากสรุปผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนาการเล่นเตย มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่ารูปแบบวิธีการเล่นเตย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความเหมาะสมมาก พิจารณาได้จากระดับความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนาการเล่นเตย เกี่ยวกับความเหมาะสมด้านรูปแบบวิธีการเล่นเตย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ได้แก่ รายการที่ 1 ก่อนการเล่น ทั้ง 2 ทีมทำการเสี่ยง ทีมที่ชนะมีสิทธิ์เลือกเป็นฝ่ายรุกหรือฝ่ายรับก่อน มีค่าเฉลี่ยรวม 4.41 เพื่อความยุติธรรมในการเล่น จึงต้องมีการเสี่ยงก่อนที่จะเริ่มเล่นซึ่งสอดคล้องกับการเล่นของกีฬาชนิดอื่นที่ต้องมีการทำการเสี่ยงไม่ว่าจะเป็นการเสี่ยงเพื่อเป็นฝ่ายเริ่มเล่นก่อนหรือเพื่อเป็นฝ่ายเลือกพื้นที่ในการเล่นก่อน เช่น กีฬาตะกร้อ ก็ต้องทำการเสี่ยงเพื่อที่จะหาว่าทีมใดจะได้เริ่มเล่นก่อนหรือมีสิทธิ์ในการเลือกพื้นที่ในการเล่นก่อน เป็นต้น สำหรับการเปลี่ยนทีมจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ มี 2 กรณี คือ เมื่อฝ่ายรุกทำการรุกครบ 5 นาที หรือฝ่ายรุกตายครบ 2 คน จึงจะมีการเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ จากการสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวม 4.12 ซึ่งสอดคล้องกับผู้วิจัยที่ได้สังเกตจากการทดลอง โดยมีเหตุผลคือจากการทดลอง ผู้วิจัยได้ทดลองใช้เวลาในการควบคุมเกมรุก อยู่ 3 ช่วงเวลาคือ 3 นาที, 4 นาที และ 5 นาที ผลจากการทดลองใช้ปรากฏว่า เมื่อทดลองใช้ 3 นาที ผู้เล่นฝ่ายรุก ทำเตยได้ไม่เกินหนึ่งเตย ก็เปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับเนื่องจากหมดเวลา 3 นาที ส่วนเมื่อทดลองใช้ 4 นาที

ก็เกิดเหตุการณ์คล้ายกับ การใช้เวลา 3 นาที แต่เมื่อทดลองใช้เวลา 5 นาที ปรากฏว่า ผู้เล่นฝ่ายรุกสามารถทำเตยได้มากกว่า และผู้เล่นฝ่ายรุกยังได้เล่นเต็มความสามารถของตัวเอง และมีกฎวางแผนการเล่นได้มากขึ้นเพราะว่ามีเวลามาก อีกเหตุผลหนึ่งก็คือ ถ้าฝ่ายรุกเล่นเต็มเวลาโดยที่ไม่มี การตายครบจำนวน 2 คน จะทำเกมการเล่นสนุกสนานเร้าใจมากขึ้นเนื่องจากไม่ต้องเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับบ่อย ๆ จนทำให้เกมการเล่นน่าเบื่อได้ ส่วนลักษณะการวิ่งลงและการวิ่งขึ้นเป็นรูปแบบการเล่นที่เล่นกันมาตั้งแต่สมัยบรรพบุรุษ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ก็ได้เปลี่ยนแปลงไป ยังคงมีลักษณะการเล่นเช่นเดิม ในเรื่องของการตายหรือการหมดสิทธิในการเล่นเกมนั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็ นฝ่ายรุกหรือฝ่ายรับ สาเหตุที่กำหนดให้มีการตายครบ 2 คน เนื่องจากว่าการเล่นรูปแบบเดิมกำหนดให้มีการตายหนึ่งคนให้เปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ ทำให้มีการเปลี่ยนทีมการเล่นบ่อยมาก เพราะ มีการตายเกิดขึ้นบ่อย เป็นสาเหตุให้เกมการเล่นไม่ต่อเนื่องและเสียเวลาในการเปลี่ยน ดังนั้นผู้วิจัย จึงได้ปรับปรุงใหม่ให้มีการตายครบจำนวน 2 คน จึงจะมีการเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ ซึ่งจาก การทดลองปรากฏว่า ปัญหาที่เกิดขึ้นดังที่กล่าวมานั้นได้ลดลงและทำให้เกมการเล่นสนุกสนาน มากขึ้น และการกำหนดผลแพ้ชนะ จากจำนวนเตยที่ทำได้ ทีมใดทำเตยได้มากกว่าก็ถือว่าเป็น ฝ่ายชนะ ซึ่งสอดคล้องกับกีฬาชนิดอื่นๆ เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล แอนด์บอล เป็นต้น เนื่องจาก กีฬาทุกชนิดเป็นการแข่งขันจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องรู้ผลว่าทีมใดเป็นฝ่ายชนะ เพราะถ้าหากไม่มี การกำหนดผลแพ้ชนะ ก็จะมีลักษณะเป็นการเล่นเนื่องจากการเล่นไม่มีการหวังผลแพ้ชนะ หากแต่ เล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น จากที่กล่าวมา ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนาการเล่นเตย มีความคิดเห็นโดยส่วนรวมว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.25

เมื่อเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความเหมาะสม ด้านรูปแบบวิธีการเล่นเตย พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 กลุ่ม มีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน แสดงให้เห็นว่ารูปแบบวิธีการเล่นเตยที่ได้พัฒนาขึ้น เป็นรูปแบบวิธีการเล่นที่เหมาะสมมาก



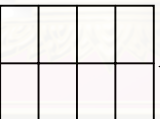
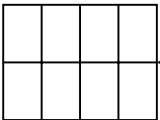
จากการสอบถามกลุ่มผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญ รวมทั้ง การวิเคราะห์จากการทดลองของผู้วิจัยพบว่า การพัฒนารูปแบบวิธีการเล่นเตยให้เป็นรูปแบบของ กีฬานั้น กีฬาเตยในรูปแบบใหม่ มีลักษณะของรูปแบบวิธีการเล่นที่ได้พัฒนาขึ้นค่อนข้างยุติธรรม กับผู้เล่นทั้งฝ่ายรุกและฝ่ายรับ มีความชัดเจนในการเล่นมากขึ้น อีกประการหนึ่งก็คือทุกท้องถิ่น ของประเทศไทยสามารถนำรูปแบบวิธีการเล่นนี้ไปเล่นได้โดยทั่วไป เนื่องจากผู้วิจัยได้ศึกษารวบรวม ลักษณะรูปแบบวิธีการเล่นเตยในแต่ละภูมิภาคของประเทศไทย และนำไปทดลองปรับปรุงแก้ไข จนมีความเหมาะสมในระดับหนึ่งดังปรากฏในสรุปผลการวิจัย ดังนั้นกีฬาเตยในรูปแบบใหม่นี้ จึงสามารถนำไปเล่นได้โดยทั่วไปทุกท้องถิ่นจากที่กล่าวมาสามารถจำแนกความแตกต่างที่ได้พัฒนา

ของรูปแบบวิธีการเล่นจากการเล่นเตย (รูปแบบเดิม) ไปเป็นกีฬาเตย (รูปแบบใหม่) อาทิเช่น ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 19 จำแนกความแตกต่างของรูปแบบวิธีการเล่น จากการเล่นเตย (รูปแบบเดิม) ไปเป็น กีฬาเตย (รูปแบบใหม่)

รูปแบบวิธีการเล่น	การเล่นเตย (รูปแบบเดิม)	กีฬาเตย (รูปแบบใหม่)
การเริ่มเล่น	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวแทนฝ่ายรุกและฝ่ายรับใช้มือแตะกัน - เมื่อหัวหน้าทีมฝ่ายรับหรือผู้ที่อยู่ประจำเส้นเริ่ม/เส้นกลางสนามผ่านพื้นเส้นเริ่มลงมา - มีสัญญาณในการเริ่ม เช่นการพูด คำพื้นเมืองของแต่ละท้องถิ่น <p style="text-align: center;">การเล่นเตย (รูปแบบเดิม)</p> <p>มีความหลากหลายและอาจมีการได้เปรียบเสียเปรียบกันได้ในการเล่น</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ตัดสินให้สัญญาณ <p style="text-align: center;">การให้สัญญาณของผู้ตัดสิน</p> <p>ทำให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายมีความพร้อมในการเล่นและสามารถวางแผนการเล่นได้แน่นอน เนื่องจากมีสัญญาณในการเริ่มเล่นที่ชัดเจน</p>
หน้าที่และเขตพื้นที่รับผิดชอบของฝ่ายรับ	<ul style="list-style-type: none"> - หัวหน้าทีม ป้องกัน เส้นขวางที่ 1 และเส้นกลาง - หัวหน้าทีมสามารถป้องกันได้ทุกเส้นของสนาม คือ เส้นขวางทุกเส้น เส้นกลางและเส้นข้าง 	<ul style="list-style-type: none"> - หัวหน้าทีมสามารถป้องกันได้ทุกเส้นของสนาม คือ เส้นขวางทุกเส้น เส้นกลาง และเส้นข้าง <p>ยังยึดแนวทางเดิมอยู่ แต่จะเพิ่มสัญลักษณ์ที่แสดงการเป็นหัวหน้าทีมที่ชัดเจนและแตกต่างจากผู้เล่นคนอื่น</p>
การเปลี่ยนทีมเล่นจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ	<ul style="list-style-type: none"> - เมื่อฝ่ายรุกถูกฝ่ายรับแตะได้คนใดคนหนึ่ง ลักษณะนี้จะทำให้ฝ่ายรุกมีโอกาสในทำคะแนนเตยน้อยและทำให้เกมน่าเบื่อได้ เพราะบางครั้งมีการแตะได้เร็วมาก 	<ul style="list-style-type: none"> - เมื่อฝ่ายรุกถูกแตะได้ครบ 2 คนหรือหมดเวลาในการรุก 5 นาที <p>เป็นการให้โอกาสฝ่ายรุกทำคะแนนเตยได้มากขึ้น เกิดการวางแผนการเล่นมากขึ้น</p>

ตารางที่ 19 (ต่อ)

รูปแบบวิธีการเล่น	การเล่นเตย (รูปแบบเดิม)	กีฬาเตย (รูปแบบใหม่)
จำนวนผู้เล่น	- ไม่จำกัดจำนวน	- ผู้เล่นในสนาม 5 คน และผู้เล่นสำรอง 5 คน ทั้งนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ หากต้องการเพิ่มจำนวนผู้เล่น แต่ต้องสัมพันธ์กับสนามแข่งขัน เส้นขวางของสนามจะต้องมีจำนวนเท่ากับผู้เล่นฝ่ายรับ ซึ่งในกีฬาเตยรูปแบบใหม่นี้สามารถยืดหยุ่นได้
สนาม	<p>1.</p>  <p>2.</p>  <p>3.</p> 	 <p>สนามมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง 11 เมตร ยาว 22 เมตร ทุกช่องที่ถูกแบ่งกันจะมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 5.5 เมตร</p>

3. กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษา และองค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย

จากสรุปผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญโดยส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเล่นกีฬาเตย เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีคุณค่าทางด้านพลศึกษาที่พัฒนาตัวผู้เล่นทั้ง 5 ด้าน คือ ทางร่างกาย ด้านจิตใจ ทางด้านอารมณ์ ทางด้านสังคม และทางด้านสติปัญญา รวมทั้งด้านการใช้อองค์ประกอบสมรรถภาพทางกายของผู้เล่นกีฬาเตยมาก ซึ่งสอดคล้องกับฟอง เกิดแก้ว (2520) กล่าวถึง คุณค่าของวิชาพลศึกษาในด้านต่าง ๆ ซึ่งได้แสดงลักษณะที่สำคัญของคุณค่าทางด้านพลศึกษาสรุปได้ดังนี้ คือ ทางร่างกาย พลศึกษาจะช่วยสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย อันได้แก่ความแข็งแรง ความทนทาน ความเร็ว ความแคล่วคล่องว่องไว ความอ่อนตัว ความแม่นยำ การทรงตัว ความสัมพันธ์ของการเคลื่อนไหวร่างกาย ทรวดทรง และทักษะการ

เคลื่อนไหวต่าง ๆ ทางจิตใจส่งเสริมให้มีจิตใจผ่องใส มีความกล้า เชื่อมมั่น อดทน มีความมานะพยายาม และมีกำลังใจ ทางอารมณ์ ช่วยส่งเสริมให้ได้ผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ คลายความกังวล รู้จักเก็บความรู้สึก และรู้จักอดกลั้นทางสังคม ช่วยส่งเสริมให้เกิดความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน ความสุภาพอ่อนโยน ความร่วมมือร่วมใจ ความซื่อสัตย์สุจริต ความจงรักภักดี ความเป็นผู้มีน้ำใจ เป็นนักกีฬา การเคารพสิทธิของผู้อื่น การรู้จักเคารพกฎกติกา การเสียสละประโยชน์ส่วนตัวเพื่อประโยชน์ส่วนรวม และการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี และฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2519) ได้กล่าวไว้ว่าการเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างมาก เนื่องจากกิจกรรมส่วนใหญ่ของชีวิตเด็ก คือ การเล่น การขัดขวางการเล่นของเด็กจึงถือว่าเป็นการขัดขวางพัฒนาการของเด็กด้วย และการเล่นเป็นการส่งเสริมให้เด็กรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์การเล่นกีฬาต่าง ๆ ทำให้เด็กมีสุขภาพดี มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ทำให้จิตใจเบิกบานสามารถเข้ากับเพื่อนฝูงได้ นอกจากนี้การเล่นบางอย่างทำให้เด็กได้ฝึกสมอง และความว่องไว ตลอดจนเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย และทางอารมณ์ให้มั่นคงยิ่งขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ แมดฮูรี ที. วากาโชร์ (MADHURI T. WAGHACHOURE, 2003) กล่าวไว้ว่า เกมพื้นเมือง โค - โค (KHO - KHO) ที่กลับลากายเป็นกีฬามีพื้นฐานจากหลักการทางธรรมชาติของการพัฒนาทางกายและช่วยส่งเสริมสุขภาพที่ดีระหว่างเยาวชน ไม่ใช่เป็นเพียงการวิ่งหรือไล่จับเท่านั้น หากหมายถึง การเอาชนะที่ต้องใช้สมรรถภาพทางกาย คำสั่งชั้นสูง ความอ่อนตัว ความเร่ง ความคงทน และความแข็งแรง ของผู้เล่น

4. ผลการพัฒนากติกาการเล่นเตย

จากสรุปผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ผู้เข้าร่วมแข่งขัน ผู้ชม ผู้ตัดสิน และผู้เชี่ยวชาญกลุ่มประเมินการพัฒนาเครื่องมือ เห็นว่ากติกาการเล่นเตยมีความเหมาะสมสอดคล้องกันอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27 เมื่อพิจารณาในแต่ละรายการของกติกามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ดังเช่นรายการที่ 12 หัวหน้าที่มฝ่ายรับสามารถไล่แต่ละผู้เล่นฝ่ายรุกได้ทุกเส้นในสนามค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.30 อยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับผู้วิจัยที่ได้สังเกตจากการทดลอง โดยมีเหตุผลคือ ในการเล่นเตยลักษณะเดิมหัวหน้าที่มฝ่ายรับสามารถไล่แต่ละผู้เล่นฝ่ายรุกเฉพาะเส้นหัวและเส้นกลางเท่านั้น จากการทดลองพบว่ากรณีที่หัวหน้าที่มฝ่ายรับสามารถไล่แต่ละผู้เล่นฝ่ายรุกเฉพาะเส้นหัวและเส้นกลาง ทำให้บทบาทของทีมฝ่ายรับมีน้อย เมื่อทดลองให้หัวหน้าที่มฝ่ายรับสามารถไล่แต่ละผู้เล่นฝ่ายรุกได้ทุกเส้นในสนาม ทำให้เกมการเล่นสนุกสนานมากขึ้นและทำให้ทีมฝ่ายรุกเพิ่มความระมัดระวังตัวในการเล่นมากขึ้น และมีการวางแผนการเล่นมากขึ้นด้วย

จากสรุปผลการวิจัยยังทำให้ทราบว่าด้านการดำเนินการแข่งขันกีฬาเตยและด้านลักษณะทั่วไปของกีฬาเตยในรูปแบบใหม่ เป็นกีฬาที่มีประโยชน์จากการเล่นทางด้านร่างกาย ทางด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และทางสติปัญญา การออกกำลังกาย และมีคุณค่าใน

ด้านการอนุรักษ์การเล่นแบบไทยมาก เป็นการเล่นที่มีความน่าสนใจ ง่ายในการเล่น มีความสนุกสนาน เข้าใจ และมีความปลอดภัยในการเล่นมาก

ผลจากการพัฒนาดิถีการเล่นเตยไปสู่การเป็นกีฬา กติกาส่วนใหญ่ของกีฬาเตยจะเป็นกติกาที่ร่างขึ้นมาใหม่ โดยยึดรูปแบบวิธีการเล่นเตยแบบเดิมมาเป็นแนวทางในการร่างกติกา และนำไปทดลองปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้ได้กติกาการเล่นเตยในรูปแบบใหม่ที่เหมาะสม เนื่องจากการเล่นเตยแบบเดิม เป็นเพียงการเล่นที่ไม่มุ่งเน้นผลของการแข่งขันว่าจะชนะหรือแพ้ ได้คะแนนมากน้อยเพียงใด ใครเล่นได้ดีหรือเล่นได้เก่งกว่ากัน หากแต่มุ่งเน้นความสนุกสนานในการเล่นเท่านั้น จึงไม่จำเป็นต้องมีกติกาที่แน่นอนชัดเจน ซึ่งตรงข้ามกับกีฬาเตยจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีกติกาที่แน่นอนชัดเจนและยุติธรรม ผลจากการพัฒนาดิถีการเล่นเตยรูปแบบใหม่ขึ้นพบว่า มีลักษณะสำคัญของกติกาหลายข้อ ตัวอย่างเช่น ขนาดของสนามและอุปกรณ์การแข่งขัน จากเดิมไม่มีขนาดสนามและอุปกรณ์ในการแข่งขันที่แน่นอน แต่ในกติกาที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ จะมีขนาดสนามและอุปกรณ์ที่เป็นมาตรฐานแน่นอนและสามารถสร้างด้วยวิธีคำนวณได้ มีผู้ตัดสินที่เป็นผู้ชี้ขาดเพื่อความยุติธรรมในการเล่น มีเวลาควบคุมการเล่นที่แน่นอน และมีบทลงโทษที่แน่นอนชัดเจน หากมีผู้เล่นกระทำผิดกติกา เป็นต้น

เมื่อพิจารณากติกาของกีฬาเตยที่ได้พัฒนาขึ้นมาใหม่ พบว่า มีกติกาค่อนข้างชัดเจน และครอบคลุมเกมการเล่น เพื่อให้เกมการเล่นเป็นไปด้วยความยุติธรรม และเป็นแนวทางปฏิบัติของผู้เล่น ที่มีขอบเขตในการเล่น มีข้อกำหนด และข้อบังคับ รวมทั้งมีบทลงโทษที่ชัดเจน หากมีการกระทำผิดกติกา ซึ่งเป็นการฝึกให้ผู้เล่นมีการเคารพกฎกติกา มารยาทในการเล่น อันจะก่อให้เกิดคุณค่าและประโยชน์แก่ตัวผู้เล่นเช่นเดียวกับกีฬาสากลทั่วไป ซึ่งสอดคล้องกับ ฟอง เกิดแก้ว (2520), ชัชชัย โกมารทัตและคณะ (2527) ได้กล่าวว่า กีฬาแต่ละชนิด จะให้ประโยชน์และคุณค่าแก่ผู้เล่นแตกต่างกัน ตามลักษณะการเล่น และอุปกรณ์ประกอบการเล่น การเล่นกีฬาเพียงอย่างเดียวจะไม่สามารถเพิ่มสมรรถภาพทางกายได้ทุกด้าน หากเป็นไปได้ควรเล่นกีฬาให้หลากหลายชนิดกีฬาเพื่อจะได้เพิ่มพูนสมรรถภาพทางกายได้ทุกด้าน

5. ด้านองค์ประกอบของกีฬา

จากสรุปผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มประเมินการพัฒนาเครื่องมือมีความเห็นสอดคล้องกันว่า การแข่งขันกีฬาเตยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นในรูปแบบใหม่ มีองค์ประกอบของกีฬาสมบูรณ์มาก ยกเว้นการใช้ความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายที่ซับซ้อนที่มีความสมบูรณ์อยู่ในระดับปานกลางเท่านั้น ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะว่าผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่วิเคราะห์ความสมบูรณ์ด้านองค์ประกอบของกีฬาจากการดูเทปบันทึกภาพ เนื่องจากการถ่ายทำเทปบันทึกภาพ อาจจะมีการตัดต่อภาพที่ไม่สมบูรณ์ ในเรื่องของการใช้ความสามารถ ในการเคลื่อนไหวร่างกายที่ซับซ้อน

หรืออีกสาเหตุหนึ่งอาจจะเป็นได้ว่า กีฬาเคยเป็นการเล่นที่ไม่มีอุปกรณ์ประกอบการเล่น จึงทำให้เห็นว่าไม่มีการใช้ความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายที่ซับซ้อนในขณะที่เล่นมากนัก

หากพิจารณาด้านองค์ประกอบของกีฬาพบว่า กีฬาเคย (รูปแบบใหม่) ค่อนข้างจะคุณสมบัติครบตามองค์ประกอบของการเป็นกีฬา ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมที่ใช้ทักษะทางกายและความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายที่ซับซ้อน มีลักษณะของการแข่งขัน มีวิธีการเล่นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีกฎกติกาที่ชัดเจน และมีความสมดุลในเรื่องของประโยชน์จากการเล่นทั้งภายใน เช่น ความสุข ความสนุกสนาน เป็นต้น และจากภายนอก เช่น ชัยชนะ ชื่อเสียง รายได้ เป็นต้น ยกเว้น เรื่องของการมีองค์การมารองรับ ซึ่งในกรณีนี้จะต้องอาศัยเวลาในการเผยแพร่และการยอมรับของบุคคลและสังคม ซึ่งสอดคล้องกับ ชัชชัย โกมารทัต (2546) ได้กล่าวว่า กีฬาหมายถึง กิจกรรมการเล่นและเกมที่ใช้ทักษะทางกาย (Physical Activity) อย่างกระตือรือร้น (active) ใช้ความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายที่ซับซ้อนเป็นกิจกรรมการแข่งขันที่มีแบบแผน มีวิธีการเล่นที่เป็นระบบระเบียบ มีกฎกติกาควบคุมชัดเจน และผู้เล่นมักคำนึงถึงผลประโยชน์จากการเล่น ทั้งประโยชน์ภายใน อันได้แก่ ความสุข ความสนุกสนาน ความสมบูรณ์ของร่างกาย จิตใจ และประโยชน์ภายนอก อันได้แก่ ชัยชนะ หรือชื่อเสียง หรือรายได้และค่าตอบแทนด้วย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการทดลองใช้รูปแบบวิธีการเล่น กติกาการเล่นที่เคย ได้พัฒนาขึ้นกับกลุ่มผู้เล่นอายุที่แตกต่างกัน และกลุ่มที่มีขนาดรูปร่างต่างกันออกไปหลาย ๆ กลุ่ม เพื่อหารูปแบบวิธีการเล่น กติกา และวิธีการแข่งขันที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
2. ในช่วงการทดลองใช้รูปแบบวิธีการเล่นเคย และกติกาการเล่น ควรมีการควบคุมกลุ่มตัวอย่างให้มีการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เล่น

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ควรมีการเผยแพร่กีฬาชนิดนี้ ให้เป็นที่รู้จักของประชาชนทั่วไป และหากมีการส่งเสริมให้เป็นที่ยอมรับแล้วก็จะสามารถช่วยประเทศชาติได้หลายทาง เช่น ประหยัดค่าใช้จ่ายช่วยอนุรักษ์การเล่นไทย กระตุ้นความรู้สึกรักชาติไทย และเป็นการส่งเสริมภูมิปัญญาไทย เป็นต้น
2. ควรมีการส่งเสริมให้มีการพัฒนาการเล่นของไทยชนิดอื่น ๆ ให้มีรูปแบบวิธีการเล่นที่สามารถจัดการแข่งขันได้ เพื่อให้คนไทยได้เล่นกีฬาที่สอดคล้องกับวิถีการเล่นแบบไทย และช่วยอนุรักษ์การเล่นของไทยให้อยู่สืบไป
3. ในการนำกีฬาเคยที่ปรับปรุงขึ้นใหม่ฉบับนี้ไปเผยแพร่ในเบื้องต้นอาจจะนำไปปฏิบัติในรูปแบบของกีฬาไทย หรือกีฬาเพื่อมวลชน ทั้งในโรงเรียนและในชุมชน

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กรมพลศึกษา. 2480. กีฬาพื้นเมือง. นคร : โรงเรียนช่างพิมพ์วัดสังเวช,
- กรมพลศึกษา. กระทรวงศึกษาธิการ. 2525. ปทานุกรมกีฬาพื้นเมือง. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์ .
- กรมพลศึกษา. 2529. เอกสารคู่มือการสอนวิชาเกมเบ็ดเตล็ด. หน่วยศึกษานิเทศก์ : กรุงเทพมหานคร.
- กรมศิลปากร. 2513. นางนพมาศ. พระนคร : ศิลปาบรรณการ.
- กรมพลศึกษา. 2515. ลัทธิธรรมนิยมต่างๆ เล่ม 2. กรุงเทพมหานคร : เจริญรัตน์การพิมพ์.
- ขุนวิทยวุฒิ, 2467. การเล่นของเด็กเล็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์บำรุงนุกุลกิจ.
- จรินทร์ ธาณรัตน์. 2524. เกมส์. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์ .
- จรินทร์ ธาณรัตน์. 2527. คู่มือกีฬา. พิมพ์ครั้งที่ 2 , กรุงเทพมหานคร.
- คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. สำนักงาน. 2540. ศิลปะมวยไทย. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุ ภาลาดพร้าว.
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2527. ศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหงมหาราช. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรกรรม ศิริประเสริฐ. 2540. เกมเบ็ดเตล็ด. ภาควิชาพลศึกษาและสันตนาการ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ซัชชัย โกมารทัต, พong เกิดแก้ว และประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ. 2527. กีฬาพื้นเมืองไทย : ศึกษาและวิเคราะห์คุณค่าทางด้านพลศึกษา. ภาควิชาพลศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ซัชชัย โกมารทัต. 2539. เกมพื้นเมืองไทย. มหกรรมกีฬาและการละเล่นพื้นเมืองนานาชาติ ครั้งที่ 2 , 10-16 ธันวาคม กรุงเทพฯ.
- ซัชชัย โกมารทัต. 2546. กีฬาพื้นเมืองไทย : ศึกษาและวิเคราะห์ความเป็นมา วิธีเล่นและคุณค่า, กรุงเทพฯ : สำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. 2519. การละเล่นไทย. เอกสารนิเทศการศึกษาศึกษา (ฉบับ 184,) หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมฝึกหัดครู.
- พong เกิดแก้ว. 2520. การพลศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วัฒนาพานิชย์.
- ถนอมวงศ์ กฤษณ์เพชร. 2536. แนวคิดและทิศทางของวิทยาศาสตร์การกีฬาในประเทศไทย : รวบรวมบทความ.

- นพคุณ นวมพันธ์. 2537. การพัฒนาเกมการเล่นกระต่ายขาเดียวของเด็กไทย. วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาพลศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญยงค์ เกศเทศ. 2531. ศิลปะการเล่นตะกร้อ. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์.
- ประยูทธ สิทธิพันธ์. 2524. พระราชประเพณีและประเพณีชาวบ้าน. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์
บำรุงนุกุลกิจ.
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ. 2520. เกมส์พลศึกษา. แผนกวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ. 2525. เกมส์พลศึกษา. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ. 2536. เกมส์พลศึกษา. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรพนา ช่างเกวียน. 2544. การละเล่นพื้นเมืองโคราช : การวิเคราะห์คุณค่าทางด้านพลศึกษาและ
คติชนวิทยา. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขา พลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ขอนแก่น.
- พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525. กรุงเทพมหานคร : อักษรเจริญทัศน์ .
- พระมหาราชครู, 2518. สมุทรโฆษคำฉันท์. กรุงเทพมหานคร : ครูสภา.
- พันจันทนุมาศ(เจิม). 2514. พระราชพงศาวดารกรุงศรีอยุธยา. พิมพ์เป็นอนุสรณ์ในงานพระราช
ทานเพลิงศพนายนาถ กระต่ายทอง .พระนคร : กรุงเทพมหานครการพิมพ์.
- ผะอบ โปษะกฤษณะ, สุระปะนีย์ นาคกรทรรพ และศิวัพร สุขนธพงเฒ่า. 2522. การเล่นของเด็ก
ภาคกลาง. โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทยฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- โพธิ์สวัสดิ์ แสงสว่าง. 2533. พัฒนาการกีฬามวยไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชา
พลศึกษาบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอสัน. 2526. การเล่นของเด็กภาคกลาง. มุฉนิตโครงการตำราสังคม
ศาสตร์และมนุษยศาสตร์ กรุงเทพมหานคร.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. 2527. หลักและวิธีการสอนพลศึกษา. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช.
- วิราภรณ์ ปนาทกุล. 2531. การละเล่นของเด็กไทยกับการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร.
- สมบัติ กาญจนกิจ. 2520. ทำไมต้องพลศึกษา. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- สุดา กาญจนะวณิชย์. 2543. การเปรียบเทียบผลของการเดินแอโรบิกแบบศิลปะมวยไทยกับ
การเดินแอโรบิกแบบแรงกระแทกต่ำที่มีผลต่อสมรรถภาพทางกาย. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต ภาควิชาพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

สุชาติ โสมิตร. 2535. วังสมานิสู่เส้นทางสุขภาพ และสมรรถภาพที่สมบูรณ์. กรุงเทพมหานคร : เทพนimit.

สันต์ ท. โกมล. 2508. บันทึกความทรงจำของบาทหลวงเดอะเบส. พระนคร : โรงพิมพ์อักษร
สัมพันธ์.

สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์. 2520. การละเล่นของเด็กกลานนาไทยในอดีต. ศูนย์หนังสือเชียงใหม่.
หลวงประเสริฐอักษรนิติ. 2498. พระราชพงศาวดารกรุงเก่า. พิมพ์เป็นอนุสรณ์ในงานพระราชทาน
เพลิงศพหลวงพยุ่งเวชศาสตร์ (พยุ่ง พยุ่งเวช). พระนคร : โรงพิมพ์มหาราชมงกุฎราช
วิทยาลัย.

อุดม รุ่งเรืองศรี . 2534. พจนานุกรมล้านนาไทย ฉบับแม่ฟ้าหลวง. เล่ม 1 , กรุงเทพมหานคร :
อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ปจำกัด .

ภาษาอังกฤษ

Caillois, R. Man 1961. Play and Games. New York : The Free Press.

Cookley, J.J. 1978. Sport in Society : Issues and Controversies. St. Louis : C.V. Mosby.

Edwards, H. 1978. Sociology of Sport. Homewood, Ill. : Dorsey.

Encyclopedia Britannica 1978. Vol.4 Chicago : Encyclopedia Britannica Press.

Leonard, W.M. 1984. A sociological Perspective of Sport. Minnesota : Burger P.C.

Loy, J.W., McPherson, B.D., and Kenyon G. 1978. Sport and Social Systems : A Guide to
the Analysis, Problems and Literature. Reading, Mass : Addison – Wesley.

Madhuri T. Waghachoure 2003. 'Indian traditional game Kho-Kho Development and
Values'. Chandrashekar Agaashe college of Physical Education Pune, India.

Menke Frank G. 1976. The Encyclopedia of Sports, rev. by Suzanne Treat. 5th
rev. ed. South Brunswick, A.S. Barnes.

Mitchell, E.D. 1952. Sports for Recreation. New York : The Ronald Press Company.

Talaminin, J.T., and Page, C.H. 1973. Sport and Society : An Anthology. Boston : Little,
Brown.

Tsai Jung-chieh. 2003. "The Birth of a Taiwan Local PE: Kan-Lou Playing". National Taiwan
Normal University.

Udaykumar Hanamappa Madar. 2003. Development of Ancient Indian Thrilling Game
ATYA-PATYA. Chandrashekar Agashe College of Physical
Education, Pune, Maharashtra, India.

Vendatesh Wangwad.2003."Tennis Volleball".H.O.D.,P.G.Department.

Wajuppa Tossa.2003.Comparative Views of Some Traditional Plays and Games from Thailand and Some Western Countries.Humanities and Social Sciences Faculty,Maharakham University.



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก.

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

ผู้ทรงคุณวุฒิ กลุ่มประเมินการพัฒนการวิจัย

1. รองศาสตราจารย์ ดร. ถนอมวงศ์ กฤษณ์เพ็ชร อาจารย์ประจำสำนักวิชาวิทยาศาสตร์กีฬา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นิพนธ์ กิติกุล รองคณบดีฝ่ายบริหาร
สำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. อาจารย์ วิชิต ชี้เชิญ ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมนันทนาการ
และการท่องเที่ยว
4. อาจารย์ ฟอง เกิดแก้ว ข้าราชการบำนาญ
5. อาจารย์ วินัย นุชพิทักษ์ ผู้อำนวยการสำนักกิจกรรมนักศึกษา
สถาบันราชภัฏนครปฐม

ผู้ทรงคุณวุฒิ กลุ่มตรวจเครื่องมือปรับปรุงการวิจัย

1. ศาสตราจารย์ ดร. สมบัติ กาญจนกิจ อาจารย์ประจำ
สำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. รองศาสตราจารย์ เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย อาจารย์ประจำ
สำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดวงมล ไตรวิจิตรคุณ อาจารย์ประจำภาควิชาวิจัยการศึกษา
4. อาจารย์ กอบกุล ป ระเสริฐลาภ รองคณบดีคณะครุศาสตร์และหัวหน้าภาค
วิชาพลศึกษา สถาบันราชภัฏกาญจนบุรี
5. อาจารย์ จักรกฤษณ์ โพธิ์แพ่งพุ่ม ผู้อำนวยการส่งเสริมการวิจัย
และอาจารย์ประจำภาควิชาพลศึกษา
สถาบันราชภัฏกาญจนบุรี



ภาคผนวก ข

การคำนวณหาขนาดสนาม

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ข.

การคำนวณหาขนาดสนามแข่งขันจากกลุ่มตัวอย่างกลุ่มทดลอง

สูตรการคำนวณ

$$\text{ขนาดสี่เหลี่ยมจัตุรัส} = \frac{2 (\text{ความยาว 2 ช่วงแขนเฉลี่ย} + \text{ระยะช่วงเอื้อมเฉลี่ย} + \text{ความกว้างช่วงไหล่เฉลี่ย})}{2}$$

$$\text{ความกว้าง} = 2 (\text{ผลรวมของขนาดสี่เหลี่ยมจัตุรัส})$$

$$\text{ความยาว} = (\text{จำนวนช่อง}) (\text{ผลรวมของขนาดสี่เหลี่ยมจัตุรัส})$$

ช่อง หมายถึง พื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้าของสนามที่ถูกแบ่งออกเป็นส่วน ๆ ด้วยเส้นขวาง

การทดลองครั้งนี้ จะประกอบไปด้วย 4 ช่อง กับ 5 เส้นขวาง

แทนค่าตามสูตร

$$\text{ขนาดสี่เหลี่ยมจัตุรัส} = \frac{2 (159 + 150 + 36)}{2}$$

$$= 2 (80 + 150 + 36)$$

$$= 2 (2.66)$$

$$= 5.32$$

$$= 5.5 \text{ เมตร}^*$$

นำขนาดสี่เหลี่ยมจัตุรัส มาคำนวณหาความกว้างและความยาว

$$\text{ความกว้าง} = 2 (5.5)$$

$$= 11 \text{ เมตร}$$

$$\text{ความยาว} = (4) (5.5)$$

$$= 22 \text{ เมตร}$$

* หมายเหตุ

ขนาดสี่เหลี่ยมจัตุรัส สาเหตุที่มีขนาดเป็น 5.5 เมตร เนื่องจากผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่าขนาดสนามควรเป็นจำนวนเต็ม ผู้วิจัยจึงได้เพิ่มขนาดสนามให้เป็นจำนวนเต็ม แล้วนำมาให้กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มทดลอง ทดลองเล่น พบว่าไม่มีความแตกต่างกันกับขนาดสี่เหลี่ยมจัตุรัสเดิม คือ 5.32 เมตร

รายชื่อของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มทดลอง ปีการศึกษา 2546

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ช่วงแขน	ระยะเอื้อม	ช่วงไหล่	ส่วนสูง
1	ด.ช. กรรณฤษ อ่อนเบา	166	170	39	159.5
2	ด.ช. ธีรพงศ์ กิพาณิษฐ์เจริญ	164	167	36	158
3	ด.ช. ธีรติ ประทีป	140	183	33	136
4	ด.ช. ชาทิชาย ลาตรัมย์	158	163	37	158.5
5	ด.ช. ภาคภูมิ โคตรวงศ์	162	169	37	155.5
6	ด.ช. วสันต์ ระเบียบ	162	157	36	153
7	ด.ช. มนัสพันธ์ แซ่เล่า	140	122	34	139
8	ด.ช. อภิชาติ มะลิลา	158	149	37	149.5
9	ด.ช. กนกศักดิ์ เสมอภาค	162	163	36	154
10	ด.ช. ออปัตย์ อยู่สุข	170	171	39	161
11	ด.ช. ไตรวุฒิ สุจิรัตน์	156	142	34	150
12	ด.ช. ทิฆัมพร พรหมชนะ	166	175	36	156
13	ด.ช. ธีระวัฒน์ ใจตรง	168	176	37	162
14	ด.ช. ประภัทร เทียงดี	160	155	38	154.5
15	ด.ช. ปิยรัตน์ แก้วเพชร	174	176	37	163
16	ด.ช. ศุภกิตติ อ้อแสงดี	148	142	34	139.5
17	ด.ช. สหรัฐ ศรีสำโรง	170	152	36	156
18	ด.ช. สุทัศน์สวรรค์ สันทัด	166	159	37	163
19	ด.ช. เอกชัย เสมทับ	146	135	34	143
20	ด.ญ. ไชติรส เพ็งประเดิม	160	133	37	155.5
21	ด.ญ. ประภัสสร ไพศาลย์	160	153	37	163

22	ด.ญ เพชรลด อ่อนเบา	164	140	33	144
23	ด.ญ รจนา พิมรุธ	160	154	38	163.5
24	ด.ญ กิตติยา ประยูรวงษ์	152	136	34	152
25	ด.ญ สุวิพันธ์ พันธุ์ภักดี	158	156	39	157
26	ด.ญ ชนิตา สุนทรศิริเวช	176	175	36	163.5
27	ด.ญ จุฑารัตน์ ป่องจันทร์	162	144	38	155
28	ด.ญ จิตติมา มอญเก็ง	156	141	34	151
29	ด.ญ ญัฐนี อิมทรัพย์	158	146	35	153.5
30	ด.ญ ทิตยา เชียงทองคำ	168	143	33	156
31	ด.ญ นงลักษณ์ กิ่งเพชรเสวีชน	142	130	34	141
32	ด.ญ ผ่องใส อุดมศรี	160	145	37	156.5
33	ด.ญ ภูมรัตน์ ยอดดอนไพร	156	139	33	147
34	ด.ญ ลลิตา อินตะแก้ว	170	159	37	161
35	ด.ญ วิมล แสนท้าว	134	113	31	135.5
36	ด.ญ ศิริรัตน์ วิบูลศิลป์	150	142	34	148
37	ด.ญ สุนทรี บุตรรัก	160	157	35	155
38	ด.ญ อรณา แซ่ลื้อ	156	150	35	153
39	ด.ญ อัสศุมา วงศ์ประเสริฐ	154	139	36	149
40	ด.ชกฤษฎา ประยูรวงษ์	166	169	33	156
	ค่าเฉลี่ย	159	150	36	154

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ค

คู่มือการแข่งขันกีฬาเตย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



คู่มือการแข่งขันกีฬาเตย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คำนำ

เนื่องจากการเล่นเตย เป็นการเล่นของเด็กไทยที่มีมานานตั้งแต่บรรพบุรุษ และมีการเล่นทุกภูมิภาคของไทย ซึ่งแต่ละท้องถิ่นจะมีชื่อเรียกการเล่นชนิดนี้แตกต่างกัน แต่จะมีลักษณะการเล่นที่คล้ายคลึงกัน ปัจจุบันความนิยมในการเล่นเตยเริ่มลดน้อยลงมาก โดยเฉพาะในสังคมเมืองหรือสังคมอุตสาหกรรม ดังนั้น ข้าพเจ้าจึงได้ทำการวิจัยและพัฒนาเกมการเล่นเตยให้เป็นที่พำขึ้น เพื่อให้การเล่นเตยมีรูปแบบวิธีการเล่น กติกา ที่สามารถจัดการแข่งขันกันได้ทั่วไปในทุกท้องถิ่นของไทย เพื่ออนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมของไทย ภูมิปัญญาไทย ให้ดำรงอยู่คู่ชาติไทยสืบไป โดยได้ศึกษาค้นคว้ารูปแบบวิธีการเล่นเตยตามภูมิภาคต่าง ๆ ของไทย และทำการทดลองปรับปรุงและพัฒนาการเล่นเตย จากกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น อายุ 12 – 15 ปี ซึ่งหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะเป็นประโยชน์สำหรับครู อาจารย์ ที่ทำการสอนพลศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตลอดจนผู้สนใจที่จะศึกษาค้นคว้าและพัฒนาที่พำขึ้นเมืองไทยชนิดต่าง ๆ ต่อไป และหากท่านผู้รู้ท่านใดมีข้อเสนอแนะประการใดในการที่จะพัฒนากติกาการแข่งขันเตยฉบับนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ได้โปรดแนะนำเพื่อเป็นวิทยาทานด้วย จักเป็นพระคุณอย่างสูง

(นางสาวอาภรณ์ โพธิ์ภา)

ผู้จัดทำ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการเล่นเตย

การเล่นเตยเป็นการเล่นพื้นบ้านซึ่งมีการเล่นทั่วไปตามท้องถิ่นต่าง ๆ ในแต่ละภูมิภาคของประเทศไทย จึงมีลักษณะการเล่นและชื่อที่เรียกในการเล่นแตกต่างกันออกไป บางท้องถิ่นจะเรียกชื่อการเล่นชนิดนี้ว่า เตย หมากเตย บัลลูน ตาล่อง ตีเตย หมากลัด และต่อแฮะ เป็นต้น แต่ทุกท้องถิ่นจะมีลักษณะการเล่นที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งสรุปได้ดังนี้

ตารางจำแนกชื่อเรียกการเล่นเตยในท้องถิ่นต่าง ๆ

ชื่อ	ท้องถิ่น
เตย	กาญจนบุรี,สงขลา,ตรัง,ปัตตานี,นครพนม, ราชบุรี,ชลบุรี,สุพรรณบุรี, อุบลราชธานี, ขอนแก่น,
บักเตย	อ. น้ำยืน จ. อุบลราชธานี
บัลลูน	จังหวัดชัยนาท. พระนครศรีอยุธยา ,อ่างทอง , กรุงเทพมหานคร
ตาล่อง	ฉะเชิงเทรา, อยุธยา
หมากลัด	ร้อยเอ็ด, ยโสธร
ต่อแฮะ	แม่ฮ่องสอน
ตีเตย	นราธิวาส

ส่วนลักษณะการเล่นนั้น มีลักษณะโครงสร้างการเล่นที่เหมือนกัน กล่าวคือ มีฝ่ายรุกและฝ่ายรับ แต่ละฝ่ายจะมีจำนวนผู้เล่นเท่ากัน ซึ่งผู้เล่นฝ่ายรุกจะต้องวิ่งผ่านเส้นขวางหรือเส้นสกัด เริ่มจากเส้นเริ่มไปจนผ่านเส้นท้ายและจากเส้นท้าย ย้อนกลับไปจนผ่านเส้นเริ่ม ถือว่าได้เตยโดยไม่ถูกฝ่ายรับแตะได้ และผู้เล่นฝ่ายรับที่ยืนประจำเส้นนั้นอยู่ต้องแตะหรือสัมผัสฝ่ายรุกให้ได้

ในเรื่องของกติกาหรือข้อตกลงที่ใช้เล่นนั้น แต่ละท้องถิ่นจะมีความแตกต่างกันสามารถจำแนกได้ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางจำแนกลักษณะรูปแบบการเล่นเตยในแต่ละท้องถิ่นๆ

กติกา/ข้อตกลง	รูปแบบ/ลักษณะการเล่น	ท้องถิ่นที่เล่น
การเริ่มเล่น	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวแทนฝ่ายรุกและฝ่ายรับใช้มือตะก้น - เมื่อหัวหน้าทีมฝ่ายรับหรือผู้ที่อยู่ประจำเส้นเริ่ม/เส้นกลางสนาม ผ่านพื้นเส้นเริ่มลงมา - มีสัญญาณในการเริ่ม เช่นการพูดคำพื้นเมืองของแต่ละท้องถิ่น 	<ul style="list-style-type: none"> - อุบลราชธานี, ขอนแก่น - อ.พนมทวน จ.กาญจนบุรี - สงขลา,ตรัง,ปัตตานี, ชัยนาท. พระนครศรีอยุธยา ,อ่างทอง , กรุงเทพมหานคร, นครพนม, ราชบุรี
หน้าที่และเขตพื้นที่รับผิดชอบของฝ่ายรับ	<ul style="list-style-type: none"> - หัวหน้าทีม ป้องกัน เส้นขวางที่ 1 และเส้นกลาง - หัวหน้าทีมสามารถป้องกันได้ทุกเส้นของสนาม คือ เส้นขวางทุกเส้น เส้นกลางและเส้นข้าง 	<ul style="list-style-type: none"> - ราชบุรี, อยุธยา, ร้อยเอ็ด, ยโสธร, อุบลราชธานี - สุพรรณบุรี, กาญจนบุรี
การเปลี่ยนทีมเล่นจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ	<ul style="list-style-type: none"> - เมื่อฝ่ายรุกถูกฝ่ายรับแตะได้คนใดคนหนึ่ง 	- ทุกท้องถิ่น
จำนวนผู้เล่น	- ไม่จำกัดจำนวน	- ทุกท้องถิ่น
สนาม	<p>1.</p>  <p>2.</p>  <p>3.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - อ.พนมทวน จ.กาญจนบุรี - ขอนแก่น, อยุธยา, ร้อยเอ็ด - กาญจนบุรี, สงขลา,ตรัง,ปัตตานี กรุงเทพมหานคร, นครพนม, ราชบุรี, ยโสธร, ชลบุรี, สุพรรณบุรี, อุบลราชธานี

จากการศึกษาพบว่าลักษณะสนามที่ใช้เล่นทั่วไป เป็นสนามรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีเส้นแบ่งเป็นตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัส ประกอบด้วยเส้นกลางสนามซึ่งจะแบ่งตามความยาวของสนามระหว่างจุดกึ่งกลางของเส้นข้างสนามทั้ง 2 ข้าง และเส้นขวางหรือเส้นสกัด ซึ่งจะแบ่งตามความกว้างของสนาม จากเส้นข้างหนึ่งไปยังอีกเส้นหนึ่ง จำนวนของเส้นจะขึ้นอยู่กับจำนวนของผู้เล่นฝ่ายรับ

ขนาดของสนามที่ใช้เล่นนี้ ไม่มีการกำหนดขนาดกว้างและยาวของสนามที่แน่นอน มักจะขึ้นอยู่กับบริเวณที่ใช้เล่น เช่น ถ้าเล่นใต้อาคาร ก็จะใช้ระยะความกว้าง และความยาวของเสาอาคารเป็นเขตแดนของสนาม หรือถ้าเป็นลานกว้างก็ใช้ไม้ขีดหรือเท้าลากเส้นสนาม ความเหมาะสมขึ้นอยู่กับความพอใจของผู้เล่นทั้งสองฝ่ายถ้าแคบไปก็ขยายออก ถ้ากว้างไปก็ขยับเข้ามาให้เหมาะสมกับการเล่น เพื่อความสนุกสนาน ไร้ใจ

การเล่นเตยจะไม่มีกติกานับคะแนน แต่ถ้าทีมฝ่ายรุกสามารถเล่นแล้วทำเตยได้ทีมฝ่ายรุกก็จะได้กลับออกไปเริ่มเล่นใหม่จนกว่าผู้เล่นคนใดคนหนึ่งจะถูกฝ่ายรับแตะได้ จึงเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ

1. ลักษณะการเล่นเตยของเด็กในภูมิภาคต่าง ๆ ในประเทศไทย

1.1 การเล่นเตยในภาคเหนือ

การเล่นต่อแฮะ

เล่นกันมากในเขตแม่ฮ่องสอน ลักษณะการเล่นคล้ายกับการเล่นเตยหรือตาล่องในภาคกลาง แต่แตกต่างกันในลักษณะของสนามเล่น และวิธีการเล่นเล็กน้อย สันนิษฐานว่าเป็นการเล่นเลียนแบบวิถีชีวิตประจำวัน ของชาวบ้านในการออกไป หาอาหาร หาของป่า หรือการเดินทาง ซึ่งมืออยู่ในภาคเหนือและมีต้นไม้ใหญ่อยู่มากมาย ต้องเดินหลบหลีกต้นไม้ไม่ให้ชนต้นไม้ ยังมีภัยไล่ตาม เช่น ถูกสัตว์ป่าไล่ขบกัด ก็ต้องวิ่งหลบหนีเพื่อเอาตัวรอด ชาวบ้านจึงนำเอาวิถีชีวิตดังกล่าวมาดัดแปลงเป็นเกมกีฬาเล่นกัน คำว่า ต่อ หมายถึง แมลงประเภทผึ้งชนิดหนึ่ง แต่ถ้าตัวจะยาวกว่าผึ้ง และมีลักษณะเป็นข้อ ๆ ทางภาคเหนือมีตัวต่อชนิดหนึ่ง เรียกว่า ต่อแฮะ (อุดม รุ่งเรืองศรี, 2534) ซึ่งเสียงอาจจะเพี้ยนเป็นต่อแฮะ ชาวบ้านจึงนำเอาลักษณะการวิ่งเล่นในป่าที่ต้องหลบหลีกต้นไม้เป็นแนวยาว บวกกับลักษณะของตัวต่อแฮะที่คล้ายกับแนวยาวดังกล่าวมาเป็นเกมกีฬา เรียกว่า ต่อแฮะ การเล่นต่อแฮะ เป็นการเล่นออกกำลังกายและเล่นเพื่อความสนุกสนานในยามว่างของคนหนุ่มสาวสมัยก่อน ปัจจุบันไม่นิยมเล่นกันแล้ว

โอกาสที่เล่น เล่นได้ทุกโอกาสในเวลาว่างจากงาน

ผู้เล่น เล่นกันในหมู่คนหนุ่มคนสาว ส่วนใหญ่จะเล่นในหมู่ผู้ชายมากกว่าผู้หญิง โดยแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละเท่า ๆ กัน ตามปกตินิยมเล่นฝ่ายละตั้งแต่ 6 คนขึ้นไป

อุปกรณ์การเล่น ก้อนหินขนาดเท่ากำปั้นมีจำนวนเท่ากับผู้เล่นทั้งหมด

สถานที่เล่น ควรเป็นลานเรียบมีบริเวณกว้างหรือราบกว้างทั่วไป สนามเล่นจะต้องมีการวางก้อนหินเป็นช่องเท่า ๆ กันในแนวลึกเป็น 2 แถวขนานกัน โดยให้ระยะระหว่างช่องห่างกันประมาณ 1 วา และระยะระหว่างแถวซ้ายถึงแถวขวาห่างกันประมาณ 5 ศอก จะได้แนวก้อนหินดังกล่าวเป็น 6 แถว บางท้องที่ใช้การขีดเขียนเส้นแนวระหว่างก้อนหินเป็น 6 แถว และเขียนเส้นข้าง 2 เส้น ประทับที่พื้นก็มีให้เห็นชัดเจนขึ้น

วิธีเล่น

1. ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะต้องเลือกหัวหน้าของแต่ละฝ่าย ปกติหัวหน้าของแต่ละฝ่ายจะมีรูปร่างใหญ่กว่าเพื่อร่วมทีม หัวหน้าของแต่ละฝ่ายเรียกว่า “พ่อแก่”
2. ให้พ่อแก่ของทั้งสองฝ่ายตกลงกันว่าใครจะเป็นฝ่ายลงก่อนและใครจะเป็นฝ่ายนับก่อน
3. เมื่อตกลงกันแล้วให้ฝ่ายรับไปยืนประจำแนวก้อนหินคนละแนวจนครบ 6 แถว โดยให้พ่อแก่ของฝ่ายรับยืนประจำแนวก้อนหินที่ 1 ส่วนฝ่ายลงให้ยืนเตรียมพร้อมอยู่นอกแนวก้อนหินที่ 1 โดยให้พ่อแก่ของฝ่ายลงยืนอยู่หน้าสุด ผู้เล่นของฝ่ายรับทุกคนจะต้องรักษาแนวของตนไม่ให้ใครผ่านไปได้โดยวิธีการไล่จับหรือไล่เตะในแนวของตน
4. เริ่มเล่นโดยพ่อแก่ฝ่ายลงจัดพวกของฝ่ายตน 1 คน ลงไปให้ผ่านแนวก้อนหินที่ 1 ก่อนซึ่งเรียกว่า ตาหัวในการลงตาหัวของผู้เล่นของคนแรกนี้ ผู้เล่นคนนั้นจะต้องร้องว่า ตี๊ด ซึ่งหมายความว่าตัวของเขาคือคนลงคนแรกของกลุ่ม พ่อแก่ฝ่ายรับที่เฝ้าที่แนวที่ 1 จะต้องปล่อยให้ผู้เล่นนั้นลงตาหัวโดยไม่มีการจับตัว ส่วนฝ่ายรับคนอื่น ๆ จะต้องไล่จับหรือไล่เตะเมื่อผู้เล่นนั้นจะผ่านแนวของตน
5. เมื่อผู้เล่นคนแรกของฝ่ายลงผ่านตาหัวไปแล้วผู้เล่นคนอื่น ๆ ของฝ่ายลงจะต้องหาทางลงตามไปด้วย ซึ่งจะมีการหลอกล่อฝ่ายรับเพื่อจะได้ผ่านแนวต่าง ๆ ไปจนพ้นแนวก้อนหินที่ 6 ทุกคน ผู้เล่นฝ่ายลงคนใดเมื่อผ่านพ้นแนวที่ 6 ซึ่งเรียกว่าตาหางไปได้แล้ว ก็จะต้องพยายามผ่านกลับขึ้นมาให้พ้นตาหัวออกมานอกแนวที่ 1 ให้ได้
6. ถ้าผู้เล่นฝ่ายลงคนใดสามารถลงผ่านตาหัวไปจนผ่านตาหาง และกลับขึ้นมาผ่านพ้นตาหัวได้ โดยไม่ถูกจับหรือถูกเตะจากผู้เล่นฝ่ายรับเลย ฝ่ายลงจะเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าไม่สามารถผ่านตามขั้นตอนดังกล่าวได้ โดยถูกจับหรือถูกเตะเสียก่อนแม้เพียงคนเดียว ฝ่ายลงจะต้องกลับไปเป็นฝ่ายรับ และฝ่ายรับจะเปลี่ยนมาเป็นฝ่ายลงบ้างจนกว่าจะมีผู้ชนะ

กติกา

1. การวางแนวก้อนหินจะต้องวางให้เห็นชัดเจนและเป็นแนวตรงกัน
2. ผู้เล่นฝ่ายรับจะวิ่งไล่จับหรือเตะผู้เล่นฝ่ายรุกได้ เฉพาะแนวก้อนหินที่ตนยืนอยู่เท่านั้นจะออกนอกแนวไม่ได้

3. ผู้เล่นฝ่ายรุกจะต้องผ่านหรือลงแนวก่อนหินต่าง ๆ ภายในเขตแนวก่อนหินที่กำหนดเท่านั้น มักให้ผู้เล่นตัดสินใจตนเอง

1.2 การเล่นเกมในภาคกลาง

เคยเป็นกีฬาพื้นเมืองของภาคกลางที่เล่นสืบทอดต่อกันมานาน เล่นกันโดยทั่วไปแทบทุกจังหวัดของภาคกลางในสมัยก่อน เช่น จังหวัดชัยนาท พระนครศรีอยุธยา อ่างทอง ฉะเชิงเทรา กรุงเทพฯ ธนบุรี และสมุทรสาคร เป็นต้น บางท้องถิ่นมีชื่อเรียกแตกต่างกันไป เช่น เรียกว่า ตาล่อง (วรรณ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน, 2526) หรือบัลลูน เป็นต้น ไม่ปรากฏหลักฐานว่ามีการเล่นเคยกันตั้งแต่เมื่อใด แต่พบว่ามีการเล่นเคยกันแล้วในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ประมาณช่วงรัชกาลที่ 5 ราว พ.ศ. 2430 (กรมพลศึกษา, 2525) ลักษณะวิธีการเล่นเคยนั้น เป็นการวิ่งไล่กันบนเส้นตารางที่เขียนไว้ที่พื้นดิน สันนิษฐานว่าน่าจะเป็นการเล่นเลียนแบบวิถีชีวิตของชาวนา และเลียนแบบธรรมชาติของท้องนาเมื่อถึงหน้าน้ำท่วมท้องนาเหลือแต่คันนา เด็ก ๆ ไม่มีที่วิ่งเล่นต้องวิ่งไล่เล่นกันบนนาที่เป็นตารางกว้างใหญ่ ต่อมาชาวบ้านจึงดัดแปลงนำรูปแบบคันนามาเขียนเป็นตารางบนพื้นดินเล่นเคยกันแทน สมัยก่อนเล่นกันในหมู่ผู้ใหญ่และคนหนุ่มคนสาว เป็นการออกกำลังกายและเพื่อความสนุกสนานรื่นเริง ในเทศกาลงานรื่นเริงต่าง ๆ ของชาวบ้าน ปัจจุบันยังมีการเล่นเคยอยู่ทั่วไป แต่มักเป็นการเล่นในหมู่เด็ก ๆ มากกว่าผู้ใหญ่ และเล่นกันในชนบทเสียเป็นส่วนมาก สำหรับในเมืองไม่ค่อยปรากฏการเล่นเคยให้เห็นบ่อยนัก

โอกาสที่เล่น เล่นได้ทุกโอกาส มักนิยมเล่นแข่งขันในงานตรุษสงกรานต์ หรืองานรื่นเริงทั่วไป

ผู้เล่น เล่นได้ทั้งชายและหญิง ทั้งผู้ใหญ่และเด็ก โดยแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย จำนวนผู้เล่นฝ่ายละเท่า ๆ กัน อย่างน้อยควรมีฝ่ายละ 3 – 4 คน

อุปกรณ์การเล่น ไม่มีใช้

สถานที่เล่น บริเวณลานวัด ลานบ้าน หรือลานกว้างทั่วไป โดยเขียนเส้นลงที่พื้นเป็นเส้นขนานมีจำนวนเส้นเท่ากับผู้เล่นฝ่ายรับ ให้เส้นขนานแต่ละเส้นมีความยาวเท่ากันประมาณ 2 เมตร และให้แต่ละเส้นห่างกันเป็นระยะประมาณ 2 เมตร แล้วเขียนเส้นขวาง 2 เส้น ปิดท้ายเส้นขนานทั้ง 2 ด้าน และเส้นขวางกลางแบ่งครึ่งเส้นขนานอีกหนึ่งเส้น เป็นรูปตารางสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีเส้นผ่ากลาง

วิธีเล่น

1. ให้หัวหน้าของผู้เล่นทั้งสองฝ่ายตกลงกันว่าฝ่ายใดจะเป็นฝ่ายรุก และฝ่ายใดจะเป็นฝ่ายรับ เมื่อตกลงกันแล้ว ให้ฝ่ายรับลงยืนประจำเส้นต่าง ๆ คนละเส้น ให้หัวหน้าของผู้เล่นฝ่ายรับยืนอยู่เส้นหน้าสุด โดยมีฝ่ายรุกยืนอยู่นอกเส้นด้านนั้น หัวหน้าเข้าหาฝ่ายรับ

2. เริ่มเล่นโดยหัวหน้าของผู้เล่นฝ่ายรุกแตะมือหัวหน้าของผู้เล่นฝ่ายรับเป็นสัญญาณเริ่มเล่น จากนั้นผู้เล่นฝ่ายรุกทุกคนต้องพยายามวิ่งผ่านเส้นต่าง ๆ จากด้านหน้าไปยังด้านหลังให้พ้นทุกเส้นซึ่งเรียกว่าการวิ่งลง เมื่อผ่านเส้นสุดท้ายแล้วจะต้องวิ่งกลับขึ้นมาให้ผ่านเส้นหน้าสุดออกมาด้านหน้าให้ได้ ซึ่งเรียกว่าการวิ่งขึ้น โดยต้องพยายามมิให้ผู้เล่นฝ่ายรับที่ประจำอยู่ตามเส้นต่าง ๆ แตะถูกตัวได้ ขณะเดียวกันผู้เล่นฝ่ายรับทุกคนที่ยืนรักษาเส้นต่าง ๆ อยู่ก็ต้องพยายามวิ่งไล่แตะผู้เล่นฝ่ายรุกให้ได้ แต่ต้องวิ่งบนเส้นที่ตนรับผิดชอบเท่านั้น

3. ถ้าผู้เล่นฝ่ายรุกถูกผู้เล่นฝ่ายรับคนใดก็ตามแตะถูกตัวผู้เล่นฝ่ายรุกแม้แต่คนเดียวจะถือว่าฝ่ายรุกทั้งหมดตาย หมดสิทธิในการเล่น ต้องผลัดเปลี่ยนมาเป็นฝ่ายรับ ยืนรักษาเส้นต่าง ๆ และให้ฝ่ายรับเดิมเป็นฝ่ายรุกบ้าง เมื่อเกิดการตายครั้งใดให้เปลี่ยนหน้าที่กันเช่นนี้เรื่อยไป

4. ผู้เล่นฝ่ายรุกคนใดสามารถวิ่งผ่านเส้นต่าง ๆ จากด้านหน้าลงไปยังด้านหลังและย้อนกลับจากด้านหลังขึ้นมายังด้านหน้า หรือเรียกว่าวิ่งลงและวิ่งขึ้นได้ โดยไม่ถูกผู้เล่นฝ่ายรับแตะถูกตัว ทำให้ผู้เล่นคนใดในฝ่ายรุกตายเสียก่อนจะถือว่าฝ่ายรุกทั้งฝ่ายเป็นผู้ชนะ

กติกา

1. ผู้เล่นฝ่ายรับที่ยืนประจำเส้นต่าง ๆ จะต้องวิ่งไล่แตะ โดยทำเหยียบอยู่บนเส้นที่ตนรับผิดชอบเท่านั้น ผู้เล่นที่เป็นหัวหน้าซึ่งประจำอยู่เส้นหน้าสุด มีสิทธิที่จะวิ่งได้ 2 เส้น คือ เส้นขวางหน้าสุด และเส้นกลาง ส่วนผู้เล่นคนอื่น ๆ วิ่งได้เฉพาะเส้นขวางที่ตนยืนอยู่เท่านั้น

2. อนุญาตให้ผู้เล่นฝ่ายรับเอื้อมมือแตะผู้เล่นฝ่ายรุกได้ แต่ต้องยืนให้เท้าทั้งสองเหยียบเส้นอยู่

3. ผู้เล่นฝ่ายรุกจะต้องวิ่งผ่านเส้นต่าง ๆ อยู่ภายในกรอบของสนามเล่น คือระหว่างเส้นข้างทั้งสองเท่านั้นจะเหยียบหรือออกนอกเส้นข้างไม่ได้ และจะวิ่งย้อนกลับเส้นที่ตนเคยวิ่งผ่านมาแล้วในขณะที่กำลังวิ่งลง หรือวิ่งขึ้นอยู่นั้นไม่ได้

4. ผู้ฝ่าฝืนกติกาจะถือว่าตาย และมีผลให้ฝ่ายตนตายตามด้วย

5. ให้ผู้เล่นตัดสินกันเอง

1.3 การเล่นเกมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้

การเล่นเตยนี้อมีเล่นทั้งภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคใต้ มีวิธีการเล่นอย่างเดียวกัน (พะอบ โปชะกะฤษณะ และคณะ, 2522.)

ผู้เล่น 6 – 8 คน

อุปกรณ์การเล่น ชิดเส้นกำหนดบริเวณเป็นเส้นขนาน 3 คู่ เส้นขนานตามยาวอีก 1 เส้น เส้นข้างตามยาว 2 เส้น ซึ่งจะกำหนดบริเวณไม่ให้วิ่งออกไปข้างกว้างเกินไป

วิธีเล่น

จับไม้สั้นไม้ยาวว่าใครจะเป็นผู้กัน ใครจะเป็นผู้ล่อง ผู้กันยึดประจำเส้นของตนคอยกันไม่ให้ผู้ล่องผ่านไปได้ ผู้ล่องต้องพยายามหลอกล่อให้เผลอ แล้ววิ่งผ่านไปให้ได้ การวิ่งต้องวิ่งผ่านด่านจนครบทุกด่านแล้ววิ่งกลับไปจุดตั้งต้น ถ้าผ่านได้สำเร็จต้องร้องบอกว่า “เตย” หรือ “ตาล่อง” หมายความว่าชนะแล้ว แม้เพียงคนเดียวก็ถือว่าจบเกมเริ่มใหม่ แต่ถ้าโดนแตะก่อน แม้เพียงคนเดียวก็ถือว่าตายต้องเปลี่ยนข้างสลับกันเล่น

2. ลักษณะการแข่งขันกีฬาเตย

การแข่งขันเตย หมายถึง การเล่นที่ประกอบด้วยผู้เล่น 2 ทีม แต่ละทีมมีผู้เล่น 5 คน โดยกำหนดให้มีทีมฝ่ายรุกและทีมฝ่ายรับ จุดมุ่งหมายของทีมฝ่ายรุก คือ การพยายามหากวิธีที่จะทำให้ตัวเอง และสมาชิกในทีมผ่านเส้นขวางทุกเส้น ทั้งการวิ่งลง และการวิ่งขึ้น เพื่อทำเตยให้ได้มากที่สุด โดยที่ไม่ถูกผู้เล่นฝ่ายรับที่ป้องกันแต่ละเส้นขวางแตะได้ ส่วนทีมฝ่ายรับมีจุดมุ่งหมาย คือ การแตะตัวผู้เล่นทีมฝ่ายรุกให้ได้ เพื่อจะได้เปลี่ยนไปเป็นฝ่ายรุกเมื่อเสร็จสิ้นเวลา การแข่งขันทีมใดที่ทำเตยได้มากกว่าถือว่าเป็นฝ่ายชนะ

การวิ่งลง หมายถึง การผ่านเส้นขวางเส้นต่าง ๆ จากเส้นหัวลงไปจนผ่านเส้นท้าย ออกไปนอกสนาม

การวิ่งขึ้น หมายถึง การผ่านเส้นขวางเส้นต่าง ๆ ย้อนกลับจากเส้นท้ายขึ้นมาจากผ่านเส้นหัว ออกไปนอกสนาม

กติกากการแข่งขัน

กติกากตอนที่ 1 สนามและอุปกรณ์การแข่งขัน

ข้อที่ 1 ขนาดสนามแข่งขัน

สนามมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง 11 เมตร ยาว 22 เมตร มีเส้นขวางและเส้นกลางแบ่งกันเป็นตาราง ซึ่งทุกช่องที่ถูกแบ่งกันจะมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส

1.1 เส้นขวาง มีลักษณะเป็นเส้นที่ลากขนานกับเส้นความกว้างของสนาม มีจำนวน 5 เส้น และเส้นกลางเป็นเส้นที่ลากขนานกับเส้นข้าง อยู่กึ่งกลางระหว่างเส้นข้างทั้ง 2 เส้น มีจำนวน 1 เส้น

1.2 เส้นและขนาดของเส้นสนามทุกเส้น กว้าง 10 เซนติเมตร เป็นสี่เหลี่ยมกันทั้งสนามและสามารถมองเห็นได้ชัดเจน และให้ถือว่าเส้นเป็นส่วนหนึ่งของสนาม

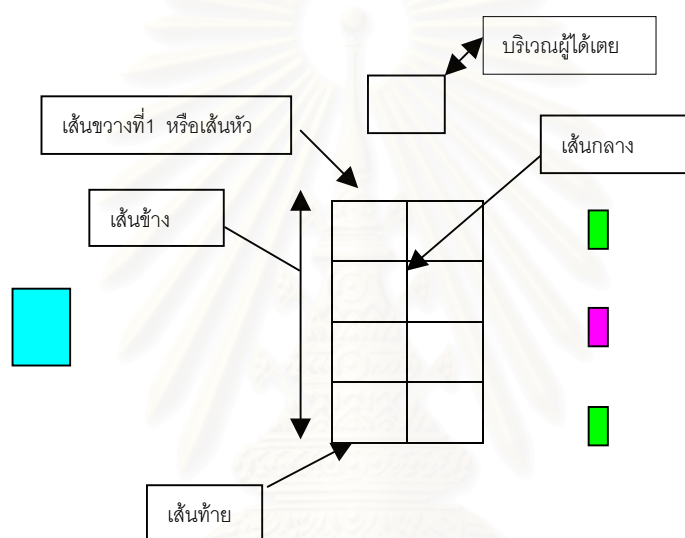
1.3 บริเวณสำหรับผู้เล่นที่ได้เตยมีความกว้าง 3 เมตร และความยาว 3 เมตร

1.4 บริเวณที่นึ่งผู้เล่นสำรองและผู้ฝึกสอนกำหนดไว้ ด้านข้างสนามแถบเดียวกันกับโต๊ะเจ้าหน้าที่ โดยทีมที่มีชื่อขึ้นก่อนในโปรแกรมการแข่งขัน จะอยู่ด้านขวาของโต๊ะเจ้าหน้าที่ และจะทำการเปลี่ยนที่นั่งก่อนการแข่งขันในครึ่งเวลาหลัง

1.5 โต๊ะเจ้าหน้าที่กำหนดไว้ด้านข้างสนามแถบขวา ตรงกึ่งกลางสนามและระหว่างบริเวณที่นึ่งผู้เล่นสำรองและผู้ฝึกสอน ทั้ง 2 ทีม

1.6 ป้ายบอกคะแนนกำหนดไว้ด้านข้างสนาม ฝั่งตรงข้ามกับโต๊ะเจ้าหน้าที่

1.7 เส้นสกัดสนามเป็นเส้นประฉากห่างจากเส้นสนาม อย่างน้อย 2 เมตร



ข้อที่ 2 อุปกรณ์การแข่งขัน

2.1 สัญลักษณ์หัวหน้าทีม

2.2 ป้ายหมายเลข สำหรับเช็คการตายของผู้เล่นฝ่ายรุก

2.3 กริ่งให้สัญญาณต่าง ๆ ที่กติกากำหนด

2.4 ไบบันทีก (ใบส่งรายชื่อ ใบเช็คการผ่านเส้นขวาง)

2.5 นาฬิกาจับเวลา 2 เรือน

2.6 ป้ายคะแนนการแข่งขัน

2.7 นกหวีด

กติกาตอนที่ 2 ผู้เล่น ผู้เล่นสำรอง และเจ้าหน้าที่ทีม

ข้อที่ 3 ผู้เล่น ผู้เล่นสำรอง และเจ้าหน้าที่ทีม

3.1 ในแต่ละทีมจะมีผู้เล่นและผู้เล่นสำรองรวมทั้งหมด 10 คน ลงทำการแข่งขันได้คราวละ 5 คน โดยมีผู้เล่นคนหนึ่งทำหน้าที่หัวหน้าทีม ซึ่งมีหน้าที่ควบคุมการเล่นในทีมของตนขอเวลานอกและติดต่อสอบถามกรรมการผู้ตัดสินกรณีมีข้อสงสัยหรือปัญหาในการแข่งขัน

3.2 สมาชิกของทีมจะเป็นผู้เล่นเมื่อเขาอยู่ในสนาม และทำการแข่งขัน สมาชิกที่เหลือจะเป็นผู้เล่นสำรอง

3.3 เจ้าหน้าที่แต่ละทีมให้มีผู้ฝึกสอนได้ 1 คน และผู้ช่วยผู้ฝึกสอน 1 คน มีหน้าที่ติดต่อประสานงานในการแข่งขัน ควบคุมนักกีฬา ตลอดจนติดต่อสอบถามกรรมการผู้ตัดสินกรณีมีข้อปัญหาต่าง ๆ และปฏิบัติตามระเบียบการแข่งขันโดยเคร่งครัด

3.4 การแต่งกาย ประกอบด้วย

3.4.1 นักกีฬา ชุดแข่งขันของนักกีฬาทั้ง 2 ทีม ต้องมีสีเสื้อที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน บนเสื้อแข่งขันต้องติดหมายเลขทั้งด้านหน้าและด้านหลัง ตั้งแต่หมายเลข 1 ถึง 10 หมายเลขที่ติดด้านหลัง จะต้องมีความสูงอย่างน้อย 20 เซนติเมตร ความกว้างอย่างน้อย 4 เซนติเมตร และด้านหน้าอย่างน้อย 10 เซนติเมตร ความกว้างอย่างน้อย 2 เซนติเมตร กางเกง รองเท้า ควรเหมาะสมกับการเล่นกีฬา สำหรับรองเท้าห้ามใช้รองเท้าที่มีพื้นอันจะก่อให้เกิดอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น

ข้อห้าม ไม่อนุญาตให้สวมใส่อุปกรณ์ เครื่องประดับ รวมถึงเครื่องแต่งกายใด ๆ ที่จะก่อให้เกิดอันตรายต่อตนเองและผู้อื่นขณะแข่งขัน

3.4.2 ผู้ฝึกสอนและผู้ช่วยผู้ฝึกสอนให้แต่งกายด้วยชุดสุภาพ โดยห้ามสวมกางเกงขาสั้น และสวมรองเท้าแตะเข้าทำหน้าที่ในการแข่งขัน

กติกาตอนที่ 3 ผู้ตัดสินและผู้ช่วยผู้ตัดสิน

ข้อที่ 4 ผู้ตัดสิน ผู้ช่วยผู้ตัดสิน และหน้าที่รับผิดชอบ

4.1 ผู้ตัดสิน (Referee) จำนวน 1 คน มีหน้าที่ให้สัญญาณการเริ่มการเล่น และจบการแข่งขัน การให้คะแนน ควบคุมดูแลการแข่งขันให้เป็นไปตามกติกา และมีอำนาจตัดสินใจเหตุการณ์ใด ๆ ก็ตามที่ไม่ได้ระบุไว้ในกติกา บริเวณที่รับผิดชอบเส้นข้างตรงมุมสนามแนวเดียวกับเส้นหัวตรงข้ามกับเจ้าหน้าที่โต๊ะเทคนิค

4.2 ผู้ช่วยผู้ตัดสิน (Umpire) ในสนาม จำนวน 3 คน มีหน้าที่ให้สัญญาณการเปลี่ยนตัว การให้เวลานอก และช่วยควบคุมดูแลการแข่งขันให้เป็นไปตามกติกา *บริเวณที่รับผิดชอบ*

ผู้ช่วยผู้ตัดสินคนที่ 1 บริเวณจุดกึ่งกลางระหว่างเส้นขวางที่ 2 และที่ 3
เส้นข้าง แถบตรงข้ามกับผู้ตัดสิน

ผู้ช่วยผู้ตัดสินคนที่ 2 บริเวณจุดกึ่งกลางระหว่างเส้นขวางที่ 3 และที่ 4
เส้นข้าง แถบตรงข้ามกับผู้ช่วยผู้ตัดสิน ที่ 1

ผู้ช่วยผู้ตัดสินคนที่ 3 บริเวณเส้นข้างตรงมุมสนามแนวเดียวเส้นท้ายแถบ
ตรงข้ามกับผู้ช่วยผู้ตัดสิน ที่ 2

4.3 ผู้บันทึกคะแนนมีหน้าที่บันทึกรายละเอียดต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในใบ
บันทึกทั้งหมด เช่น รายชื่อผู้เล่น คะแนนที่แต่ละบุคคลแต่ละทีมทำได้ จำนวนครั้งการให้เวลานอก
และสรุปผลการแข่งขันในแต่ละครั้งอย่างสมบูรณ์

4.4 ผู้ช่วยผู้บันทึกมีหน้าที่จัดการผ่านเส้นขวางของผู้เล่นฝ่ายรุกทุกคนว่า
เป็นไปตามกติกาหรือไม่ เป็นผู้แจ้งการขอเปลี่ยนตัว และการขอเวลานอกต่อผู้ช่วยผู้ตัดสินในสนาม
และเป็นผู้ช่วยผู้บันทึกในการบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเกมการแข่งขัน

4.5 ผู้จับเวลา มีหน้าที่จับเวลาการแข่งขันในแต่ละครึ่งเวลา และเวลานอก

4.6 ผู้ช่วยผู้จับเวลา มีหน้าที่จับเวลาการแข่งขันในแต่ละเกม และเวลาพัก
ระหว่างครึ่ง

4.7 การแต่งกายของผู้ตัดสิน เสื้อเป็นสีขาวหรือสีที่แตกต่างกับนักกีฬา
กางเกง เป็นสีดำหรือกรมท่า ถุงเท้า รองเท้าเหมาะสมกับการเล่นกีฬา

กติกาตอนที่ 4 ข้อกำหนดด้วยเวลาการแข่งขัน

ข้อที่ 5 เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน กำหนดดังนี้

5.1 เวลาในการแข่งขันในแต่ละครึ่ง ทำการแข่งขันแบบ 2 ครึ่งเวลา คือ
ครึ่งเวลาแรกและครึ่งเวลาหลัง ครึ่งเวลาละ 15 นาที พักระหว่างครึ่ง 5 นาที

5.2 เวลาในแต่ละเกมการรุก เกมละ 5 นาที ทุกครั้งที่จบแต่ละเกมจะต้อง
หยุดเวลา 1 นาที

5.3 การขอเวลานอก ขอได้ครึ่งเวลาละ 2 ครั้ง ๆ ละ 1 นาที จะขอเวลานอก
ได้ก็ต่อเมื่อ มีการเปลี่ยนทีมเล่นฝ่ายรุกและฝ่ายรับ เมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งเกิดการบาดเจ็บและมี
การปฐมพยาบาล จะถือว่าเป็นการขอเวลานอกพิเศษของทีมผู้เล่นคนนั้น และนับรวมจำนวนการ
ขอเวลานอกของทีมในแต่ละครึ่ง

5.4 กรณีหมดเวลาการแข่งขัน แต่ทั้ง 2 ทีม มีคะแนนเท่ากัน จะต้องทำการ
แข่งขันในช่วงต่อเวลา ด้วยการสลับกันเล่นเกมรุกและเกมรับ ทีมละ 1 ครั้ง ทีมใดได้คะแนนมาก

กว่าก็จะถือว่าทีมนั้นชนะในการแข่งขันครั้งนั้น ถ้าหากว่าจนเกมแล้วคะแนนยังเท่ากันอยู่อีก ก็ให้เล่นสลับกันไปเกมต่อเกม จนกว่าจะได้ทีมที่ทำคะแนนได้มากกว่า หรือได้ทีมที่ชนะในการแข่งขัน

กติกาตอนที่ 5 ข้อกำหนดว่าด้วยการแข่งขัน

ข้อที่ 6 การเริ่มการแข่งขัน

6.1 ก่อนเริ่มทำการแข่งขัน ให้ผู้ตัดสินเรียกหัวหน้าทีมทั้ง 2 ทีม ทำการเสี่ยงเพื่อเลือกเป็นฝ่ายรุกหรือฝ่ายรับโดยทีมที่ชนะการเสี่ยงมีสิทธิ์เลือกก่อน

6.2 การแข่งขันจะเริ่มมิได้ ถ้าผู้เล่นทีมใดทีมหนึ่งมีไม่ครบ 5 คน พร้อมอยู่ในสนามแข่งขัน โดยผู้เล่นฝ่ายรุกทุกคนยืนอยู่หลังเส้นหัวหันหน้าเข้าสนาม และผู้เล่นฝ่ายรับทุกคนเข้าประจำเส้นขวางของตนเอง

6.3 การแข่งขันจะเริ่มโดยผู้ตัดสินที่ 1 ให้สัญญาณนกหวีดเริ่มการแข่งขันจากนั้นผู้เล่นฝ่ายรุกสามารถรุกได้ทันทีโดยไม่จำกัดจำนวน

6.4 การเริ่มการแข่งขันในครึ่งเวลาหลัง ทีมที่เป็นฝ่ายรับอยู่ เมื่อหมดเวลาในครึ่งเวลาแรกจะเป็นฝ่ายรุกก่อนในการแข่งขันครึ่งเวลาหลัง

ข้อที่ 7 วิธีการแข่งขัน

ฝ่ายรุก

7.1 เมื่อผู้ตัดสินให้สัญญาณนกหวีดเริ่มการแข่งขัน จากนั้นผู้เล่นฝ่ายรุกจะต้องพยายามวิ่งผ่านเส้นขวาง ตั้งแต่เส้นหัว ,2,3,4 จนผ่านเส้นท้ายซึ่งเรียกว่า “การวิ่งลง” เมื่อผ่านเส้นท้ายแล้วจะต้องวิ่งย้อนกลับขึ้นมาให้ผ่านเส้นขวางทุกเส้นจนผ่านเส้นหัวซึ่งเรียกว่า “การวิ่งขึ้น” โดยต้องพยายามมิให้ผู้เล่นฝ่ายรับที่ประจำอยู่ตามเส้นขวางต่าง ๆ ตะแคงตัวได้

7.2 ถ้าผู้เล่นฝ่ายรุกถูกผู้เล่นฝ่ายรับคนใดก็ตามตะแคงตัว จะถือว่าตาย ต้องออกจากสนามแข่งขันหมดสิทธิ์ในการเล่นเกมนั้น หากฝ่ายรุกถูกตะแคงตายครบ 2 คน จะถือว่าผู้เล่นฝ่ายรุกทั้งหมดตาย จบเกมการรุก หมดสิทธิ์เล่นในเกมนั้นหรือหมดเวลาในเกมการรุกซึ่งกำหนดไว้ 5 นาที จะต้องผลัดเปลี่ยนมาเป็นฝ่ายรับการเล่นจะสลับกันไปเช่นนี้ จนกว่าจะหมดเวลาในการแข่งขัน

7.3 ในเกมการรุก ผู้เล่นฝ่ายรุกคนใด สามารถวิ่งผ่านเส้นขวางต่าง ๆ จากเส้นหัวลงไปผ่านเส้นท้ายออกไปนอกสนาม หรือที่เรียกว่า “การวิ่งลง” แล้วย้อนกลับจากเส้นท้ายขึ้นมาผ่านเส้นหัว ออกไปนอกสนามหรือที่เรียกว่า “การวิ่งขึ้น” พร้อมกับพูดคำว่า “เตย” ได้โดยไม่ถูกผู้เล่นฝ่ายรับตะแคงตัวจะถือว่าได้ “1 เตย” หรือ 1 คะแนน ซึ่งนับเป็น 1 รอบการเล่น และถ้าหากผู้เล่นฝ่ายรุกสามารถทำเตย ได้จำนวน 3 คน รวมกัน ณ บริเวณสำหรับผู้เล่นที่ได้เตย

ผู้เล่นฝ่ายรุกเหล่านั้น สามารถเข้าเล่นรอบต่อไปได้ โดยไม่ต้องรอสัญญาณนกหวีดของผู้ตัดสิน กระทำเช่นนี้จนกว่าจะหมดเวลาในเกมการรุก 5 นาที

7.4 ผู้เล่นฝ่ายรุก จะต้องวิ่งผ่านเส้นขวางเส้นต่าง ๆ อยู่ภายในกรอบของสนามเล่น คือ ระหว่างเส้นข้างทั้งสองเท่านั้น จะล้ำออกนอกเส้นข้างไม่ได้ และจะวิ่งย้อนกลับเส้นที่ตนเคยวิ่งผ่านมาแล้วในขณะที่กำลัง"วิ่งลง" หรือ "วิ่งขึ้น" นั้นไม่ได้

ฝ่ายรับ

7.5 ผู้เล่นฝ่ายรับมีหน้าที่ป้องกันการรุกของผู้เล่นฝ่ายรุก โดยอนุญาตให้ใช้มือเท่านั้นในการแตะผู้เล่นฝ่ายรุก และขณะแตะนั้นเท้าทั้ง 2 ข้างจะต้องอยู่บนเส้นขวางที่ตนมารับผิดชอบอยู่ จึงจะถือว่าการแตะนั้นสมบูรณ์ ยกเว้นกรณีที่ผู้เล่นฝ่ายรับล้มตัวลงพื้นหรือใช้การพุ่งแตะ เมื่อพุ่งแตะแล้วส่วนใดส่วนหนึ่งของขาทั้ง 2 ข้าง จะต้องขวางเส้นขวางที่ตนรับผิดชอบ หรือมีจุดตัดระหว่างขาทั้ง 2 ข้างกับเส้นขวางที่ตนรับผิดชอบอยู่ จึงจะถือได้ว่าการแตะนั้นสมบูรณ์

7.6 ตำแหน่งและเขตรับผิดชอบของฝ่ายรับ

7.6.1 เส้นหัวและเส้นกลาง ผู้ที่ประจำเส้นนี้จะต้องเป็นหัวหน้าทีม หรือผู้ที่ได้รับมอบหมายให้ทำหน้าที่แทนหัวหน้าทีม (กรณีหัวหน้าทีมไม่ได้ลงเล่น) โดยมีสัญลักษณ์ของหัวหน้าทีมติดอยู่บนแขนเสื้อด้านขวา มีหน้าที่ดูแลและรับผิดชอบไล่แตะผู้เล่นฝ่ายรุกที่พยายามจะผ่านเส้นทุกเส้น **สิทธิพิเศษ** สามารถไล่แตะผู้เล่นฝ่ายรุกได้ทุกเส้น ไม่ว่าจะเป็เส้นหัวเส้นกลาง เส้นข้างและเส้นขวางทุกเส้น

7.6.2 เส้นขวางที่ 2,3,4,...และเส้นท้าย ผู้ที่ประจำเส้นเหล่านี้ จะเป็นผู้เล่นฝ่ายรับคนใดก็ได้ มีหน้าที่ดูแลและรับผิดชอบไล่แตะผู้เล่นฝ่ายรุกที่พยายามจะผ่านเส้นที่ตนได้รับผิดชอบอยู่

7.6.3 การเปลี่ยนตำแหน่งของผู้เล่นฝ่ายรับ สามารถเปลี่ยนได้ก่อนที่การแข่งขันในเกมต่อไปจะเริ่มขึ้น ยกเว้นหัวหน้าทีมจะเปลี่ยนได้ก็ต่อเมื่อเริ่มการแข่งขันในครึ่งเวลาหลังหรือต่อเวลาพิเศษ

ข้อที่ 8 การเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ จะเปลี่ยนต่อเมื่อ

8.1 ฝ่ายรุก ทำการรุกครบตามเวลา 5 นาที หรือ

8.2 ฝ่ายรุกถูกฝ่ายรับแตะตายได้ครบ 2 คน ก็จะได้ถือว่าจบเกมการแข่งขัน

นั้น ๆ

ข้อที่ 9 การเปลี่ยนตัวผู้เล่น สามารถเปลี่ยนตัวได้ไม่จำกัดจำนวนครั้งและจำนวนคนจะเปลี่ยนได้ก็ต่อเมื่อ

- 9.1 ช่วงการเปลี่ยนทีมเล่นจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับหรือจากฝ่ายรับเป็นฝ่ายรุก
 - 9.2 พักครึ่งเวลาการแข่งขัน
 - 9.3 เมื่อผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้รับบาดเจ็บขณะทำการแข่งขัน ต้องเปลี่ยนตัวทันที หากมีการปฐมพยาบาล ทั้งนี้ไม่มีการหยุดเวลาแต่หยุดเกมการแข่งขัน
 - 9.4 เฉพาะหัวหน้าทีมจะทำการเปลี่ยนตัวได้ก่อนเวลาการแข่งขันในแต่ละครึ่งเวลาเท่านั้น ยกเว้นกรณีได้รับบาดเจ็บจนไม่สามารถทำการแข่งขันได้
- ผู้เล่นที่ต้องการเปลี่ยนตัวต้องมานั่งรอ ณ ตำแหน่งที่กรรมการกำหนดไว้ให้ก่อนที่จะมีการเปลี่ยนจากเกมรุกเป็นเกมรับ และต้องแจ้งผู้ตัดสินทุกครั้ง

ข้อที่ 10 การตาย และการผิดกติกา มีลักษณะเหตุการณ์ดังต่อไปนี้

ฝ่ายรุก

- 10.1 ผู้เล่นฝ่ายรุกถูกผู้เล่นฝ่ายรับเตะโดนตัวหรือเครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ใด ๆ ที่ผู้เล่นสวมใส่
- 10.2 ผู้เล่นฝ่ายรูกล้ำออกนอกเส้นข้าง
- 10.3 ผู้เล่นฝ่ายรูกย้อนกลับเส้นขวางที่ตนเคยผ่านมาแล้วทั้ง “วิ่งลง” และ “วิ่งขึ้น”

ฝ่ายรับ

- 10.4 ผู้เล่นฝ่ายรับ เจตนาเตะผู้เล่นฝ่ายรุกรุนแรง หรือเจตนาใช้ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายนอกเหนือจากมือ เช่น การตีหรือผล็อยอย่างรุนแรง การเตะ ถีบ ชัดซาซที่อาจเป็นอันตรายแก่ผู้เล่นฝ่ายรุกได้ (ผู้ตัดสินเป็นผู้พิจารณา)
- 10.5 ผู้เล่นฝ่ายรับเตะผู้เล่นฝ่ายรุก โดยที่เท้าทั้ง 2 ข้างไม่ได้เหยียบอยู่บนเส้นมากกว่า 2 ครั้ง ด้วยเจตนาถ่วงหรือขาดน้ำใจนักกีฬา (ผู้ตัดสินเป็นผู้พิจารณา)
- 10.6 ถ้าผู้เล่นทีมฝ่ายรับ ไม่วิ่งตามเส้นสนาม เช่น กรณีวิ่งลัดเส้นหรือวิ่งข้ามช่องระหว่างเส้นขวาง เป็นการเอาเปรียบทีมฝ่ายรุกจะถือว่า ทีมฝ่ายรุกได้เตะ 1 เตะ นับว่าเป็นคะแนนพิเศษหรือโบนัสของทีม แต่ไม่นับรวมจำนวนเตะในรอบนั้น ๆ

บทลงโทษ

ผู้เล่นฝ่ายรับที่กระทำตามข้อ 10.4 และ 10.5 ให้ถือว่าตาย (out) หหมดสิทธิ์ในการเล่นเกมนั้น ๆ โดยไม่มีการเปลี่ยนตัวลงมาทดแทนเส้นขวางที่ผู้เล่นคนนั้นรับผิดชอบอยู่จนกว่าจะจบเกมนั้น

ผู้เล่นทั้ง 2 ทีม

- 10.7 แสดงพฤติกรรมที่ขาดน้ำใจนักกีฬาต่อคู่แข่งชั้น
- 10.8 แสดงกิริยา วาจา ที่ไม่สุภาพต่อผู้เล่น ผู้ตัดสิน และผู้ช่วยผู้ตัดสิน
- 10.9 มีการทะเลาะวิวาท

บทลงโทษ

ผู้เล่นที่กระทำตามข้อ 10.1,10.2, 10.3 ,10.7,10.8, และ 10.9 ให้ถือว่าตาย (out) หหมดสิทธิ์ในการเล่นเกมนั้น ๆ และไม่สามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นคนอื่นลงเล่นแทนได้

10.10 กรณีที่มีการตายเกิดขึ้นพร้อมกับการได้เตย ถือว่าการได้เตยนั้นให้คะแนน ยกเว้นเป็นการตายคนที่ 2 ของทีม จะต้องพิจารณาว่าเหตุการณ์การตายหรือการได้เตยเกิดขึ้นก่อนกัน ถ้าการตายเกิดขึ้นก่อนที่จะได้เตยก็ถือว่าการได้เตยนั้นไม่ให้คะแนน

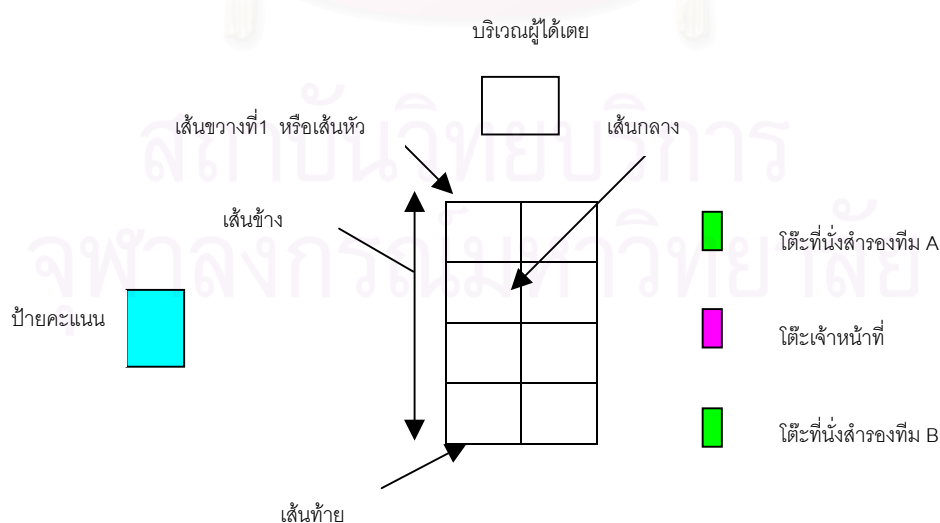
ข้อที่ 11 เหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่ต้อง“หยุดเกมการแข่งขัน”และ“หยุดเวลาการแข่งขัน” มีดังต่อไปนี้

- 11.1 เมื่อมีการเปลี่ยนทีมเล่นจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ
- 11.2 เมื่อมีการกระทำผิดกติกาตามข้อ 10.4 ถึง 10.9

ข้อควรปฏิบัติในกระบวนการแข่งขัน

1. ก่อนการแข่งขัน

- 1.1 ตำแหน่งของโต๊ะเจ้าหน้าที่และที่นั่งผู้เล่นสำรอง



รูปภาพ แสดงโต๊ะเจ้าหน้าที่และที่นั่งของผู้เล่นสำรอง

1.2 ผู้ตัดสินและผู้ช่วยผู้ตัดสิน ต้องมาถึงสนามแข่งขัน ก่อนเวลาการแข่งขันอย่างน้อย 30 นาที เพื่อตรวจสอบความพร้อมของสนามแข่งขัน

1.3 ผู้เล่นทั้ง 2 ทีม จะต้องส่งใบรายชื่อของผู้เล่นทั้งหมด ที่กรรมการโต๊ะเจ้าหน้าที่ ก่อนเวลาการแข่งขันอย่างน้อย 15 นาที

2. ขณะแข่งขัน

ผู้ตัดสินและผู้ช่วยผู้ตัดสิน จะต้องควบคุมดูแลการแข่งขันให้เป็นไปตามกติกาการแข่งขันอย่างถูกต้อง และสมบูรณ์จนเสร็จสิ้นการแข่งขัน



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แนวปฏิบัติในการตัดสินกีฬาเตย

สัญญาณมือผู้ตัดสิน

1. การแจ้งหมายเลข จาก 1 ถึง 10



หมายเลข 1



หมายเลข 2



หมายเลข 3



หมายเลข 4



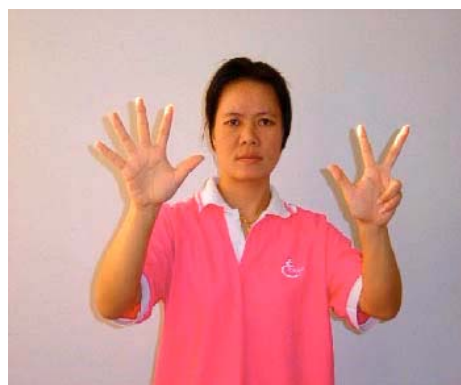
หมายเลข 5



หมายเลข 6



หมายเลข 7



หมายเลข 8



หมายเลข 9



หมายเลข 10

2. การเปลี่ยนตัว



เปลี่ยนตัว

การเปลี่ยนตัว

3. การแตะ



การแตะส่วนล่าง (1)



การแตะส่วนบน (2)

4. การเริ่มเล่น



การเริ่มเล่น (1)



การเริ่มเล่น (2)

5. การหมดเวลาการเล่น



การหมดเวลา (1)



การหมดเวลา (2)

6. การให้คะแนน



การให้คะแนน

7. การหยุดเกมการเล่น



การหยุดเกม

8. การขอเวลานอก



การขอเวลานอก (1)



การขอเวลานอก (2)

9. การเปลี่ยนเกมรุก-รับ



การเปลี่ยนเกมรุก-รับ (1)



การเปลี่ยนเกมรุก-รับ (2)

10. การผ่านเส้นขวางกรณีพิเศษ



การผ่านเส้นขวางกรณีพิเศษ (1)



การผ่านเส้นขวางกรณีพิเศษ (2)

11. การเชิญออกจากการเล่น



การเชิญออก (1)



การเชิญออก (2)

แนวทางปฏิบัติการให้เสียงสัญญาณนกหวีดและสัญญาณมือ

1. การเรียกหัวหน้าทีม มาทำการเสียง โดยผู้ตัดสินที่ 1 เป่าให้สัญญาณนกหวีด 1 ครั้ง เสียงหนัก-ยาว วิธีในการเสียงขึ้นอยู่กับดุลพินิจของผู้ตัดสิน แต่ต้องคำนึงถึงความยุติธรรมแก่ทั้งสองฝ่าย
2. การเริ่มเล่น โดยผู้ตัดสินที่ 1 แล้วเป่าให้สัญญาณนกหวีด 1 ครั้ง เสียงหนัก-ยาว พร้อมกับแสดงสัญญาณมือ ดังภาพที่ 4
3. การเปลี่ยนจากทีมรุกเป็นทีมรับ โดยผู้ตัดสินคนใดคนหนึ่งเห็นเหตุการณ์ หรือเมื่อได้ยินกริ่งสัญญาณของเจ้าหน้าที่โต๊ะเทคนิค กรณีหมดเวลาในเกมการรุก แล้วเป่าให้สัญญาณนกหวีด 1 ครั้ง เสียง หนัก-ยาว พร้อมกับแสดงสัญญาณมือ ดังภาพที่ 9
4. การเปลี่ยนตัวผู้เล่น และการขอเวลานอก จะกระทำได้อีกต่อเมื่อมีการเปลี่ยนจากทีมรุกเป็นทีมรับ ให้สัญญาณโดยผู้ตัดสินที่ 1 เมื่อได้ยินกริ่งสัญญาณของเจ้าหน้าที่โต๊ะเทคนิค แล้วเป่าให้

สัญญาณนกหวีด 1 ครั้ง เสียง หนัก-ยาว พร้อมกับแสดงสัญญาณมือ ดังภาพที่ 2 และ 8 ตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

5. การตาย โดยผู้ตัดสินคนใดคนหนึ่งเห็นเหตุการณ์ แล้วเป่าให้สัญญาณนกหวีด 2 ครั้ง เสียงหนัก-สั้น พร้อมกับแสดงสัญญาณมือ ดังภาพที่ 7 ,แจ้งหมายเลขผู้เล่นที่ตาย , แสดงสัญญาณมือ ดังภาพที่ 3 และ 11ตามลำดับ **โดยที่ไม่ต้องหยุดเกมการเล่น**

6. การให้คะแนน ให้โดยผู้ตัดสินที่ 1 ไม่ต้องเป่านกหวีด แต่แสดงสัญญาณมือ ดังภาพที่ 6 พร้อมกับแจ้งหมายเลขผู้เล่นที่ทำคะแนนเตยได้

7. หมดเวลาการแข่งขัน โดยผู้ตัดสินที่ 1 แล้วเป่าให้สัญญาณนกหวีด 2 ครั้ง คือ เสียง หนัก-สั้น 1 ครั้ง หนัก-ยาว 1 ครั้ง พร้อมกับแสดงสัญญาณมือ ดังภาพที่ 5



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ใบบันทึกการแข่งขัน

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ใบส่งรายชื่อ

การแข่งขัน (ชื่อรายการ) วัน/เดือน/ปี คู่ที่

ทีม

หมายเลข	ชื่อ - สกุล	หัวหน้าทีม/ผู้เล่น 5 คนแรก
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

(.....)

ผู้ฝึกสอน/โค้ช

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

(.....)

ผู้จัดการทีม

ใบเช็คการผ่านเส้นขวาง

การแข่งขัน (ชื่อรายการ)..... วัน/เดือน/ปี..... คู่ที่

ทีม A							ทีม B																
หมายเลข	ชื่อ - สกุล	เช็คการผ่านเส้นขวาง						หมายเลข	ชื่อ - สกุล	เช็คการผ่านเส้นขวาง													
		ครั้งแรก			ครั้งหลัง					ครั้งแรก			ครั้งหลัง										
		ตาย	วิ่งลง	วิ่งขึ้น	ตาย	วิ่งลง	วิ่งขึ้น			ตาย	วิ่งลง	วิ่งขึ้น	ตาย	วิ่งลง	วิ่งขึ้น								
1		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
3		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
4		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
5		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
6		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
7		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
8		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
9		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
10		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5



ภาคผนวก ง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบสัมภาษณ์

เป็นแบบสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเป็นข้อมูลเสริมในแบบสอบถาม และเป็น แนวทางการปรับปรุงการเล่นเตยให้เกิดความสนุกสนานร่าเริง พร้อมทั้งทราบข้อดี ข้อเสีย ของการเล่นกีฬาเตย โดยใช้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ตัดสิน ผู้ชม และผู้เล่น ทุกกลุ่มๆละ 5 คนเท่ากัน แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แนวทางการปรับปรุงการเล่นเตยและสาระในแบบสอบถามเชิงลึกที่เกี่ยวกับวิธีการเล่น กฎกติกา

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

1. เพศ () 1.ชาย () 2.หญิง

2. อายุ.....ปี

3. ภูมิลำเนาเดิม.....

4. ก่อนหน้านี้ ท่านเคยมีประสบการณ์ในการเล่นแ () 1.เคยเล่น () 2.ไม่เคยเล่น

5. ก่อนหน้านี้ ท่านเคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการดู หรือเห็นการเล่นเตย

() 1.เคยดูหรือเห็น () 2.ไม่เคยดูหรือเห็น

ตอนที่ 2 :แนวทางการปรับปรุงการเล่นเตยและสาระในแบบสอบถามเชิงลึกที่เกี่ยวกับวิธีการเล่น กฎกติกาของเตย

1. ท่านคิดว่า การเล่นเตยมีความยากง่ายของเกมการเล่นทั้งการรุก และการรับ อยู่ตรงจุดใด

เกมการรุก

.....

.....

เกมการรับ

.....

.....

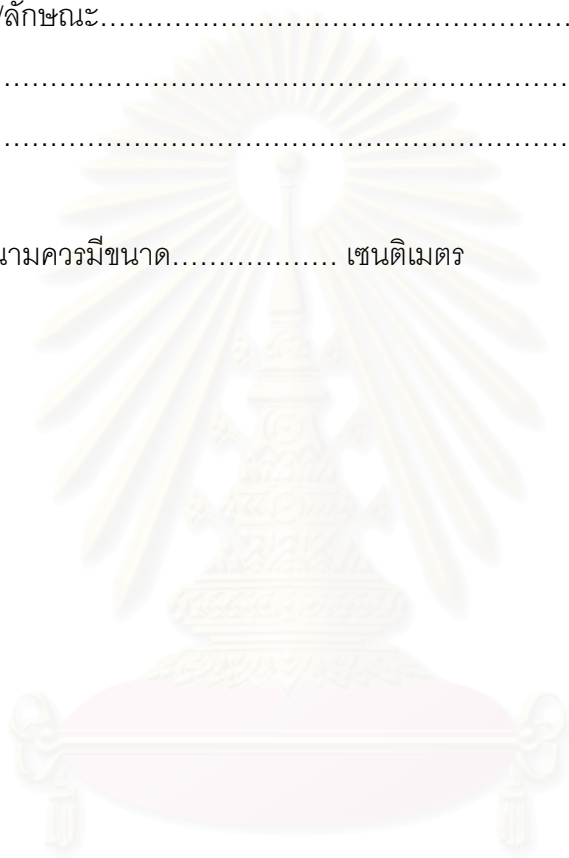
2. เมื่อท่านดูการเล่นเตย ท่านคิดว่า ผู้เล่นควรจะมีความรู้หรือกลวิธีในการเล่นอย่างไร จึงจะทำให้
เกมการเล่นเตยสนุกสนานเร้าใจ.....
.....
.....
3. เมื่อท่านเล่นเตย ท่านมีวิธีการเล่นอย่างไร ที่สามารถไล่และผู้เล่นฝ่ายรุกได้เร็วที่สุด.....
.....
.....
4. ท่านคิดว่า ข้อดี ข้อเสีย ของกีฬาเตยที่ปรับเปลี่ยนมาใหม่ คืออะไรบ้าง
ข้อดี
.....
.....
ข้อเสีย.....
.....
.....
5. ท่านคิดว่า ควรมีความรู้หรือวิธีการอย่างไรจึงจะทำให้กีฬาเตยฉบับปรับปรุงใหม่นี้มีการเผยแพร่และได้รับ
ความนิยมมากขึ้น.....
.....
.....
6. ในการแข่งขันกีฬาเตย ท่านคิดว่า ควรจะปรับปรุงแก้ไข และเพิ่มเติมเรื่องใดบ้าง.....
.....
.....
7. ท่านคิดว่า ควรจะมีผู้เล่นทั้งหมดทีมละ..... คน
8. ท่านคิดว่า ควรจะมีผู้เล่นขณะแข่งขันทีมละ..... คน
9. ท่านคิดว่า เวลาในการแข่งขันควรมีการกำหนดเวลาอย่างไรจึงจะเหมาะสม

10. ถ้าเป็นแบบครึ่งเวลา ครึ่งเวลาแรก/หลัง ควรเป็น.....นาที และเวลาขณะพักครึ่งเวลาควรเป็น.....นาที

11. ท่านคิดว่า เวลาใน 1 เกมการเล่น ควรเป็น.....นาที

12. สนามควรมีขนาด/ลักษณะ.....
.....
.....

12. ท่านคิดว่า เส้นสนามควรมีขนาด..... เซนติเมตร



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาเกี่ยวกับความน่าสนใจในเกมการเล่นความเหมาะสมของรูปแบบวิธีการเล่น กฎกติกา การแข่งขัน และการดำเนินการแข่งขันของกีฬาเตย แบ่งออกได้เป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความเหมาะสมของรูปแบบวิธีการเล่น กฎกติกาการแข่งขัน และการดำเนินการแข่งขันกีฬาเตย

1. ลักษณะทั่วไป
2. รูปแบบวิธีการเล่น
3. กติกา การแข่งขัน
4. การดำเนินการแข่งขัน

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงใน () หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงและเติมคำหรือข้อความลงในช่องว่างให้สอดคล้องกับคำถาม

1. ท่านอยู่ในกลุ่มใดของผู้ตอบแบบสอบถาม

- | | |
|---------------------------|------------------|
| () 1. ผู้เข้าร่วมแข่งขัน | () 2. ผู้ชม |
| () 3. ผู้เชี่ยวชาญ | () 4. ผู้ตัดสิน |

2. เพศ

- | | |
|------------|-------------|
| () 1. ชาย | () 2. หญิง |
|------------|-------------|

3. อายุปี

4. อาชีพ

5. ก่อนหน้านี้ ท่านเคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นเตย

- | | |
|----------------|-------------------|
| () 1. เคยเล่น | () 2. ไม่เคยเล่น |
|----------------|-------------------|

6. ก่อนหน้านี้ ท่านเคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับดูหรือเห็นการเล่นเตย

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| () 1. เคยดูหรือเห็น | () 2. ไม่เคยดูหรือเห็น |
|----------------------|-------------------------|

ตอนที่ 2 ความเหมาะสมของรูปแบบวิธีการเล่น กฎกติกาการแข่งขัน และการดำเนินการแข่งขันกีฬาเตย

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องหมายเลขที่ตรงตามระดับการรับรู้ของท่านตามความเป็นจริง

การรับรู้ที่ระดับ 5 คือ มากที่สุด

การรับรู้ที่ระดับ 4 คือ มาก

การรับรู้ที่ระดับ 3 คือ ปานกลาง

การรับรู้ที่ระดับ 2 คือ น้อย

การรับรู้ที่ระดับ 1 คือ น้อยที่สุด

ข้อ	รายการ	ผลการประเมิน				
		5	4	3	2	1
1	ลักษณะทั่วไป					
	1.1 ความน่าสนใจของเกมการเล่น.....					
	1.2 ความง่ายในการเล่น.....					
	1.3 ความสนุกสนาน ไร้ใจ.....					
	1.4 ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่น					
	1.4.1 ทางด้านร่างกาย					
	1.4.2 ทางด้านจิตใจ					
	1.4.3 ทางด้านอารมณ์					
	1.4.4 ทางด้านสติปัญญา					
	1.4.5 ทางด้านสังคม					
	1.5 ความปลอดภัยในการเล่น.....					
	1.6 คุณค่าในด้านการออกกำลังกาย.....					
	1.7 คุณค่าในด้านการอนุรักษ์การเล่นแบบไทย.....					
	1.8 การประหยัดค่าใช้จ่ายในการเล่น.....					
2	รูปแบบวิธีการเล่นและการแข่งขันมีความเหมาะสมเพียงใด					
	2.1 ก่อนเล่นทั้ง 2 ทีม ทำการเสี่ยง ทีมที่ชนะมีสิทธิ์เลือกเป็นฝ่ายรุกหรือฝ่ายรับก็ได้.....					

ข้อ	รายการ	ผลการประเมิน				
		5	4	3	2	1
	2.2 การเตะตัวผู้เล่นฝ่ายรุกที่ถือว่าตาย..... (ฝ่ายรับเตะโดนตัวหรือเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ต่างๆของฝ่ายรุก)					
	2.3 การเปลี่ยนทีมเล่นฝ่ายรุกและฝ่ายรับ.....					
	2.3.1 ฝ่ายรุกทำการรุกรอบ 5 นาที					
	2.3.2 ฝ่ายรับเตะฝ่ายรุกตายได้จำนวนรวม 2 คน					
	2.4 การวิ่งลง					
	(การผ่านจากเส้นหัวลงไปผ่านเส้นท้าย ออกไปนอกสนาม)					
	2.5 การวิ่งขึ้น					
	(การย้อนกลับจากเส้นท้ายขึ้นมาผ่านเส้นหัว ออกไปนอกสนาม)					
	2.6 การได้เตย.....					
	(การวิ่งผ่านเส้นขวางเส้นต่างๆ จาก การวิ่งลง จนถึง การวิ่งขึ้น โดยไม่ถูกผู้เล่นฝ่ายรับเตะหรือตาย)					
	2.7 การให้คะแนน (1 เตย เท่ากับ 1 คะแนน).....					
	2.8 การตาย					
	(การหมดสิทธิ์ในการเล่นนั้นๆ)					
	2.9 จบ " 1 เกมการเล่น " เมื่อ					
	2.9.1 ฝ่ายรุกทำการรุกรอบ 5 นาที					
	2.9.2 ฝ่ายรับเตะฝ่ายรุกตายได้จำนวนรวม 2 คน					
	2.10 "1 เกมการเล่น " ใช้เวลา 5 นาที.....					
	2.11 "1 รอบการเล่น" (ทีมรุกได้เตย รวม 3 เตย).....					
	2.12 การกำหนดผลแพ้ชนะจากคะแนนการได้เตยที่มากที่สุด.....					
3	กฎกติกาการแข่งขัน มีความเหมาะสมเพียงใด					
	3.1 การกำหนดจำนวนผู้เล่นรวมทั้งหมดทีมละ 10 คน.....					
	3.2 จำนวนผู้เล่นขณะแข่งขันทีมละ 5 คน.....					
	3.3 การเปลี่ยนตัวผู้เล่น.....					
	(เมื่อมีการเปลี่ยนทีมเล่นฝ่ายรุกและฝ่ายรับ)					
	3.4 ครึ่งเวลาละ 15 นาที พักระหว่างครึ่ง 5 นาที					

ข้อ	รายการ	ผลการประเมิน				
		5	4	3	2	1
	3.5 การขอเวลานอก..... (เมื่อมีการเปลี่ยนทีมเล่นฝ่ายรุกและฝ่ายรับ)					
	3.6 ตำแหน่งและเขตรับผิดชอบของฝ่ายรับ.....					
	3.6.1 หัวหน้าทีม ประจำเส้นหัวและเส้นกลาง และสามารถไล่แตะได้ทุกเส้นสนาม					
	3.6.2 ผู้เล่นฝ่ายรับอีก 4 คน ประจำเส้นขวางที่เหลือ เส้นใดก็ได้					
	3.7 ขนาดสนาม (กว้าง 11 เมตร ยาว 22 เมตร).....					
	3.8 ขนาดของเส้นสนาม(กว้าง 10 เซนติเมตร).....					
	3.9 อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน.....					
	3.9.1 สัญลักษณ์หัวหน้าทีม					
	3.9.2 ป้ายหมายเลข เซ็คการตาย และป้ายคะแนน					
	3.9.3 กริ่ง , นกหวีด					
	3.9.4 ไบบันทีก					
	3.9.5 นาฬิกาจับเวลา 2 เรือน					
	3.10 การทำผิดกติกาและบทลงโทษสำหรับ					
	3.10.1 ผู้เล่นฝ่ายรุก					
	- วิ่งล้ำออกนอกเส้นข้าง					
	- การวิ่งย้อนกลับเส้นที่ตนเองเคยวิ่งผ่านแล้วทั้ง วิ่งลงและวิ่งขึ้น					
	ลงโทษ โดย หมดสิทธิ์ในการเล่นเกมนั้นๆ					
	3.10.2 ผู้เล่นฝ่ายรับ					
	- การแตะที่รุนแรง เช่น ตีรุนแรง ผลัก หรือ ชัดชา ฝ่ายรุก					
	- การแตะฝ่ายรุก โดยที่เท้า ทั้ง 2 ข้างไม่ได้เหยียบบนเส้น					
	มากกว่า 2 ครั้ง					
	ลงโทษ หมดสิทธิ์ในการเล่นเกมนั้นๆและให้ผู้เล่นฝ่ายรุกคนนั้น					
	ผ่านเส้นขวางที่ผู้เล่นฝ่ายรับ คนนั้นรับผิดชอบอยู่โดย					
	ไม่ต้องกัน เป็นกรณีพิเศษ					
	3.10.2.1 หัวหน้าทีมผู้เล่นฝ่ายรับสามารถไล่แตะฝ่ายรุกได้ทุกเส้น					
	3.11 กรณีได้คะแนนเท่ากัน(สลับกันเล่น เกมต่อเกม จนกว่าจะ					
	ได้ทีมที่มีคะแนนมากกว่า					

ข้อ	รายการ	ผลการประเมิน				
		5	4	3	2	1
4	<p>การดำเนินการแข่งขันมีความเหมาะสมเพียงใด</p> <p>4.1 จำนวนผู้ตัดสินในสนาม 4 คน</p> <p>4.2 จำนวนผู้ตัดสินประจำโต๊ะเทคนิค 3 คน.....</p> <p>4.3 ระเบียบวิธีการแข่งขัน.....</p> <p>4.3.1 ก่อนแข่งขัน</p> <p>- ผู้ตัดสิน ต้องมาถึงก่อนเวลาแข่งขันอย่างน้อย 30 นาที</p> <p>เพื่อตรวจสอบความพร้อมของสนาม</p> <p>- ผู้เล่นทั้ง 2 ทีมต้องส่งใบรายชื่อผู้เล่นทั้งหมด</p> <p>ก่อนเวลาแข่งขัน อย่างน้อย 15 นาที</p> <p>- ก่อนแข่งขันและเสร็จสิ้นการแข่งขันผู้เล่นทั้ง 2 ทีม จะต้อง</p> <p>ไหว้ซึ่งกันและกัน เพื่อเป็นการขอโทษ</p> <p>4.4 การให้สัญญาณต่างๆ ของผู้ตัดสิน.....</p>					

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สภากาชาดไทย

มูลนิธิวิทยาลัย

มูลนิธิวิทยาลัย

แบบประเมินการวิเคราะห์คุณค่าทางด้านพลศึกษาและความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบของกีฬา

ข้อมูลส่วนตัวของผู้เชี่ยวชาญ

เพศ.....

อายุ..... ปี

อาชีพ (ตำแหน่ง).....

ประสบการณ์ในการทำงาน.....ปี

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องหมายเลขที่ตรงตามระดับการรับรู้ของท่านตามความเป็นจริง

การรับรู้ที่ระดับ 5 คือ ให้คุณค่ามากที่สุด

การรับรู้ที่ระดับ 4 คือ ให้คุณค่ามาก

การรับรู้ที่ระดับ 3 คือ ให้คุณค่าปานกลาง

การรับรู้ที่ระดับ 2 คือ ให้คุณค่าน้อย

การรับรู้ที่ระดับ 1 คือ ให้คุณค่าน้อยที่สุด

ข้อ	รายการ	ผลการประเมิน				
		5	4	3	2	1
1	การวิเคราะห์คุณค่าทางด้านพลศึกษา ที่พัฒนาตัวผู้เล่น ของกีฬาเตย					
	1.1 ทางด้านร่างกาย					
	1.1.1 การใช้ทักษะการเคลื่อนไหว					
	1.1.1.1 การเดิน.....					
	1.1.1.2 การวิ่งเร็วระยะสั้น.....					
	1.1.1.3 การหลบหลีก.....					
	1.1.1.4 การหลอกล้อ.....					
	1.1.1.5 การกระโดด.....					
	1.1.1.6 การกระโจน.....					
	1.1.1.7 การเอี้ยว การบิดตัว.....					
	1.1.1.8 การคลาน.....					
	1.1.2 การใช้องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย					
	1.1.2.1 ความเร็ว.....					
	1.1.2.2 ความแข็งแรง.....					
	1.1.2.3 พลังกล้ามเนื้อ.....					
	1.1.2.4 ความคล่องแคล่วว่องไว.....					

ข้อ	รายการ	ผลการประเมิน				
		5	4	3	2	1
	1.1.2.5 ความทนทานของระบบหายใจ.....					
	1.1.2.6 ความทนทานของกล้ามเนื้อ.....					
	1.1.2.7 ความอ่อนตัว.....					
	1.1.2.8 การทรงตัว.....					
	1.1.2.9 การประสานงานที่สัมพันธ์กันของประสาทและกล้ามเนื้อ.....					
	1.1.2.10 ความแม่นยำ.....					
	<u>1.2 ทางด้านจิตใจ</u>					
	1.2.1 เสริมสร้างความร่าเริง แจ่มใส.....					
	1.2.2 เสริมสร้างความเชื่อมั่น.....					
	1.2.3 เสริมสร้างความกล้า.....					
	1.2.4 เสริมสร้างความอดทน.....					
	1.2.5 เสริมสร้างความมุ่งมั่นพยายาม.....					
	1.2.6 เสริมสร้างกำลังใจ.....					
	<u>1.3 ทางด้านอารมณ์</u>					
	1.3.1 เสริมสร้างความพึงพอใจ.....					
	1.3.2 เสริมสร้างการผ่อนคลายความเครียด.....					
	1.3.3 เสริมสร้างการรู้จักยั้งคิด.....					
	1.3.4 เสริมสร้างการรู้จักอดกลั้น.....					
	1.3.5 เสริมสร้างการรู้จักเก็บความรู้สึก.....					
	1.3.6 เสริมสร้างความมั่นคงทางอารมณ์.....					
	<u>1.4 ทางด้านสติปัญญา</u>					
	1.4.1 เสริมสร้างการรู้จักคิด.....					
	1.4.2 เสริมสร้างการรู้จักสังเกต.....					
	1.4.3 เสริมสร้างการรู้จักแยกแยะความแตกต่าง.....					
	1.4.4 เสริมสร้างควมมีเหตุมีผล.....					
	1.4.5 เสริมสร้างการรู้จักตัดสินใจ.....					
	1.4.6 เสริมสร้างการรู้จักแก้ปัญหา.....					
	1.4.7 เสริมสร้างการรู้จักวางแผน.....					

ข้อ	รายการ	ผลการประเมิน				
		5	4	3	2	1
	1.5 ทางด้านสังคม					
	1.5.1 เสริมสร้างการรู้จักเสียสละต่อส่วนรวม.....					
	1.5.2 เสริมสร้างการรับผิดชอบต่อส่วนรวม.....					
	1.5.3 เสริมสร้างการซื่อสัตย์ยุติธรรม.....					
	1.5.4 เสริมสร้างการสามัคคีร่วมมือร่วมใจ.....					
	1.5.5 เสริมสร้างความเป็นมิตรและความสัมพันธ์อันดี.....					
	1.5.6 เสริมสร้างการเคารพในสิทธิของผู้อื่น.....					
	1.5.7 เสริมสร้างการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น.....					
	1.5.8 เสริมสร้างการทำงานร่วมกัน.....					
	1.5.9 เสริมสร้างการปรับตัวให้เข้ากับส่วนรวม.....					
	1.5.10 เสริมสร้างความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี.....					
2	ความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบของกีฬา					
	2.1 เป็นกิจกรรมที่ใช้ทักษะทางกาย.....					
	2.2 ใช้ความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายที่ซับซ้อน.....					
	2.3 มีลักษณะของการแข่งขัน.....					
	2.4 มีวิธีการเล่นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว.....					
	2.5 มีกฎกติกาควบคุมชัดเจน.....					
	2.6 มีความสมดุลในเรื่องประโยชน์จากการเล่นที่เป็นประโยชน์ภายใน เช่น สุขภาพ ความสนุกสนาน เป็นต้น และภายนอก เช่น ชัยชนะ ชื่อเสียง รายได้ ฯ ไกล่เคียงกัน.....					

ข้อเสนอนั้นอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวอาภรณ์ โพธิ์ภา เกิดวันที่ 13 สิงหาคม พ.ศ. 2517 ที่อำเภอน้ำยืน จังหวัดอุบลราชธานี สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ครุศาสตรบัณฑิต สาขาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏกาญจนบุรี ในปีการศึกษา 2539 ประสบการณ์ทำงานเป็นอาจารย์พิเศษ ตำแหน่งอาจารย์สอนภาควิชาพลศึกษา สถาบันราชภัฏกาญจนบุรี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2539 - 2545 เป็นระยะเวลา 7 ปี และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาพลศึกษา ที่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปีการศึกษา 2545



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย