



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยนี้ เป็นการศึกษาถึงผลการฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็ก โดยการประยุกต์ใช้การเล่นพื้นบ้านไทย ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐาน รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางที่จะทำให้เรื่องนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ข้อมูลต่าง ๆ ที่ศึกษานำเสนอตามลำดับดังนี้

1. จุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษาแก่เด็กเล็ก
2. แผนและแนวการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็ก
3. ความสำคัญของการสอนคณิตศาสตร์ในชั้นเด็กเล็ก
4. ทักษะเบื้องต้นทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็ก
5. พัฒนาการทางสติปัญญาของนักเรียนชั้นเด็กเล็ก
6. ธรรมชาติของนักเรียนชั้นเด็กเล็ก
7. การเล่นของนักเรียนชั้นเด็กเล็ก

 ความหมายของการเล่น

 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

 รูปแบบของการเล่น

 พฤติกรรมการเล่นของเด็ก

 พัฒนาการทางการเล่นที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสติปัญญา

 คุณค่าของการเล่น

8. การเล่นพื้นบ้านไทย

 ความหมายของการเล่นพื้นบ้านไทย

 ประวัติและความเป็นมาของการเล่นพื้นบ้านไทย

 ประเภทของการเล่นสำหรับเด็ก

 คุณค่าของการเล่นพื้นบ้านไทย

9. งานวิจัยที่เกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านไทย
10. งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็ก

จุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษาแก่เด็กเล็ก

จากแผนการศึกษาชาติ พุทธศักราช 2520 หมวด 3 ระบบการศึกษาข้อ 30 ระบุว่า การศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา เป็นการศึกษาที่มุ่งอบรมเลี้ยงดูเด็กก่อนการศึกษาภาคบังคับ เพื่อเตรียมให้เด็กมีความพร้อมทุกด้านดีพอที่จะเข้ารับการศึกษาคือไป (แผนการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2520)

การจัดสถานศึกษาระดับก่อนประถมศึกษานั้น อาจจัดเป็นการศึกษาในระบบโรงเรียน หรือนอกโรงเรียน โดยอาจจัดเป็นสถานรับเลี้ยงดูเด็กหรือศูนย์เด็กปฐมวัย และในบางกรณีอาจจัดเป็นชั้นเด็กเล็ก หรืออนุบาลก็ได้ สำหรับการจัดการศึกษาชั้นเด็กเล็กนั้น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ พิจารณาเห็นว่า การพัฒนาคุณภาพการประถมศึกษา นั้น องค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่ง คือ การเตรียมตัวเด็กให้พร้อมก่อนการศึกษาภาคบังคับ ทั้งนี้เพื่อช่วยในการสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนของเด็ก ลดปริมาณการตกซ้ำชั้น ดังนั้น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ จึงได้จัดให้มีโครงการเปิดชั้นเด็กเล็กในท้องถิ่นที่มีปัญหาทางเศรษฐกิจ โครงการส่งเสริมการศึกษาในท้องถิ่นที่ใช้ภาษาอื่นมากกว่าภาษาไทย และสนับสนุนให้ท้องถิ่นที่มีความพร้อมเปิดชั้นเด็กเล็ก (แผนการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็ก กระทรวงศึกษาธิการ 2530 : คำนำ)

อารี รังสินันท์ มีความเห็นว่า "การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แก่เด็กเล็ก มีจุดมุ่งหมาย เพื่อกระตุ้นให้เด็กได้เจริญพัฒนาไปในรูปแบบที่พึงประสงค์ทั้ง 4 ด้าน และให้สอดคล้องกับวุฒิภาวะ ความสนใจ ความต้องการ และความสามารถของเด็ก ตลอดจนการป้องกันหรือแก้ไขพฤติกรรม ที่อาจเป็นปัญหาได้อย่างเหมาะสม (อารี รังสินันท์ 2523 : เอกสารอัครสำเนา)

นอกจากนี้ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของโรงเรียนสำหรับเด็กเล็กว่า เพื่อช่วยให้เด็กพัฒนาทัศนคติ และมีนิสัยด้วยการเล่น และทำงานร่วมกับคนอื่นในสิ่งแวดล้อมที่จะเปิดโอกาสให้เด็กมีความเจริญงอกงาม ทางกาย ทางสมอง ทางอารมณ์ และทางสังคม ให้รู้จักทำงานร่วมกัน และเข้าใจกันได้ดี (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2525)

สำหรับความมุ่งหมายของการจัดการ เรียนการสอนในชั้นเด็กเล็กนั้น ได้ระบุไว้ว่า

1. เพื่อสนับสนุนและส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทุกด้านคือ ด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม โดยมุ่งเน้นให้เด็กเกิดทักษะและความสามารถทางสติปัญญา ทักษะในการรับรู้ และการเคลื่อนไหว ทักษะในการพัฒนาลักษณะนิสัย รวมทั้งทักษะในการปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ และทางสังคม
2. เพื่อเตรียมให้เด็กมีทักษะ และความสามารถที่จะเรียนในระดับประถมต่อไป โดยมุ่งเน้นทักษะทุกด้านในข้อ 1 และทักษะในการเรียน
3. เพื่อให้เด็กมีประสบการณ์การเรียนรู้จากโรงเรียน ซึ่งมุ่งเน้นการช่วยให้เด็ก ดำรงชีวิตประจำวันอย่างมีความสุขและมีความหมาย

แผนและแนวการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็ก

แนวการจัดประสบการณ์ซึ่งเทียบได้กับ "หลักสูตร" ส่วนแผนการจัดประสบการณ์ หรือคึกขัยแห่งแผนการสอน เป็นคู่มือสำหรับครูใช้ในการจัดประสบการณ์ และกิจกรรมเพื่อให้ เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็ก ซึ่งหลักในการจัดกิจกรรมสำหรับเด็ก ควรจะต้องคำนึงถึง ตัวเด็กเป็นสำคัญ กล่าวคือ ต้องจัดให้สอดคล้องกับพัฒนาการ ความสามารถและความต้องการของ เด็กเป็นหลัก ดังนั้น การจัดประสบการณ์และกิจกรรม จึงมักจัดในรูปของการผสมผสาน ทักษะและ ความรู้ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ใช้เวลาสอนหลายวัน การสอนแบบนี้เรียกว่า "หน่วยการสอน" ซึ่งเหมาะสมกับการเรียนรู้ของเด็กวัยนี้ โดยเฉพาะการบูรณาการในรูปของกิจกรรมแทนการสอน แยกเป็นรายวิชา ซึ่งจะ เปิดโอกาสให้เด็กได้รับการส่งเสริมพัฒนาการทุก ๆ ด้าน

แนวทางในการจัดประสบการณ์และกิจกรรมสำหรับเด็กอนุบาล และเด็กเล็กสรุปเป็น หลักการได้ดังนี้

1. จัดกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ตรง เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกทักษะต่าง ๆ อย่างเหมาะสมตามวัย
2. จัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้อยู่ร่วมกันและเป็นรายบุคคล
3. จัดระยะเวลาในการทำกิจกรรมตามความเหมาะสมกับวัย

4. จัดกิจกรรมการเล่น เพราะการเล่นเป็นการออกกำลังกาย เป็นการพักผ่อน และการ เล่นเป็นการเรียนรู้ของเด็กในวัยนี้

5. จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างมีความสุข
(วนานา ธิกรสกุลไทย, 2531)

จากหลักการดังกล่าว ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ครูผู้สอนนักเรียนชั้น เด็กเล็กควรจะนำ ประสพการณ์ทางคณิตศาสตร์มาจัดกิจกรรมให้เด็กได้เรียนรู้ด้วย เพื่อเป็นการส่งเสริมให้เด็กมี พัฒนาการดีขึ้นในทุกด้าน

ความสำคัญของการสอนคณิตศาสตร์ในชั้นเด็กเล็ก

สภาพของสังคมในปัจจุบันนี้ คนเราต้องเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ รอบด้าน และการที่คน เราจะสามารถเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ ได้ดีนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละบุคคล และการเพิ่ม ความสามารถของบุคคลมีสิ่งหนึ่งที่สามารถทำได้คือ การพัฒนาทักษะของคนในการใช้ความคิด เพื่อที่ จะแก้ปัญหาต่าง ๆ มีผลของการวิจัยมากมายที่พยายามอธิบายถึงวิธีการที่จะช่วยให้เด็กมีความ สามารถในการแก้ปัญหาที่ดีขึ้น แต่ก็ไม่มีวิธีการใดที่เฉพาะเจาะจง และไปสู่จุดมุ่งหมายได้แน่นอน

การสอนคณิตศาสตร์มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความเข้าใจ และพัฒนาทักษะที่สัมพันธ์กับ แนวความคิดรวมยอด (Concept) หลักการ (Principle) และการปฏิบัติการ (Operation) ทางด้านคณิตศาสตร์ ตลอดจนความสามารถที่จะนำสิ่ง เหล่านี้ไปใช้ในการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับ คณิตศาสตร์ ตามปกติ เด็กแต่ละคนย่อมเผชิญกับปัญหาที่จำเป็นต้องหาคำตอบทั้งนอกห้อง เรียนและใน ห้องเรียนเสมอ ดังนั้น โรงเรียนจึงต้องจัดอุปกรณ์สำหรับการแก้ปัญหาให้เหมาะสมกับบุคลิกภาพของ ผู้เรียนเพื่อพัฒนาทัศนคติ ความเข้าใจ ความสามารถ ทักษะ และเทคนิคที่จำเป็นต่อการแก้ปัญหา องค์ประกอบที่สำคัญของการแก้ปัญหา คือ การหาเหตุผล ความสามารถในการหาเหตุผลของเด็ก แต่ละคนย่อมไม่เหมือนกัน ความสามารถในการหาเหตุผลที่ดีเป็นผลเนื่องมาจากการได้รับการพัฒนา ต่อเนื่องกันมาเป็นระยะ เวลานาน และจากประสบการณ์ในด้านการคิดที่ต้องการหาเหตุผล ดังนั้น การสอนคณิตศาสตร์จึงควรเริ่มตั้งแต่ปีแรกที่เด็กเข้า เรียน (ดวงเดือน อ่อนน้อม 2514)

การให้นักเรียนเรียนรู้คณิตศาสตร์ขั้นพื้นฐานมีความจำเป็นมาก และเป็นสิ่งที่ต้องให้เด็กมีความรู้ก่อนดี แต่ด้วยเหตุที่ว่าคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่มีลักษณะเป็นนามธรรม ยากแก่การเข้าใจ โดยเฉพาะเด็กวัยเริ่มเรียน จึงอาศัยหลักจิตวิทยามาใช้ในการเรียนการสอนอย่างมาก พล ค่ำป่งส์ ได้เสนอแนะจิตวิทยาในการสอนคณิตศาสตร์ไว้ ดังนี้ (พล ค่ำป่งส์, 2515)

1. การเรียนจะได้ผล ถ้าเด็กทราบเหตุผลและคุณค่าในสิ่งที่กำลังเรียน และควรเริ่มต้นด้วยประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม เกี่ยวกับชีวิตจริง มีประโยชน์จริงให้แก่เด็ก มากกว่าที่จะเริ่มด้วยสิ่งที่ เป็นนามธรรม และห่างไกลกับความเป็นจริง
2. เด็กจะเรียนได้ดีในสิ่งที่เขาสนใจ ทั้งนี้ได้หมายความว่าครูจะต้องรอให้เด็กสนใจ หรือครูต้องสอนตามใจเด็ก แต่ครูจะต้องหาทางที่จะทำให้เด็กสนใจก่อน แล้วจึงค่อยสอน
3. ความเข้าใจเป็นกระบวนการที่ก่อให้เกิดความเจริญงอกงาม ไม่มีเด็กคนใดที่เรียนแล้วรู้แจ้งทันที การเรียนด้วยความสนใจจะช่วยให้จำได้นาน
4. ความสำเร็จเป็นเครื่องกระตุ้นให้เกิดกำลังใจ และความสนใจได้เป็นอย่างมาก ครูจึงควรจัดปัญหาที่พอเหมาะให้เด็กแก้เป็นตอน ๆ และคอยแนะให้เด็กขบคิดปัญหาด้วยตนเอง
5. การให้แบบฝึกหัดตามลำดับชั้นจากง่ายไปหายาก เป็นเครื่องส่งเสริมให้เด็กพบกับความสำเร็จ แบบฝึกหัดที่ยากเกินไปจะทำให้เด็กท้อแท้ หหมดกำลังใจ
6. วิธีสอนให้เด็กค้นพบ (Discovery Method) นับเป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมความคิดริเริ่มและความเข้าใจให้แก่เด็ก
7. การใช้อุปกรณ์ประกอบการสอน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์และหลักการเบื้องต้นทางคณิตศาสตร์ เป็นสิ่งจำเป็นยิ่งสำหรับเด็ก
8. การเรียนรู้คณิตศาสตร์มีความเกี่ยวข้องกับความคิด และการแสดงความคิดออกมาให้คนอื่นเข้าใจ
9. การทำแบบฝึกหัดและท่องจำ นับว่า เป็นเรื่องสำคัญเช่นกัน แต่ทั้งนี้ต้องตั้งอยู่บนรากฐานแห่งความเข้าใจ
10. การทบทวนเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ในวิชาคณิตศาสตร์ และการทบทวนยังช่วยเพิ่มเติมสิ่งที่เด็กยังหลงลืม และไม่เข้าใจได้อีก

11. การส่งเสริมให้เด็กค้นพบข้อผิดพลาดด้วยตนเอง เป็นวิธีการที่สำคัญประการหนึ่งของการสอนคณิตศาสตร์

12. ครูต้องยอมรับว่า เด็กแต่ละคนมีความสามารถในการเรียนรู้เร็วช้า ในอัตราที่แตกต่างกัน บทเรียนและการสอนควรปรับปรุงให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน

13. ประการสุดท้าย เด็กจะต้องมีความพร้อมที่จะเรียนทั้งในด้านทัศนคติ ความรู้พื้นฐาน และความสามารถทางสมอง ทั้งนี้ได้หมายความว่า ถ้าเด็กยังไม่พร้อม ครูก็ไม่ควรทำอะไร แต่ตรงกันข้ามครูควรหาวิธีฝึก เพื่อช่วยให้เด็กถึงซึ่งความพร้อมเร็วขึ้น เพื่อจะได้เรียนรู้ต่อไป

คณิตศาสตร์นั้นสอดแทรกอยู่ในชีวิตประจำวันของเรา ในรูปแบบต่าง ๆ และเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต เด็กจะสามารถเรียนคณิตศาสตร์ได้หลายวิธี แต่มีสิ่งหนึ่งที่สำคัญที่สุดที่ต้องคำนึงถึงก็คือ ควรจัดประสบการณ์ทางคณิตศาสตร์ให้เหมาะกับวัยของเด็ก ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อคณิตศาสตร์ และจะส่งผลดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์ต่อไป และการเรียนการสอนที่ครูจะนำไปสู่จุดหมายปลายทางของการเรียนรู้ย่อมมีประสิทธิภาพนั้น นอกจากครูจะใช้วิธีการสอนโดยตรงแล้ว ประสบการณ์ที่จัดสำหรับ เด็กวัยนี้ควรคำนึงถึงการที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียน มีความต้องการที่จะเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ นับ เป็นจุดเริ่มต้นที่เด็กพร้อมจะเรียนและอยากรู้ และรู้จักกฎเกณฑ์ในการอยู่ร่วมกัน ดังนั้น ในแนวการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็กจึงได้กำหนดจุดประสงค์ในการเตรียมสร้าง เสริมทักษะคณิตศาสตร์ไว้ดังนี้ (แผนการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็ก, 2530)

1. เพื่อเตรียมและส่งเสริมความพร้อมในการเรียนคณิตศาสตร์
2. เพื่อฝึกการสังเกต รู้จักคิดหาเหตุผลและรู้จักเปรียบเทียบ มีความละเอียดถี่ถ้วน
3. เพื่อให้เด็กนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ทักษะเบื้องต้นทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็ก

ด้านขอบเขตและเนื้อหาวิชา และแนวคิด (Concept) ทางคณิตศาสตร์ที่ควรจัดในเด็กเล็ก หรือที่มุ่งหวังว่าเด็กควรจะมีประสบการณ์มาก่อนเข้าเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีผู้ได้แสดงความคิดเห็นไว้ ดังนี้คือ

พวงรัตน์ วิเวกานนท์ มีความเห็นว่า เด็กก่อนเข้าเรียนนั้นควรได้มีพฤติกรรมทางคณิตศาสตร์มาบ้าง จากสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเด็ก ไม่ว่าจะที่บ้านหรือนอกบ้าน ผู้ใหญ่ควรให้เด็กสังเกตสิ่งที่อยู่รอบข้าง ได้สัมผัส ได้เห็น ได้จับต้อง ได้รับและรู้รส ประสบการณ์ที่เราควรเตรียมเด็กก่อนเข้าเรียน เพื่อช่วยทางด้านคณิตศาสตร์ มีดังนี้

1. ให้มีประสบการณ์เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ทั้งที่เคลื่อนไหวได้และ เคลื่อนไหวไม่ได้

2. ให้เด็กได้สังเกตพื้นที่ วัด หรือจับคู่ และขนาดของสิ่งต่าง ๆ

3. ให้เด็กได้ลองดวง วัด หรือจับคู่สิ่งที่พอทำได้

4. ให้เด็กได้เข้าใจเรื่องจำนวน หรือเห็นตัวเลขบ้าง

กระทรวงศึกษาธิการได้วางขอบเขตของประสบการณ์ที่ควรจัดให้แก่เด็กในระดับอนุบาล และระดับชั้นเด็กเล็ก เพื่อเป็นพื้นฐานไปสู่ระดับประถมศึกษา ดังนี้

ชั้นอนุบาลปีที่ 1 สิ่งที่ควรสอน คือ

1. รูปร่าง กลม แบน เหลี่ยม หนา บาง วงกลม รูปสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม โค้ง
แหลม ขู่

2. ขนาด ใหญ่ เล็ก สูง ต่ำ เตี้ย สั้น ยาว

3. ลำดับ ก่อน หลัง ต่อไป แรก ต้น ปลาย สุดท้าย

4. น้ำหนัก หนัก เบา

5. ระยะ ใกล้ ไกล ที่นี้ ที่นั่น ที่โน่น

6. อัตราความเร็ว ช้า เร็ว เร็วกว่า ช้ากว่า

7. เวลา เคี้ยวนี้ วันนี้ พรุ่งนี้ ครั้งนี้ เข้า เที่ยง บ่าย เย็น ค่ำ

กลางวัน กลางวัน วัน สัปดาห์ เดือน ปี

8. ความหมายของจำนวน

9. ค่าของ 1 - 10 และนับสิ่งของ

10. ตัวเลขที่จะใช้แทนจำนวน

11. นับแยกเปล่า 1 - 20 และจำตัวเลข

ชั้นอนุบาลปีที่ 2 และชั้นเด็กเล็ก สิ่งที่ควรสอนคือ

1. รูปร่าง ให้รู้ถึงรูปร่างลักษณะที่ยากขึ้น เช่น รูปกรวย รูปเกือบม้า แปดเหลี่ยม หกเหลี่ยม แหกเหลี่ยม หู สามเหลี่ยม สีเหลี่ยมผืนผ้า สีเหลี่ยมจัตุรัส สีเหลี่ยมคางหมู
2. ขนาด เปรียบเทียบขนาดที่แตกต่างกัน เช่น ใหญ่กว่า เล็กกว่า ใหญ่ที่สุด เล็กที่สุด แบน กว้าง
3. ลำดับที่ ที่ 1 ที่ 2 ฯลฯ ยอด
4. น้ำหนัก รู้จักการเปรียบเทียบหนักกว่า เบากว่า สูงกว่า ต่ำกว่า
5. ระยะ ที่ ห่าง ฟุด คิม สอก ก้าว
6. การแบ่งแยกจำนวน ให้รู้จักความหมายของสิ่งของเป็นกอง พวก แถว หมู่ ฝูง กลุ่ม
7. ความหมายของจำนวน

รู้จักค่าของ 1 - 20 พร้อมทั้งรู้จักตัวเลขที่จะใช้แทนค่าเหล่านั้น

นับ 1 - 100 ปากเปล่าได้

นับทีละ 10 ได้ถึง 100 เช่น 10 - 20 - 30 - 40

รู้จักตัวเลข 1 - 100

เข้าใจความหมาย บวก ลบ ด้วยของจริง และรูปภาพภายใน

จำนวน 10

รู้จักเครื่องหมาย + -

รู้จักชนิดของสตางค์ และธนบัตร

(แผนการจัดการประสบการณ์ชั้นอนุบาลและชั้นเด็กเล็ก 2528, 2530)

แฮมมอนด์ (แฮมมอนด์ อ้างถึงใน เยาวพา เศษะคุปต์ 2528,) ได้สรุปแนวคิดถึงทักษะทางคณิตศาสตร์ที่ควรจัดการประสบการณ์ให้เด็กเล็กหลายประการ ดังนี้คือ

1. คำศัพท์ทางคณิตศาสตร์ (Vocabulary) สิ่งที่ต้องฝึกได้แก่
 - 1.1 การใช้คำที่แสดงจำนวนต่าง ๆ ไปแสดงสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์
 - 1.2 การใช้คำที่มีความหมายแทนจำนวนได้
 - 1.3 การใช้คำคุณศัพท์เปรียบเทียบต่าง ๆ เช่น ใหญ่ - เล็ก มาก - น้อย มากกว่า - น้อยกว่า ฯลฯ

2. การนับ (Counting) ได้แก่

- 2.1 แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง 1 คอ 1
- 2.2 บอกขนาด กลุ่ม 2 - 4 เปรียบเทียบขนาด รูปร่าง
- 2.3 สามารถเขียนรูปทรงออกมาได้

3. การแบ่ง (Fractions)

- 3.1 การใช้ค่าที่แสดงจำนวนครึ่ง เต็มถ้วย ทั้งสอง ฯลฯ
- 3.2 ความหมายเต็มส่วน และส่วนย่อย

4. รูปทรง

ให้เด็กบอกรูปทรงต่าง ๆ ได้ บอกขนาด รูปร่าง ใหญ่ กลาง เล็ก อ้วน ผอม เตี้ย สูง

5. การวัด

ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปร่างต่าง ๆ สั้น ยาว เกี่ยวกับระยะทางต่าง ๆ เรื่องที่ว่าง อุณหภูมิ เวลา และน้ำหนัก

6. เงินและค่าของเงิน

- 6.1 ให้เข้าใจและสามารถใช้คำศัพท์เกี่ยวกับเงินได้ รวมทั้งวิธีใช้
- 6.2 เข้าใจคุณค่าของธนบัตร

พัฒนาการทางสติปัญญาของนักเรียนชั้น เด็ก เล็ก

การจัดประสบการณ์เพื่อสร้าง เสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ ให้แก่นักเรียนชั้น เด็ก เล็ก นั้น ถ้าจะให้ได้ดีผลเป็นไปตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ ครูผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจถึงลักษณะพฤติกรรม และพัฒนาการของเด็กให้มากที่สุด ทั้งนี้เพื่อที่ครูจะได้ช่วยส่งเสริม เด็กและแก้ไขปัญหาดังต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้ นักจิตวิทยาพัฒนาการหลายคนได้ศึกษาเกี่ยวกับสติปัญญาของเด็กปฐมวัยโดยเฉพาะ ยีน เพียเจท์ (Jean Piaget) ได้ศึกษาถึงความคิดความเข้าใจของเด็กตั้งแต่แรกเกิด จนถึง ระยะเวลาวัยรุ่น เขาเชื่อว่า พัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กเกิดขึ้น เป็นขั้นตอน เมื่อถึงระดับวุฒิภาวะ นั้นและมีความต่อเนื่องกัน และเชื่อว่าพัฒนาการจะเป็นไปตามลำดับขั้น จะข้ามขั้นไม่ได้ แต่อัตราของพัฒนาการอาจจะมีความแตกต่างกันในตัวเด็กแต่ละคน ซึ่งความแตกต่างนั้นมาจากสิ่งแวดล้อม

เป็นสิ่งสำคัญ เพียเจต์ ได้แบ่งชั้นต่าง ๆ ของพัฒนาการทางสติปัญญาของมนุษย์ ออกเป็น 4 ขั้นตอนตามระดับอายุ คือ

1. ขั้นประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว (Sensori -motor Stage) ตั้งแต่แรกเกิดจนถึงอายุ 2 ขวบ เป็นขั้นที่เด็กรู้จักใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น ปาก หู ตา
2. ขั้นความคิดก่อนการปฏิบัติการ (Pre-operational thought Stage) ในช่วงอายุ 2 - 6 ปี เป็นขั้นที่เด็กได้เรียนรู้ภาษาพูด และ เข้าใจเครื่องหมาย ท่าทางที่สื่อความหมาย เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น แต่ยังอาศัยการรับรู้เป็นส่วนใหญ่ ยังไม่สามารถคิดหาเหตุผล และ ยกเหตุผลขึ้นอ้างอิงได้
3. ขั้นปฏิบัติการคิดแบบรูปธรรม (Concrete - operation Stage) ในช่วงอายุ 7 - 11 ปี ในช่วงอายุดังกล่าว เด็กสามารถใช้เหตุผลกับสิ่งที่แลเห็นได้ เช่น การจัดแบ่งกลุ่มแบ่งพวก และมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น
4. ขั้นปฏิบัติการคิดแบบนามธรรม (Formal-operational Stage) อยู่ในช่วงอายุ 11 - 15 ปี เป็นช่วงที่เด็กรู้จักคิดหาเหตุผล และ เรียนรู้เกี่ยวกับนามธรรมได้ดีขึ้น สามารถตั้งสมมติฐานและแก้ปัญหาได้ เป็นขั้นที่เกิดโครงสร้างทางสติปัญญาอย่างสมบูรณ์

บรูเนอร์ (Bruner) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางการรู้ การคิดและมีส่วนที่คล้ายคลึงกับทฤษฎีของเพียเจต์อยู่ด้วย บรูเนอร์เน้นความสำคัญของสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมของเด็กซึ่งมีผลต่อความงอกงามทางสติปัญญา และถือว่สิ่งแวดล้อมนั้นมีสัมพันธ์กับพัฒนาการทางสติปัญญา เขาได้เสนอแนวความคิดใหม่ ๆ หลายประการที่เป็นประโยชน์และน่าสนใจมาก เช่น การเรียนรู้จากการค้นพบด้วยตนเอง (Discovery Learning) บรูเนอร์ได้เสนอลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญา และการคิดของมนุษย์เป็น 3 ขั้นด้วยกัน คือ

1. Enactive Stage เป็นขั้นที่เปรียบได้กับขั้น Sensori-motor Stage ของเพียเจต์ เป็นขั้นที่เด็กเรียนรู้ด้วยการกระทำมากที่สุด
2. Iconic Stage เปรียบได้กับขั้น Preoperational ของเพียเจต์ ซึ่งจะครอบคลุมขั้นก่อนเกิดสิ่งกัม และการคิดแบบมีกฎตัวเอง ในวัยนี้เด็กจะเกี่ยวข้องกับความจริงมากขึ้น เขาจะเกิดการรับรู้เป็นส่วนใหญ่ อาจมีจินตนาการบ้าง แต่ยังไม่สามารถคิดได้ลึกซึ้งเหมือนขั้น Concrete Operation ของเพียเจต์

3. Symbolic Stage เป็นขั้นพัฒนาการสูงสุดของบรูเนอร์ เด็กจะสามารถเข้าใจความสัมพันธ์ของสิ่งของ สามารถเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่จับต้องได้ เบนจามิน เอส บลูม (Benjamin S. Bloom) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางสติปัญญา และบุคลิกของมนุษย์ พบว่า ระยะ 4 ปีแรก สติปัญญาของเด็กได้รับการหล่อหลอมไปแล้วประมาณครึ่งหนึ่ง เมื่อเด็กอายุถึง 6 ปี หรือที่จะเข้าโรงเรียนได้ สติปัญญาก็จะได้รับการหล่อหลอมแล้วถึง 75% ถ้าจะนับแต่ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาเมื่ออายุได้ 4 ปี สติปัญญาของเด็กมากกว่า 30% ได้รับการหล่อหลอมก่อนที่เด็กจะมีอายุ 6 ปี จะเห็นได้ว่าในระยะ 6 ปีแรก ของชีวิตเด็กนั้น มีความสำคัญต่อการพัฒนาการทางสติปัญญา และบุคลิกภาพเป็นอย่างมาก

จากเอกสารการสัมมนาผู้สอนวิชาการศึกษาแขนงพัฒนาเด็ก ได้กล่าวถึงพัฒนาการของเด็กในวัยเด็กเล็กไว้ดังนี้

ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับขนาดและรูปร่าง เด็กรู้จักขนาดและรูปร่างของสิ่งของ โดยอาศัยประสบการณ์จริง สามารถเปรียบเทียบสิ่งของไหนหนักเบาว่ากันได้ เปรียบเทียบเส้นตรงว่าเส้นไหนยาวกว่ากัน

ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเวลา พัฒนาการไปอย่างช้า ๆ เด็กพอที่จะเข้าใจ วันนี้ เมื่อวานนี้ และพรุ่งนี้ แต่มากกว่านั้นไม่เข้าใจ

ความจำ เด็กวัยนี้สามารถจะจำได้เป็นระยะเวลาประมาณ 3 วัน แต่การที่จะจำได้แน่นอนเท่าไร ต้องแล้วแต่ความสนใจของสิ่งที่ให้จำมากหรือน้อยเพียงไร

ความคิดคำนึง เด็กวาดภาพแสดงความรู้สึกมากกว่าสิ่งของที่มองเห็นจริง เด็กบางคนวาดภาพตัวเองใหญ่ที่สุด และวาดภาพเพื่อนตัวเล็ก เพราะมีความคิดว่าตนสำคัญกว่าเพื่อน เราจะทราบจินตนาการของเด็กอายุต่ำกว่า 5 ขวบ ได้โดยการดูการสร้างสิ่งของต่าง ๆ ดูจากการเล่นสมมุติ เด็ก 5 ขวบ จะบอกสีได้อย่างถูกต้อง มีความสนใจดนตรี ร้องเพลง และรำละคร

ความคิดเกี่ยวกับตัวเลข เด็กสามารถแบ่งของออกเป็นกอง ๆ ได้ เด็กอายุ 3 ขวบ จะจัดกองละ 2 - 3 ชิ้น อายุ 4 ขวบ จัดได้กองละ 5 - 6 ชิ้น อายุ 6 ขวบ จัดได้กองละ 7 - 8 ชิ้น และมีความเข้าใจตัวเลขมากขึ้นตามลำดับ

ความอยากรู้อยากเห็น วัยเด็กที่ชอบซักถามเริ่มเมื่ออายุ 2 - 3 ขวบ เด็กชอบซักถามมากที่สุดเมื่ออายุ 6 ขวบ การได้รับคำตอบจะทำให้กระจำงยิ่งขึ้น แต่ถ้าไม่มีผู้ตอบจะทำให้ความอยากรู้อยากเห็นลดลง เป็นการจำกัดความรู้ของเด็ก จะทำให้ค้อยกว่าเด็กที่มีสติปัญญาในวัยเดียวกัน (กรมการฝึกหัดครู, 2520)

ดังนั้น การจัดประสบการณ์ให้กับเด็กในระดับนี้ จึงจำเป็นต้องเข้าใจในธรรมชาติของตัวเด็ก ทั้งที่เด็กจะได้จัดประสบการณ์ให้เป็นไปตามความต้องการ ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการที่สูงขึ้นไป

ธรรมชาติของนักเรียนชั้นเด็กเล็ก

นักเรียนชั้นเด็กเล็ก หรือเด็กก่อนประถมศึกษา มีธรรมชาติดังต่อไปนี้
(เดือนใจ ทองสัมฤทธิ์ , 2531)

1. อยากรู้อยากเห็น เด็กในวัยนี้สนใจสิ่งแวดล้อมรอบตัว ชอบสำรวจ ตรวจสอบ ด้วยความอยากรู้อยากเห็น เด็กทั้งยังเป็นเด็กชอบซักถาม อาการที่เห็นได้ชัดเจนนก็คือ การที่เด็กมักจะหยิบสิ่งของหรือกล่องมาแกะ ถอด หรือ เปิกออกดู และมักซักถามในสิ่งที่สงสัยจากผู้ใหญ่เสมอ
2. ไม่ชอบอยู่นิ่ง เด็กที่แข็งแรงดี ไม่เจ็บป่วย จะเคลื่อนไหวร่างกายอยู่เสมอ อาจวิ่ง กระโดด กลาน เต้น เตะฟุตบอล หรือทำกริยาอื่น และเด็กวัยนี้จะค้ำข้องใจมาก เมื่อถูกบังคับให้อยู่นิ่ง ๆ
3. เลียนแบบ เด็กวัยนี้ชอบเลียนแบบผู้ใหญ่ หรือสิ่งที่คนอื่นชอบ ได้แก่ ดารา โจรทศน์ เช่น ซูเปอร์แมน มดเอกซ์ เด็กจะเลียนแบบทั้งท่าทาง การพูด และการแต่งกาย
4. ช่วงความสนใจสั้น ช่วงของความตั้งใจหรือความสนใจ (Attention Span) ของเด็กในวัยนี้ มีเพียงประมาณ 13.6 นาที (คณะทำงานเกี่ยวกับพัฒนาการเล่นเด็ก, 2524) อย่งไรก็ตามช่วงความสนใจของเด็กก็ยังขึ้นอยู่กับว่า สิ่งที่เด็กกำลังสนใจอยู่นั้นคงเร้าความสนใจอยู่เพียงใด
5. เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้รวดเร็ว เป็นความจริงที่ว่า เด็กสามารถเรียนรู้เรื่องบางเรื่องได้เร็ว และดีกว่าผู้ใหญ่ อาทิเช่น การเล่นเกมที่ต้องมีการถอดสวม มิถ หรือ ประกอบชิ้นส่วนของเครื่องเล่นเข้าด้วยกัน เด็กจะสมารถเรียนรู้ จดจำ และ เกิดทักษะได้เร็วกว่าผู้ใหญ่บางคน

6. แสดงความรู้สึกอย่างตรงไปตรงมา เด็กวัยนี้ยังไม่สามารถเก็บความรู้สึกได้ เมื่อตีใจก็จะหัวเราะ ยิ้ม กระโดดโลดเต้น และเมื่อเสียใจก็จะร้องไห้ ทิ่ม กระตืบเท้า จึงสามารถที่จะทราบความรู้สึก หรืออารมณ์ของเด็กในวัยนี้ได้ไม่ยาก

จากธรรมชาติของเด็กดังกล่าวมา ครูสามารถนำมาใช้จัดกิจกรรมให้เด็กได้โดยเฉพาะ กิจกรรมที่ดีที่สุดของเด็กวัยนี้ก็คือการเล่น เพราะการเล่นเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของเด็ก

การเล่นของนักเรียนชั้นเด็กเล็ก

ความหมายของการเล่น มีผู้ให้ความหมายของการเล่นของเด็กต่าง ๆ กัน ดังนี้

1. การเล่นเป็นการใช้พลังงานส่วนเกิน

ความหมายนี้ได้แนวคิดมาจากทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ ที่อธิบายว่า เด็กเล่น เพราะเด็กมีพลังงานส่วนเกินของกล้ามเนื้อ จึงต้องปลดปล่อยพลังงานส่วนเกินนั้น

2. การเล่นเป็นการพักผ่อนชนิดหนึ่ง

ความหมายนี้ได้แนวคิดมาจากทฤษฎีผ่อนคลาย ที่อธิบายว่าขณะที่เด็กเล่น เด็กได้ผ่อนคลายความตึงเครียด และทำให้เกิดความเพลิดเพลิน

3. การเล่นเป็นการเตรียมตัวสำหรับชีวิตอนาคต

ความหมายนี้ได้แนวคิดมาจากทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ ที่อธิบายว่า การเล่นของเด็กเป็นการเตรียมตัวเพื่อปฏิบัติกิจกรรมแบบผู้ใหญ่ต่อไป ดังจะเห็นได้ว่า เด็กเล็ก ชอบมีการเล่นเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่ เช่น เล่นเป็นหมอ เล่นขายของ เล่นเป็นคนขับรถ เป็นต้น

4. การเล่นเป็นการแก้ปัญหาของเด็ก

ความหมายนี้ได้มาจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ที่อธิบายว่าในการเล่นของเด็กนั้น อาจเกิดจากการสงสัยในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เด็กจึงพยายามหาคำตอบ โดยอาจลองผิดลองถูก หรือใช้วิธีการต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ สำหรับเด็กที่มีปัญหาทางจิตใจ เช่น มีความไม่พึงพอใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ก็อาจลดหรือปลดปล่อยความไม่พึงพอใจได้ด้วยการเล่น

5. การเล่น เป็นกระบวนการเรียนรู้

ความหมายนี้ได้แนวคิดมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา ที่อธิบายว่า เมื่อเด็กได้เล่น ไม่ว่าจะเล่นโดยลำพัง หรือเล่นกับเพื่อน เด็กจะได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้สำรวจ ตรวจสอบ ทดลอง ทำให้เกิดการค้นพบขึ้น ซึ่งนับ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญที่ตอบสนองธรรมชาติของเด็ก ในเรื่องความกระตือรือร้น และความสนใจใคร่รู้

6. การเล่น เป็นการแสดงออกถึงจินตนาการของเด็ก

ความหมายนี้อธิบายได้ว่าการ เล่นของเด็กนั้น เด็กต้องมีการสร้างมโนภาพ หรือจินตนาการ เช่น การเล่นขายของ การเล่นเป็นซูเปอร์แมน เด็กจะต้องจินตนาการสิ่งต่าง ๆ เช่น สถานที่ รวมถึงท่าทาง การพูด และการแต่งกาย

7. การเล่น เป็นการทำงานของเด็ก

ความหมายนี้อธิบายได้ว่า ในขณะที่เด็กเล่นนั้น เด็กต้องใช้ความคิด ต้องจินตนาการ ต้องใช้พลังงานของร่างกาย บางครั้ง เป็นการ เล่นที่มีจุดมุ่งหมาย จึง เปรียบ เหมือนการทำงานของผู้ใหญ่

8. การเล่น เป็นการสร้างความสัมพันธ์ในสังคม

ความหมายนี้อธิบายได้ว่า ในขณะที่เด็กเล่นกับเพื่อน เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ต้องมีการพูด การแลกเปลี่ยนของเล่น การตกลงนัดหมาย การปฏิบัติตามกติกา การ เล่น นับ เป็น การสร้างความสัมพันธ์ในสังคมเด็ก

สุรสิงห์สารวม ฉิมพะเนาว์ (2520) ได้ให้ความหมายของการ เล่นไว้ว่า การ เล่นเป็นกิจกรรมทดแทนแห่งสัญชาตญาณของคน การ เล่นมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนา การ ทั้ง 4 ด้าน ของคน คือ พัฒนาการทางกาย ทางอารมณ์ ทางสังคม และทางสติปัญญา นอกจากนี้ยังกล่าวไว้ว่า ถ้าหากได้ศึกษาการเล่นของเด็กในสังคมใด ก็เท่ากับได้ศึกษาวัฒนธรรม ของสังคมนั้นด้วย

ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

ปัจจุบันมีผู้กำหนดทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นไว้หลายทฤษฎี แต่ละทฤษฎีมุ่งที่จะอธิบายว่าทำไมคนเราจึงต้องเล่น (Ellis 1972) และในแต่ละทฤษฎีพยายามอธิบายปรากฏการณ์ของการเล่นของเด็กในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งสามารถรวบรวมและจำแนกได้ดังนี้

1. ทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories of Play) เป็นทฤษฎีที่พัฒนาขึ้นในช่วงระหว่างศตวรรษที่ 19 ถึงช่วงต้นของศตวรรษที่ 20 แบ่งเป็น 4 ทฤษฎี คือ

1.1 ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (Surplus Energy Theory) มีแนวคิดสำคัญว่า อินทรีย์จะต้องใช้พลังงานในการทำงานก่อน แล้วจึงนำพลังงานที่เหลือใช้มาใช้ในการเล่น

1.2 ทฤษฎีผ่อนคลาย (Relaxation Theory) มีแนวคิดสำคัญว่า การเล่นของเด็กนั้นก็เพื่อตอบสนองความต้องการที่จะผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์

1.3 ทฤษฎีการทำซ้ำ (Recapitulation Theory) มีแนวคิดสำคัญว่า การเล่นของมนุษย์ถือได้ว่าเป็นมรดกที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษของมนุษย์ เช่น เด็กเล่นน้ำเพราะบรรพบุรุษของมนุษย์มาจากทะเล เด็กชอบปีนต้นไม้เพราะบรรพบุรุษเก่าคือ ลิง

1.4 ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice Theory) มีแนวคิดสำคัญว่า การเล่นเป็นการเตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคต เป็นลักษณะของสัญชาตญาณ การที่เด็กได้มีหรือไม่มีประสบการณ์ในการเล่น จะมีผลต่อชีวิตในอนาคต หากได้มีโอกาสเล่นมากก็จะทำให้เด็กได้มีโอกาสฝึกทักษะที่จะเป็นต่อชีวิตเมื่อโตขึ้น

2. ทฤษฎีร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play) ประกอบด้วยทฤษฎีต่าง ๆ 2 ทฤษฎี คือ

2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis Theory) มี فروยด์ และ อีริกสัน เป็นผู้นำ มีแนวคิดสำคัญว่า การเล่นเกิดจากการต้องการความพึงพอใจ การที่เด็กจะบรรลุถึงความพึงพอใจได้นั้นต้องอาศัยการเล่น การเล่นมีคุณค่าอย่างมากในการบำบัด เพราะการเล่นจะช่วยให้เด็กนั้นสามารถลดความไม่พึงพอใจ อันเกิดจากประสบการณ์ได้ โดยค่อย ๆ ลดความวิตกกังวลลง

2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Developmental Intelligent Theory) มี เพียเจท์ (Piaget) เป็นผู้นำ มีแนวคิดสำคัญว่า การเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญา ทั้งนี้เพราะการเล่นเป็นวิธีการหรือทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้กับตนเอง เพื่อเรียนรู้ และรับรู้สิ่งแวดล้อม และสิ่งซึ่งไม่มีใครสอนเขาได้ เด็กจะสามารถปรับตัวเปลี่ยนแปลงความคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่รอบตัว เพื่อให้ตรงกับความเป็นจริง การเล่นมีลำดับขั้นของการพัฒนาที่สอดคล้องและเกี่ยวเนื่องกับพัฒนาการทางสติปัญญาของผู้เล่น เมื่อผู้เล่นมีพัฒนาการทางสมองสูงขึ้น การเล่นของเขาก็จะมีความซับซ้อน และมีการใช้ความคิดมากขึ้น

โอลสัน (Olson 1959 อ้างถึงใน ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2521) ได้กำหนดทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นไว้ 3 ทฤษฎี คือ

1. ทฤษฎีวิวัฒนาการ มีแนวคิดว่า เด็กเมื่อเติบโตขึ้นย่อมมีการพัฒนาการด้านต่าง ๆ ตามขั้นตอนที่เป็นลักษณะเด่นของเชื้อชาติที่กำเนิด เด็กต่างอายุจะมีความสนใจ และวิธีดำเนินการเล่นต่างกัน
2. ทฤษฎีสันหนากการ มีแนวคิดว่า การเล่นทำให้เด็กผ่อนคลายความเครียด
3. ทฤษฎีการเตรียมชีวิต มีแนวคิดว่า การเล่นเป็นการเตรียมชีวิตและการทำงานในอนาคต

รูปแบบการเล่น

การเล่นสามารถแบ่งโดยพิจารณาลักษณะการเล่นว่ามีกฎเกณฑ์หรือไม่ ได้เป็น 2 แบบ คือ การเล่นแบบอิสระ และการเล่นแบบมีกฎเกณฑ์

การเล่นแบบอิสระ อาจเป็นการเล่นที่เล่นคนเดียว เล่นกับเพื่อน หรือเล่นกับผู้ใหญ่ ซึ่งไม่จำเป็นต้องมีกฎเกณฑ์ใด ๆ

การเล่นแบบมีกฎเกณฑ์ เป็นการเล่นที่ต้องมีกติกาในการเล่น ความยากง่าย ความมาก - น้อย หรือความซับซ้อนของกติกาต้องสัมพันธ์กับวัยของเด็ก สำหรับ เด็กเล็ก ๆ นั้น อาจเล่นแบบมีกฎเกณฑ์ได้ แต่ต้อง เป็นกฎเกณฑ์ที่ ง่าย - สั้น และไม่ซับซ้อนเกินไป

อาร์มส์ สุวรรณपाल (อาร์มส์ สุวรรณपाल, 2527) ได้แบ่งแบบการเล่นตามผลที่ได้รับจากการเล่นออกเป็น 4 แบบ ดังนี้

1. การเล่นเกมสร้างสรรค์ เป็นการ เล่นที่ต้องอาศัยประสบการณ์จากการสังเกต ความจำ และความคิดประกอบกัน ได้แก่ การ เล่นปั้นดินน้ำมัน การ เล่นสร้างบ้าน
2. การเล่นเกมจินตนาการ เป็นการ เล่นที่เด็กต้องสร้างสถานการณ์ขึ้น แล้ว เล่นตามสถานการณ์นั้น ๆ ได้แก่ การ เล่นเลียนแบบ การ เล่นสมมุติ เช่น การ เล่นเป็นสัตว์ต่าง ๆ เป็นแพทย์ เป็นพยาบาล เป็นตำรวจ เป็นต้น
3. การเล่นเกมออกแรง เป็นการ เล่นที่เด็กต้องเคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เดิน วิ่ง กระโดด ตี ฟลัก ลาก ยก ปีนป่าย คลาน นับได้ว่าพัฒนากล้ามเนื้อ และประสาทสัมผัส ตลอดจนประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อและประสาทสัมผัส
4. การเล่นเกมทดลอง สืบรวจ และค้นคว้า เป็นการ เล่นที่ตอบสนองของธรรมชาติของเด็ก ในด้านความอยากรู้อยากเห็น และความกระตือรือร้น เด็กอาจทดลองทำโน่นทำนี่ หรือ อาจต่อ ถอด ตัดชิ้นส่วนของสิ่งของต่าง ๆ หรืออาจ เดินวนเวียนดูพฤติกรรมของสัตว์เลี้ยง

สไปเดค (Spodek) ได้แบ่งการเล่นทางการศึกษาไว้ 4 แบบ คือ

1. การเล่นเกมเล่นแบบสัมผัส (Manipulative play)
2. การเล่นเกมออกกำลังกาย (Physical play)
3. การเล่นเกมบทบาทสมมุติ (Dramatic play)
4. การเล่นเกมต่าง ๆ (Games)

พฤติกรรมการเล่นของเด็ก (Modes of Behavior in Play)

ซัทตัน - สมิทธี (Sutton - Smith 1972 อ้างใน เลขา ปิยะอัจฉริยะ, 2523)

ได้แบ่งพฤติกรรมการเล่นของเด็กออกเป็น 4 แบบ ดังนี้ คือ

1. การเลียนแบบ (Imitation) การเลียนแบบเป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นเห็นและทราบถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ของผู้เล่น การเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการ เรียนรู้ถึงสิ่งรอบตัวต่าง ๆ ที่ได้รับรู้ผ่านเข้าไปทางประสาทสัมผัส โดยเด็กจะต้องผสมผสาน กลมกลืน หรือปรองดอง สิ่งที่ได้รับรู้ใหม่ให้สอดคล้อง เข้ากับสิ่งที่เด็กรู้แล้ว หรือคุ้นเคยแล้ว

2. การสำรวจ (Exploration) เด็กนักเรียนชั้นเด็กเล็กเป็นวัยที่มีความสนใจสงสัย หรือกระตือรือร้น ใคร่รู้ในสิ่งรอบตัวต่าง ๆ ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ เอื้อต่อการเล่นแบบสำรวจ ฉะนั้นผู้ใหญ่จึงต้องสนับสนุนการเล่นให้ถูกวิธี เพื่อช่วยพัฒนาคุณสมบัติประจำวัยของเด็กให้ติดตัวไปจนกระทั่งเป็นผู้ใหญ่ การเล่นแบบนี้มีคุณค่ามาก เพราะเด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสหลาย ๆ ด้าน เด็กจะรู้จักการจับต้อง ค้นหา เพื่อนำไปสู่การหาคำตอบของสิ่งที่ เป็นปัญหา ผลการสำรวจทำให้เกิดการค้นพบในสิ่งที่ตนไม่เคยทราบ หรือมีประสบการณ์มาก่อน

3. การทดสอบ (Testing) เป็นการเล่นที่เด็กจะต้องอาศัยความรู้ใหม่ที่ ได้จากการสำรวจศึกษาแล้ว เด็กจะนำมาเล่นเพื่อทดสอบดูว่าจะ เป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่ การเล่นแบบนี้จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการการรู้จักคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งเหตุและผลจะ ได้จากการสรุปปรากฏการณ์ที่เกิดจากการทดสอบ

4. การสร้าง (Construction) การเล่นสร้าง เริ่มต้นจากการที่เด็กสามารถแยกสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ออกได้ว่าต่างกัน หรือเหมือนกันอย่างไร โดยมีเหตุผลพอที่จะสรุปแยกแยะความแตกต่าง และความเหมือนกันได้ (Differentiation process) และโดยไม่รู้ตัวเด็กจะแสดงอารมณ์และความคิด เห็นนั้นของเขาออกมา เป็นการกระทำซึ่งตัว เด็กสามารถควบคุมได้ การ เล่นแบบนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของ เด็กในการควบคุมอารมณ์ ความคิด และเหตุผลให้มาสัมพันธ์กันขึ้นใหม่ เพื่อก่อให้เกิดความคิดและประสบการณ์ใหม่ ๆ ในด้านสร้างสรรค์ (Creative imagination)

พัฒนาการทางการ เล่นที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสติปัญญา

เพียเจท์ (Piaget, 1962 อ้างถึงในเลขา ปิยะอัจฉริยะ, 2523) เป็นผู้หนึ่งที่วิเคราะห์และแบ่งแยกพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กออกเป็นลำดับขั้น ซึ่งสอดคล้องและเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางการ เล่นของเด็ก ดังนี้คือ

1. ขั้นการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัส และการเคลื่อนไหวต่าง ๆ (Sensory-motor Stage) เป็นขั้นที่เด็กอายุ 0 - 2 ปี ขั้นนี้เป็นขั้นที่กล้ามเนื้อแขนขา และอวัยวะต่าง ๆ ของเด็กต้องการฝึกฝนและการใช้เพื่อให้กล้ามเนื้อและอวัยวะพัฒนา การเล่นในขั้นนี้ จึงเป็นการเล่นที่เด็กได้ทำกิจกรรมที่ต้องมีการเคลื่อนไหว มีการใช้กล้ามเนื้อ แขน ขา และอวัยวะต่าง ๆ รวมทั้งการใช้ประสาทสัมผัสเพื่อการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งเด็กจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว ได้จากการได้สัมผัสด้วยประสาททั้ง 5 ของตน

2. ขั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Representational Stage) เป็นขั้นที่เด็กมีอายุ 2 - 7 ปี ในขั้นนี้พัฒนาการทางสติปัญญา หรือความรู้ความเข้าใจพัฒนาขึ้น เด็กเริ่มรู้จักคิด สร้างมโนภาพและจินตนาการ ดังนั้น การเล่นของเด็กในขั้นนี้ จึงเป็น เล่นสมมุติ เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักคิด สร้างมโนภาพ และจินตนาการ

3. ขั้นการเล่นที่สื่อความคิดความเข้าใจ (Reflective Stage) เป็นขั้นที่เด็กมีอายุตั้งแต่ 7 ปีขึ้นไป ในขั้นนี้เด็กสามารถจัดหมวดหมู่ หรือประเภทของวัตถุ และเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ ตลอดจนมีพัฒนาการทางด้านภาษามากพอที่จะสื่อความเข้าใจกับบุคคลอื่นได้ ทั้งนี้เพราะพัฒนาการทางภาษาจะนำไปสู่การมีพัฒนาการทางสติปัญญาที่สูงขึ้น การเล่นในขั้นนี้ส่วนใหญ่เป็นการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ และมีขั้นตอน

เด็กมักเรียนชั้น เด็กเล็ก ซึ่งมีอายุประมาณ 5 - 6 ปี จัดอยู่ในขั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ จึงควรได้ฝึกเล่นแบบที่ต้องมีการคิด สร้างมโนภาพ หรือจินตนาการ

คุณค่าของการเล่น

การเล่นมีคุณค่าต่อการพัฒนาการของเด็ก ทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม

คุณค่าของการเล่นต่อพัฒนาการทางร่างกาย

ขณะที่เด็กเล่น เด็กมักไม่ชอบอยู่นิ่ง ทำให้ร่างกายของเด็กมีการเคลื่อนไหว กล้ามเนื้อต่าง ๆ จึงได้พัฒนา ยิ่งหากเป็นการเล่นที่เด็กต้องออกกำลังกายด้วยแล้วจะยิ่งเพิ่มความแข็งแรงของกล้ามเนื้อและกระดูก รวมทั้งยังช่วยให้ระบบหมุนเวียนโลหิตได้ดีขึ้น และยังช่วยให้กล้ามเนื้อต่าง ๆ ประสานสัมพันธ์กันอย่างมีประสิทธิภาพ

คุณค่าของการเล่นต่อพัฒนาการทางสติปัญญา

ขณะที่เด็กเล่น เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสเพื่อรับรู้สิ่งแวดล้อม ทำให้เกิดความเข้าใจ หรือความรู้สึกนึกคิดต่อสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวเด็ก เด็กอาจเล่นในลักษณะของการสำรวจตรวจสอบ สร้างหรือทดสอบในสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เขาสนใจหรือสงสัย อันเป็นการสนองตอบความใคร่รู้ และแนวกระตือรือร้นของตนเอง ผลที่ตามมาคือ การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง และสิ่งรอบ ๆ ตัว ทว่าเรากลับพบโดยไม่ได้ตั้งใจมีผู้ใดสอน ซึ่งนับว่าส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็ก

คุณค่าของการ เล่นต่อการพัฒนาการทางอารมณ์

เด็กเล็กชอบที่จะ เล่นตามลำพัง แต่เมื่อโตขึ้นถึงวัย 5 - 6 ปี เด็กสามารถที่จะ เล่นแบบกลุ่มได้ การที่เด็กได้ เล่น ได้สนุกสนาน อารมณ์จะแจ่มใส ส่วนเด็กที่ไม่ได้ เล่นจะ หงุดหงิด เก็บกด นอกจากนี้เด็กที่อยู่ในอารมณ์โกรธ หงุดหงิด หรืออึดใจ สามารถระบาย อารมณ์เหล่านี้ได้โดยการ เล่น

คุณค่าของการ เล่นต่อการพัฒนาการทางสังคม

เด็กในวัย 5 - 6 ปี เป็นวัยที่เริ่มจะ เข้ากลุ่มเพื่อน การ เล่นของเด็กยังเป็น การ เล่นแบบต่างคนต่าง เล่น ส่วนมากมักเอาแต่ใจตนเอง ต้องการเอานะ จึงควรมีผู้ใหญ่คอย ให้คำแนะนำด้วย การ เล่นจึง เป็นไปอย่างราบรื่น เมื่อเจริญวัยขึ้น มีการ เรียนรู้ที่จะปรับตัวให้ เพื่อนยอมรับได้ดีขึ้น รู้จักยอมรับฟัง และทำตามความคิดเห็นของผู้อื่น

นิรมล ชยศสาหกิจ (2524) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการ เล่นว่า การ เล่น เป็นแนวทางการแสดงออกทางอารมณ์ โดยผู้แสดงรู้สึกว่าการปลดปล่อย เพลิดเพลิน โดยไม่คำนึงถึงผล ที่จะตามมา เป็นการลองผิดลองถูก ค้นคว้า ด้วยการสัมผัส ทดสอบสิ่งที่สงสัย เป็นการกระทำที่ เป็นผลรวมของพฤติกรรมทั้งหมดของเด็ก เป็นการปรับตัว เพื่อให้เกิดความรู้ความ เข้าใจ สิ่งแวดล้อมรอบตัว และนำข้อมูลที่ได้รับที่ เข้าใจนั้นไปสะสมไว้ในโครงสร้างทางสติปัญญา เพื่อปรับ ขยายโครงสร้างให้กว้างใหญ่ขึ้น อันเป็นการ เตรียมพร้อมที่จะรับรู้ในขั้นต่อไปอีก

การ เล่นมีความสัมพันธ์กับการ เรียนอย่าง เห็นได้เด่นชัด ทั้งนี้เพราะการ เล่น จะช่วยให้เด็กได้มีโอกาสตอบสนองความกระตือรือร้นใคร่รู้ของตนเอง ซึ่งจะนำเด็กไปสู่การ ค้นพบ และ เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งรอบตัวโดยไม่ต้องมีใครสอน การ เล่นทำให้เด็กเกิด ความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน และพร้อมที่จะทำกิจกรรมซ้ำ เมื่อเกิดความพึงพอใจ โดยไม่ ต้องมีสิ่งอื่น ๆ มากระตุ้น ไม่ว่าจะเป็นการให้รางวัลหรือการทำโทษ ทั้งเด็กยังอาจเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมให้เกิดขึ้นใหม่อยู่เสมอได้ ซึ่งไม่เพียงแต่เพื่อจะดูว่า อะไรเกิดขึ้น แต่มีความมุ่งหมาย มีความคิดริเริ่ม ซึ่งแสดงถึงความก้าวหน้าในระดับสติปัญญา ความคิดของเด็ก (เลขา ปิยะอัจฉริยะ, 2525) ซึ่งตรงกับความเห็นของ แฟรงค์ (Frank : 1971) ที่กล่าวว่า การ เล่นเป็นการ เรียนรู้ ซึ่งไม่มีใครจะสอนเด็กได้้นอกจากตัวของเด็กเอง การ เล่นจะช่วยให้เด็กได้สำรวจและคุ้นเคย กับโลกในเรื่องสถานที่ และเวลา วัสดุ สัตว์ โครงสร้าง และมนุษย์ จึงกล่าวได้ว่า การ เล่นนั้น เป็นงานสำหรับ เด็กที่เดียว

การละเล่นพื้นบ้านไทย

1. ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านไทย

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายของคำว่า "การละเล่น" ไว้ดังนี้ การละเล่น น. มหรสพต่าง ๆ การแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนาน การละเล่นของเด็ก หมายถึง การกระทำของเด็กที่เข้าไปเพื่อความสนุกสนาน หรือก่อนกลายอารมณ์ให้เพลิดเพลิน

ในพจนานุกรมภาษาอังกฤษ ได้ให้ความหมายของคำว่า Play และ Game แตกต่างกัน ดังนี้

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

Game หมายถึง กิจกรรมที่เกิดจากความร่วมมือ หรือการแข่งขันในการตัดสินใจที่จะก้าวหน้า โดยมีวัตถุประสงค์และกฎเกณฑ์ที่แน่นอน (Dictionary of Gaming Modeling and Simulation, 1978)

จากเอ็นไซโคลพีเดีย (The Encyclopedia Britannica Vol 5,25) ได้ให้ความหมายคำว่า "Play" และ "Game" ไว้ดังนี้

Play หมายถึง การเล่นอย่างบริสุทธิ์ และมักเป็นการเล่นอย่างง่าย ๆ เล่นเพียงคนเดียว หรือหลายคนก็ได้ การเล่นจะเป็นไปด้วยความสมัครใจ โดยไม่มีกฎเกณฑ์บังคับ

Game นั้น ผู้เล่นจะต้องเล่นตามกฎเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ผะอับ โปะษะกฤษณะ ได้ให้ความหมายของการละเล่นของเด็กไทยไว้ว่า "เป็นการละเล่นต่าง ๆ ของเด็กที่นิยมเล่นกันในชีวิตประจำวัน โดยสืบทอดมาจากคนรุ่นก่อน ซึ่งบางประเภทมีบทร้อง และบทร่ำประกอบ ส่วนกฎเกณฑ์ต่าง ๆ มักมีการกำหนดขึ้นเองตามข้อตกลงของกลุ่มผู้เล่นในแต่ละท้องถิ่น บางครั้งก็เล่นเพื่อความสนุกสนาน รื่นเริง บางครั้งก็เล่นเพื่อการแข่งขัน (ผะอับ โปะษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ, 2522)

วิราภรณ์ ปนาทกุล ให้ความหมายของการละเล่นของเด็กไทยไว้ว่า มีลักษณะเป็น ทั้ง "Play" และ "Game"

Play หมายถึง การละเล่นของเด็กไทยที่เล่นเพื่อความสนุกสนาน ไม่เน้นการแข่งขันนัก เช่น การเล่นขายของ จำสี่ ภูกินหาง คบแผละ เป็นต้น

Game หมายถึง การละเล่นของเด็กไทยที่มีทั้งการแข่งขัน มีการตัดสิน มีกฎเกณฑ์ กติกา เช่น อีตัก เตย และรวมทั้งการละเล่นของเด็กไทยอื่น ๆ ที่มีลักษณะผสมผสานกันระหว่างการเล่นเพื่อความสนุกสนาน และการเล่นที่มีกฎกติกาชัดเจนได้ (วิราภรณ์ ปนาทกุล, 2531)

อรชร คำจันทร์ (2528) เกมการเล่นพื้นบ้านไทย หมายถึง การเล่นของเด็กทั้งกลางแจ้งและในร่ม ทั้งที่มีบัตรประกอบและไม่มีบัตรประกอบ ใช้อุปกรณ์การเล่นและไม่ใช้ อุปกรณ์การเล่น ที่มีเล่นกันในท้องถิ่นต่าง ๆ ของประเทศไทย

พรณี สุวัทธิ (2527) ได้ให้ความหมายของคำว่า การละเล่นพื้นเมือง หมายถึง การเล่นต่าง ๆ ของเด็กและผู้ใหญ่ที่นิยมเล่นในชีวิตประจำวัน และในเทศกาลต่าง ๆ โดยสืบทอดกันมาจากคนรุ่นก่อน ซึ่งบางประเทศมีบัตรประกอบ และในแต่ละท้องถิ่น บางครั้งก็เล่นเพื่อความสนุกสนานรื่นเริง แต่บางครั้งก็เล่นเพื่อการแข่งขัน

สมจิตร เอื้ออรุณ (2528) ได้ให้ความหมายของการเล่นพื้นบ้าน หมายถึง การเล่นในชีวิตประจำวันของเด็กไทยสมัยก่อน เช่น โพงพาง รี ริข้าวสาร ภูกินหาง

การเล่น และการละเล่น คนไทยมักใช้ในความหมายเดียวกัน คนไทยมักคุ้นเคยกับคำว่า การละเล่นมากกว่าการเล่นในความหมายของผู้วิจัยนั้นการละเล่น หมายถึง การเล่นที่ต้องมีการร้องรำทำเพลงประกอบ เช่น แมงู แม่ศรี ริริข้าวสาร เป็นต้น ส่วนการเล่น หมายถึง การเล่นที่เล่นโดยไม่มีมีการร้องรำทำเพลงประกอบ เช่น อีตัก หมากเก็บ ลิงชิงหลัก เป็นต้น สำหรับการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำทั้งการละเล่นและการเล่นมาใช้ จึงขอใช้คำว่าการเล่นเพื่อให้เป็นไปตามความเคยชินของคนไทย

ประวัติและความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้านไทย

การละเล่นพื้นบ้านของไทย มีมาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อมนุษย์เริ่มรู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะในครั้งแรก แล้วจึงเจริญมาเป็นลำดับ โดยที่เด็ก ๆ เห็นผู้ใหญ่ทำก็เลียนแบบมาขึ้นเล่นบ้าง เช่น การเล่นแตกโพละ คือ การเอาดินมาปั้นเป็นรูปกระทงเล็ก ๆ แต่ให้ส่วนที่เป็นก้นมีลักษณะบางที่สุด เท่าที่จะบางได้ เพื่อให้แตกเป็นรูโหว่เพื่อขุดไว้เพื่อดินที่โหว่ไป (พระยาอนุมานราชธน , 2510)

การละเล่นพื้นบ้านของไทยในสมัยก่อนนั้นสามารถศึกษาได้จากวรรณคดีของไทยแต่ละสมัย เพราะวรรณคดีจะสะท้อนให้เห็นสภาพชีวิตของคนในยุคนั้น จากหลักฐานในศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหง มีกล่าวถึงว่าคนในสมัยนั้นอยู่เย็นเป็นสุข อยากรเล่นก็เล่น ดังที่กล่าวไว้ว่า

“..... ใครจักมักเล่น เล่น ใครจักมักหัว หัว ใครจักมักเลื่อน เลื่อน
.....” แต่ไม่มีใครกล่าวว่าคนในสมัยนั้นมีการเล่นอะไรบ้าง (หอสมุดแห่งชาติ, 2508)
ในตำรับท้าวศรีจุฬาลักษณ์ มีการกล่าวถึงการเล่นของคนในสมัยนั้นว่า

“..... เติมน้ำถึงกรพระราชพิธีนุชยาภิเษก เถลิงพระโคกน เลี้ยงเป็น
นักขัตฤกษ์ หม່นางไม้ก็ได้ดูซัดซึกว่าห่วงทำสำเนียง เสียงว่าร้องเสนาะลิ้นฟ้า ไปตั้งทิวา
ราตรี.....” (วิทยาลัยวิชาการศึกษา ปทุมวัน : ม.ป.ป.)

ในสมัยอยุธยาได้กล่าวถึงการละเล่นพื้นบ้านไทยบางอย่างไว้ในบทละครครั้งกรุงเก่า เรื่องนางมโนห์รา ซึ่งในเรื่องนี้สมเด็จพระยาคำรงราชานุภาพทรงสันนิษฐานว่าแต่ก่อนสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ การเล่นที่ปรากฏในบทละครเรื่องนี้คือ ลิงชิงหลัก และการเล่นปลาลงอวน ดังบทที่ว่า

“เมื่อนั้น โฉมงามพระศรีจุฬา ว่าเจ้าโฉมตรูมโนราห์ มาเราจะเล่นอะไรดี เล่นให้สบายคลายทุกข์ เล่นให้สนุกในวันนี้ จะเล่นให้ขันกันสักที เล่นกันให้สนุกจริงจริง มาเราจะเล่นลิงชิงเสา ข้างโน้นจะเล่นเป็นแดนพี่ ข้างนี้เป็นแดนเจ้านี้ เล่นลิงชิงเสาเหมือนกัน ถ้าใครวิ่งเร็วไปข้างหน้า ถ้าใครวิ่งช้าอยู่หลังนั้น เอาขัวเป็นเสาเข้าชิงกัน ขยิกไล่ผายพันกันไปมา”

“เมื่อนั้น เอรพรรณวิชัยข้ามโนราห์ เป็นปลาคะเทียนทองล่องน้ำมา คือ ดังพระยาราชนางสทอง ล่องเข้าในอวนชวนให้ร้อง มีก้องในสระพระคงคา” (หอสมุดแห่งชาติ, 2508)

ในสมัยรัตนโกสินทร์ มีวรรณคดีที่ปรากฏการละเล่นพื้นบ้านไทยไว้หลายเรื่อง เช่น ในเรื่องภิกษุณี ได้กล่าวถึง การเล่น ตะกร้อ จ้องเต ชี้อ่าส่งเมือง ไว้ดังนี้ (ทศสมุทแห่งชาติ, 2510)

บ้างตั้งวง ตะตะกร้อเล่น	เพลายื่นแดคร่มลมส่งัด
ปะ ตะ ได้คู่กันสันทัด	บ้างถนัคษาตะ เป็นนาคู
ที่หนุ่มหนุ่มกะนอง เล่นจ้องเต	สรวลเสเฮฮาที่นั่นที่คู่
บ้างรำอย่างงามหลาย	เป็นเหล่าเหล่า เล่นอยู่บนคีรี”

ในเรื่องขุนช้างขุนแผน ก็กล่าวถึงการละเล่นพื้นบ้านไทยบางอย่างไว้ เช่น การเล่นไม้หึ่ง

“เมื่อกลางวันยัง เห็น เล่นไม้หึ่ง	กับอ้ายอึ่งอีคุณลูกอีปี
แล้วว่า เจ้าเล้าก็ช่างนั่งมั่งมิ	ว่าแล้วซื่อย่าให้ลงไปคืน”

ในเรื่องพื้นความหลังของพระยาอนุমানราชชน (ศึกชิศสยาม, 2510) ก็กล่าวถึงการละเล่นของเด็กในสมัยท่านไว้ว่า

การละเล่นของเด็กปุนนี้ ไม่ใช่มีปืน มีรถยนต์เล็ก ๆ อย่างที่เด็กเล่นกัน เกร่ออยู่ ในเวลานี้ ลูกหนังสำหรับเล่นแม้มีแล้วก็แพงและยังไม่แพร่หลาย ตุ๊กตาก็มีดิน คือ ตุ๊กตาล้มลุก และตุ๊กตาเจ้าพระหมอยิ่งเท้าแขน สำหรับเด็กผู้หญิงเล่นตุ๊กตาเหล่านี้ เด็ก ๆ ชาวบ้านไม่มีเล่น เพราะต้องซื้อ จะมีแต่ผู้ใหญ่ทำให้หรือไม่ก็เด็กทำกันเองตามแบบอย่างที่ยืบทอดกันมาตั้งแต่ไหนก็ ไม่ทราบ เช่นม้าก้านกล้วย ปืนกายนกล้วย ตะกร้อ สานด้วยทางมะพร้าวสำหรับโยนหรือตะ เล่น หรือตุ๊กตาวัว ควาย ปืนด้วยดินเหนียว ของเล่นที่เด็กสมัยนั้นนิยมเล่นกัน คือ กลองหม้อศาล ในสมัยนั้นขายหม้อศาลเมื่อไรหมดแล้ว เด็ก ๆ ก็นำมาทำเป็นกลอง มีวิธีทำคือ ใช้ผ้าที่รีวหุ้ม ฝาหม้อเอาเชือกผูกรัดคอหม้อให้แน่น แล้วเอาดินเหนียวเหลว ๆ ละเลงทาให้ทั่ว หาไม้เล็ก ๆ มาตีผ้าที่ซึ่งข้าง ๆ หม้อโดยรอบ เพื่อชนแรงให้ผ้าตึงก็เป็นอันเสร็จ ตีได้มีเสียงดัง กลองหม้อศาลของใครตีดังกว่าเป็นเก่ง ถ้าตีจนขาดก็ทำใหม่

เด็กผู้หญิงส่วนใหญ่ชอบเล่นหม้อข้าวหม้อแกง หรือเล่นขายของหุงต้มแกงไปตามเรื่อง เคาเป่เลือกส้มโอ เป่เลือกมังคุด หรือโยกกับนิคผสมด้วยปูนแดงเล็กน้อย คั้นเอาน้ำข้น ๆ รองภาชนะอะไรไว้ในไม้ซ้าก็จะแข็งตัวเอามาทำเป็นวัน

เรื่อง เวสสันดรชาดกก็มีกล่าวไว้ว่า พระเวสสันดรเล่นให้ทาน ซึ่งเป็นการเล่นสมมุติชนิดหนึ่ง เช่นเดียวกับพวกเกม การเล่นเกมของ เกมสมมุติต่าง ๆ แสดงให้เห็นว่าเด็กชอบเล่น เล่นแบบการกระทำของผู้ใหญ่มานานแล้ว ดังมีว่า

มหาสตุโต อันว่าพระบรมพุทโธองค์โพธิญาณ เสด็จจากอุทรสถานพระมารดา ออกขีณิฉุมมีเลดวา ลืมพระเนตรหึงซ้ายขวา เหยียดพระกร จึงทูลวอนพระมารดาว่า พระลูกนี้จะมีบำเพ็ญทาน (คुरुสภา ; องค์การ, 2511)

การละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยสมัยก่อนค่อยเลือนหายไปทีละน้อย ๆ จนเกือบจะสูญหมดแล้ว การเล่นในสมัยนั้นนิยมเล่น กากีไก่ ขะย่งแก๊งกอย คั้งเต ขี่ม้าส่งเมือง ขี่ตุ๊กกลางนา ไล่ไม้่ง วีรวิฆเนศวร วิ่งเปรี้ยว ลิงชิงหลัก เสือข้ามห้วย เสือกินวัว ปลาหมอคกทะเล หมากเก็บ (กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ, 2717)

ประเภทของการละเล่นพื้นบ้านไทยสำหรับเด็ก

วาร์เรน อี โรเบิร์ตส์ (Warren E. Roberts) อ้างอิงใน อรรถ อัจฉนร, 2525) ได้แบ่งประเภทของการละเล่นไว้ 16 ประเภท คือ

1. ประเภทการเล่านทาย (Guessing Game) เช่น ก่ำทาย โพงพาง ขายดอกไม้
2. ประเภทการนับ (Counting - out Game) เช่น อีตัก หมากเก็บ
3. ประเภทการกระโดดเชือก (Rope - Jumping Game) เช่น กระโดดเชือกคั้งเต
4. ประเภทซ่อนหา (Hiding Game) เช่น ซ่อนหา กากีไก่
5. ประเภทการปรับ (Forfeit Game) เช่น ข่วงชัย ขี่ม้าส่งเมือง
6. ประเภทไล่ - ไล่จับ (Chasing Game) เช่น งูกินหาง มอญซ่อนผ้า โปลิศจับขโมย
7. ประเภทลูกบอลล์ (Ball Game) เช่น ลิงชิงบอล บอลพิช แก้อีตดนตรี
8. ประเภทคัดออก (Elimination Game) เช่น วีรวิฆเนศวร แก้อีตดนตรี
9. ประเภทกระโดดข้าม (Jumping and Hopping Game) เช่น เสือข้ามห้วย
10. ประเภทตลก (Practical Joke) เช่น เขียนหน้า

11. ประเภทกระดาษดินสอ (Paper and Pencil Game) เช่น เลือกคดั่ง
จุงนางเข้าห้อง

12. ประเภทความแม่นยำ (Game of Dexterity) เช่น เป่ากบ ทอยเส้น
13. ประเภทเกี้ยว (Courtship Game) เช่น แม่ง
14. ประเภทไม้ (Stick Game) เช่น ไม้ตั้ง
15. ประเภทสำหรับเด็กเล็ก (Little Girl's Game) เช่น ตบแผละ จำจี้

จับคู่คำ

16. ประเภทร้องเพลง ระบาย (Singing Game) เช่น แม่ง รีรีข้าวสาร

ซัทตัน - สมิท (Sutton - Smith 1959) ได้จัดประเภทของการละเล่นออกเป็น

4 ประเภท ดังนี้

1. นันทนาการ (Recreation) เป็นการละเล่นที่เลียนแบบการแสดงหรือละคร

เป็นการเล่นตามบทบาทและการเลียนแบบ

2. เกม (Game) เป็นการเล่นแข่งขัน ซึ่งจะมีผู้แพ้และชนะ
3. การแข่งขันระหว่างบุคคลกับกลุ่มคน เป็นการละเล่นที่เน้นหนักไปในการวางแผน
4. การละเล่นที่อาศัยโชค เช่น การทาย

ฮาร์บิน (Harbin อ้างถึงใน อรรถ คำฉันท์, 2526) แยกประเภทการละเล่น

ออกเป็น 15 ประเภท ดังนี้

1. การละเล่นที่ใช้ลูกบอล (Ball Games)
2. การละเล่นที่ใช้ไม้ตี (Batting Game)
3. การละเล่นปิดตา (Blindfold Games)
4. การละเล่นที่ใช้กระดาน (Board Games)
5. การละเล่นเป็นวง (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. การเล่นที่ฝึกทักษะ (Games of Skill)
13. การเล่นไล่จับ (Tag Games)
14. การเล่นเป็นหมู่ (Games for Team)
15. การเล่น 2 คน (Games for Two)

ฟองพันธ์ มณีรัตน์ (ฟองพันธ์ มณีรัตน์, 2526) แบ่งการละเล่นพื้นบ้านของเด็ก ออกตามพฤติกรรมการเล่นได้เป็น 2 ประเภทคือ

1. การเล่นที่เป็นการแพ้ชนะ ได้แก่ การเล่นที่มีผู้แพ้ชนะที่แน่นอน ซึ่งผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย ยอมรับ การแพ้ชนะกันต้องเกิดจากความชำนาญหรือความสามารถที่เหนือกว่าของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ไม่ใช่การแพ้ชนะที่เกิดจากการหมุนเวียนสลับ เปลี่ยนตัวผู้เล่น
2. การเล่นที่ไม่เน้นการแพ้ชนะ เป็นการเล่นเพื่อใช้เวลาเพื่อความสนุกสนาน เพื่อการออกกำลังกายและการฝึกฝนตนเองในบางด้าน ผู้เล่นเกิดความรู้สึกว่าแพ้ชนะไม่ใช่เรื่องสำคัญ อาจเป็นการเล่นที่ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสได้สลับ เปลี่ยนหน้าที่กัน จึงทำให้ลดความรู้สึกเรื่องแพ้ชนะลง

จรินทร์ ธานีรัตน์ (อ้างอิงใน อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร, 2531) ได้จัดประเภทของการละเล่น ออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. การเล่นเป็นนิยายและการเลียนแบบ (Story, Plays and Mineties)
2. การเล่นเบ็ดเตล็ด (Low Organization Games)
3. เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง (Selftesting - Activities)
4. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead - up Games)
5. เกมการเคลื่อนไหวและการเล่นประกอบเพลง (Motion Song and Singing Games)
6. เกมันทนาการ (Recreation Games)

สุรสิงห์สารวม ฉิมพะเนาวิ (2520) ได้แบ่งประเภทการละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยไว้เป็น 7 ประเภท คือ

1. การเล่นโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การเล่นโดยการเลียนแบบการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่
3. การเล่นโดยการเลียนแบบวิธีทำอาหารของผู้ใหญ่
4. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองตามลำพัง
5. การเล่นโดยมีกฎกติกา
6. การเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน

คุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านไทย

จากการศึกษาประวัติและความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้านไทย ทำให้ทราบถึงคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านไทยในด้านต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ในการเล่น ดังที่ ผะอบ โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ (2522) ได้วิเคราะห์คุณค่าของการละเล่นของเด็กไทยไว้ว่ามีคุณค่าส่งเสริมทางด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม ด้านภาษา การละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทย มีลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงามของเด็กปร ญก อยู่ชัดเจนว่า การละเล่นต่าง ๆ ส่งเสริมพัฒนาการเด็ก ซึ่งพอจะสรุปได้ดังนี้คือ

ด้าน วัฒนธรรม

การละเล่นของเด็กไทยจะช่วยพัฒนาการเด็กทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ซึ่งกล่าวไว้ดังนี้

1. เสริมสร้างพละนามัยให้สมบูรณ์ ช่วยฝึกกล้ามเนื้อต่าง ๆ พิจารณา ตั้งแต่เด็กเล็ก ๆ การเล่นในร่ม เช่น "จับปูดำ ขยำปูนา" ต้องใช้กล้ามเนื้อนิ้วมือ ทำท่าทางประกอบ เด็กโตหน่อยก็เล่นพวกวิ่งเปรี๊ยะ ซี่ม้าก้านกล้วย ตีจับ เสือจับวัว รีรีข้าวสาร เป็นต้น

2. เสริมทักษะต่าง ๆ ให้เจริญสติปัญญา พัฒนาความคิด เช่น

ฝึกทักษะในการใช้สายคำสั่งเกต และไหวพริบ ได้แก่ กาหักไข่ การเล่นเทวดาหนึ่งเมือง การเล่นวัวกระทิง

ฝึกทักษะการคิดต่าง ๆ เช่น อีตัก อีตัก อีตักอีเขียน

ฝึกทักษะความแม่นยำ เช่น การเล่นทอยกอง ทอยหลุม ทอยเส้น

ฝึกทักษะใช้ประสาทสัมผัส สังเกต ไหวพริบ ได้แก่ การเล่นต่อไม้ กำทาย มอญซ่อนผ้า โพงพาง การเล่นซ่อนหา

ฝึกเชาว์ปัญญา เช่น ปริศนาคำทาย

ฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์ เช่น การปั้น การขีดเขียน การวาดภาพ การเล่นโคลน

3. เสริมสร้างความเจริญทางจิตใจ โดยการปลูกฝังคุณธรรมอันจำเป็นแก่การเป็นพลเมืองดี เช่น

ความเป็นระเบียบเรียบร้อย เช่น วิธีการจับไม้สั้นไม้ยาว เพื่อชี้ว่า ใครทำหน้าที่ก่อน เป็นระเบียบที่ผู้เล่นต้องยอมรับ ไม่มีข้อแม้ เช่น การเล่นโพงพาง อ้ายโมง อ้ายเข้อ้ายโขง ฯลฯ ใครจับได้ไม้สั้น-ยาวไปเป็นตามที่ตกลงกัน การเล่นแต่ละอย่างมีกติกาผู้เล่นต้องปฏิบัติตาม ใครฝ่าฝืนก็ต้องออกจากกลุ่ม เป็นการฝึกให้มีวินัยเพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อย อันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม

ความกลมเกลียว ความสามัคคี รักหมู่คณะ เช่น ชักคะเย่อ เคย คีจัม

ความอดทน การเล่นฝึกความอดทน เช่น ชีม้าส่งเมือง ไม้ทิ้ง ริ่ง เบรียว

ความมีศีลธรรมอันดี การละเล่นจะฝึกให้เด็กรู้แพ้รู้ชนะ รู้ผิดถูก รู้จักให้อภัย

ความซื่อสัตย์ เช่น การเล่นซ่อนหา ผู้เล่นต้องปิดตาให้มิด ถ้าไม่มิดก็ถือว่าผิดกติกา การเล่นบับหรือประกอบ ดังที่ว่า

“ปิดตาไม่มิด สารพิษเข้าตา พ่อแม่ท่านาได้ข้าวเมล็ดเดียว”

ความรับผิดชอบ เช่น เสือกินข้าว โปลิศจับขโมย

4. ส่งเสริมความเจริญทางด้านสติปัญญา เช่น ฝึกให้ใช้ความคิด ฝึกความมีไหวพริบ ฝึกคาดคะเนเหตุการณ์ ฝึกสมาธิ สังเกต ความแม่นยำ

ด้านสังคม

1. การละเล่นของเด็กไทยสะท้อนให้เห็นถึงสภาพของสังคมไทยในด้านต่าง ๆ เช่น ความเป็นอยู่ อาชีพ ความเชื่อ ค่านิยมคนไทยสมัยก่อน
2. การละเล่นของเด็กไทยช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพ กริยามารยาท เช่น ในบทร้องประกอบการเล่นจ้ำจี้ ถือว่าใครมารยาทดีก็เป็นคนมีบุญ จะมีความเป็นอยู่อย่างสุขสบาย ใครมารยาททรามเป็นคนอากัฏฐ์ มีความเป็นอยู่อย่างแร้นแค้น ตามบทร้องดังนี้

จ้ำจี้ เม็ดขนุน	ใครมีบุญได้กินสำรับ
ใครผลุบผลับ	ได้กินกะลา (หรือกินหมาเน่า) ฯลฯ

ด้านภาษา

การละเล่นของเด็กไทยมีคุณค่าด้านภาษา เพราะมีบทร้อง มีรูปแบบไม่จำกัด คายตัวใช้คำสั้น ๆ ง่าย ๆ สื่อความหมาย คล่องจอง คำถาม คำตอบ และคำพูดที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ช่วยให้เด็กสนุก เช่น การเล่นทายปริศนามีส่วนช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในทางความคิดในการสังเกตสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเป็นอย่างดี

นิรมล ชยุตสาหกิจ (สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ, 2524 อ้างอิงมาจาก นิรมล ชยุตสาหกิจ, ม.ป.ป.) กล่าวว่า การละเล่นเป็นการกระทำที่เป็นผลรวมของพฤติกรรมทั้งหมดของเด็ก เป็นการปรับตัวเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจกับสิ่งรอบตัว และนำข้อมูลที่รู้และเข้าใจไปเก็บสะสมไว้ในโครงสร้างทางสติปัญญา เพื่อปรับขยายโครงสร้างเดิมให้กว้างใหญ่ขึ้น อันเป็นการเตรียมพร้อมที่จะรับการเรียนรู้ การละเล่นเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญา ซึ่งเกิดขึ้น เป็นลำดับต่อเนื่องกัน

วิจารณ์ ปนาทกุล (2531) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการละเล่นของเด็กไว้พอสรุปได้ดังนี้

1. การละเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ เช่น ส่งเสริมพัฒนาการทางกาย ในด้านการฝึกฝนการใช้กล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ให้เจริญเติบโต ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ ในแง่ทำให้เด็กรู้สึกสบาย ร่าเริงแจ่มใส ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ได้ดี ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม คือ ทำให้เด็กรู้จักการเกื้อเพื่อเพื่อน แบ่งปันสิ่งของซึ่งกันและกัน รู้จักการ

ให้และมารับ รู้จักร่วมมือกัน การสร้างมิตรภาพระหว่างเพื่อนฝูง นอกจากนั้นการเล่นของเด็กยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา คือ การใช้ภาษาได้ดีขึ้น ฝึกการแก้ปัญหา และการส่งเสริมจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เป็นต้น

2. การละเล่นช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก เพราะการเล่นของเด็กจัดว่าเป็นการเรียนรู้เองอย่างหนึ่ง เช่น เด็กที่เล่นตุ๊กตาจะเรียนรู้รูปร่าง ลักษณะ และส่วนประกอบของตุ๊กตา ตลอดจนสนใจและสิ่งที่ใช้ในการประดิษฐ์ตุ๊กตา เมื่อเด็กเจริญขึ้นก็จะสามารถเรียนรู้จากการเล่นมากยิ่งขึ้น นั่นคือ การเล่นส่งเสริมให้เด็กมีความรู้กว้างขวาง

3. การละเล่นช่วยสนองตอบความต้องการของเด็ก เมื่อเด็กได้เล่นเด็กก็จะได้แสดงออก ได้ระบายอารมณ์ และความต้องการต่าง ๆ อันเป็นการผ่อนคลายไม่ให้เกิดความตึงเครียด เมื่อเด็กมีความต้องการ เช่น เด็กต้องการสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แต่ไม่ได้รับการตอบสนอง เด็กมักจะสมมุติว่าได้รับโดยการ เล่น เป็นการจูนเจือสิ่งที่เด็กขาดหายไป การเล่นจึงเป็นสิ่งที่ผ่อนคลายความตึงเครียดในชีวิตประจำวันของเด็ก ช่วยให้เด็กรู้จักวางแผนทำสิ่งต่าง ๆ และช่วยให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับคนอื่นด้วย

4. การละเล่นช่วยฝึกฝนมารยาทที่ดีให้เด็ก ซึ่งเป็นประโยชน์ที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งในการเล่น ทำให้เด็กรู้จักกตัญญู รู้จักการแพ้ชนะ เข้าใจความหมายของความยุติธรรมและความซื่อสัตย์ต่อหมู่คณะ การเล่นบางประเภทฝึกให้เด็กเป็นคนอดทน เสียสละและสร้างความเห็นอกเห็นใจบุคคลอื่น ๆ

แพนดา (Panda 1981) ได้กล่าวถึงคุณค่าของการเล่นว่า การเล่นส่งผลต่อร่างกาย สังคม ความคิดสร้างสรรค์ และถือเป็นกระบวนการศึกษาของเด็กด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านไทย

การนำการละเล่นพื้นบ้านไทยมาวิเคราะห์เพื่อดูคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านต่าง ๆ และนำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น มีผู้ศึกษาค้นคว้ามาแล้วดังนี้

อรชร อัจฉรินทร์ (2526) ได้ทำการวิจัยศึกษารวบรวมเกมพื้นเมืองทั้งสี่ภาค คือ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคใต้ และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 200 เกม นำมาวิเคราะห์ โดยหากำร้อยละ นำมาเรียบเรียง ผลการวิจัยพบว่าเกมพื้นเมืองไทยส่วนใหญ่มีลักษณะดังนี้คือ ลักษณะที่ใช้ในการเล่นเป็นทักษะในการเคลื่อนไหวเบื้องต้น รูปแบบการเล่นแตกต่างกัน เล่นเป็นกลุ่ม สามารถเล่นได้ทุกโอกาส

อารมย์ ทักษิณ (2526) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กวัยเรียน ที่มีการเล่นต่างกัน โดยการทดลองการเล่นที่ใช้อุปกรณ์แตกต่างกัน คือ กลุ่มควบคุมใช้อุปกรณ์ที่บ้านและกลุ่มทดลองใช้อุปกรณ์เพื่อส่งเสริมการเล่นโดยตรง เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กก่อนวัยเรียนที่เล่นต่างกัน และเปรียบเทียบคะแนน ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กแต่ละกลุ่ม ก่อนและหลังการทดลองผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาความคิดของกลุ่มควบคุมด้านความคล่องตัว ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดละออก่อนและหลัง การทดลองภายในกลุ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05

อารณี วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน (2526) ได้ทำการวิจัยเสนอข้อวิเคราะห์ พฤติกรรมการเล่นของเด็กภาคกลาง ซึ่งประกอบไปด้วยการเล่นพื้นบ้านของเด็กหลายชนิด นำมา ทดลองและวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่น ผลอดจนศึกษาพัฒนาการของเด็ก พบว่า การเล่นพื้นบ้าน ฝึกทักษะ ฝึกใช้ทักษะส่วนต่าง ๆ ฝึกทักษะการใช้ไหวพริบในการวางแผนชิงชัย ความคิดสร้าง สรรค์ประสานกำลังร่วมกัน รู้จักเสี่ยง กวาดคะแนน เสียสละความแค้น ความรวดเร็ว และช่วย พัฒนาทางด้านต่าง ๆ ทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านสังคม อารมณ์ ร่างกาย สติปัญญา ได้เป็นอย่างดี

พรรณี สุวัทธิ (2528) ได้ทำการวิจัย การเปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สามที่เรียนด้วยกิจกรรมการเล่นพื้นเมืองของเด็ก ภาคเหนือกับกิจกรรม ตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ ผลการวิจัยพบว่า การเล่นพื้นเมืองของไทย มีมโนทัศน์ ทางจริยธรรมสูงกว่าในด้านต่าง ๆ ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัยตรงต่อเวลา ความ อุดมถ้อย ความรู้สึกคิดวิจารณ์ มีน้ำใจไม่ลำเอียง ความไม่เห็นแก่ตัว ความเมตตากรุณา ความ ที่กล้าเผชิญสุจริต เป็นต้น

สมจิตร์ เอื้ออรุณ (2529) ได้ทำการวิจัยการทดลองสอนนิสัยทางสังคม โดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทย เพื่อส่งเสริมเจตคติต่อวัฒนธรรมไทยแก่เด็กก่อนวัยเรียน เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวัฒนธรรมไทย โดยใช้สื่อทดลองสอนกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งมีการละเล่นและของเล่นพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก คำคล้องจองจากนิทานพระพรหมกิจ คำหึงเพย สุภาษิต ภาพยนตร์ กลอน ภาพและหุ่น พบว่า การสอนโดยใช้สื่อที่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามแผนการสอน โดยไม่เน้นศิลปวัฒนธรรมไทยอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

สนพร สมบูรณ์วาท (252๙) ได้ทำวิจัยการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็กที่เล่นกับเพื่อนที่เล่นกับแม่ และที่เล่นเอง โดยทดลองกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มละ 10 คน โดยให้กลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่มได้เล่นกิจกรรม 5 ชุด คือ 1. เล่นบล็อก 2. เล่นดินเหนียว 3. วาดภาพระบายสี 4. เล่นกับน้ำ 5. เล่นกับกระดาษ ผลพบว่า นักเรียนชั้นเด็กเล็กกลุ่มที่เล่นกับแม่มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่องตัว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดละออ สูงกว่ากลุ่มที่เล่นเอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรรชัย ศรีสุข (2530) ได้ทำวิจัยเปรียบเทียบองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์โดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยแบ่งกลุ่มทดลองเป็น 3 กลุ่ม เพื่อศึกษาผลของใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย ส่งเสริมองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ ผลพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยการใช้กิจกรรม เกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดละออ ไม่แตกต่างกัน และพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรม เกม นิทาน ปริศนาคำทาย มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนทำการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2531) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์และความคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยวิธีการเล่นพื้นบ้านของไทยกับวิธีการฝึกทักษะตามคู่มือครูของกระทรวงศึกษาธิการ ในโรงเรียนประถมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร จำนวน 56 คน ผลการวิจัยพบว่า ความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์ ระหว่างนักเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยวิธีเล่นพื้นบ้านของไทย กับวิธีการฝึกทักษะตามคู่มือครูของกระทรวงแตกต่างกันอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะ โดยวิธีการเล่นที่เน้นของไทย กับวิธีการฝึกทักษะตามคู่มือครูของกระทรวงศึกษาธิการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็ก

ฮาท์ชอนและเบรนท์เลย์ (Hertshorn and Brantlay, 1973) ได้ทดลองลำดับขั้นพัฒนาการทางการเล่นของเด็กพบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาที่มีความสัมพันธ์ในทางบวก นั่นคือ การทดลองให้เด็กเล่นแบบจินตนาการในชั้นเรียนถ้าเด็กได้เล่นมาก ๆ จะมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้

ฮิคกี (Hickey, 1972) พบว่า การเล่นแบบอิสระ (Free play) ช่วยให้เด็กแก้ปัญหาที่ผู้วิจัยกำหนดให้ เร็วกว่ากลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์การเล่นและกลุ่มที่ได้รับการชี้แนะแนวทางตลอดการเล่น

โรบิน และไมโอนี (Robin and Maioni, 1975) ได้ทดลองขั้นพัฒนาการทางการเล่นของเด็กด้านความสามารถในการแยก การจัดหมู่ การจัดประเภทของสิ่งต่าง ๆ การยอมรับความคิดเห็นและทัศนะของผู้อื่น ผลการวิจัยพบว่า พัฒนาการทางการเล่นของเด็กมีความสัมพันธ์กันในทางบวก นั่นคือ การที่เด็กได้เล่นมาก ๆ จะทำให้เด็กยอมรับความคิดเห็นและทัศนะของผู้อื่นได้ดี ตลอดจนมีความสามารถในการแยกการจัดหมู่ และจัดประเภทของสิ่งต่าง ๆ ได้ดีด้วย ถ้าได้เล่น

ซิลวา, บรูเนอร์และเจโนวา (Sylva, Bruner and Genova, 1976) ทำการวิจัยในด้านการแก้ปัญหาลูกของ เด็กพบว่า กลุ่มเด็กที่เล่นแบบอิสระ และกลุ่มที่เล่นโดยได้รับการสอนให้รู้จักสังเกตหลักการแก้ปัญหาสามารถแก้ปัญหาที่เรียกว่า Stick - as - a - rake ได้ดีกว่ากลุ่มควบคุมและยังพบอีกว่า เด็กในกลุ่มทั้งสองที่สามารถแก้ปัญหาได้ดีนั้นยังแสดงออกถึงความเข้าใจในขบวนการแก้ปัญหา เช่น แสดงทางออกในการแก้ปัญหามากมาย ๆ วิธี มีความกระตือรือร้นที่จะเริ่มต้น มีความต่อเนื่องในความพยายามและความยืดหยุ่นในการตั้งและพิสูจน์สมมติฐาน นอกจากนี้ยังมีการกำหนดเป้าหมายในการแก้ปัญหาโดย เริ่มต้นจากวิธีการที่ง่าย ไปสู่วิธีการที่ยากขึ้นตามลำดับ

ฮัทท์ (ประมวล ดิกคินสัน, 2524 อ้างอิงมาจาก Hall (n.d.)) ได้กล่าวถึง ผลการวิจัยของ ฮัทท์ ว่าเด็กอายุ 3 - 5 ขวบ ที่มีโอกาสเล่นกับของเล่นที่ต้องใช้หัวคิดประดิษฐ์ และรู้จักสำรวจ จากนั้นอีก 4 ปี ได้ทำการทดสอบบุคลิกภาพและความคิดสร้างสรรค์ ปรากฏว่า เด็กที่เคยเล่นโดยใช้หัวคิดทำคะแนนได้สูงกว่าเด็กที่ไม่เคยเล่น

อูไซม์สกี (Kuziemski, 1977) ได้ศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับการเล่นที่ใช้จินตนาการ (Imaginative Play) โดยศึกษากับเด็กระดับ 2 จำนวน 50 คน เป็นเด็กหญิง 25 คน และเด็กชาย 25 คน พบว่า การเล่นที่ใช้จินตนาการมีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ($r = .54$) ผลการศึกษาครั้งนี้ได้ผลสอดคล้องกับทฤษฎีของเพียเจท์ ฟรอยด์ และคลินเกอร์

จากงานวิจัยต่างประเทศพอสรุปได้ว่า การเล่นของชาติต่าง ๆ มีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็ก ช่วยในการแก้ปัญหา ส่งเสริมความคิดและความสามารถด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งช่วยส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้วย