

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

คณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. คู่มือการจัดการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา.

พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2528.

คณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นของเด็ก. การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก.

กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2514.

ฉวีวรรณ กิณางค์. การศึกษาเด็ก. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์พิมพ์เศศ, 2526.

ชูศรี วงศ์รัตน์. สถิติเพื่อการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.

ดวงเดือน ศาสตรภักดิ์. เอกสารประกอบการสอนวิชา PIAGETIAN THEORY.

กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, 2522.

ประคอง กรรณสูตร. สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หนังสือ
ดร.ศรีสง่า, 2528.

ธีระพร อูวรรณโณ. เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมาธิราช, 2525.

ประไพพรรณ ภูมิพิสาร. เอกสารสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมธราช, 2525.

ประภาพรรณ สุวรรณสุข. เอกสารการสอนชุดวิชาสร้างเสริมลักษณะนิสัยระดับปฐมวัยศึกษา.
กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธราช, 2526

พรรณทิพย์ ศิริวรรณบศย์. ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2530.

พิมพ์ไล ทองโพบูลย์. "การเปรียบเทียบการเรียนรู้พฤติกรรมเอื้อเพื่อของเด็กจากตัวแบบในนิทาน
ประกอบภาพกับตัวแบบในนิทานประกอบหุ่นมือ." วิทยานิพนธ์ปริญญา ครุศาสตร์
มหาบัณฑิต ภาควิชาจิตวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2529.

พิมพ์เพรา นิตมร. "ผลของการใช้หนังสือภาพที่มีตัวละครเป็นสัตว์กับหนังสือภาพที่มีตัวละครเป็น
คนต่อคุณธรรมการเอื้อเพื่อเพื่อนของผู้อ่าน 2 กลุ่มอายุ." วิทยานิพนธ์การศึกษา
มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2526.

เพ็ญแข สารวิงศ์จันทร์. "การศึกษาการสร้างเสริมลักษณะนิสัยในการเล่นที่พึงประสงค์ให้แก่เด็ก
ของครูในโรงเรียนอนุบาล กรุงเทพมหานคร." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชา
ประถมศึกษาบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2532.

เขาวพา เดชะคุปต์. กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียน,
2528.

ราตี ทองสวัสดิ์. เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างเสริมลักษณะนิสัยระดับปฐมวัยศึกษา.
กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธราช, 2526.

เลขา บิยะอัจฉริยะ. การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อการพัฒนาเด็ก. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.

วัฒนา บุญฤทธิ์. "การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านอารมณ์และความรู้สึกของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการ
การจัดสภาพแวดล้อมของโรงเรียนต่างกัน." ปริญญาพันธการศึกษามหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2531.

สุรางค์ โค้วตระกูล. "พฤติกรรมสร้างสรรค์สังคม." วารสารครุศาสตร์ 15 (มกราคม-มีนาคม
2529): 6-16.

อังสนา ภัทรายุทธวรรณ์. "ผลของการใช้กิจกรรมฝึกให้คิดและการเสริมแรงพฤติกรรมเอื้อเพื่อ
ที่มีต่อการเพิ่มพฤติกรรมเอื้อเพื่อของเด็กวัยเรียน." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต
ภาควิชาจิตวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2532.

อรารรรณ สุ่มประดิษฐ์. "พฤติกรรมความเอื้อเพื่อ ความมีระเบียบวินัย และระดับชั้นการเล่น
ทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่นแบบไทยและการเล่นที่จัดอยู่
ทั่วไป." ปริญญาพันธการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
2532.

ภาษาด่างประเทศ

Aronson, E. "The Jigsaw Route to Learning and Liking." Psychology Today 8 (1975): 43-50.

Bandura, A. Social Learning Theory. Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall, 1977.

Bar-Tal, D. , Raviv, A. and Leaser, T. "The Development of Altruistic Behavior: Empirical Evidence." Developmental Psychology 16 (1980): 516-524.

Barton, E.J. and Ascion, F.R. "Sharing in Preschool Children." Journal of Applied Behavior Analysis 12 (1979): 417-430.

Blum, Lawrence, A. Friendship, Altruism and Morality. Massachusetts: Routledge and Degan Pual. 1980.

Brainerd, J. C. Piaget's Theory of Intelligence. Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall, 1978.

Broke, H. "Interpersonal Perception of Young children: Egocentrism or Empathy." Developmental Psychology 5 (1971): 263-269.

Cartledge, G. and Milburn, J.E. Teaching Social Skills To Children. New York: Pergamon Press, 1986.

Crain, G. J. Human Development. Englewood Cliffs, N. J. : Prentice-Hall, 1989.

Damon, W. "Exploring Children's Social Cognition." cognitive Development : Frontiers and Possible Futures. PP. 154-157. University Press, 1981.

David, A. and Murray, K. "The Effect of Reinforced Cooperative Experience on Friendship Patterns of Preschool Children." Genetic Psychology 140 (1982): 197-205.

David W. Johnson and Roger T. Johnson. Learning Together and Alone. Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall, 1987.

Deutsch, M. "An Experimental Study of The Effects of Cooperation and Competition on Group Process." Human Relations 2 (1949): 199-231.

Elkind, D. Children and Adolescents : Interpretive Essays on Jean Piaget. New York : Oxford University Press, 1970.

Elkind, D. and Flavell, J. H. Students in Cognitive Development : Essays in Honor of Jean Piaget. New York Oxford University Press, 1969.

Falvell, J. H. and Others. The Development of Role-Taking and Communication Skill in children. New York: John Wiley & Son, 1968.

- Ginsburg, H. and Sylvia, O. Piaget's Theory of Intellectual Development. Englewood Cliff, N. J. : Printe-Hall, 1979.
- Hurlock, Elizabeth B. Child Development. 5th ed. New York: McGraw Hill Book, 1972.
- Inhelder, B. "Some Aspects of Piaget's Genetic Approach to Cognition." Piaget and Knowledge. pp. 22-40. Edited by Han G. Furth. Englewood Cliff. N. J. : Prenticce-Hall, 1969.
- Levitt, Mary J. and Weber, Ruth A. "Reciprocity of Exchange in Toddler Sharing Behavior." Developmental Psychology 21 (1985): 122-123.
- Maccoby, E. E. Social Development. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1980.
- Mc Donald. and Robert, G. " The Effect of Cooperative, non Competitive, Initiative and Challenge Games and a Treatment to Enhance the Self-Concept of Abused Children." Dissertation Abstracts International. 49 (1988): 1576-1577.
- Midlarsky, E. , Bryan, J. H. and Brickman, P. "Aversive Approval: Interactive Effect of Modeling and Reinforcement on Altruism Behavior." Child Development 44 (1973): 321-328.
- Millar, S. The Psychology of Play. New York: Penguin Book, 1977.

Orlick, T. The Cooperative Sports and Games Book. New York: Pantheon Books, 1978, (a)

_____. "Children's Games" Following the Path That Has Heart." The Elementary School Guidance and Counseling Journal 14 (1979): 156-161.

_____. "Cooperative Play Socialization Among Preschool Children." Journal of Individual Psychology 37 (1981): 54-63.

_____. "Positive Socialization Via Cooperative Games." Developmental Psychology 17 (1981): 426-429.

Pepitone, E. A. Children in Cooperation and Competition: Toward a Developmental Social Psychology. Massachusetts: D. C. Heath, 1980.

Perry, G. D. and Bussey, Social Development. Englewood Cliffs, N. J. : Prentice-Hall, 1984.

Piaget, J. Play, Dreams and Imitation in Childhood. New York: W. W. Norton, 1962.

Rogers, M. , Miller, M. and Hennigan, K. "Cooperative Games as an Intervention to Promote Cross-Racial Acceptance." American Educational Research Journal 18 (1981): 513-517.

Rubin, K. H. and Ross, H. S. Peer Relationships and Social Skills in Childhood. New York: Springer-Verlag, 1982.

Shantz, C. U. "Social Cognition." Handbook of Child Psychology. pp. 495-555. Edited by John H. Flavell and Ellen M. Markman. New York: John Wiley & Son, 1983.

Sherif, M. "Experiments in Group Conflict." Scientific America. 195 (1956): 54-58.

Smart, S. M. and Smart, C. R. School-Age Children: Development and Relationship. New York: Macillan, 1973.

Tackett, J. J. M. and Humsberger, M. Family-Centered Care of Children and Adolescents: Nursing Concepts in Children Health. Philadelphia: W. B. Saunder, 1981.

Yablo, P. "A Cross-Cultural Examination of Altruism and Helping Behavior: Thailand and The United States." Doctoral Dissertation, The Faculty of The California School of Professional Psychology at Berkley Alameda, 1990.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ ในการตรวจเกมการเล่นแบบร่วมมือ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พูนสุข บุญสวัสดิ์
ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นิรมล ชยุตสาหกิจ
ภาควิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญพิไล กทธานานนท์
ภาควิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
4. รองศาสตราจารย์ ดร.พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์
ภาควิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
5. รองศาสตราจารย์ ประไพพรรณ ภูมิวิไลสาร
ภาควิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ข

การเล่นแบบร่วมมือ (Cooperative Games)

จำนวน 12 เกม เกมแนะนำตัว 1 เกม

จำนวนผู้เล่น 16 คน

ชื่อเกม	ลักษณะกลุ่ม	อุปกรณ์	วิธีการเล่น
A. เพื่อนของเรา (This is my Friend)	เด็กทั้งกลุ่มนั่งเป็นวงกลมโดยหันหน้าเข้าหากันและจับมือกันไว้	---	1. เด็กแต่ละคนแนะนำเพื่อนที่นั่งด้านซ้ายมือของตนเอง โดยเด็กที่เป็นผู้นำ ใช้มือซ้ายของตน ยกมือขวาของเพื่อนขึ้นเหนือศีรษะ แล้วพูดว่า "นี่คือเพื่อนของเราชื่อ วิจิตรา" แล้ววางมือลง เพื่อนคนอื่น ๆ จะปรบมือให้คนที่ได้รับการแนะนำแล้วก็แนะนำเพื่อนที่อยู่ด้านซ้ายของตนเองต่อไป หมายเหตุ เด็กทุกคนจะตั้งใจจดจำชื่อของเพื่อนเพื่อจะแนะนำได้ถูกต้อง
1. จับกลุ่ม (Cooperative Musical Hugs)	เด็กทั้งหมดเดินไปรอบ ๆ ห้อง	1. เครื่องเล่นเทป 2. เทปบันทึกเพลง	1. เปิดเพลง 2. ให้เด็กทุกคนเดิน หรือ เดินไปรอบ ๆ ห้องตามจังหวะ เพลงประมาณ 1-2 นาที 3. หยุดเพลง 4. ผู้วิจัยบอกให้เด็กจับกลุ่มกัน 3 คน

ชื่อเกม	ลักษณะกลุ่ม	อุปกรณ์	วิธีการเล่น
			<p>เมื่อเด็ก ๆ จับกลุ่มได้ถูกต้องตามที่ผู้วิจัยบอกแล้ว เปิดเพลงให้เด็กทุก ๆ คนเดินไปรอบ ๆ ห้องอีกเหมือนเริ่มแรกนานประมาณ 1-2 นาที</p> <p>5. หยุดเพลง</p> <p>6. บอกให้เด็กจับกลุ่มใหม่อีกครั้ง ตามจำนวนที่ผู้วิจัยกำหนดใหม่</p> <p><u>หมายเหตุ</u> ในการกำหนดให้เด็กจับกลุ่มครั้งสุดท้ายควรเป็น 16 คน และในการจับกลุ่มแต่ละครั้งอาจมีเด็กบางคนเหลือเศษ ผู้วิจัยจะบอกให้เด็กพยายามหากลุ่มอยู่ด้วยในการจับกลุ่มครั้งต่อ ๆ ไป เด็กจะต้องรีบจับกลุ่มเข้ากับเพื่อน ๆ เพื่อให้ได้ตามจำนวนที่ผู้วิจัยกำหนด</p>
<p>2. ห่วงมหาสนุก (Cooperative Musical Hoops)</p>	<p>เด็กจับคู่ทั้งหมด 8 คู่</p>	<p>1. ห่วง (Hula Hoop) 8 อัน</p>	<p>1. ให้เด็กแต่ละคู่นำห่วง จับห่วงให้อยู่ระดับเอว</p> <p>2. เปิดเพลงให้เด็กเดินไปด้วยกันรอบ ๆ ห้อง ประมาณ 1-2 นาที</p> <p>3. หยุดเพลง</p> <p>4. ผู้วิจัยบอกให้เด็กนำห่วงมารวมกัน 2 อัน และเด็กทั้ง 4 คนอยู่ในห่วง</p> <p>5. เปิดเพลงให้เด็กทั้ง 4 คนที่อยู่ในห่วง 2 อัน เดินไปประมาณ 1 นาที</p>

ชื่อเกม	ลักษณะกลุ่ม	อุปกรณ์	วิธีการเล่น
			<p>6. หยุดเพลง ให้เด็กแยกห่างเป็นห่างเดียวเหมือนเริ่มต้นเล่น</p> <p>7. เปิดเพลงให้เด็กที่อยู่ในห่างแต่ละอันเดินไปประมาณ 1 นาที</p> <p>8. หยุดเพลง ให้เด็กนำห่างมารวมกัน 3 อัน เด็กทั้ง 6 คนอยู่ในห่าง</p> <p>9. เปิดเพลง ให้เด็กทั้ง 6 คนที่อยู่ในห่าง 3 อัน เดินไปจนจบเพลง</p> <p><u>หมายเหตุ</u> ผู้วิจัยบอกให้เด็กนำห่างมารวมกันอย่างรวดเร็ว ถูกต้องตามจำนวนที่บอกและให้เด็กในแต่ละห่างพยายามเดินไปในทิศทางเดียวกัน</p>
3. คู่แฝด (Partners)	เด็กทั้งหมดเดินไปรอบ ๆ ห้อง	<p>1. กระดาษสีรูปร่างกลม เส้นผ่าศูนย์กลางขนาด 2 นิ้ว จำนวน 8 สี</p> <p>2. เครื่องเล่นเทป</p> <p>3. เทปบันทึก</p>	<p>1. นำกระดาษสีรูปร่างกลมติดที่อกเสื้อเด็กแต่ละคน</p> <p>2. เปิดเพลงให้เด็กทุกคนเดินตามจังหวะเพลงประมาณ 1-2 นาที</p> <p>3. หยุดเพลง</p> <p>4. ผู้วิจัยบอกให้เด็กหาคู่ที่ติดกระดาษสีเดียวกันแล้วจับมือกันไว้</p> <p>5. เปิดเพลง</p> <p>6. ให้เด็กแต่ละคู่ผลัดกันทำเป็นคู่แฝดดังนี้</p> <p>6.1 เด็กทั้งคู่ยืนหันหน้าเข้าหากัน</p>

ชื่อเกม	ลักษณะกลุ่ม	อุปกรณ์	วิธีการเล่น
		เพลง	<p>หรือข้างกัน</p> <p>6.2 ให้คนใดคนหนึ่งทำท่าทาง หรือ จะ เต็มอยู่กับที่ก็ได้</p> <p>6.3 เด็กอีกคนหนึ่งที่เป็นคู่กันทำท่าทางเลียนแบบ</p> <p>6.4 เด็กคนอื่น ๆ นั้นล้อมวงปรบมือเชียร์ให้เพื่อนที่เลียนแบบ ทำให้เหมือน เสร็จแล้วผลัดกันทำทีละคู่จนครบแต่ละคู่อาจใช้เวลา 1-2 นาที</p> <p><u>หมายเหตุ</u> เด็กที่เป็นผู้ทำท่าทางจะไม่ทำท่ายากนักเพื่อให้เพื่อนเลียนแบบทำได้เหมือน เด็กที่เป็นผู้เลียนแบบจะพยายามทำให้เหมือนเด็กที่เป็นต้นแบบ เพื่อให้เป็นไปตามที่ผู้วิจัยบอก</p>
4. ถุงยักษ์กินคน (Little People's Big Sack)	เด็กทั้งหมด	1. ถุงผ้าขนาดใหญ่บรรจุเด็กได้ 4 คน 3 คน จำนวน 5 ใบเป็น ถุงปากเปิด	1. ผู้วิจัยบอกกับเด็ก ๆ ว่าสมมติว่าเด็กๆ หลงอยู่ในเมืองยักษ์ ถ้าเดินหนีออกไปยักษ์อาจจะเห็นตัวและจับเอาไปได้ ทางที่จะหนีก็คือเด็ก ๆ ต้องลงไปซ่อนตัวอยู่ในถุงยักษ์ ซึ่งมีอยู่ 5 ใบ แล้วรีบออกไปนอกเมือง 2. ให้เด็ก ๆ เข้าไปอยู่ในถุงขนาดต่างๆ แล้วพยายามหนีจากมุมห้องด้านหนึ่งซึ่ง

ชื่อเกม	ลักษณะกลุ่ม	อุปกรณ์	วิธีการเล่น
			<p>สมมติให้เป็นเมืองยักษ์ไปยังมุมห้องอีกด้านหนึ่ง ซึ่งสมมติให้เป็นที่ปลอดภัย โดยเด็ก ๆ จะหนีไปด้วยวิธีใดก็ได้ แต่ทุกคนจะต้องอยู่ในวง เช่น กลิ้ง คลาน กระโดด</p> <p><u>หมายเหตุ</u> เด็กๆ จะต้องช่วยกัน เคลื่อนที่ไปให้ถึงจุดหมายโดยเร็ว และทุกคนต้องอยู่ในวง</p>
<p>5. รถไฟ (Cho-Cho-Train)</p>	<p>เด็กทั้ง 16 คน เข้าแถวเรียง เดี่ยวเป็นแถวเดี่ยว</p>	<p>1. ม้านั่งยาว ไม่มีพนัก 6 ตัว</p> <p>2. ที่นอนพอง น้ำ 6 หลัง</p> <p>3. ซอล์ด</p> <p>4. ห่วง (Hula Hoop)</p>	<p>1. ให้เด็กทั้งหมดเกาะบ่าหรือเอาต่อกัน เป็นรถไฟ</p> <p>2. ท้าทำตามที่ผู้วิจัยบอก เช่น วิ่งไปตามรางรถไฟ (ใช้ซอล์ดขีดพื้นห้อง วิ่งเร็ว วิ่งช้า ขึ้นสะพาน (ใช้ม้ายาว 4 ตัว) ขึ้นภูเขา (ใช้ที่นอนวางพาดบนม้านั่ง) ลอดถ้ำ (ห่วง Hula Hoop) รถไฟวิ่งให้เด็ก ๆ ทำเสียง ฉีกฉีก และ เมื่อลอดถ้ำให้ทำเสียงเปิดหวูด บึ้น บึ้น ด้วย</p> <p><u>หมายเหตุ</u> เด็กคนแรกที่เป็นหัวขบวนรถไฟต้องคอยดูเพื่อน ๆ ด้วยว่าเดินตามตนเองทันหรือไม่ เด็กทุกคนต้อง เกาะกันไว้ไม่ให้หลุดและช่วยกัน ทำเสียงต่าง ๆ ตามที่ผู้วิจัยบอก</p>

ชื่อเกม	ลักษณะกลุ่ม	อุปกรณ์	วิธีการเล่น
6. บอลสามัคคี (Beach- ball Balance)	เด็กจับคู่ทั้งหมด 8 คู่	1. เครื่องเล่น เทป 2. เทปบันทึก เพลง 3. บอลชายหาด 8 ลูก	1. เปิดเพลง 2. ให้เด็กแต่ละคู่ช่วยกันประคองบอลชายหาด (Beach-Ball) ไม่ให้ตกลงพื้น โดยไม่ใช้มือจับ แต่ใช้อวัยวะต่าง ๆ เช่น ศีรษะ หน้าอก ท้อง สะโพก ให้เด็กประคองบอลเดิน เดินไปตามจังหวะเพลง รอบ ๆ ห้อง จนจบเพลง ถ้าหากคู่ใดทำบอลตกขณะเดินก็ให้เริ่มต้นใหม่ได้ หมายเหตุ จำนวนเด็กและจำนวนบอล อาจเปลี่ยนแปลงได้เช่น ให้เด็ก 3 คนประคองบอล 2 ลูกและเด็กจะช่วยกันประคองบอลไม่ให้ตก ถ้าหากบอลตกจะรีบเริ่มต้นใหม่
7. ครอบครัวช้าง (Family of Elephant)	ให้เด็กทั้งหมดยืนเป็นวงกลมวงเดียวหันหน้าเข้าในวง	1. เครื่องเล่น เทป 2. เทปบันทึก เพลง 3. ภาพช้างที่มีจำนวนและท่าท่าต่างๆ กัน ขนาด 7"X5" จำนวน 4	1. ให้เด็กทุกคนทำท่าช้าง โดยใช้ข้อมือซ้ายวางบริเวณก้นกบหงายข้อมือขึ้นทำเป็นหางช้าง ข้อมือขวาวางบริเวณหน้าผากคว่ำมือลงทำเป็นวงช้าง 2. เปิดเพลง ให้เด็กทำท่าช้างเดินไปตามเพลงประมาณ 2 นาที 3. หยุดเพลง ผู้วิจัยชูภาพช้างท่าท่าต่างๆ ให้เด็กดู 1 ภาพให้เด็กทำท่าให้เหมือนในภาพ เช่น ช้าง 4 เชือก ยืนเข้าแถวต่อกัน เมื่อเด็กทำได้ถูกต้องแล้ว

ชื่อเกม	ลักษณะกลุ่ม	อุปกรณ์	วิธีการเล่น
		ภาพ	<p>เปิดเพลงให้เด็กทำท่าเหมือนในภาพเดินต่อไปนาน 1 นาที</p> <p>4. หยุดเพลงและรูปภาพใหม่ให้เด็กดูและทำท่าเหมือนในภาพ เมื่อทำได้ถูกต้องก็เปิดเพลงให้เดินต่อไป ท่าเช่นนี้จนครบ 4 ภาพ</p> <p><u>หมายเหตุ</u> เด็กจะช่วยกันทำท่าต่าง ๆ ให้เหมือนในภาพที่ผู้วิจัยแสดงให้ดู</p>
8. ล้อรถ (Wagon wheels)	แบ่งเด็กเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 8 คน แต่ละกลุ่มยืนเป็นวงกลมหันหน้าเข้าในวง จับมือกันไว้	-	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้เด็กที่ยืนจับมือเป็นวงกลม ทั้ง 2 กลุ่ม อยู่ห่างกัน ประมาณ 1.5 เมตร ในแต่ละกลุ่มจะมีเด็กส่วนหนึ่งยืนชิดฝาผนัง 2. ผู้วิจัยสมมติให้เด็กทั้ง 2 กลุ่มเป็นล้อรถจักรยาน ตัวผู้วิจัยเป็นผู้ขี่จักรยานโดยยืนอยู่ระหว่างเด็กทั้ง 2 กลุ่ม 3. ผู้วิจัยทำท่าขี่จักรยาน เมื่อขี่เร็ว เด็กทั้ง 2 กลุ่ม ก็จะวิ่งหมุนเป็นวง เหมือนล้อรถ เด็กจะวิ่งเร็ว ช้าและหยุดตามท่าทางการขี่จักรยานของผู้วิจัย 4. เมื่อผู้วิจัยบอกว่า "ล้อรถทับตะปู ยางรั่ว" เด็ก ๆ จะวิ่งหมุนเข้าสู่กลางวงกลมล้อมทับซ้อน ๆ กัน และเมื่อบอกว่า "สุบลม แล้ว" เด็ก ๆ จะลุกขึ้น

ชื่อเกม	ลักษณะกลุ่ม	อุปกรณ์	วิธีการเล่น
			<p>มาจับมือเป็นวงกลมอีกครั้ง</p> <p><u>หมายเหตุ</u> เด็ก ๆ จะคอยดูว่าผู้วิจัยทำซ้ำจักรยานเร็วหรือช้า หรือบอกว่าจะช่วยกันทำให้ถูกต้อง</p>
<p>9. มนุษย์น้ำแข็ง (Frozen Bean Bag)</p>	<p>เด็ก 16 คนเต็มไปรอบ ๆ ห้อง</p>	<p>1. เครื่องเล่นเทป</p> <p>2. เทปบันทึกเพลง</p> <p>3. ถ้วยบรรจุถุงพลาสติก ขนาด 5"x6" จำนวน 16 ถ้วย</p>	<p>1. นำถ่วงถ้าวางบนศีรษะ เด็กแต่ละคน</p> <p>2. เปิดเพลง ให้เด็กเดินไปรอบ ๆ ห้องระวังไม่ให้ถ่วงถ้าวของตนเองตกจากศีรษะ ถ่วงถ้าวของเด็กคนใดตกจากศีรษะ เด็กคนนั้นจะกลายเป็นมนุษย์น้ำแข็ง ยืนนิ่ง ๆ อยู่ที่ที่รอรับการช่วยเหลือ เด็กคนอื่น ๆ ที่ยังมีถ่วงถ้าวอยู่บนศีรษะสามารถช่วยเพื่อนเป็นการ ช่วยทำให้เพื่อนเคลื่อนไหวได้ เด็กที่ช่วยเพื่อนนั้นจะต้องระวังไม่ให้ถ่วงถ้าวของตนเองตก ถ่วงถ้าวของตนเองตกก็จะกลายเป็นมนุษย์แข็ง เช่นเดียวกับเพื่อน</p> <p>3. เมื่อจบเพลง สิ้นสุดการเล่น ผู้วิจัยถามเด็ก ๆ ว่าใครได้ช่วยเพื่อนบ้างให้ยกมือ เพื่อน ๆ ช่วยกันปรบมือให้</p> <p><u>หมายเหตุ</u> ผู้วิจัยจะกระตุ้นให้เด็กทุกคนเดินไปตามจังหวะเพลง ถ้าหากถ่วงถ้าวของเด็กคนใดตกจากศีรษะ เด็กคนอื่น ๆ จะช่วยกันหยิบให้เพื่อน</p>

ชื่อเกม	ลักษณะกลุ่ม	อุปกรณ์	วิธีการเล่น
10. สะพาน วิบาก (Bridges)	ให้เด็กจับคู่ 8 คู่	1. กุญแจพลาสติก บรรจุแก้ว ขนาด 5" X 6" 8 กุญแจ 2. ไม้ซางยาว ประมาณ 1 เมตร 8 อัน 3. ม้านั่งยาว ไม่มีพนัก 4 ตัว 4. ที่นอนฟอง น้ำ 6 หลัง	1. ให้เด็กจับคู่นั่งหันหน้าเข้าหากัน ช่วยกัน ห้ามถ่วงถ่วงด้วยไม้ซาง โดยถือไม้ซาง ระดับปลายแขน 2. ผู้วิจัยสมมติให้เด็ก ๆ เป็นทหารช่วยกัน นำอาหารไปให้เพื่อน ๆ ในสนามรบ ระหว่างการเดินทางต้องผ่านสะพาน วิบาก (ใช้ม้านั่ง 2 ตัวต่อกัน) และ ภูเขา (ใช้ที่นอนฟองบนม้านั่ง) 3. เด็ก ๆ จะต้องช่วยกันระมัดระวังไม่ให้ แก้วตก <u>หมายเหตุ</u> เมื่อถึงทางจะขึ้นหรือลง สะพานและภูเขา เด็กที่หันหน้าไปทาง สะพานและภูเขาจะช่วยบอกทางให้กับ เด็กที่เดินหันหลัง จัดให้เด็กที่ละคู่ ถ้า ใครทำแก้วตกก็ให้เริ่มต้นใหม่ได้ ท้ออย่างนี้จนครบ ทุกคู่
11. นกกินปลา (Fish Gobber)	เด็กทั้งหมด 16 คน เดินไป รอบ ๆ ห้อง	1. เครื่องเล่น เทป 2. เทปบันทึก เพลง 3. ซอล์ด	1. เปิดเพลง 2. สมมติให้เด็ก ๆ เป็นปลา ท้าว่าว่ายน้ำ ไปรอบ ๆ ห้องประมาณ 1-2 นาที 3. หยุดเพลง ผู้วิจัยบอกเด็ก ๆ ว่า "หลบภัย นกกินปลามา" โดยชี้ไปที่มุม ใดมุมหนึ่งของห้อง ซึ่งใช้ซอล์ดขีดเป็น วงกลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 1.5 เมตร สมมติให้เป็นที่หลบภัย ให้

ชื่อเกม	ลักษณะกลุ่ม	อุปกรณ์	วิธีการเล่น
			<p>เด็ก ๆ นอนนิ่ง ๆ ซ้อนกันอยู่ภายในวงกลม ไม่ให้ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายออกมาจากวงกลม ผู้วิจัยจะเป็นนกกินปลาบิน ดุรอบ ๆ เด็ก ถ้าทุกคนอยู่นิ่ง ๆ และอยู่ในวงกลม ทุกคนผู้วิจัยจะบอกว่า "ปลอดภัย ลุกได้" (ถ้าเด็กบางคนเคลื่อนไหวหรือร่างกายออกมาจากวงกลม เด็กทุกคนจะถูกนกกินปลาจับเอาไปกิน เพราะฉะนั้นเด็กทุกคนต้องดูแลช่วยกันให้ปลอดภัย)</p> <p>4. เปิดเพลง ให้เด็กลุกขึ้นทำท่าว่าว่ายน้ำต่อไปอีก 1-2 นาที</p> <p>5. หยุดเพลง และผู้วิจัยบอกเช่นเดิมอีก แต่สถานที่ให้ซ่อนตัว อาจเปลี่ยนเป็นวงกลมวงอื่นซึ่งขีดไว้ประมาณ 2-3 วง เล่นไปจนจบเพลง</p> <p><u>หมายเหตุ</u> เด็ก ๆ จะเบียดกันอยู่ในวงกลมและจับกันไว้ เพื่อไม่ให้มีเด็กบางคนอยู่นอกวงกลมและเด็กจะนอนอยู่นิ่ง ๆ ตามที่ผู้วิจัยบอก</p>
12. ตามหาเพื่อน (Barn-	เด็กทั้งหมดยืนเป็นวงกลมวงเดียวหันหน้าเข้า	1. ภาพสัตว์ เช่น ไก่ เบ็ด วัว	1. ผู้วิจัยจัดภาพให้คว่ำหน้าลง ให้เด็กหยิบภาพทีละคน เมื่อเด็กหยิบภาพแล้วให้ดูว่าตัวเองได้ภาพอะไรแล้วเก็บภาพ

ชื่อเกม	ลักษณะกลุ่ม	อุปกรณ์	วิธีการเล่น
yard)	ในวงกลมแต่ละ คนยืนห่างกัน 1 ช่วงแขน	ลิง ขนาด 3"x4" อย่างละ 4 ภาพ 2. เครื่องเล่น เทป 3. เทปบันทึก เพลง	ใส่กระเป๋าสื่อไว้ไม่ให้เด็กนำภาพของ ตนเองไปให้ เพื่อดูหรือบอกกับเพื่อนว่า ตนเองได้ภาพอะไร 2. เปิดเพลง ให้เด็กเดินไปรอบ ๆ ห้อง ประมาณ 1 นาที 3. หยุดเพลง ให้เด็กแต่ละคนทำ เสียง ร้องของสัตว์ที่ตนเองได้ เดินตามหา เพื่อนที่ร้องเหมือนกัน เมื่อพบเพื่อนทั้ง 4 คนแล้ว ให้จับมือกันนั่งลง 4. ผู้วิจัยให้เด็กแต่ละกลุ่มที่จับกลุ่มนั่งลง หยิบภาพที่ได้รับออกมาดูว่าตรงกันหรือไม่ ทั้ง 4 คน <u>หมายเหตุ</u> เด็กจะส่งเสียงร้องหา เพื่อนที่ร้อง เหมือนกับตัวเองและรีบ จับมือกันนั่งลง

การกำหนดเกมที่เล่นในแต่ละวัน

1. นำเกมที่ใช้เล่นจำนวน 12 เกม สุ่มเข้ากลุ่ม 3 กลุ่ม (ก ข ค) ได้ดังนี้

ก. 5 6 11 10

ข. 1 3 2 7

ค. 8 9 4 12

2. จัดลำดับเกมแบบสลับ (Permutation) ซึ่งจะทำให้แต่ละเกมมีจำนวนครั้งของการนำไปเล่นเท่า ๆ กัน

ครั้งที่ เกม	กลุ่ม ก	ครั้งที่ เกม	กลุ่ม ข	ครั้งที่ เกม	กลุ่ม ค
1.	5 6 11 10 5 6 10 11	13.	1 3 2 7 1 3 7 2	25.	8 9 4 12 8 9 12 4
2.	5 11 6 10 5 11 10 6	14.	1 2 3 7 1 2 7 3	26.	8 4 9 12 8 4 12 9
3.	5 10 6 11 5 10 11 6	15.	1 7 3 2 1 7 2 3	27.	8 12 9 4 8 12 4 9
4.	6 5 11 10 6 5 10 11	16.	3 1 2 7 3 1 7 2	28.	9 8 4 12 9 8 12 4
5.	6 11 5 10 6 11 10 5	17.	3 2 1 7 3 2 7 1	29.	9 4 8 12 9 4 12 8

ครั้งที่ เกม	กลุ่ม ก	ครั้งที่ เกม	กลุ่ม ข	ครั้งที่ เกม	กลุ่ม ค
6.	6 10 5 11 6 10 11 5	18.	3 7 1 2 3 7 2 1	30.	9 12 8 4 9 12 4 8
7.	11 5 6 10 11 5 10 6	19.	2 1 3 7 2 1 7 3	31.	4 7 9 12 4 8 12 9
8.	11 6 5 10 11 6 10 5	20.	2 3 1 7 2 3 7 1	32.	4 9 8 12 4 9 12 8
9.	11 10 5 6 11 10 6 5	21.	2 7 1 3 2 7 3 1	33.	4 12 8 9 4 12 9 8
10.	10 5 6 11 10 5 11 6	22.	7 1 3 2 7 1 2 3	34.	12 8 9 4 12 8 4 9
11.	10 6 5 11 10 6 11 5	23.	7 3 1 2 7 3 2 1	35.	12 9 8 4 12 9 4 8
12.	10 11 5 6 10 11 6 5	24.	7 2 1 3 7 2 3 1	36.	12 4 8 9 12 4 9 8

ภาคผนวก ค.

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

2.

$$t = \frac{\bar{X} - D}{\sqrt{\frac{n \bar{X}^2 - (\sum D)^2}{n - 1}}}$$

$$df = n - 1$$

คะแนนพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่ม	ลำดับ	ก่อนการทดลอง	ภายหลังการทดลองทันที	ภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์		
กลุ่มควบคุม	1	1	2	2		
	2	0	1	2		
	3	0	0	1		
	4	2	1	1		
	5	2	2	1		
	6	1	2	2		
	7	1	2	2		
	8	1	1	2		
	9	0	1	1		
	10	2	1	0		
	11	2	1	1		
	12	1	1	0		
	13	1	0	1		
	14	0	0	1		
	15	1	2	2		
	16	2	2	2		
รวม	17	$\bar{X} = 1.06$	19	$\bar{X} = 1.18$	21	$\bar{X} = 1.31$

กลุ่ม	ลำดับ	ก่อนการทดลอง	ภายหลังการทดลองทันที	ภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์		
กลุ่มทดลอง	1	2	4	3		
	2	0	1	2		
	3	1	2	2		
	4	1	1	2		
	5	1	2	3		
	6	0	2	1		
	7	3	2	2		
	8	0	1	2		
	9	1	2	2		
	10	1	1	2		
	11	1	3	2		
	12	0	2	2		
	13	2	2	3		
	14	1	2	2		
	15	0	1	2		
	16	1	2	2		
รวม	15	$\bar{X} = 0.93$	30	$\bar{X} = 1.87$	34	$\bar{X} = 2.12$

ประวัติผู้เขียน

นางอุษา พิงธรรม เกิดวันที่ 5 สิงหาคม พ.ศ.2501 ที่อำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์ สำเร็จการศึกษาประกาศนียบัตรพยาบาล และผดุงครรภ์ชั้นสูง วิทยาลัยพยาบาลสวรรค์ประชารักษ์ ในปีการศึกษา 2523 และ เข้าศึกษาต่อในหลักสูตรศิลปศาสตร มหาบัณฑิต ที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อ พ.ศ.2532 ปัจจุบันรับราชการที่วิทยาลัยพยาบาลชยันต อาเภอเมือง จังหวัดชยันต

