

ผลการดำเนินการวิจัย

การเล่นกระต่ายขาเดียวของเด็กไทย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาการเล่นกระต่ายขาเดียวของเด็กไทยจากเอกสารที่มีผู้ศึกษาไว้ และจากการเดินทางไปสังเกตการเล่นและสัมภาษณ์บุคคลในท้องถิ่นต่าง ๆ ของไทย ในปี พ.ศ. 2535-2536 จากการศึกษาพบว่า การเล่นกระต่ายขาเดียวยังคงมีเล่นกันอยู่ในทุกภาคของไทย แต่ความนิยมได้ลดน้อยลงไปจากแต่ก่อนมาก เนื่องจากเด็ก ๆ หันไปนิยมเล่นของเล่นสำเร็จรูปที่มีจำหน่ายทั่วไปและเล่นกีฬาต่าง ๆ ที่มีให้เลือกเล่นมากมายในปัจจุบัน การเล่นแบบเดิมที่เด็กยังคงเล่นกันอยู่จึงพบเห็นไม่มากนัก

การเล่นกระต่ายขาเดียวในภูมิภาคต่าง ๆ ของไทย มีลักษณะการเล่นที่คล้ายคลึงกัน มีรายละเอียดของการเล่นแตกต่างกันไปบ้างเท่านั้น การเล่นชนิดเดียวกันนี้มีชื่อเรียกมากมายหลายชื่อ แต่ชื่อที่เรียกกันมากที่สุดและเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปในทุกภาค ได้แก่ ชื่อ "กระต่ายขาเดียว" ชื่อเรียกการเล่นชนิดนี้ในท้องถิ่นต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยศึกษาและรวบรวมได้ มีดังนี้

- |                |   |  |
|----------------|---|--|
| กระต่ายขาเดียว | - | กรุงเทพฯ, สุพรรณบุรี, กาญจนบุรี, ลำปาง, ลำพูน, บุรีรัมย์, กานพลู   |
|                | - | ท่าลลอม, บ้านเกาะใหญ่, บ้านโนนตาลเลี่ยน, สามย่าน (นันทกา พลอยแก้ว อ้างถึงใน วรณี วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน, 2526) |
| กระต่ายขาหัก   | - | ตาก, อ.เชียงของ จ.เชียงราย, ปราจีนบุรี   |
| กระต่ายขาได้   | - | ตาก  |
| กระต่ายขาควบ   | - | อ.พร้าว จ.เชียงใหม่  |
| ม้าขาเดียว     | - | มหาสารคาม (ผะอบ โปษะกฤษณะ, 2522)   |

ม้าชาลิบ	-	ตราด, อ.บ้านบึง จ.ชลบุรี
จระเข้ขาเดียว	-	บ้านปากอ่าง (วรรณ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเตอร์ลัน, 2526)
ขาเก	-	อ.สะทิงพระ จ.สงขลา (กรมพลศึกษาอ้างถึงใน วรรณ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเตอร์ลัน, 2522)
มะเขี่ยด	-	บ้านวาริชภูมิ (วรรณ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเตอร์ลัน, 2522)
ขะโต๊ะ	-	อ.จอมทอง จ.เชียงใหม่
ไอ้เตี้ยง	-	อ.ดำเนินสะดวก จ.ราชบุรี
เขย่งขัน	-	อ.สามชุก จ.สุพรรณบุรี
เขย่งจับ	-	อ.อู่ทอง จ.สุพรรณบุรี
เขย่งแปะ	-	อ.บ่อพลอย จ.กาญจนบุรี
กระเต็งกระตอย	-	นครราชสีมา
หนอนกระเต็ง	-	สกลนคร

เนื่องจากชื่อที่เรียกกันมากที่สุดและเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปคือ ชื่อ "กระต่ายขาเดียว" ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรจะต้องตั้งชื่อเกมที่จะพัฒนาขึ้นใหม่ว่า เกม "กระต่ายขาเดียว"

ลักษณะการเล่นกระต่ายขาเดียวในภูมิภาคต่างๆ ของไทย มีลักษณะคล้าย ๆ กัน กล่าวคือ เล่นกันได้ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปจนถึง 10-20 คน โดยไม่จำกัดจำนวนที่แน่นอน สนามที่ใช้เล่นมี 2 แบบ คือ สนามรูปวงกลม และสนามรูปสี่เหลี่ยม เตี้ย ๆ ในภาคกลาง ส่วนใหญ่ นิยมเล่นกันในสนามรูปสี่เหลี่ยม ภาคเหนือและภาคใต้มีเล่นทั้งสนามสี่เหลี่ยมและวงกลม ส่วนในภาคอีสาน เตี้ย ๆ ส่วนมากนิยมเล่นกันในสนามรูปวงกลม ขนาดของสนามไม่แน่นอน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมกับจำนวนผู้เล่น ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ วิธีการเล่นแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ

1. การเล่นเดี่ยว มีวิธีเล่นคือ ผู้เล่นคนหนึ่งสวมบทบาทเป็นกระต่ายออกเขย่งไล่จับผู้เล่นคนอื่น ๆ ไปในขอบเขตที่กำหนดไว้ หากจับใครได้ ผู้นั้นก็ต้องมารับบทบาทเป็นกระต่ายแทน และไล่จับคนอื่น ๆ ต่อไป

2. การเล่นเป็นพวก การเล่นแบบนี้จะแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่ายเท่า ๆ กัน

แล้วตกลงกันว่าฝ่ายใดจะเป็นฝ่ายกระต่ายก่อน และฝ่ายใดจะเป็นฝ่ายหนีก่อน (ส่วนใหญ่ใช้วิธีให้ตัวแทนของแต่ละฝ่ายทำการ "เป่ายิงฉุบ" ฝ่ายที่ชนะมักเลือกเอาเป็นฝ่ายหนีก่อนเสมอ) เมื่อตกลงกันได้แล้วฝ่ายกระต่ายก็ออกเข่งไล่ฝ่ายหนិតละคน เมื่อแตะฝ่ายหนีได้จะถือว่าฝ่ายหนีคนนั้น "ตาย" ต้องออกจากสนาม หากขาข้างที่ยกไว้ของกระต่ายถูกพื้นก็จะถือว่ากระต่าย "ตาย" ให้ฝ่ายกระต่ายคนต่อไปเข้ามาไล่แทน เล่นไปเช่นนี้จนกว่าฝ่ายกระต่ายจะไล่จับฝ่ายหนีได้หมดทุกคน ก็จะถือว่าฝ่ายกระต่ายชนะ และจะได้เปลี่ยนเป็นฝ่ายหนีในการเล่นครั้งต่อไป แต่ถ้าหากฝ่ายกระต่ายตายหมดทุกคน โดยที่ยังมีฝ่ายหนีเหลืออยู่จะถือว่าฝ่ายหนีเป็นฝ่ายชนะ ฝ่ายกระต่ายก็ต้องรับบทเป็นฝ่ายไล่อีกในการเล่นครั้งต่อไป

รายละเอียดของการเล่นเป็นพวกยังมีอีกตรงที่ขั้นตอนการออกไล่ของฝ่ายกระต่ายกล่าวคือ เมื่อแบ่งพวกกันเป็น 2 ฝ่าย และตกลงกันว่าใครเป็นฝ่ายใดเรียบร้อยแล้ว ฝ่ายกระต่ายจะช่วยกันตั้งชื่อพวกของตนให้มีจำนวนค่าเท่ากับจำนวนคนพอดี เช่น มี 4 คน ลมมูติให้ตั้งชื่อพวกของตนว่า "มะพร้าว น้ำหอม" เป็นต้น แล้วก็ตกลงกันอย่างลับๆ ในฝ่ายตนว่าใครเป็น "มะ" ใครเป็น "พร้าว" ใครเป็น "น้ำ" และใครเป็น "หอม" เสร็จแล้วก็บอกชื่อพวกของตนให้ฝ่ายหนีทราบ ฝ่ายหนีก็จะเลือกเอาชื่อใดชื่อหนึ่ง (โดยไม่รู้ว่าเป็นเจ้าของชื่อเป็นใคร) เมื่อเรียกตรงชื่อของใคร เจ้าของชื่อนั้นก็ต้องออกเป็นกระต่ายเข่งไล่จับฝ่ายหนีไปจนกว่าจะเหนื่อยล้า ต้องวางขาลง ฝ่ายหนีก็จะเลือกชื่ออื่นออกเป็นกระต่ายต่อไป การตั้งชื่อของฝ่ายกระต่ายนี้บางครั้งก็ใช้การกำหนดหมายเลขแทนการตั้งชื่อ เช่น มีผู้เล่น 7 คน ก็กำหนดกันในพวกของตนว่าใครเป็นหมายเลข 1, 2, 3, 4, 5, 6 หรือ 7 แล้วให้ฝ่ายหนีเลือกเอาเช่นเดียวกับการตั้งชื่อการใช้หมายเลขแทนการตั้งชื่อนี้เนื่องมาจากบางครั้งมีจำนวนผู้เล่นมาก การคิดชื่อยาว ๆ ให้มีจำนวนค่าพอดีกับจำนวนคนย่อมเป็นการยากและเสียเวลาการเล่น ในบางท้องถิ่น เช่น การเล่นของเด็กในเขตหนองแขมไม่มีการตั้งชื่อหรือกำหนดหมายเลข แต่ใช้วิธีให้ฝ่ายหนีเลือกชื่อเอากระต่ายออกไปโดยตรง บางครั้งก็เล่นกันโดยที่ผู้เล่นฝ่ายกระต่ายตกลงกันเองว่าใครจะออกไป เมื่อใดก็ได้

การเล่นกระต่ายขาเดียวในบางท้องถิ่น เช่น การเล่นของเด็กในอำเภออุททอง เป็นต้น ผู้เล่นสามารถเปลี่ยนตัวกันได้ คือเมื่อผู้ที่เป็กระต่ายรู้สึกเหนื่อยก็จะเข่งไปล้มล้มมือกับพวกเดียวกันที่ข้างสนามและผู้เล่นคนนั้นก็ออกไปเป็นกระต่ายแทนคนเดิมทันที การ

เล่นของเด็ก ๆ ในจังหวัดกาฬสินธุ์นั้น เมื่อกระต่ายเผลอ ฝ่ายหนีอาจลอบเข้าไปข้างหลัง จับขาข้างที่ยกไว้ของกระต่ายกดลงตะแค้น เพื่อให้กระต่ายตาย ยุทธวิธีนี้เรียกว่า "การหักขากระต่าย" ส่วนการเล่นกระต่ายขาควบของเด็กใน อ.พร้าวจ. เชียงใหม่ นั้น เมื่อกระต่ายแตะผู้เล่นฝ่ายหนีได้แล้วจะต้องแข่งกลับมายืนคร่อมเล่นสนามให้ได้ จึงจะถือว่าผู้เล่นที่ถูกแตะนั้นตาย โดยที่ผู้เล่นที่ถูกแตะนั้นมีสิทธิ์ที่จะจุดดึงกระต่ายไม่ให้กระต่ายกลับมาคร่อมเล่นได้ด้วย และในระหว่างการเล่นหากกระต่ายรู้สึกเหนื่อย ก็สามารถกลับมายืนสองขา คร่อมเล่นเป็นการพักอ่อนได้ชั่วคราวเช่นกัน

การเล่นกระต่ายขาเดียวของเด็กไทยมีเล่นอยู่ในทั่วทุกภาคของไทยจึงมีชื่อเรียกและข้อปลีกย่อยในรายละเอียดของการเล่นแตกต่างกันไป เนื่องจากผู้วิจัยมีความจำกัดในด้านเวลา งบประมาณ และอื่น ๆ ทำให้ไม่สามารถทำการศึกษาได้อย่างทั่วถึงในทุกจังหวัดทุกท้องถิ่น ผู้วิจัยมีความเชื่อว่าหากได้มีการศึกษาโดยละเอียดแล้วจะยังมีชื่อเรียกและรายละเอียดอื่น ๆ ในการเล่นอีกมาก

### การพัฒนาารูปแบบเกมการเล่นกระต่ายขาเดียวของเด็กไทย

การเล่นกระต่ายขาเดียวเป็นการเล่นของเด็กจำนวนหลายๆ คนในคราวเดียวกัน ผู้วิจัยจึงมีเป้าหมายในการพัฒนาการเล่นชนิดนี้ให้มีลักษณะเป็นการแข่งขันประเภททีม โดยได้ทำการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

จำนวนผู้เล่น ผู้วิจัยได้เริ่มทำการศึกษา ด้วยจำนวนผู้เล่นฝ่ายละ 7 คน เนื่องจากเป็นจำนวนที่พบเห็นได้เป็นส่วนใหญ่ในการเล่นตามปกติของเด็ก

สนามแข่งขัน ผู้วิจัยได้ทดลองให้ผู้เล่นได้เล่นในสนาม 2 แบบ คือ

1. สนามรูปวงกลม
2. สนามรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส

หลังจากนั้นได้ทำการสอบถามผู้เล่น ซึ่งปรากฏว่าทุกคนมีความเห็นว่าสนามควรเป็นรูปสี่เหลี่ยมเพราะมีเหลี่ยมมุมสำหรับการไล่ต้อน ทำให้การเล่นมีความสนุกสนานเร้าใจมากกว่าสนามรูปวงกลม ซึ่งเป็นความคิดเห็นที่สอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้วิจัย

การทำคะแนนในการแข่งขัน ผู้วิจัยกำหนดให้การแตะฝ่ายหนึ่งได้ 1 คน หมายถึง ฝ่ายกระต่ายจะได้ 1 คะแนน

รูปแบบการแข่งขัน ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบการแข่งขันไว้ 3 แบบ คือ

1. ให้ทีมใดทีมหนึ่งไล่ไปจนครบทุกคน แล้วเปลี่ยนฝ่ายหนึ่งมาเป็นฝ่ายไล่จนครบคน (ซึ่งเป็นลักษณะของการเล่นแบบเดิม) และให้ทีมที่ทำคะแนนรวมได้มากกว่าเป็นฝ่ายชนะ
2. ให้ทั้งสองทีมผลัดกันไล่ และผลัดกันหนีสลับกันไปทีละคนจนครบหมดทุกคน และให้ฝ่ายที่ทำคะแนนรวมได้มากกว่าเป็นฝ่ายชนะ
3. ให้ทั้งสองทีมผลัดกันไล่และผลัดกันหนีสลับกันไปทีละคนจนกว่าทีมใดทีมหนึ่งสามารถทำคะแนนสะสมได้ถึงจำนวนที่กำหนดไว้ได้ก่อนให้ทีมนั้นเป็นฝ่ายชนะ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดจำนวนคะแนนนี้ไว้ที่ 15 คะแนน เนื่องจากเป็นคะแนนในการจบเกม สำหรับกีฬาหลายชนิดในปัจจุบันทำให้เข้าใจและจำได้ง่าย

หลังจากได้ทดลองแข่งขันเบื้องต้นแล้ว ปรากฏว่า รูปแบบที่ดีที่สุดคือ รูปแบบที่ 3 เนื่องจากรูปแบบที่ 1 และ 2 นั้น มีโอกาสที่ทีมใดทีมหนึ่งจะทำคะแนนได้มาก ๆ จนกระทั่งผลต่างของคะแนนมากเกินความสามารถที่อีกทีมหนึ่ง จะทำคะแนนไล่ได้ทัน เป็นผลให้การเล่นในช่วงท้าย ๆ ของเกมเป็นไปอย่างไม่มีชีวิตชีวา เนื่องจากกระต่ายไม่ทุ่มเทให้กับการไล่อย่างเต็มที่เพราะถึงแม้จะไล่แตะได้หมดทุกคนคะแนนก็ยังไม่เพียงพอที่จะทำให้ทีมของตนชนะได้ หรือที่เรียกกันว่า "แต้มขาด" ไปแล้วนั่นเอง ส่วนรูปแบบที่ 3 นั้น ทีมใดก็มีโอกาสที่จะชนะได้ ไม่ว่าจะคะแนนจะถูกนำไปมากเท่าใดก็ตาม

การกำหนดเวลาในการไล่ เนื่องจากการเล่นแบบเดิม ผู้ไล่ หรือกระต่ายนั้นสามารถไล่ได้โดยไม่จำกัดเวลา หรือจนกว่าจะ "ตาย" ไปเอง ซึ่งในบางครั้ง เมื่อรู้สึกเหนื่อยล้าก็จะหยุดพัก หรือไม่ไล่เต็มที่ ทำให้การเล่นไม่สนุกสนานเท่าที่ควร ดังนั้น เพื่อให้การเล่นเป็นมาตรฐานและเร้าใจมากขึ้น ผู้วิจัยจึงกำหนดให้กระต่ายทำการไล่ภายในเวลาที่กำหนดไว้แน่นอนตายตัว ซึ่งจะทำให้กระต่ายต้องพยายามไล่อย่างเต็มที่ เพื่อทำคะแนนให้มากที่สุดนั่นเอง ผู้วิจัยได้ทดลองให้ผู้เล่นทำการไล่กันในเวลาที่กำหนดไว้ 3 เวลา คือ

1. 30 วินาที
2. 45 วินาที
3. 60 วินาที

จากการทดลองแข่งขันเบื้องต้น พบว่า เวลาในการไล่ที่เหมาะสมที่สุด คือ 30 วินาที เพราะหลังจาก 30 วินาทีไปแล้ว กระจ่ายจะมีอาการเหนื่อยอ่อนอย่างเห็นได้ชัดเจน และหลังจาก 45 วินาที ไปแล้ว กระจ่ายจะมีอาการอ่อนล้ามาก การไล่ไม่มีประสิทธิภาพ จนแทบจะไม่สามารถไล่แต่ละฝ่ายตรงข้ามได้เลย

หลังจากได้ร่างรูปแบบการแข่งขันกระจ่ายขาเดียวแล้ว ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่าง ผู้เล่นได้ทดลองแข่งขัน 12 ครั้ง เพื่อพัฒนารูปแบบและกติกาการแข่งขันให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยตั้งเป้าหมายของการพัฒนาไว้ว่า การแข่งขันควรใช้เวลาประมาณ 30-40 นาที ผู้เล่นควร ได้มีการออกกำลังกายที่พอดี ไม่เหนื่อยมากเกินไปหรือน้อยเกินไป และในการแข่งขันแต่ละครั้ง ควรจะจบการแข่งขันหลังจากที่ทั้งสองฝ่ายไล่กันจนถึงคนสุดท้าย เพื่อให้ผู้เล่นได้ ออกทำหน้าที่กระจ่ายทุกคน รายละเอียดของการทดลองแข่งขันทั้ง 12 ครั้ง มีดังนี้

ครั้งที่ 1,2 ให้มีผู้เล่นฝ่ายละ 7 คน สนามขนาด 7 x 7 เมตร เวลาในการไล่ 30 วินาที เวลาค้นหาว่างการไล่ 1 นาที การแข่งขันครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เล่นได้ทำ ความเข้าใจ และมีความคุ้นเคยกับรูปแบบการแข่งขันซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่ก็เข้าใจรูปแบบและ กติกาการแข่งขันได้ดี การแข่งขันเป็นไปด้วยความสนุกสนาน แต่จบการแข่งขันที่การไล่คนที่ 4-5 เท่านั้น เนื่องจากการไล่แต่ละครั้ง กระจ่ายสามารถทำคะแนนได้เฉลี่ย 3-4 คะแนน ใช้เวลาแข่งขัน ประมาณ 10-15 นาที

ครั้งที่ 3,4 ลดเวลานักลงเหลือ 30 วินาที เพราะจากการสังเกตพบว่าผู้เล่น ไม่เหนื่อยมาก จนต้องพักนานขนาดนั้นซึ่งทำให้การเล่นไม่ต่อเนื่องและเสียเวลาโดยใช้เหตุ นอกจากนั้นยังลดจำนวนผู้เล่น จาก 7 คน ลงเหลือ 6 คน เนื่องจากจำนวนผู้เล่นเดิมมาก เกินไป ทำให้กระจ่ายสามารถไล่แต่ละได้ง่าย และทำคะแนนได้คราวละมาก ๆ ส่วนขนาด สนามยังคงเป็น 7 x 7 เมตร และเวลาในการไล่เป็น 30 วินาที เช่นเดิม ผลการทดลอง แข่งขัน ปรากฏว่า เกมยังคงจบลงเมื่อการไล่ถึงคนที่ 4-5 เหมือนเดิม อาจเป็นเพราะว่า ผู้เล่นมีความชำนาญในการเล่นมากขึ้นนั่นเอง

ครั้งที่ 5,6 เนื่องจากผู้วิจัยมีเป้าหมายที่จะให้ผู้เล่นได้ทำหน้าที่กระต่ายครบทุกคน จึงมีความพยายามจะทำให้เกมการแข่งขันยาวออกไป ซึ่งมีทางเลือกอยู่ 3 ทาง คือ

1. ขยายสนามให้มีขนาดใหญ่ขึ้น เพื่อให้ทำคะแนนได้น้อยลง
2. เพิ่มจำนวนคะแนนที่กำหนดในการจบเกมให้มากขึ้น
3. ลดจำนวนผู้เล่นลงอีก

ผู้วิจัยได้เลือกเอาประการแรก โดยขยายขนาดสนามเป็น 8 x 8 เมตร เพราะจากการสังเกตการแข่งขันในครั้งที่ผ่าน ๆ มา พบว่า ผู้เล่นฝ่ายหนึ่งที่ถูกกระต่ายแตะได้ คนแรก ๆ จะถูกแตะหลังจากเริ่มทำการไล่ไม่เกิน 10 วินาที ทำให้ผู้เล่นที่ถูกแตะเร็วเหล่านี้ต้องออกจากการเล่นเร็วเกินไป และไม่ได้รับผลการออกกำลังกายที่นานพอ ซึ่งทางเลือกประการที่ 2 และ 3 ไม่สามารถให้ประโยชน์ในส่วนนี้ได้ หลังจากทดลองแข่งขันแล้ว ได้ผลเป็นที่น่าพอใจ คือ กระต่ายจะทำคะแนนได้เฉลี่ย 2-3 คะแนน ต่อการไล่ 1 ครั้ง

ครั้งที่ 7,8 ทดลองทำการแข่งขัน 2 ใน 3 เซ็ต เนื่องจากการแข่งขันกระต่ายขาเดียวในรูปแบบใหม่มีความสนุกสนานเร้าใจและมีคุณค่าต่อการออกกำลังกายเป็นอย่างมาก จึงเป็นที่น่าเสียดายหากจะแข่งขันกันเพียงเกมเดียว ด้วยเวลา 10 นาทีเศษเท่านั้น ผู้วิจัยจึงให้กลุ่มตัวอย่างผู้เล่นทดลองแข่งขัน ด้วยระบบแพ้-ชนะกัน 2 ใน 3 เซ็ต เช่นเดียวกับกีฬาชนิดอื่นบางชนิด เช่น แบดมินตันและเซปักตะกร้อ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความเลื่อมภาคในโอกาสแพ้-ชนะของทั้งสองฝ่าย และได้คุณค่าในการออกกำลังกายอย่างเต็มที่ ผลการทดลองปรากฏว่าเป็นที่น่าพอใจมาก บางคู่แพ้ชนะกัน 2 ต่อ 0 เซ็ต ใช้เวลาประมาณ 30 นาที ส่วนบางคู่ที่ชนะกัน 2 ต่อ 1 เซ็ต จะใช้เวลาแข่งขันประมาณ 40-50 นาที

ครั้งที่ 9,10 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาผลทางด้าน การออกกำลังกายจากการแข่งขันกระต่ายขาเดียวในรูปแบบใหม่ โดยการตรวจนับชีพจรของผู้เล่นทุกคนในขณะที่ทำการแข่งขัน

ผู้วิจัยได้ฝึกให้ผู้เล่นนับชีพจรของตนเองโดยใช้มือข้างที่ถนัดจับที่เส้นโลหิตแดงที่ชอกคอ (carotid artery) ทั้งสองด้าน รับรู้จังหวะการเต้นของชีพจรด้วยนิ้วหัวแม่มือ นิ้วชี้และนิ้วกลาง หลังจากนั้นได้ทำการทดสอบการนับชีพจรด้วยตนเองของผู้เล่น 3 ครั้ง เพื่อให้แน่ใจว่าผู้เล่นทุกคนสามารถนับชีพจรของตนเองได้อย่างถูกต้อง

การตรวจนับชีพจรระหว่างการแข่งขันนั้น ได้ทำในช่วงพักภายหลังเสร็จสิ้นการไล่ทุกรอบตลอดการแข่งขัน (รวมการตรวจนับประมาณ 12-14 ครั้ง) โดยผู้วิจัยเป็นผู้วิจัยเวลาและให้สัญญาณให้ผู้เล่นทุกคนเริ่มและหยุดนับชีพจรพร้อม ๆ กัน เวลาที่ใช้ในการตรวจนับนั้นใช้เวลา 20 วินาที ผู้วิจัยได้ทำการจดบันทึกอัตราชีพจรที่ผู้เล่นนับได้จริง แล้วนำมาคูณด้วย 3 ในภายหลัง

จากการแข่งขันซึ่งใช้เวลาประมาณ 30 นาที การศึกษาชีพจรปรากฏผลดังนี้

ผู้เล่นหญิง	ชีพจรปกติ	เฉลี่ย 80 ครั้ง/นาที
	ชีพจรระหว่างการเล่น	เฉลี่ย 116 ครั้ง/นาที
	ชีพจรเมื่อทำหน้าที่กระต่าย	เฉลี่ย 142 ครั้ง/นาที
ผู้เล่นชาย	ชีพจรปกติ	เฉลี่ย 78 ครั้ง/นาที
	ชีพจรระหว่างการเล่น	เฉลี่ย 118 ครั้ง/นาที
	ชีพจรเมื่อทำหน้าที่กระต่าย	เฉลี่ย 161 ครั้ง/นาที

ผลการศึกษาดังกล่าว นับเป็นเครื่องยืนยันถึงผลทางด้านคุณค่าในการออกกำลังกายได้เป็นอย่างดี

ครั้งที่ 11, 12 ผู้วิจัยมุ่งศึกษาและพัฒนากฎ กติกา และลำดับขั้นตอนในการแข่งขันโดยใช้ผู้เล่นฝ่ายละ 6 คน สนามขนาด 8 x 8 เมตร เวลาในการไล่ 30 วินาที เวล่านักกระต่ายไล่ลดลงเหลือ 20 วินาที จบเกมการแข่งขันในแต่ละเซ็ทที่ 15 คะแนน และแข่งขันกัน 2 ใน 3 เซ็ท

จากการสังเกตการแข่งขันและการคาดคะเนถึงเหตุการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นได้ในการแข่งขัน ผู้วิจัยได้นำมาสรุปเป็นรูปแบบและกติกาการแข่งขันกระต่ายขาเดียวได้ดังต่อไปนี้

### รูปแบบและกติกาการแข่งขัน "กระต่ายขาเดียว"

กระต่ายขาเดียว เป็นเกมการแข่งขันชนิดหนึ่งซึ่งไม่มีอุปกรณ์ใด ๆ ประกอบการแข่งขัน มีลักษณะการเล่นโดยทั่ว ๆ ไปดังนี้



1. จุดหมายการเล่น จุดหมายของการเล่นกระต่ายขาเดียวก็คือการที่ผู้เล่นฝ่ายไล่คนหนึ่งพยายามไล่แตะผู้เล่นฝ่ายหนีโดยการเขย่งด้วยขาเพียงข้างเดียว ในขณะที่ฝ่ายหนีเคลื่อนที่ได้ด้วยขาทั้งสองข้างตามปกติ
  2. ผู้เล่น การแข่งขันครั้งหนึ่ง ๆ จะมีผู้เล่นฝ่ายละ 6 คน และมีผู้เล่นสำรองอีกฝ่ายละไม่เกิน 6 คน ซึ่งจะเปลี่ยนเข้าไปเล่นแทนผู้เล่นคนใดก็ได้
  3. สนามแข่งขัน สนามที่ใช้แข่งขันเป็นรูปสี่เหลี่ยมจตุรัสกว้างด้านละ 8 เมตร ที่กึ่งกลางเส้นข้างด้านที่หนึ่งนักกีฬาทั้งสองทีม ซึ่งอยู่ตรงข้ามกัน เป็นเขตเตรียมไล่รูปสี่เหลี่ยมจตุรัสกว้างด้านละ 1 เมตร พื้นสนามต้องเรียบ และไม่ลื่น
  4. การเล่น การเล่นเริ่มด้วยทีมที่ชนะการเสี่ยงเป็นฝ่ายเลือกที่จะเป็นฝ่ายไล่ก่อน หรือเลือกเป็นฝ่ายหนีก่อนก็ได้ แล้วเริ่มเล่นโดยผู้เล่นฝ่ายไล่คนที่ 1 เตรียมพร้อมอยู่ที่เขตเตรียมไล่ และผู้เล่นฝ่ายหนีทั้ง 6 คนอยู่ในเขตสนาม เมื่อได้รับสัญญาณเริ่ม ผู้ไล่ซึ่งเรียกว่า "กระต่าย" ก็จะเริ่มเขย่งด้วยเท้าข้างใดข้างหนึ่ง และพยายามไล่แตะฝ่ายหนีให้ได้จำนวนมากที่สุดภายในเวลา 30 วินาที หรือจนกว่าการไล่จะสิ้นสุดลงเนื่องจากสาเหตุอื่น ๆ ที่ได้ระบุไว้ในกติกาการแข่งขัน
- เมื่อการไล่ครั้งหนึ่งผ่านไปแล้ว ในการไล่ครั้งต่อไปให้ทีมที่เป็นฝ่ายไล่เปลี่ยนเป็นฝ่ายหนี และทีมที่เป็นฝ่ายหนีเปลี่ยนเป็นฝ่ายไล่ สลับกันไป เช่นนี้จนกว่าทีมใดทีมหนึ่งจะเป็นฝ่ายชนะ
5. การได้คะแนน คะแนนที่ได้ในการไล่แต่ละครั้งจะเท่ากับจำนวนผู้เล่นฝ่ายหนีที่กระต่ายสามารถแตะได้ เช่น แตะได้ 2 คน ก็ได้ 2 คะแนน หากแตะไม่ได้เลยก็ไม่ได้คะแนนเป็นต้น
  6. การแพ้-ชนะ ทีมที่ได้ 15 คะแนนก่อน จะเป็นฝ่ายชนะในเซ็ทนั้น ๆ และทีมที่ชนะ 2 ใน 3 เซ็ท จะเป็นฝ่ายชนะในการแข่งขัน

#### ระเบียบและกติกาการแข่งขันอื่น ๆ

- ผู้เล่นจะต้องทำหน้าที่เป็นกระต่ายตามลำดับการไล่ที่ส่งไว้กับเจ้าหน้าที่
- ผู้เล่นสำรองที่เปลี่ยนตัวลงมาเล่นแทนผู้เล่นคนใด ให้ทำหน้าที่กระต่ายในลำดับของผู้เล่นที่ถูกเปลี่ยนออก

- การเปลี่ยนตัวจะเปลี่ยนครั้งละกี่คนก็ได้
- ผู้เล่นที่ถูกเปลี่ยนตัวออกแล้วจะกลับไปเล่นอีกไม่ได้ในเซ็ทนั้น
- เวลาในการเล่นแต่ละครั้ง 30 วินาที
- เวลาค้นกระหว่างการเล่นแต่ละครั้ง 20 วินาที
- เวลาค้นกระหว่างเซ็ท 2 นาที
- แต่ละเซ็ทมี 15 คะแนน
- หากไล่ครบ 6 คนแล้ว ยังทำคะแนนได้ไม่ถึง 15 คะแนน ให้ผู้เล่นแต่ละทีมทำหน้าที่ผู้ไล่ในรอบใหม่ โดยเริ่มจากผู้เล่นคนแรกเรื่อยมาตามลำดับ จนกว่าจะมีทีมใดทำได้ถึง 15 คะแนน
  - หากเล่นกันครบ 2 รอบ (ผู้ไล่ ไล่ครบคนละ 2 เที้ยว) แล้วยังไม่มีทีมใดทำได้ 15 คะแนน ให้ทีมที่ทำคะแนนได้มากกว่าเป็นผู้ชนะในเซ็ทนั้น หากทำคะแนนได้เท่ากันให้ทีมที่ทำคะแนนได้มากที่สุดในการไล่คราวเดียวเป็นฝ่ายชนะ หากคะแนนสูงสุดในการไล่คราวเดียวเท่ากันอีก ให้ทีมที่เป็นฝ่ายไล่ทีหลังเมื่อตอนเริ่มแข่งขันเป็นฝ่ายชนะในเซ็ทนั้น
    - ระหว่างการไล่แต่ละครั้ง กระจ่ายจะเปลี่ยนเท้าเขย่งไม่ได้ ("ตาย")
    - ส่วนอื่น ๆ ของร่างกายของกระจ่ายนอกเหนือจากเท้าที่ใช้เขย่งจะสัมผัสพื้นไม่ได้ ("ตาย")
    - ผู้เล่นฝ่ายหนีหรือกระจ่ายออกนอกสนามหรือเหยียบเส้นเขตสนามถือว่า "ตาย"
    - ผู้เล่นฝ่ายหนีที่ถูกแตะถือว่า "ตาย" จะต้องออกนอกเขตสนามโดยทันที
    - ผู้เล่นฝ่ายหนี "ตาย" ให้ถือว่าฝ่ายไล่ได้คะแนน
    - กระจ่าย "ตาย" ถือว่าการไล่สิ้นสุดลง
    - ก่อนเริ่มการเล่นแต่ละครั้งผู้เล่นฝ่ายหนีจะต้องอยู่ภายในเขตสนามครบทุกคนเสมอ (6 คน)
    - ทีมใดที่ผู้เล่นไม่ครบ 6 คน ไม่อนุญาตให้ทำการแข่งขัน
    - ทีมที่ทำการแข่งขันไปแล้ว เหลือผู้เล่นไม่ครบ 6 คน ในภายหลังให้ปรับ

เป็นแน่



### การกระทำผิดกติกา

#### ก. กระทำโดยฝ่ายไล่ (กระต่าย)

- ใ้ร่างกายล่นอื่นนอกจากมือแตะฝ่ายหนี
- แตะฝ่ายหนีอย่างรุนแรงเกินกว่าเหตุ หรือแตะในลักษณะที่ไม่สมควร

(ทบ, ตี, ตบ ฯลฯ)

- แตะร่างกายฝ่ายหนีในล่นที่ไม่สมควร
  - การไล่ไม่เป็นไปตามลำดับรายชื่อที่ส่งไว้
- บทลงโทษ ให้การไล่สิ้นสุดลงและตักเตือน

#### ข. กระทำโดยฝ่ายหนี

- ไม่ออกจากล่นโดยเร็วหลังจากถูกแตะ
- เจตนาบิดขวางทิศทางการเคลื่อนที่ของกระต่าย
- เจตนาชน ผลัก หรือทำให้กระต่ายเสียการทรงตัว

บทลงโทษ ให้หยุดเวลาการแข่งขัน ปรับฝ่ายหนี 1 คะแนน แล้วทำการแข่งขันต่อตามเวลาที่เหลือ

#### ค. กระทำโดยผู้เล่นทั้งสองฝ่าย

- แสดงมารยาทที่ไม่มีน้ำใจนักกีฬา ได้แก่ การไม่ยอมรับคำตัดสิน

ได้เพียงผู้ตัดสิน เป็นต้น

บทลงโทษ เตือนในระหว่างพักการเล่น

- แสดงมารยาทที่หยาบคาย ได้แก่ การแสดงท่าทางหรือวาจาที่ไม่สุภาพ ตูณผู้ตัดสิน หรือผู้ชม เป็นต้น

บทลงโทษ หากกระทำโดยฝ่ายกระต่าย ให้การไล่สิ้นสุดลง

หากกระทำโดยฝ่ายหนี ให้หยุดเวลาการแข่งขันปรับ 1 คะแนน แล้วทำการแข่งขันต่อตามเวลาที่เหลือ

- แสดงมารยาทที่ก้าวร้าวและรุกราน ได้แก่ การกล่าววาจา หรือแสดงท่าทางก้าวร้าว ข่มขู่ ผู้ตัดสิน คู่แข่งขัน หรือผู้ชม เป็นต้น

บทลงโทษ หากกระทำโดยฝ่ายกระต่าย ให้การไล่สิ้นสุดลง และเชิญออกจากการแข่งขัน

หากกระทำโดยฝ่ายหนึ่ง ให้หยุดเวลาการแข่งขันปรับ 1  
คะแนน เชิญออกจากการแข่งขัน แล้วทำการแข่งขันต่อตามเวลาที่เหลือ

#### การดำเนินการแข่งขัน

ให้มีผู้ตัดสิน 2 คน ผู้ควบคุมเวลา 1 คน ผู้บันทึก 1 คน และผู้ประกาศ 1 คน  
ผู้ควบคุมเวลา เป็นผู้ให้สัญญาณเริ่มและหมดเวลาการแข่งขัน ผู้ตัดสินมีหน้าที่ติดตามการเล่น  
เพื่อดูการทำคะแนนและการละเมิดกติกาต่างๆ เมื่อกระทำยั้งและฝ่ายหนึ่งได้แต่ละครั้งให้ผู้ตัดสิน  
เป่านกหวีดเสียงสั้นและให้สัญญาณการได้คะแนน (ยกมือข้างหนึ่งขึ้นและชูนิ้วชี้ขึ้นบนอากาศ)  
เมื่อมีการละเมิดกติกาให้เป่านกหวีดเสียงยาวและให้สัญญาณการละเมิดกติกานั้น ๆ เมื่อสิ้นสุด  
การไล่ให้เป่านกหวีดเสียงยาวและให้สัญญาณสิ้นสุดการไล่ ผู้บันทึกมีหน้าที่บันทึกการทำคะแนน  
ในการแข่งขันควบคุมลำดับการไล่และการเปลี่ยนตัว (แบบฟอร์มสำหรับผู้บันทึกอยู่ในภาคผนวก  
ข, ค, ง, จ, ฉ)

#### ขั้นตอนในการดำเนินการแข่งขัน

1. หัวหน้าทีมส่งรายชื่อผู้เล่น และใบส่งตำแหน่งลำดับการไล่
  2. หัวหน้าทีมทำการเสี่ยงว่าทีมใดจะเป็นฝ่ายไล่ก่อน
  3. นักกีฬาทั้งสองทีม (ทุกคน) เข้าแถวจับมือ
  4. เริ่มการแข่งขัน ดังนี้ (วิธีการเล่นโดยละเอียด อยู่ในภาคผนวก ก)
    - ผู้ประกาศ กดกริ่งเรียกนักกีฬา ให้ผู้เล่นฝ่ายไล่ที่ทำหน้าที่เป็นกระต่าย  
เข้าไปอยู่ในเขตเตรียมไล่ และฝ่ายหนีทุกคนเข้าไปอยู่ในเขตสนาม
    - ผู้ประกาศขานคะแนนสะสมที่ทั้งสองฝ่ายทำได้โดยขานคะแนนของฝ่ายไล่  
ก่อนแล้วตามด้วยคะแนนของฝ่ายหนี
      - ผู้ควบคุมเวลาให้สัญญาณเริ่มไล่
      - กระต่ายออกเขย่งไล่แต่ละฝ่ายหนี
      - ผู้ควบคุมเวลาให้สัญญาณสิ้นสุดการไล่เมื่อหมดเวลา
- 30 วินาที
- พัก 20 วินาที

- เปลี่ยนฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายไล่ ฝ่ายไล่เป็นฝ่ายหนีกลับไปจนกว่าทีมใดทีมหนึ่งจะทำคะแนนสะสมได้ถึง 15 คะแนน
- เมื่อจบการแข่งขันในแต่ละเซ็ทให้เปลี่ยนแดนกันและพัก 2 นาที
- เริ่มการแข่งขันในเซ็ทต่อไปโดยให้ทีมที่เป็นฝ่ายหนีก่อนในเซ็ทที่ผ่านมาได้เป็นฝ่ายไล่ก่อน

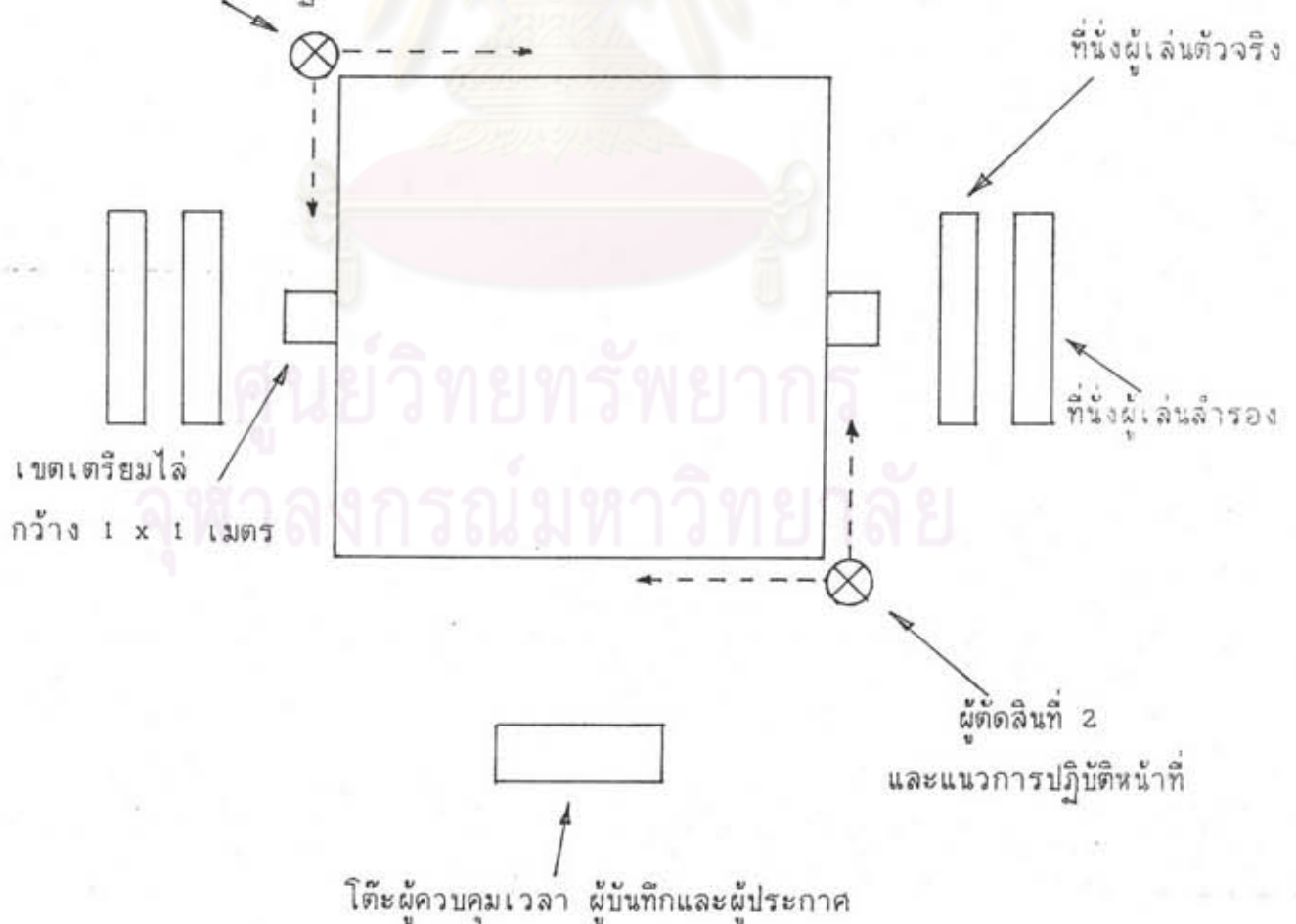
5. เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน ให้ผู้เล่นเข้าแถวจับมืออีกครั้ง (เฉพาะผู้เล่น 6 คนสุดท้าย)

#### แผนผังสนามแข่งขันกระต่ายขาเดียว

สนามแข่งขันเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส กว้างยาว ด้านละ 8 เมตร

ผู้ตัดสินที่ 1

และแนวการปฏิบัติหน้าที่



การให้สัญญาณของผู้ตัดสิน



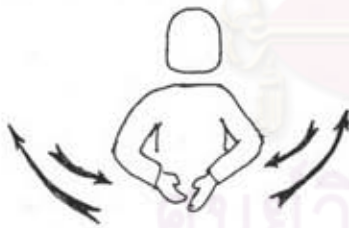
ได้คะแนน  
พร้อมเป่านกหวีดเสียงสั้น



แตะอย่างรุนแรงเกินกว่าเหตุ  
พร้อมนกหวีดเสียงยาว



ส่วนของร่างกายนอกเหนือจากเท้าที่ใช้แข่งได้  
ล้มล้มพื้น พร้อมเป่านกหวีดเสียงยาว



สิ้นสุดการไล่  
พร้อมเป่านกหวีดยาว



ออกนอกเขตสนาม (ชี้ที่เส้นเขตสนาม)  
พร้อมเป่านกหวีดเสียงยาว หากผู้ออกคือกระต่าย  
ตามด้วยสัญญาณสิ้นสุดการไล่  
เป่านกหวีดเสียงสั้นหากผู้ออกคือฝ่ายหนี ตามด้วย  
สัญญาณการได้คะแนน

## การประเมินการพัฒนา รูปแบบเกมการเล่นกระต่ายขาเดียวของเด็กไทย

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการพัฒนารูปแบบและกติกาการแข่งขันกระต่ายขาเดียวเสร็จเรียบร้อยแล้วจึงได้ทำการประเมินการพัฒนาจากการสอบถามความคิดเห็นบุคคล 3 กลุ่ม คือ ผู้เล่น ผู้ชม และผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้วิจัยได้จัดการแข่งขันชิงรางวัลขึ้นเพื่อให้ได้บรรยากาศการแข่งขันจริงและมีสภาพแวดล้อมใกล้เคียงกับการแข่งขันจริงมากที่สุด

### เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินเป็นแบบประเมินความคิดเห็นชนิดประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ซึ่งผ่านการพิจารณาความตรงโดยผู้เชี่ยวชาญ และหาความเที่ยง โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา ( $\alpha$  - coefficient) ด้วยวิธีของครอนบาช (Cronbach) ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ .80 (สูตรทางสถิติอยู่ในภาคผนวก ข)

### ตัวอย่างประชากร

ตัวอย่างประชากรที่ทำการประเมินมี 3 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มผู้เล่น เป็นผู้เล่นกลุ่มเดียวกับผู้เล่นที่ใช้ในการทดลองแข่งขันเพื่อพัฒนารูปแบบและกติกาการแข่งขัน เป็นนักเรียนชาย 48 คน หญิง 48 คน รวม 96 คน มีอายุระหว่าง 12-14 ปี ความสูงเฉลี่ย 1.50 เมตร
2. กลุ่มผู้ชม เป็นผู้ที่มาชมการแข่งขันที่จัดขึ้น จำนวน 50 คน แยกเป็นนักเรียนชายหญิงอายุ 12-14 ปี 35 คน และครูอาจารย์ชายหญิงอายุ 36-55 ปี 15 คน
3. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญเป็นพิเศษและปฏิบัติหน้าที่หรือมีผลงานทางวิชาการทางด้านการเล่น เกมและกีฬา จำนวน 12 คน (รายชื่อผู้เชี่ยวชาญอยู่ใน ภาคผนวก ข)

### วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ให้ผู้เล่นและผู้ชมตอบแบบประเมินภายหลังเสร็จสิ้นการแข่งขัน และได้ให้ผู้เชี่ยวชาญตอบแบบประเมินโดยการชมจากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบประเมินของผู้เล่น ผู้ชม และผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) (สูตรทางสถิติอยู่ในภาคผนวก จ) แบบประเมินที่ใช้เป็นชนิดประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งกำหนดระดับความคิดเห็น ดังนี้

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

ผู้วิจัยได้นำค่าเฉลี่ยมาเทียบอันดับโดยถือเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	4.6 ขึ้นไป	หมายถึง	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	3.6 - 4.5	หมายถึง	มาก
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	3.3 - 3.5	หมายถึง	ปานกลางค่อนข้างมาก
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	2.9 - 3.2	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	2.6 - 2.8	หมายถึง	ปานกลางค่อนข้างน้อย
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	1.6 - 2.5	หมายถึง	น้อย
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	1.5 ลงมา	หมายถึง	น้อยที่สุด

นำผลการประเมินมาสรุปในรูปแบบตารางและความเรียง ลักษณะที่ใช้ คือ

N	หมายถึง	จำนวนผู้ตอบ
$\bar{X}$	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นในแต่ละรายการ
SD	หมายถึง	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการประเมินในแต่ละรายการ



### ผลการประเมินโดยผู้เล่นและผู้ชม

เนื่องจากแบบประเมินการพัฒนารูปแบบเกมการเล่นกระต่ายขาเดียวของเด็กไทย  
ฉบับประเมินโดยผู้เล่นและฉบับประเมินโดยผู้ชมนั้นมีรายการประเมินเหมือนกัน ผู้วิจัยจึงนำผล  
การประเมินโดยผู้เล่นและผู้ชมมาเสนอไว้ในตารางเดียวกัน ผลการประเมินมีดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการประเมินโดยผู้เล่นและผู้ชม  
ในด้านลักษณะทั่วไป

รายการ	ผลการประเมิน			
	ผู้เล่น (N = 96)		ผู้ชม (N = 50)	
	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
ลักษณะทั่วไป				
ความน่าสนใจ	3.9	0.79	4.2	0.81
ความง่ายในการเล่น	4.3	0.88	3.9	0.90
ความสนุกสนานเร้าใจ	4.4	0.77	4.3	0.68
ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่น	3.9	0.70	3.7	0.84
ความปลอดภัยในการเล่น	3.4	0.87	3.6	1.02
คุณค่าในด้านการออกกำลังกาย	4.3	0.71	4.3	0.69
คุณค่าในด้านการอนุรักษ์				
การเล่นแบบไทย	4.5	0.78	4.5	0.81

จากตารางที่ 1 ผู้เล่นและผู้ชมมีความคิดเห็นโดยเฉลี่ยเกี่ยวกับลักษณะทั่วไปของการแข่งขันกระต่ายขาเดียวที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับ มาก ทางด้านคุณค่าในการอนุรักษ์การเล่นแบบไทย, ความสนุกสนานเร้าใจ, คุณค่าในการออกกำลังกาย, ความน่าสนใจ, ความง่ายในการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่น ส่วนทางด้านความปลอดภัยในการเล่นนั้น ผู้เล่นมีความคิดเห็นโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับ ปานกลางค่อนข้างมาก ในขณะที่ผู้ชมเห็นว่ามีความปลอดภัยอยู่ในระดับ มาก

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการประเมินโดยผู้เล่นและผู้ชม ในด้านความเหมาะสมของรูปแบบการแข่งขัน

รายการ	ผลการประเมิน			
	ผู้เล่น (N = 96)		ผู้ชม (N = 50)	
	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
ความเหมาะสมของรูปแบบการแข่งขัน				
การผลักดันไล่ฝ่ายละครึ่งสลับกันไป	4.2	0.77	4.1	0.98
การกำหนดเวลาในการเล่น				
แน่นอนตายตัว	3.7	0.93	4.1	0.85
ลักษณะการทำคะแนน (แต่ละได้ 1 คน ได้ 1 คะแนน)	4.1	0.81	4.3	0.90
การจบการแข่งขันในแต่ละเซ็ท				
ด้วยคะแนนที่กำหนดไว้	4.2	0.87	4.4	1.04
การกำหนดผลแพ้ชนะจากผล				
การแข่งขัน 2 ใน 3 เซ็ท	4.3	1.01	4.4	0.82

จากตารางที่ 2 ผู้เล่นและผู้ชมมีความคิดเห็นโดยเฉลี่ย เกี่ยวกับรูปแบบการแข่งขันว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มาก ในทุกรายการ ได้แก่ การผลัดกันไล่ฝ่ายละครึ่งสลับกันไป, การกำหนดเวลาในการไล่ไว้แน่นอนตายตัว ลักษณะการทำคะแนน การจบการแข่งขันในแต่ละเซ็ทด้วย คะแนนที่กำหนดไว้และการกำหนดผลแพ้ชนะจากผลการแข่งขัน 2 ใน 3 เซ็ท

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการประเมินโดยผู้เล่นและผู้ชม ในด้านความเหมาะสมของกติกาการแข่งขัน

รายการ	ผลการประเมิน			
	ผู้เล่น (N = 96)		ผู้ชม (N = 50)	
	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
ความเหมาะสมของกติกาการแข่งขัน				
จำนวนผู้เล่นฝ่ายละ 6 คน	4.2	0.94	4.3	0.89
จำนวนผู้เล่นสำรองฝ่ายละไม่เกิน 6 คน	4.1	0.96	4.0	0.94
สนามรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด				
8 x 8 เมตร	3.7	1.13	3.9	0.99
เวลาที่ใช้ในการไล่แต่ละครั้ง 30 วินาที	3.9	1.23	3.8	1.19
เวลานักกระหว่างการไล่แต่ละครั้ง				
20 วินาที	3.6	1.08	3.9	1.12
การจบการแข่งขันในแต่ละเซ็ท				
ที่ 15 คะแนน	4.2	0.90	4.1	0.90
ลักษณะการทำผิดกติกาต่าง ๆ	3.6	1.12	3.5	1.24
ลักษณะการลงโทษเมื่อมีการทำผิดกติกา	3.6	1.30	3.7	1.17

จากตารางที่ 3 ผู้เล่นและผู้ชมมีความคิดเห็นโดยเฉลี่ยเกี่ยวกับ กติกาการแข่งขันมีความเหมาะสมในระดับ มาก ในทุกรายการ ได้แก่ จำนวนผู้เล่น 6 คน จำนวนผู้เล่นสำรองฝ่ายละไม่เกิน 6 คน สนามรูปสามเหลี่ยมจตุรัสขนาด  $8 \times 8$  เมตร เวลาที่ใช้ในการไล่แต่ละครั้ง 30 วินาที เวลาคั่นระหว่างการไล่แต่ละครั้ง 20 วินาที การจบการแข่งขันในแต่ละเซ็ทที่ 15 คะแนน ลักษณะการทำผิดกติกาและลักษณะการลงโทษเมื่อมีการทำผิดกติกา

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการประเมินโดยผู้เล่นและผู้ชม ในด้านความเหมาะสมของการดำเนินการแข่งขัน

รายการ	ผลการประเมิน			
	ผู้เล่น (N = 96)		ผู้ชม (N = 50)	
	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
ความเหมาะสมของการดำเนินการแข่งขัน				
การเริ่มต้นด้วยการเลี้ยง	3.9	1.10	4.2	1.05
จำนวนผู้ตัดสิน 2 คน	3.2	1.34	3.4	1.41
การให้สัญญาณของผู้ตัดสิน	4.1	0.99	4.2	0.86
ระเบียบพิธีการแข่งขัน	4.3	0.83	4.2	0.86

จากตารางที่ 4 ผู้เล่นและผู้ชมมีความคิดเห็นโดยเฉลี่ยเกี่ยวกับ การดำเนินการแข่งขันมีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มาก ในด้านการเริ่มต้นด้วยการเลี้ยง การให้สัญญาณของผู้ตัดสินและลำดับขั้นตอนการแข่งขัน ส่วนจำนวนผู้ตัดสิน 2 คนนั้น ผู้เล่นมีความเห็นว่ามีเหมาะสมอยู่ในระดับ ปานกลาง และผู้ชมเห็นว่ามีเหมาะสมอยู่ในระดับ ปานกลางค่อนข้างมาก

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการประเมินโดยผู้เล่นและผู้ชม  
ในด้านข้อดีของการเล่น

รายการ	ผลการประเมิน			
	ผู้เล่น (N = 96)		ผู้ชม (N = 50)	
	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
ข้อดีของการเล่น				
ทำให้ร่างกายแข็งแรง	4.4	0.74	4.3	0.79
ทำให้อารมณ์เบิกบานแจ่มใส	4.3	0.79	4.2	0.78
ฝึกฝนความมีน้ำใจนักกีฬา	4.4	0.71	4.2	0.81
เสริมสร้างความสามัคคี	4.5	0.77	4.4	0.84
ฝึกฝนความมีไหวพริบ	4.4	0.80	4.3	0.90
ฝึกฝนการตัดสินใจ	4.3	0.75	4.2	0.97
ฝึกความมั่นใจในตนเอง	4.5	0.75	4.3	0.84

จากตารางที่ 5 ผู้เล่นและผู้ชมมีความคิดเห็นโดยเฉลี่ยเกี่ยวกับ ข้อดีของการ  
เล่นอยู่ในระดับ มาก ในทุกรายการ คือ ทำให้ร่างกายแข็งแรง อารมณ์เบิกบานแจ่มใส  
ฝึกฝนความมีน้ำใจนักกีฬา เสริมสร้างความสามัคคี ฝึกฝนความมีไหวพริบฝึกฝนการ  
ตัดสินใจและฝึกความมั่นใจในตนเอง

ตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการประเมินโดยผู้เล่นและผู้ชม  
ในด้านข้อเสียของการเล่น

รายการ	ผลการประเมิน			
	ผู้เล่น (N = 96)		ผู้ชม (N = 50)	
	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
ข้อเสียจากการเล่น				
ลักษณะการเล่นอาจเกิดการบาดเจ็บ หรือเกิดความเสื่อมของอวัยวะ เช่น ข้อเท้า หัวเข่า ฯลฯ	2.8	1.22	3.2	1.30
มีความเสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุ	2.6	1.12	3.0	1.13
ทำให้เกิดความเครียดทางอารมณ์	2.4	1.23	2.1	1.19
มีโอกาสที่จะทำให้เกิดการทะเลาะ วิวาทอันเนื่องมาจากการเล่นนอกเกม	2.7	1.25	2.4	1.36

จากตารางที่ 6 ผู้เล่นและผู้ชมมีความคิดเห็นโดยเฉลี่ยเกี่ยวกับข้อเสียในด้านลักษณะการเล่นอาจเป็นอันตรายหรือเกิดความเสื่อมของอวัยวะและในด้านความเสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุอยู่ในระดับ ปานกลางค่อนข้างน้อย ในขณะที่ผู้ชมมีความเห็นโดยเฉลี่ยต่อข้อเสียดังกล่าวอยู่ในระดับ ปานกลาง

ผู้เล่นและผู้ชมมีความเห็นโดยเฉลี่ยเกี่ยวกับ การเล่นทำให้เกิดความเครียดทางอารมณ์อยู่ในระดับ น้อย ส่วนข้อเสียเกี่ยวกับโอกาสที่จะมีการทะเลาะวิวาทอันเนื่องมาจากการเล่นนอกเกมนั้น ผู้เล่นและผู้ชม มีความเห็นโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับ ปานกลางค่อนข้างน้อย และน้อยตามลำดับ

### ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 7 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ  
ในด้านลักษณะทั่วไป

รายการ	ผลการประเมิน (N = 12)	
	$\bar{X}$	SD
ลักษณะทั่วไป		
ความน่าสนใจ	4.3	0.49
ความง่ายในการเล่น	4.6	0.51
ความสนุกสนานเร้าใจ	4.1	0.51
ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่น	4.2	0.58
ความปลอดภัยในการเล่น	4.2	0.58

จากตารางที่ 7 ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นโดยเฉลี่ยเกี่ยวกับการแข่งขันกระต่าย  
ขาเดียวในรูปแบบใหม่ที่ได้พัฒนาขึ้นว่ามีความน่าสนใจอยู่ในระดับ มาก ความสนุกสนานเร้าใจ  
อยู่ในระดับ มาก ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นอยู่ในระดับ มาก ความปลอดภัยในการเล่น  
อยู่ในระดับ มาก และความง่ายในการเล่นอยู่ในระดับ มากที่สุด

ตารางที่ 8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ  
ในด้านความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบของกีฬา

รายการ	ผลการประเมิน (N = 12)	
	$\bar{X}$	SD
ความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบของกีฬา		
มีการแสดงออกถึงความสามารถทางกาย (Physical Prowess)	3.8	0.72
มีการแข่งขัน (Competition)	4.1	0.79
มีแบบอย่างของตัวเอง (Pattern)	4.3	0.62
มีกฎกติกา (Rules)	4.3	0.49
มีลักษณะกระบวนการของความเป็นสถาบัน (Institutionalization)	3.5	0.67
มีระเบียบพิธีการแข่งขัน (Formalization)	4.3	0.49
มีมาตรฐานของกิจกรรม (Standardization)	3.6	0.67

จากตารางที่ 8 ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นโดยเฉลี่ยเกี่ยวกับความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบของกีฬาอยู่ในระดับมากในเกือบทุกรายการ คือ มีการแสดงออกถึงความสามารถทางกาย มีการแข่งขัน มีแบบอย่างของตัวเอง มีกฎกติกา มีระเบียบพิธีการแข่งขัน และมีมาตรฐานของกิจกรรม ส่วนลักษณะกระบวนการของความเป็นสถาบันนั้น ค่าเฉลี่ยของความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลางค่อนข้างมาก



ตารางที่ 9 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ  
ในด้านความเหมาะสมของรูปแบบการแข่งขัน

รายการ	ผลการประเมิน (N = 12)	
	$\bar{X}$	SD
ความเหมาะสมของรูปแบบการแข่งขัน		
การผลักดันไล่ฝ่ายละครึ่งกลับกันไป	4.3	0.65
การกำหนดเวลาในการไล่ไว้แน่นอนตายตัว	4.4	0.51
ลักษณะการทำคะแนน (เตะได้ 1 คน ได้ 1 คะแนน)	4.4	0.51
การจบการแข่งขันในแต่ละเซ็ทด้วยคะแนนที่กำหนดไว้	4.3	0.45
การกำหนดผลแพ้ชนะจากผลการแข่งขัน 2 ใน 3 เซ็ท	4.4	0.51

จากตารางที่ 9 ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นโดยเฉลี่ยเกี่ยวกับความเหมาะสมของรูปแบบการแข่งขันอยู่ในระดับมาก ในทุกรายการ คือ การผลักดันไล่ฝ่ายละครึ่งกลับกันไป การกำหนดเวลาในการไล่ไว้แน่นอนตายตัว ลักษณะการทำคะแนน การจบการแข่งขันในแต่ละเซ็ทด้วยคะแนนที่กำหนดไว้และการกำหนดผลแพ้ชนะจากผลการแข่งขัน 2 ใน 3 เซ็ท

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 10 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ  
ในด้านความเหมาะสมของกติกาการแข่งขัน

รายการ	ผลการประเมิน (N = 12)	
	$\bar{X}$	SD
ความเหมาะสมของกติกาการแข่งขัน		
จำนวนเล่น	4.5	0.52
เวลาในการไล้	4.4	0.67
เวลาในการปัก	3.7	0.78
คะแนนในแต่ละเซ็ท	4.3	0.62
ขนาดสนาม	4.0	0.85
ลักษณะการกระทำผิดกติกาต่าง ๆ	3.4	0.90
ลักษณะการลงโทษเมื่อมีการทำผิดกติกา	3.7	0.78

จากตารางที่ 10 ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นโดยเฉลี่ยเกี่ยวกับกติกาการแข่งขันว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มาก ในเกือบทุกรายการ ได้แก่ จำนวนผู้เล่น เวลาในการไล้ เวลาในการปัก คะแนนในแต่ละเซ็ท ขนาดสนาม และลักษณะการลงโทษเมื่อมีการทำกติกา ส่วนลักษณะการกระทำผิดกติกาต่าง ๆ นั้น ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับ ปานกลางค่อนข้างมาก

ตารางที่ 11 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ  
ในด้านความเหมาะสมของการดำเนินการแข่งขัน

รายการ	ผลการประเมิน (N = 12)	
	$\bar{X}$	SD
ความเหมาะสมของการดำเนินการแข่งขัน		
การเริ่มต้นด้วยการเลี้ยง	4.5	0.52
คณะกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขันประกอบด้วย ผู้ตัดสิน 2 คน ผู้ควบคุมเวลา 1 คน ผู้บันทึก 1 คน และผู้ประกาศ 1 คน	4.5	0.52
การให้สัญญาณของผู้ตัดสินในการแข่งขัน	3.9	0.94

จากตารางที่ 11 ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นโดยเฉลี่ยเกี่ยวกับความเหมาะสมของการดำเนินการแข่งขันอยู่ในระดับมาก ในทุกรายการ คือ การเริ่มต้นด้วยการเลี้ยง จำนวนคณะกรรมการผู้ดำเนินการแข่งขัน และการให้สัญญาณของผู้ตัดสิน

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 12 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ  
ในด้านประโยชน์ของการเล่น

รายการ	ผลการประเมิน (N = 12)	
	$\bar{X}$	SD
ประโยชน์ของการเล่น		
ทางด้านร่างกาย		
ทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง	4.1	0.67
ทำให้กล้ามเนื้อมีความทนทาน	4.0	0.95
ช่วยพัฒนาความเร็ว	3.8	0.72
ทำให้เกิดความว่องไว	4.3	0.62
ทำให้มีการทรงตัวที่ดี	4.6	0.51
ช่วยพัฒนาความอ่อนตัว	3.8	0.83
ช่วยให้ระบบประสาทและ		
กล้ามเนื้อทำงานสัมพันธ์กันดี	4.2	0.58
ช่วยทำให้เกิดความทนทาน		
ของระบบหายใจและระบบไหลเวียนโลหิต	3.8	0.62
ทางด้านจิตใจและอารมณ์		
ทำให้อารมณ์เบิกบานแจ่มใส	4.3	0.62
ฝึกฝนความมีน้ำใจนักกีฬา	4.1	0.29
ฝึกฝนคุณธรรมต่าง ๆ เช่น ความรับผิดชอบ		
ความอดทน ความเพียร ฯลฯ	4.3	0.45
ฝึกฝนความมั่นใจในตนเอง	4.4	0.49



## ตารางที่ 12 (ต่อ)

รายการ	ผลการประเมิน (N = 12)	
	$\bar{X}$	SD
ด้านสังคม		
เสริมสร้างความสามัคคี	4.2	0.58
ฝึกให้เป็นผู้เคารพต่อระเบียบ	4.3	0.62
ฝึกฝนการวางแผนการทำงานร่วมกัน	4.0	0.74
ด้านสติปัญญา		
มีการใช้ไหวพริบ	4.1	0.67
ฝึกการตัดสินใจ	4.2	0.39
มีการวางแผนการเล่น	3.8	0.62
มีการใช้ยุทธวิธีในการเล่น	3.6	0.65
ประโยชน์ในด้านอื่น ๆ		
เป็นกีฬาที่ประหยัดค่าใช้จ่าย	4.8	0.45
ช่วยอนุรักษ์การเล่นแบบไทย	4.7	0.49
ช่วยกระตุ้นความรู้สึกรักนิยมไทย	4.6	0.51
สามารถใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนผลศึกษาได้	4.4	0.51

จากตารางที่ 12 ประโยชน์ของการเล่น

ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นโดยเฉลี่ยเกี่ยวกับประโยชน์ทางด้านร่างกายอยู่ในระดับมาก

ที่สุดในด้านช่วยให้มีการทรงตัวที่ดี ในรายการอื่น ๆ ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกรายการ คือ ทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง ทำให้กล้ามเนื้อมีความทนทาน ช่วยพัฒนาความเร็ว ทำให้เกิดความว่องไว ช่วยพัฒนาความอ่อนตัว ช่วยให้ระบบประสาทและกล้ามเนื้อทำงานสัมพันธ์กันดี และช่วยให้เกิดความทนทานของระบบหายใจและไหลเวียนโลหิต

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นโดยเฉลี่ยเกี่ยวกับประโยชน์ทางด้านจิตใจและอารมณ์อยู่ในระดับ มาก ในทุกรายการ คือ ทำให้อารมณ์เบิกบานแจ่มใส ฝึกฝนความมีน้ำใจนักกีฬา ฝึกฝนคุณธรรมต่าง ๆ และฝึกฝนความมั่นใจในตนเอง

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญโดยเฉลี่ยเกี่ยวกับประโยชน์ทางด้านสังคม อยู่ในระดับมากในทุกรายการ ได้แก่ ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ ฝึกให้เป็นผู้เคารพต่อระเบียบและฝึกฝนการทำงานร่วมกัน

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ทางด้านสติปัญญาอยู่ในระดับ มากในทุกรายการ ได้แก่ มีการใช้ไหวพริบ ฝึกการตัดสินใจ มีการวางแผนการเล่น และมีการใช้ยุทธวิธีในการเล่น

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญโดยเฉลี่ยเกี่ยวกับประโยชน์ในด้านอื่น ๆ อยู่ในระดับมากที่สุดในการเป็นกีฬาที่ประหยัดค่าใช้จ่าย ช่วยอนุรักษ์การเล่นแบบไทย และช่วยกระตุ้นความรู้สึกนิยมไทย ส่วนรายการสามารถใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนพลศึกษาได้นั้น ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับ มาก

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 13 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ  
ในด้านข้อเสียจากการเล่น

รายการ	ผลการประเมิน (N = 12)	
	$\bar{X}$	SD
ข้อเสียจากการเล่น		
ลักษณะการเล่นอาจเกิดการบาดเจ็บหรือเกิดความ เสื่อมของอวัยวะ เช่น ข้อเท้า หัวเข่า ฯลฯ	2.8	1.03
มีความเสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุ	2.7	0.89
เกิดความเครียด	2.1	0.67
มีโอกาสที่จะเกิดการทะเลาะวิวาท อันเนื่อง มาจากการเล่นนอกเกม	1.9	0.83

จากตารางที่ 13 ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นโดยเฉลี่ยเกี่ยวกับข้อเสียจากการ  
เล่นในด้านลักษณะการเล่นอาจเกิดการบาดเจ็บหรือเกิดความเสื่อมของอวัยวะและในด้านมี  
ความเสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุ อยู่ในระดับ ปานกลางค่อนข้างน้อย ส่วนข้อเสียในด้าน  
ทำให้เกิดความเครียดและด้านโอกาสที่จะเกิดการทะเลาะวิวาทอันเนื่องมาจากการเล่นนอก  
เกมนั้น ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับ น้อย

## สรุปผลการประเมินการพัฒนา รูปแบบเกมการเล่นกระต่ายขาเดียวของเด็กไทย

ผู้เล่น ผู้ชม และผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า การแข่งขันกระต่ายขาเดียวในรูปแบบใหม่ที่ได้พัฒนาขึ้นมีความน่าสนใจ เล่นง่าย สนุกสนาน ประหยัด ปลอดภัย มีคุณค่าต่อการออกกำลังกาย มีประโยชน์ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา มีรูปแบบและกติกาการแข่งขันที่สมบูรณ์ มีข้อเสียจากการเล่นน้อย มีส่วนช่วยอนุรักษ์การเล่นแบบไทย และสามารถใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนผลึกษาได้



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย