



บรรณานุกรม

- ธีระ รุญเจริญ. การเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร :
ไทยวัฒนาพานิช, 2525.
- พิศนา แคมมณี. "การใช้บทบาทสมมติในการเรียนการสอน." วารสารครุศาสตร์
2(กรกฎาคม - สิงหาคม 2519) : 41-48.
- นิสิตปริญญาโทภาควิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สมุดปกขาว
สำหรับครู กรุงเทพมหานคร : นิสิตปริญญาโทภาควิชาโสตทัศนศึกษา, 2522
(อัดสำเนา).
- แตงน้อย เพียรสุขสวัสดิ์. "การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การสะกดคำภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ห้า ระหว่างการสอนแบบใช้เกม และแบบธรรมดา."
วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์-
มหาวิทยาลัย, 2525.
- ปรีญา จันทรลธิเวช. "การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทน
ในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์โดยมีเกม และ
ไม่มีเกมประกอบ." ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มศว. ประสานมิตร,
2522.
- สุภา กิจจาท. "การใช้สถานการณ์จำลอง." ใน เอกสารการประชุมปฏิบัติการ
เกี่ยวกับการสอนแบบจุลภาค, หน้า 194-198 หน่วยงานนิเทศ กรมการฝึกหัดครู.
กรุงเทพฯ หน่วยงานนิเทศ กรมการฝึกหัดครู, 2519.
- สุภา วาดเขียน. ทำอย่างไรนิสิตนักศึกษาจึงจะสอนได้ดี. พิมพ์ครั้งที่ 2, กรุงเทพฯ :
ไทยวัฒนาพานิช, 2520.

สำรวม พุ่มวิเศษ. "การสอนด้วยเกมสถานการณ์จำลอง." ใน การเรียนการสอนระดับ
ประถมศึกษา. หน้า 64-72 สมศักดิ์ ขอบตรง, บรรณาธิการ. สุราษฎร์ธานี
ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยครูสุราษฎร์ธานี,
2526.

หน่วยศึกษานิเทศก์จังหวัดกาญจนบุรี. คณิตคิดสนุก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์แสง, 2520.

อบรม สันภิบาล และกฤษณี องค์กริพร. ประสบการณ์วิชาชีพภาคปฏิบัติ 1 (คู่มือฝึกสอน) :
หลักการเทคนิคและวิธีการสอน. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2524.

Anderson, Charles Raymond. "The Effectiveness of A Simulation
Learning Game in Teaching Consumer Credit to Senior High
School Students in Comparison to a Conventional Approach
to Instruction." Dissertation Abstract International
31(August 1970) : 670-A.

Beck, Isabel H. and Monroe, Bruce. "Some Dimension of Simulation."
Educational Technology (October 1969) : 45-49.

Boocock, Sarane S. "Games, Instructional." The Encyclopedia of
Education 4(1971) : 106-111.

Brand, Charles Frederick. "The Effects of Sociometric Selection
of Simulation Game Participants on the Cognitive Learning
of Fifth Grade Students." Dissertation Abstracts International
35(March 1977) : 5877-A.

- Carlson, Elliot. "Games in the Classroom." In The Study of Games, pp. 330-339 Elliot M. Avedon and Brian Sutton-Smith, ed. New York : John Wiley & Son, 1971.
- Coats, James Harolds. "A Comparative Study of the Effects of Simulation and Traditional Teaching on Student Achievement, Attitude, Motivation and Interpersonal Relation in Eleventh Grade American History." Dissertation Abstract International 34(December 1973) : 3914-A.
- Colman, Andrew M. Game Theory and Experimental Games : the Study of Strategic Interaction. New York : Pergamon Press, 1982.
- Coleman, James S. "Learning Through Games." In The Study of Games, pp. 332-335 Elliot M. Avedon and Brian Sutton-Smith, ed. New York : John Wiley & Son, 1971.
- Coombs, Don H. "Research Abstracts." AVCR 20(Fall 1972) : 342-343
- Cruickshank, Donal R. A First Book of Game and Simulations. Belmont California : Wadsworth Publishing Company Inc., 1977 .
- Dale, Edgar. Audio-Visual Methods in Teaching. rev. ed. New York : Holt, Rinehart and Winston, 1954.

- Dickerson, Dolorces Powley. "A Comparison of the Use of the Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary." Dissertation Abstract International 19(April 1976) : 6456-A.
- Dow, Ruth McNabb. "Comparative Effectiveness of a Computer and Videotape Simulation in Dietetic Education." Dissertation Abstract International 41(May 1981) : 4624-A.
- Drumheller, Sidney J. "Curriculum Making as a Game Designing Task." Educational Technology 12(May 1972) : 13-17.
- Elg, Thomas Edward. "A General, Cognitive Model for Teaching Problem Solving in Elementary School Using Computer Simulations." Dissertation Abstract International 44(August 1983) : 370-A.
- Elsness, Jame Roger. "The Effects of Playing a Simulation Game on the Cognitive Achievement and Attitude Toward Instructional Cooperative of Secondary Students." Dissertation Abstract International 12(June 1975) : 7745-A.
- Feldmiller, Ilajean. "The Exploration of the Nature of Learning Experiences Using Simulation Games as Revealed By Verbal Behavior." Dissertation Abstract International 31(March 1971) : 4595-A.

- Fluck, Sandra Elaine. "The Effects of Playing and Analyzing Computational Strategy Games on the Problem Solving and Computational Ability of Selected Fifth Grade Students." Dissertation Abstract International 42(June 1982) : 5020-A.
- Gilman, John Frances. "Game in Senior High School Mathematics Class." The Mathematic Teacher 8(December 1976) : 657-661.
- Gockley, Gilbert Charles. "The Effect of Vocational Awareness Games on the Self-Concept of the Sixth Grade Students." Dissertation Abstract International 34(November 1973) : 2295-A.
- Grant, Roger Allen. "A Comparative of Two Approaches to Teaching the Master Science Concept of Film Production : Lecture Versus Lecture with Added Simulation Exercise." Dissertation Abstract International 35(March 1974) : 5627-A.
- Hoffert Epstein, Linda. "The Effects of Game Interaction Therapy on Learning Disabled, Latency Age Children." Dissertation Abstract International 42(September 1981) : 1097-A.
- Hunter, Robert and Clark, Richard E. "Simulation/Gaming Research." Educational Technology 17(July 1977) : 44.
- Isaac, Ronald Howard. "Affective and Cognitive Changes in using Hebrew Language Games with Thirteen and Fourteen Year old Students : An Exploratory Study." Dissertation Abstract International 39(1979) : 7120-7121-A.

- Jacovino, Joseph Albert. "The Use of Cooperatively Structured Games as a Teaching Strategy in a Secondary School Class to Increase the Group Cooperation Behavior of its students." Dissertation Abstract International 41(February 1981) : 3403-A.
- Kame, Gary William. "The Simulation Technique : An Approach Toward Effective Teaching and Learning in the Elementary School." Dissertation Abstract International 31(1971) : 3272-A.
- Kettle, Raymond Peter. "The Effects of Involvement with the Television Literature Game Show on Fifth Grade Students' Attitude Toward Reading, Reading Achievement and Number of Book Read." Dissertation Abstract International 42(May 1982) : 4779-A.
- Kincaid, William Arthur . "A Study of the Effects of the Children's Attitude and Achievement in the Mathematics Resulting from the Introduction of Mathematical Games into the Home by Specially Trained Parents." Dissertation Abstract International 7(January 1977) : 4194-A.
- Labriola, Mary Anne Parks. "Drama as Game : A Description of A Simulation Game as the Major Element in A Course of Study for Undergraduate Students of Literature." Dissertation Abstract International 35(March 1974) : 5782-A.
- Levit, Grace and Jennings, Helen H. "Learning Through Role Playing In How to Use Role-Playing and other Tools for Learning , pp. 5-10 Illinois Adult Education Association of the U.S.A., 1956.

- Linton, Hazel Jean McKinney. "Effects of an Educational Game on Parent Knowledge of the Individualized Education Plan." Dissertation Abstract International 40(April 1980) : 5400-A.
- Livingston, Samuel A. and Stoll, Clarice Stasz. Simulation Games : An Introduction for the Social Studies Teacher. New York : Free Press, 1973.
- Madison, Jane Frances. "A Comparison of Attitudes and Achievement" of Alaska Secondary Marketing and Distributive Education Students Toward a Specific Simulation Model Versus Traditional Instruction." Dissertation Abstract International 42(January 1972) : 3127-A.
- Miller, Jerry L. "Using Simulation Techniques to Change Attitude of Students Enrolled in General Safety Education in College" Dissertation Abstract International 31(September 1970) : 114-A.
- O'Neil, James Steven. "The Effects of a Teams-Games-Tournaments Reward Structure on the Self-Esteem and Academic Achievement of Ninth Grade Social Studies Students." Dissertation Abstract International 41(June 1981) : 4637-A.
- Pearson, Craig and Marfuggi, Joseph. Creating and Using Learning Games. California : Education Today Company, 1975.
- Pinter, Donma Dac Kredwedl "The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of Third Graders." Dissertation Abstract International 2(August 1977) : 710-A.

- Ramsey, Bette. "A Comparative Study of Junior High Students in Traditional Consumer and Home Economics Programs and those Utilizing the Consumer and Home Economics Career Exploration Simulation Modules." Dissertation Abstract International 41(February 1981) : 3456-A.
- Ricks, James Daigh. "The Impact of the Instructional Game Equations Upon Mathematics Achievement of Middle-School Students." Dissertation Abstract International 44(December 1983) : 1716-A.
- Sampson, Erwin David. "The Development Implementation and Evaluation of A Computerized Laboratory Simulation Package for Introductory College Genetics." Dissertation Abstract International 42(June 1982) : 5079-A.
- Sharan, Sharan and Sharan, Yael. Small Group Teaching. Englewood Cliffs, N.J. : Educational Technology Publication, 1976.
- Shay, Cari. "Simulation in the Classroom : An Appraisal." Educational Technology (November 1980) : 26-31.
- Smalley, Shelia Yvette. "The Effect of Cooperative and Competitive Games with Learning Disabled Adolescents on Arithmetic Performance and on-Task Behavior." Dissertation Abstract International 44(August 1983) : 463-A.
- Spraggins, Charles Christopher. "A Comparative Study of the Effects of Simulation Games and Worksheets as Teaching Strategies on Immediate Cognitive Learning and Retention of Varying Ability Groups in A high School Biology Classroom."

Dissertation Abstract International 45(August 1984) : 483-A.

Stember, Thomas Patrick. "The Effects of A Simulation Game on Knowledge Retention and Attitude Change among Convicted First Offense Drinking Drivers ." Dissertation Abstract International 39(1979) : 6664-A.

Szczurek, Mario. "Meta-Analysis of Simulation Games Effectiveness for Cognitive Learning." Dissertation Abstract International 43(October 1982) : 1031-A.

Taylor, George R. and Watkins, Susan T. "Active Games an Approach to Teaching Mathematical Skills to the Educable Mentally Retarded.": The Arithmetic Teachers 8(December 1974) : 674-678.

Twelker, Paul A. "Designing Simulation Systems." Educational Technology 19(October 1969) : 64-70.

Varenhorst, Barbara, B. "Game Theory Simulation and Group Counseling." Educational Technology 13(February 1973) : 40-43.

Walker, Dovie Mae. "The Effects of Educational Spelling Games on Spelling Achievement of Elementary Students." Dissertation Abstract International 42(December 1981) : 2493-A.

Watman, Michael X. "A Simulation Game for General Mathematice." The Mathematics Teacher 1(January 1973) : 23-25.

- Wise, Kevin Charles. "The Impact of Microcomputer Simulation on the Achievement and Attitude of High School Physical Science Students." Dissertation Abstract International 44(February 1984) : 2432-A.
- Woolard, Steven Harold. "A Simulation of a Model of Perception to Shape Problem Recognition Behavior of Slow Learners in Social Studies." Dissertation Abstract International 35(August 1974) : 811-A.
- Yunibhand, Jintana Rummavas. "A Study of Effects of a Simulation Game on the Level of Anxiety and Achievement of the Nursing Students in a Selected Baccalaureate Nursing Program." Dissertation Abstract International 41(February 1981) : 3453-A.

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



เกมการค้าขายแลกเปลี่ยน

การเล่นเกมนี เป็นการค้าขายปัจจัยสี่ ซึ่งได้แก่ อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่-อาศัย ยารักษาโรค เพื่อให้ได้สิ่งที่จำเป็นแก่การดำรงชีวิต ในระหว่างการเล่นบางครั้งผู้เล่นจะประสบกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามที่ระบุไว้ในบัตรโชคชะตา ซึ่งจะเกิดขึ้นเหมือนชีวิตจริง

อุปกรณ์การเล่น (สำหรับผู้เล่น 2-6 คน)

- กระดานสำหรับเดิน
- ตัวเดิน (6 ตัว)
- โฉนดที่ดิน - บัตรสินค้า
- บัตรโชคชะตา
- ธนบัตร
- ลูกเต๋า

ก่อนการเล่น

ผู้เล่นทุกคนจะได้รับเงินคนละ 15,000 บาท (5,000 สองฉบับ, 1,000 สี่ฉบับ, 500 หนึ่งฉบับ, 100 สี่ฉบับ, 50 หนึ่งฉบับ 10 ห้าฉบับ) และบัตรโฉนดคนละ 3 ใบ ตามแต่จะได้รับแจกจากสำรับโดยไม่มีทางเลือก พร้อมกับตัวเดินคนละ 1 ตัวนำไปวางที่จุดเริ่มต้น และทำการแต่งตั้งนายธนาคาร 1 คน จากผู้เล่น

วิธีเล่น

ครั้งแรกผู้ที่โยนลูกเต๋ามากที่สุด จะเริ่มเล่นก่อนโดยใช้ตัวเดินของตนเองไปตามช่องให้เท่ากับจำนวนลูกเต๋ายื่นได้ (ผู้เล่นที่โยนลูกเต๋ามากที่สุดเหมือนกันทั้งสองลูก มีสิทธิ์จะโยนใหม่ แต่หากว่าลูกเต๋ายื่นออกมาเหมือนกัน 2 ลูก ติดต่อกันถึง 3 ครั้งผู้นั้นต้อง "เข้าคุก") เมื่อผู้เล่นเดินไปหยุด ณ ที่ดินที่ยังว่าง ผู้เล่นมีสิทธิ์ที่จะซื้อที่ดินได้

จากธนาคารตามราคาที่จะระบุไว้ในชื่อนั้น แล้วขอโอนคดีดินแปลงนั้นมายึดถือกรรมสิทธิ์

เมื่อผู้เล่นซื้อที่ดินแล้ว ก็จะมีสิทธิ์ซื้อสินค้าตามราคาที่จะระบุไว้ในโฉนด จากนั้นจะซื้อสินค้าได้อีก เมื่อได้รับเงินเดือน 2000 บาท ซึ่งธนาคารจะจ่ายให้ทุกครั้งที่เดินครบรอบ และผ่านจุดเริ่มต้นมาหยุด ณ ที่ดินของตนอีก

เจ้าของที่ดิน มีสิทธิ์เก็บค่าเช่าที่ แก่ผู้ที่มาหยุด ณ ที่ดิน
ของตน ตามอัตราที่จะระบุไว้ในโฉนด

ในระหว่างการเล่น ผู้ที่ล้มละลายจะต้องออกจากเกมการเล่นไป ผู้ที่มีปัจจัยสี
มากที่สุดจึงจะถือว่าเป็นผู้ชนะ

ธนาคาร ธนาคารมีหน้าที่เก็บเงิน โฉนดที่ดิน บัตรสินค้า ก่อนที่จะมีการซื้อขาย โดยเก็บแยก
จากเงิน 15000 บาท ที่ได้รับ เช่นเดียวกับผู้อื่น ธนาคารจะเป็นผู้จ่ายเงินเดือน ชายที่ดิน
เปิดประมูล ชื่อ ขายสินค้า รับจำนองที่ดิน จ่ายและรับเงินตามคำทำนายของโชคชะตา
ธนาคารมีเงินไม่จำกัด และมีสิทธิ์พิมพ์ธนบัตรเพิ่มขึ้นโดยเขียนจำนวนเงินลงในแผ่นกระดาษ
ขายและจำนอง จำนองได้เฉพาะที่ดินเท่านั้นในราคา 50 เปอร์เซ็นต์ของราคาซื้อ จะ
ได้ถอนคืนได้ในราคาเดียวกันกับที่จำนองไว้ แต่จะต้องเสียดอกเบี้ยต่างหากอีก 100 บาท
ทุกครั้งไป แต่ก่อนที่จะจำนองที่ดินต้องขายสินค้า หรือบ้าน ตามที่ระบุไว้ในโฉนด กับ
ธนาคารในราคา 50 เปอร์เซ็นต์ของราคาซื้อที่ดินที่อยู่ในระหว่างการจำนองจะไม่
มีการเก็บเงินค่าเช่า และแยกโฉนดไว้ต่างหาก กรณีผู้เล่นล้มละลายลง จะต้องมอบโฉนด
คืนแก่ธนาคาร

โชคชะตา หากผู้เล่นเดินมาหยุดที่โชคชะตาจะต้อง เปิดบัตรโชคชะตาที่วางคว่ำอยู่บน
แผ่นกระดาน และปฏิบัติตามข้อความที่ระบุไว้ เสร็จแล้วสอดบัตรนี้ไว้ในส่วนล่างของ
สำรับที่วางอยู่

การประมูล เมื่อผู้เล่นไม่ประสงค์ที่จะใช้สิทธิ์ของตนในการซื้อที่ดิน ผู้อื่นมีสิทธิ์ขอให้
นายธนาคารเปิดการประมูลที่ดินแปลงนั้น ซึ่งการประมูลจะเริ่มตั้งแต่ราคาเท่าใดก็ได้ โดย

ตนเองสามารถเข้าร่วมการประมูลนั้นด้วย

กฎ เมื่อผู้เล่นเดินไปหยุดที่ “ไปเข้าคุก” จะต้องไปเข้าคุกทันที (และเมื่อถึงคราวที่
คนจะต้องโยนลูกเต๋า จะต้องเสียค่าปรับ 500 บาทก่อนจึงจะโยนลูกเต๋าค่าได้) ขณะที่ผู้เล่น
อยู่ในคุกไม่มีสิทธิ์ร่วมการประมูลที่ดิน แต่ยังคงเก็บเงินค่าเช่าได้ตามปกติ



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



สถานการณ์จำลอง

เรื่อง การค้าขายแลกเปลี่ยน

แบ่งผู้เล่นออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ผลิต พ่อค้าขายส่ง และพ่อค้าขายปลีก แต่ละกลุ่มประกอบด้วยผู้มีอาชีพต่าง ๆ กันดังนี้

ผู้ผลิต	พ่อค้าขายส่ง	พ่อค้าขายปลีก
- ชาวนา	พ่อค้าขายข้าวสาร	พ่อค้าขายข้าวสาร
- เจ้าของโรงสี	พ่อค้าขายเสื้อผ้า	พ่อค้าขายเสื้อผ้า
- เจ้าของโรงงานผลิตเสื้อผ้า	พ่อค้าขายยา	พ่อค้าขายยา
- เจ้าของหมู่บ้านจัดสรร		
- เจ้าของโรงงานผลิตยา		

จำนวนผู้เล่น อาชีพละ 2 คน

ผู้เล่นแต่ละอาชีพของแต่ละกลุ่ม จะได้รับซอง 1 ซอง ภายในซองประกอบด้วย

1. รูปภาพ แสดงอาชีพ
2. บัตรคำสั่ง ซึ่งอธิบายหน้าที่ ที่แต่ละอาชีพจะต้องปฏิบัติ
3. 3.1 ถ้า เป็นกลุ่มผู้ผลิต จะได้รับบัตรซึ่งมีภาพของผลผลิตและตัวเลข

แสดงจำนวนผลผลิตที่ตนเองผลิตได้

3.2 ถ้า เป็นกลุ่มพ่อค้าจะได้รับ

- บัญชีแสดงรายจ่ายของพ่อค้า
- ธนบัตร สำหรับใช้ซื้อสินค้าตามจำนวนที่ได้กำหนดให้พ่อค้าแต่ละประเภทได้รับ

4. บัตรคำตอบ สำหรับให้ผู้เล่นใส่รายการสินค้า และราคาสินค้าที่ซื้อมา

วิธีการเล่น เมื่อผู้เล่นได้รับซองแล้ว ให้ปฏิบัติตามที่ได้กำหนดไว้ ในบัตรคำสั่ง เช่น กลุ่มผู้ผลิต จะต้องกำหนดราคาผลผลิตที่ตนเองผลิตขึ้นให้เหมาะสมกับทุนที่ได้จ่ายไป ส่วนกลุ่มพ่อค้า ถ้า เป็นพ่อค้าขายส่งจะต้องติดต่อขอซื้อสินค้าจากกลุ่มผู้ผลิต เพื่อนำไปขายให้พ่อค้าขายปลีกอีกทอดหนึ่ง เมื่อพ่อค้าขายปลีกซื้อสินค้าจากพ่อค้าขายส่งแล้วให้นำมาวางขายที่ตลาด และให้ผู้เล่นเกมอื่น ๆ มาซื้อสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตที่ยังขาดอยู่ให้ครบถ้วน เมื่อซื้อมาแล้วให้กรอกรายการสินค้า และราคาสินค้าที่ซื้อมาลงในบัตรคำตอบ

หลังจากที่การเล่นสิ้นสุดลง ให้ผู้เล่นสนทนาหรือตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องต่อไปนี้

1. คนเรามีชีวิตอยู่ได้ต้องอาศัยอะไรบ้าง และเราได้สิ่งเหล่านี้มาได้อย่างไร
2. ปัญหาเกี่ยวกับการค้าขายแลกเปลี่ยนที่ผู้เล่นพบจากสถานการณ์จำลอง
3. ธนาคารมีความสำคัญต่อการค้าขายอย่างไร
4. คุณสมบัติของผู้ซื้อ และผู้ขาย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เกมจำลองสถานการณ์

เรื่อง การค้าขายแลกเปลี่ยน

การเล่นเกมนำร่องสถานการณ์ ประกอบด้วยการเล่น 2 รอบ

รอบแรก

1. แจกบัตรให้แก่ผู้เล่นคนละ 4 ใบ บัตรแต่ละใบจะมีภาพ และข้อความต่าง ๆ กันคือ อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค และจะมีตัวเลขซึ่งหมายถึงคะแนนของบัตรนั้นปรากฏอยู่ด้วย

2. ให้ผู้เล่นพยายามแลกเปลี่ยนบัตรที่มีข้อความต่าง ๆ กันนี้ ให้ได้ครบทั้ง 4 ข้อความ

3. วิธีการแลกเปลี่ยน ผู้เล่นยืนเป็นวงกลมหันหน้าเข้าหากัน ให้ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งเป็นจุดเริ่มต้น โดยผู้ที่มีสิทธิ์ขอแลกเปลี่ยนเป็นคนแรก จะต้องขอจับมือกับผู้ที่จะมีบัตรที่ต้องการด้วย ถ้าผู้นั้นยอมให้จับมือจึงจะดำเนินการแลกเปลี่ยนได้ (การแลกเปลี่ยนนี้อาจจะไม่ประสบความสำเร็จ ถ้าบัตรที่จะขอแลกเปลี่ยนนั้นไม่เป็นที่ต้องการของอีกฝ่ายหนึ่ง) เมื่อแลกเปลี่ยนเรียบร้อยแล้วให้กลับมายืนที่เดิม ให้คนถัดไปออกไปแลกเปลี่ยนบัตรบ้าง สำหรับผู้ที่ไม่ต้องการแลกเปลี่ยนบัตรกับใครให้ทอดอกเอาไว้

4. เมื่อมีผู้แลกเปลี่ยนบัตรได้ครบชุด (คือได้บัตรซึ่งมีภาพ อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค) ให้ออกมายืนนอกวง ถ้าครบ 8 คนเมื่อใดให้ยุติการเล่น

5. รวมคะแนนตามตัวเลขที่ปรากฏอยู่ในบัตร ผู้ที่มีบัตรครบชุดทั้ง 4 ใบ จะได้คะแนนสูงสุด

รอบสอง

แบ่งผู้เล่นตามคะแนนที่แต่ละคนได้รับ ซึ่งจะแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่ม

- กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุด เป็นพ่อค้าขายส่ง
- กลุ่มที่ได้คะแนนอันดับสอง เป็นพ่อค้าขายปลีก

- กลุ่มที่ได้คะแนนอันดับสาม เป็นผู้ผลิต

ในแต่ละกลุ่มประกอบด้วยผู้มีอาชีพต่าง ๆ กันดังนี้

<u>ผู้ผลิต</u>	<u>พ่อค้าขายส่ง</u>	<u>พ่อค้าขายปลีก</u>
- ชาวนา	พ่อค้าขายข้าวสาร	พ่อค้าขายข้าวสาร
- เจ้าของโรงสี	พ่อค้าขายเส้นผ้า	พ่อค้าขายเส้นผ้า
- เจ้าของโรงงานผลิตเส้นผ้า	พ่อค้าขายยา	พ่อค้าขายยา
- เจ้าของหมู่บ้านจัดสรร		
- เจ้าของโรงงานผลิตยา		

ผู้เล่นแต่ละอาชีพในแต่ละกลุ่ม จะได้รับซอง 1 ซอง ซึ่งประกอบด้วย

1. รูปภาพ แสดงอาชีพ
2. บัตรคำสั่ง ซึ่งจะอธิบายหน้าที่ที่แต่ละอาชีพจะต้องปฏิบัติ
3. 3.1 ถ้า เป็นกลุ่มผู้ผลิต จะได้รับบัตรซึ่งมีภาพของผลผลิต และตัวเลข

แสดงจำนวนผลผลิตที่ตนเองผลิตได้

3.2 ถ้า เป็นกลุ่มพ่อค้าจะได้รับ

- บัญชีแสดงรายจ่ายของพ่อค้า
- ธนบัตรสำหรับซื้อสินค้า ตามจำนวนที่ได้กำหนดให้พ่อค้าแต่ละประเภทได้รับ

4. บัตรคำคอบ สำหรับให้ผู้เล่นใส่รายการสินค้า และราคาสินค้าที่ซื้อมา

วิธีการเล่น เมื่อผู้เล่นได้รับซองแล้วให้ปฏิบัติตามที่ได้กำหนดไว้ในบัตรคำสั่ง

เช่น กลุ่มผู้ผลิต จะต้องกำหนดราคาผลผลิตที่ตนเองผลิตขึ้นให้เหมาะสมกับทุนที่ลงไป ส่วนกลุ่มพ่อค้า ถ้าเป็นพ่อค้าขายส่งจะต้องติดต่อขอซื้อสินค้าจากกลุ่มผู้ผลิต เพื่อนำไปขายต่อให้พ่อค้าขายปลีกอีกทอดหนึ่ง เมื่อพ่อค้าขายปลีกซื้อสินค้า จากพ่อค้าขายส่งแล้วให้นำมาวางขายที่ตลาด และให้ผู้เล่นกลุ่มต่าง ๆ มาซื้อสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตที่ยังขาดอยู่ให้ครบถ้วน (การเล่นในรอบนี้ เหมือนการเล่นสถานการณ์จำลอง)

หลังจากที่การเล่นสิ้นสุดลง ให้ผู้เล่นสนทนา หรือตอบคำถาม เกี่ยวกับ เรื่อง

ต่อไปนี้

1. คนเรามีชีวิตอยู่ได้ต้องอาศัยอะไรบ้าง และเราได้สิ่งเหล่านี้มาได้อย่างไร
2. ปัญหา เกี่ยวกับการค้าขายแลกเปลี่ยนที่ผู้เล่นพบจากสถานการณ์จำลอง
3. ธนาคารมีความสำคัญต่อการค้าขายอย่างไร
4. คุณสมบัติของผู้ซื้อและผู้ขาย



ศูนย์วิทยพัธพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ข

แบบทดสอบหลัง เรียน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จงเขียนวงกลม ○ ล้อมรอบตัวอักษรหน้าข้อความที่ถูกต้องที่สุด

1. สิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตคืออะไร

ก. บัณฑิต	ข. อริยสังคี
ค. เทวทูตสี่	ง. อิทธิบาทสี่
2. สิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิต ได้แก่

ก. อาหาร ไฟ น้ำ อากาศ	ข. อาหาร ยารักษาโรค บ้าน เสื้อผ้า
ค. อาหาร การออกกำลังกาย	ง. อาหาร การคมนาคม การปฏิบัติธรรม
การพักผ่อน ยารักษาโรค	
3. ทำไมคนเราจึงต้องมีการซื้อขายหรือแลกเปลี่ยนสินค้าซึ่งกันและกัน

ก. เพราะมีของ เหลือมากมาย	ข. เพราะการซื้อขายช่วยให้ได้รับความสะดวก
ค. เพราะเราทำสิ่งของตัวเองทุกอย่างไม่ได้	ง. เพราะการซื้อขายช่วยให้ผู้อื่นมีเงิน
4. ตลาดคืออะไร

ก. สถานที่ที่มีคนอาศัยอยู่หนาแน่น	ข. สถานที่ที่เทศบาลจัดขึ้น
ค. สถานที่ที่อยู่ในตัวเมือง	ง. สถานที่ที่ซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้า
5. การซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้าทำให้เกิดอะไรขึ้น

ก. ตลาด	ข. ธนาคาร
ค. พ่อค้าคนกลาง	ง. ถูกทุกข้อ
6. สิ่งอำนวยความสะดวกในการแลกเปลี่ยนสินค้าที่สำคัญที่สุดคืออะไร

ก. เงิน	ข. การคมนาคมขนส่ง
ค. พ่อค้าคนกลาง	ง. สินค้าคุณภาพดี
7. บุคคลใดเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการซื้อขาย

ก. ผู้ผลิต	ข. คนมีเงิน
ค. พ่อค้าคนกลาง	ง. ผู้ซื้อ
8. ราคาสินค้าที่ผู้ซื้อ ซื้อจากพ่อค้าแพงกว่าพ่อค้าซื้อจากผู้ผลิต เพราะ

ก. พ่อค้าต้องการกำไร	ข. พ่อค้าต้องเสียค่าใช้จ่ายในการขนส่ง
ค. พ่อค้าต้องการเอาเปรียบผู้ซื้อ	ง. ก และ ข

24. บุคคลในข้อต่อไปนี้ คนใดเป็นพ่อค้าขายส่ง
- ก. นายซิดขายไข่ไก่ให้นายแดง 1 โหล
 - ข. นายซียขายข้าวสารให้นายซิด 30 กระสอบ
 - ค. นายโซคขายเสื้อผ้าให้นายเชิด 3 ตัว
 - ง. นายคำขายยาหอมให้นายมด 5 ซอง
25. ถ้าไม่มีการค้าขายแลกเปลี่ยน เราจะเดือดร้อนในเรื่องใด
- ก. ไม่มีเงินใช้
 - ข. ไม่มีอาหารกิน
 - ค. ไม่มีเสื้อผ้าใส่
 - ง. ไม่สามารถหาปัจจัยสี่ได้ครบ



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียน

นางสาวอมรา รสสุข เกิดวันที่ 11 พฤศจิกายน 2497 ที่กรุงเทพมหานคร
สำเร็จการศึกษา ครุศาสตรบัณฑิต จากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปี พ.ศ. 2520 ปัจจุบัน
ดำรงตำแหน่ง นักวิชาการโสตทัศนศึกษา 4 กองส่งเสริมสาธาณสุข สำนักอนามัย
กรุงเทพมหานคร



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย