



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัย เรื่องการศึกษาการเล่นของเด็กในกรุงเทพมหานครในปี พ.ศ. 2485-2538 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าจาก เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ซึ่งขอเสนอ ดังนี้

1. ความหมายของการ เล่น
2. ความสำคัญของการ เล่น
3. ประวัติความเป็นมาและวิวัฒนาการของการ เล่น
4. ทฤษฎีการเล่น
 - 4.1 ทฤษฎีคลาสสิก
 - 4.2 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์
 - 4.3 ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา
 - 4.4 ทฤษฎีสิ่งแวดล้อม
5. พฤติกรรมการ เล่นของเด็กวัยอนุบาล
6. กิจกรรมการเล่นของเด็กวัยอนุบาล
7. ประเภทของการ เล่น
8. ประโยชน์ของการ เล่น
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ เล่นของเด็ก

ความหมายของการ เล่น

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 (2525) ให้ความหมายของคำว่า การละเล่น หรือการเล่น ไว้ว่า การละเล่น (น.) หมายถึง มหรสพต่าง ๆ การแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง

การเล่นของเด็ก หมายถึง การกระทำของเด็กที่เข้าไปเพื่อความสนุกสนาน หรือ ผ่อนคลายอารมณ์ได้เพลิดเพลิน

พจนานุกรม Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English, (1974) กล่าวถึงการเล่นภาษาอังกฤษใช้คำว่า PLAY หมายถึง การเล่น เล่นสนุก Dictionary of Gaming Modeling and Simulation (1978) กล่าวถึงการ เล่นว่าใช้คำว่า GAME หมายถึง กิจกรรมที่เกิดจากการร่วมมือกันหรือการแข่งขันในการตัดสินใจที่จะก้าวหน้า โดยมีวัตถุประสงค์และกฎเกณฑ์ที่แน่นอน

จาก The Encyclopedia Britannica Vol. 4 ให้ความหมายของคำว่า "GAME" และ "PLAY" ไว้ดังนี้ คือ

PLAY หมายถึง การเล่นอย่างบริสุทธิ์ และมักเป็นการเล่นอย่างง่าย ๆ เล่นเพียงคนเดียว หรือหลายคนก็ได้ การเล่นจะเป็นไปด้วยความสมัครใจ โดยไม่มีกฎเกณฑ์บังคับ

GAME มีผู้เล่นจะต้องเล่นตามกฎเกณฑ์ที่ตั้งไว้

บุญเยี่ยม จิตรดอน (2524) กล่าวไว้ในการศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางด้าน พฤติกรรมของเด็ก สรุปความหมายของการเล่นว่า

- 1) การเล่นคือการใช้กำลังที่เหลือให้ เป็นประโยชน์
- 2) การเล่นเป็นการพักผ่อน ขณะที่เด็กเล่น เด็กได้ผ่อนคลายความตึงเครียดได้

พักผ่อนไปในตัวด้วย

- 3) การเล่นเป็นการเตรียมเด็กสำหรับชีวิตในอนาคต เคื่องาน เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักหน้าที่ที่ต้องกระทำในอนาคต

นิรมล ชยุดสาหกิจ (2524) ได้อธิบายว่า การเล่นเป็นการกระทำเป็นผลรวมของ พฤติกรรมทั้งหมดของเด็ก เป็นการปรับตัวเพื่อให้เข้าใจสิ่งแวดล้อมรอบตัวแล้วนำความรู้ความ เข้าใจที่ได้ไปเก็บสะสมไว้ในโครงสร้างทางสติปัญญาเพื่อปรับขยายให้กว้างขึ้นเพื่อการเรียนรู้ใน ขั้นต่อไป

แมค (Mack อ้างถึงในราศี ทองสวัสดิ์, 2526) ให้ความหมายของการเล่นไว้ว่า การเล่น เป็นกิจกรรมที่จะช่วยให้เด็ก ผู้เล่น สามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม การเล่นของเด็ก เปรียบได้กับการทำงานของผู้ใหญ่ จะต่างกันก็ตรงที่ว่าผู้ใหญ่ทำงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้

แต่สำหรับเด็ก กิจกรรมการเล่นจะจบลงในตัวโดยไม่ได้มุ่งหวังสิ่งหนึ่งสิ่งใดนอกเหนือจากความพอใจตามธรรมชาติ

ฮาทเลย์ และโกลเดนสัน (Hartley and Goldenson ย่างถึงใน อนุสรณ์สมบุณนวาท, 2529) ให้ความหมายของการเล่นว่า การเล่นคือปฏิกิริยาตอบโต้ต่อชีวิตของเด็ก (Play is the children response to life) และกล่าวถึงการเล่นในด้านการแพทย์ว่า การเล่นช่วยบำบัดรักษาทั้งทางร่างกายและจิตใจ คือการเล่นอย่างเดียวรักษาโรคจิต โรคประสาทได้ และยังได้มีการพบอีกว่า ผู้ป่วยโรคโปลิโอซึ่งมีกล้ามเนื้ออ่อนแรงจนกลายเป็นคนพิการในที่สุด เมื่อได้เล่นของชนิดที่ต้องออกกำลังกายแล้วจะช่วยให้กล้ามเนื้อแข็งแรงขึ้น

จากความหมายข้างต้นผู้วิจัยสรุปความหมายของการเล่นได้ดังนี้

การเล่น หมายถึง กิจกรรมที่เด็กทำเป็นกลุ่มหรือเดี่ยว ทั้งอย่างอิสระและมีกฎเกณฑ์ ทั้งที่ผู้ใหญ่กำหนดให้และเด็กสร้างการเล่นขึ้นเอง เป็นไปเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน หรือเพื่อประกอบการเรียนการสอน

ความสำคัญของการ เล่น

การเล่นนั้น เป็นเรื่องที่สำคัญสำหรับเด็กมาก ทั้งนี้เพราะ การเล่นเป็นวิธีการที่เด็กจะตอบสนองต่อความสนใจใคร่รู้ของตนเอง และสร้างประสบการณ์ในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ให้กับตนเอง ในขณะที่เด็กกำลังเล่นนั้นก็จะแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ซึ่งเป็นความสามารถส่วนรวมที่มีอยู่ในตัวออกมา เช่น ความสามารถในการใช้ร่างกาย ภาษา การแสดงออกทางอารมณ์ และความสัมพันธ์กับผู้อื่นแต่ผู้ใหญ่บางคนคิดว่า การเล่นของเด็ก เป็นสิ่งที่เด็กทำไป เพราะไม่รู้จะทำอะไร ซึ่งแท้จริงแล้วการเล่น ก็คือ การทำงานในชีวิตเด็ก และเป็นกิจกรรมที่เด็กทุกคนจะต้องทำ

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาที่สำคัญ ๆ เช่น เพียเจท์ (Piaget, 1962) ให้ความสำคัญ เห็นเกี่ยวกับการเล่นของเด็กว่า การเล่นเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาทางด้านสติปัญญาให้แก่เด็ก และการเล่นจะพัฒนาไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาตั้งแต่วัยทารกถึงวัยเด็กตอนปลาย

ซัทตัน-สมิธ (Sutton-Smith, 1972) มีความเห็นว่า พฤติกรรมการเล่นของเด็กนั้น เป็นพฤติกรรมที่มีความซับซ้อน และมีความต่อเนื่องของการใช้ทักษะทางกายและทางความคิดซึ่งจะ

เปลี่ยนไปตามพัฒนาการของเด็ก การเล่นจึงเป็นเครื่องชี้วัดภาวะทางร่างกาย สมอง บุคลิกภาพ และสังคมของเด็กได้

สคาร์ฟ (Scarfe, 1966) ให้ความสำคัญว่า การเล่นของเด็ก คือ วิธีการค้นพบ โลกใหม่ เป็นการทดลองให้เด็กสร้างความสัมพันธ์ของตนเองกับโลกโดยรวม การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้ วิธีเรียน ช่วยทำให้เด็กปรับตัวกับโลก กับชีวิตการทำงานและฝึกทักษะที่จำเป็นของชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเล่นทำให้เด็กมีความมั่นใจและค้นพบตัวเองที่ละน้อย

เยาวยา เดชะคุปต์ (2528) กล่าวถึงการเล่นของเด็กว่าการเล่นเป็น กิจกรรมที่เป็นหัวใจและมีความสำคัญยิ่งในวัยเด็ก ธรรมชาติของเด็กจะชอบการเล่น การเล่น นอกจากจะเป็นการสนองความต้องการทางจิตใจ คือความสนุกสนานแล้ว การเล่นยังเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็ก ขณะที่เด็กเล่นจะเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กันด้วย

ไอแซคส์ (Isaacs อ้างถึงใน ประภาพรรณ เขี่ยมสุภาสิต, 2530) ได้ทำการสังเกต และวิเคราะห์การเล่นของเด็กพบว่า การเล่นของเด็กเป็นกระบวนการพัฒนาเด็กทั้ง 4 ทาง ได้แก่ ทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และได้แบ่งการเล่นออกเป็น 3 องค์ประกอบ ได้แก่

1. การเล่นนำไปสู่การค้นพบเหตุผลและความคิด
2. การเล่นเป็นการเชื่อมโยงระหว่างเด็กกับสังคม
3. การเล่นเป็นการทำให้เด็กไปสู่ความสมดุลในสังคม

เลขา ปิยะอัจฉริยะ (2524) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นว่า การเล่นมีบทบาท และมีอิทธิพลอย่างมากมาต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคมของเด็ก เพราะการเล่นเป็นทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้ตนเอง เพื่อเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อมและสิ่งซึ่งไม่มีใครจะสอนเขาได้ อีกทั้งทำให้เด็กปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิดเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ตรงกับความเป็นจริงรอบ ๆ ตัว

วราภรณ์ รักรวิชัย (2533) กล่าวว่า การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับตนเองและสิ่งแวดล้อม



ประวัติความเป็นมาและวิวัฒนาการของเกม

การละเล่นมีตั้งแต่สมัยกรีก คือ ระยะเวลาของรอบพันปีก่อนคริสตกาล ซึ่งปรากฏหลักฐานอยู่ในหนังสือมหากาพย์อีเลียด (Illiad) ของโฮเมอร์ (Homer) และงานจิตรกรรมที่ขุดพบได้ ชาวกรีกโบราณถือว่าความสมบูรณ์ของร่างกายเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งเพื่อความอยู่รอด ดังนั้น การเล่นต่าง ๆ จึงหนีไปในทางออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่ ดังที่ โฮเมอร์ พรรณาไว้ถึงการแข่งรถม้าชกมวย มวยปล้ำ วิ่งแข่ง ขว้างจักร พุ่งแหลน ยิงธนูและอื่น ๆ การกีฬาเหล่านี้มีการจัดเทศกาลแข่งขันกัน โดยมีกำหนดเวลาที่แน่นอนและสม่ำเสมอ กีฬาโอลิมปิกจึงเกิดขึ้นในสมัยนี้ด้วย ระยะเวลาผู้เข้าร่วมแข่งขันจะฝึกฝนการละเล่นต่าง ๆ ด้วยตนเอง จนกระทั่งถึงศตวรรษที่ 7 ก่อนคริสตกาลจึงมีการฝึกฝนอย่างจริงจัง โดยกำหนดกฎเกณฑ์ที่แน่นอน และบรรจุอยู่ในหลักสูตรการศึกษาของเด็กชาวกรีก เช่น เกี่ยวกับการอ่านและดนตรีในกรุงสปาร์ต้า (Spartar) บรรจุการละเล่นไว้ในหลักสูตรภาคบังคับ เด็ก ๆ จะได้รับการฝึกฝนอย่างใกล้ชิดเป็นพิเศษ

เป็นสิ่งที่น่าสังเกตว่า กำเนิดของการละเล่นหลายอย่าง เช่น วิ่งไล่จับหรือโบลิสจับขโมย (Prisoner's Base) และขโมยไม้ (Stealing Sticks) มีการเล่นตั้งแต่เทศกาลโอลิมปิกครั้งแรก ๆ การเล่นซ่อนหา (Hide and Seek) เริ่มต้นจากประเพณีที่ผู้คนนอกบ้านในฤดูใบไม้ผลิ เพื่อหามก ดอกไม้ และแมลงนำกลับบ้านเพื่อแสดงถึงการเริ่มต้นฤดูใบไม้ผลิในยุโรป บางประเทศผู้ซ่อนจะเลียนแบบนก เพื่อซ่อนเร้นผู้ที่มิขำที่หามก

การเล่นแบดมินตัน (Badminton) เป็นการเล่นโบราณเก่าแก่ในแคว้นปูนา (Poona) ในประเทศอินเดีย และกว่าสองพันปีมาแล้ว ที่การเล่นชนิดนี้ใช้เล่นกันในประเทศทางตะวันออกในจีนและประเทศไทย นายทหารอังกฤษนำการเล่นนี้มาเล่นกับพวกเพื่อน ๆ ของคนที่คฤหาสน์ในอังกฤษ สำหรับฟุตบอล (Football) เพลโต (Plato) เชื่อว่ามีกำเนิดมาจากชาวอีปต์โบราณ

สำหรับการเล่นพื้นเมืองของไทย มีมาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ก่อนประวัติศาสตร์เมื่อมนุษย์เพิ่งรู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะในครั้งแรก แล้งจึงเจริญคลี่คลายมาเป็นลำดับเด็กที่เห็นผู้ใหญ่พากันเลียนแบบมาปั้นเล่นบ้าง เช่นการเล่นแตกโพละ คือการเอาดินมาปั้นเป็นรูปกระทงเล็ก ๆ แต่ให้ส่วนที่เป็นกันมีลักษณะบางที่สุด เท่าที่จะบางได้ เพื่อให้แตกเป็นรูปโหวเพื่อชดใช้เนื้อดินที่โหวไป

ในศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหงมีกล่าวไว้ว่าคนไทยในสมัยนั้นอยู่เย็น เป็นสุขขอยาก เล่น
ก็เล่น ดังที่กล่าวไว้ว่า

. . . ใครจักมักเล่น เล่น ใครจักมักหัว หัว ใครจักมักเลื่อน
เลื่อน . . .

แต่ไม่มีกล่าวไว้ว่าคนสมัยนั้นมีการเล่นอะไรบ้าง ในตำราท้าวศรีจุฬาลักษณ์ มีกล่าวถึงการ เล่น
ของคนสมัยนั้นว่า

. . . เติมน้ำถึงการพระราชพิธีบูชาภิเชก เถลิงพระโคกินเลี้ยงเป็น
ปกติตฤกษ์หมั้นนางไม่มีก็ได้ดูซุกซนกว่าลพดลท้าวสำเริงเลี้ยงเสนาจะล่นฟ้าไปทั้ง
ทิวาราตรี . . .

ในสมัยอยุธยาได้กล่าวถึงการ เล่น เกมพื้น เมืองบางอย่างไว้ในบทละครครั้งกรุงเก่า
เรื่องนางมโนห์รา ซึ่งเรื่องนี้ สมเด็จพระนเรศวรมหาราชทรงสันนิษฐานว่าแต่ก่อนสมัย
สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ การเล่นเกมที่ปรากฏในบทละคร เรื่องนี้คือ ลิงชิงเหล็ก และการ
เล่นปลาลงอวน ดังบทที่ว่า

เมื่อนั้น โฉมงามลพพระศรีจุฬา ว่าเจ้าโฉมตรูมโนห์รา มาเราจะเล่นอะไรดี เล่นให้
สบายคลายทุกข์ เล่นให้สนุกในวันนี้ จะเล่นให้ขันทันสักที เล่นกันให้สนุกจริงจริงมาเราจะ เล่น
ลิงชิงเส้า ข้างโน้นนะ เจ้า เป็นแดนที่ ข้างนี้ เป็นแดนเจ้านี้ เล่นลิงชิงเส้าเหมือนกัน ถ้าใครวิ่งเร็ว
ไปข้างไหน ถ้าใครวิ่งช้าอยู่หลังมัน เอาบัว เป็นเส้า เข้าชิงกัน ขยิกไล่ผายผ่นกันไปมา

เมื่อนั้น โฉมงามลพพระศรีจุฬา บอกเจ้าโฉมตรูมโนห์รา มาเราจะเล่นปลาลงอวน
บัวผุดสุดท้องโอง เป็นปลา ลอยล่องทองมา เจ้าหน้าवाल จะชิงมือกันไว้ เป็นสายอวนดักทำ หน้า
वाल เจ้าล่องมา ออกหน้าทีใครจับตัวได้ คมตัวเอาไว้ว่าได้ปลา

เมื่อนั้น เอาวรรณขวัญข้างมโนห์รา เป็นปลาตะเพียนทองล่องน้ำมา คือ ดังพระยาราช
หงส์ทอง ล่องเข้าในอวนชานโห่ร้อง มีก้อนในสระพระคงคา

วรรณคดีสมัยรัตนโกสินทร์ก็ปรากฏ เกมการเล่นหลายอย่าง เช่น ตะกร้อ จ้องเต ชีม้า
ส่งเมือง เป็นต้น ดังที่กล่าวไว้ในอิเหนา แม้แต่ในขุนช้างขุนแผนก็กล่าวถึง เกมการเล่นบางอย่าง
ไว้ เช่น ไม้ตั้ง เกมการเล่นพื้น เมืองของไทย เรานั้นมีทั้ง เกมที่ เล่น เป็นประจำ และ เล่นในโอกาส
พิเศษ เช่น ทรุษสงกรานต์ งานบุญ งานศพ เป็นต้น ซึ่ง เกมการเล่นพื้น เมืองของไทย หลายอย่าง

ที่เหมือนกับชาติต่าง ๆ เช่น การเล่น หมากเก็บ โพงพาง ซ่อนหา ลูกหิน กระโดดเชือก ลูกข่าง ไม้ตีง ว่าว เป็นต้น แต่ขณะเดียวกันเราก็มีเกมหลายอย่างที่ชาติอื่นไม่มี เช่น เกมจำใจ แม่งม ริริข้าวสาร เสือข้ามห้วย แม่ศรี ลิงลม ย่าดัง ฯลฯ (ผะอับ โปะชะกฤษณะ และคนอื่น ๆ, 2522)

เกมการเล่นพื้นเมืองไทย มิได้จำกัดอยู่เฉพาะในเมืองหลวงเท่านั้น แต่มีอยู่ในหมู่บ้าน ตำบล จังหวัด และทั่วทุกภาคในประเทศไทย เกมการเล่นของแต่ละท้องถิ่นก็มีวิธีเล่นที่เหมือนกันและแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัสดุอุปกรณ์ที่จะนำมาประกอบการเล่นได้ง่ายในท้องถิ่นนั้น ๆ เช่น เด็กภาคใต้ชอบเล่นขบลูกยาง ได้แก่ การหาลูกยางที่ได้จากต้นยางซึ่งปลูกกันมากในภาคใต้ แล้วใช้ขึงมือทั้งสองพยายามบีบให้แตกจึงจะชนะ เด็กภาคเหนือจะชอบปั่นแมลงกว้าง เพราะแมลงกว้างเป็นสัตว์ที่ทั้งเด็กและผู้ใหญ่นิยมนำมากัดกัน เหมือนกับจังหวัดของภาคกลาง เด็กภาคตะวันออกเฉียงเหนือจะชอบเล่นเดินกุกกับ คือใช้กะลามะพร้าวผ่าซีกผูกเชือกทำเป็นรองเท้าเดินแข่งกัน เด็กภาคกลางมักจะใช้ เมล็ดพืช เป็นอุปกรณ์ในการเล่น เป็นส่วนใหญ่

สคาร์ฟ (scarfe, 1966) มีความเห็นว่า การเล่นเป็นกระบวนการศึกษา เป็นวิถีทางที่เด็กจะสำรวจและทดลอง ในกระบวนการเล่นนั้น เด็กที่จะเรียนรู้ที่จะเรียน ตลอดจนเรียนรู้ที่จะอยู่ในโลก ใช้ชีวิตในการทำงาน และพัฒนาทักษะต่าง ๆ เกิดความมั่นใจและเป้าหมายตัวเอง ตลอดเวลา

เด็กจะทดลองเล่นของใหม่ ๆ ตลอดเวลาแม้บางครั้งจะเป็นการเสี่ยงจะเห็นได้จาก การที่เด็กเล่น ปืน สร้างสิ่งต่าง ๆ ยิงกรยานหรือใช้เลื่อยและมีอนโดยที่ไม่เคยมีประสบการณ์มาก่อน ซึ่งการเล่นเหล่านี้เมื่อเล่นบ่อยครั้ง จะทำให้เด็กได้พัฒนาทักษะดีขึ้น นอกจากนั้นการเล่น ยังเป็นการช่วยให้เด็กรู้จักการแก้ปัญหา

นอกจากนี้ แฟรงค์ (Frank, 1957) ยังได้กล่าวไว้ว่า การเล่นเป็นวิถีทางที่เด็ก เรียนในสิ่งที่ไม่มีการสอนได้ เป็นวิถีทางที่ทางเด็กเขาได้สำรวจโลกแห่งความเป็นจริง ไม่ว่าจะ เป็นสถานที่ เวลา สิ่งของและมนุษย์ จึงอาจจะกล่าวได้ว่าการเล่นเป็นการทำงานของเด็กนั่นเอง และยังทำให้เด็กเกิดความพึงพอใจและสนุกสนานอีกด้วย

สรุปได้ว่า การเล่นของเด็กมีคุณค่าทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็นการช่วยให้เด็ก ได้พัฒนาทักษะ และการสร้างความสัมพันธ์ในทางสังคม เรียนรู้ที่จะใช้วัสดุและเครื่องมือต่าง ๆ รู้จักหน้าที่ของตนเอง รู้จักการที่จะเป็นผู้นำและผู้ตามทั้งยังได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ซึ่งจะทำให้เขาได้สร้างสรรค์และเป็นการช่วยพัฒนาภาษาของเด็กอีกด้วย

ทฤษฎีการเล่น

ความคิดที่ว่าเด็กเรียนโดยการเล่น เป็นความคิดที่เริ่มต้นโดยฟร็อบเบล (Froebel) ผู้ซึ่งสร้างระบบโรงเรียนบนพื้นฐานของคุณค่าทางการศึกษาของการเล่น เป็นพัฒนาการขั้นสูงสุดของเด็ก และพัฒนาการตามธรรมชาติของเด็กจะเกิดขึ้นโดยการเล่น

การเล่นเป็นกิจกรรมส่วนใหญ่นในชีวิตของเด็กเรียนรู้สิ่งแวดล้อม และช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา นักการปฐมวัยศึกษา จึงมักจะจัดโปรแกรมการศึกษาที่ผนวกการเล่นไว้เป็นส่วนสำคัญของหลักสูตร โดยจัดการเล่นเป็นกิจกรรมประจำวันที่ขาดไม่ได้

ได้มีผู้พยายามที่จะอธิบายความหมายของการเล่นหลายประการด้วยกันตัวอย่างเช่น การเล่นเป็นการระบายพลังงานที่เหลือ การเล่นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ การเล่นเป็นการเตรียมตัวสำหรับการเป็นผู้ใหญ่ การเล่นเป็นการพักผ่อน หรือการเล่นเป็นการกระทำซึ่งตั้งรายละเอียดในทฤษฎีการเล่นต่อไปนี้

ทฤษฎีการเล่นแบ่งออกเป็น 4 ทฤษฎี (Mitchell & Mason; 1948, Ellis, 1973) คือ

1. ทฤษฎีคลาสสิก (Classical Theories)
2. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytical Theories)
3. ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา (Cognitive-developmental Theories)
4. ทฤษฎีสิ่งแวดล้อม (Ecological Theories)

ทฤษฎีคลาสสิก

ทฤษฎีนี้เกี่ยวข้องกับสาเหตุและผลของการเล่น ประกอบด้วยทฤษฎีต่าง ๆ ดังนี้

1. ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (The Surplus Energy Theory)

ทฤษฎีนี้เชื่อว่า โดยธรรมชาติแล้วมนุษย์จะเป็นผู้ที่มีความกระตือรือร้น และสะสมพลังงานไว้ในตัว ถ้าหากมีพลังงานที่เหลือจากการใช้เพื่อดำรงชีวิตพื้นฐาน มนุษย์ก็จะใช้ไปนทางบันเทิงโดยไม่มีจุดหมาย เมื่อใดที่ครูสอนเด็กระดับอนุบาลเห็นเด็ก ๆ ออกไปวิ่งเล่นในสนามเด็กเล่นเต็มไปทั้งสนาม ความคิดของทฤษฎีนี้ดูเหมือนจะเป็นจริง

2. ทฤษฎีฝึกหัด (The Pre-Exercise Theory)

ทฤษฎีนี้ยืนยันว่า เด็กเล่นเพื่อฝึกหัด และทำให้สัญชาตญาณการอยู่รอด เป็นผลสมบูรณ์ เมื่อ เด็กเกิดมาใหม่ ๆ ประสาทสัมผัสต่าง ๆ ยังไม่สมบูรณ์ เด็กจึงต้องอาศัยการเล่น เพื่อการทดลองพัฒนาประสาทสัมผัสอันจะส่งผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ต่อไป การฝึกหัดและทดลองจะช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการอยู่รอดพอ ๆ กับทักษะในการดำรงชีวิต

3. ทฤษฎีการทำซ้ำ (The Recapitulation Theory)

ทฤษฎีนี้เชื่อว่า การเล่นของเด็ก เป็นการนำกิจกรรมของบรรพบุรุษของคนมาแสดงใหม่อีกครั้งหนึ่ง เช่น การเล่นน้ำ ขุดดิน ปีนต้นไม้ พฤติกรรมการเล่นของเด็กพัฒนาไปคล้ายกับขั้นตอนการพัฒนาทางวัฒนธรรมของมนุษย์ การเล่นจะช่วยให้เด็กกลบล้างพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของมนุษย์ออกไป การเล่นเป็นการเตรียมตัวเด็กให้ก้าวไปสู่กิจกรรมที่ทันสมัย ซึ่งทันกับโลกที่เจริญก้าวหน้า

4. ทฤษฎีบันเทิงนาการ (The Recreation Theory)

ทฤษฎีนี้ตรงกันข้ามกับทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ ขณะที่ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้กล่าวว่า คนเรามีพลังงานเหลือเฟือ และต้องการที่จะกำจัดส่วนเกินทิ้งไป ทฤษฎีบันเทิงนาการแนะนำว่าพลังงานของคนเราสิ้นเปลืองหมดไป จะต้องหาวิธีสะสมไว้ การทำงานจะทำให้สูญเสียพลังทางร่างกายและจิตใจ การเล่นจะทำให้สดชื่นและเรียกพลังงานให้กลับคืนมา เพื่อจะได้เริ่มทำงานใหม่

5. ทฤษฎีการพักผ่อน (The Relaxation Theory)

ทฤษฎีนี้เป็นส่วนขยายของทฤษฎีบันเทิงนาการ ซึ่งกล่าวถึงภารกิจของประชาชนในปัจจุบัน ว่าประสบกับความเมื่อยล้า เหน็ดเหนื่อยจากการทำงานทั้งทางสมองและกล้ามเนื้อ จึงควรมีกิจกรรมการเล่นเพื่อผ่อนคลายความเครียด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นที่ห้องใช้กล้ามเนื้อใหญ่

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ตามคำอธิบายของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ (Freud) อีริกสัน (Erikson) และเพลเลอร์ (Peller) การเล่นจะถูกนำไปโยงกับความเป็นผู้ใหญ่ภายในตัวเด็ก เมื่อเด็กเผชิญกับสถานการณ์ที่ยากเกินควบคุม เด็กจะสร้างเรื่องราวสมมุติขึ้น โดยการเล่นที่ซับซ้อนการความคิดฝันและเล่นซ้ำ ๆ หลายครั้ง เพลเลอร์ (Peller, 1959) กล่าวว่า การเล่นเป็นการเก็บรวบรวมกระบวนการที่ต้องเผชิญกับความคับข้องใจ ความกังวล ความผิดหวัง ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ซึ่ง

กระบวนการนี้เป็นกระบวนการที่เป็นไปอย่างช้า ๆ และมั่นคง การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้การสนอง
 ควบคุมตัวเอง โดยไม่ต้องสูญเสียความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเอง (Freud, 1965) ตามความคิดของ
 فروยด์การเล่นเป็นทางออกให้เด็กได้แสดงความรู้สึก

อีริกสัน (Erikson, 1963) เชื่อว่า การเล่นช่วยให้เด็กได้ฝึกหัดทดลอง และเรียนรู้
 สถานการณ์ของการเป็นผู้ใหญ่ การเล่นเป็นกระบวนการต่อเนื่องของความสัมพันธ์ของความจริงทาง
 ด้านจิตใจและสังคม ความคิดของ فروยด์และอีริกสัน เด็กจะมีพัฒนาการทางการเล่นไปตามขั้นตอน
 ดังนี้

1. ระยะร่างกายไปหาของเล่น (Autocosmic) เป็นระยะที่เด็กมีความสุขจากการ
 ได้สัมผัสร่างกายของตนเองหรือมารดา
2. ระยะของเล่นไปสู่การเล่น (Microsphere) เป็นช่วงที่เด็กสร้างโลกของตนเอง
 โดยการเล่นสมมุติกับของเล่นขนาดเล็ก เช่น ตุ๊กตา บ้าน ฯลฯ
3. ระยะการเล่นไปสู่การทำงาน (Macrosphere) เด็กจะมีพฤติกรรมการเล่นสมมุติ
 ตัวเองในบทบาทอาชีพต่าง ๆ เช่น พิมพ์ดีด รับโทรศัพท์ ทำครัว เป็นต้น เป็นการเล่นที่เด็กได้สร้าง

พาร์เทิน (Parten, 1932 อ้างถึงใน พรรษา นิลาเชียร, ม.ป.ป.) ได้จัดแบ่ง
 พฤติกรรมการเล่นทางสังคมของเด็กออกเป็น 6 ขั้นตอนด้วยกัน คือ

1. ขั้นเฝ้าดู (Unoccupied Behavior) ในขั้นนี้เด็ก ๆ ดูเหมือนว่าจะไม่เล่น
 แต่จะเฝ้าดูว่าอะไรที่เป็นที่น่าสนใจของตน หรือเด็กจะเป็นแต่เคลื่อนไหวร่างกายอย่างไม่รู้จัก
 เหน็ดเหนื่อย และไม่มีจุดมุ่งหมายเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเองโดยอัตโนมัติ
2. ขั้นสังเกต (Onlooker Behavior) เด็ก ๆ ใช้เวลาส่วนใหญ่สังเกตกิจกรรม
 และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น มีความพยายามที่จะสื่อสารกับเพื่อนแต่เป็นไปโดยทางอ้อม
3. ขั้นเล่นอิสระหรือเล่นคนเดียว (Solitary Independent Play) เป็นขั้น
 การเล่นกับของเล่นอย่างจริงจังตามลำพัง ไม่พูดหรือเล่นใกล้คนอื่น
4. ขั้นเล่นขนาน (Parallel Play) เกิดขึ้นเมื่อเด็กสองคนขึ้นไปเล่นของเล่น
 หรือทำกิจกรรมที่คล้ายกัน แต่ไม่เล่นด้วยกัน
5. ขั้นเล่นร่วมกัน (Associative Play) เด็กเล่นด้วยกัน เป็นกลุ่มแต่แต่ละคนจะมี
 จุดสนใจของตัวเอง พูดหรือแสดงพฤติกรรมที่ตนต้องการ โดยไม่มีเป้าหมายร่วมกัน

6. **ยื่นร่วมมือ (Cooperative Play)** กิจกรรมการเล่นจะมีจุดหมายทิศทาง มีการแบ่งงาน มีบทบาทและมีการช่วยเหลือของกลุ่ม ส่วนใหญ่แล้วจะมีเด็กหนึ่งหรือสองคนแสดงตนเป็นผู้นำการเล่น

ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา

เปียเจท์ (Piaget, 1962 อ้างถึงใน คณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นเด็ก, 2524) กล่าวว่า "การเล่นเกิดขึ้นภายในจิตใจของเด็ก และเป็นผลจากการพัฒนาสติปัญญา เขาได้เป็นผู้หนึ่งที่วิเคราะห์ และแบ่งแยกพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจของเด็กออกเป็นลำดับขั้น ซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการทางการเล่นของเด็ก ลำดับขั้นของพัฒนาการทางการเล่นตามแนวทฤษฎีของเขา ที่เกี่ยวข้องกับเด็กวัยอนุบาล 4 - 6 ปี มีดังนี้

ขั้นการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัส (Sensory - moter Stage / 0 - 4 ปี)

เนื่องจากเป็นขั้นแรกของการเจริญเติบโต เด็กยังไม่สามารถแยกตนเอง ฉะนั้น การเล่นของเด็กวัยนี้จึงมุ่งที่การนำตัวออกไปประสมกับสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ขึ้น ๆ ด้วยตนเอง โดยใช้สมรรถภาพและร่างกายเข้าร่วมเล่น การเล่นจึงมีการเคลื่อนไหว ใช้ประสาทสัมผัสรับรู้มาก และมีการย้ายเข้าทวน การกระทำหรือการเล่นนั้นบ่อย ๆ โดยไม่เบื่อบ่น ซึ่งเรียกว่า การเล่นฝึก (Practice Play) เป็นการเล่นเพื่อความพอใจ แล้วจะกลายเป็นการเล่นที่ใช้จินตนาการ การสมมติ หรือการแสดงมากขึ้น

ขั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Representational Stage/ 2 - 7 ปี เมื่อเด็กมีการพัฒนาในด้านสติปัญญาเพิ่มขึ้นตามวุฒิภาวะ เด็กจะมีความสามารถในการตอบสนองความกระตือรือร้น ใฝ่รู้ เด็กเริ่มรู้จักใช้ความคิด มโนภาพ และจินตนาการให้เข้ามาเกี่ยวข้องกับการเล่นของตน ซึ่งเป็นการเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) เป็นการเล่นที่ตัดแปลงหรือบิดเบือนความเป็นจริง แล้วนำมาใช้แทนวัตถุ สิ่งของและตัวบุคคล เด็กใช้กล่องแทนรถยนต์ ใช้ไม้แทนทหาร หรือใช้ไม้กวาดหรือก้านกล้วยแทนม้า แสดงว่า เขากำลังเล่นสมมติหรือเล่นโดยใช้สัญลักษณ์

เปียเจท์ กล่าวว่า เด็กบางคนอาจจะเล่นชดเชย (Compensatory Play) ตัวอย่างการเล่นเช่นนี้ ถ้าเด็กถูกตี เขาก็จะตีหรือคำสูกตาของตน ถ้าเด็กได้พบเห็นการกระทำที่ไม่เหมาะสมหรือเหตุการณ์ที่ตึงเครียด เด็กจะนำมาเล่นสมมติ เปียเจท์ เชื่อว่าการเล่นชดเชยนี้ จะทำให้เด็ก

สามารถแยกการกระทำที่ไม่เป็นที่พึงพอใจออกจากสถานการณ์ได้ และซึมซับ เข้าไปในพฤติกรรมของตน ดังตัวอย่าง พฤติกรรมของแจ๊ค เกอส์สัน บุตรสาวของเพียเจท์

เพียเจท์ เชื่อด้วยว่า การเล่นเกมกับความฝันของเด็กมีส่วนคล้ายคลึงกันแต่ก็มีสิ่งหนึ่งต่างกันในความฝัน เด็กอาจจะฝันร้าย แต่ถ้าเด็กเล่นเกม เขาสามารถควบคุมความกลัวได้ หรือแม้แต่กระทั่งทำให้มันสนุกหรือตกลงขบขันเสีย ตัวอย่างเช่น เด็กคนหนึ่งเล่นเกมจะเข้ซ่า ๆ หลายครั้งเพื่อขจัดความกลัวสัตว์ เขาจะเล่นด้วยความสนุก ขณะที่พยายามกลืนของเล่นหรือแขนของแม่ เกมจะช่วยให้เขาคลายความกลัวลง และการเล่นเกมแบบนี้ก็จะค่อย ๆ หายไปในที่สุด

การเล่นฝึก เริ่มตั้งแต่เดือนแรกของชีวิตเด็ก การเล่นโดยอิสระสัญลักษณ์เริ่มในปีที่สอง เกมที่มีกฎและกติกาเริ่มก่อนอายุสี่ขวบ และเกิดขึ้นส่วนใหญ่ในขั้นการคิดรูปธรรม เมื่อเด็กอายุเจ็ดถึงสิบเอ็ดขวบ เพียเจท์กล่าวว่า เกมที่มีกฎและกติกานั้นจะเกิดขึ้นตลอดช่วงอายุคน และพัฒนาขึ้นในขณะที่ผู้ใหญ่มีวุฒิภาวะเพิ่มขึ้น เพียเจท์เรียกเกมนี้ว่า เป็นกิจกรรมของสังคม

เด็กเล็กก็สามารถเล่นเกมที่มีกฎง่าย ๆ ได้ กฎนั้นอาจจะเกิดขึ้นมาเอง หรือถูกกำหนดขึ้นมาก่อน เพียเจท์เรียกเกมที่สืบทอดกันมาหลายชั่วอายุคน เช่น การเล่นเกมหมาว่า เกมสถาบัน (Institutional Games) เด็ก ๆ เรียกเกมเหล่านี้โดยการเล่นแบบที่ ๆ หรือเพื่อนเล่น ครูและผู้ใหญ่ควรช่วยควบคุม แนะนำการเล่นการรักษากฎ และดูแลให้เด็กแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม

เกมที่มีกฎและกติกา จะเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นของผู้ใหญ่ เช่น การเล่นเกมหมากรุกหมากรอกฮอส ไพ่บรีจจ์ แข่งรถ เป็นต้น (ทรรษา นิลวิเชียร, ม.ป.ป.)

ทฤษฎีสิ่งแวดล้อม

ในขณะที่ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา เน้นความสำคัญของเนื้อหาการเล่น ทฤษฎีสิ่งแวดล้อมจะกล่าวถึงโครงสร้างและสถานการณ์ที่ทำให้การเล่นของเด็กแตกต่างกันไป

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ชนิดของวัตถุหรือชนิดของกิจกรรมจะส่งผลต่อช่วงความสนใจ การมีปฏิสัมพันธ์ จำนวนและรูปแบบของการสนทนาระหว่างการเล่นของเด็ก ของ เฮอรัรอน และซัทตัน สมิธ (Herron and Sutton-Smith, 1971) ส่วนฮาร์ทเลย์, แฟรงค์, และโกลเดนสัน (Hartley, Frank and Goldenson, 1952) กล่าวว่า การเล่นเกมจะ "สะท้อนและกระตุ้นการเปลี่ยนแปลงด้านเจตคติ และการปรับตัว และให้เด็กได้มีการทดลองด้วยทางออกหลาย ๆ วิธี"

จากผลการวิจัยการเล่นตามทฤษฎีสิ่งแวดล้อม องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการ เล่นของเด็กมีดังต่อไปนี้

1. จำนวนเด็ก
2. วัสดุที่ใช้ในการเล่น
3. เพศของเพื่อนเล่น
4. การควบคุมของผู้ใหญ่
5. สนามเด็กเล่น (Krasnor and Pepler, 1980)

ทฤษฎีการเล่นทั้งสี่ทฤษฎีข้างต้น ช่วยให้ผู้ใหญ่เข้าใจพฤติกรรมการเล่นของเด็กมากยิ่งขึ้น คำอธิบายของทฤษฎีเหล่านี้มีทั้งส่วนที่คล้ายคลึงกัน และแตกต่างกัน รวมทั้งการมีมุมมองในหลาย ๆ ด้าน ช่วยให้นักการปฐมวัยศึกษาตระหนักถึงความหมาย และความสำคัญของการ เล่นที่มีต่อเด็ก อันจะส่งผลถึงแนวคิดในการจัดประสบการณ์การเล่นให้สอดคล้องกับขั้นตอนพัฒนาการ เพื่อพัฒนาเด็กให้เกิดการเรียนรู้มากที่สุด

พฤติกรรมการเล่นของเด็กวัยอนุบาล

ซัทตัน-สมิธ (Sutton - Smith, 1972) แยกพฤติกรรมการเล่นของเด็ก ออกเป็น 4 แบบ คือ

1. การเลียนแบบ การเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการ เรียนรู้สิ่งรอบตัว ผ่านทางประสาทสัมผัส เด็กมักจะ เล่นเลียนแบบสิ่งที่ตนคุ้นเคยมาก่อนและ เห็นว่าสำคัญ แต่สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไปแล้วแต่ภูมิหลังของเด็กแต่ละคน
2. การสำรวจ เด็กวัย 3-6 ปี จะมีความสนใจ ความสงสัยและความกระตือรือร้น ใครู้ในสิ่งรอบ ๆ ตัว ในการเล่นเด็กจะจับใจของเล่นกลิ้งมันไปมา ลองดม ฯลฯ แล้วค้นหาด้วยการแกะของเล่นออกดู ซึ่งบางครั้งอาจทำให้อะไรของมันเสียหาย แต่ เด็กจะ เรียนรู้ว่าตนเองสามารถทำให้สิ่งของและสภาพการณ์ต่าง ๆ เกิดหรือ เปลี่ยนได้ การ เล่นสำรวจนี้จะเป็นพฤติกรรมขั้นต้นนำ เด็กไปสู่การค้นพบและการแก้ปัญหาที่ เด็กไม่เคยเรียนรู้ และมีประสบการณ์มาก่อน
3. การทดสอบ เด็กจะอาศัยความรู้ทั้งหมดที่ได้จากการสำรวจและความรู้เดิมจากประสบการณ์ที่คุ้นเคย เป็นรากฐาน จากนั้น เด็กจะทดสอบดูว่าคุณสมบัติของของเล่น และวิธีการ

เล่นจะเป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่อย่างไร เช่น ถ้าเอาแท่งไม้สี่เหลี่ยมมาตั้งเป็นรูปร่างต่าง ๆ จะเป็นรูปอะไรได้บ้างและจะตั้งได้สูงตามที่คิดหรือไม่ ถ้าการทดสอบไม่ได้ผล จะต้องแก้ไขอย่างไร เกี่ยวกับวิธีเล่น คุณค่าของการเล่นทดสอบที่เห็นเด่นชัด คือ ส่งเสริมพัฒนาการ รู้จักคิดอย่างมีเหตุผล เหตุและผลจะได้รับการสรุปจากปรากฏการณ์ ที่เกิดจากการทดสอบ เด็กจะมีโอกาสเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง และเรียนรู้ที่จะช่วยตัวเองด้วย

4. การสร้าง การเล่นสร้าง หมายถึง การที่ผู้เล่นสร้างสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่าง ๆ เช่น เอาก้อนกลิ้งมาหักส่วนบนลงคกแต่งทำเป็นหัวม้าใช้ขี่เล่น เป็นต้น การเล่นสร้างเริ่มต้นจากการที่เด็กสามารถแยกสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ออกได้ว่าต่างกันหรือเหมือนกันอย่างไร โดยมีเหตุผลพอที่จะสรุปแยกแยะความแตกต่าง และความเหมือนนั้นได้ การเล่นสร้างนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิดและเหตุผลให้มาสัมพันธ์กับขึ้นในรูปรวมใหม่ เพื่อก่อให้เกิดความคิดและประสบการณ์ใหม่ ๆ ในด้านสร้างสรรค์เพื่อให้เห็นเป้าหมายของการเล่นสร้างประสบความสำเร็จ(ประภาพรพร สุวรรณสุข และ เลขา ปิยะธัชจรรย์, 2530)

พาร์เทน (Parten อ้างถึงใน ราศี ทองสวัสดิ์, 2526) ได้แยกการเล่นของเด็กอนุบาลเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. มีพฤติกรรมที่ไม่แน่นอน (unoccupied behavior) เด็กจะเริ่มสังเกตสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เด็กจะเดินดูสิ่งต่าง ๆ ไปเรื่อย ๆ เมื่อพบสิ่งใดน่าดูก็จะหยุดดู พฤติกรรมนี้จะอยู่ในช่วงอายุ 2-2¹/₂ ปี
2. เล่นคนเดียว (solitary play) เด็กจะเล่นของเล่นคนเดียวโดยจะไม่เคลื่อนย้าย เข้าเล่นใกล้เพื่อน หรือพูดกับเพื่อนแม้ว่าจะเล่นอยู่ในระยะที่ใกล้กันพอที่จะพูดกันได้
3. ดูคนอื่นเล่น (onlooker behavior) เด็กจะเฝ้าดูคนอื่นเล่นอย่างใกล้ชิด แต่ยังไม่เข้าร่วมเล่นด้วย
4. เล่นใกล้ ๆ เพื่อน (parallel play) เด็กจะเล่นของเล่นเหมือนกับของเพื่อน แต่จะไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการเล่นของเพื่อน แม้จะเล่นใกล้กัน พูดคุยกันแต่ก็ยังชอบที่จะเล่นเป็นอิสระบ้าง ๆ เพื่อน การเล่นแบบนี้จะอยู่ในช่วงอายุ 2-4 ปี
5. เล่นกับเพื่อน (associative play) เด็กจะเริ่มเล่นด้วยกันใช้ของเล่นแบบ

เดียวกัน แต่ไม่มีการแบ่งบทบาทหน้าที่ เด็กแต่ละคนจะเล่นสิ่งที่ตนชอบ โดยไม่สนใจว่าเพื่อ
ต้องการอะไร เด็กที่เล่นแบบนี้มีกมีช่วงอายุ $3\frac{1}{2}$ - $4\frac{1}{2}$ ปี

6. ร่วมเล่นกับเพื่อนโดยมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน (cooperative play) ในการเล่น
จะมีการแบ่งบทบาทหน้าที่กันว่าใครจะเล่นเป็นอะไร แล้วก็เล่นร่วมกัน เด็กที่จะเล่นแบบนี้จะอยู่ใน
ช่วงอายุ $4-5\frac{1}{2}$ ปี

กิจกรรมการเล่นของเด็กวัยอนุบาล

หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2531)
เสนอแนะว่า การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กควรจัดให้เป็นไปตามแนวแห่งความสนใจ และความ
ต้องการของเด็ก ผู้เชี่ยวชาญการศึกษาอนุบาลได้รวบรวมการเล่นของเด็กไว้เป็นหมวดหมู่เพื่อ
ช่วยให้ผู้ที่ทำงานอยู่กับเด็กได้จัดกิจกรรมสำหรับเด็กได้ง่ายขึ้น ได้แก่

ก. การเล่นสมมติว่า เป็นผู้ใหญ่

1. การเล่นแต่งตัว
2. เล่นหม้อข้าวหม้อแกง
3. การเล่นที่เป็นการทำงานจริง ๆ อย่างผู้ใหญ่
4. การเล่นตุ๊กตาแบบง่าย ๆ
5. การเล่นเกี่ยวกับโรงพยาบาล หมอ พยาบาล
6. การเล่นเป็นคนงาน พนักงานเจ้าหน้าที่

ข. การเล่นที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และค้นคว้า

1. ศิลปศึกษา
2. การเล่นกับน้ำ
3. การเล่นทราย
4. การเล่นเครื่องเล่นเกี่ยวกับการชั่ง ตวง
5. การเล่นเครื่องเล่นที่เกี่ยวกับการก่อสร้าง
6. การเล่นเครื่องเล่นที่พัฒนากล้ามเนื้อมือ
7. การเล่นเพื่อส่งเสริมประสาทสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา
8. การเล่นเครื่องเล่นที่ช่วยให้เด็กได้ออกกำลังทั้งในร่มและ
กลางแจ้ง



- ค. การเล่น เครื่องเล่นที่ช่วยส่งเสริมด้านการค้นคว้า
1. การเล่นที่เกี่ยวกับธรรมชาติ
 2. การเล่นที่เกี่ยวกับเรื่องเสียง
 3. การดูหนังสือภาพ
- ง. การเล่นกับเครื่องเล่นที่จัดขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับอารมณ์เด็กในบางขณะ
1. เกมต่าง ๆ
 2. การเล่นเครื่องโสตทัศนวัสดุ เช่น ทีวีเสียง เทปบันทึกเสียง
 3. การเล่นเครื่องดนตรี
 4. การแสดงละคร

สปีเดค (Spodek, 1972) มีความเชื่อว่ากิจกรรมการเล่นเพื่อการศึกษา นั้น ถ้าครูสามารถนำมาจัดกิจกรรมให้เด็กอนุบาลได้อย่างเหมาะสมแล้วจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการของเด็กมาก สปีเดคแบ่งกิจกรรมการเล่นเพื่อการศึกษาออกเป็น 4 แบบ คือ

1. การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส (Manipulative play)
2. การเล่นออกกกำลังกาย (physical play)
3. การเล่นสมมติ (dramatic play)
4. การเล่นเกม (games)

1. การเล่นเครื่องสัมผัส (Manipulative play) นั้นเกี่ยวกับการสังเกต เปรียบเทียบหาความสัมพันธ์ของสิ่งของ จัดเรียงลำดับและขนาดสิ่งของให้ถูกต้อง ดังเช่นอุปกรณ์การเล่นเกี่ยวกับขนาดและน้ำหนักของลูกตุ้มและแท่งไม้ที่ มอนเตสซอรี (Montessori) จัดสร้างไว้ เป็นต้น การเล่นเครื่องเล่นสัมผัสมีหลายอย่าง ได้แก่

- 1.1 เล่นภาพตัดต่อ (Puzzles) ต่าง ๆ
- 1.2 เล่นกระดานปักหมุด
- 1.3 เล่นเกี่ยวกับการก่อสร้าง (Constructive materials) เช่น บล็อก

ทราย ฯลฯ

1.4 เล่นเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ (Science materials) เช่น แม่เหล็กกับสารแม่เหล็ก น้ำกับวัสดุที่จมและลอยน้ำได้รวมทั้งการทดลองง่าย ๆ ทางวิทยาศาสตร์

1.5 เล่นกับอุปกรณ์คณิตศาสตร์ เช่น การจัดสิ่งของที่เท่ากัน เข้าชุดกัน ตลอดจน เล่นเกี่ยวกับเครื่องตวงวัด

1.6 เล่นกับอุปกรณ์ของมอนเตสซอรี

1.7 เล่นกับเครื่องเล่นสัมผัสชนิดอื่น ๆ ที่ครูประดิษฐ์ขึ้น

1.8 เล่นกับเครื่องเล่นแบบสัมผัสตามธรรมชาติ (Manipulative play with material) เช่น ทราย น้ำ

2. การเล่นออกก่าสังกาย มักจะเกี่ยวข้องกับการออกก่าสังกาย และการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ เช่น การวิ่ง กระโดด ขี่จักรยาน ฯลฯ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มพูนทักษะทางกาย ซึ่งการเล่นแบบนี้อาจมีลักษณะการแสดงสมมติด้วย การเล่นออกก่าสังกายได้แก่ การเล่นต่อไปนี้

2.1 การเล่นกลางแจ้ง (outdoor play) เช่น การปีน วิ่งกระโดด ฯลฯ โดยมีอุปกรณ์ประกอบ เช่น เครื่องเล่นสนามต่าง ๆ อันได้แก่ ไม้สั่น ชิงช้า ที่ปีนป่าย เชือกกระโดด ฯลฯ

2.2 การเล่นในร่ม (indoor play) กิจกรรมกลางแจ้งบางอย่างอาจเล่นในร่มได้แล้วแต่สถานที่บริเวณโรงเรียน นอกจากนี้ก็มีของเล่นที่มีล้อลาก เป็นต้น

2.3 การเล่นแท่งไม้ก่อสร้าง (block play) การเล่นชนิดนี้อาจนับรวมเป็นพวกการเล่นออกก่าสังกายหรือการเล่นสมมติก็ได้ ซึ่งมีทั้งไม้ขนาดใหญ่ (hollow blocks) และขนาดเล็ก (unit blocks) เด็กสามารถสร้างเป็นภาพหรือเวทีละครก็ได้

การเล่นชนิดนี้จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นขึ้นอยู่กับการจัดเตรียมอุปกรณ์ สถานที่ และเวลาของครู

3. การเล่นสมมติ (dramatic play) เป็นการเล่นที่มักจะเกี่ยวข้องกับการประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของเด็ก เช่น การเล่นสมมติเกี่ยวกับบุคคลในบ้าน ซึ่งครูอาจจะจัดสถานที่เป็นมุมบ้าน หาอุปกรณ์ที่ คอยแนะนำหรือร่วมเล่นกับเด็กบ้าง การแนะนำของครูอาจแนะนำโดยหาหนังสือให้เด็กดู ฉายภาพยนตร์พาไปเที่ยว เพื่อเป็นการชี้แนวคิดแก่เด็ก

4. การเล่นเกมต่าง ๆ (games) แตกต่างจากการเล่นใน 3 แบบ ดังกล่าวมาแล้ว การเล่นเกมนั้นมักจะต้องมีการคิด กฎเกณฑ์ที่ไม่เหมาะสมกับเด็ก เล็กนอกละเอียดจะเป็นเกมง่าย ๆ ไม่มีกติกาซับซ้อน และครูต้องคอยสอนให้ เกมบางอย่างต้องอาศัยการตัดสินใจ บางอย่างต้องอาศัยการออกก่าสังกาย และเกมบางอย่างต้องอาศัยอุปกรณ์ประกอบ เช่น ลูกบอล ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกมได้อย่าง (spodek อ้างถึงใน วาสิ ปรงสิงห์, 2524)

โคลัมบัส (Kolumbus, 1983) แบ่งกิจกรรมการเล่นออกเป็น 10 ชนิด ดังนี้

1. การเล่น (Play) ได้แก่ การเล่นอิสระ (free play) และการเล่นสมมติ (dramatic play)
2. การเล่นบล็อก (bloks) เล่นกับไม้บล็อกรูปทรงและขนาดต่าง ๆ
3. การเล่นน้ำกับทราย ป่า และโคลน (sand water & mud)
4. งานศิลปะและการฝีมือ (Arts & Crafts) เช่น วาดภาพ ระบายสีด้วยสีเทียน สีชอล์ก การเล่นกับสี (เป่า หยอด วาดด้วยนิ้วมือ) เล่นแป้งปั้น (dough) เล่นกับงานกระดาษ เช่น ตัด ฝึก ปะ บิ้น เล่นกับงานไม้และการก่อสร้าง (Woodworking and construction) ครัวจำลอง ได้แก่ ไม้ขนาดต่าง ๆ ฝอน ตะปู เลื่อย สาธิตการใช้เครื่องมือและการระมัดระวัง อันตรายจากการใช้เครื่องมือ ให้เด็กหัดและคิดประดิษฐ์ของง่าย ๆ เช่น แก้วอี ฯลฯ
5. ดนตรีและการเคลื่อนไหว (Music & Movement) ได้แก่การร้องเพลง และการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ
6. ภาษา (Language) เช่น การท่องคำคล้องจอง เล่านิทาน อ่านหนังสือภาพ ต่าง ๆ
7. วิทยาศาสตร์ (Science) ได้แก่ การเพาะปลูกพืช เลี้ยงสัตว์ เช่น ปลา เต่า กระดาด เพื่อให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับพืชและสัตว์ ลักษณะและความแตกต่างของหินชนิดต่าง ๆ น้ำ สามารถเปลี่ยนรูปและรูปทรงได้ตามภาชนะที่รองรับหรือ เปลี่ยนสถานะ เป็นของแข็งได้ เมื่อได้รับความเย็นจัด และการสังเกตปรากฏการณ์ต่าง ๆ ตามธรรมชาติของอากาศและท้องฟ้า ให้ความรู้แก่เด็กในเรื่องคืนฟ้า อากาศ ของวันต่าง ๆ ใน 1 สัปดาห์ เช่น ฝนตก หมอกกลง หรือท้องฟ้า ปลอดโปร่ง มีแดด เป็นต้น
8. คณิตศาสตร์ (Mathematics) เกี่ยวกับเวลา ขนาด จำนวนไปกับการสังเกต เปรียบเทียบสิ่งของ การรู้จักตัวเลขจากภาพตัดต่อ (ภาพกับจำนวน)
9. สังคมศึกษา (Social Studies) ได้แก่ บุคคลต่าง ๆ ในครอบครัว เพื่อนบ้าน หักศศึกษาสถานที่ต่าง ๆ การติดต่อสื่อสาร เช่น การพูดคุยโทรศัพท์ เป็นต้น
10. เกมต่าง ๆ (games) ได้แก่ เกมเกี่ยวกับเครื่องเล่นสัมผัสเกมฝึกสมอง เช่น เกมโดมิโนภาพ เป็นต้น เกมฝึกการออกกำลังกาย เช่น แก้วอีดนตรี เกมเกี่ยวกับภาษา เช่น ฟังแล้วเล่าพร้อมทั้งคิดเรื่องเล่าต่อ เป็นการฝึกความจำ ฟังแล้วทำตามสั่ง และการทายอะไร เอ่ย เป็นต้น

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2521) แบ่งกิจกรรมการเล่นของเด็กออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. การเล่นในร่ม โดยให้เล่น เครื่องปั้นปาย ท่อนไม้กลาง (บล็อก) ภาพจณหรือภาพตัดต่อ (Puzzles) เล่นละคร เล่นเกม เครื่องมือประจำโรงงาน เช่น เสื่อย ม้อน ไชควง เครื่องครัว
2. การเล่นกลางแจ้ง โดยเล่นกับเครื่องเล่นสนาม ได้แก่ ที่ห้อยโหนปั้นปาย บ่อทราย ชิงช้า กระดานสั้น เวที ม้าหมุน และเครื่องสนามที่เคลื่อนย้ายได้ง่าย (เช่น บันได กระดานหก ม้าไม้ เขือก รถจักรยาน ลูกบอล และเครื่องมือทำสวนครัว)

นอกจากการเล่น 2 ประเภทนี้แล้ว ชัยยงค์ ยังกล่าวถึงกิจกรรมสำหรับเด็กวัยอนุบาล อีก 2 ประเภท คือ

เกมและการเล่าเรื่องและนิทาน

เกมแบ่งออกเป็น 6 ชนิด ได้แก่ เกมฝึกทักษะ การฟังและเพิ่มระยะความสนใจ เกมฝึกการปฏิบัติตามคำสั่ง เกมสำหรับสอนมนิทัศน์เกี่ยวกับจำนวน เกมฝึกการฟังเสียง เกมฝึกการรู้จักอักษร และเกมฝึกสมองและร่างกาย

ขุนสุข บุญยสวัสดิ์ (อ้างถึงใน วาสิ ปรงสิงห์, 2524) แบ่งกิจกรรมที่จัดในชั้นอนุบาล ออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ฟังคำอธิบายและสนทนา
2. ตอบปัญหา
3. ร้องเพลง
4. ท่องคำคล้องจอง
5. อ่านภาพและเล่าเรื่องจากภาพ
6. ปฏิบัติและทดลอง
7. สังเกต และ เปรียบเทียบ (ฟัง คม ชิม สัมผัส)
8. เล่นของเล่นในห้องเรียน และเล่นเครื่องเล่นสนาม
9. เล่นเกมต่าง ๆ (ฝึกสติปัญญา และฝึกกำลังกาย)
10. วาดภาพระบายสี เล่นเกี่ยวกับสี
11. ปั้น พับ ฉีก ตัดปะ
12. ศึกษานอกสถานที่

13. เรียบหนังสือ (อ่านเขียน ทำเลข สังคม ฯลฯ)

14. เล่นบทบาทสมมติ

ประเภทของการเล่น

การเล่นแยก เป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้สองประเภท คือ การเล่นกลางแจ้ง และ
การเล่นในร่ม

อีโรเบิร์ตส์ (E. Robert) ได้จัดประเภทของการละเล่นไว้ 16 ประเภท คือ

1. ประเภทการเล่นทาย (Guessing Game)
2. ประเภทการพนัน (Conting-out Game)
3. ประเภทการกระโดดเชือก (Rope-Jumping Game)
4. ประเภทซ่อนหา (Hiding Game)
5. ประเภทการปรับ (forfeit Game)
6. ประเภทไล่-ไล่จับ (Chasing Game)
7. ประเภทลูกบอลล์ (Ball Game)
8. ประเภทคัดออก (Elimination Game)
9. ประเภทกระโดดข้าม (Jumping and Hopping Game)
10. ประเภทตลก (Practical Joke)
11. ประเภทกระดาษดินสอ (Paper and pencil Game)
12. ประเภทความแม่นยำ (Game of Dexterity)
13. ประเภทเกี้ยว (Courtship Game)
14. ประเภทไม้ (Stick Game)
15. ประเภทสำหรับเด็กเล็ก (Little Girl's Game)
16. ประเภทร้องเพลง ระบาย (Singing Game)

สำหรับ ฮาร์บิน (Harbin) แยกประเภทการละเล่นออกเป็น 15 ประเภท คือ

1. การละเล่นที่ใช้ลูกบอลล์ (Ball Games)
2. การละเล่นที่ใช้น้ำตี (Batting Games)

- | | | |
|-----|-----------------------|---------------------------|
| 3. | การละเล่นปิดตา | (Blindfold Games) |
| 4. | การละเล่นที่ใช่กระดาน | (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 | (Sining Games) |
| 12. | การละเล่นที่ฝึกทักษะ | (Games of skill) |
| 13. | การเล่นไล่จับ | (Tag Games) |
| 14. | การเล่นเป็นหมู่ | (Games for team) |
| 15. | การเล่น 2 คน | (Games for two) |

(ผะอบ โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ, 2522)

สุรสิงห์สำราญ ฉิมพะเนาว์ (2520) แยกประเภทของการละเล่นไว้เป็น 7 ประเภท

1. การละเล่นโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การละเล่นโดยการเลียนแบบประกอบอาชีพของผู้ใหญ่
3. การละเล่นโดยการเลียนแบบวิธีหาอาหารของผู้ใหญ่
4. การละเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของคนเองตามลำพัง
5. การละเล่นโดยมีกฎกติกา
6. การละเล่นกับเพื่อน ๆ โดยไม่มีกฎกติกา
7. การละเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน

ประโยชน์ของการเล่น

ประโยชน์ในการเล่นของเด็กนั้น พอจะสรุปได้ดังนี้

1. การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ เช่น ส่งเสริมพัฒนาการทางกาย ในด้านการฝึกฝนการใช้กล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ให้เจริญเติบโต ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ ในแง่ทำให้เด็กรู้สึกสบาย ไร้แรงแถมใส ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ได้ดี ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม คือทำให้เด็กรู้จักการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แบ่งปันสิ่งของซึ่งกันและกัน รู้จักการให้และการรับ รู้จักร่วมมือกัน การสร้างมิตรภาพระหว่างเพื่อนฝูง นอกจากนั้นการเล่นของเด็ก ยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา คือ การใช้ภาษาได้ดีขึ้น ฝึกการแก้ปัญหาและการ ส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เป็นต้น

2. การเล่นช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก เพราะการเล่นของเด็กจัดว่าเป็นการศึกษาอย่างหนึ่ง เช่น เด็กที่เล่นตุ๊กตาจะเรียนรู้รูปร่าง ลักษณะ และส่วนประกอบของตุ๊กตา ตลอดจนนิสัยและสิ่งที่ใช้ในการประดิษฐ์ตุ๊กตา เมื่อเด็กเจริญขึ้นก็จะสามารถเรียนรู้จากการเล่นมากยิ่งขึ้น นั่นคือ การเล่นส่งเสริมให้เด็กมีความรู้กว้างขวาง

3. การเล่นช่วยสนองตอบความต้องการของเด็ก เมื่อเด็กได้เล่นเด็กก็จะได้แสดงออก ใต้ระบายนอารมณ์ และความต้องการต่าง ๆ อันเป็นการผ่อนคลายไม่ให้เกิดความตึงเครียด เมื่อเด็กมีความต้องการ เช่น เด็กต้องการสิ่งใดสิ่งหนึ่งแต่ไม่ได้รับการตอบสนอง เด็กมักจะสมมุติว่า ใต้รับโดยการเล่น เป็นการจูนใจสิ่งที่เด็กขาดหายไป การเล่นจึงเป็นสิ่งที่ผ่อนคลายความ ตึงเครียดในชีวิตประจำวันของเด็ก ช่วยทำให้เด็กรู้จักวางแผนทำสิ่งต่าง ๆ และช่วยให้เด็กรู้จัก แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับคนอื่นด้วย

4. การเล่นช่วยฝึกฝนมารยาทที่ดีให้แก่เด็ก ซึ่งเป็นประโยชน์ที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งในการเล่น ทำให้เด็กรู้จักผิดถูก รู้จักการแพ้ชนะ เข้าใจความหมายของความยุติธรรม และความ ซื่อสัตย์ต่อหมู่คณะ การเล่นบางประเภทฝึกให้เด็ก เป็นคนอดทน เสียสละและสร้างความ เห็นอก เห็นใจบุคคลอื่น ๆ

นอกจากนั้นการเล่นยังเป็นกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก ที่จะทำให้เด็กได้ค้นคว้าสำรวจ ทดลองสิ่งต่าง ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองและเพื่อช่วยในการพัฒนาการ เจริญเติบโต ทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา เมื่อ เป็นที่ยอมรับกันว่า การเล่นมีความสำคัญต่อ เด็กและช่วยให้การเรียนรู้ที่มีความหมายต่อ เด็กมากขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยภายในประเทศ

บันทนา พลอยแก้ว (2519) ศึกษาการเล่นของเด็กศึกษแถวสามย่าน เปรียบเทียบ กับเด็กชุมชนชายถ่าน หมู่บ้านวัฒนาภิเษย์ ด้วยวิธีการสังเกตและสอบถาม โดยการแบ่งการเล่น ของเด็กออกเป็น game, play และ sport และศึกษาถึงอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมที่มีต่อการ เล่น พบว่า ลักษณะการเล่นของเด็ก 2 ชุมชนต่างกัน ทั้งนี้ เนื่องจากสิ่งแวดล้อมต่างกัน คือ เศรษฐกิจ สภาพพื้นที่ในการเล่น ความเจริญทางด้านวัตถุ

อรชร อัจฉรินทร์ (2525) ได้ศึกษาลักษณะของเกมการเล่นพื้นเมืองไทย โดยผู้วิจัย รวบรวมเกมพื้นเมืองทั้งสี่ภาค คือ ภาคเหนือ ภาคใต้ ภาคกลาง และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผลการวิจัยพบว่า เกมพื้นเมืองไทยส่วนใหญ่มีลักษณะดังนี้ คือ ทักษะที่ใช้ในการเล่น เป็นทักษะในการ เคลื่อนไหว เบื้องต้น รูปแบบของการเล่น เป็นการ เล่นเป็นกลุ่ม ลักษณะของการแข่งขัน เป็น การเล่นประเภทหมู่ที่มีกติกา ข้อบังคับในการเล่น สถานที่ที่ใช้ในการเล่น เป็นสถานที่กลางแจ้ง และ ใช้อุปกรณ์การเล่นที่ไม่มีบัตรประกอบและสามารถ เล่นได้ทุกโอกาส

สิริกุล จารุจินดา (2536) ได้ศึกษาถึงอิทธิพลของการ เล่นของเล่นประเภท เสริมต่อ (Block Play) ต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียน พบว่า การ เล่นของเล่นประเภท เสริมต่อมีผลในทางบวกกับคะแนนความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์

พนธณี เจริญสุข (2528) ทำการวิจัย เรื่องความคิด เห็นของครูอนุบาล เกี่ยวกับ เครื่องเล่นที่จำเป็นต่อการเตรียมความพร้อมของ เด็กปฐมวัย พบว่า เครื่องเล่นที่จำเป็นมากต่อ การเตรียมความพร้อมด้านสติปัญญา ได้แก่ ไม้บล็อกสร้างสรรค์ พลาสติกสร้างสรรค์ กล้องโทรทรรศน์ โดมิโน (ภาพต่อปลาย) สีสตูด (ภาพจับคู่) เป็นต้น

อุทุมพร จามรมาน และคณะ (2529) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การสำรวจข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กไทย ตุลาคม 2528-กันยายน 2529 ซึ่งเป็นโครงการย่อยของโครงการ วิจัยแม่บท เรื่องการอบรมเลี้ยงดูเด็กแบบวิถีชีวิตไทย : รูปแบบสำหรับการศึกษาระดับปฐมวัย ในเรื่อง ของเล่นและการ เล่นของเด็ก 3-6 ปี ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การเล่นของเล่นที่มีจำหน่ายในท้องตลาด โดยรวม ของเล่นที่มีผู้นิยมเล่น ได้แก่ ลูกบอล ลูกโป่ง ของเล่นพลาสติก ตุ๊กตารูปคน/ สัตว์/ บิน/ ความพลาสติก ของเล่นที่มีผู้นิยมเล่นน้อย ได้แก่ กระดานปักหมุด บิงโป่ง กล้องหยอดรูปทรงเรขาคณิต กระดาน ม้วนดอก ส่วนใน เรื่องการการละเล่นของไทย พบว่า การละเล่นของไทยที่นิยมกันมาก

ได้แก่ เล่นขายของ หม้อข้าวหม้อแกง ซอนหา ค่ำราชจับผู้ร้าย โป่งแปะ ปิดตา จ๊ะเอ๋ แมงมุม
ไล่จับ และจ้ำจี้ ส่วนในเรื่องการเล่นทั่วไป พบว่า การเล่นที่นิยมได้แก่ โยนรับของ เช่น ลูกโป่ง
ลูกบอล บั้งดิน ดินน้ำมัน แบ่ง เล่นลากของ เล่นเสียนแบบผู้ใหญ่ และการวาดรูปตามใจชอบ

งานวิจัยต่างประเทศ

ไฟเทลสันและรอส (Fieteson and Ross, 1973 อ้างถึงใน ชาตณรงค์ พรุ่งโรจน์,
2530) ได้ทดลองเกี่ยวกับการเล่นของเด็กปฐมวัยที่มีผู้แนะนำกับไม่มีแนะนำ พบว่า กลุ่มเด็กที่เล่น
อยู่ในบริเวณที่เล่นซึ่งมีผู้คอยแนะนำการเล่น มีความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาการตามลำดับขั้นของ
การเล่นมากกว่ากลุ่มอื่นที่ไม่มีผู้แนะนำ