



รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กนกทิพย์ พัฒนาพัวพันธ์ . สถิติอ้างอิงเพื่อการวิจัยทางการศึกษา. ภาควิชาประเมินผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2541.
- กิ่งดาว กลิ่นจันทร์. ผลของการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านเข้าใจความภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537.
- แก้วปวงคำ วงไชย . เคล็ดลับพูดตรง ตามใจคิด ไร้คือไร ไร้คือไม่. กรุงเทพฯ : เติพี , 2521.
- จงใจ ขจรศิลป์. การศึกษาลักษณะการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมมองที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กประถมวัย. ปริญญาโททางการศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2532.
- จรินทร์ ธาณรัตน์ . เกม . กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์ , 2524 .
- จันทิภา ลิ้มปิเจริญ. กระบวนการกลุ่มในการเรียนการสอน. ภาควิชาจิตวิทยาและแนะแนว . วิทยาลัยครูภูเก็ต, 2522.
- จิตรา ลีสมนุรักษ์วงศ์. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนเรื่องจักรวาลและอวกาศโดยวิธีใช้เกมและวิธีค้นคว้า. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2529.
- จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ. เกมเบ็ดเตล็ด . ภาควิชาพลศึกษาและนันทนาการ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 2540
- จิระวัฒน์ วงศ์สวัสดิวัฒน์. การวัด การพยากรณ์และการเปลี่ยนแปลง . กรุงเทพฯ , มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ, 2538.
- จิรพร โพธิ์สุวรรณ. ความสัมพันธ์ระหว่างปฏิสัมพันธ์ครูกับนักเรียนในด้านการเรียนการสอนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและบุคลิกภาพเก็บตัวแสดงตัวของนักเรียน. ปริญญาโททางการศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2519.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย .คณะครุศาสตร์. ภาควิชาประถมศึกษา. การฝึกกลุ่มสัมพันธ์และการรับรู้ สำหรับครูจากสถาบันฝึกหัดครูระดับประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,2521.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย .บัณฑิตวิทยาลัย. คู่มือการเสนอวิทยานิพนธ์. กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2539.

ฉันทนา ภาคบงกช. การสอนวิชาสังคมศึกษาหน่วยวันสำคัญของชาติ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกระบวนการกลุ่ม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2518.

ชูชีพ อ่อน โคนสูง.ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพแสดงตัว ความวิตกกังวล ความเชื่อมั่นในตนเอง กับคุณธรรมแห่งความดี. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,2516.

ณรงค์ สรรพศรี. การพัฒนาชุดฝึกอบรมกรณีแบบคลินิก ด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ สำหรับครูระดับประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ภาควิชาบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,2532.

ไคเออร์,เวย์น ดับเบิ้ลยู. จากจุดอ่อนสู่ความมั่นใจ. แปลโดย วินัย จันท์เปล่ง.กรุงเทพฯ:เอส-เอน,2534.

ทิสนา เทียนเสมอ. “ กระบวนการเรียนรู้โดยการทำงานกลุ่ม ” , วารสารครุศาสตร์ 5 (สิงหาคม- พฤศจิกายน), 2515 .

ทิสนา แคมมณี. คู่มือการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เล่ม 1.กรุงเทพมหานคร:บูรพาศิลป์การพิมพ์ , 2522.

ทิสนา แคมมณี และคณะ. กลุ่มสัมพันธ์ : ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ เล่ม 1. กรุงเทพมหานคร : บูรพาศิลป์การพิมพ์ , 2522 .

ทิสนา แคมมณี.การสอนเพื่อเสริมสร้างอัธมโนทัศน์ตามแนวมุขนิยม : นวัตกรรมทางการศึกษา ระดับประถมศึกษา วารสารครุศาสตร์ 12 (ตุลาคม – ธันวาคม 2526) : 12-19.

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย. เอกสารคำสอนเทคนิคทักษะเกมมูลฐาน. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2533 .

ธนากร ศรีชาพันธ์. ผลของการตั้งเป้าหมายที่มีต่อความสามารถในการเลิร์ฟเทนนิส . วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2539 .

นภารัตน์ รุ่งสุวรรณ. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีระดับความเชื่อมั่นในตนเองต่างกัน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2535 .

- นวลละอ อสุภาผล. ทฤษฎีบุคลิกภาพ. กรุงเทพมหานคร : คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2527.
- นันทิยา วงศ์เสรีพัฒนา และคณะ. ผลของกีฬาและนันทนาการที่มีต่อการปรับแต่งบุคลิกภาพสำหรับนักเรียนที่มีทักษะอ่อน. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2524.
- นิตยา เชียงทอง. ผลการทดลองใช้กิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาการยอมรับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนวมภคร์รังษี จังหวัดกาญจนบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2526.
- นิพนธ์ แจ่มเอี่ยม. การศึกษามุสิกภาพแสดงตัว ความเชื่อมั่นในตนเองและความภาคภูมิใจในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดอุดรธานี. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- บุญศิริ สุวรรณเพ็ชร. A Complete English-Thai Dictionary of Psychology. กรุงเทพฯ : เอสแอนด์ เค บুক , 2538.
- ประคอง วรรณสุด. สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2535.
- ประคินันท์ อุปรมย์. “ เด็กกับการพัฒนาบุคลิกภาพ ” เอกสารการสอนชุดวิชา พฤติกรรมวัยเด็ก , มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. กรุงเทพมหานคร : วิกตอรีการพิมพ์ , 2524 .
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์. เกมส์พลศึกษา. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช , 2525.
- ประนอม สโรชมาน . จิตวิทยาทั่วไป . กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ , 2520 .
- ประเสริฐ แยมกลิ่นฟุ้ง. รายงานเรื่องปัญหาที่อยู่อาศัยในนครหลวงในแง่สังคม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2516.
- ปัทมา เรณูมาร. ผลของการฝึกพฤติกรรมกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม และความรู้สึกรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบางบัว (แห่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (จิตวิทยาการให้คำปรึกษา), มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2539.
- ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์. ผลของการใช้เกมการเล่นที่บ้านของไทยที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 . วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2538.
- ปราณี แสงอากาศ. การนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมติในการสอนวิชาพลศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2532.
- ปรีชา สุริยะะ. ความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในโรงเรียนสาธิตสังกัดทบวง

- มหาวิทยาลัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต
ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- ผกา สัตยธรรม. สุขภาพจิตเด็ก. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.
- พงศ์ศักดิ์ พละพงศ์. ประวัติปรัชญาและหลักการพลศึกษา. นครหลวง : โอเดียนส โตร์, 2527.
- พลศึกษา, กรม. หน่วยศึกษานิเทศก์. เอกสารคู่มือการสอนวิชาเกมเบ็ดเตล็ด. กรุงเทพมหานคร:
กรมพลศึกษา, 2529.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. ลักษณะบุคลิกภาพและผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาในส่วน
กลางและส่วนภูมิภาค. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชามัธยมศึกษา คณะ
ครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2517.
- เพยาว์ ยินดีสุข. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยม
ศึกษาปีที่ 3 โดยการสอนแบบใช้เกมกับการสอนแบบบรรยายประกอบสารคดี. วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523.
- พูลพงษ์ งามเกษม. รายงานวิจัยเรื่องการละเล่นพื้นบ้านของจังหวัดพิษณุโลก. พิษณุโลก : ภาควิชา
ภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พิษณุโลก, 2525
- พรรณราย ทวีพะยะประภา. การสอนกิจกรรมแนะแนวด้วยกระบวนการกลุ่ม. กรุงเทพมหานคร:
รุ่งเรืองสาส์น, 2529.
- พรรณณี ชูทัย. จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร : วรุฒิกการพิมพ์, 2522.
- พรรณทิพย์ เอกะนันท์. “การเปลี่ยนแปลงความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเองของวัยรุ่น”. วารสารครุศาสตร์ 3
(สิงหาคม – กันยายน 2516) :64-68
- เพชร ณ ป้อมเพชร. สร้างกำลังใจเพื่อประสบความสำเร็จ. กรุงเทพมหานคร : โครงการเพื่อการ-
ศึกษาและอาชีพ มูลนิธิศึกษาเอเชีย, 2537.
- ไพวัลย์ ตันลาพุด. พลศึกษาเบื้องต้น. กรุงเทพฯ ฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.
- ฟอง เกิดแก้ว และสวัสดิ์ ทวีพจน์จางค์. หลักการและวิธีสอนพลศึกษา. นครหลวงกรุงเทพธนบุรี :
ผดุงวิทยา, 2515.
- เฟินสเตอร์แฮม, เฮอร์เบิร์ต. เทคนิคการสร้างความมั่นใจให้ตัวเอง. แปลโดย กิติมา อมรทัต.
กรุงเทพ : ดอกหญ้า, 2532.
- ภัทรสุดา สยามคำไพ. ผลของการปรึกษาเชิงจิตวิทยาแบบกลุ่มตามแนวคิดพิจารณาความเป็นจริงต่อ
กลวิธีการเผชิญปัญหาของนักศึกษาพยาบาล. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชา
จิตวิทยา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- มานิดา ทองทวี. การเปรียบเทียบผลของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มและรายบุคคลที่มีต่อความ

เชื่อมั่นในตนเอง. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2526.

มาลี วงษ์แก้ว. ผลของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มต่อการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์ กรุงเทพมหานคร. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2526.

แมกซ์เวลล์, มอลตซ์. คุณทำได้. แปลโดย ชูชัย สมितिไกร. กรุงเทพมหานคร: กรณา-จุฬพร, ม.ป.ป. ยาวพา เดชะคุปต์. ทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสำหรับการสอนในระดับประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2517.

รัตนา ศิริพานิช. หลักการสร้างแบบสอวัตตทางจิตวิทยาและทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร : เจริญวิทย์ , 2533.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. สถิติวิทยาทางการวิจัย. กรุงเทพมหานคร : สุริยาสาส์น , 2540.

ลักขณา ธรรมไพโรจน์. การปรับพฤติกรรมไม่กล้าแสดงออกด้วยวิธีการกลุ่มสัมพันธ์. วิทยานิพนธ์ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525.

เลขา ปิยะอัจฉริยะ. “การพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของเด็ก” เอกสารการสอนชุดวิชา การพัฒนาพฤติกรรมเด็ก. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. กรุงเทพมหานคร : วิตดอร์การพิมพ์ , 2524.

วรศักดิ์ เพ็ชรชอบ. หลักและวิธีสอนพลศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช , 2527.

วรรณงค์ ยังเจริญ. ทัศนคติต่อวิชาพลศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในส่วนภูมิภาค.

วิทยานิพนธ์ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2539. วราภรณ์ นิธิจันทร์. การศึกษาปัญหาการปรับตัวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

วาสุกรี รัชกุล. ความคิดเห็นของครูและนักเรียนเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่สามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูง. วิทยานิพนธ์ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.

วันเพ็ญ อายูการ. การศึกษาลักษณะและความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมที่แสดงออกถึงบุคลิกภาพเก็บตัว หรือแสดงตัว กับการยอมรับตนเองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนวัยรุ่นในโรงเรียนรัฐบาล ในจังหวัดธนบุรี. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2512.

วินัย ธรรมศิลป์. การสร้างแบบทดสอบบุคลิกภาพด้านความเชื่อมั่นในตนเองสำหรับนักเรียนชั้น

- มัธยมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดเชียงใหม่. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2527.
- วิไล จิตกรรมกิจศิลป์. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการสอนแบบใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2525.
- วิไลวรรณ สันถะ โภมล. การเปรียบเทียบผลการสอนวิชาวรรณคดีไทย เรื่องลิลิตตะเลงพ่าย โดยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์และกระบวนการสอนแบบครูเป็นศูนย์กลางในชั้นประกาศนียบัตรวิชาการศึกษา. วิทยานิพนธ์ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2522.
- วิเชียร เกตุสิงห์. หลักการสร้างและวิเคราะห์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เจริญผล, 2524.
- วิมลศิริ ร่วมสุข . การสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางเขน , 2522
- สมคิด ไชยอันบูรณ. การศึกษาเปรียบเทียบทางด้านบุคลิกภาพของนักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนสูงกับนักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนต่ำ ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2514.
- สมบัติ กาญจนกิจ. สันทนการขั้นนำ. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2520 .
- สมภพ เรื่องตระกูล และคณะ. คู่มือจิตเวชศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: เรือนแก้ว , 2536.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- สวนา พรพัฒน์กุล. “ความสำนึกในหน้าที่พลเมืองของเด็กไทย ”, รายงานการวิจัยฉบับที่ 22 การศาสนา , 2520.
- สถิต วงศ์สุวรรณค์. การพัฒนาบุคลิกภาพ. กรุงเทพมหานคร : รวมสาส์น , 2540.
- สมิต อาชวนิจกุล. การพัฒนาตนเอง. กรุงเทพมหานคร : สยามจดหมายเหตุ , 2526 .
- สมุท ศิริโชค. วิธีสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ประมวลสาส์น, 2522.
- สาระ สุขวราห์. ผลของการปรึกษาเชิงจิตวิทยาแบบกลุ่มต่อการเพิ่มความเชื่อมั่นในตนเอง. วิทยานิพนธ์ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ภาควิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2532.
- สุชาติ โสมประยูร. การดูแลสุขภาพของบุคคลวัยผู้ใหญ่และวัยกลางคน. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์, 2528.
- สุนีย์รัตน์ ฤทธิ์รัชชัยเลิศ. ผลของการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ในการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน.

- วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537.
- สุริพร กุลนายน. ความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมที่บ้าน สภาพแวดล้อมทางโรงเรียน และบุคลิกภาพนักวิทยาศาสตร์ของนักเรียนแผนการเรียนวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.
- อมรา รตสุข. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากเกม สถานการณ์จำลองและเกมจำลอง สถานการณ์ในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาโสตทัศนศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529.
- อรชา วราวิทย์. การตัดสินใจแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.
- อรพิน หงวนศิริ. ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะของบุคลิกภาพนักวิทยาศาสตร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2533
- อัจฉรา ชิวพันธ์. คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2521.
- เฮปสตีนิ, ซิมัวร์ และ บรอดสกี, อาร์จี. คุณฉลาดมากกว่าที่คุณคิดไว้ : การพัฒนาการคิดอย่างสร้างสรรค์เพื่อความสำเร็จในชีวิต. แปลโดย วิทยากร เชียงกุล. กรุงเทพมหานคร: คบไฟ, 2540.
- แอลเลน, แมรี เจ. และ เยน, เวนต์ เอ็ม. ทฤษฎีการวัดขั้นนำ. แปลโดย สวัสดิ์ ประทุมราช. ม.ป.ท., ม.ป.ป.
- อุทัย บุญประเสริฐ. กลุ่มและกระบวนการกลุ่มในการทำงาน. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529.
- อุทัย บุญประเสริฐ. กลุ่มสัมพันธ์เพื่อการแก้ปัญหาและพัฒนาคุณภาพ. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529.
- อุทุมพร จามรมาน. คู่มือการเลือกใช้เทคนิคทางสถิติเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลทางสังคมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร : ฟีนนี่, 2531.
- อำไพ ศิริพิพัฒน์. ความนึกคิดเกี่ยวกับตน วารสารครุศาสตร์ 2 (สิงหาคม – พฤศจิกายน 2515) : 91-103 .

ภาษาอังกฤษ.

- A.Biswas , J.C. Aggarwal. Encyclopadic dictionary and directory of education. Newdelhi : Academic Publishing , 1971
- Adler, Alfred. "The Maintenance of Self . In Don C. Pinkmeyer". Child Development : The Emerging Self. New Delhi : Prentices Hall of India , 1967.
- Anthony , Robert. The Ultimate Secrets of Total Self-Confidence. New York : Berkley , 1984
- Armstrong , Roger , Percival , Fred and Saunders, Danny, eds. The Simulation and Gaming Yearbook Vollum 2 : Interactive Learning. London : Kogan Page , 1994.
- Arnold , Peter James. Education , Physical Education , and Personality Development. London : Heinemann , 1976.
- Ball , Edith L. and Capriano , Robert E. Liesure Services Preparation. Engelwood Cliffs , New Jersey : Prentice-Hall , 1978.
- Baruch , D. New Way in Discipline. New York: McGraw-Hill , 1974.
- Blair , Glenn Mayers. Educational Psychology. New York : Macmillan , 1968.
- Bloom Benjamin S. Affective outcomes of School Learning. Phi Delta Kappan , 1977.
- Bonner , Hubert. Group Dynamics : Principal and Application. New York : Ronald , 1959.
- Breckenrige , Marian Edgar. Child Development. London : W.B. Saunders , 1955.
- Bucher , Charles Augustus. Foundations of Physical Education. St. Louis : C.V. Mosby , 1975.
- Child Study Association of America. Our Children Today. New York: Viking , 1955.
- Coleman , Jame Samuel. The Adolescent Society : The Social Life of the Teenager and It's Impact on Education . New York : Free Press of Glencoe , 1961.
- Combs , C.F. "Self-perception and Scholastic Underachievement in the Academically Capable," The Personnel and Guidance Journal 43 (1964) : 47-51.
- Drumheller , Sidney J. Handbook of Curriculum Design for Individualized Instruction : a System Approach. Englewood Cliffs , New York : Education Technology , 1971.
- Dugger , Jame A. " A Study of Measurable Personal Factors of Leaders and Non-Leaders among University Women ," Dissertation Abstracts 30 (1969) : 1817-A.
- Fensterheim , H., and Jean Bear. Don't Say Yes When You Want to Say No. New York : David Mckey, 1975.
- Flaherty , M.R. and Reutzell , Eileen. " Personality Traits of High and Low Achievers in College ," The Journal of Education Research 58 , No.4 (1965) : 409-410.

- Frost, Joe L. and Klein, Barry L. Children's Play and Playgrounds. Boston, Massachusetts: Allyn and Bacon, 1979.
- G.T. Gibbs, Dictionary of Gaming Modeling and Stimulation. London: E & F. N. Spon Limited, 1978.
- Gough, H.G. California Psychological Inventory Manual. California: Consulting Psychologists, 1969.
- House, Peggy A. "Components of Success in Mathematics and Science," School Science and Mathematics 88 (December 1988): 632-641.
- Hurlock, Elizabeth B. Child Development. 3rd ed. New York: McGraw-Hill, 1964.
- Jersild, Arthur T. The Psychology of Adolescent. New York: McMillan Co., 1963.
- Kendler, Howard H. Basic Psychology. New York: Appleton Century-Crofts, 1963.
- Kruger, H. and J.M. Kruger. Movement Education in Physical Education. Iowa: Wm. C. Brown, 1982.
- Lindzey, Gardner and Hall, Calvin. Theories of Personality: Primary Source and Research. New York: John Wiley and Sons, 1965.
- Linderfield, Gael. Self-Esteem. California: Thorsons, 1995.
- Rogers, Carl R. Toward Becoming a Fully Functioning Person in A.W. Combs (Editor) Perceiving Behaving Becoming. Washington: Association for Supervision and Curriculum Development, 1962.
- Myer, David G. Psychology. 4th ed. New York: Berkley, 1984.
- Nichols, Beverly. Moving and Learning: The Elementary School Physical Education Experience. St. Louis, Missouri: Mosby, 1994.
- Purkey, William N. Self Concept and School Achievement. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, 1970.
- Riblett, Loren Eugene. "A Cross Sectional Study of the Factors Contributing to the Outcome of Wenego High School Science Students Over Ten Year Period," Dissertation Abstracts International (1980): 642-A.
- Rosenbaum, Max and Snadowsky, Alvin. The Intensive Group Experience. New York: The Free Press, 1976.
- Sawage, R.D. "Personality Factor and Academic Attainment in Junior School Children," The British Journal of Educational Psychology 39 (February 1968): 543.
- Schaefer, Charles E. and O'Conner, Kevin J., eds. Handbook of Play Therapy. New York: John Wiley and Sons, 1983.

- Schmuck , Richard A. Group Process in the Classroom. Dubuque , Iowa : W.C. Brown ,1988.
- Schurr , Evelyn L. Movement Experiences for Children : A Humanistic Approach to Elementary School Physical Education. Englewood Cliffs , New Jersey : Prentice-Hall , 1980.
- Shannon , Henry Dukes. "A Study of the Effectiveness of Perception Analysis Training and the Mathematics Attitude and Mathematics Achievement of Disadvantaged Black Students," Dissertation abstracts International (1982) : 1430-A.
- Siedentop ,Daryl. Physical Education Introductory Analysis. Dubuque, Iowa :W.C.Brown ,1977.
- Smith , Henry C. Personality Adjustment. New York : McGraw-Hill , 1961.
- Stires , Kenneth Loyd. "Leadership Designation and Perceived Ability as Determination of Practical Use of Modesty and Self Enhancement," Dissertation Abstracts 30 (1970) : 3511-A.
- Symonds , Addington F. Teaching Yourself Personality Efficiency. London :The English University , 1964.
- Thelen , Herbert A. Dynamic of Group at Work.Chicago :The University of Chicago , 1967.
- Walz,Garry.R.,and Jeane C.Bleuer. Student Self-Esteem. In A Vital Element of School Success . Michigan : Counseling and Personnel Services,1993.
- Weiskopf , Donald C. A Guide to Recreation and Leisure. Boston , Massachusetts : Allyn and Bacon ,1975.
- Willey , Roy DeVerl and Strong , W. Melvin. Group Process in Guidance. New York : Harper and Brothers , 1957.
- Williams , Jesse Feiring.The Principles of Physical Education. Philadelphia:W.B.Saunders,1964.
- Williams , R. and Cole , S. Self-concept and School Adjustment The Personal and Guidance Journal 47 (1968) :478-481.
- Willis , Liz. Assertive Trainer. Washington DC : McGraw-Hill , 1995.
- Wylie,Ruth C.Handbook of Personality Theory and Research.Chicago : Rank McNally Company , 1968.
- Yoder , Jean and Proctor, William. The Self-confident Child. New York : Facts On File , 1988.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านพลศึกษา

- 1.รศ.ดร.สมบัติ กาญจนกิจ ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2.รศ.ดร.ประพัฒน์ ลักษณะพิสูทธิ์ ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 3.รศ.เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 4.รศ.วิสนศักดิ์ อ่วมเพ็ง โรงเรียนสาริตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม
- 5.รศ.สุภฤกษ์ มั่นใจคน โรงเรียนสาริตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยา

1. รศ.ดร.พรรณราย ทรัพย์ประภา คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. รศ.ดร.นวลศิริ เปาโรหิตย์ ภาควิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
3. ผศ.วงศ์พัศตร์ ภูพันธุ์ศรี ภาควิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ภาคผนวก ข.
เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา

เกมที่ 1

- 1.ชื่อเกม ลมเพลมพัด (กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย)
- 2.จุดประสงค์ 1.เพื่อฝึกให้ผู้เล่นทำความรู้จักกับเพื่อน เป็นการสร้างความคุ้นเคยระหว่างสมาชิกในกลุ่ม
2.เพื่อให้ผู้เล่นได้รับการฝึกการกระทำอย่างมีจุดมุ่งหมายและฝึกให้รู้จักการควบคุมอารมณ์
3.เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักกล้าแสดงออก
- 3.ขนาดของกลุ่ม 20 คน
- 4.เวลาที่ใช้ 30 นาที
- 5.อุปกรณ์ 1. นกหวีด 2.แผ่นคำถามข้อมูลส่วนตัว 20 แผ่น
- 6.การจัดสถานที่ อาคารเอนกประสงค์
- 7.กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p><u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u></p> <p>-ผู้นำให้นักเรียนจัดเป็นแถวหน้ากระดาน 2 แถว แถวละ 10 คน โดยให้นับ 1 และ 2 สลับกันไปผู้ที่นับ 1 จะอยู่แถวที่ 1 ผู้ที่นับ 2 จะอยู่แถวที่ 2</p> <p>-เมื่อนักเรียนรู้ว่าตนเองอยู่แถวใดแล้วผู้นำให้นักเรียนปรบมือ 10 จังหวะ โดยมีจังหวะการปรบมือดังนี้ 1-2,1-2-3 ,1-2,1-2 ,1</p>	5	การปรบมือจะปรบมือเป็นจังหวะเช่น 1-2 ก็ปรบมือ 2 ครั้งติดกัน
	<p><u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u></p> <p>-ผู้นำบอกให้นักเรียนทราบว่าผู้นำมีกิจกรรมให้นักเรียนทุกคนทำร่วมกันอยู่ 2 ช่วงคือ ให้นักเรียนร่วมกันร้องเพลงลมเพลมพัด และให้นักเรียนทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่โดยผู้นำมีข้อคำถามอยู่ 1 ชุด ให้นักเรียนไปสอบถามสมาชิกภายในกลุ่ม</p> <p>-ผู้นำสอนให้นักเรียนร้องเพลง “ลมเพลมพัด”</p> <p>-เมื่อผู้นำร้องเพลงให้นักเรียนฟังและให้นักเรียนร้องตาม</p> <p>-ผู้นำให้นักเรียนร้องเพลงและผู้นำสั่งให้นักเรียนทำตามตัวอย่าง เพลง “ลมเพลมพัด”</p> <p>ลมเพลมพัด โบกสะบัดพัดมาไวๆ (2 เที้ยว)</p> <p>ลมเพลมพัดอะไร (2 เที้ยว)</p> <p>ฉันจะบอกให้ พัดให้เป็นวงกลม (คนสั่งต้องพูด)</p>	5	

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ										
	<p>เมื่อผู้นำตั้งให้พักเป็นวงกลมแล้วให้นักเรียนทุกคนรีบจับกลุ่มเป็นวงกลมทันที เป็นต้น</p> <p><u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u></p> <p>1.ผู้นำให้นักเรียนอยู่ในวงกลมแล้วให้นักเรียนลุกขึ้นยืนพร้อมกับแนะนำตนเองให้เพื่อนรู้จัก โดยแนะนำชื่อ - นามสกุลและชื่อเล่นให้เพื่อน ได้รู้จักตนเอง</p> <p>2.เมื่อแนะนำครบทุกคนแล้ว ผู้นำเริ่มร้องเพลงลมเพลมพัดและให้นักเรียนร้องเพลงตามเมื่อถึงตอนที่บอกคำสั่งให้ผู้นำสั่งดังต่อไปนี้</p> <p>ครั้งที่ 1 สั่งพักคนที่ใส่เสื้อจะต้องเคลื่อนที่ห้ามอยู่ที่เดิม</p> <p>ครั้งที่ 2 สั่งพักคนที่ใส่नाฬิกาจะต้องเคลื่อนที่ห้ามอยู่ที่เดิม</p> <p>ครั้งที่ 3 สั่งพักคนที่มีจมูก คนที่มีจมูกทุกคนต้องเคลื่อนที่ห้ามอยู่ที่เดิม</p> <p>ครั้งที่ 4 ผู้นำให้นักเรียนจับกลุ่ม 5 คน ซึ่งจะ ได้ 4 กลุ่ม ผู้นำแจกกระดาษที่มีข้อความ 4 ข้อ ให้กับนักเรียนทุกคน โดยให้นักเรียนแต่ละคนถามเพื่อนในกลุ่มของตนคนละ 1 ข้อ โดยให้นักเรียนเลือกเองว่านักเรียนจะถามคำถามข้อนั้นกับใคร โดยถามกับคนที่อยู่ภายในกลุ่มของตนเองเท่านั้น</p> <p><u>ตัวอย่าง</u></p> <table data-bbox="377 1415 1101 1692"> <thead> <tr> <th>คำถาม</th> <th>ชื่อและสิ่งที่ตอบ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.เธอชอบสีอะไร ?</td> <td>เอ๋ม ชอบสีฟ้า</td> </tr> <tr> <td>2.เธอชอบสัตว์ชนิดใด ?</td> <td>แก้ว ชอบลูกหมี</td> </tr> <tr> <td>3.บ้านเธออยู่ที่ไหน ?</td> <td>เก่ง บ้านอยู่ที่ตลาด</td> </tr> <tr> <td>4.อนาคตอยากเป็นอะไร ?</td> <td>ก้องอยากเป็นทหาร</td> </tr> </tbody> </table> <p>เมื่อนักเรียนเข้าใจตรงกันแล้วนำให้นักเรียนเริ่มทำกิจกรรมได้โดยใช้เวลา 2 นาที เมื่อหมดเวลาให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มบอกกับเพื่อนภายในกลุ่มว่าตนถามคำถามแต่ละข้อนั้นกับใครและแต่ละคนตอบว่าอย่างไร เมื่อทุกกลุ่มเสร็จกิจกรรมในกลุ่มตนแล้วให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดาน 2 แถว ผู้นำให้ตัว</p>	คำถาม	ชื่อและสิ่งที่ตอบ	1.เธอชอบสีอะไร ?	เอ๋ม ชอบสีฟ้า	2.เธอชอบสัตว์ชนิดใด ?	แก้ว ชอบลูกหมี	3.บ้านเธออยู่ที่ไหน ?	เก่ง บ้านอยู่ที่ตลาด	4.อนาคตอยากเป็นอะไร ?	ก้องอยากเป็นทหาร	15	
คำถาม	ชื่อและสิ่งที่ตอบ												
1.เธอชอบสีอะไร ?	เอ๋ม ชอบสีฟ้า												
2.เธอชอบสัตว์ชนิดใด ?	แก้ว ชอบลูกหมี												
3.บ้านเธออยู่ที่ไหน ?	เก่ง บ้านอยู่ที่ตลาด												
4.อนาคตอยากเป็นอะไร ?	ก้องอยากเป็นทหาร												

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา	หมายเหตุ
	<p>แทนนักเรียนที่ทำกิจกรรม</p> <p><u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u></p> <p>เมื่อทำครบทุกกิจกรรมแล้วผู้นำสรุปว่าการทำกิจกรรมนี้ เพื่อให้นักเรียนที่ยังไม่รู้จักกัน ได้ทำความรู้จักกันเป็นการสร้าง สัมพันธภาพเบื้องต้นอันดีเพราะการแนะนำตนเองให้ผู้อื่นรู้จัก เป็นการเปิดเผยตนเองและลดช่องว่างระหว่างบุคคลทำให้ไม่รู้ สึกเงินอายเมื่อจะทำงานร่วมกันการแนะนำตนเองบ่อยๆจะทำ ให้นักเรียนเกิดความเคยชินกล้าที่จะแสดงออก รู้จักที่จะควบคุม อารมณ์ของตนเองไม่ให้ตื่นเต้นเมื่อต้องพูดต่อหน้าคนแปลก หน้า เมื่อนักเรียนทำได้ทุกคนในกลุ่มปรบมือเพื่อให้แรงเสริม กับนักเรียนทำให้นักเรียนกล้าที่จะเปิดเผยตนเองมากยิ่งขึ้นซึ่งจะ เป็นผลให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเองเพิ่มมากขึ้น</p>	5	

ปรับปรุงจาก อารี มณีศร. คู่มือในการจัดค่ายนักเรียนโรงเรียนมาแตร์เดอีวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร:
 โรงเรียนมาแตร์เดอี, 2536 (อัดสำเนา)

เกมที่ 2

- 1.ชื่อเกม รวมเงิน
- 2.จุดประสงค์ 1.เพื่อฝึกให้นักเรียน ได้รู้จักสร้างความคุ้นเคยกับเพื่อนภายในกลุ่ม
2.เพื่อฝึกให้นักเรียน ได้รู้จักการตัดสินใจ
3.เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าเผชิญความจริง
4.เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าพูดกล้าแสดงออก
- 3.ขนาดของกลุ่ม 20 คน
- 4.เวลาที่ใช้ 30 นาที
- 5.อุปกรณ์ 1.กระดาษขนาด 4 x 4 เซนติเมตร 2.นกหวีด
- 6.การจัดสถานที่ อาคารเอนกประสงค์
- 7.กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p><u>1.ขั้นเตรียมความพร้อม</u></p> <p>1.ผู้นำให้นักเรียนจัดเป็นแถวหน้ากระดาน 2 แถว แถวละ 10 คน โดยผู้นำแจกกระดาษขนาด 4 x 4 เซนติเมตร ที่ผู้นำเตรียมไว้ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ในแต่ละแผ่นจะเขียนจำนวนเงินไว้ โดยมี 1 บาท 10 แผ่น และ 50 สตางค์ 10 แผ่น ใครที่จับได้จำนวนเงินที่เท่ากันให้อยู่แถวเดียวกัน</p> <p>2.ผู้นำให้นักเรียนฟังการอธิบายและนำกิจกรรมว่า ตอนนี้เป็นช่วงเศรษฐกิจกำลังถดถอย ดังนั้นเราควรจะช่วยคุณพ่อคุณแม่ประหยัดเงินไม่ควรใช้จ่ายอย่างฟุ่มเฟือยและถามว่าในแต่ละวันนักเรียนใช้จ่ายอะไรบ้างและให้นักเรียนตอบสัก 2-3 คน</p>	5	
	<p><u>2.ขั้นอธิบายและสาธิต</u></p> <p>1.ผู้นำบอกกับนักเรียนว่าผู้นำมีกิจกรรม 2 กิจกรรม มาเสนอให้นักเรียน กิจกรรมที่ 1 เป็นเพลงรวมเงิน กิจกรรมที่สอง เป็นกิจกรรมรวมเงิน</p> <p>2.ผู้นำสอนให้นักเรียนร้องเพลงรวมเงิน</p>	10	

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p><u>เนื้อเพลง</u></p> <p>รวมเงิน รวมเงินให้ดี รวมกันวันนี้อย่าให้มีผิดพลาด ผู้หญิงให้เป็นเหรียญบาท (ซ้ำ) ผู้ชายเก่งกาจเป็นห้าสิบบ (คำสั่ง).....</p> <p>2.ผู้นำร้องให้นักเรียนฟัง1เที่ยว ให้นักเรียนร้องตามที่ละท่อน</p> <p>3.เมื่อนักเรียนสามารถร้องเพลงได้แล้ว ผู้นำให้นักเรียนลองได้ เล่นคู่ก่อน โดยผู้นำให้นักเรียนร่วมกันร้องเพลงและผู้นำก็ให้ นักเรียนทำการรวมกันเป็น 3 บาท ดังตัวอย่าง รวมเงิน รวมเงินให้ดี รวมกันวันนี้อย่าให้มีผิดพลาด ผู้หญิงให้เป็นเหรียญบาท (ซ้ำ) ผู้ชายเก่งกาจเป็นห้าสิบบครั้ง ผู้นำสั่ง 3 บาท (ใช้คำพูดไม่ต้อง ร้องทำนอง)</p> <p><u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u></p> <p>1.ผู้นำกำหนดจำนวนเงินที่ต้องการรวมกันในครั้งแรก</p> <p>2.เมื่อมีนักเรียนที่ไม่มีกลุ่มให้ออกมาร้องเพลงรวมเงินและบอก ให้เพื่อนรวมเงินตามที่นักเรียนต้องการ</p> <p>3.ผู้นำให้นักเรียนถามชื่อเพื่อน ในแต่ละครั้งที่รวมกลุ่มกันได้ แล้วให้นักเรียนได้แนะนำตนเองให้ทุกคนในกลุ่มได้รู้จัก</p> <p>4. ผู้นำทำการสังเกตลักษณะเด่นของนักเรียนแต่ละคนเพื่อนำ มาพูดสรุปและเป็นการจดจำนักเรียนให้ได้ง่ายยิ่งขึ้น</p>	10	
	<p><u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u></p> <p>ผู้นำสรุปว่าการแนะนำตนเองเป็นสิ่งที่ดีเป็นการผูกมิตรกับ ผู้อื่น เป็นการฝึกพูดในที่ชุมชนอย่างง่าย ๆ และนักเรียนใน กลุ่มได้ฝึกที่จะ ได้รับฟังผู้อื่นเป็นการแสดงถึงความสนใจในตัว ผู้พูดทำให้ผู้พูดมีกำลังใจที่จะพูดในครั้งต่อไปขณะที่เล่นนัก เรียนจะต้องตั้งใจรู้จักนักเรียนจะเกิดความเชื่อมั่นมากขึ้นใน การร่วมทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนและต้องการที่จะรู้จักกับเพื่อน มากขึ้น อยากให้เพื่อนฟังและคิดอยู่ตลอดเวลาว่าเราจะต้องทำ อย่างไรจึงจะสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ และหากคนไม่ได้อยู่</p>	5	

เกมที่ 2

- 1.ชื่อเกม รวมเงิน
- 2.จุดประสงค์ 1.เพื่อฝึกให้นักเรียน ได้รู้จักสร้างความคุ้นเคยกับเพื่อนภายในกลุ่ม
2.เพื่อฝึกให้นักเรียน ได้รู้จักการตัดสินใจ
3.เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าเผชิญความจริง
4.เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าพูดกล้าแสดงออก
- 3.ขนาดของกลุ่ม 20 คน
- 4.เวลาที่ใช้ 30 นาที
- 5.อุปกรณ์ 1.กระดาษขนาด 4 x 4 เซนติเมตร 2.นกหวีด
- 6.การจัดสถานที่ อาคารเอนกประสงค์
- 7.กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p><u>1.ขั้นเตรียมความพร้อม</u></p> <p>1.ผู้นำให้นักเรียนจัดเป็นแถวหน้ากระดาน 2 แถว แถวละ 10 คน โดยผู้นำแจกกระดาษขนาด 4 x 4 เซนติเมตร ที่ผู้นำเตรียมไว้ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ในแต่ละแผ่นจะเขียนจำนวนเงินไว้โดยมี 1 บาท 10 แผ่น และ 50 สตางค์ 10 แผ่น ใครที่จับได้จำนวนเงินที่เท่ากันให้อยู่แถวเดียวกัน</p> <p>2.ผู้นำให้นักเรียนฟังการอธิบายและนำกิจกรรมว่า ตอนนี้ในช่วงเศรษฐกิจกำลังถดถอย ดังนั้นเราควรจะช่วยคุณพ่อคุณแม่ประหยัดเงินไม่ควรใช้จ่ายอย่างฟุ่มเฟือยและถามว่าในแต่ละวันนักเรียนใช้จ่ายอะไรบ้างและให้นักเรียนตอบสัก 2-3 คน</p> <p><u>2.ขั้นอธิบายและสาธิต</u></p> <p>1.ผู้นำบอกกับนักเรียนว่าผู้นำมีกิจกรรม 2 กิจกรรม มาเสนอให้นักเรียน กิจกรรมที่ 1 เป็นเพลงรวมเงิน กิจกรรมที่สอง เป็นกิจกรรมรวมเงิน</p> <p>2.ผู้นำสอนให้นักเรียนร้องเพลงรวมเงิน</p>	5	
		10	

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p><u>เนื้อเพลง</u></p> <p>รวมเงิน รวมเงินให้ดี รวมกันวันนี้อย่าให้มีผิดพลาด ผู้หญิงให้เป็นเหรียญบาท (ซ้ำ) ผู้ชายเก่งกาจเป็นห้าสิบบ (คำสั่ง).....</p> <p>2.ผู้นำร้องให้นักเรียนฟัง 1 เที้ยว ให้นักเรียนร้องตามทีละท่อน</p> <p>3.เมื่อนักเรียนสามารถร้องเพลงได้แล้ว ผู้นำให้นักเรียนลองได้ เล่นคู่ก่อนโดยผู้นำให้นักเรียนร่วมกันร้องเพลงและผู้นำก็ให้ นักเรียนทำการรวมกันเป็น 3 บาท ดังตัวอย่าง</p> <p>รวมเงิน รวมเงินให้ดี รวมกันวันนี้อย่าให้มีผิดพลาด ผู้หญิงให้เป็นเหรียญบาท (ซ้ำ) ผู้ชายเก่งกาจเป็นห้าสิบบดงค์ ผู้นำสั่ง 3 บาท (ใช้คำพูดไม่ต้อง ร้องทำนอง)</p> <p><u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u></p> <p>1.ผู้นำกำหนดจำนวนเงินที่ต้องการรวมกันในครั้งแรก</p> <p>2.เมื่อมีนักเรียนที่ไม่มีกลุ่มให้ออกมาร้องเพลงรวมเงินและบอก ให้เพื่อนรวมเงินตามที่นักเรียนต้องการ</p> <p>3.ผู้นำให้นักเรียนถามชื่อเพื่อนในแต่ละครั้งที่รวมกลุ่มกันได้ แล้วให้นักเรียนได้แนะนำตนเองให้ทุกคนในกลุ่มได้รู้จัก</p> <p>4. ผู้นำทำการสังเกตลักษณะเด่นของนักเรียนแต่ละคนเพื่อนำ มาพูดสรุปและเป็นการจดจำนักเรียนให้ได้ง่ายยิ่งขึ้น</p> <p><u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u></p> <p>ผู้นำสรุปว่าการแนะนำตนเองเป็นสิ่งที่ดีเป็นการผูกมิตรกับ ผู้อื่น เป็นการฝึกพูดในที่ชุมชนอย่างง่ายๆ และนักเรียนใน กลุ่มได้ฝึกที่จะ ได้รับฟังผู้อื่นเป็นการแสดงถึงความสนใจในตัว ผู้พูดทำให้ผู้พูดมีกำลังใจที่จะพูดในครั้งต่อไปขณะที่เล่นนัก เรียนจะต้องตั้งใจผู้อื่นรู้จักนักเรียนจะเกิดความเชื่อมั่นมากขึ้นใน การร่วมทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนและต้องการที่จะรู้จักกับเพื่อน มากขึ้น อยาให้เพื่อนฟังและคิดอยู่ตลอดเวลาว่าเราจะต้องทำ อย่างไรจึงจะสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ และหากคนไม่ได้อยู่</p>	<p>10</p> <p>5</p>	

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p>ในกลุ่มเพื่อนนักเรียนจะได้แนะนำตนเองซึ่งนักเรียนจะรู้สึกจินตนาการในตอนแรกแต่ในครั้งต่อไปนักเรียนจะเกิดความกล้าที่จะเผชิญกับการแนะนำตนเองให้ผู้อื่นรู้จักนักเรียนจะเกิดความเชื่อมั่นมากขึ้นในการร่วมทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนและต้องการที่จะรู้จักกับเพื่อนมากขึ้น อยากให้เพื่อนเปิดเผยตนเองเช่นเดียวกับตนเอง คนที่มีกลุ่มและจับกลุ่มได้จะรู้สึกภูมิใจและดีใจที่ตนมีกลุ่มและมีเพื่อนแต่คนที่ไม่มีกลุ่มจะรู้สึกว่าตนไม่เป็นที่สำคัญของกลุ่มจะทำให้ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งผู้นำจะแนะนำให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่นและเป็นที่ยอมรับของกลุ่มต่อไป</p>		

ปรับปรุงจาก เทพประสิทธิ์ กุศลวิจิตรชัย . เทคนิคทักษะเกมมาตรฐาน. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

เกมที่ 3

1. ชื่อเกม ต่อรูปหัวใจ
2. จุดประสงค์ 1. เพื่อฝึกให้นักเรียน ได้รู้จักสร้างความคุ้นเคยกับเพื่อนภายในกลุ่ม
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าแสดงออกและเปิดเผยตนเอง
3. ขนาดของกลุ่ม 20 คน
4. เวลาที่ใช้ 35 นาที
5. อุปกรณ์ 1.กระดาษแข็งรูปหัวใจ 2.นกหวีด 3.นาฬิกาจับเวลา 4.เทปเพลง 5.เครื่องเล่นเทป
6. สถานที่ อาคารเอนกประสงค์
7. กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u> 1. ผู้นำให้นักเรียนนั่งเป็นแถวหน้ากระดาน 2 แถวๆละ 10 คน โดยนับ 1 และ 2 ผู้ที่นับ 1 อยู่แถวที่ 1 นับ 2 อยู่แถวที่ 2	5	
	2. ผู้นำให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับอวัยวะที่เรียกว่า“หัวใจ” <u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u> 1. ผู้นำแสดงให้ดูรูปภาพการทำงานของระบบหัวใจ ผู้นำให้นักเรียนเห็นความสำคัญของหัวใจและบอกวิธีการในการเสริมสร้างให้ระบบการทำงานของหัวใจและบอกวิธีการในการเสริมสร้างให้ระบบการทำงานของหัวใจได้ทำงานเป็นปกติและมีสมรรถภาพในการทำงานที่ดีด้วยการออกกำลังกาย	5	
	2. ผู้นำให้นักเรียนดูภาพหัวใจที่ผู้นำทำเตรียมไว้และอธิบายให้นักเรียนต่อภาพหัวใจซึ่งรอยต่อของแต่ละภาพจะไม่เหมือนกัน และให้ต่อกับภาพที่มีหัวใจสีเดียวกันเท่านั้น เมื่อพบคู่ของตนเองให้ซักถามประวัติเพื่อนให้ได้มากที่สุด <u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u> 1. ผู้นำให้สัญญาณนกหวีดนักเรียนเริ่มหาคู่ของตนเอง ที่มีสีเดียวกันและมีรอยต่อที่สามารถต่อกันได้	20	
	2. เมื่อ ได้คู่ที่ถูกต้องแล้วแนะนำตนเองให้เพื่อนรู้จักและซักถามประวัติของเพื่อนตลอดจนสังเกตพฤติกรรมของเพื่อนขณะที่ตนเอง		

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p>ซักถาม</p> <p>3.ผู้ทำให้เวลา ซักถาม 3 นาที</p> <p>4.ให้แต่ละคู่ออกมาแนะนำคู่ของตนเองให้เพื่อน ได้รู้จักแต่ละคู่มีเวลาคู่ละ 2 นาที</p> <p><u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u></p> <p>ผู้นำสรุปให้นักเรียนฟังว่ากิจกรรมนี้นักเรียนจะได้เรียนรู้ประโยชน์ของการออกกำลังกายที่มีผลต่อระบบหัวใจและนักเรียนจะได้ออกกำลังกายแนะนำตนเอง ทำให้นักเรียนเป็นผู้ที่กล้าแสดงตนไม่เขินอายเมื่ออยู่ในที่ๆมีคนจำนวนมากทำให้นักเรียนรู้วิธีที่จะปฏิบัติตนอยู่ร่วมกับผู้อื่น ที่สำคัญจะทำให้นักเรียนได้รู้จักคุ้นเคยกันแม้จะอยู่ต่างห้องกัน ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการร่วมทำกิจกรรมต่อไป</p>	5	

ปรับปรุงจาก พรรณราย ทรัพย์ะประกา. การสอนกิจกรรมแนะแนวด้วยกระบวนการกลุ่ม.
กรุงเทพมหานคร:รุ่งเรืองสาส์น, 2529.

เกมที่ 4

1. ชื่อเกม 1-2-3-4
2. จุดประสงค์
 1. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีสมาธิในการฟัง
 2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์
 3. เพื่อฝึกให้นักเรียน ได้รู้จักกล้าแสดงออก
 4. เพื่อฝึกการทำงานประสานกันระหว่างประสาทกับกล้ามเนื้อ
3. ขนาดของกลุ่ม 20 คน
4. เวลาที่ใช้ 30 นาที
5. อุปกรณ์ นกหวีด
6. การจัดสถานที่ อาคารเอนกประสงค์
7. กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p><u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u></p> <p>1. ผู้นำให้นักเรียนทั้งหมดจับกลุ่ม โดยจับมือเป็นวงกลม</p> <p>2. ผู้นำอธิบายให้นักเรียนฟังว่ากระแสไฟฟ้ามีอยู่ 2 แบบ คือ “ไฟฟ้ากระแสตรง” และ “ไฟฟ้ากระแสสลับ” เมื่อผู้นำบอกว่าไฟฟ้ากระแสตรงให้นักเรียนยกแขนทั้งสองข้างลงเหมือนกันทั้งหมดถือว่าเป็นกระแสตรง เมื่อผู้นำบอกว่าไฟฟ้ากระแสสลับให้นักเรียนยกแขนข้างหนึ่งขึ้นเหนือศีรษะแขนอีกข้างหนึ่งอยู่ด้านล่าง แต่ถ้าผู้ใดแตกต่างจากกลุ่มต้องเป็นคนออกมาบอกว่าจะให้กลุ่มเป็นไฟฟ้ากระแสสลับหรือ ไฟฟ้ากระแสตรง ผู้นำให้นักเรียนได้ปฏิบัติสัก 2-3 เที้ยว</p>	5	เป็นการเตรียมความพร้อมสำหรับการเล่น 1-2-3-4 ซึ่งต้องใช้สมาธิ
	<p><u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u></p> <p>1. ผู้นำอธิบายให้นักเรียนได้ทราบว่ากิจกรรม 1-2-3-4 เป็นกิจกรรมที่ฝึกให้นักเรียนมีสมาธิ คิดอย่างสร้างสรรค์และกล้าแสดงออก</p> <p>2. เมื่อผู้นำนับสองให้นักเรียนดูในขั้นตอนต่างๆคือ เมื่อนับ 1 ให้นักเรียนยกนิ้วชี้มือขวาขึ้นมา เมื่อนับ 2 ให้นักเรียนแบมือซ้ายไปด้านหลังลำตัว เมื่อนับ 3 ให้นักเรียนนำนิ้วชี้ของเราไปวางบนมือซ้ายของเพื่อน เมื่อนับ 4 ให้นักเรียนพยายามนิ้วชี้ของตนเองออก</p>	10	

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p>จากมือเพื่อน ในขณะที่เดียวกันพยายามจับนิ้วมือเพื่อนที่อยู่บนฝ่ามือซ้ายของเราได้</p> <p><u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u></p> <p>1. ผู้นำให้นักเรียนทำตามขั้นตอนที่ได้อธิบายไว้ นักเรียนที่ไม่สามารถดึงนิ้วมือออกจากมือเพื่อน ได้ทันทีจะออกจากวงเพื่อมาช่วยผู้ที่เป็นกรรมการคอยดูผู้เล่นที่โดนจับนิ้วและช่วยเป็นผู้นำในการเล่นครั้งต่อไป</p> <p>2. ผู้ที่นำสามารถเปลี่ยนจากการนับมาเป็นการเล่นนิทาน โดยขณะที่เล่นนิทานอยู่นั้นหากเพื่อนๆ ได้ยินคำว่า 1 ก็ให้ชูนิ้วชี้ขึ้น ได้ยินคำว่าสองให้แบมือซ้ายข้างลำตัว เมื่อได้ยินคำว่าสามให้นำนิ้วชี้ไปวางบนมือซ้ายเพื่อนและเมื่อได้ยินคำว่าสี่ ให้รีบดึงนิ้วมือของตนออกจากฝ่ามือของเพื่อนขณะที่เดียวกันก็พยายามดึงนิ้วเพื่อนที่อยู่บนฝ่ามือของตนให้ได้</p> <p><u>ตัวอย่าง</u> มีกระต่ายตัวหนึ่ง (นักเรียนชูนิ้วชี้ขึ้น) เข้าไปในถ้ำกลางป่าทันใดนั้นมันพบกับเสือสองตัว(นักเรียนแบมือซ้าย) กระต่ายเมื่อเห็นเสือจึงกระโดดหนี เข้าไปในโพรงไม้ เข้าไปเจอกระต่ายอีก 3 ตัว (นักเรียนนำนิ้วชี้ไปแตะที่ฝ่ามือของเพื่อนข้างๆ) กำลังคุยกันอยู่ กระต่ายที่ตื่นกลัวบอกเรื่องเสือและขอเป็นที่หลบภัยทั้ง 4 ตัว (นักเรียนพยายามจับนิ้วมือเพื่อนและขณะเดียวกันนั้นก็พยายามดึงนิ้วมือออกจากมือเพื่อนให้ได้)</p> <p>3. ผู้นำสังเกตและหาผู้ที่ถูกเพื่อนจับไว้ได้และให้นักเรียนคนนั้นออกมาอธิบาย โดยให้นักเรียนคิดเองว่าจะใช้คำพูดใดเพื่อหลอกล่อให้เพื่อนในกลุ่มออกมาเป็นผู้นำเช่นเดียวกับตนบ้าง</p> <p><u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u></p> <p>ผู้นำถามถึงความรู้สึกที่ได้เล่นเกมนี้ว่านักเรียนรู้สึกอย่างไรและได้อะไรจากเกมนี้บ้าง ผู้นำอธิบายว่าเกมนี้ฝึกให้นักเรียนมีความตั้งใจในการฟัง มีสมาธิในการฟังหรือรับรู้สิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นรอบตัวนักเรียน เป็นการฝึกการรับรู้และการตอบสนองเป็นการฝึกการประสานสัมพันธ์ระหว่างประสาทและกล้ามเนื้อของนักเรียน</p>	<p>10</p> <p>5</p>	

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	ฝึกให้นักเรียนได้กล้าแสดงออกและรู้จักที่จะคิดอย่างสร้างสรรค์		

ปรับปรุงจาก อารี มณีศร. คู่มือในการจัดค่ายนักเรียนโรงเรียนมาแตร์เดอีวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร:
โรงเรียนมาแตร์เดอี, 2536 (อัครา)

เกมที่ 5

- 1.ชื่อเกม หอยเปลี่ยนฝา
- 2.จุดประสงค์
 - 1.เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าตัดสินใจแก้ปัญหาเฉพาะหน้า
 - 2.เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าเผชิญความจริง ไม่หลีกเลี่ยงปัญหา
- 3.ขนาดของกลุ่ม 20 คน
- 4.เวลาที่ใช้ 30 นาที
- 5.อุปกรณ์ -
- 6.การจัดสถานที่ อาคารเอนกประสงค์
- 7.กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p>ขั้นเตรียมความพร้อม</p> <p>1.ผู้ นำให้ นักเรียนเข้าแถวคอน 2 แถวแถวหนึ่งให้ เรียบร้อย</p> <p>2.ผู้ นำเตรียม ปัญหาความรู้รอบตัวเกี่ยวกับ เรื่องหอย 4-5 คำถาม</p> <p>เช่น สุสานหอยล้านปีอยู่ที่จังหวัดใดในประเทศไทย</p> <p>ตอบ จังหวัดกระบี่</p> <p>3.ผู้ นำให้รางวัลแก่นักเรียนที่ตอบคำถามได้</p>	5	
	<p>ขั้นอธิบายและสาธิต</p> <p>1.ผู้ นำให้ นักเรียนทั้งหมดจับกลุ่มเป็นวงกลม</p> <p>2.ผู้ นำให้ นักเรียนนับ 3 คือ คนที่เริ่มจะนับ 1 คนต่อมานับ 2 คนต่อมานับ 3 และคนต่อมาจะต้องเริ่มนับ 1 ใหม่ เมื่อทุกคน นับเสร็จแล้วผู้ นำให้คนที่นับ 1 กับ 3 หันหน้าเข้าหากันและจับ แขนซึ่งกันและกันทั้งคู่จะถูกแทนตัวว่าเป็นฝาหอย จากนั้นให้ คนที่นับ 2 ไปแทรกอยู่ตรงกลางระหว่างมือที่จับกันอยู่ของคน ที่นับ 1 กับ คนที่นับ 3 คนที่อยู่ตรงกลางนี้จะถูกแทนตนเองว่า เป็นตัวหอย</p> <p>3. จากนั้นผู้ นำอธิบายคำสั่งให้ทุกคนทราบดังนี้</p> <p>ถ้าผู้ นำบอกว่า “หอยเปลี่ยนฝา” ให้ทุกคนที่เป็นตัวหอย เคลื่อนย้ายตนเองไปอยู่กับฝาคู่ใหม่</p> <p>ถ้าผู้ นำบอกว่า “ฝาเปลี่ยนหอย” ให้ทุกคนที่เป็นฝาจับมือกัน</p>	10	

เกมที่ 6

- 1.ชื่อเกม มังกรทอง
- 2.จุดประสงค์
- 1.เพื่อฝึกให้นักเรียนได้รู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง
 - 2.เพื่อฝึกให้นักเรียนได้กล้าเผชิญความจริงเมื่อตนเป็นผู้แพ้ หรือเป็นผู้ชนะ
 - 3.เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าแสดงออก
- 3.ขนาดของกลุ่ม 20 คน
- 4.เวลาที่ใช้ 30 นาที
- 5.อุปกรณ์ 1.นกหวีด 2.กระดาษเขียนคำพังเพย
- 6.การจัดสถานที่ อาคารเอนกประสงค์
- 7.กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p><u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ผู้นำให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดาน 2 แถว 2.ผู้นำแจกกระดาษที่มีสุภาษิตคำพังเพย ให้กับนักเรียน คนละ 1 แผ่น 3.เมื่อผู้นำเป่านกหวีดให้นักเรียนหาคนที่มีความหมายของสุภาษิตคำพังเพยเหมือนกันให้จับคู่กัน และให้ช่วยกันบอกความหมายของสุภาษิตนั้น (การทำเช่นนี้เพื่อทำการจับคู่ให้นักเรียน ให้ได้คู่ที่แตกต่างไปจากเดิมบ้างทำให้นักเรียนมีโอกาสได้ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นเพิ่มมากขึ้น) 	5	
	<p><u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.เมื่อนักเรียนทุกคนมีคู่แล้วผู้นำสอนให้นักเรียนทุกคนร้องเพลง มังกรทอง 2.เมื่อนักเรียนร้องเพลงได้แล้วผู้นำให้นักเรียนทำท่าทางประกอบการร้องเพลงดังนี้ ก่อนอื่นผู้นำให้นักเรียนยืนหันหน้าเข้าหากัน <p>จังหวะแรกให้นักเรียนปรบมือด้านหน้าตนเอง 1 ครั้ง</p> <p>จังหวะที่สองนำมือขวาไปแตะกับฝ่ามือของตัวเองที่อยู่ด้านตรงข้าม</p> <p>จังหวะที่สามนำมือซ้ายไปแตะกับฝ่ามือคู่ของเราที่อยู่ด้านตรงข้าม</p>	10	

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p>ทำจังหวะที่ 2 และ 3 ติดต่อกันไปเรื่อยๆจนถึง คำว่า “จีจุดมังกรทอง” ให้นักเรียนใช้นิ้วชี้จุดตนเอง 2 จุดบริเวณใดก็ได้ เพื่อหยุดต่อจากนั้นทำการเป่าขลุ่ยกับคู่ของตนเองผู้ที่เป่าขลุ่ยแพะจะต้องไปต่อค้ำหลังผู้ชนะ</p> <p><u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้นำเริ่มกิจกรรม โดยให้นักเรียนร้องเพลงมังกรทองร่วมกัน 2. เมื่อถึงท่อนสุดท้ายให้นักเรียนทำการเป่าขลุ่ยกับคู่ของตนเองผู้ที่แพ่ต้องไปต่อค้ำหลังผู้ชนะและผู้ชนะจะนำไปเริ่มเล่นกับผู้ทีชนะเหมือนคนในรอบที่แล้วใครแพ่ต้องมาต่อค้ำหลังของอีกฝ่ายหนึ่ง ทำเช่นนี้ไปเรื่อยๆจนได้ผู้ที่ชนะคนสุดท้าย 3. ผู้นำให้นักเรียน ได้อะไรจากการทำกิจกรรมนี้บ้าง <p><u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u></p> <p>ผู้นำสรุปว่ากิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่ฝึกให้นักเรียนกล้าในการตัดสินใจ แม้จะเป็นการตัดสินใจที่มีสภาพปัญหาเพียงเล็กน้อยแต่นักเรียนจะได้รับความรู้เมื่อนักเรียนคิดใจในสิ่งใดไปแล้วนักเรียนจะต้องรับผิดชอบกับการตัดสินใจนั้น นักเรียนต้องยอมรับผลของการตัดสินใจไม่ว่าผลจะเป็นไปตามที่หวังหรือไม่ก็ตาม นอกจากนั้นยังต้องการให้นักเรียนได้กล้าแสดงออกในการร่วมกันทำกิจกรรมกับผู้อื่น รวมทั้งได้แสดงบทบาทเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี</p>	10	
		5	

ปรับปรุงจาก อารี มณีศร. คู่มือในการจัดค่ายนักเรียน โรงเรียนมาแตร์เดอีวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร:
โรงเรียนมาแตร์เดอี, 2536 (อัคราเสนา)

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p>คนที่วิ่งมาทีหลังจะอยู่นอกวงและจะเป็นผู้เริ่มเล่นต่อไป</p> <p><u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้นำเปิดเพลงเริ่มเล่น ตามที่ได้อธิบายไว้ 2. ผู้นำให้ทำกิจกรรมทั้งหมด 5 ครั้ง <p><u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้นำให้นักเรียนออกมากล่าวว่าได้อะไรจากเกมนี้บ้าง โดยส่งตัวแทนออกมา 1-2 คน มาบอกความรู้สึกในสถานการณ์ต่างๆ คือขณะที่เป็นผู้วิ่ง ผู้ไล่และขณะอยู่ในวงกลม ผู้นำกล่าวสรุปว่ากิจกรรมนี้ฝึกการเคลื่อนไหวร่างกายฝึกประสาทรับรู้ของตนเอง <p>นักเรียนที่ร่วมกิจกรรมได้แสดงออกถึงสมรรถภาพของตนเอง</p> <p>ในการนี้นักเรียนควรยอมรับในความสามารถของตนว่ามีความสามารถระดับใด อาจจะวิ่งช้าหรือเร็วกว่าเพื่อน ความคล่องตัวในการหลบหลีก หากทำได้ดีแล้วก็ควรจะรักษาหรือพัฒนาให้มีมากขึ้น และผู้ที่มีความเร็วและความคล่องตัวน้อยกว่าเพื่อนก็ควรพัฒนาศักยภาพของตนให้ดีขึ้นกว่าเดิม ซึ่งนักเรียนทุกคนมีความสามารถที่จะปฏิบัติได้ด้วยกำลังและความสามารถที่มีอยู่ในตนเอง</p>	<p>10</p> <p>5</p>	

ปรับปรุงจาก เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย . เทคนิคทักษะเกมมูลฐาน. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

เกมที่ 8

1. ชื่อเกม บอลร่อน
2. จุดประสงค์ 1. เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าเผชิญความจริง
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าแสดงออก
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนเรียนรู้ถึงการสร้างความมั่นคงทางจิตใจ
3. เวลาที่ใช้ 30 นาที
4. จำนวนผู้เล่น 20 คน
5. อุปกรณ์ 1. ลูกบอล 2. เทปเพลง 3. วิทยูเทป 4. นกหวีด
6. สถานที่ อาคารเอนกประสงค์
7. กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u> 1. ผู้นำให้นักเรียนจัดเป็นแถวตอน 2 แถว ระยะห่าง 1 ช่วงไหล่ 2. ผู้นำมอบลูกบอลให้หัวแถวของแต่ละแถวเมื่อผู้นำเป่านกหวีดให้ส่งลูกบอลลอดใต้หว่างขาตนเองให้กับคนถัดไปแถวใดเสร็จแล้วให้รีบนั่งลงแล้วร้องว่าไฮโยพร้อมกัน 3. ผู้นำให้แถวที่เสร็จทีหลังกล่าวชมแถวที่เสร็จก่อนและให้แถวที่เสร็จก่อนกล่าวขอบคุณแถวที่เสร็จทีหลังตอบ	5	
	<u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u> 1. ผู้นำให้นักเรียนจัดกลุ่มเป็นวงกลม ผู้นำอธิบายให้นักเรียนฟังว่าผู้นำจะเปิดเพลง ขณะที่เพลงเล่นอยู่ให้ส่งลูกบอลไปรอบๆวงจำนวน 2 ลูก เมื่อผู้นำหยุดเพลงลูกบอลหยุดอยู่ที่ใครให้สองคนนั้นผลัดกันกล่าวชมกันและกันรวมทั้งกล่าวขอบคุณด้วย 2. เมื่อกล่าวชมเพื่อนจบแล้วผู้นำเปิดเพลงและเริ่มเล่นครั้งต่อไปจนนักเรียนได้ทุกคนครบทุกคน	10	
	<u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u> 1. ทำตามที่ได้อธิบายไว้ 2. เมื่อเล่นครบทุกคนแล้วให้นักเรียนผลัดกัน แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมนี้ว่า ได้อะไรจากเกมนี้บ้าง	10	
	<u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u> 1. ผู้นำให้นักเรียน ได้ออกมาพูดถึงความรู้สึกถึงขณะที่ลูกบอลผ่าน	5	

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมาย เหตุ
	<p>มาที่คน และเมื่อเพลงหยุดและลูกบอลอยู่ที่คนจะมีความรู้สึกอย่างไร จากนั้นผู้นำสรุปว่านักเรียนแต่ละคนจะได้กล่าวชมเพื่อน ซึ่งจะเป็นการเสริมสร้างความรู้สึกที่ดีให้กับเพื่อนส่วนนักเรียนจะรู้สึกดีที่ได้ทำเช่นนั้นและจะทำต่อไป การกล่าวชมผู้อื่นเป็นการพูดแสดงความรู้สึกในแง่บวกซึ่งเป็นการพูดอย่างสร้างสรรค์ และทำให้เกิดสัมพันธภาพที่ดี ระหว่างนักเรียนกับเพื่อนๆ</p> <p>เมื่อนักเรียนได้ฝึกกล่าวชมผู้อื่นและยอมรับคำชมจากผู้อื่น จะทำให้นักเรียนภาคภูมิใจในตนเองและรักในตนเองซึ่งเป็นสิ่งที่จะต้องส่งเสริมให้เกิดขึ้นเพราะเป็นประโยชน์ต่อตัวเองและเพื่อนในกลุ่ม</p>		

ปรับปรุงจาก เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย . เทคนิคทักษะเกมมูลฐาน. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

พรรณราย ทรัพย์ประภา . การสอนกิจกรรมแนะแนวด้วยกระบวนการกลุ่ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529.

เกมที่ 9

1. ชื่อเกม พัฒนาการชีวิต
2. จุดประสงค์ 1. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อให้นักเรียนได้รับรู้ถึงสภาวะที่จะทำให้ขาดความมั่นคงทางจิตใจ
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนได้กล้าแสดงออก
3. จำนวนผู้เล่น 20 คน
4. เวลาที่ใช้ 30 นาที
5. อุปกรณ์ 1. นาฬิกาจับเวลา 2. นกหวีด
6. สถานที่ ห้องกว้างๆ
7. กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p><u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u></p> <p>1. นักเรียนเข้าแถวตอน 2 แถว</p> <p>2. ผู้นำให้นักเรียนร้องเพลง “มอปอแล โกวา” โดยผู้นำเป็นผู้ร้องให้ฟัง 1 เที่ยว พร้อมทำท่าทางประกอบดังนี้ มอปอแล โกวา มอปอแล โกวา มอปอแล โกวา คือบอดี โอปุย</p> <p>3. ผู้นำสอนท่าทางประกอบเพลงดังนี้</p> <p>ทำเตรียมนำมือขวาอยู่บนศีรษะมือซ้ายอยู่ที่เอว</p> <p>จังหวะที่ 1 เมื่อถึงคำว่า “มอ” ให้นักเรียนทำซ้ำท่าเตรียม</p> <p>จังหวะที่ 2 เมื่อถึงคำว่า “ปอแล” ให้นักเรียนนำมือทั้งสองข้างมาวางไว้ที่หัวไหล่</p> <p>จังหวะที่ 3 เมื่อถึงคำว่า “โก” ให้นักเรียนนำมือซ้ายสัมผัสศีรษะมือขวาอยู่ที่เอว</p> <p>จังหวะที่ 4 เมื่อถึงคำว่า “วา” ให้นักเรียนให้นักเรียนผายมือออกไปด้านข้าง ทำเช่นนี้สลับกันไปจนจบเพลง</p>	5	
	<p><u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u></p> <p>1. ผู้นำให้ผู้เล่นทำการตกลงกันว่าจะต้องการเป็นตัวละครอะไร</p> <p>2. กำหนดท่าทางของแต่ละขั้นตอนในการพัฒนาชีวิตของสิ่งมีชีวิตนั้น เช่น พัฒนาการของผีเสื้อจะแบ่งเป็น 4 ขั้นตอนคือ</p> <p>ขั้นที่ 1 ออกมาเป็นไข่</p> <p>ขั้นที่ 2 อยากรเป็นตัวหนอน</p>	10	

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p>ขั้นที่ 3 ออกมาเป็นดักแค้</p> <p>ขั้นที่ 4 เป็นผีเสื้อ</p> <p>3.เริ่มเล่น โดยผู้นำให้สัญญาณนกหวีดให้แต่ละคนทำท่าทางของท่าแรกแล้วเข้าไปหาคู่เพื่อทำการเป่ายางจุบ ผู้ที่ชนะจะได้พัฒนาเป็นขั้นที่ 2 แล้วเปลี่ยนท่ามาเป็นท่าที่ 2 ที่กำหนดกันไว้แล้วหาคู่ทำการเป่ายางจุบกับคู่ซึ่งอยู่ในระดับเดียวกันเพื่อพัฒนาไปสู่ขั้นที่สูงขึ้นต่อไป ส่วนผู้แพ้ยังอยู่ในท่าเดิมและหาคนที่อยู่ในขั้นเดียวกัน โดยสังเกตจากการทำท่าทางว่าอยู่ในระดับใด เพื่อจะได้เป่ายางจุบแล้วพัฒนาไปเป็นขั้นที่สูงขึ้นต่อไป</p> <p>4.ผู้ใดสามารถพัฒนาไปถึงขั้นสูงสุด ได้ก่อนเป็นผู้ชนะ</p> <p>5.ผู้นำให้นักเรียนคนหนึ่งออกมาพูดเกี่ยวกับกิจกรรมนี้ว่านักเรียน ได้อะไรจากกิจกรรมนี้บ้าง</p> <p><u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u></p> <p>1.ผู้นำให้นักเรียนทำพัฒนาการชีวิตตามที่ผู้นำเลือก และบอกว่าพัฒนาการของสิ่งมีชีวิตนั้นมีกี่ขั้นและให้นักเรียนช่วยกันกำหนดท่าทางของแต่ละขั้น</p> <p>2.ให้นักเรียนทำตามขั้นตอนที่ได้ตกลงกันไว้</p> <p><u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u></p> <p>ผู้นำสรุปว่ากิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่ฝึกให้นักเรียนมีการร่วมมือกันคิดอย่างสร้างสรรค์ในการคิดท่าทางประกอบการเล่นเป็นพัฒนาการต่างๆของชีวิต ฝึกความมั่นคงทางจิตใจไม่ให้หวั่นไหวหากจะต้องอยู่อย่างโดดเดี่ยวเมื่อเพื่อนพัฒนาข้ามขั้นตนเองไปแล้ว ฝึกให้กล้าแสดงออกได้แสดงท่าทางเป็นสิ่งมีชีวิตแบบต่างๆตามที่ได้ร่วมกันคิดกับเพื่อน</p>	<p>10</p> <p>5</p>	

ปรับปรุงจาก เทพประสิทธิ์ ฤทธวัชวิชัย . เทคนิคทักษะเกมมูลฐาน. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

เกมที่ 10

- 1.ชื่อเกม บาโต๊ะ บาโต
- 2.จุดประสงค์
 - 1.เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าแสดงออก
 - 2.เพื่อฝึกให้นักเรียนได้มีสมาธิในการฟัง
 - 3.เพื่อฝึกให้นักเรียนได้แสดงความคิดสร้างสรรค์
- 3.จำนวนผู้เล่น 20 คน
- 4.เวลาที่ใช้ 30 นาที
- 5.อุปกรณ์
- 6.สถานที่ อาคารเอนกประสงค์
- 7.กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u>	5	
	1.ผู้นำให้นักเรียนเข้าแถวเป็นหน้ากระดาน 2 แถว แถวละ 10 คน 2.ผู้นำให้นักเรียนอบอุ่นร่างกาย ทำกายบริหาร 2-3 ท่า		
	<u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u>	10	
	1.ผู้นำให้นักเรียนแบ่งเป็น 2 แถว แถวละ 10คนนักเรียนแถวเดียวกันเป็นทีมเดียวกัน 2.ผู้นำอธิบายให้นักเรียนเข้าใจถึงกิจกรรมนี้ โดยบอกว่าเกมนี้เป็นเกมทำตามคำสั่งซึ่งมีท่าทางประกอบคือ เมื่อผู้นำบอกว่า “บา” ให้นักเรียนทุกคนนำมือทั้ง 2 ข้างมาแตะที่ศีรษะ “บาโต๊ะ” ให้นักเรียนนำมือทั้ง 2 ข้างมาแตะที่หัวไหล่ “บาโต๊ะ บาโต” ให้นักเรียนชูแขนทั้งสองข้างเหนือศีรษะ 3.ผู้นำลองให้นักเรียนคนหนึ่งออกมาสาธิตให้นักเรียนดู โดยเมื่อผู้นำบอกคำสั่งต่างๆที่กล่าวไว้เพื่อให้เพื่อนดูเป็นตัวอย่าง		
	<u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u>	10	
	1.ผู้นำจัดนักเรียนเป็นแถวๆละ 10 คน ผู้นำจะสั่งคำสั่งตามคำที่ได้อธิบายไว้ นักเรียนคนใดทำผิดต้องออกจากการแข่งขันและเป็นผู้ช่วยของผู้นำ โดยดูว่าใครทำผิดจากคำสั่งให้ออกมาเป็นกรรมการร่วมกับตนจนเหลือคนสุดท้ายที่สามารถทำตามคำสั่งได้ดีที่สุด 2.ผู้นำให้นักเรียนทำท่าทางที่ผู้นำไม่ได้พูดเช่นผู้นำพูดว่าบา		

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p>นักเรียนจะทำท่า “บาโต๊ะ” หรือ “บาโต๊ะ บาโต๊ะ” ก็ได้แต่ห้ามทำท่า “บา” ใครที่ทำท่า “บา” ต้องออกมาช่วยผู้นำเป็นกรรมการเป็นต้น ผู้นำให้นักเรียนคิดคำและท่าทางร่วมกันและให้ผู้นำเป็นคนดำเนินการเล่น</p> <p>4. ผู้นำให้นักเรียนออกมาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการตัดสินใจของกลุ่มและออกมาพูดว่าคนได้อะไรจากกิจกรรมนี้บ้าง</p> <p><u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u></p> <p>นักเรียนจะได้ฝึกสมาธิจากการที่ตั้งใจฟังคำบอกของผู้นำซึ่งจะต้องคอยฟัง พร้อมท่าทางประกอบด้วย นักเรียนได้แสดงความคิดของตนเองให้กับกลุ่มว่าจะใช้ท่าทางใดในการเล่น “บาโต๊ะบาโต๊ะ” ในครั้งต่อไป ซึ่งการกระทำดังกล่าวจะทำให้ผู้เล่นกล้าที่จะเสนอความคิดเห็นของตนเองร่วมกันและเมื่อได้พูดคุยกันก็จะได้ข้อสรุปออกมาและทำการเล่นในครั้งต่อไปตามข้อตกลงของกลุ่ม</p>	5	

ปรับปรุงจาก เทพประสิทธิ์ กุศลวิชิตย์ . เทคนิคทักษะเกมมูลฐาน. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

เกมที่ 11

- 1.ชื่อเกม เปลี่ยนคู่
- 2.จุดประสงค์
 - 1.เพื่อฝึกให้นักเรียน เรียนรู้ถึงการสร้างความมั่นคงทางจิตใจ
 - 2.เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าเผชิญความจริง
 - 3.เพื่อฝึกให้นักเรียนได้กล้าตัดสินใจ
 - 4.เพื่อฝึกให้นักเรียน ได้กล้าแสดงออกกล้าแสดงออก
- 3.จำนวนผู้เล่น 20 คน
- 4.เวลาที่ใช้ 30 นาที
- 5.อุปกรณ์ นกหวีด
- 6.สถานที่ อาคารเอนกประสงค์
- 7.กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p><u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ผู้นำให้นักเรียนเข้าแถวตอน 2 แถว 2.ผู้นำให้นักเรียนร้องเพลงลมพัดและจับคู่กัน <p><u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ผู้นำให้แต่ละคู่คล้องแขนหันหลังชนกันไว้ ผู้นำบอกว่า “เปลี่ยนคู่” นักเรียนจึงจะเปลี่ยนคู่ แต่ถ้าผู้นำไม่ได้สั่งให้เปลี่ยนคู่ให้นักเรียนอยู่ในท่าเดิมห้ามเปลี่ยนที่หรือท่าทาง 2.คนที่ไม่มีคู่จะต้องออกมาเป็นผู้สังเกตคนที่สั่งอยู่ก่อนหน้าคน <p><u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ผู้นำให้นักเรียนแต่ละคู่ฟังคำสั่งของคนที่ไม่ได้บอกซึ่งจะบอกว่าเปลี่ยน ... (ผ้า, ผ่า, หมวก ฯลฯ) ... ไปเรื่อยๆเมื่อได้ยินคำว่า “เปลี่ยนคู่” ให้ทุกคนหาคู่ใหม่ที่ไม่ใช่คนเดิมให้เร็วที่สุด 2.ผู้นำถามนักเรียนว่านักเรียนได้อะไรจากกิจกรรมนี้บ้าง <p><u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u></p> <p>นักเรียนได้ฝึกการตัดสินใจและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า นักเรียนอาจจะต้องไปจับคู่กับคนที่ตนเองไม่ชอบแต่เมื่อสถานการณ์บังคับก็ต้องปรับตัวและอยู่ร่วมกับเขาให้ได้ นักเรียนที่ออกมาเป็นคนสั่งให้เพื่อนเปลี่ยนคู่นั้นจะต้องเผชิญกับความเป็นจริงว่า ที่ตนไม่ได้ถูกคนในกลุ่มเลือกเพราะอะไร</p>		

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	ต้องเข้าใจเพื่อนๆว่าเพื่อนไม่ได้เกลียดตนแต่เขาต้องตัดสินใจเลือกในเวลาอันสั้นและรวดเร็ว จึงทำคนใดคนหนึ่งต้องขาดคู่ไป เมื่อตนเป็นคนที่ยอดรักก็ต้องยอมรับความเป็นจริงและทำตามข้อตกลงของกลุ่มและหาหนทางที่จะกลับเข้าไปเป็นผู้เล่นที่มีคู่เช่นเดิมให้ได้ซึ่งผู้เล่นจะได้ฝึกการคิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้าและยอมรับสภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้นกับตนอีกด้วย		

ปรับปรุงจาก เทพประสิทธิ์ กุศลวิชัย . เทคนิคทักษะเกมมุลฐาน. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

เกมที่ 12

- 1.ชื่อเกม จิปปีจิป
- 2.จุดประสงค์
- 1.เพื่อฝึกให้นักเรียนการตัดสินใจ
 - 2.เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าแสดงออก
 - 3.เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าเผชิญความจริง
 - 4.ความคิดสร้างสรรค์
- 3.จำนวนผู้เล่น 20 คน
- 4.เวลาที่ใช้ 30 นาที
- 5.อุปกรณ์ -
- 6.สถานที่ อาคารเอนกประสงค์
- 7.กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u>	5	
	1.นักเรียนจัดแถวหน้ากระดาน		
	2.ผู้นำให้นักเรียนจัดเป็นวงกลม		
	<u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u>	10	
	1.ผู้นำให้เลือกตัวแทนของกลุ่มออกมานอกวง 1 คน		
	2.ผู้นำให้คนที่ออกมาหลังตาหันหลังให้กับกลุ่ม ทุกคนในกลุ่มตกลงกันว่าใครจะเป็นผู้นำในการเปลี่ยนท่าทาง		
	3.เมื่อเลือกผู้นำท่าทางคนที่หันหลังให้กับกลุ่มให้หันหน้าเข้าหา กลุ่มได้		
	4.คนที่อยู่ในกลุ่มเริ่มทำท่าทางตามคนที่ให้เป็นคนนำกลุ่มให้ เปลี่ยนท่าทาง		
	ผู้ที่เป็ผู้นำเพื่อนๆพยายามอย่าให้คนที่ออกไปนอกวงรู้ว่าตนเอง เป็นผู้นำท่าทางให้กับกลุ่มคนที่ออกไปนอกกลุ่มต้องพยายามสังเกต ให้ได้ว่าใครเป็นผู้นำท่าทางกลุ่ม		
	5.ถ้าทายถูกว่าใครให้นักเรียนผู้ที่เป็ผู้นำเพื่อนต้องออกมาเป็นคน ทายบ้าง		
	<u>ขั้นการปฏิบัติกิจกรรม</u>	10	
	1.ผู้นำให้นักเรียนเลือกผู้นำของกลุ่ม		
	2.เมื่อนักเรียนที่ออกมาอยู่กลางวงกลม เริ่มทายว่าเพื่อนในกลุ่ม		

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p>คนใดที่เป็นคนนำทางให้เพื่อนๆ ถ้าสามารถทายถูกให้คนที่ เป็นคนนำทางคนนั้นออกมาอยู่กลางวงกลมและเป็นคนทาย แทนตนเอง</p> <p><u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u></p> <p>ผู้นำให้นักเรียนออกมาแสดงความคิดเห็นว่าได้อะไรจากเกมนี้บ้าง โดยให้บอกถึงการร่วมแสดงความคิดเห็นของคนในการกำหนด ทำทางเพื่อนำไปใช้ประกอบกิจกรรม และบอกความรู้สึกละตอนที่ ต้องเป็นผู้ทายเพื่อนๆ ผู้นำสรุปให้นักเรียนฟังว่า นักเรียนที่ออกมา เป็นตัวแทนกลุ่มในการเป็นผู้ทายว่าคนใดเป็นผู้นำทำทางในขณะที่ ที่เล่นกิจกรรมนั้นเป็นผู้ที่กล้าแสดงออก กล้าที่จะเป็นผู้เสียสละ และฝึกรายการที่จะตัดสินใจ นักเรียนที่แสดงความคิดเห็นในการ กำหนดทำทางการเล่นเป็นการฝึกความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย</p>	5	

ปรับปรุงจาก อารี มณีสร. คู่มือในการจัดค่ายนักเรียนโรงเรียนมาแตร์เดอีวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร:
โรงเรียนมาแตร์เดอี, 2536 (อัคราณา)

เกมที่ 13

1. ชื่อเกม จ๊ะเอ๋
2. จุดประสงค์ 1. เพื่อฝึกให้นักเรียนได้รู้จักกับการกล้าตัดสินใจ
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนได้รู้เกี่ยวกับการกล้าเผชิญความจริง
3. ฝึกให้นักเรียนมีความมั่นคงทางจิตใจ
3. จำนวนผู้เล่น 20 คน
4. เวลาที่ใช้ 30 นาที
5. อุปกรณ์ นกหวีด
6. สถานที่ อาคารเอนกประสงค์
7. กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u> 1. ผู้นำให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดาน 2 แถว 2. ผู้นำให้นักเรียนรับส่วนประกอบจิกซอไปคนละ 1 ชิ้น 3. นักเรียนนำจิกซอที่ได้รับไปต่อกับนักเรียนคนอื่นให้ถูกต้อง นักเรียนที่ต่อจิกซออยู่ในรูปเดียวกันจะอยู่กลุ่มเดียวกัน	5	
	<u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u> 1. ผู้นำทำข้อตกลงกับทั้งสองกลุ่มว่าเมื่อผู้นำบอกว่า “จ๊ะเอ๋” 1.1 ถ้าผู้เล่นแถวที่ 1 หันหน้าไปทางเดียวกับแถวที่ 2 ให้แถวที่ 2 เป็นฝ่ายชนะ 1.2 ถ้าผู้เล่นแถวที่ 1 หันหน้าไปคนละทางกับแถวที่ 2 ให้แถวที่ 1 เป็นฝ่ายชนะ 2. ผู้นำบอกว่าถ้าผู้นำไม่ได้บอกว่าจ๊ะเอ๋ห้ามนักเรียนหันหน้าไปทางอื่นให้อยู่ในท่าปกติ	10	
	<u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u> 1. ผู้นำสั่งให้นักเรียนอยู่ในท่าเตรียมพร้อม ผู้นำสั่งคำว่า “จ๊ะเอ๋” นับคะแนนว่าแถวใดมีคนที่ทำถูกต้องกี่คนและไม่ถูกต้องกี่คนรวมคะแนนในครั้งนั้นและบันทึกไว้ 2. ผู้นำจะให้เล่นทั้งหมด 5 ครั้งฝ่ายใดมีคะแนนมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ 3. ผู้นำให้นักเรียนออกมาแสดงความคิดเห็นว่านักเรียนได้อะไรจาก	10	

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p>กิจกรรมนี้บ้าง <u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u></p> <p>ผู้นำให้นักเรียนได้ฝึกการตัดสินใจด้วยตนเองว่าจะหันไปทางใดเป็นการฝึกการตัดสินใจขั้นต้น นักเรียนได้เผชิญความจริงกับกลุ่มเมื่อตนตัดสินใจผิดพลาดทำให้ทีมต้องเสียคะแนนและบอกว่าการเรียนสามารถที่จะตัดสินใจผิดพลาดได้อย่าโทษตนเองและให้นักเรียนเริ่มต้นทำครั้งใหม่ต่อไป</p>	5	

ปรับปรุงจาก เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย .เทคนิคทักษะเกมมูลฐาน. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

เกมที่ 14

- 1.ชื่อเกม เดินบนกระดาษ
- 2.จุดประสงค์ 1.เพื่อฝึกให้นักเรียนได้ร่วมกันคิดอย่างสร้างสรรค์
2.เพื่อฝึกให้นักเรียนได้กล้าแสดงออก
3.เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนร่วมกันทำงานกันเป็นกลุ่ม
- 3.เวลาที่ใช้ 30 นาที
- 4.จำนวนคน 20 คน
- 5.อุปกรณ์ 1.กระดาษขนาด 40 x 40 เซนติเมตร 2.หลักสี่สี 2 หลัก 3.ภาพต่อ 2 ชุด
- 6.สถานที่ อาคารเอนกประสงค์
- 7.กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u> 1.ผู้นำร้องเพลงลมเพลมพัดให้นักเรียนจับกลุ่ม 10 คน 2.เมื่อได้กลุ่มแล้วให้แต่ละกลุ่มต่อภาพที่ผู้นำเตรียมไว้ ทีมใดเสร็จก่อนให้อีกฝ่ายหนึ่งปรบมือให้ในความสำเร็จของเพื่อน	5	
	<u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u> 1.ผู้นำบอกขั้นตอนของการร่วมกิจกรรม โดยผู้นำจะแจกกระดาษขนาด 40x40 ที่เตรียมไว้ให้กลุ่มละ 10 แผ่น 2.ให้ผู้เล่นแต่ละคนยืนถือกระดาษคนละ 1 แผ่น หลังเส้นเริ่มให้คนที่ 1 นำกระดาษไปวางไว้ในตำแหน่งที่ 1 และยืนอยู่ตรงจุดนั้นต่อจากนั้นให้คนที่สองที่อยู่หลังเส้นเริ่มเดินผ่านคนที่ 1 นำกระดาษที่ตนถืออยู่ไปวางไว้บนจุดที่สอง 3.ส่วนสมาชิกภายในกลุ่มที่เหลือให้ทำเช่นเดียวกันกับ 2 คนแรก กลุ่มใดที่สมาชิกอยู่บนกระดาษตามจุดที่กำหนดไว้ก่อนเป็นฝ่ายชนะ	10	
	<u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u> 1.ผู้นำให้เวลาแต่ละกลุ่มปรึกษาวิธีการที่จะเคลื่อนที่ไปยังแต่ละจุดที่กำหนด 2.ผู้นำให้แต่ละกลุ่มประจำหลังเส้นเริ่มเพื่อรอสัญญาณนกหวีดเมื่อได้ยินเสียงนกหวีดให้คนที่ 1 เริ่มเคลื่อนที่ไปยังจุดที่กำหนด	10	

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p>3.เมื่อคนที่ 1 เรียบร้อยแล้วให้คนที่สองเคลื่อนที่ไปยังตำแหน่งของตนเองซึ่งจุดที่จะไปนั้นต้องผ่านไปบนกระดาษของคนี่ 1 ด้วย สมาชิกคนอื่นๆในกลุ่ม ทำเช่นเดียวกันจนถึงคนสุดท้ายกลุ่มใดทำเสร็จเรียบร้อยก่อนเป็นฝ่ายชนะ</p> <p>4.การเคลื่อนที่ของเท้าทั้งสองข้างของสมาชิกแต่ละคนนั้นห้ามออกจากกระดาษ</p> <p><u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u></p> <p>ผู้นำให้นักเรียนส่งตัวแทนของกลุ่มตนเองออกมาพูดถึงการปฏิบัติกิจกรรมของกลุ่มคนว่ากลุ่มคนมีขั้นตอนปฏิบัติอย่างไร ใครเป็นผู้คิดวิธีในการเคลื่อนที่แบบใดบ้างและทำไมจึงใช้วิธีที่ใช้ในการปฏิบัติ ต่อจากนั้นผู้นำสรุปถึงจุดมุ่งหมายของเกมว่า เกมนี้ฝึกให้นักเรียนร่วมกันคิดอย่างสร้างสรรค์ถึงวิธีที่จะเคลื่อนที่จากจุดเริ่ม ไปถึงเส้นชัย ซึ่งการร่วมกิจกรรมนี้นักเรียนได้มีโอกาสดแสดงความคิดเห็นของคนอย่างเต็มที่ คนที่ไม่เคยจะเสนอความคิดจากที่ใดเลยก็จะ ได้เสนอความคิดที่น้อยอย่างเต็มที่ และสมาชิกในกลุ่มก็จะยอมรับและฟังความคิดเห็นของเพื่อน และมาสรุปเป็นวิธีการของกลุ่ม ซึ่งการที่ได้ฝึกได้พูดและแสดงความคิดเห็นและมีผู้อื่นยอมรับนั้นก็ทำให้กล้าที่จะเสนอความคิดในครั้งต่อไป</p>	5	

ปรับปรุงจาก เทพประสิทธิ์ กุศลวัชวิชัย . เทคนิคทักษะเกมมูลฐาน. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

เกมที่ 15

- 1.ชื่อเกม คนที่สามหนี
- 2.จุดประสงค์
- 1.เพื่อฝึกความคล่องตัว
 - 2.เพื่อฝึกการตัดสินใจ
 - 3.เพื่อฝึกให้นักเรียนมีสมาธิ
- 3.จำนวนผู้เล่น 20 คน
- 4.เวลาที่ใช้ 30 นาที
- 5.อุปกรณ์ นกหวีด
- 6.สถานที่ อาคารเอนกประสงค์
- 7.กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u>	5	
	1.ผู้นำร้องเพลงลมเพลงพัดให้นักเรียนจับกลุ่มเป็นวงกลม 2 วงซ้อนกัน		
	2.ให้นักเรียนที่ยืนอยู่วงกลมวงนอกตรงกับคนที่ยืนอยู่วงใน		
	<u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u>	10	
	1.ผู้นำเลือกผู้เล่นออกมา 2 คน เป็นคนไล่และคนหนี		
	2.ผู้นำเป่านกหวีดให้คนทั้งสองนั้นวิ่งไล่จับกัน		
	3.เมื่อคนที่หนีไปต่อหลังแถวใดให้คนที่สาม นับจากคนที่ไปต่อแถวออกไปเป็นคนหนีแทนซึ่งนักเรียนทุกคนต้องระวังให้คิดว่าคนที่หนีจะมาต่อแถวตนเองเมื่อใดและเมื่อมาต่อแถวแล้วใครจะเป็นคนวิ่ง		
	4.คนที่เป็นคนไล่จะไล่จับผู้เล่นคนอื่นถ้าสามารถจับผู้อื่นได้ให้คนนั้นมาเป็นคนไล่จับแทนตน		
	<u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u>	10	
	1.เมื่อผู้นำให้สัญญาณนกหวีดจึงเริ่มเล่นตามที่ได้อธิบายไว้		
	2.ผู้นำให้สัญญาณอีกครั้งเมื่อให้ยุติกิจกรรม		
	3.ผู้นำให้นักเรียนได้ออกมาแสดงความคิดเห็นกับกิจกรรมนี้		

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u> นักเรียนได้ฝึกการตัดสินใจแก้ปัญหาเฉพาะหน้าว่าตนเองจะ ทำอย่างไรจึงจะหนีผู้เล่นที่คอยไล่จับเราได้ นักเรียนได้ฝึกสมาธิ ที่ต้องจดจ่ออยู่กับกิจกรรมตลอดเวลา	5	

ปรับปรุงจาก เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย . เทคนิคทักษะเกมมัลฐาน. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์, 2533

เกมที่ 16

1. ชื่อเกม สก๊อบก
2. จุดประสงค์
 1. เพื่อให้นักเรียนเล็งเห็นความสำคัญของความสามัคคี
 2. เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าแสดงออก
 3. เพื่อฝึกให้นักเรียนกล้าเผชิญความจริง
3. จำนวนผู้เล่น 20 คน
4. เวลาที่ใช้ 30 นาที
5. อุปกรณ์
 1. ไม้ขนาด ยาว 1.5 เมตร กว้าง 5 นิ้ว หนา 1 นิ้ว จำนวน 8 อัน
 2. สายรัดเท้าของรองเท้าฟองน้ำทำเป็นสายรัดเท้าโดยนำไปติดไว้ที่ไม้แต่ละอัน
 3. นกหวีด
 4. กระดาษเขียนหมายเลข 1 หรือ 2 ไว้ด้านในเพื่อใช้ในการจับคู่การแข่งขัน
6. สถานที่ สนามฟุตบอลหน้าโรงเรียน
7. กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p><u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u></p> <p>1. ผู้นำให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดาน แบ่งกลุ่มด้วยการนับซึ่งในกิจกรรมนี้</p> <p>ต้องการ 4 แถว ให้นักเรียนนับ 1,2,3,4 ต่อกันไป ให้คนที่นับหมายเลขตรงกันมาอยู่กลุ่มเดียวกัน</p> <p>2. ให้แต่ละกลุ่มจัดเป็นแถวตอน</p>	5	
	<p><u>ขั้นสาธิตและปฏิบัติ</u></p> <p>1. ผู้นำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มรับอุปกรณ์คือ ไม้ที่มีสายรัดที่ทำจากรองเท้าฟองน้ำติดอยู่ จำนวน 5 สาย ให้นักเรียนนำไม้นั้นไปกลุ่มละ 2 อัน</p> <p>2. ผู้นำให้นักเรียนทดลองอุปกรณ์ที่แจกให้ไป</p> <p>3. ผู้นำให้นักเรียนสวมอุปกรณ์และไปที่จุดเริ่มเมื่อได้รับสัญญาณนกหวีด ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเคลื่อนที่ไปที่จุดกลับตัวและเคลื่อนที่กลับมายังจุดเริ่มกลุ่มใดสามารถมาถึงก่อนกลุ่มนั้นเป็นฝ่ายชนะ</p>	10	

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p><u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u></p> <p>1. ผู้นำจะทำการแข่งขันทีละคู่ผู้ที่ชนะในครั้งแรกจะมาพบกันในนัดชิงชนะเลิศส่วนผู้แพ้จะชิงอันดับที่ 32. เมื่อแต่ละกลุ่มพร้อม ผู้นำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มไปประจำที่จุดเริ่มต้นและให้คู่แรกที่ได้ทำการจับฉลากได้หมายเลขตรงกันทำการแข่งขันผู้นำบันทึกผลการแข่งขันต่อจากนั้นคู่ที่ 2 ทำการแข่งขัน</p> <p>3. ผู้นำให้ผู้แพ้ในครั้งแรกทำการแข่งขัน บันทึกผลทีมที่ได้อันดับ 3 และต่อจากนั้นให้ทีมที่ชนะในครั้งแรกมาทำการแข่งขันกันซึ่งเป็นรอบชิงชนะเลิศผู้นำทำการแข่งขันและบันทึกผลการแข่งขัน</p> <p>4. ผู้นำให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาพูดเกี่ยวกับกิจกรรมนี้ว่าให้อะไรกับนักเรียนบ้าง</p> <p><u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u></p> <p>ฝึกการแสดงออกทางความคิด คิดว่าคนจะเคลื่อนที่ไปได้อย่างไร จึงจะไปได้อย่างรวดเร็ว ผู้นำอธิบายว่าส่วนหนึ่งของกิจกรรมนี้จะทำให้นักเรียนได้ที่จะเผชิญกับความจริงที่เป็ปัญหา ต้องพบกับอุปสรรคต่างๆทั้งการเคลื่อนที่และการรับรู้ถึงความสามารถของกลุ่มว่าเป็นอย่างไร ขอให้นักเรียนอย่าเสียใจ อย่าตำหนิตนเองหรือผู้อื่นเมื่อกลุ่มของตนแพ้ ไม่หลงในความสามารถของตนเมื่อเป็นฝ่ายชนะ</p>	<p>10</p> <p>5</p>	

ปรับปรุงจาก เทพประสิทธิ์ กุศลวิจิตร . เทคนิคทักษะเกมมาตรฐาน. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

เกมที่ 17

- 1.ชื่อเกม มังกรลอดดง
- 2.จุดประสงค์
- 1.เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความมั่นคงทางจิตใจ มีสมาธิ
 - 2.เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความสามัคคีภายในกลุ่ม
 - 3.เพื่อฝึกให้นักเรียนได้รู้จักกล้าแสดงออก
- 3.จำนวนผู้เล่น 20 คน
- 4.เวลาที่ใช้ 30 นาที
- 5.อุปกรณ์ 1.เทปเพลง 2.วิทยุเทป 3.นกหวีด
- 6.สถานที่ สนามฟุตบอลหน้าโรงเรียน
- 7.กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p><u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.นักเรียนเข้าแถวตอน 2 แถว 2.นักเรียนนับทั้งแถวเมื่อนับแล้วให้นักเรียนจำให้ได้ว่าตนเองเป็นลำดับที่เท่าไรของแถว 3.ผู้นำให้นักเรียนร้องเพลงคุณพ่ออับราฮัมพร้อมทำท่างประกอบเพลง <p style="text-align: center;"><u>เพลงอับราฮัม</u></p> <p>คุณพ่ออับราฮัม มีลูกอยู่ 7 คน ลูกแต่ละคน ไม่มีตัวเลขซักคนเดียว คนหนึ่งนั้นสูงนอกนั้นแค้ยหมดเลย แต่ไม่มีคาจลาคเลยสักคน</p> <p>ผู้นำส่งต่อว่า</p> <p style="padding-left: 40px;">ครั้งที่ 1 ยกมือซ้าย</p> <p style="padding-left: 40px;">ครั้งที่ 2 ยกมือขวา</p> <p style="padding-left: 40px;">ครั้งที่ 3 ยกเท้าซ้าย</p> <p style="padding-left: 40px;">ครั้งที่ 4 ยกเท้าขวา</p> <p style="padding-left: 40px;">ครั้งที่ 5 ผงกหัว แลบลิ้น</p>	5	ขณะที่บอก ครั้งต่อๆ ไปนั้นต้อง ทำท่าทางที่ กล่าวไว้ใน ตอนแรก ด้วย
	<p><u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ผู้นำให้นักเรียนแถวในแถวจับมือกันไว้เมื่อผู้นำบอกว่า “2-3” ให้นักเรียนในตำแหน่ง 2 และ 3 ของแถวยกแขนข้างที่จับกันไว้ ขึ้นและให้ผู้เล่นภายในกลุ่มรอดได้ระหว่างแขนของคนทั้งสอง 	10	

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p>อย่างรวดเร็ว</p> <p>2.ผู้นำกำหนดให้เล่นทั้งหมด 5 ครั้ง แถวใดทำได้สมบูรณ์และรวดเร็วกว่าเป็นฝ่ายชนะ</p> <p><u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u></p> <p>1.ผู้นำให้นักเรียนทำตามขั้นตอนของการอธิบายและสาธิต</p> <p>2.ผู้นำให้นักเรียนออกมาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมนี้</p> <p><u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u></p> <p>นักเรียนจะได้ฝึกสมาธิในการสังเกตคำสั่งจากผู้นำว่าตนต้องทำอะไรในขณะนั้น นักเรียนต้องมีสมาธิจึงจะทำได้รวดเร็วและถูกต้อง ได้ใช้ความคิดร่วมกันในการหาวิธีเคลื่อนที่ของสมาชิกในกลุ่มเคลื่อนที่ได้เร็วกว่าฝ่ายตรงข้าม ได้แสดงออกร่วมกับสมาชิกในกลุ่ม อีกด้วย</p>	<p>10</p> <p>5</p>	

ปรับปรุงจาก เทพประสิทธิ์ กุศลวัชวิชัย .เทคนิคทักษะเกมมูลฐาน. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

เกมที่ 18

- 1.ชื่อเกม ค้อยาว
- 2.จุดประสงค์ 1.เพื่อฝึกให้นักเรียนได้คิดอย่างสร้างสรรค์
2.เพื่อฝึกให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นของตนเองกับกลุ่ม
- 3.จำนวนผู้เล่น 20 คน
- 4.เวลาที่ใช้ 30 นาที
- 5.อุปกรณ์ 1.นกหวีด 2.นาฬิกาจับเวลา 3.กล่องกระดาษ 4.เชือกฟาง 1 เส้นยาว 1 เมตร
- 6.สถานที่ สนามฟุตบอลหน้าโรงเรียน
- 7.กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u>	5	
	1.ผู้นำให้นักเรียนแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน		
	2.รับอุปกรณ์จากผู้นำ		
	<u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u>	10	
	1.ผู้นำให้นักเรียนช่วยกันคิดวิธีที่จะต่อให้ยาวที่สุด โดยนำทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในตนเองและสิ่งของที่ผู้นำให้ไปด้วย(สิ่งที่ผู้นำห้ามนำมาต่อคือ ของมีค่า เงิน สร้อย แหวน นาฬิกา เป็นต้น)		
	2.ผู้นำจะให้เวลา 10 นาที เมื่อครบแล้วผู้นำจะตรวจสอบว่าแถวใดต่อได้ยาวเท่าไร ผู้นำให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์		
	<u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u>	10	
	1.ผู้นำให้นักเรียนร่วมกันคิดว่าจะนำอุปกรณ์ที่มีอยู่ในตนเองและอุปกรณ์ที่ผู้นำจัดไว้ให้จะต่อให้ยาวที่สุดได้อย่างไร (ห้ามให้นักเรียนนำของมีค่ามาต่อ)		
	2.ผู้นำให้เวลานักเรียน 10 นาทีเมื่อต่อเสร็จให้รีบเก็บ โดยเร็วผู้นำจับเวลาว่าเวลาเก็บของเท่าไร ผู้นำรวมคะแนนและบอกผล		
	3.ผู้นำให้แต่ละทีมออกมาพูดถึงกิจกรรมนี้		

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u> 1. กิจกรรมนี้ต้องใช้ความร่วมมือกันของทีมเพื่อต่อให้ได้ยาวที่สุด 2. ทุกคนในกลุ่มได้คิดร่วมกันว่าจะนำอุปกรณ์ที่ผู้นำทำอะไร อย่างไร จึงจะต่อกลุ่มตนเองให้ได้ยาวที่สุดในเวลาอันจำกัด	5	

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย . เทคนิคทักษะเกมมูลฐาน. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาฯ ,2533.

เกมที่ 19

- 1.ชื่อเกม "ที่คืนราคาแพง"
- 2.จุดประสงค์
 - 1.เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักคิดอย่างสร้างสรรค์
 - 2.เพื่อฝึกการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม
- 3.ขนาดของกลุ่ม 20 คน
- 4.เวลาที่ใช้ 30 นาที
- 5.อุปกรณ์
 - 1.เทปเพลง 2.เครื่องเล่นเทป 3.กระดาษสีโปสเตอร์ แผ่นใหญ่กลุ่มละ 1 แผ่น
 - 4.สลากทำจากกระดาษสี ทั้งหมด 4 สี แต่ละสีมี 5 แผ่น 5.กล่องใส่สลาก
- 6.การจัดสถานที่ อาคารเอนกประสงค์
- 7.กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u> 1.ผู้นำให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม โดยการจับสลากที่เตรียมไว้ 2.ให้นักเรียนที่จับได้สลากสีตรงกันอยู่ในกลุ่มเดียวกัน จะได้นักเรียน 4 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน	5	
	<u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u> 1.ผู้นำวางกระดาษสีไว้ที่พื้นและอธิบายให้นักเรียนฟังว่าให้นักเรียนจัดกลุ่มเป็นวงกลมล้อมรอบกระดาษ เมื่อผู้นำเปิดเพลงให้นักเรียนเดินไปรอบๆกระดาษ เมื่อผู้นำหยุดเพลงนักเรียนทุกคนไปยืนภายในกระดาษ โดยกระดาษจะต้องอยู่ที่พื้นเท่านั้นห้ามนักเรียนทำกระดาษเสียหายในการนี้นักเรียนจะใช้เท้าข้างใดข้างหนึ่งหรือทั้งสองข้างยืนบนกระดาษก็ได้ 2.เมื่อเล่นจบแต่ละรอบแต่ละกลุ่มต้องพับครึ่งกระดาษของกลุ่มตนเองแล้วจึงเริ่มเล่นอีกครั้ง ผู้นำให้นักเรียนทำทั้งหมด 5 ครั้ง	5	
	<u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u> 1.ผู้นำแจกกระดาษสีโปสเตอร์ให้กลุ่มละ 1 แผ่น 2.ผู้นำให้นักเรียนปฏิบัติตามที่ได้อธิบายไว้ 3.เมื่อกลุ่มใดทำผิดพลาด โดยที่เท้าของคนใดคนหนึ่งในกลุ่มไม่ได้อยู่ในกระดาษ กลุ่มนั้นจะต้องออกจากกิจกรรมและช่วยผู้นำดูแล	15	

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p>กลุ่มที่เหลือ</p> <p>4.กลุ่มใดยืนอยู่ภายในกระดาษ ได้ครบ 5 ครั้งจะได้รับการปรบมือจากเพื่อนๆ</p> <p><u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u></p> <p>เกมนี้เป็นเกมที่ให้นักเรียนทำงานกันเป็นกลุ่ม โดยร่วมกันคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ กลุ่มที่ยืนอยู่ได้ ตลอด 5 ครั้งเป็นตัวอย่างของกลุ่มที่มีการประสานงานที่ดี มีการระดมความคิดเพื่อแก้ปัญหา เป็นการฝึกให้นักเรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ</p>	5	

ปรับปรุงจาก เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย . เทคนิคทักษะเกมมูลฐาน. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

เกมที่ 20

1. ชื่อเกม กระรอกกับกระแต
2. จุดประสงค์
1. เพื่อฝึกให้นักเรียนได้ช่วยกันคิดและทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม
 2. เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการประสบความสำเร็จและความล้มเหลวในการทำงาน เพื่อให้นักเรียนสามารถยอมรับสถานการณ์ต่างๆตามที่เป็นจริง
 3. เพื่อฝึกให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นของตนเอง
3. จำนวนผู้เล่น 20 คน
4. เวลาที่ใช้ 30 นาที
5. อุปกรณ์
1. เทปขาวขนาดกว้าง 2 นิ้ว จำนวน 2 ม้วน
 2. นกหวีด
 3. นาฬิกาจับเวลา
 4. กระดาษและดินสอสำหรับบันทึกผล
6. สถานที่ สนามฟุตบอลหน้าโรงเรียน
7. กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u>	5	
	1. ผู้นำให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดาน		
	2. นักเรียนอบอุ่นร่างกายด้วยการทำกายบริหารตามผู้นำ 5-6 ท่า		
	<u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u>	10	
	1. ผู้นำแนะนำชื่อกิจกรรมกระรอกกับกระแตแก่นักเรียน จากนั้นแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยกลุ่มหนึ่งเป็นกระรอก อีกกลุ่มเป็นกระแต		
	2. ผู้นำอธิบายการเล่นกับนักเรียนว่าในการเล่นแต่ละกลุ่มจะมีเขตแดนของตนเองซึ่งมีขนาดเท่าๆกัน เขตแดนนี้กำหนดโดยที่ผู้นำทำขึ้นผู้เล่นแต่ละกลุ่มจะอยู่ในเขตแดนของตน		
	3. เมื่อผู้นำกล่าวคำว่ากระรอกให้ผู้เล่นที่อยู่ในกลุ่มกระรอกวิ่งหนีภายในเขตแดนของตน โดยที่ผู้เล่นกลุ่มกระแตจะข้ามเส้นแบ่งแดนไปและเป็นฝ่ายไล่จับผู้เล่นกลุ่มกระรอก นักเรียนกลุ่มที่เป็นฝ่ายไล่จับจะบันทึกจำนวนผู้เล่นที่กลุ่มตนจับได้ในการเล่นแต่ละรอบลงในแผ่นบันทึกผลของกลุ่มตน ซึ่งผู้นำจะแจกให้		
	4. ผู้นำให้นักเรียนช่วยกันคิดและวางแผน 5 นาที		

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p><u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u></p> <p>1. ผู้เล่นแต่ละกลุ่มประจำที่ของตนจากนั้นผู้นำจะเรียกกระรอกหรือกระแตให้ผู้เล่นปฏิบัติตามวิธีการเล่น</p> <p>2. ผู้นำจะเรียกกระรอกและกระแตรวมทั้งหมด 4 ครั้ง โดยจะเรียกกลุ่มละ 2 ครั้งเท่ากันคือครั้งที่ 1 กระรอก , ครั้งที่ 2 กระแต , ครั้งที่ 3 กระแต , ครั้งที่ 4 กระรอก</p> <p>การเล่นแต่ละรอบใช้เวลา 3 นาที ผู้นำจะเป่านกหวีดเมื่อหมดเวลาการเล่นแต่ละรอบ</p> <p><u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u></p> <p>หลังจบกิจกรรมผู้นำให้นักเรียนนำแผ่นบันทึกผลของแต่ละกลุ่มมาทำการประเมินและร่วมกันอภิปรายถึงความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการวางแผนและการปฏิบัติจริง</p> <p>ผู้นำให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเช่นแผนที่ช่วยกันคิดขึ้นให้ได้มากที่สุดเพียงใดสามารถปฏิบัติจริงได้หรือไม่ อะไรคือปัญหาในการปฏิบัติเป็นต้น การอภิปรายของนักเรียนใช้เวลา 7 นาที เมื่อนักเรียนอภิปรายจบผู้นำจะสรุปกิจกรรมครั้งนี้ให้นักเรียนฟังว่าการทำกิจกรรมนี้ต้องการให้นักเรียนได้มีประสบการณ์ในการคิดทำงานร่วมกันและเรียนรู้ว่าความล้มเหลวในการทำงานใดๆนั้นเป็นเรื่องธรรมดาที่เกิดขึ้นได้เสมอเมื่อนักเรียนไม่ประสบความสำเร็จในการทำงาน นักเรียนไม่ควรตำหนิเพื่อนหรือตนเองแต่ควรยอมรับในผลนั้นอย่างที่เป็นจริง หากนักเรียนยอมรับความผิดพลาดหรือความล้มเหลวได้ว่าเป็นเรื่องปกติธรรมดา นักเรียนจะไม่เสียกำลังใจ รู้จักใช้ความผิดพลาดที่ผ่านมาเป็นบทเรียน การยอมรับสิ่งที่ไม่ได้เป็นอย่างที่เราคาดหวังยังรวมถึงการยอมรับในตัวเพื่อนอย่างที่เป็นเพื่อน เป็นซึ่งจะให้นักเรียนไม่คิด โกรธ โทษเพื่อน รวมทั้งยอมรับตัวนักเรียนเองว่าได้ทำดีที่สุดแล้วด้วย</p>	<p>10</p> <p>5</p>	

ปรับปรุงจาก เทพประสิทธิ์ ฤทธวิชัย . เทคนิคทักษะเกมมุลฐาน. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

เกมที่ 21

- 1.ชื่อเกม ค้อหอคอย
- 2.จุดประสงค์ 1.เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์
2.เพื่อฝึกให้นักเรียนได้กล้าแสดงออก
- 3.จำนวนผู้เล่น 20 คน
- 4.เวลาที่ใช้ 30 นาที
- 5.อุปกรณ์ 1.กระดาษหนังสือพิมพ์เก่าๆ 4 ฉบับ 2.นาฬิกาจับเวลา 3.นกหวีด
- 6.สถานที่ อาคารเอนกประสงค์
- 7.กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u> ให้นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม โดยใช้วิธีการนับ 1,2,3,4 จะได้นักเรียน 4 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ผู้นำแจกกระดาษหนังสือพิมพ์กลุ่มละ 1 ฉบับและให้นักเรียนฟังคำอธิบาย	5	
	<u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u> ผู้นำให้นักเรียนสร้างหอคอยจากกระดาษหนังสือพิมพ์โดยให้นักเรียนได้ร่วมกับสมาชิกภายในกลุ่มคิดแบบของหอคอยและช่วยกันสร้างหอคอยนั้นให้สูงที่สุดเท่าที่จะทำได้	10	
	<u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u> 1.เมื่อทุกกลุ่มพร้อมแล้วผู้นำให้สัญญาณนกหวีดและให้นักเรียนเริ่มสร้างหอคอยโดยสร้างให้สูงที่สุดเท่าที่จะทำได้ 2.เมื่อทุกกลุ่มสร้างเสร็จแล้วผู้นำทำการตรวจดูว่ากลุ่มใดสามารถสร้างหอคอยได้สูงที่สุดและสามารถรับแรงเป่าของผู้นำได้เป็นฝ่ายชนะ ซึ่งจะได้รับการปรบมือจากเพื่อน 3.ผู้นำให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาพูดถึงกิจกรรมนี้	10	
	<u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u> นักเรียนได้ฝึกการแสดงความคิดเห็นของตนเองภายในกลุ่มนักเรียนได้แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ของตนให้สมาชิกในกลุ่มรับรู้ ฝึกให้นักเรียนได้เข้าใจในตนเองและผู้อื่นรับฟังความ	5	

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	คิดเห็นของผู้อื่นมีเหตุผลยอมรับในเสียงส่วนใหญ่แม้จะไม่ใช้ในสิ่งที่ตนเองชอบ		

ปรับปรุงจาก เทพประสิทธิ์ กุศลวิชิต . เทคนิคทักษะเกมมูลฐาน. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

เกมที่ 22

1. ชื่อเกม ตัวอักษร
2. จุดประสงค์ 1. เพื่อฝึกให้นักเรียนได้ร่วมกันใช้ความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนได้กล้าแสดงออกร่วมกัน
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนได้ปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่ม
3. ขนาดของกลุ่ม 20 คน
4. เวลาที่ใช้ 30 นาที
5. อุปกรณ์ 1. สลากทำด้วยกระดาษสีโปสเตอร์ขนาด 3"x 3" จำนวน 4 ชุด ประกอบด้วย
ชุดที่ 1 ภาษาไทย , ชุดที่ 2 ภาษาอังกฤษ, ชุดที่ 3 ตัวเลขไทย , ชุดที่ 4 ตัวเลขอารบิก
2. ขวดโหลทึบ 1 ใบ บรรจุอักษรทั้ง 4 หมวด
3. นกหวีด
4. นาฬิกาจับเวลา

วัน/ เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p><u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u></p> <p>1. ผู้นำให้นักเรียนจัดกลุ่มเป็นวงกลมใหญ่ 1 วง</p> <p>2. ผู้นำให้นักเรียนหาคำที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “มะ” เช่น มะม่วง , มะขาม เป็นต้นและให้นักเรียนหาคำที่ไม่ซ้ำกับเพื่อน</p> <p>3. สำหรับนักเรียนที่ไม่สามารถหาคำที่ขึ้นต้นว่า “มะ” ได้ ผู้นำพยายามบอกใบ้และแนะนำคำให้จนนักเรียนคนนั้นสามารถที่จะหาคำที่ขึ้นต้นด้วย “มะ” ได้ เช่น มะอะโรหนาทินำมาทำส้มค่านักเรียนก็สามารถที่จะนึกออกว่า “มะละกอ” เป็นต้น</p> <p>การเตรียมความพร้อมเช่นนี้เพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญของภาษาและตัวอักษร โดยเฉพาะอักษรไทย ภาษาไทย</p> <p><u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u></p> <p>1. ผู้นำอธิบายว่าผู้นำมีกิจกรรมหนึ่งให้นักเรียนได้ร่วมกันคิดหาวิธีในการประดิษฐ์ตัวอักษรด้วยร่างกายของตนเองและเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม</p> <p>2. ผู้นำบอกให้นักเรียนได้ทราบว่ายกขรที่นักเรียนจะประดิษฐ์</p>	5	
		10	

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p>นั้นมี 4 ชุดประกอบด้วย ชุดที่ 1 อักษรภาษาไทย ชุดที่ 2 อักษรภาษาอังกฤษ ชุดที่ 3 ตัวเลขไทย ชุดที่ 4 ตัวเลขอารบิก</p> <p>3.ผู้นำจะจับสลากตัวอักษรขึ้นมาครั้งละ 1 ตัวอักษร เช่น เมื่อผู้นำหยิบตัวอักษรขึ้นมาได้ตัวหนึ่ง สมมติเป็นตัวอักษร "ก"</p> <p>ผู้นำจะให้เวลานักเรียนทั้งสองกลุ่มได้ปรึกษากันก่อน 1 นาที หลังจากนั้นให้นักเรียนฟังสัญญาณนกหวีดเมื่อผู้นำเป่านกหวีดให้แต่ละกลุ่มรีบจับกลุ่มของตนเองให้เป็นรูป "ก" ให้เร็วที่สุดกลุ่มใดเสร็จก่อนจะได้คะแนนในครั้งนั้น 1 คะแนน เมื่อผู้นำเป่านกหวีดยาวแสดงว่ามีกลุ่มที่ทำการรวมกลุ่มเป็นอักษรได้สมบูรณ์แล้ว ซึ่งอีกกลุ่มหนึ่งจะต้องหยุดทันทีเพื่อที่ผู้นำจะจับตัวอักษรตัวใหม่เพื่อเริ่มครั้งต่อไป</p> <p>4.ผู้นำทำเช่นเดียวกันทั้งหมด 10 ครั้งกลุ่มใดได้คะแนนมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ</p> <p>5.กลุ่มที่ชนะจะได้รับการกล่าวชมจากทีมที่แพ้ ทีมที่ชนะกล่าวคำขอบคุณตอบ ซึ่งนักเรียนจะต้องร่วมกันคิดคำชมและคำขอบคุณ</p> <p><u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u></p> <p>1.ผู้นำทำตามขั้นตอนที่ได้อธิบายไว้</p> <p>2.เมื่อทำครบทั้ง 10 ครั้ง ผู้นำสรุปคะแนนและให้นักเรียนกลุ่มที่แพ้คิดคำกล่าวชมและทำการกล่าวชมทีมที่ชนะ ทีมที่ชนะให้ทำการขอบคุณ</p> <p>3.ผู้นำให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมาพูดว่า นักเรียนได้อะไรจากการทำกิจกรรมนี้บ้าง</p> <p><u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u></p> <p>ผู้นำสรุปกิจกรรมว่านักเรียนจะได้ฝึกที่จะได้ร่วมกันคิดอย่างสร้างสรรค์ ในการที่จะหาวิธีคือเป็นรูปอักษรต่างๆตามที่ผู้นำกำหนดให้รวดเร็วและถูกต้อง ผู้เล่นจะได้ร่วมกันแสดงออกอย่างสร้างสรรค์อีกด้วย</p>	<p>10</p> <p>5</p>	

ปรับปรุงจาก เทพประสิทธิ์ กุศลวิชัย .เทคนิคทักษะเกมมัลฐาน. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

เกมที่ 23

- 1.ชื่อเกม เรือพิฆาต
- 2.จุดประสงค์ 1.เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักการกล้าแสดงออก
2.เพื่อฝึกให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์
3.เพื่อฝึกการทำงานร่วมกันเป็นทีม
- 3.จำนวนผู้เล่น 20 คน
- 4.เวลาที่ใช้ 30 นาที
- 5.อุปกรณ์ 1.โทรโข่ง 2.หลัก 4 กัลก 3.นาฬิกาจับเวลา 4.นกหวีด 5.ผ้าผูกตา
- 6.สถานที่ สนามฟุตบอลหน้าโรงเรียน
- 7.กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p><u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u></p> <p>1.นักเรียนเข้าแถวตอน 2 แถวแล้วให้นับ 1 ถึง 5</p> <p>2.ผู้นำให้นักเรียน จับกลุ่มกัน ตามหมายเลขที่ตนนับจะได้กลุ่มละ 5 คน</p> <p>3.ผู้นำสอนให้นักเรียนร้องเพลงพายเรือที่ละท่อนดังตัวอย่าง</p> <p style="text-align: center;"><u>เนื้อเพลง</u></p> <p>พายเรือไปในธาราทุ่งหอยปูปลาแหวกว่ายเวียนวน (ซ้ำ)</p> <p>พายเรือกันมาหลายคน (ซ้ำ) <u>ให้คน 5 คนเอากันชนกัน</u></p> <p>เป็นต้น</p> <p>4.ให้ผู้เล่นทุกกลุ่มผลัดกันเป็นคนร้องนำว่าจะให้พายเรือไปลักษณะไหน อย่างไรก็ให้ระบุงลงไปในเนื้อเพลง (ต้องเป็นความคิดที่สร้างสรรค์) และให้เพื่อนทุกกลุ่มทำตาม</p> <p><u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u></p> <p>1.ผู้นำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตั้งชื่อเรือ (ชื่อทีมของตน)</p> <p>2.ให้เลือกตัวแทนของกลุ่ม 1 คน ให้ตัวแทนของกลุ่มออกมา รับผ้าผูกตา</p> <p>3.ผู้นำสั่งให้เรือของแต่ละกลุ่มออกไปอยู่กลางทะเล(บริเวณที่กำหนดไว้)</p>	5	
		10	

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<p>4.แต่ละกลุ่มนำเรือของกลุ่มคนไปยังจุดที่ผู้นำกำหนดไว้ซึ่งเรือแต่ละลำสามารถลัดเรือของผู้อื่นได้ด้วยการตั้งคำสั่งไปยังเรือของตน เช่น ให้เรือ A เคลื่อนที่ไปทางขวา 30 องศา ก้าวไปทางขวา 10 ก้าว เป็นต้น</p> <p>5.เวลาที่สั่งสามารถสั่งได้ครั้งเดียวและให้คนที่เป็เรือสามารถจำข้อความที่ส่งไปได้</p> <p>6.ทำเช่นนี้จนกว่าจะสามารถถึงจุดที่ผู้นำกำหนดหรือผู้นำเป่านกหวีด</p> <p><u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ผู้นำทำตามขั้นตอนที่อธิบายไว้ 2.ทีมใดที่สามารถเคลื่อนที่ตนเองไปยังจุดที่ผู้นำกำหนดไว้ได้ก่อนเป็นฝ่ายชนะและทีมใดที่สามารถทำให้ทีมคู่แข่งเสียหายออกจากการแข่งขันได้จะได้คะแนนเพิ่ม 3.ผู้นำให้ตัวแทนนักเรียนออกมากล่าวถึงประโยชน์ที่ได้จากเกมนี้ <p><u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u></p> <p>ผู้นำสรุปว่ากิจกรรมนี้คืออาศัยการร่วมมือกันของทุกคนในทีมการประสานงานการสั่งการของผู้นำกับคนที่เป็เรือความคิดสร้างสรรค์ที่จะคิดคำพูดที่จะทำให้สื่อสารกันอย่างเข้าใจและทำให้ทีมประสบผลสำเร็จ ซึ่งเป็นความมั่นคงทางจิตใจ การตัดสินใจของคนที่เป็นเรือขณะที่ถูกปิดตาแต่ต้องเดินตามคำสั่งซึ่งต้องใช้การตัดสินใจเดินไปตามที่ตนได้รับรู้เชื่อในตนเองและในตัวเพื่อนร่วมทีม</p>	<p>10</p> <p>5</p>	

ปรับปรุงจาก เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย . เทคนิคทักษะเกมมุลฐาน. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.



เกมที่ 24

1. ชื่อเกม กู๊ระเบิด
2. จุดประสงค์ 1. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความสามัคคี 2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนเกิดความมั่นคงทางจิตใจ
3. จำนวนผู้เล่น 20 คน
4. เวลาที่ใช้ 30 นาที
5. อุปกรณ์ 1. ขวดน้ำอัดลม 2. เชือกฟาง 3. ดินสอ
6. สถานที่ สนามฟุตบอลหน้าโรงเรียน
7. กระบวนการ

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	<u>ขั้นเตรียมความพร้อม</u> 1. ให้นักเรียนแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน 2. ผู้นำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มจับมือกันเป็นวงกลม	5	
	<u>ขั้นอธิบายและสาธิต</u> 1. ผู้นำให้สมาชิกของแต่ละกลุ่มได้ดูอุปกรณ์ซึ่งเป็นเชือกปลายข้างหนึ่งจะผูกกับยางรัดของ อีกข้างหนึ่งจะทำเป็นบ่วงซึ่งปรับขยายความกว้างของห่วงได้ 2. ให้นักเรียนลองเข้าไปในห่วงหันหน้าออกจากวงและเคลื่อนที่	10	
	<u>ขั้นปฏิบัติกิจกรรม</u> 1. ผู้นำให้นักเรียนสวมเชือกที่ทำเป็นบ่วงทั้งหมด 10 บ่วงเท่ากับจำนวนเชือกที่ผูกติดกับยาง 2. ผู้นำกำหนดระยะห่างระหว่างสตั๊กกระเบิด(ขวดที่มีไม้ไผ่)กับเส้นเริ่ม 30 เมตร นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องเอาสตั๊กกระเบิดออกจากขวด จำนวน 5 ขวดกลุ่มใดได้ 5 ขวดก่อนเป็นฝ่ายชนะ 3. นักเรียนช่วยกันสรุปกิจกรรม	10	
	<u>ขั้นสรุปกิจกรรม</u> นักเรียนจะได้ฝึกการทำงานร่วมกันร่วมกันคิดว่า จะเดินไปอย่างไรจึงจะไปยังที่หมายได้และทำอะไรจึงจะดึงสตั๊กกระเบิดออกมาได้และไม่ให้หล่นเสียหาย นักเรียนมีความมั่นคงทาง	5	

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	เวลา (นาที)	หมายเหตุ
	จิตใจเชื่อว่ากลุ่มคนสามารถทำได้		

เทพประสิทธิ์ กุศลวิชชัย . เทคนิคทักษะเกมมัลฐาน. ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาฯ , 2533.

ภาคผนวก ก.

ตัวอย่างการวิเคราะห์เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา

ความเชื่อมั่นในตนเอง

คำจำกัดความ

1.ด้านความมั่นคงทางจิตใจ หมายถึง การควบคุมอารมณ์ได้ดีมีจุดมุ่งหมายในการกระทำโดยเชื่อว่าตน จะพบกับความสำเร็จ และไม่วิตกกังวล

-มีจุดมุ่งหมายในการกระทำ เช่น เมื่อร่วมกิจกรรมสามารถควบคุมคนให้ปฏิบัติตามกฎ และกติกา ที่กำหนดไว้ในแต่ละกิจกรรม

-ควบคุมอารมณ์ได้ดี เช่น สามารถที่จะยอมรับสภาพการณ์ที่เกิดขึ้นในกรณีต่างๆได้โดยไม่ตื่นเต้น หงุดหงิดหรือโกรธเคือง

-ไม่วิตกกังวล เช่น เมื่อตนเองอยู่ในสถานการณ์ใดที่เป็นปัญหาสามารถปฏิบัติตามสถานการณ์ ที่เกิดขึ้นได้ ไม่แสดงอาการกังวลหรือลังเลที่ต้องรับผิดชอบ

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
1. หอยเปลี่ยนฝา	มีจุดมุ่งหมายในการ กระทำ	- ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรมโดยปฏิบัติตามกฎและกติกา ที่กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นพยายามจับกลุ่มให้ ได้ตามคำสั่งของผู้นำทุกครั้ง
	ควบคุมอารมณ์ได้ดี	- การฝึกให้ผู้เล่นได้มีบทบาทเป็นผู้นำ จะทำให้ผู้เล่นเกิด ประสบการณ์ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกประหม่าน้อยลงเมื่อ ต้องทำหน้าที่เช่นนี้ในครั้งต่อไป ในกิจกรรม ผู้เล่นจะ ได้ฝึกการควบคุมอารมณ์ตนเองไม่ให้ตื่นเต้นหรือ ประหม่าในขณะที่ปฏิบัติหน้าที่ โดยผู้เล่นจะต้องพยายาม คิด ตัดสินใจ และบอกคำสั่งแก่เพื่อนๆให้ได้อย่างรวดเร็ว และชัดเจน
	ไม่วิตกกังวล	- ในการร่วมกิจกรรมผู้เล่นจะต้องเปลี่ยนกลุ่มไปเรื่อยๆ อย่างรวดเร็วทำให้ผู้เล่นต้องรวมกลุ่มกับเพื่อนทั้งที่คุ้น เคยและไม่คุ้นเคย การฝึกให้ผู้เล่นได้อยู่รวมกลุ่มกับ เพื่อนที่ไม่คุ้นเคย จะเป็นการฝึกให้ผู้เล่นลดความรู้สึก วิตกกังวลลงเมื่อต้องอยู่ร่วมกับคนแปลกหน้า

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
2. วิ่งเป็ยววงกลม	มีจุดมุ่งหมายในการ กระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่ กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น เมื่อผู้เล่นต้องเป็นคนวิ่งผู้ เล่นจะต้องพยายามวิ่งให้เร็วที่สุดเพื่อกลับมายังตำแหน่ง เดิมซึ่งเป็นจุดหมายให้ได้ก่อนเพื่อนที่วิ่งแข่งกับตน
3. เรือพิฆาต	มีจุดมุ่งหมายในการ กระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่ กำหนดของกิจกรรมได้เช่น ผู้เล่นแต่ละกลุ่มพยายามคิด หาวิธีออกคำสั่ง ที่จะทำให้ “เรือ” ของกลุ่มตนสามารถอยู่ ในการเล่นได้จนจบกิจกรรม
	ควบคุมอารมณ์ได้ดี	-การฝึกให้ผู้เล่นได้ปฏิบัติหน้าที่ของตนภายใต้สถาน- การณ์ที่เป็นปัญหา จะทำให้ผู้เล่นเกิดประสบการณ์ ซึ่งจะ ช่วยให้ผู้เล่นสามารถควบคุมอารมณ์ตนเองได้ดีขึ้นเมื่อ ต้องอยู่ในสถานการณ์ที่ยากลำบากครั้งต่อไป ในกิจ- กรรมนี้ผู้เล่นที่เป็นตัวแทนกลุ่มจะได้ฝึกควบคุมอารมณ์ ตนเอง โดยการได้ปฏิบัติหน้าที่ภายใต้สภาพที่เป็นปัญหา คือผู้เล่นตัวแทนกลุ่มต้องรับบทบาทที่สำคัญต่อกลุ่ม ต้อง ปฏิบัติตามคำสั่งของกลุ่มเพียงลำพัง และต้องอยู่ในสภาพ ถูกปิดตา ผู้เล่นที่เป็นตัวแทนจะต้องเชื่อใจเพื่อนร่วมกลุ่ม และพยายามควบคุมอารมณ์ไม่ให้คั่นเค้นหวาดระแวง เพื่อให้ตนเองปฏิบัติหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
	ไม่วิตกกังวล	-การฝึกให้ผู้เล่นได้ปฏิบัติหน้าที่ภายใต้สภาพปัญหาที่อาจ ก่อให้เกิดความวิตกกังวล เป็นการทำให้ผู้เล่นเกิดประสบ การณ์ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นลดความวิตกกังวลลงเมื่อต้อง เผชิญกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหาครั้งต่อไป ในกิจกรรม นี้ผู้เล่นที่ต้องเป็นผู้บัญชาการเรือ หรือคนบอกคำสั่งแก่ตัว แทนกลุ่ม จะได้ฝึกการมีบทบาทเป็นผู้นำ ซึ่งเป็นบทบาท

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
		หนึ่งทีอาจทำให้ผู้เล่นรู้สึกวิตกกังวลเมื่อต้องรับผิดชอบ ส่วนผู้เล่นตัวแทนกลุ่มที่มีบทบาทเป็น “เรือ” จะได้ปฏิบัติหน้าที่ภายใต้สภาพที่เป็นปัญหาคือถูกปิดตาและต้องปฏิบัติหน้าที่เพียงลำพังซึ่งผู้เล่นจะได้ฝึกควบคุมอารมณ์ตนเอง ให้ไม่วิตกกังวล โดยต้องเชื่อใจเพื่อนในกลุ่มและพยายามปฏิบัติตามคำสั่งของกลุ่ม
4. มังกรลอดถ้ำ	มีจุดมุ่งหมายในการกระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นแต่ละกลุ่มปฏิบัติตามคำสั่งของผู้นำอย่างถูกต้องรวดเร็วและเป็นไปตามกติกา โดยพยายามใช้เวลาให้น้อยที่สุด
	ควบคุมอารมณ์ได้ดี	-ในกิจกรรมนี้ผู้เล่นแต่ละคนจะได้ฝึกควบคุมอารมณ์ของตนเอง ไม่ให้ตื่นเต้นตกใจขณะปฏิบัติกิจกรรม เมื่อผู้เล่นอยู่ตรงกับตำแหน่งที่ผู้นำตั้งและต้องเป็นผู้ยกมือ โดยการที่ผู้เล่นพยายามตั้งสติมีสมาธิอยู่กับเกมและตั้งใจฟังคำสั่งของผู้นำทุกครั้ง การตั้งสติและมีสมาธิจดจ่ออยู่กับเกมจะช่วยให้ผู้เล่นควบคุมอารมณ์ตนเองไม่ให้ตื่นเต้นตกใจขณะทำกิจกรรม
5. กู๊ระเบิด	มีจุดมุ่งหมายในการกระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นแต่ละกลุ่มต้องหาวิธีเคลื่อนย้ายวัตถุที่ผู้นำกำหนดจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งที่กำหนดไว้ได้อย่างรวดเร็วที่สุดและเป็นไปตามกติกา
	ควบคุมอารมณ์ได้ดี	-กิจกรรมนี้ฝึกให้ผู้เล่นได้ควบคุมอารมณ์ของตนเองในขณะปฏิบัติหน้าที่ภายใต้สภาพที่เป็นปัญหา ผู้เล่นแต่ละกลุ่มจะต้องเคลื่อนย้ายวัตถุที่ผู้นำกำหนดให้เป็นระเบิด โดยใช้อุปกรณ์กู๊ระเบิดซึ่งเป็นเชือกคล้องอยู่กับเอวของผู้เล่นแต่ละคนเท่านั้น ห้ามใช้มือช่วย การปฏิบัติกิจกรรมจึงค่อนข้างลำบากในการนี้ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องพยายามควบคุมอารมณ์ของตน ไม่ให้ใจร้อน จึงจะทำให้การทำกิจกรรมของกลุ่มประสบผลสำเร็จ

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
	ไม่วิตกกังวล	ในกิจกรรมนี้ผู้เล่นจะต้องใช้เพียงอุปกรณ์กระดาษที่กำหนดให้ในการทำกิจกรรมโดยห้ามใช้มือช่วย ซึ่งทำให้การปฏิบัติเป็นไปอย่างยากลำบาก ผู้เล่นจะต้องช่วยกันคิดหาวิธีแก้ปัญหาเพื่อให้กลุ่มสามารถดำเนินกิจกรรมได้ การฝึกให้ผู้เล่นปฏิบัติหน้าที่ของตนภายใต้สถานการณ์ที่เป็นปัญหาทำให้ผู้เล่นเกิดประสบการณ์ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นลดความรู้สึกวิตกกังวล เมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหาครั้งต่อไป
6.เปลี่ยนคู่	มีจุดมุ่งหมายในการกระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรมโดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นพยายามจับคู่กับผู้อื่นให้ได้อย่างถูกต้องทุกครั้ง เมื่อผู้นำสั่งให้เปลี่ยนคู่
	ควบคุมอารมณ์ได้ดี	-การฝึกให้ผู้เล่นได้เผชิญกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหาจะทำให้ผู้เล่นเกิดประสบการณ์ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นสามารถควบคุมอารมณ์ตนเองได้ดีขึ้น เมื่อต้องอยู่ภายใต้สภาพที่เป็นปัญหาในครั้งต่อไป ในกิจกรรมนี้ผู้เล่นจะต้องเปลี่ยนคู่ไปเรื่อยๆ ตามคำสั่งของผู้นำให้รวดเร็วที่สุดในกรณีที่ผู้เล่นไม่มีคู่ผู้เล่นจะได้ฝึกควบคุมอารมณ์ของตนเองขณะที่อยู่ภายใต้สภาพปัญหา โดยผู้เล่นต้องยอมรับสถานการณ์ของตนเอง ไม่รู้สึกโกรธ โทษเพื่อนที่ไม่มาจับคู่กับตน รวมทั้งไม่รู้สึกน้อยใจ เสียใจ หรือ โดดเดี่ยว เมื่อตนเองไม่สามารถจับคู่กับใครได้ทัน
	ไม่วิตกกังวล	-ในกิจกรรมนี้ผู้เล่นจะได้ฝึกการเผชิญกับสภาพปัญหาที่อาจก่อให้เกิดความรู้สึกวิตกกังวล โดยในกิจกรรมผู้เล่นจะต้องพยายามจับคู่กับเพื่อนให้ได้ทุกครั้ง ผู้นำสั่งให้เปลี่ยนคู่ ผู้เล่นอาจเกิดความวิตกกังวลต่อสภาพปัญหาที่ตนเองอาจประสบคือหาคู่ไม่ได้ การฝึกให้ผู้เล่นได้เผชิญ

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
		กับสถานการณ์ปัญหา ดังนี้ เป็นการฝึกให้ผู้เล่นสามารถยอมรับสถานการณ์ของตนเอง เช่นการไม่มีคู่ และทำให้ผู้เล่นเกิดประสบการณ์ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกิดความวิตกกังวลน้อยลง เมื่อต้องเผชิญสถานการณ์ที่เป็นปัญหาครั้งต่อไป
	ควบคุมอารมณ์ได้ดี	-ผู้เล่น ได้ฝึกควบคุมอารมณ์ตนเองไม่ให้ตื่นเต้นหรือเงินอายเมื่อต้องอยู่ใกล้ชิดกับเพื่อนที่เป็นเพศตรงข้าม โดยในกิจกรรมนี้ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องจับคู่กับเพื่อนที่เป็นเพศตรงข้ามกับตนและต้องอยู่ใกล้ชิดกับเพื่อนโดยหันหลังเข้าหากันจึงจะเริ่มทำกิจกรรมได้
7.ชักคะเย่อ	มีจุดมุ่งหมายในการกระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันวางแผนและใช้ความสามารถของตนอย่างเต็มที่ในการทำกิจกรรมเพื่อให้กลุ่มของตนประสบความสำเร็จ
	ควบคุมอารมณ์ได้ดี	-ผู้เล่น ได้ฝึกการควบคุมอารมณ์ตนเอง ไม่ว่าจะในกรณีที่กลุ่มของผู้เล่นประสบความสำเร็จหรือไม่ประสบความสำเร็จก็ตาม เนื่องจากกิจกรรมชักคะเย่อในที่นี้ไม่ได้เน้นผลแพ้ชนะเป็นสำคัญ ผู้เล่นกลุ่มที่ไม่ประสบความสำเร็จจึงไม่ควรแสดงอาการเศร้าเสียใจหรือ โกรธ โทษเพื่อน แต่ควรจะสามารถยอมรับผลการทำกิจกรรมของตนเองได้ ส่วนกลุ่มที่ประสบความสำเร็จก็ไม่ควรแสดงอาการดีใจจนเกินไปแต่ควรยอมรับและพึงพอใจในความสำเร็จของกลุ่มตนอย่างเหมาะสม
8.ลมเพลมพัด	มีจุดมุ่งหมายในการกระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นร่วมร้องเพลงและจับกลุ่มตามคำสั่งของผู้นำได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว จากนั้นจึงลงมือทำความรู้จักกับเพื่อนร่วมกลุ่มตามข้อคำถามที่ผู้นำให้เป็นตัวอย่างไว้

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
9.รวมเงิน	มีจุดมุ่งหมายในการ กระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรมโดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นพยายามจับกลุ่มกับ
	ควบคุมอารมณ์ได้ดี	-ผู้เล่นได้ฝึกควบคุมอารมณ์ตนเองโดยการทำกิจกรรมภายใต้สภาพปัญหา ในกิจกรรมนี้ผู้เล่นแต่ละคนต้องพยายามจับกลุ่มกับเพื่อนให้ได้อย่างรวดเร็วที่สุดและถูกต้องตามจำนวนเงินที่ผู้นำส่งแต่ละครั้ง ผู้เล่นจะได้ฝึกควบคุมอารมณ์ของตนเองไม่ให้ตื่นเต้นตกใจขณะที่ต้องรีบปฏิบัติตามคำสั่ง โดยการที่ผู้เล่นตั้งใจ มีสมาธิ และตั้งใจฟังคำสั่งของผู้นำอย่างดีทุกครั้ง
10.ต่อรูปหัวใจ	มีจุดมุ่งหมายในการ กระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรมโดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นสามารถหาคู่ที่ต่อรูปหัวใจกับตนเองได้อย่างรวดเร็ว จากนั้นจึงผลัดกันซักถามข้อมูลโดยพยายามตั้งใจฟังและจดจำให้ได้ถูกต้องและมากที่สุดเพื่อที่จะใช้แนะนำคู่ของคนที่เล่นต่อที่เหลือในขั้นต่อไป
	ควบคุมอารมณ์ได้ดี	-ในกิจกรรมนี้ผู้เล่นจะต้องออกมาแนะนำคู่ของตนให้เพื่อนๆ ในกลุ่มรู้จัก ซึ่งเป็นการพูดต่อหน้ากลุ่มคนที่อาจทำให้ผู้เล่นรู้สึกตื่นเต้นประหม่า การฝึกให้ผู้เล่นได้ปฏิบัติเช่นนี้จะทำให้ผู้เล่นเกิดประสบการณ์ที่จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถควบคุมอารมณ์ตนเองได้ดีขึ้นเมื่อต้องปฏิบัติเช่นนี้ในครั้งต่อไป
11.ตัวอักษร	มีจุดมุ่งหมายในการ กระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรมโดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดหาวิธีเรียงแถวกลุ่มของตนให้เป็นรูปตัวอักษรที่ผู้นำส่งในการเล่นแต่ละครั้ง โดยพยายามช่วยกันคิดและปฏิบัติให้รวดเร็วที่สุด

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
12.บอลล้อน	มีจุดมุ่งหมายในการ กระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่ กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นสองคนที่ครอบครอง บอลอยู่ เมื่อผู้นำหยุดเพลงต้องพยายามมองหาข้อดีหรือ จุดเด่นของกันและกันเพื่อที่จะแลกเปลี่ยนคำกล่าวชม และคำขอบคุณให้แก่กันตามกติกา
	ไม่วิตกกังวล	-ผู้เล่น ได้ฝึกการยอมรับคำกล่าวแสดงความรู้สึกในแง่ดี หรือคำกล่าวชมจากผู้อื่น โดยไม่รู้สึกรังเกียจ โดยในกิจกรรม ผู้เล่นจะได้ฝึกแสดงพฤติกรรมซึ่งเป็นที่ต้องการคือการ กล่าวแสดงการยอมรับคำชมจากเพื่อนด้วยถ้อยคำง่ายๆ คือคำว่า “ขอบคุณ”
13.เดินบนกระดาษ	มีจุดมุ่งหมายในการ กระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่ กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันคิด หาวิธีให้สมาชิกในกลุ่มของตนเคลื่อนที่ไปบนกระดาษ จากจุดเริ่มต้น ไปยังจุดหมาย โดยใช้เวลาน้อยที่สุดและ เป็นไปตามกติกา
14.พัฒนาการชีวิต	มีจุดมุ่งหมายในการ กระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่ กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นต้องหาคู่ที่จะทำการ เป่ายางรูปที่อยู่ในพัฒนาการขั้นเดียวกับตนให้ได้อย่างรวดเร็ว ในการเล่นแต่ละครั้งเพื่อทำการเป่ายางรูปให้ตนเอง สามารถก้าวไปอยู่ในพัฒนาการขั้นต่อไป
15.ตีจับ	มีจุดมุ่งหมายในการ กระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่ กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันวางแผน การเล่นเพื่อให้กลุ่มตนสามารถจับผู้เล่นตรงข้ามได้ เมื่อเป็นฝ่ายตี และสามารถจับผู้เล่นที่เข้ามาตีได้เมื่อเป็น ฝ่ายรับ เป็นต้น
	ไม่วิตกกังวล	-การฝึกให้ผู้เล่นได้ปฏิบัติหน้าที่ของตนในสถานการณ์ที่ เป็นปัญหา เป็นการทำให้ผู้เล่นเกิดประสบการณ์ซึ่งจะ ช่วยให้ผู้เล่นลดความรู้สึกวิตกกังวลลงเมื่อต้องเผชิญกับ

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
		สถานการณ์ที่เป็นปัญหาครั้งต่อไป ในกิจกรรมนี้ ผู้เล่นจะได้ผลัดเปลี่ยนกันทำหน้าที่เป็นผู้ “ตั้ง” ซึ่งเป็นหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติเพียงลำพัง ต้องใช้ความสามารถและมีบทบาทสำคัญต่อกลุ่มทั้งในด้านการจับผู้เล่นตรงข้ามและการช่วยผู้เล่นที่ถูกจับไว้ของกลุ่มตนกลับมา การที่ผู้เล่นได้ทำหน้าที่เป็นผู้ตั้ง เป็นการฝึกให้ผู้เล่นปฏิบัติหน้าที่ของตนภายใต้สภาพที่เป็นปัญหาค้างที่กล่าวข้างต้น
16.บาโตะบาโตะ	มีจุดมุ่งหมายในการกระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นทำท่าทางตามที่ตกลงกันไว้ให้ถูกต้องตามคำที่ผู้นำกล่าวแต่ละครั้งรวมทั้งผู้เล่นที่ทำท่าทางผิดและต้องออกมามีบทบาทเป็นผู้นำสามารถคิดหาทางประกอบการเล่นที่ตนเองจะใช้นำกิจกรรมแก่เพื่อนๆ ได้ เป็นต้น
17.ชิปปี้ชิป	มีจุดมุ่งหมายในการกระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นที่เป็นผู้ทาย พยายามสังเกต และทายให้ดีกว่าผู้เล่นคนใดในกลุ่มเป็นผู้นำการทำท่าทาง ขณะที่ผู้เล่นที่เป็นผู้นำการทำท่าทางต้องวางแผนนัดแนะกับเพื่อนในกลุ่มไว้ล่วงหน้าและพยายามนำท่าทางแก่เพื่อนๆ ในกลุ่มอย่างแนบเนียนไม่ให้ถูกจับได้ เป็นต้น
18.มังกรทอง	มีจุดมุ่งหมายในการกระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นร่วมร้องเพลง “ มังกรทอง ” แล้วหาคู่ที่จะทำการเป่ายังซุบกัน หากผู้เล่นแพ้ก็ต้องเข้าต่อหลังผู้เล่นที่เป่ายังซุบชนะตน จากนั้นจึงเริ่มทำการเล่นครั้งต่อไป จนกว่าจะได้ผู้เล่นที่เป่ายังซุบชนะเป็นคนสุดท้ายซึ่งเป็นผู้ที่ยังซุบชนะมาถูกรอบ

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
19.คนที่สามหนี	มีจุดมุ่งหมายในการ กระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่ กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นที่เป็นคนวิ่งหนีต้อง พยายามหาทางวิ่งหนี ผู้เล่นที่เป็นผู้วิ่งไล่ให้ได้ ขณะที่ผู้ เล่นอื่นๆที่อยู่ในวงก็ต้องมีสมาธิเสมอ เพื่อที่ว่าหากผู้เล่น ที่วิ่งอยู่มาต่อแถวของตนและตนเองอยู่ในตำแหน่งคนที่ สาม จะ ได้สามารถออกวิ่งได้อย่างรวดเร็ว ไม่ถึงเลหรือ ตื่นเต้นตกใจ เป็นต้น
20.ตกีบก	มีจุดมุ่งหมายในการ กระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่ กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันวางแผน และพยายามเดินให้ถึงจุดหมาย โดยใช้เวลาน้อยที่สุด
21.ต่อหอคอย	มีจุดมุ่งหมายในการ กระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎ และกติกาที่ กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันคิด หาวิธีและช่วยกันสร้างหอคอยจากวัสดุที่ผู้นำจัดไว้ ให้มี ความสูงมากที่สุดและสามารถตั้งอยู่ได้ ภายในเวลาที่ กำหนด
22.ต่อยาว	มีจุดมุ่งหมายในการ กระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่ กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันคิด หาวิธีนำวัตถุสิ่งของต่างๆที่ตนมีอยู่ และที่หาได้จาก บริเวณรอบๆมาเรียงต่อกันให้ได้ความยาวมากที่สุดภายใน เวลาที่ผู้นำกำหนด
23. 1-2-3-4	มีจุดมุ่งหมายในการ กระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่ กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นมีสมาธิตั้งใจฟังผู้นำ และสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนการเล่นได้อย่างถูกต้อง โดยพยายามไม่ให้นิ้วของตนถูกเพื่อนที่อยู่ข้างๆจับเอาไว้ ได้ เป็นต้น

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
	ควบคุมอารมณ์ได้ดี	-ผู้เล่นได้ฝึกควบคุมอารมณ์ตนเอง โดยในกิจกรรมนี้ผู้เล่นที่ต้องมีบทบาทเป็นผู้นำจะได้ฝึกการควบคุมอารมณ์ตนเองไม่ให้ตื่นเต้นตกใจเมื่อต้องปฏิบัติหน้าที่ของตนการฝึกให้ผู้เล่นได้ปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้นำดังกล่าวจะช่วยฝึกให้ผู้เล่นควบคุมอารมณ์ตนเองได้ดีขึ้น เมื่อผู้เล่นต้องมีบทบาทดังนี้ในครั้งต่อไป
24. ที่ดินราคาแพง	มีจุดมุ่งหมายในการกระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่กำหนดของกิจกรรมได้ เช่น ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดหาวิธียื่นบนกระดาษที่ผู้นำกำหนดให้ซึ่งจะถูกพับครึ่งให้เล็กลงในการเล่นแต่ละครั้งให้ได้โดยไม่ทำผิดกติกา
25. กระรอกกระแต	มีจุดมุ่งในการกระทำ	-ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรม โดยปฏิบัติตามกฎและกติกาที่กำหนดของกิจกรรมได้เช่น ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดวางแผนหาวิธีให้กลุ่มคนสามารถจับผู้เล่นกลุ่มตรงข้ามได้มากที่สุดเมื่อเป็นฝ่ายรุก และหนีผู้เล่นกลุ่มตรงข้ามอย่างได้ผลที่สุดเมื่อเป็นฝ่ายรับ

2.ด้านการกล้าแสดงออก หมายถึง การร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกภายในกลุ่มได้โดยไม่ลังเลหรือเขินอายมีความเป็นผู้นำพูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผลกระตือรือร้นในการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น

- ร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกในกลุ่มได้โดยไม่ลังเลหรือเขินอาย เช่น ร้องเพลงหรือทำท่าทางต่างๆร่วมกับเพื่อนๆในกลุ่มได้
- มีความเป็นผู้นำ เช่น เมื่อกลุ่มเกิดปัญหาสามารถเสนอความคิดของคนในการแก้ปัญหาของกลุ่ม หรือสามารถออกมาเป็นผู้นำในการทำกิจกรรมได้
- พูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผล เช่น เมื่อร่วมกิจกรรมจนจบผู้เล่นสามารถสรุปได้ว่าเกมที่เล่นให้ประโยชน์อะไรกับผู้เล่นบ้าง
- แสดงความกระตือรือร้นในการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น เมื่อผู้นำให้ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นผู้เล่นกระตือรือร้นและสามารถที่จะทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
1.ลมเพลมพัด	ร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกในกลุ่มโดยไม่ลังเลหรือเขินอาย	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการร่วมกิจกรรมกับสมาชิกในกลุ่มโดยไม่ลังเลหรือเขินอาย เช่น ผู้เล่นพยายามจับกลุ่มตามคำสั่งของผู้นำให้ได้อย่างรวดเร็ว
	พูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผล	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการพูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผล เช่น เมื่อร่วมทำกิจกรรมจนจบผู้เล่นสามารถสรุปได้ว่ากิจกรรมที่ทำให้ประโยชน์อะไรกับผู้เล่นบ้าง
	มีความเป็นผู้นำ	-ผู้เล่นได้มีโอกาสในการเป็นผู้นำ เช่น ผู้เล่นบางคนจะต้องมีบทบาททำหน้าที่เป็นผู้นำกิจกรรมลมเพลมพัดนี้
	แสดงความกระตือรือร้นในการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการมีความเป็นผู้นำเช่น ผู้เล่นแนะนำชื่อของตนเองให้กับเพื่อนได้รู้จัก และจำชื่อเพื่อนในกลุ่มเพื่อสร้างความคุ้นเคยและทำให้รู้จักกันมากขึ้น
2.รวมเงิน	ร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกในกลุ่มโดยไม่ลังเลหรือเขินอาย	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกในกลุ่มโดยไม่ลังเลหรือเขินอาย เช่น เมื่อผู้นำสั่งให้รวมกลุ่มสามารถรวมกลุ่มกับเพื่อนได้อย่างรวดเร็ว

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
	พูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผล	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการมีความเป็นผู้นำ เช่น ผู้เล่นได้พูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวัตถุประสงค์และสิ่งที่ผู้เล่นได้รับจากการทำกิจกรรม
	มีความเป็นผู้นำ	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการมีความเป็นผู้นำ เช่น ผู้เล่นที่ไม่มีกลุ่มจะต้องออกมาจับบทบาทเป็นผู้ช่วยนำกิจกรรมรวมเงินด้วยตนเอง
	แสดงความกระตือรือร้นในการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น ผู้เล่นแนะนำตนเองให้เพื่อนรู้จักและทำความรู้จักกับเพื่อนในกลุ่ม ในการทำกิจกรรมแต่ละครั้งให้ได้มากที่สุด
3.ต่อรูปหัวใจ	ร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกในกลุ่มโดยไม่ลังเลหรือเงินอาย	- ผู้เล่นได้รับการฝึก การร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกในกลุ่มโดยไม่ลังเลหรือเงินอาย เช่น ผู้เล่นสามารถหาคู่ที่ต่อรูปหัวใจกับตนเองได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว
	พูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผล	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการพูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผล เช่น ผู้เล่นสามารถพูดแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเป้าหมายและสิ่งที่ได้รับการทำกิจกรรมนี้
	มีความเป็นผู้นำ	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการมีความเป็นผู้นำ เช่น เมื่อผู้นำให้ออกมาแนะนำเพื่อนที่เป็นคู่ของตนผู้เล่นสามารถออกมาแนะนำให้ผู้อื่นรู้จักเพื่อนที่เป็นคู่ของตนได้อย่างถูกต้อง
	แสดงความกระตือรือร้นในการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น ผู้เล่นแนะนำตัวเองให้เพื่อนรู้จัก และทำการชักถามเพื่อนที่เป็นคู่กับตน และพยายามตั้งใจฟังข้อมูลเกี่ยวกับเพื่อนให้ได้
4. 1-2-3-4	ร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกภายในกลุ่มได้โดยไม่ลังเลหรือเงินอาย	- ผู้เล่นได้ทำกิจกรรมกับสมาชิกภายในกลุ่มได้โดยไม่ลังเลหรือเงินอาย เช่น ผู้เล่นทำท่าทางวิธีการเล่น 1-2-3-4 ได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
	มีความเป็นผู้นำ	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการเป็นผู้นำ เช่น ผู้เล่นมีบทบาทเป็นผู้นำในการเล่าเรื่องเพื่อบอกขั้นตอนต่างๆของกิจกรรมได้
	พูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผล	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการพูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผล เช่น ผู้เล่นสามารถสรุปสิ่งที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมได้
	แสดงความกระตือรือร้นในการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น ผู้เล่นสัมผัสมือกับเพื่อน ได้โดยไม่เงินอาย
5.ตัวอักษร	ร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกภายในกลุ่มโดยไม่ลังเลหรือเงินอาย	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกภายในกลุ่มโดยไม่ลังเลหรือเงินอาย เช่น เมื่อผู้นำให้ผู้เล่นต่อแถวเป็นรูปตัวอักษร ใดผู้เล่นสามารถทำให้เป็นรูปร่างนั้นได้อย่างรวดเร็ว
	พูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผล	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการพูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผล เช่น ผู้เล่นพูดแสดงความคิดเห็นของตนเองต่อกลุ่มในการคิดแบบตัวอักษร และผู้เล่นสามารถพูดแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับวัตถุประสงค์และสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมนี้
	มีความเป็นผู้นำ	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการเป็นผู้นำ เช่น ผู้เล่นร่วมกันเป็นผู้เริ่มเสนอความคิดเห็นเพื่อให้กลุ่มของตนจัดแถวเป็นรูปตัวอักษรได้อย่างรวดเร็ว
	แสดงความกระตือรือร้นในการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น ผู้เล่นช่วยกลุ่มคิดรูปแบบในการต่อตัวอักษรที่ผู้นำกำหนดในทันทีที่ผู้นำให้เริ่มทำการต่อตัวอักษร ไม่นั่งอยู่เฉยๆเพียงคนเดียว
6. หอยเปลี่ยนฝา	ร่วมเล่นกิจกรรมกับสมาชิกภายในกลุ่มโดยไม่ลังเลหรือเงินอาย	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการร่วมกิจกรรมกับสมาชิกภายในกลุ่มโดยไม่ลังเลหรือเงินอาย เช่น ผู้เล่นจับกลุ่มกับเพื่อนตามคำสั่งของผู้นำได้อย่างรวดเร็วไม่ลังเล

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
	พูดแสดงความคิดเห็นด้วย เหตุผล	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการพูดแสดงความคิดเห็นด้วย เหตุผล เช่น ผู้เล่นสามารถพูดสรุปสิ่งที่ได้รับจาก การทำกิจกรรมนี้ได้
	มีความเป็นผู้นำ	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการเป็นผู้นำ เช่น เมื่อผู้เล่นที่ จับกลุ่มกับเพื่อน ไม่ทันจะต้องออกมาจับบทบาท เป็นผู้นำกิจกรรมแทนผู้นำคนก่อนหน้านี้ โดยคิด และบอกคำสั่งของตนให้เพื่อนปฏิบัติตามได้และ เพื่อให้ตนเองกลับเข้าไปเป็นผู้เล่นเช่นเดิม
	แสดงความกระตือรือร้น ในการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น ผู้เล่นไม่ลังเลหรือเงินอายเมื่อต้องจับกลุ่มกับเพื่อน ที่ไม่คุ้นเคยกันมาก่อน
7. มังกรทอง	ร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกใน กลุ่มโดยไม่ลังเลหรือเงินอาย	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิก ในกลุ่มโดยไม่ลังเลหรือเงินอาย เช่น ผู้เล่นร่วม ร้องเพลงและทำท่าทางประกอบต่างๆร่วมกับ เพื่อนๆ ได้เป็นอย่างดี
	พูดแสดงความคิดเห็นด้วย เหตุผล	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการพูดแสดงความคิดเห็นด้วย เหตุผล เช่น ผู้เล่นสามารถพูดแสดงความคิดเห็น ของตนเองเพื่อสรุปสิ่งที่ได้รับจากการทำกิจกรรม
	มีความเป็นผู้นำ	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการเป็นผู้นำ เช่น ผู้เล่นต้องมี บทบาทเป็นผู้นำเมื่อตนเองอยู่ในตำแหน่งหัวแถว
	แสดงความกระตือรือร้น ในการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น ผู้เล่นหาคู่ที่จะทำการเป่ายิงฉุบด้วยได้ โดยไม่ ชักช้าลังเล
8. บอลร่อน	ร่วมเล่นกิจกรรมกับสมาชิก ในกลุ่มได้โดยไม่ลังเลหรือ เงินอาย	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการร่วมเล่นกิจกรรมกับสมาชิก ในกลุ่มได้โดยไม่ลังเลหรือเงินอาย เช่น ผู้เล่นสอง คนที่เป็นผู้ครอบครองลูกบอลในการเล่นแต่ละครั้ง ต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขกติกาของ

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
		กิจกรรมซึ่งก็คือให้แต่ละคนคิดหาข้อดีของเพื่อน จากนั้นแลกเปลี่ยนคำชมและคำขอบคุณซึ่งกันและกันอย่างไม่ลังเลหรือเงินอายุ
	พูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผล	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการพูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผลเช่น เมื่อจบกิจกรรมผู้เล่นสามารถพูดแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับการทำกิจกรรมรวมทั้งพูดถึงสิ่งที่ผู้เล่นได้รับจากการทำกิจกรรมนี้
	มีความเป็นผู้นำ	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการมีความเป็นผู้นำ เช่น ผู้เล่นที่เปลี่ยนคู่ได้ไม่ทันจะได้มีบทบาทเป็นผู้นำบอกคำสั่งเปลี่ยนคู่แก่เพื่อนที่เหลือในกลุ่ม
9.ต่อหอคอย	ร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกภายในกลุ่มโดยไม่ลังเลหรือเงินอายุ	-ผู้เล่นได้รับการฝึกร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกภายในกลุ่มโดยไม่ลังเลหรือเงินอายุ เช่น ผู้เล่นแต่ละคน ช่วยเพื่อนในกลุ่มสร้างหอคอยให้ได้ภายในเวลาที่ผู้นำกำหนด
	พูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผล	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการพูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผล เช่น ผู้เล่นแต่ละคนสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างหอคอยให้แก่อีกกลุ่มได้
	มีความเป็นผู้นำ	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการมีความเป็นผู้นำ เช่น ผู้เล่นได้เป็นผู้เริ่มเสนอให้กลุ่มสร้างหอคอยในรูปแบบต่างๆ และ ผู้เล่นบางคนมีบทบาทเป็นผู้รวบรวมความคิดของเพื่อนในกลุ่มมาประมวลเป็นความคิดของกลุ่ม
	แสดงความกระตือรือร้นในการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น ผู้เล่นกระตือรือร้นในการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการสร้างหอคอย

ชื่อเกม	พฤติกรรมสร้าง ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
		กับเพื่อนในกลุ่มของตนเอง
10.ต่อยาว	ร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิก ในกลุ่มโดยไม่ถึงเลหรือเงิน อายุ	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิก ในกลุ่มโดยไม่ถึงเลหรือเงินอายุ เช่น ผู้เล่นเต็มใจ และกล้าใช้อุปกรณ์หรือสิ่งของที่ผู้เล่นมีอยู่มา ใช้ในการเรียงต่อกันให้ยาวที่สุดตามวิธีการที่ กำหนดไว้
	มีความเป็นผู้นำ	- ผู้เล่น ได้ฝึกการเป็นผู้นำ เช่น ผู้เล่นทุกคนได้มีบทบาท เป็นผู้นำโดยการนำเอาอุปกรณ์ที่มีอยู่ในร่าง กายมาเรียงต่อกัน ให้ได้ความยาวมากที่สุด
11.ชักคะเย่อ	ร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิก ในกลุ่มโดยไม่ถึงเลหรือ เงินอายุ	- ผู้เล่น ได้รับการฝึกการร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิก ในกลุ่มโดยไม่ถึงเลหรือเงินอายุ เช่น ผู้เล่นทุกคนต้องร่วมมือกันอย่างเต็มที่ในการทำกิจ กรรมเพื่อให้กลุ่มของตนประสบความสำเร็จ
	พูดแสดงความคิดเห็นด้วย เหตุผล	- ผู้เล่น ได้รับการฝึกการพูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุ ผล เช่น ผู้เล่นเสนอความคิดเห็นของตนเองให้กับ กลุ่มในการวางแผนที่จะวางตำแหน่งผู้เล่นในกลุ่ม
	มีความเป็นผู้นำ	- ผู้เล่น ได้ฝึกการเป็นผู้นำ เช่น ผู้เล่นมีบทบาทเป็นผู้ นำโดยเป็นผู้จัดตำแหน่งของสมาชิกในกลุ่มและ คอยให้สัญญาณจังหวะในการตั้งของกลุ่มตน
12.ที่คืนราคาแพง	ร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิก ในกลุ่มโดยไม่ถึงเลหรือเงิน อายุ	- ผู้เล่น ได้รับการฝึกการร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิก ในกลุ่มได้โดยไม่ถึงเลหรือเงินอายุ เช่น ผู้เล่นให้ ความร่วมมือกับเพื่อนในกลุ่มปฏิบัติตามวิธีต่างๆที่ จะยื่นบนกระดาษแคบๆที่กลุ่มช่วยกันคิดขึ้นได้ โดยไม่เงินอายุหรือถึงเล
	พูดแสดงความคิดเห็นด้วย เหตุผล	- ผู้เล่น ได้รับการฝึกการพูดแสดงความคิดเห็นด้วย เหตุผล เช่น ผู้เล่นช่วยกันเสนอความคิดเห็นของตน เองเกี่ยวกับวิธีการยื่นบนกระดาษเพื่อเป็นแนวทาง ให้กลุ่มนำไปใช้ในการทำกิจกรรมนี้ได้

ชื่อเกม	พฤติกรรมสร้าง ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
	มีความเป็นผู้นำ	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการเป็นผู้นำ เช่น ผู้เล่นบางคนจะมีบทบาทเป็นผู้นำ ประสานงานให้สมาชิกในกลุ่มได้แสดงความคิดเห็นร่วมกันเพื่อหาวิธีของกลุ่มในการทำกิจกรรมให้ได้ผลมากที่สุด
	แสดงความกระตือรือร้น ในการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น ผู้เล่นมีความกระตือรือร้นที่จะปรึกษาหารือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของตนกับเพื่อนเพื่อนำข้อสรุปไปใช้ปฏิบัติกิจกรรม
13. มังกรลอคถ้ำ	ร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกในกลุ่มโดยไม่วิตกกังวล	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกในกลุ่มโดยไม่ลังเลหรือเงินอาย เช่น ผู้เล่นจดจำตำแหน่งของตนเองและสามารถจับมือกับเพื่อนร่วมกลุ่มขณะปฏิบัติกิจกรรมได้
	พูดแสดงความคิดเห็นด้วย เหตุผล	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการพูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผล เช่น ผู้เล่นพูดแสดงความคิดเห็นของตนในการทำกิจกรรมต่อกลุ่ม รวมทั้งสามารถแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเองที่มีต่อกิจกรรมนี้ในช่วงสรุปกิจกรรม
14. วังเปี้ยววงกลม	พูดแสดงความคิดเห็นด้วย เหตุผล	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการพูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผลเช่น ผู้เล่นสามารถพูดแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับจากการทำกิจกรรมนี้ได้
15. ตีจับ	ร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกในกลุ่มโดยไม่ลังเลหรือเงินอาย	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกในกลุ่มโดยไม่ลังเลหรือเงินอาย เช่น ผู้เล่นแต่ละคนสามารถรับบทบาทเป็นผู้ตีในการทำกิจกรรมได้
	มีความเป็นผู้นำ	-ผู้เล่นได้ฝึกการมีความเป็นผู้นำ เช่น ในกิจกรรมขณะที่ผู้เล่นระดมความคิดเพื่อวางแผนการเล่น ผู้เล่นจะได้ฝึกความเป็นผู้นำโดยการเสนอความคิดของตนเองต่อกลุ่ม และผู้เล่นบางคนจะได้มีบท-

ชื่อเกม	พฤติกรรมสร้าง ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
		บาทเป็นผู้นำฝึกในการประมวลความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มมาเป็นแผนการเล่นของกลุ่มตน
	พูดแสดงความคิดด้วยเหตุผล	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการพูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผลเช่น ผู้เล่นได้พูดแสดงความคิดเห็นของตนเองต่อกลุ่ม ในขณะที่กลุ่มระดมความคิดวางแผนการเล่นและผู้เล่นสามารถพูดแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับจากการทำกิจกรรมนี้ในช่วงสรุปกิจกรรม
16. กู๊ระเบิด	ร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกในกลุ่มโดยไม่ลังเลหรือเงินอาย	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกในกลุ่มโดยไม่ลังเลหรือเงินอาย เช่น ในกิจกรรมนี้ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องคล้องเชือกซึ่งเป็นอุปกรณ์กู๊ระเบิดเข้ากับเอวของตนและต้องให้ความร่วมมือกับกลุ่มของตนอย่างเต็มที่ในการทำกิจกรรมกลุ่มจึงจะบรรลุผลสำเร็จในการทำกิจกรรมได้ (อุปกรณ์กู๊ระเบิด เป็นยางหนังสติ๊ก ที่ผูกโยงด้วยเชือกหลายเส้น เท่ากับจำนวนสมาชิกในกลุ่ม ที่ตอนปลายของเชือกเหล่านี้จะมีห่วงสำหรับให้ผู้เล่นคล้องเข้ากับเอวของตน และผู้เล่นจะใช้เพียงการเคลื่อนไหวลำตัว หรือ เอวเท่านั้นในการช่วยกันควบคุมอุปกรณ์เพื่อทำการกู๊ระเบิด)
	พูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผล	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการพูดแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผล เช่น ผู้เล่นได้พูดแสดงความคิดเห็นของตนเองที่มีต่อการทำกิจกรรมนี้ในช่วงสรุป
	มีความเป็นผู้นำ	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการมีความเป็นผู้นำ เช่น ในกิจกรรมนี้ผู้เล่นบางคนจะได้มีบทบาทเป็นผู้นำประมวลความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มเพื่อเลือก

ชื่อเกม	พฤติกรรมสร้าง ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
		มาใช้ปฏิบัติ รวมทั้งผู้เล่นบางคนจะ ได้มีบทบาท เป็นผู้นำในการให้สัญญาณการเคลื่อนที่ของ สมาชิกในกลุ่ม
17.จ๊ะเอ๋	พูดแสดงความคิดเห็นด้วย เหตุผล	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการพูดแสดงความคิดเห็น ด้วยเหตุผล เช่น ผู้เล่นสามารถพูดแสดงความคิด เห็นและความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับ จากการทำกิจกรรมนี้
18.คนที่สามหนี	พูดแสดงความคิดเห็นด้วย เหตุผล	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการพูดแสดงความคิดเห็น ด้วยเหตุผล เช่น เมื่อจบกิจกรรมผู้เล่นสามารถพูด แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับ การทำกิจกรรมการทำกิจกรรมนี้ได้
19.สกีบก	ร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกใน กลุ่มโดยไม่ตั้งเลหรือเงินอาย	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการร่วมทำกิจกรรมกับ สมาชิกในกลุ่มโดยไม่ตั้งเลหรือเงินอาย เช่น ผู้เล่นแต่ละคนช่วยกลุ่มของตนคิดหาวิธีการเดิน และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมกับ เพื่อนร่วมกลุ่มอย่างเต็มที่
	พูดแสดงความคิดด้วยเหตุผล	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการพูดแสดงความคิดเห็น ด้วยเหตุผล เช่น ผู้เล่นได้พูดแสดงความคิดเห็น ของตนเองเกี่ยวกับวิธีการทำกิจกรรมต่อกลุ่ม และเมื่อจบกิจกรรมผู้เล่นสามารถพูดแสดงความคิด เห็นและความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับการทำ กิจกรรมนี้ได้
	มีความเป็นผู้นำ	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการมีความเป็นผู้นำ เช่น ใน กิจกรรมผู้เล่นบางคนจะ ได้มีบทบาทเป็นผู้ ประมวลความคิดเห็น ในการทำกิจกรรมของ เพื่อนร่วมกลุ่มมาเลือกใช้ปฏิบัติและผู้เล่นบางคน จะ ได้มี บทบาทเป็นผู้นำให้สัญญาณการเคลื่อนที่ ของกลุ่ม

ชื่อเกม	พฤติกรรมสร้าง ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
20.กระรอก กระแต	ร่วมทำกิจกรรมกับสมาชิกใน กลุ่ม โดยไม่ลังเลหรือเงินอาย	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการร่วมทำกิจกรรมกับ สมาชิกในกลุ่ม โดยไม่ลังเลหรือเงินอาย เช่น ผู้เล่นสามารถปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทการเล่น ของตนได้ไม่ว่ากลุ่มของตนจะเป็นฝ่ายรุกหรือ
	พูดแสดงความคิดเห็นด้วย เหตุผล	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการพูดแสดงความคิดเห็น ด้วยเหตุผล เช่น ผู้เล่นได้พูดแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับการทำกิจกรรมต่อกลุ่มและเมื่อจบกิจ กรรมผู้เล่นสามารถพูดแสดงความคิดเห็นและ ความรู้สึกรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับการทำกิจกรรมนี้ได้

3.ด้านการกล้าตัดสินใจ หมายถึง การตัดสินใจอย่างรวดเร็ว รอบคอบมีแผนงาน แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

- ตัดสินใจอย่างรวดเร็ว เช่น ในเวลาอันจำกัดสามารถทำสิ่งต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว
- รอบคอบมีแผนงาน เช่น คิดหาวิธีอย่างรอบคอบในการตัดสินใจหรือร่วมกันตัดสินใจในการทำกิจกรรม
- แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี เช่น ในการทำกิจกรรมสามารถแก้ไขสถานการณ์ให้เป็นไปด้วยดีได้ด้วยตนเองรวมทั้งแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นหรือมีอยู่ในกิจกรรมได้อย่างรวดเร็ว

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
1.ตัวอักษร	ตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการตัดสินใจอย่างรวดเร็วในการร่วมกิจกรรม เช่น ผู้เล่นต้องตัดสินใจร่วมกันภายในกลุ่มเพื่อคิดรูปแบบในการเรียงแถวของกลุ่มคนให้ต่อเป็นรูปตัวอักษรที่ผู้นำเลือกไว้ให้ได้ภายในเวลาอันจำกัด
	รอบคอบมีแผนงาน	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการคิดอย่างรอบคอบมีแผนงาน เช่น ผู้เล่นมีการวางแผนกันภายในกลุ่มว่าใครจะเป็นคนแรกของตัวอักษร ใครจะต่อใครจึงจะทำให้เกิดเป็นตัวอักษรตามที่ผู้นำเลือกไว้ได้
	แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าเช่น เมื่อผู้นำหยิบอักษรขึ้นมา 1 ตัวอักษร ผู้เล่นแต่ละกลุ่มต้องช่วยกันคิดแก้ปัญหาการในการจัดกลุ่มของตนเองให้เป็นตัวอักษร โดยใช้เพียงส่วนต่างๆ ของร่างกายภายในเวลาที่มืออยู่อย่างจำกัด



ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
2. หอย เปลี่ยนฝา	ตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว เช่น ผู้เล่นต้องตัดสินใจอย่างรวดเร็วในการรวมกลุ่มกับเพื่อนที่ร่วมกิจกรรมเพราะว่าหากคนไม่มีกลุ่มจะต้องเป็นผู้นำในการเล่นครั้งต่อไป
	รอบคอบมีแผนงาน	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการคิดอย่างรอบคอบมีแผนงาน เช่น ผู้เล่นคิดวางแผนไว้ล่วงหน้าก่อนที่ผู้นำจะบอกคำสั่งให้จับกลุ่มกับเพื่อน ผู้เล่นควรจะคิดก่อนว่าจะจับกลุ่มกับใครที่อยู่บริเวณใดจึงจะสะดวกมากที่สุดและหากจับกลุ่มกับที่คิดไว้ตอนแรกไม่ทันผู้เล่นควรจะไปจับกลุ่มกับเพื่อนคนใดแทนซึ่งกระบวนการคิดจะเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในเวลาอันจำกัด และ ผู้เล่นที่จับกลุ่มไม่ทันและต้องออกมาเป็นผู้นำบอกคำสั่งต้องวางแผนไว้ว่าจะตั้งคำสั่งใดจึงจะสามารถกลับไปเข้าเป็นผู้เล่นอีกครั้งหนึ่งได้กลับไปเข้าไปได้ไม่ได้หมายความว่าไม่ต้องออกมาอีก
	แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เช่น ผู้นำสั่งให้หอยเปลี่ยนฝาผู้เล่นต้องแก้ปัญหาโดย ในการเปลี่ยนผู้เล่นต้องเปลี่ยนคู่หรือกลุ่มให้ต่างไปจากเดิมอย่างรวดเร็ว
3. พัฒนาการ ชีวิต	ตัดสินใจอย่างรวดเร็ว	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว ในการทำกิจกรรม เช่น ในการเป่าขลุ่ยกับเพื่อนผู้เล่นต้องตัดสินใจว่าจะเลือกออกเป็นอะไร ค้อน กรรไกร หรือว่า กระดาษการตัดสินใจจะเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วซึ่งการที่ผู้เล่นได้ฝึกการตัดสินใจบ่อยๆจะทำให้ผู้เล่นประสบความสำเร็จมากขึ้นเมื่อต้องตัดสินใจในสถานการณ์ต่างๆ - ผู้เล่นทุกคนตัดสินใจร่วมกันในการเลือกทำทางที่จะนำมาประกอบการทำกิจกรรม เช่น เมื่อผู้เล่น เลือกพัฒนาการชีวิตของผีเสื้อซึ่งผีเสื้อมีพัฒนาการชีวิต 4 ขั้นตอน คือ ไข่ ตัวหนอน ดักแด้ และผีเสื้อ ผู้เล่นทุกคนจะร่วมกันคิดและสรุปทำทางแต่ละขั้นตอนเพื่อนำมาประกอบกิจกรรม

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
	แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เช่น เมื่อผู้เล่นเป่ายางชุบไม้ชนะ ผู้เล่นสามารถหาวิธีใหม่ที่ยังอยู่ในพัฒนาการขั้นเดียวกับตนและทำการเป่ายางชุบใหม่อย่างรวดเร็วเพื่อไปในการพัฒนาการขั้นต่อไปไม่มัวแต่เสียใจกับการแพ้ครั้งแรก
4. กู๊ระเบิด	ตัดสินใจอย่างรวดเร็ว	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการตัดสินใจอย่างรวดเร็วในการทำกิจกรรม เช่น ผู้เล่นในกลุ่มต้องช่วยกันออกความเห็นและตัดสินใจร่วมกันเพื่อหาวิธีเคลื่อนที่ของสมาชิกทุกคนในกลุ่มและเคลื่อนย้ายอุปกรณ์กู๊ระเบิดของกลุ่มไปทำการกู๊ระเบิดจากจุดเริ่มต้นไปถึงจุดสุดท้ายอย่างรวดเร็ว
	รอบคอบมีแผนงาน	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการคิดอย่างรอบคอบมีแผนงาน เช่น ผู้เล่นต้องช่วยกันวางแผนร่วมกันภายในกลุ่มว่าจะเคลื่อนที่ไปในทิศทางใดและทำอย่างไรจึงจะเคลื่อนย้ายถึงที่กำหนดให้ได้เป็นผลสำเร็จและคิดหาวิธีแก้ไขเมื่อไม่ประสบผลสำเร็จ เช่น วางแผนว่าถ้าเชือกที่คล้องเอาไว้ตรงส่วนที่ยึดกับหนังยางดึงตลอดเวลาจะทำให้ขวดที่หนีบไว้ไม่หล่น แต่ในการปฏิบัติทำอย่างไรก็หล่นทุกครั้ง ดังนั้นผู้เล่นจึงแก้ไขด้วยการขยับตำแหน่งการยืนเพื่อให้ยางยึดขวดได้แน่นๆ และสามารถเคลื่อนที่ไปถึงจุดหมายได้ เป็นต้น
	แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เช่น เมื่อผู้เล่นพบปัญหาว่าวัตถุที่กำหนดให้เป็นระเบิดมีขนาดเล็กและอยู่ต่ำกว่าระดับเอว ผู้เล่นสามารถคิดหาวิธี นำอุปกรณ์กู๊ระเบิดที่คล้องอยู่กับเอวของผู้เล่นเคลื่อนที่ลงให้ต่ำพอจะทำการกู๊ เช่น ผู้เล่นทุกคนในกลุ่มย่อตัวลงต่ำที่สุด เป็นต้น
5. เปลี่ยนคู่	ตัดสินใจอย่างรวดเร็ว	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการตัดสินใจอย่างรวดเร็วในการทำกิจกรรม เช่น ผู้เล่นต้องตัดสินใจอย่างรวดเร็วไม่ลังเลในการทำกิจกรรมเพื่อให้จับคู่ใหม่ได้ทันอย่างถูกต้องตามคำสั่งของผู้นำ

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
	รอบคอบมีแผนงาน	- ผู้เล่น ได้มีโอกาสในการคิดอย่างรอบคอบมีแผนงาน เช่น ผู้เล่นต้องวางแผนไว้ล่วงหน้าว่าจะจับคู่กับใครในการเล่น แต่ครั้งให้รวดเร็วทันเวลา เช่น ตกลกกับเพื่อนข้างๆ ด้านซ้ายหรือด้านขวามือของตนว่าจะไปคู่กับเขาโดยเรียงลำดับว่าจไปหาใครก่อนถ้าพลาดคนที่ 1 จะไปหาคนที่ 2 อย่างไร
	แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เช่น เมื่อผู้เล่นไม่สามารถจับคู่กับเพื่อนที่คิดไว้ได้สามารถตัดสินใจปรับเปลี่ยนแผนมาจับคู่กับเพื่อนคนอื่นได้ทันเวลา
6.จ๊ะเอ๋	ตัดสินใจอย่างรวดเร็ว	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการตัดสินใจอย่างรวดเร็วในการทำกิจกรรม เช่น เมื่อผู้นำสั่งจ๊ะเอ๋ ผู้เล่นต้องตัดสินใจในทันทีว่าจะหันไปทางซ้ายหรือทางขวา
7.คนที่สาม หนี	ตัดสินใจอย่างรวดเร็ว	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการตัดสินใจอย่างรวดเร็วในขณะปฏิบัติกิจกรรม โดยผู้เล่นที่เป็นฝ่ายหนีต้องตัดสินใจอย่างรวดเร็วว่าจะต่อแถวใดและเข้าไปต่อแถวเมื่อตนอยู่ในระยะห่างจากผู้วิ่งไล่เท่าใดจึงจะรอดพ้นจากผู้วิ่งไล่ตนมา
	รอบคอบมีแผนงาน	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการคิดอย่างรอบคอบมีแผนงานการทำในการทำกิจกรรม เช่น ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายหนีจะต้องวางแผนว่าจะหนีไปทางใดจะต่อแถวใดและเข้าต่อแถวเมื่อตนทิ้งระยะห่างจากผู้วิ่งไล่เท่าใดจึงจะรอดจากการจับของผู้วิ่งไล่ตนมาได้ และ ผู้เล่นที่เป็นผู้ไล่ต้องคิดวางแผนว่าจะวิ่งอย่างไรจึงจะจับผู้เล่นที่เป็นฝ่ายหนีได้
	แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เช่น เมื่อผู้เล่นที่เป็นฝ่ายหนีถูกผู้เล่นที่เป็นฝ่ายไล่ ตามมาอย่างกระชั้นชิดสามารถหาทางหลบหลีกไปอยู่ในแถวหนึ่งแถวใดได้
8.กระรอก กระแต	ตัดสินใจอย่างรวดเร็วไม่ลังเล	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว ในการทำกิจกรรม เช่น ผู้เล่นของกลุ่มที่เป็นฝ่ายรุกต้องตัดสินใจอย่างรวดเร็วว่าจะเลือกจับผู้เล่นคนใดของกลุ่มตรงข้ามจึงจะได้คะแนน

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
	รอบคอบมีแผนงาน	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการคิดอย่างรอบคอบมีแผนงาน เช่น ผู้เล่นแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนในการจับผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเมื่อเป็นฝ่ายรุกและร่วมกันหาวิธีการหลบหลีกผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเมื่อเป็นฝ่ายรับ
	แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เช่น ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายรับสามารถหาหนทางในการหนีไปในทิศทางต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ - เมื่อผู้เล่นฝ่ายรุกไม่สามารถจับผู้เล่นฝ่ายรับได้ผู้เล่นฝ่ายรุกสามารถปรับเปลี่ยนแผนเพื่อแก้ไขปัญหากที่เกิดขึ้นได้ เช่น ผู้เล่นฝ่ายรุกไปจับผู้เล่นฝ่ายรับคนอื่นๆ แทนโดยตกลงในขณะนั้นว่าจะเลือกใครเพื่อให้เหมาะสมกับเวลาที่ผู้นำกำหนด
9. สก๊อบก	รอบคอบมีแผนงาน	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการคิดอย่างรอบคอบมีแผนงาน โดยการร่วมกันวางแผนภายในกลุ่ม เช่น ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดหาวิธีในการเดินด้วยสก๊อบกไปพร้อมๆ กัน อาจจะเดินด้วยการลากเท้าหรืออาจจะยกเท้าซ้ายก่อนหรือขวา ก่อน
10. ที่ดิน ราคาแพง	รอบคอบมีแผนงาน	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการคิดอย่างรอบคอบร่วมกันวางแผนภายในกลุ่ม เช่น ผู้เล่นต้องวางแผนว่าสมาชิกแต่ละคนจะยืนอยู่ตรงจุดใดภายในพื้นที่อันจำกัด
11. มังกร ลอดถ้ำ	ตัดสินใจอย่างรวดเร็ว	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการและตัดสินใจอย่างรวดเร็วในการทำกิจกรรม เช่น ผู้เล่นแต่ละกลุ่มจะต้องช่วยกันคิดวิธีที่จะเคลื่อนที่สมาชิกภายในกลุ่มได้เร็วกว่ากลุ่มอื่น ถ้าผู้นำกิจกรรมบอกว่า 15-16 ซึ่งอยู่ตำแหน่งท้ายแถวผู้เล่นต้องตัดสินใจอย่างรวดเร็วว่าจะเคลื่อนที่สมาชิกคนอื่นภายในกลุ่มอย่างไรจึงจะเร็วกว่ากลุ่มอื่น

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
12.ตีจับ	แก้ปัญหาเฉพาะหน้า	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เช่น เมื่อผู้เล่นเป็นฝ่ายหนีผู้เล่นต้องแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นคือต้องหลบหลีกด้วยความสามารถของตนเอง
13.ต่อหอคอย	รอบคอบมีแผนงาน	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการคิดอย่างรอบคอบมีแผนงาน เช่น ผู้เล่นแต่ละคนมีส่วนร่วมในการคิดและตัดสินใจในกิจกรรม โดยการวางแผนร่วมกับสมาชิกภายในกลุ่มว่าจะต่อหอคอยแบบใดจึงจะสูงที่สุดและสามารถตั้งอยู่ได้
14.ต่อยาว	แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เช่น ผู้เล่นต้องใช้อุปกรณ์ที่มีอยู่ในร่างกายมาใช้ในการต่อให้ได้ความยาวมากกว่ากลุ่มอื่น
15.บาโต๊ะบาโต	แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี	-เมื่อผู้เล่นทำท่าทางผิดและต้องออกมาจับบทบาทเป็นผู้นำ ผู้เล่นต้องคิดท่าทางสำหรับการเล่นบาโต๊ะบาโต ผู้เล่นต้องคิดท่าทางสำหรับการเล่นบาโต๊ะบาโตของตนเอง ที่แตกต่างจากของผู้นำให้ได้ เป็นต้น
16.จับปีจับ	ตัดสินใจอย่างรวดเร็ว	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการตัดสินใจอย่างรวดเร็วในกิจกรรม เช่น ผู้เล่นที่ต้องทำท่าทางต่างๆอย่างรวดเร็ว เพื่อไม่ให้ผู้เล่นที่เป็นคนไปทายจับได้ว่าผู้เล่นคนใดเป็นคนนำซึ่งถ้าผู้เล่นที่เป็นผู้ทายสามารถทายได้ถูกต้องผู้เล่นเป็นผู้นำท่าทางจะต้องออกมาเป็นคนทายแทน
17.เดินบนกระดาษ	รอบคอบมีแผนงาน	-ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมในการคิดและตัดสินใจในการวางแผนของกลุ่ม เช่น ผู้เล่นแต่ละคนในกลุ่มต้องวางแผนว่าจะเดินอย่างไรไม่ให้ผิดกติกาและเดินไปถึงจุดหมายได้เร็วที่สุด
18.เรือพิฆาต	รอบคอบมีแผนงาน	-ผู้เล่นในทีมได้รับการฝึกการคิดอย่างมีแบบแผน เช่น เมื่อกลุ่มตนได้เป็นฝ่ายสั่งให้ผู้เล่นที่เป็นเรือของคนเคลื่อนที่ สมาชิกในกลุ่มต้องช่วยกันคิดว่าจะให้เรือไปทางทิศใดจึงจะไปปะทะเรือฝ่ายตรงข้ามได้ และทำอย่างไรจึงจะให้เรือของฝ่ายตนปลอดภัยเมื่อเรือปฏิบัติตามคำสั่งได้ไม่เป็นไปตามที่คาดคิดไว้ในการบอกคำสั่งแต่ละครั้ง

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
19. มังกรทอง	ตัดสินใจอย่างรวดเร็ว	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว เช่น ผู้เล่นได้เป่ายิงชูปกันทำให้ได้รู้จักที่จะตัดสินใจได้ด้วยตนเองอย่างง่ายซึ่งจะเป็นพื้นฐานของการตัดสินใจด้วยตนเองในเรื่องต่างๆที่เป็นปัญหามากกว่านี้ต่อไป
20. ลมเพลมพัด	ตัดสินใจอย่างรวดเร็ว	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว เช่น ผู้เล่นต้องตัดสินใจอย่างรวดเร็วเพื่อเข้าร่วมกลุ่มตามจำนวนที่ผู้นำบอก
21. รวมเงิน	ตัดสินใจอย่างรวดเร็ว	- ผู้เล่นได้รับการฝึกในการตัดสินใจ เช่น ผู้เล่นต้องตัดสินใจอย่างรวดเร็วเพื่อเข้าร่วมกลุ่มกับเพื่อนให้ได้ตามจำนวนที่ผู้นำบอก

4. ด้านกล้าเผชิญความจริง หมายถึง ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตามความต้องการและยอมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตนเองยอมรับการเปลี่ยนแปลง และไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา

- ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตามความต้องการและยอมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตนเอง เช่น เมื่อผู้เล่นไม่บรรลุผลในการทำกิจกรรมตามเป้าหมายผู้เล่นสามารถยอมรับโดยไม่ท้อแท้เสียใจและสามารถร่วมกิจกรรมต่อไปจนจบกิจกรรมได้
- ยอมรับการเปลี่ยนแปลง เช่น เมื่อผู้เล่นทำกิจกรรมที่มีการเปลี่ยนกลุ่มอยู่ตลอดเวลาผู้เล่นสามารถที่จะร่วมกิจกรรมหรือร่วมกลุ่มกับเพื่อนที่ไม่คุ้นเคยได้โดยผู้เล่นไม่จำเป็นจะต้องเกาะกลุ่มกับเพื่อนที่คุ้นเคยกันเท่านั้น
- ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา เช่น เมื่อเพื่อนๆ ในกลุ่มเลือกให้เป็นผู้เริ่มทำกิจกรรมสามารถที่จะทำได้หรือสามารถปฏิบัติหน้าที่ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
1. ต่อรูปหัวใจ	ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตามความต้องการและยอมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตน	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับสถานการณ์ของตนเอง (โดยในกิจกรรมนี้เน้นการส่งเสริมให้ผู้เล่นรู้สึกพึงพอใจและเกิดการยอมรับในตนเอง) เช่น ผู้เล่นทุกๆ คู่จะต้องจดจำข้อมูลเกี่ยวกับคู่ของตนให้ได้และสามารถแนะนำคู่ของตนให้เพื่อนฟัง การทำเช่นนี้จะทำให้ผู้เล่นเกิดการยอมรับในตนเองและพึงพอใจในตนเองจากการที่เพื่อนที่เป็นคู่ของผู้เล่นตั้งใจฟังและสามารถจดจำข้อมูลของผู้เล่นได้
	ยอมรับการเปลี่ยนแปลง	การฝึกให้ผู้เล่น ได้พบกับความเปลี่ยนแปลงในการทำกิจกรรม จะทำให้ผู้เล่นเกิดประสบการณ์ที่จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถยอมรับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในกรณีอื่นๆ ได้ ในกิจกรรมนี้ผู้เล่นต้องทำความรู้จักกับเพื่อนที่ต่อกระดาษรูปหัวใจกับตนเองได้ซึ่งอาจเป็นเพื่อนที่ไม่คุ้นเคยกันมาก่อน ดังนั้นความเปลี่ยนแปลงที่ผู้เล่นจะได้พบในกิจกรรมนี้ก็คือการได้ทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ๆ นอกจากเพื่อนที่ผู้เล่นคุ้นเคย
	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา	-การพูดต่อหน้ากลุ่มคนอาจสร้างปัญหาแก่ผู้เล่น เช่น ทำให้ผู้เล่นรู้สึกประหม่าหรือเงินอาย ในกิจกรรมนี้ผู้เล่นจะได้รับการฝึกการไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
		เป็นปัญหา โดยการให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาของกิจกรรม คือผู้เล่นแต่ละคนจะต้องออกมาแนะนำตนเองและเพื่อนที่เป็นคู่ของตน ต่อเพื่อนๆ ในกลุ่มที่เหลือ
2. หอยเปลี่ยนฝา	ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตามความต้องการและยอมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตน	- การฝึกให้ผู้เล่นได้พบกับสภาพปัญหาที่ไม่รุนแรงนัก ซึ่งผู้เล่นสามารถยอมรับได้ จะเป็นการฝึกให้ผู้เล่นสามารถยอมรับสถานการณ์ที่เป็นปัญหาอื่นๆ ที่เกิดขึ้นกับตนในครั้งต่อไป ในกิจกรรมนี้สภาพปัญหาของผู้เล่นคือการไม่มีกลุ่ม ผู้เล่นที่จับกลุ่มไม่ทันจะต้องยอมรับสถานการณ์ของตนเอง โดยออกมารับหน้าที่เป็นผู้นำกิจกรรมตามกติกาที่ตกลงกันไว้
	ยอมรับการเปลี่ยนแปลง	- การฝึกให้ผู้เล่นได้พบกับความเปลี่ยนแปลงที่ไม่ไ้มากนักในกิจกรรม จะทำให้ผู้เล่นเกิดประสบการณ์ และสามารถยอมรับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นในกรณีอื่นๆ ได้ดีขึ้น ในกิจกรรมนี้ ผู้เล่นจะได้รับการฝึกการยอมรับการเปลี่ยนแปลง โดยผู้เล่นต้องทำการเปลี่ยนกลุ่มไปเรื่อยๆ ทำให้ต้องแยกจากกลุ่มเพื่อนของตนและต้องปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนที่ไม่คุ้นเคยมาก่อนซึ่งมารวมอยู่กลุ่มเดียวกัน
	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา โดยการที่ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาของกิจกรรม เช่น เมื่อผู้เล่นไม่มีกลุ่ม ผู้เล่นจะต้องออกไปมีบทบาทเป็นผู้นำกิจกรรมเป็นต้น
3. มังกรทอง	ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตามความต้องการและยอมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตน	- ผู้เล่นจะได้รับการฝึกการยอมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตนเอง เช่น เมื่อผู้เล่นต้องเป่ายางชุบและต้องเป็นฝ่ายแพ้ ผู้เล่นต้องยอมรับสถานการณ์ของคนที่เกิดขึ้นและทำตามกติกาที่กำหนดคือต้องไปต่อหลังคนที่ยิงชุบชนะเรา

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
5.บอลร่อน	ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม ความต้องการและยอมรับ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับคน	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับสถานการณ์ของตนเอง โดย ในกิจกรรมผู้เล่นต้องสามารถยอมรับและแสดงการตอบรับคำชมจากเพื่อนได้โดยการกล่าวคำ
		ขอบคุณ (ซึ่งจะเป็นการส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกที่ดีต่อเพื่อน รวมทั้งเกิดการยอมรับ ฟังพอใจในตนเอง)
	ยอมรับการเปลี่ยนแปลง	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับการเปลี่ยนแปลง โดยปฏิบัติตามกติกาการเล่นของกิจกรรม เช่น เมื่อผู้เล่นได้รับลูกบอลจะต้องทำการกล่าวชมเพื่อนรวมทั้งตอบรับคำชมจากเพื่อนแม้ว่าโดยปกติจะไม่ได้ปฏิบัติตามนี้ก็ตาม
	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการ ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา โดยการปฏิบัติตามกติกาการเล่นของกิจกรรม เช่น เมื่อลูกบอลมาหยุดอยู่กับผู้เล่นคนใด ผู้เล่นสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นของกิจกรรมได้โดยไม่พยายามโยนบอลให้เพื่อนคนอื่นต่อ
6.เรือพิฆาต	ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม ความต้องการและยอมรับ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับคน	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตามความต้องการและยอมรับสถานการณ์ของตนเอง เช่น ในการวางแผนผู้เล่นสามารถยอมรับความเห็นของสมาชิกในกลุ่มแม้ว่าจะไม่ตรงกับความคิดของตน และ เมื่อ “เรือ” ของกลุ่มใดถูกปะทะและต้องออกจากการเล่นผู้เล่นของกลุ่มนั้นสามารถยอมรับผลของการทำกิจกรรมและตั้งใจดูเพื่อนกลุ่มอื่นทำกิจกรรมต่อไปได้จนจบ
	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการ ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหาโดยการปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของผู้เล่นในกิจกรรมตามกติกา เช่น ผู้เล่นที่เป็นเรือต้องเชื่อ

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
		ใจเพื่อนในกลุ่มและปฏิบัติตามคำสั่งจากตัวแทนกลุ่ม แม้ว่าตนจะไม่สามารถมองเห็นอะไร ได้ก็ตาม
7. ตีจับ	ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม ความต้องการและยอมรับ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตน	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม ความต้องการและสถานการณ์ของตนเองในการ ปฏิบัติกิจกรรม เช่น ผู้เล่นสามารถยอมรับสถาน การณ์ของตนเองเมื่อถูกผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจับได้ รับและพยายามช่วยกันแก้ไขสถานการณ์ให้กลับมา เป็นต่อได้
	ยอมรับการเปลี่ยนแปลง	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิด ขึ้น
	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่ เป็นปัญหา	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่ เป็นปัญหา โดยการปฏิบัติตามกติกาการเล่นของ กิจกรรม เช่น เมื่อผู้เล่นมีบทบาทเป็นฝ่ายจับผู้เล่น สามารถที่จะหาทางจับผู้เล่นฝ่ายรุกที่เข้ามาได้ และ ผู้เล่นในฝ่ายรุกเมื่อถูกเลือกให้เป็นคนดีต้องสามารถ ออกไปปฏิบัติหน้าที่ของตนได้
8. ชิปปีชิบ	ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม ความต้องการและยอมรับ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตน	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม ความต้องการและสถานการณ์ของตนเอง เช่น ผู้เล่น สามารถยอมรับที่จะมีบทบาทเป็นผู้ที่ทายว่าคนใดใน กลุ่มกำลังเป็นผู้นำท่าทาง และสามารถยอมรับได้ หากคนทายผิด
	ยอมรับการเปลี่ยนแปลง	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิด ขึ้นในการทำกิจกรรม เช่น ผู้เล่นที่เป็นผู้นำท่าทาง สามารถได้หากเพื่อนทายถูกว่าตนเป็นผู้นำท่าทาง และยอมรับที่จะต้องเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ทาย
	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ ที่เป็นปัญหา	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่ เป็นปัญหาโดยการปฏิบัติตามกติกาการเล่นของกิจ กรรมเช่น เมื่อเพื่อนๆ ในกลุ่มเลือกผู้เล่นให้เป็นผู้เริ่ม

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
		กิจกรรมผู้เล่นสามารถจะรับบทบาทนั้นและนำกิจกรรมได้
9. กู๊ระเบิด	ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตามความต้องการและยอมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตน	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตามความต้องการและสถานการณ์ของตนเอง เช่น ผู้เล่นสามารถผลของการทำกิจกรรมได้แม้ว่ากลุ่มตนเองจะไม่ประสบความสำเร็จในการ “ กู๊ระเบิด ” ก็ตาม
	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา โดยการปฏิบัติตามกติกาการเล่นของกิจกรรม เช่น ผู้เล่นตั้งใจทำกิจกรรมอย่างเต็มที่แม้ว่าการปฏิบัติจะค่อนข้างยากลำบาก
10. คนที่สามหนี	ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตามความต้องการและยอมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตน	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับสิ่งที่เป็นไปตามความต้องการและสถานการณ์ของตนเอง เช่น ผู้เล่นที่เป็นผู้ไล่พยายามทำหน้าที่ตามบทบาทของตนอย่างเต็มที่คือพยายามไล่จับเพื่อนให้ทันส่วนผู้เล่นที่เป็นผู้หนีหากถูกจับได้ก็ต้องยอมรับสถานการณ์ของตนและเปลี่ยนไปเป็นผู้ไล่
	ยอมรับการเปลี่ยนแปลง	- ผู้เล่นได้รับการฝึกยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในการทำกิจกรรม เช่น ยอมรับเมื่อตนต้องเป็นผู้หนีหรือถ้าถูกแตะ ผู้ที่ถูกแตะจะต้องเป็นฝ่ายไล่จับผู้อื่นซึ่งผู้เล่นจะต้องยอมรับการเปลี่ยนแปลงนั้น
	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา	- ผู้เล่นได้รับการฝึกการไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหาโดยการปฏิบัติตามกติกาการเล่นของกิจกรรม เช่น ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายไล่จับหากยังไม่สามารถจับผู้เล่นคนอื่นได้ ต้องพยายามให้มากขึ้นและไปแตะผู้เล่นคนอื่นให้ได้

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
11. สก๊อบก	ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม ความต้องการและยอมรับ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับคน	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม ความต้องการและสถานการณ์ของตนเอง เช่น ผู้ เล่นสามารถยอมรับผลของการทำกิจกรรมได้แม้ว่า กลุ่มของตนจะถึงที่หมายช้ากว่ากลุ่มอื่นก็ตาม
	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่ เป็นปัญหา	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่ เป็นปัญหา โดยการปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่นของกิจ กรรม เช่น ผู้เล่นทุกคนต้องเคลื่อนที่ด้วยความยาก ลำบากร่วมกับกลุ่มช่วยกันหาวิธีและทิศทางในการ เคลื่อนที่เพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ
12. ที่ดินราคา แพง	ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม ความต้องการและยอมรับ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับคน	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม ความต้องการและสถานการณ์ของตนเอง เช่น ยอม รับเมื่อเพื่อนในกลุ่มไม่ทำตามความเห็นของตน แม้ว่าความคิดนั้นจะเป็นวิธีที่ส่งผลดีต่อกลุ่ม อีกทั้ง ผู้เล่นแต่ละกลุ่มสามารถยอมรับผลของการทำ กิจกรรมได้แม้ว่ากลุ่มของตนจะต้องออกจากกร แข่งขันก่อนผู้เล่นกลุ่มอื่น
	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่ เป็นปัญหา	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่ เป็นปัญหา โดยการปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่นของ กิจกรรม เช่น ผู้เล่นแต่ละกลุ่มต้องพยายามหาหน ทางในการยื่นบนกระดาษแต่ละครั้งให้ได้เมื่อผู้นำ ให้สัญญาณการเล่นแต่ละครั้ง
13. ลมเพลมพัด	ยอมรับการเปลี่ยนแปลง	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม ความต้องการของตนเอง เช่น เมื่อผู้นำให้เปลี่ยนกลุ่ม ผู้เล่นจะต้องพบกับบุคคลที่ตนไม่คุ้นเคยซึ่งอาจทำ ให้ผู้เล่นรู้สึกอึดอัดใจได้แต่หากได้ร่วมกิจกรรมมาก ขึ้นจะทำให้ผู้เล่นคุ้นเคยและยอมรับซึ่งกันและกัน
	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่ เป็นปัญหา	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่ เป็นปัญหา เช่น เมื่อต้องการรวมกลุ่มกับคนที่ไม่คุ้น เคยสามารถยอมรับและเข้าร่วมกลุ่มกับทุกคนได้

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
14.รวมเงิน	ยอมรับการเปลี่ยนแปลง	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตามความต้องการของตนเอง เช่น เมื่อผู้นำให้เปลี่ยนกลุ่มผู้เล่นจะต้องพบกับบุคคลที่ตนไม่คุ้นเคยซึ่งอาจทำให้ผู้เล่นรู้สึกอึดอัดใจได้แต่หากได้ร่วมกิจกรรมมากขึ้นจะทำให้ผู้เล่นคุ้นเคยและยอมรับซึ่งกันและกัน
	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา เช่น เมื่อต้องการรวมกลุ่มกับคนที่ไม่คุ้นเคยสามารถยอมรับและเข้าร่วมกลุ่มกับทุกคนได้
15.1-2-3-4	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการที่ต้องพบกับสภาพเหตุการณ์ที่เป็นปัญหา เช่น เมื่อตนถูกจับมือได้ผู้เล่นต้องยอมรับและออกมาเป็นผู้นำในกิจกรรมครั้งต่อไป
16.ตัวอักษร	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการที่ต้องพบกับสภาพที่เป็นปัญหาและต้องร่วมกันแก้ไข เช่น เมื่อผู้นำให้ผู้เล่นต่ออักษรในรูปต่างๆ ผู้เล่นต้องร่วมมือกันต่อเป็นรูปตัวอักษรที่ผู้นำกำหนดจึงจะสามารถแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นได้แต่ถ้ามีคนใดคนหนึ่งไม่ร่วมแก้ปัญหาก็จะทำให้กลุ่มทำเสร็จช้าหรืออาจทำไม่สำเร็จ
17.เดินบน กระดาษ	ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตามความต้องการและยอมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตน	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตามความต้องการและยอมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น เมื่อมีสมาชิกภายในกลุ่มออกนอกกระดาษที่ผู้นำให้ในขณะที่เคลื่อนที่ ผู้เล่นทั้งกลุ่มต้องมาเริ่มเคลื่อนที่ใหม่ที่จุดเริ่ม ซึ่งการที่ผู้เล่นได้กระทำการกระทำเช่นนี้จะเป็นการวางรากฐานที่ดีให้กับผู้เล่นซึ่งอาจต้องใช้ในการทำสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันคือการยอมรับความจริงและแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้น
	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการที่ต้องพบกับสภาพที่เป็นปัญหาและต้องร่วมกันแก้ไข เช่น ผู้เล่นต้องหาวิธีการเดินไปบนกระดาษร่วมกัน

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
18.พัฒนาการ	ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม ความต้องการและยอมรับ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับคน	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับในสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม ความต้องการและยอมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับ คน เช่น เมื่อเป่ายิงซุบแพ้เพื่อนผู้เล่นต้องพยายามใน การเป่ายิงซุบครั้งต่อไปไม่ทอดยที่จะพัฒนาการใน ขั้นต่อไป
	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่ เป็นปัญหา	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการที่ต้องพบกับสภาพที่เป็น ปัญหาผู้เล่นสามารถแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง เช่น เมื่อคนเป่ายิงซุบแพ้เพื่อนไม่รู้ลืกทอดยและ พยายามที่จะเป่ายิงซุบต่อไปเพื่อจะ ได้เป็นผีเสื้อซึ่ง เป็นพัฒนาการขั้นสูงสุดของสัตว์ที่กำหนดไว้ เป็นต้น
19.บาโตะบาโตะ	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่ เป็นปัญหา	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการที่ต้องพบกับสภาพปัญหาผู้ เล่นสามารถแก้ไขปัญหาได้ เช่น เมื่อผู้เล่นทำท่าทาง ผิดและถูกจับได้ผู้เล่นต้องออกไปเป็นผู้นำกิจกรรมนี้ ให้กับเพื่อนๆแทนผู้นำคนก่อน ผู้เล่นสามารถออก มาเป็นผู้นำได้ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นได้พบกับสภาพ ปัญหาในการควบคุมการเล่น ซึ่งผู้เล่นที่มีบทบาท ในการนำนี้จะต้องแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นตลอดเวลา ซึ่งเป็นพื้นฐานที่ดีทำให้ไม่เป็นคนที่หลบเลี่ยงหรือ หนีปัญหาที่อาจเกิดขึ้นต่อไปในอนาคต
20.เปลี่ยนคู่	ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม ความต้องการและยอมรับ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับคน	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับในสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม ความต้องการ เช่น เมื่อต้องเปลี่ยนคู่ผู้เล่นอาจพบกับ คนที่ตนไม่ค่อยชอบหรือคุ้นเคยซึ่งผู้เล่นจะต้องปรับ ตัวและยอมรับผู้เล่นคนอื่น ซึ่งเมื่อผู้เล่นได้ทำกิจ- กรรมนี้หลายๆครั้งจะทำให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคย กันในหมู่สมาชิกและเกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน
	ยอมรับการเปลี่ยนแปลง	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่ เกิดขึ้นได้ในกิจกรรม เช่น เมื่อผู้นำให้ทำการเปลี่ยน คู่สามารถทำการจับคู่กับผู้เล่นทุกคนที่ร่วมกิจกรรม

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
		ได้ไม่เลือกเฉพาะเพื่อนของตนเองเท่านั้น
	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา เช่น เมื่อต้องออกไปเป็นผู้นำกิจกรรมสามารถนำกิจกรรมให้กับผู้เล่นคนอื่นได้
21.ต่อหอคอย	ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตามความต้องการและยอมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตน	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตามความต้องการและยอมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ เช่นเมื่อเพื่อนมีเหตุผลที่ดีกว่าและเพื่อนในกลุ่มสนับสนุนเราควรทำตามความเห็นของกลุ่มและร่วมทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนไม่ควรแยกตัวออกไป เพราะความเห็นไม่ตรงกับความคิดของตน
	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา โดยผู้เล่นต้องร่วมกันคิดหาวิธีที่จะใช้กระดาษหนังสือพิมพ์เพียงอย่างเดียวโดยไม่มีอุปกรณ์ใดๆช่วยนอกจากเทปขาว เพื่อนำไปสร้างหอคอยที่สูงที่สุดเท่าที่กลุ่มจะทำได้
22.ต่อยาว	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เป็นปัญหา โดยผู้เล่นต้องร่วมกันคิดในการนำเอาวัสดุที่มีอยู่ในร่างกายของตนเองนำมาต่อให้ได้ความยาวมากที่สุดภายในระยะเวลาที่ผู้นำกำหนดซึ่งสมาชิกภายในกลุ่มต้องร่วมกันเพื่อให้กลุ่มตนมีความยาวมากที่สุด
23.ชักคะเย่อ	ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตามความต้องการและยอมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตน	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตามความต้องการและยอมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตน เช่น ผู้เล่นคนอื่นมีความเห็นที่จะให้ยื่นแบบสลับฟันปลาแต่เราเห็นว่าควรจะยื่นแบบปรกติแต่ไม่มีใครมีความเห็นตรงกับเราเลย เราก็ควรยอมรับและร่วมกิจกรรมต่อไป

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
24. มังกรลอดถ้ำ	ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม ความต้องการและยอมรับ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับคน	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม ความต้องการและยอมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับ คน เช่น ผู้เล่นต้องยอมรับไม่โกรธโทษตนเองหรือเพื่อนเมื่อ ทีมเป็นฝ่ายแพ้
25. กระรอก กระแต	ยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม ความต้องการและยอมรับ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับคน	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม ความต้องการและยอมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับ คน เช่น เมื่อคนเป็นฝ่ายที่ต้องหนีและถูกเพื่อนฝ่าย ตรงข้ามจับได้ต้องยอมรับตามข้อตกลงที่ได้ตกลง กันไว้
	ไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่ เป็นปัญหา	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการไม่หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่ เป็นปัญหา เช่น เมื่อกลุ่มต้องการความคิดเห็นของ สมาชิกภายในกลุ่มเพื่อหาวิธีการหนีผู้เล่นฝ่ายตรง ข้าม ผู้เล่นสามารถที่จะให้ความคิดเห็นหรือเสนอวิธี การในการหนีได้โดยการที่ผู้เล่นต้องปฏิบัติตาม บทบาทตามกติกาการเล่นของกิจกรรม

5.ด้านความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การมีความคิดริเริ่ม มีความคิดที่ยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงได้ และสามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์

- การมีความคิดริเริ่ม เช่น คิดและลงมือทำกิจกรรมตามความคิดริเริ่มของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพตามที่แต่ละ กิจกรรมกำหนด เช่น ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นที่ต่างไปจากตน
- มีความคิดที่ยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงได้ เช่น ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นที่ต่างไปจากตน
- หาทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ เช่น คิดหาวิธีต่างๆในการทำกิจกรรมให้ประสบผลสำเร็จ

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
1.ตัวอักษร	มีความคิดริเริ่ม	-ผู้เล่นได้รับการฝึกใช้ความคิดริเริ่มของตนเอง โดยการช่วยเพื่อนในกลุ่มคิดและเสนอวิธีสร้างตัวอักษร ตามที่ผู้นำกำหนดในการเล่นแต่ละครั้ง
	มีความคิดยืดหยุ่น เปลี่ยนแปลงได้	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น โดยการที่ผู้เล่นรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในขณะที่กลุ่มระดมความคิดหาวิธีสร้างตัวอักษร
	หาทางแก้ไขปัญหอย่าง สร้างสรรค์	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการคิดแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์โดยการช่วยกลุ่มของตนคิดหาวิธีสร้างหรือเรียงแถวสมาชิกในกลุ่มให้เป็นรูปตัวอักษรตามที่ผู้นำกำหนดในการเล่นแต่ละครั้ง
2. 1-2-3-4	มีความคิดริเริ่ม	-ผู้เล่นที่มีบทบาทเป็นผู้นำได้รับการฝึกการใช้ความคิดริเริ่มของตนคิดเรื่องราวที่จะใช้เล่าประกอบการทำกิจกรรมให้น่าสนใจและวิธีการหลอกล่อให้เพื่อนๆ ในกลุ่มทำผิดขั้นตอนการเล่นของกิจกรรม
3.ที่คินราคาแพง	มีความคิดริเริ่ม	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการใช้ความคิดริเริ่มของตนเอง โดยการช่วยกันคิดและเสนอวิธียื่นบนกระดานในการเล่นแต่ละครั้งให้แก่กลุ่มตน
	มีความคิดยืดหยุ่น เปลี่ยนแปลงได้	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น โดยการที่ผู้เล่นรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนขณะที่กลุ่มระดมความคิดเพื่อหาวิธียื่นบนกระดานในการเล่นแต่ละครั้ง

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
	หาทางแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยได้ช่วยกันคิดหาวิธีให้กลุ่มของตนสามารถยืนอยู่บนกระดาษซึ่งจะถูกลบให้มีขนาดเล็กลงเรื่อยๆ ในการเล่นแต่ละครั้ง
4.กระรอก กระแต	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการใช้ความคิดริเริ่มของตนโดยการช่วยกันคิดและเสนอวิธีการจับผู้เล่นกลุ่มตรงข้ามให้ได้มากที่สุดในเกมที่เป็นฝ่ายรุกและวิธีการหนีผู้เล่นกลุ่มตรงข้ามให้มีประสิทธิภาพที่สุดในเกมที่กลุ่มของผู้เล่นเป็นฝ่ายรับ
	มีความคิดยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงได้	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นโดยการที่ผู้เล่นรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนขณะที่กลุ่มระดมความคิดเพื่อวางแผนการเล่นทั้งเป็นฝ่ายรุกและฝ่ายรับ
	หาทางแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยได้ช่วยกันคิดและวางแผนการเล่นทั้งในการจับผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเมื่อกลุ่มเป็นฝ่ายรุกและการคิดหาทางหลอกล่อหลบหนีเมื่อกลุ่มเป็นฝ่ายรับ
5.เดินบน กระดาษ	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการใช้ความคิดริเริ่มของตนโดยการช่วยกันคิดและเสนอวิธีที่ผู้เล่นในกลุ่มจะเคลื่อนที่ไปบนกระดาษจากจุดเริ่มต้นจนถึงจุดสิ้นสุดตามที่ผู้นำกำหนด
	มีความคิดยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงได้	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นโดยการที่ผู้เล่นรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนขณะที่กลุ่มระดมความคิดหาวิธีเคลื่อนที่สมาชิกจากจุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดตามที่ผู้นำกำหนด
	หาทางแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยผู้เล่นแต่ละคนต้องพยายามช่วยกันคิดหาวิธีให้กลุ่มของตนเคลื่อนที่ไปบนกระดาษให้ถึงจุดหมายตามกติกาของกิจกรรมโดยใช้เวลาน้อยที่สุด

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
6. ตีจับ	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการใช้ความคิดริเริ่มของตนเอง เช่น ผู้เล่นต้องช่วยกันคิดและเสนอความคิดของตนต่อกลุ่มเพื่อวางแผนทั้งในการเป็นฝ่ายรุกและเป็นฝ่ายรับ ในกรณีที่ผู้เล่นฝ่ายรุกผู้เล่นต้องคิดหาวิธีในการตีและการจับผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามให้ได้ ส่วนในกรณีที่กลุ่มของผู้เล่นเป็นฝ่ายรับผู้เล่นก็ต้องช่วยกันคิดหาวิธีจับผู้ที่เข้ามาตีในแดนของฝ่ายตนไว้ให้ได้
	มีความคิดยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงได้	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น โดยการที่ผู้เล่นรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนขณะที่กลุ่มระดมความคิดเพื่อวางแผนการเล่นแต่ละครั้ง ทั้งที่เป็นฝ่ายรุกและเป็นฝ่ายรับ
	หาทางแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยผู้เล่นทุกคนในเกมตีจับนี้ต้องพยายามคิดหาวิธีแก้ปัญหาที่ประสออยู่ตามสถานการณ์ของตนเอง เช่น เมื่อผู้เล่นเป็นฝ่ายตีผู้เล่นจะต้องพยายามคิดหาวิธีจับผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามที่เข้ามาตีไว้ให้ได้ หรือในอีกกรณีหนึ่งเมื่อมีผู้เล่นถูกจับอยู่ในฝ่ายรับผู้เล่นฝ่ายที่เข้าไปตีก็ต้องพยายามคิดหาวิธีเข้าแตะตัวเพื่อนเพื่อช่วยเพื่อนกลับมาโดยที่ตนเองไม่ถูกจับ เป็นต้น
7. บาโต๊ะบาโต๊ะ	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการใช้ความคิดริเริ่ม โดยผู้เล่นที่ทำท่าทางตามที่กำหนดในกิจกรรมไม่ถูกต้อง จะต้องออกมามีบทบาทเป็นผู้นำกิจกรรม โดยผู้เล่นต้องใช้ความคิดริเริ่มของตนเอง คิดท่าทางต่างๆที่จะใช้ประกอบการทำกิจกรรมครั้งต่อไปให้น่าสนใจด้วยตนเอง
	มีความคิดยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงได้	-ผู้เล่นที่ต้องออกมามีบทบาทเป็นผู้นำจะได้รับการฝึกมีความคิดที่ยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงได้ เช่น ผู้เล่นจะต้องสามารถกำหนดเปลี่ยนแปลงท่าทางในการนำเกมให้เป็นท่าทางที่ตนคิดขึ้นเองได้ โดยไม่ซ้ำกับท่าทางที่ผู้นำให้ผู้เล่นปฏิบัติในการเล่นครั้งแรก

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
8.บอลร่อน	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกใช้ความคิดริเริ่มของตนเอง เช่น ในการเล่นเมื่อผู้นำหยุดเพลง ผู้เล่นสองคนที่มีลูกบอลอยู่กับตัวแต่ละคนจะต้องมองหาข้อดีอย่างใดอย่างหนึ่งของอีกฝ่ายเพื่อคิดเป็นคำชมขึ้น จากนั้นผู้เล่นทั้งสองจึงจะแลกเปลี่ยนคำกล่าวชมซึ่งกันและกันรวมทั้งตอบรับคำกล่าวชมด้วยการกล่าวขอบคุณ
	มีความคิดยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงได้	ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการมีความคิดที่ยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงได้ เช่น ผู้เล่นจะได้มองหาข้อดีในตัวผู้อื่นซึ่งโดยปกติผู้เล่นอาจไม่เคยมองเห็นหรือไม่ค่อยได้กระทำ ผู้เล่นจะได้กล่าวคำแสดงความรู้สึกในแง่ดีต่อผู้อื่นรวมทั้งกล่าวคำของคุณแสดงการยอมรับคำชมจากผู้อื่น ซึ่งในทำนองเดียวกันอาจเป็นสิ่งที่โดยปกติแล้วผู้เล่นไม่ค่อยได้คิดที่จะปฏิบัติหรือไม่ค่อยได้กระทำ
9.เรือพิฆาต	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการใช้ความคิดริเริ่มของตนเองในการทำกิจกรรม เช่น ผู้เล่นแต่ละคนในกลุ่มซึ่งมีหน้าที่วางแผนบัญชาการเรือ ได้ร่วมกันคิดและเสนอวิธีออกคำสั่งเคลื่อนตำแหน่งเรือให้เป็นไปอย่างรอกคอยและมีประสิทธิผล
	มีความคิดยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงได้	-ผู้เล่นได้รับการฝึกยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น โดยการที่ผู้เล่นรับฟังความคิดเห็นของเพื่อน ในขณะที่กลุ่มระดมความคิดเพื่อที่จะออกคำสั่งแก่ “เรือ” ของกลุ่มตน
	แก้ไขปัญหาย่างสร้างสรรค์	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการคิดแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์โดยผู้เล่นแต่ละกลุ่มจะได้คิดวางแผนรวมทั้งแก้ไขสถานการณ์ให้ “เรือ” ของกลุ่มตนเคลื่อนที่ไปได้อย่างปลอดภัยไม่ถูกเรือของกลุ่มอื่นโจมตี
10.พัฒนาการชีวิต	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการใช้ความคิดริเริ่มของตนเองโดยผู้เล่นจะได้ช่วยกันเสนอความคิดว่าจะเลือกขั้นตอนพัฒนาการของสัตว์ชนิดใดรวมทั้งช่วยกันเสนอความคิด

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
		และเลือกทำทางของขั้นตอนพัฒนาการขั้นต่างๆเพื่อใช้ประกอบการทำงาน
	มีความคิดยืดหยุ่น เปลี่ยนแปลงได้	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น โดยการรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนขณะที่กลุ่มกำลังแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับชนิดของสัตว์ที่จะเลือก ขั้นตอนพัฒนาการมาทำกิจกรรมและทำประกอบของพัฒนาการขั้นต่างๆที่จะใช้ในการทำกิจกรรม
11.ต่อหอคอย	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการใช้ความคิดริเริ่มของตนเอง โดยผู้เล่นในแต่ละกลุ่มจะได้ช่วยกันคิดหาวิธีต่อวัสดุที่มีอยู่ให้เป็นหอคอยที่มีความสูงมากที่สุด
	มีความคิดยืดหยุ่น เปลี่ยนแปลงได้	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น โดยการที่ผู้เล่นรับฟังความคิดเห็นของเพื่อน ขณะที่เพื่อนเสนอความคิดของตนเองเกี่ยวกับการต่อหอคอย
	แก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการคิดแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยผู้เล่นในแต่ละกลุ่มต้องช่วยกันคิดหาวิธีต่อวัสดุที่ผู้นำกำหนดให้เป็นหอคอยที่สามารถตั้งอยู่ได้และมีความสูงมากที่สุด
12.ต่อยาว	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการใช้ความคิดริเริ่มของตนเอง โดยผู้เล่นจะได้คิดหาวิธีการนำเอาวัตถุตั้งของต่างๆที่ผู้เล่นมีอยู่มาเรียงต่อกันให้ได้ความยาวมากที่สุด ทั้งนี้ผู้เล่นอาจใช้อวัยวะส่วนหนึ่งส่วนใด เช่น แขนขาหรือตัวของผู้เล่นเองมาต่อกับวัตถุในแถวของผู้เล่นด้วยก็ได้
	แก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการคิดแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยผู้เล่นแต่ละคนจะได้ช่วยกลุ่มของตนออกความคิดและหาวิธีนำสิ่งของต่างๆที่ผู้เล่นมีอยู่และที่หาได้จากบริเวณรอบๆ มาเรียงต่อกันให้ได้ความยาวมากที่สุดภายในเวลาที่กำหนดให้
13.ชักคะเย่อ	มีความคิดยืดหยุ่น เปลี่ยนแปลงได้	-ผู้เล่นแต่ละคนได้รับการฝึกการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น โดยการที่ผู้เล่นรับฟังความคิดเห็นของเพื่อน

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
	แก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยผู้เล่นในแต่ละกลุ่มจะ ได้ช่วยกันคิดวางแผนการเล่นที่จะทำ ให้กลุ่มของตนเอง ได้เปรียบและประสบความสำเร็จ เช่น วางแผนจัดตำแหน่งการยืนของสมาชิกในกลุ่มนัดแนะ จังหวะการออกแรงดึงรวมทั้งตกลงกันเรื่องการให้ สัญญาณและผู้เล่นที่จะเป็นผู้ให้สัญญาณการออกแรงดึง เป็นต้น
14. มังกรรอดลำ	แก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยผู้เล่นในแต่ละกลุ่มจะ ได้ช่วยกันคิดหาวิธีให้แถวของกลุ่ม คนเคลื่อนที่ไปลอดได้แขนของสมาชิกร่วมกลุ่มสองคน ซึ่งอยู่ในตำแหน่งที่ผู้นำเรียกให้ได้อย่างรวดเร็วที่สุดโยที่ แถวไม่ขาดออกจากกัน
15. กู๊ระเบิด	มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการใช้ความคิดริเริ่มของตนเอง โดยผู้เล่นแต่ละคนจะ ได้ช่วยกลุ่มของตนคิดหาวิธีการเคลื่อนที่ สมาชิกในกลุ่มพร้อมทั้งอุปกรณ์ไปทำการ “ กู๊ระเบิด” (หรือเคลื่อนย้ายวัตถุที่ผู้นำกำหนดให้) มาไว้ในตำแหน่ง ที่ผู้นำกำหนด
	มีความคิดยืดหยุ่น เปลี่ยนแปลงได้	-ผู้เล่นได้รับการฝึกยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น โดยการที่ผู้เล่น ได้แลกเปลี่ยนและรับฟังความคิดเห็นกับเพื่อน ในกลุ่มเพื่อเลือกแนวทางหรือวิธีการที่กลุ่มจะนำไปใช้ ปฏิบัติโดยแนวทางที่กลุ่มนำไปใช้ดังกล่าวนั้นอาจตรง หรือไม่ตรงกับความคิดของผู้เล่นก็ได้
	แก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยผู้เล่นแต่ละกลุ่มจะ ได้ช่วยกันคิดหาวิธีเคลื่อนที่สมาชิกใน กลุ่มและอุปกรณ์การกู๊ระเบิด ไปทำการเคลื่อนย้ายวัตถุที่ผู้นำกำหนดมายังตำแหน่งที่ได้ตกลงกันไว้

ชื่อเกม	พฤติกรรมส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเอง	ตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งเสริม ความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งมีอยู่ในกิจกรรม
16.สกีบก	แก้ไขปัญหอย่างสร้างสรรค์	-ผู้เล่นได้รับการฝึกการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยผู้เล่นแต่ละกลุ่มจะ ได้ช่วยกันคิดหาวิธีให้กลุ่มของตน เคลื่อนที่ไปอย่างรวดเร็วพร้อมเพรียงและไม่ติดขัด เช่น มีการนัดแนะลำดับการก้าวเท้าไว้ล่วงหน้ามีการตกลงเรื่องการให้จังหวะและเลือกสมาชิกในกลุ่มที่จะเป็นผู้ให้สัญญาณ ทดลองและเลือกหาลักษณะการก้าวเท้าที่จะทำ ให้กลุ่มเคลื่อนที่ไปได้อย่างรวดเร็ว เป็นต้น

ภาคผนวก ง.
แบบวัดความเชื่อมั่นในตนเอง

แบบวัดความเชื่อมั่นในตนเอง

คำชี้แจง ขอให้นักเรียนอ่านข้อความทุกข้ออย่างตั้งใจและพิจารณาตัวนักเรียนเองว่ามีความรู้สึกหรือมีความคิดเห็นตามข้อความนั้นๆ มากน้อยเพียงใด แล้วทำเครื่องหมาย \checkmark ลงในช่องว่างที่ตรงกับความรู้สึกหรือความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุดนักเรียนสามารถระบุความรู้สึกลงในช่องว่างในระดับต่างๆ ดังนี้

มากที่สุด : 5 , มาก : 4 , ปานกลาง : 3 , น้อย : 2 และ น้อยที่สุด : 1

ในการทำแบบวัดความเชื่อมั่นในตนเองนี้ขอให้นักเรียนมีความตั้งใจและตอบคำถามทุกข้อด้วยความเป็นจริงเพราะแบบวัดความเชื่อมั่นนี้จะส่งผลต่อการพัฒนาความเชื่อมั่นของตัวนักเรียนเองและคำตอบของนักเรียนจะถือเป็นความลับ และจะเป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

ตัวอย่าง

ข้อความ	1	2	3	4	5
0. นักเรียนสามารถพูดหน้าชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี				\checkmark	

จากการทำเครื่องหมาย \checkmark ในช่องหมายเลข 4 หมายความว่า นักเรียนมีความเชื่อในความสามารถของคนที่จะพูดหน้าชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี ในระดับมาก

ข้อความ	5	4	3	2	1
1.ฉันพูดได้ตอบเพื่อนเมื่อถูกเพื่อนล้อเลียน					
2.เมื่อฉันไม่เข้าใจฉันไม่กล้าถามอาจารย์					
3.ฉันขอความเห็นจากเพื่อนในการตัดสินใจ					
4.ฉันทำสิ่งของเสียหายฉันจะยอมรับความผิดนั้น					
5.ฉันไม่ค่อยริเริ่มทำอะไรด้วยตนเอง					
6.ฉันทำในสิ่งที่คิดว่าควรแม้ว่าผู้อื่นจะไม่เห็นด้วยก็ตาม					
7.ฉันไม่กล้าปฏิเสธเพื่อน					
8.ฉันต้องฟังพหูความเห็นของผู้อื่นในการตัดสินใจ					
9.ฉันคิดว่าตนเองมีความสามารถเพียงพอ					
10.ฉันชอบทำกิจกรรมแปลกใหม่					
11.ฉันต้องอาศัยความช่วยเหลือจากผู้อื่นในการทำงาน					
12.ฉันไม่ชอบมีบทบาทสำคัญในชั้นเรียน					
13.ฉันกำหนดเป้าหมายในการทำงานของตนเองได้					
14.ฉันมักเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่น					
15.เมื่อลืมห้านังสือมาเรียนฉันจะ ไปนั่งหลังห้องเรียน					
16.ฉันรู้สึกท้อถอยเมื่ออาจารย์ตำหนิและให้ปรับปรุงการทำงาน					
17.ฉันเสียนั่งทุกครั้งที่เวลาพูดหน้าชั้นเรียน					
18.ฉันลังเลเมื่อต้องตัดสินใจ					
19.ฉันทำงานไม่เสร็จเพราะกลัวงานจะออกมาไม่ดี					
20.ฉันคิดว่าคนรอบข้างไม่สนใจใยดีฉัน					
21.ฉันคล้อยตามผู้อื่นเมื่อมีคนทักท้วงความคิดของฉัน					
22.ฉันไม่ชอบเป็นจุดสนใจของคนหมู่มาก					
23.ฉันตัดสินใจเองได้โดยไม่ลังเล					
24.ฉันต้องการได้รับคำชมจากผู้อื่นในเวลาทำงาน					
25.ฉันทบทวนความคิดและการกระทำของตนเองอยู่เสมอ					
26.ฉันมักคิดว่าคนอื่นกำลังจ้องมองฉันอยู่					
27.ฉันไม่ประหม่าเมื่อต้องพูดต่อหน้าคนหลายๆ					
28.ฉันรอบคอบระมัดระวังในการตัดสินใจ					

ข้อความ	5	4	3	2	1
29.ฉันพอใจในสภาพที่ตนเองเป็นอยู่					
30.เมื่อประสบปัญหาฉันคิดว่าจะมีทางแก้ไขได้					
31.เมื่อต้องทำงานส่งอาจารย์ฉันทำด้วยความไม่มั่นใจในใจนัก					
32.ฉันทำในสิ่งที่ต้องการและเห็นว่าถูกต้อง					
33.ฉันตัดสินใจทำอะไรอย่างมีแผนงาน					
34.ฉันไม่ต้องพึ่งพาคำแนะนำของผู้อื่นในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า					
35.ฉันปรับเปลี่ยนความเชื่อของตนเองได้หากไม่สมเหตุสมผล					
36.ฉันไม่รู้สึกเศร้าเสียใจเมื่อได้รับคำตำหนิ					
37.ฉันมีบทบาทในชั้นเรียนก็ต่อเมื่ออาจารย์มอบหมาย					
38.ฉันวิตกกังวลว่าจะเกิดปัญหาทุกครั้งก่อนที่จะทำงานต่างๆ					
39.ฉันใช้ความสามารถอย่างเต็มที่ในการทำงานให้มีคุณภาพ					
40.ฉันพยายามแก้ไขปัญหาของตนเองอย่างถึงที่สุด					

ภาคผนวก จ.

แบบประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเอง

แบบประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเอง

คำชี้แจง แบบประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเองนี้เป็นแบบประเมินพฤติกรรมที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน ประกอบด้วย 5 ด้านคือ 1.ความมั่นคงทางจิตใจ 2.กล้าแสดงออก 3.กล้าตัดสินใจ 4.กล้าเผชิญความจริง 5.ความคิดสร้างสรรค์

โปรดทำเครื่องหมาย ลงในช่องว่าง ของระดับคะแนนที่ท่านสังเกตจากนักเรียนผู้นั้นว่ามีลักษณะความเชื่อมั่นในด้านต่างๆอยู่ในระดับใด ประกอบด้วย 5 ระดับดังนี้คือ

ระดับมากที่สุด	5
ระดับมาก	4
ระดับปานกลาง	3
ระดับน้อย	2
ระดับน้อยที่สุด	1

ตัวอย่าง

ลักษณะของพฤติกรรม	5	4	3	2	1
0.เมื่อครูให้ออกมาสาริการเตะลูกบอลสามารถออกมาสาริการให้เพื่อนๆได้		<input checked="" type="checkbox"/>			

การตอบโดยทำเครื่องหมาย ในช่องหมายเลข 4 หมายความว่า นักเรียนที่ถูกประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่น ในด้านการควบคุมอารมณ์สามารถที่จะควบคุมอารมณ์ได้อยู่ในระดับมาก

ลักษณะของพฤติกรรม	5	4	3	2	1
1.ความมั่นคงทางจิตใจ					
1.1 ไม่แสดงอาการโกรธเมื่อเพื่อนล้อเลียน					
1.2 เมื่อครูให้ออกมาหน้าชั้นเรียนไม่มีอาการสั่น					
1.3 เมื่อถูกเพื่อนวิพากษ์วิจารณ์ไม่พูดโต้ตอบ					
1.4 บอกความคิดของการให้ผู้อื่นรับรู้					
1.5 ลงมือทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมายด้วยตนเอง					
2.การกล้าแสดงออก					
2.1 เมื่อครูตั้งคำถามสามารถตอบและแสดงความคิดเห็นได้					
2.2 เสนอตัวที่จะรับผิดชอบงานที่ครูขอความช่วยเหลือ					
2.3 ออกมาแสดงละครหน้าชั้นเรียนได้เมื่อทำกิจกรรม					
2.4 ทักทายเพื่อนก่อนเมื่อทำการสนทนากัน					
2.5 ออกมาหน้าชั้นเรียนสารทการตีลูกเทเบิลเทนนิสให้เพื่อนๆได้					
3.กล้าตัดสินใจ					
3.1 เมื่อครูมอบหมายงานให้หลายงานนักเรียนสามารถลำดับงานที่จะทำได้เหมาะสม					
3.2 นักเรียนสามารถทำงานเสร็จทันเวลาตามที่ตนเองตั้งเป้าหมาย					
3.3 เมื่อครูตั้งคำถามให้นักเรียนเลือกตอบนักเรียนสามารถที่จะเลือกตอบคำถามเหล่านั้นได้ทันที					
3.4 เมื่อนักเรียนอ่านข้อความที่กำหนดให้แล้วสามารถลำดับเหตุการณ์และสรุปใจความนั้นได้ถูกต้อง					
3.5 เมื่อใกล้ถึงเวลาส่งงานนักเรียนยังทำงานไม่เสร็จนักเรียนสามารถทำงานส่งให้ทันเวลาได้					
4.กล้าเผชิญความจริง					
4.1 เมื่อเพื่อนพูดถึงจุดด้อยของตนเองนักเรียนไม่ทำการโต้เถียง					
4.2 เมื่อนักเรียนทำของในห้องเรียนเสียหายนักเรียนยอมรับความผิด					
4.3 นักเรียนทำการบ้านเสร็จทันเวลาสม่ำเสมอ					
4.4 เมื่อเพื่อนไม่ยอมรับข้อเสนอของตนนักเรียนไม่โกรธเพื่อน					
4.5 นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับกลุ่มอื่นที่ไม่ใช่เพื่อนสนิทได้					

ภาคผนวก ฉ.

สูตรที่ใช้ในการวิจัย

สูตรการหาค่าสัมประสิทธิ์ของสก็อต (Scott's Coefficient Alpha) ซึ่งมีสูตรดังนี้

$$\pi = \frac{P_o - P_e}{1.00 - P_e}$$

π = ค่าความเที่ยงของการสังเกต

P_o = สัดส่วนของความสอดคล้องของการสังเกตพฤติกรรมที่ตรงกัน

ของผู้สังเกต 2 คน หาได้จากผลต่างระหว่าง 1.00 และค่าผลรวม

ของผลต่างระหว่างจำนวนร้อยละของพฤติกรรมของผู้สังเกต 2 คน

P_e = สัดส่วนของความสอดคล้องที่เกิดขึ้น โดยบังเอิญของผู้สังเกต 2 คน

หาได้จากสัดส่วนของคะแนนของพฤติกรรมที่มีจำนวนสูงสุดและ

รองลงมาโดยเลือกจากผู้สังเกตคนใดคนหนึ่งก็นำค่าทั้งสองมา

ยกกำลังรวมกัน

สูตรการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของคอนบราคซึ่งมีสูตรดังนี้คือ

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{S_i^2}{S_x^2} \right]$$

เมื่อ α = สัมประสิทธิ์ของความเที่ยง

n = จำนวนข้อของข้อสอบ

S_i^2 = ความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ

S_x^2 = ความแปรปรวนของคะแนนแบบวัดทั้งฉบับ

สูตรการหาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ โดยการทดสอบค่า ที (t-test)

$$t = \frac{\bar{X}_H - \bar{X}_L}{\sqrt{\frac{S_H^2 + S_L^2}{n}}}$$

เมื่อ t = ค่าอำนาจจำแนก

\bar{X}_H = คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่ได้คะแนนสูง

\bar{X}_L = คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่ได้คะแนนต่ำ

S_H^2 = คะแนนความแปรปรวนของกลุ่มที่ได้คะแนนสูง

S_L^2 = คะแนนความแปรปรวนของกลุ่มที่ได้คะแนนต่ำ

n = จำนวนผู้ตอบแบบวัดในแต่ละกลุ่ม

สูตรคำนวณหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความเชื่อมั่นในตนเองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \frac{|\sum X|^2}{N}}$$

X = ค่าเฉลี่ยของคะแนน

S.D = ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x$ = ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$\sum x^2$ = ผลรวมกำลังสองของคะแนนแต่ละจำนวน

N = จำนวนนักเรียนทั้งหมด

สูตรการวิเคราะห์การทดสอบค่า ที่ ทั่วๆ ได้จากแบบทดสอบ (t-tests) ซึ่งมีสูตรดังนี้

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

- เมื่อ t = ค่าอำนาจจำแนก
- \bar{X}_1 = คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่ได้คะแนนสูง
- \bar{X}_2 = คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่ได้คะแนนต่ำ
- s_1^2 = คะแนนความแปรปรวนของกลุ่มทดลอง
- s_2^2 = คะแนนความแปรปรวนของกลุ่มควบคุม
- n_1 = ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลอง
- n_2 = ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มควบคุม (ล้วน สายยศ, 2540 : 245)



ประวัติผู้เขียน

นายรัฐพล ไผ่งาม เกิดวันที่ 17 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2519 ที่อำเภอวังน้อย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำเร็จการศึกษาปริญญาตรี ครุศาสตร์บัณฑิต สาขานันทนาการ
ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2540 และเข้าศึกษาต่อ
ในหลักสูตรครุศาสตร์มหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อ พ.ศ. 2541