

รายงานการศึกษาส่วนบุคคล
(Individual Study)

เรื่อง การอนุรักษ์การเล่นของเด็กไทยในศูนย์สร้างสุขทุกวัย

จัดทำโดย นางอุทัยวรรณ หนูชู

ตำแหน่ง นักวิชาการศูนย์เยาวชนชำนาญการ
สังกัด สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการฝึกอบรม
หลักสูตร นักบริหารมหานครระดับต้น รุ่นที่ ๓๕
สถาบันพัฒนาข้าราชการกรุงเทพมหานคร
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๒

คำนำ

รายงานการศึกษาส่วนบุคคล ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการฝึกอบรมหลักสูตรนักบริหาร
มหานครระดับต้น รุ่นที่ ๓๕ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นการเพิ่มศักยภาพให้บุคลากรที่ปฏิบัติงานในศูนย์สร้างสุข
ทุกวัยได้มีแนวทางในการปฏิบัติงาน และเพื่อให้เด็ก เยาวชน ในศูนย์สร้างสุขทุกวัยได้ร่วมกันอนุรักษ์
ศิลปวัฒนธรรมของไทยด้านการละเล่นของเด็กไทย ซึ่งนับวันจะเลือนหายไปจากสังคมไทย

ผู้จัดทำขอขอบคุณผู้อำนวยการส่วนวิชาการ สถาบันพัฒนาข้าราชการ
กรุงเทพมหานคร (นายสันทัต ชาญธวัชชัย) ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นที่ปรึกษาและให้คำแนะนำในการ
จัดทำรายงานให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี และหวังว่ารายงานการศึกษาส่วนบุคคลฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อ
ผู้สนใจและผู้ que ศึกษาค้นคว้าต่อไป

นางอุทัยวรรณ หนูชู

๑ มีนาคม ๒๕๖๒

สารบัญ

| | |
|--|----|
| หลักการและเหตุผล | ๑ |
| วัตถุประสงค์ | ๑ |
| เป้าหมาย | ๒ |
| ความรู้ที่ใช้ในการจัดทำรายงาน | |
| - แนวคิดทฤษฎีที่นำมาใช้ | ๒ |
| - แนวคิดที่เกี่ยวข้องในการอนุรักษ์การเล่นของเด็กไทย ในศูนย์สร้างสุขทุกวัย | ๔ |
| - ตัวอย่างการเล่นของเด็กไทย | ๔ |
| - แนวคิดเกี่ยวกับศูนย์สร้างสุขทุกวัย | ๖ |
| กรอบแนวทางการดำเนินการและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง | ๗ |
| ระยะเวลาการดำเนินการ | ๙ |
| งบประมาณ | ๙ |
| แนวทางการติดตามและประเมินผล | ๑๐ |
| ข้อเสนอแนะ | ๑๐ |
| บรรณานุกรม | |
| ภาคผนวก | ๑๑ |

๑. เรื่อง การอนุรักษ์การเล่นของเด็กไทยในศูนย์สร้างสุขทุกวัย

๒. หลักการและเหตุผล

ในสภาพสังคมปัจจุบัน การเล่นของเด็กไทยได้เปลี่ยนแปลงไปแล้วตามยุคสมัยนิยม ในยุคดิจิทัล เช่น เป็นการไหลตเกมลงในสมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต การดูยูทูป การแคสเกม การเล่นสกายซ์ หรือสปีนเนอร์ ซึ่งการเล่นของเด็กสมัยนี้ มีทั้งผลดีและผลเสียหากไม่รู้จักแยกแยะจะทำให้เกิดผลเสีย ได้มากกว่าผลดี แต่ถ้าย้อนกลับไปในอดีตก่อนยุคดิจิทัล เด็กไทยมีการเล่นที่น่าสนใจมากมาย เช่น ม้าก้านกล้วย กระโดดหนังยาง งูกินหาง มอญซ่อนผ้า หมากเก็บ ตีจับ ซี่ม้าส่งเมือง ฯลฯ การเล่นต่างๆ สร้างความสนุกสนาน ฝึกให้เด็กเป็นคนช่างสังเกต รู้จักมีไหวพริบปฏิภาณ ฝึกความอดทน รวมทั้งฝึกให้เด็กมีความสามัคคี และรู้จักการทำงานเป็นทีม แต่เป็นเรื่องที่น่าเสียดาย นับวันการเล่นของเด็กไทย กำลังกลายเป็นอดีต ค่อยๆ เลือนหายไปจากสังคมไทย

กรุงเทพมหานคร เป็นหน่วยงานหนึ่งที่ตระหนักถึงสภาพการณดังกล่าว จึงได้กำหนด แผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ระยะที่ ๒ (พ.ศ.๒๕๖๑ – ๒๕๖๔) ด้านมหานครสำหรับทุกคน ประเด็นยุทธศาสตร์ย่อย ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน ประกอบกับนโยบายของผู้ว่าราชการ กรุงเทพมหานคร “Now ผลักดันทันใจ แก้ไขทันที” ข้อ ๕ วิถีพอเพียง (COMMON WAYS OF LIVING) ภูมิใจในรากฐานไทย พอใจในความเป็นอยู่ และปัจจุบันได้พัฒนาไปสู่นโยบาย Now Moving Forward ทำจริง เห็นผลจริง

สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยวเป็นหน่วยงานหลักที่มีภารกิจในการอนุรักษ์ ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีไทย และมีหน้าที่ในการให้บริการประชาชนเพื่อใช้ชีวิตในเมือง อย่างมีคุณภาพ โดยมีศูนย์สร้างสุขทุกวัยเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ให้กับเด็ก เยาวชน และประชาชน เป็นสถานที่สำหรับออกกำลังกาย เรียนรู้กิจกรรมนันทนาการที่หลากหลาย และการฝึกกีฬาตามความ สนใจ อีกทั้งยังสนับสนุนให้เด็ก เยาวชน และประชาชน มีโอกาสเรียนรู้ระบบโรงเรียน มีโอกาส แลกเปลี่ยนความรู้ การแสดงออก เพิ่มพูนทักษะกระบวนการคิด การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ อันจะ นำไปสู่ความสมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา แต่เนื่องจากกิจกรรมที่ให้บริการใน ศูนย์สร้างสุขทุกวัย เป็นกิจกรรมด้านกีฬาและนันทนาการทั่วไป เช่นการเล่นฟุตบอล วាយน้ำ แบดมินตัน หรือการเรียนศิลปะ นาฏศิลป์ ดนตรี คหกรรม ฯลฯ มีการจัดกิจกรรมวันสำคัญทางศาสนา แต่ไม่มี กิจกรรมที่จะส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมไทยในเรื่องของการเล่นของเด็กไทย ซึ่งศูนย์สร้างสุขทุกวัยมี บุคลากร ทรัพยากร พร้อมทั้งจะดำเนินการ แต่ยังขาดแนวทางหรือทิศทางในการดำเนินการ จึงเห็นควรที่ จะมีแนวทางหรือทิศทางในการอนุรักษ์การเล่นของเด็กไทยในศูนย์สร้างสุขทุกวัย เพื่อให้เด็กสมัยใหม่ ได้เรียนรู้ก่อนที่จะเลือนหายไปจากสังคมไทย

๓. วัตถุประสงค์

๓.๑ เพื่อให้มีคู่มือการเล่นของเด็กไทย

๓.๒ เพื่อให้เด็ก เยาวชน ได้เรียนรู้การเล่นของเด็กไทย

๓.๓ เพื่อให้เด็ก เยาวชน ได้อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย การเล่นของเด็กไทย

ไว้ให้คงอยู่ต่อไป

๔. เป้าหมาย

- ๔.๑ จัดทำคู่มือการเล่นของเด็กไทยให้ศูนย์สร้างสุขทุกวัย จำนวน ๑ เล่ม
 ๔.๒ ให้ศูนย์สร้างสุขทุกวัย จำนวน ๓๕ แห่ง ให้ความรู้และจัดกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยสัปดาห์ละ ๑ วัน
 ๔.๓ จัดกิจกรรมการแข่งขันการเล่นของเด็กไทยปีละ ๑ ครั้ง

๕. ความรู้ที่นำมาใช้ในการจัดทำรายงานฯ

- ๕.๑ แนวคิดทฤษฎีที่นำมาใช้
 ๕.๑.๑ การใช้ SWOT Analysis เพื่อเป็นการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอกของหน่วยงานเป็นการหาจุดแข็ง จุดอ่อน ซึ่งเป็นปัจจัยภายใน และการวิเคราะห์ โอกาสและอุปสรรค ซึ่งเป็นปัจจัยภายนอก

| ปัจจัยภายใน | ปัจจัยภายนอก |
|---|--|
| จุดแข็ง (Strength) | โอกาส (Opportune) |
| ๑. ศูนย์สร้างสุขทุกวัยให้บริการกิจกรรมนันทนาการที่หลากหลาย ๒. บุคลากรมีความรู้ ความสามารถเฉพาะด้าน เช่น มีผู้นำกิจกรรมด้านพลศึกษา นาฏศิลป์ ศิลปะ คหกรรม นักสังคมสงเคราะห์ ฯลฯ ๓. มีผู้มาใช้บริการศูนย์สร้างสุขทุกวัย ทั้งเด็ก และผู้ใหญ่ ๔. มีงบประมาณในการดำเนินการ | ๑. หน่วยงานภาครัฐและเอกชนให้การสนับสนุนในการจัดกิจกรรม เช่น สถานศึกษา บริษัท ร้านค้า ฯลฯ |
| จุดอ่อน (Weakness) | อุปสรรค (Threat) |
| ๑. การให้บริการกิจกรรมของศูนย์สร้างสุขทุกวัยที่หลากหลาย ทำให้ขาดประสิทธิภาพในการให้บริการ ๒. ไม่มีการจัดเก็บข้อมูลความรู้เป็นคู่มือในการปฏิบัติงาน ๓. ผู้ปกครองและเด็กไม่เห็นคุณค่า และ ความสำคัญในการอนุรักษ์การเล่นของไทย เห็นเป็นเรื่องที่ล้าสมัย | ๑. สื่อโฆษณาของเด็กในปัจจุบันมีความน่าสนใจมาก ๒. การเดินทางเข้าร่วมกิจกรรม เช่น ฝนตก รถติด ๓. ห้างสรรพสินค้า มีของเล่นเด็กที่ทันสมัย หลากหลายชนิดให้เลือกหา ๔. สถานที่ให้บริการของเอกชนมีความทันสมัยมากกว่า |

จากการวิเคราะห์ปัจจัยภายใน จุดแข็ง จุดอ่อน ของศูนย์สร้างสุขทุกวัย สรุปได้ว่า ศูนย์สร้างสุขทุกวัยมี การให้บริการกิจกรรมนันทนาการที่หลากหลาย มีบุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถเฉพาะด้าน มีผู้มาใช้ บริการทั้งเด็ก และผู้ใหญ่ มีงบประมาณในการดำเนินการ แต่การให้บริการกิจกรรมที่หลากหลายทำให้ ขาดประสิทธิภาพในการให้บริการ

ปัจจัยภายนอก โอกาส และอุปสรรคของศูนย์สร้างสุขทุกวัย มีหน่วยงานให้การสนับสนุนในการจัดกิจกรรม เช่น สถานศึกษา โรงเรียนต่างๆ บริษัท ร้านค้า ฯลฯ แต่ยังมีอุปสรรคในเรื่องของสื่อโฆษณาของเด็ก ห้างสรรพสินค้า สถานที่ให้บริการของเอกชน ซึ่งเป็นคู่แข่งกับศูนย์สร้างสุขฯ

๕.๑.๒ การใช้ ๔ M เพื่อเป็นการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในองค์กร โดยสามารถวิเคราะห์ ได้ดังนี้

ปัจจัยที่ ๑ Man (คน) บุคลากรในการดำเนินงานในศูนย์สร้างสุขทุกวัย ได้แก่

๑. ผู้บริหารได้แก่ ผู้อำนวยการสำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว ผู้อำนวยการสำนักงานนันทนาการและส่งเสริมการเรียนรู้ ผู้อำนวยการส่วนนันทนาการ หัวหน้ากลุ่มงานนันทนาการ ๑,๒ และ ๓ มีความตระหนักถึงความสำคัญของการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย และเป็นภารกิจหลักของหน่วยงานที่จะต้องดำเนินการ

๒. บุคลากรของศูนย์สร้างสุขทุกวัย ได้แก่

- นักวิชาการศูนย์เยาวชนชำนาญการ (หัวหน้าศูนย์)
- นักวิชาการศูนย์เยาวชน (ผู้นำกิจกรรมพลศึกษา) ปฏิบัติการ/ชำนาญการ หรือเจ้าพนักงานศูนย์เยาวชน (ผู้นำกิจกรรมพลศึกษา) ปฏิบัติงาน /ชำนาญงาน
- นักวิชาการศูนย์เยาวชน (ผู้นำกิจกรรมนาฏศิลป์) ปฏิบัติการ/ชำนาญการ หรือเจ้าพนักงานศูนย์เยาวชน (ผู้นำกิจกรรมนาฏศิลป์) ปฏิบัติงาน /ชำนาญงาน
- นักวิชาการศูนย์เยาวชน (ผู้นำกิจกรรมคหกรรมศาสตร์ปฏิบัติการ/ชำนาญการ หรือเจ้าพนักงานศูนย์เยาวชน (ผู้นำกิจกรรมคหกรรมศาสตร์) ปฏิบัติงาน/ชำนาญงาน
- นักวิชาการศูนย์เยาวชน (ผู้นำกิจกรรมศิลปะ) ปฏิบัติการ/ชำนาญการ หรือ เจ้าพนักงานศูนย์เยาวชน (ผู้นำกิจกรรมศิลปะ) ปฏิบัติงาน /ชำนาญงาน
- นักสังคมสงเคราะห์ ปฏิบัติการ/ชำนาญการ
- ลูกจ้างประจำ/ลูกจ้างชั่วคราว
- อาสาสมัครช่วยปฏิบัติงานในศูนย์สร้างสุขทุกวัย

บุคลากรของศูนย์สร้างสุขทุกวัย จะมีความรู้ที่แตกต่างกันไปตามสาขาวิชาชีพ จำนวนบุคลากรขึ้นอยู่กับโครงสร้าง พื้นที่ ขนาดของศูนย์สร้างสุขทุกวัย และความเหมาะสมในการปฏิบัติงาน

ปัจจัยที่ ๒ Money (งบประมาณ) ศูนย์สร้างสุขทุกวัยมีงบประมาณประจำปี เป็นงบประมาณที่ใช้ในการจัดกิจกรรมต่างๆ ภายใต้โครงการค่าใช้จ่ายในการส่งเสริมสังคมและวัฒนธรรมในศูนย์เยาวชน เพื่อใช้ในการขับเคลื่อนกิจกรรมต่างๆไปให้ถึงเป้าหมาย

ปัจจัยที่ ๓ Material (ทรัพยากร วัสดุ หรือวัตถุดิบ) การจัดกิจกรรม/โครงการของศูนย์สร้างสุขทุกวัย จำเป็นต้องมีวัสดุ อุปกรณ์ หรือทรัพยากรในการจัดกิจกรรมต่างๆ หากหน่วยงานขาดวัสดุ อุปกรณ์ หรือทรัพยากรในการจัดกิจกรรมแล้ว ย่อมจะเป็นอุปสรรคและเป็นปัญหาในการดำเนินการ

ปัจจัยที่ ๔ Management การบริหารจัดการเป็นภารกิจของผู้บริหารหรือผู้บังคับบัญชาโดยตรง คือ เป็นกลไกและตัวประสานที่สำคัญที่สุดในการประมวลผลกีดกันกับปัจจัยต่างๆ ทั้ง ๓ ปัจจัย ให้สามารถดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ และบรรลุเป้าหมายของหน่วยงานตามที่ต้องการ

๕.๒ แนวคิดที่เกี่ยวข้องในการอนุรักษ์การเล่นของเด็กไทยในศูนย์สร้างสุขทุกวัย

๕.๒.๑ แนวคิดเกี่ยวกับการอนุรักษ์

ความหมายและแนวคิดเกี่ยวกับการอนุรักษ์วัฒนธรรม ได้มีนักวิชาการ องค์กร หน่วยงานต่างๆ ได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

๕.๒.๑.๑ การอนุรักษ์ (Conservation) หมายถึง การสงวนรักษา (ศัพท์บัญญัติราชบัณฑิตยสถาน)

๕.๒.๑.๒ การอนุรักษ์ (Conservation) หมายถึง กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการทำให้วัฒนธรรมนั้นเข้มแข็ง คงอยู่ได้โดยไม่ต้องปฏิบัติกรอย่างใด (คณะกรรมการดำเนินงานและประสานงานวันอนุรักษ์มรดกไทย , ๒๕๔๑-๒๕๔๔

๕.๒.๑.๓ การอนุรักษ์ หมายถึง การรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิมที่หาได้ยาก หรือกำลังจะสูญหายไป และไม่สามารถคลี่คลายพัฒนาได้อีก เพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อคนรุ่นหลัง ในการที่จะติดตามศึกษาค้นคว้า ร่องรอยความเจริญทางวัฒนธรรมในอดีต

สรุป การอนุรักษ์ หมายถึง การรักษาไว้ซึ่งวัฒนธรรมที่กำลังจะสูญหายไป เพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อคนรุ่นหลัง ในการศึกษา ค้นคว้า ร่องรอยทางวัฒนธรรมในอดีต

๕.๒.๒ แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นของเด็กไทย

การเล่นของเด็กไทย คือการเล่นดั้งเดิมของเด็กสืบทอดต่อกันมา ซึ่งพบหลักฐานว่า มีการเล่นมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย แต่ที่เห็นได้ชัดปรากฏในเรื่องละครพื้นบ้าน มโนรา คือการเล่นว่าว ลิงชิงหลัก ปลาหลงวน การเล่นของเด็กไทยแตกต่างกันไปตามสภาพท้องถิ่น บางอย่างไม่สามารถชี้ขาดได้ว่าเป็นการเล่นของเด็กหรือผู้ใหญ่ วิธีการเล่นมีทั้งกติกามีและไม่กติกามี มีบทร้อง มีท่าเต้นท่ารำประกอบเพื่อให้ดูสวยงามและสนุกสนานยิ่งขึ้น เช่น การเล่นงูกินหาง มอญซ่อนผ้า การเล่นส่วนใหญ่ เล่นเพื่อความบันเทิง เสริมสร้างพละนาถัย ประเทืองปัญญา ช่วยให้อารมณ์แจ่มใส ฝึกจิตใจให้ตั้งงาม และมีความสามัคคี

๕.๒.๓ ตัวอย่างการเล่นของเด็กไทย

๕.๒.๓.๑ รีรีข้าวสาร

กติกา รีรีข้าวสาร คือ ต้องมีผู้เล่น ๒ คน หันหน้าเข้าหากัน และเอามือประสานกันไว้เป็นรูปขั้ว ส่วนผู้เล่นคนอื่นๆ จะก้คนก็ได้จะยืนเข้าแถวเกาะเอวกันไว้ตามลำดับ หัวแถวจะพาขบวนลอดขั้วพร้อมร้องเพลง รีรีข้าวสาร จนถึงประโยคที่ว่า “คอยพานคนข้างหลังไว้” ผู้ที่ประสานมือเป็นขั้วจะลดมือลงกันไม่ให้คนสุดท้ายผ่านเข้าไปเรียกว่า “คัดคน” และเล่นอย่างนั้นไปเรื่อยๆ จนคนหมด

เนื้อเพลง รีรีข้าวสาร สองทะนานข้าวเปลือก เด็กน้อยตาเหลือก เลือกท้องโบลาน คดข้าวใส่จาน คอยพานคนข้างหลังไว้

ประโยชน์ของการเล่นรีรีข้าวสาร คือ ช่วยให้จิตใจแจ่มใส รู้จักมีไหวพริบใช้กลยุทธ์ให้ตัวเองเอาตัวรอดจากการถูกคล้องไว้ได้ รวมทั้งฝึกให้เด็กทำงานเป็นกลุ่มได้ด้วย

๕.๒.๓.๒ มอญซ่อนผ้า

เป็นการเล่นที่ใช้อุปกรณ์เพียงผ้าผืนเดียว แล้วให้ผู้เล่นเสียงหาย ใครแพ้นั้นต้องเป็นมอญ ส่วนคนอื่นๆ มานั่งล้อมวง คนที่เป็นมอญจะต้องถือผ้าไว้ในมือแล้วเดินวนอยู่นอกวง

จากนั้นคนนั่งในวงจะร้องเพลงว่า “มอญซ่อนผ้า ตุ๊กตาอยู่ข้างหลัง ไวโน่นไวนี้ ฉันทักกันเธอ” ระหว่างที่เพลงร้องอยู่ คนที่เป็นมอญ จะแอบทิ้งผ้าไว้ข้างหลังผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง แต่เมื่อทิ้งผ้าแล้วจะแกล้งทำเป็นยังไม่ทิ้ง โดยเดินวนไปอีก ๑ รอบ หากผู้ที่ถูกทิ้งผ้าไม่รู้ตัว “มอญ” จะหยิบผ้ามาตีผู้เล่นคนนั้น แล้วต้องกลายมาเป็นมอญแทน แต่หากผู้เล่นรู้ตัวว่ามีผ้าอยู่ข้างหลัง ก็หยิบผ้ามาวิ่งไล่ตีมอญรอบวง มอญต้องรีบกลับมานั่งแทนที่ผู้เล่นคนนั้น แล้วผู้ที่วิ่งไล่ต้องเปลี่ยนเป็น “มอญ” แทน

ประโยชน์ของการเล่นมอญซ่อนผ้า คือ ทำให้เด็กมีสุขภาพร่างกายแข็งแรง ฝึกให้เด็กเป็นคนช่างสังเกตและระวังตัว

๕.๒.๓.๓ งูกินหาง

วิธีการเล่นงูกินหาง เริ่มจากเสียงทาย ใครแพ้ต้องเป็น “พ่องู” ส่วนผู้ชนะที่มีร่างกายแข็งแรงตัวใหญ่จะเป็น “แม่งู” ไว้คอยปกป้องเพื่อนๆ คนอื่นที่เป็น “ลูกงู” จากนั้นลูกงูจะเกาะเอาแม่งู และต่อแถวกันไว้ ยืนเผชิญหน้ากับพ่องู จากนั้นจะเข้าสู่พร้องโดยพ่องูจะถามว่า

พ่องู : แม่งูเอ๋ยกินน้ำบ่อไหน

แม่งู : กินน้ำบ่อโสก โยกไปโยกมา (พร้อมทั้งแสดงอาการสายตัวไปมา)

พ่องู : แม่งูเอ๋ยกินน้ำบ่อไหน

แม่งู : กินน้ำบ่อหิน บินไปบินมา (พร้อมทั้งแสดงอาการบินไปบินมา)

พ่องู : แม่งูเอ๋ยกินน้ำบ่อไหน

แม่งู : กินน้ำบ่อทรายย้ายไปย้ายมา (พร้อมทั้งแสดงอาการสายตัวไปมา)

จากนั้นพ่องูจะพูดว่า “กินหัวกินหางกินกลางตลอดตัว” แล้ววิ่งไล่จับลูกงูที่กอดเอวอยู่ ส่วนแม่งูก็จะป้องกันไม่ให้พ่องูจับลูกงูไปได้ เมื่อลูกงูคนไหนถูกจับ จะออกจากแถวมายืนอยู่ด้านนอก เพื่อรอเล่นรอบต่อไป หากพ่องูแย่งลูกงูได้หมด จะถือว่าจบเกม แล้วเริ่มเล่นใหม่ โดยพ่องูจะกลับไปเป็นแม่งูต่อในรอบต่อไป

ประโยชน์ของการเล่นงูกินหาง คือ ทำให้ผู้เล่นเกิดความสามัคคี ทำงานเป็นกลุ่ม รู้จักช่วยเหลือกัน และรู้จักการต่อสู้เพื่อเอาตัวรอดเมื่อภัยมาถึงตัว และยังทำให้ร่างกายแข็งแรง

๕.๒.๓.๔ ม้าก้านกล้วย

เป็นการละเล่นที่แสดงถึงภูมิปัญญาของคนไทยในสมัยก่อน เพราะแทบทุกบ้านจะปลูกต้นกล้วยไว้ และนำต้นกล้วยมาประยุกต์เป็นของเล่นให้กับเด็กๆ โดยเฉพาะม้าก้านกล้วย เด็กๆจะนำก้านกล้วยมาซึ่เป็นม้า เพื่อการแข่งขัน

วิธีทำม้าก้านกล้วย ตัดใบกล้วยและเลาะใบกล้วยออก เหลือไว้ที่ปลายเล็กน้อย เพื่อให้เป็นหางม้า เอามือคั้นแกนกล้วยด้านข้างก้านกล้วยตรงโคนบางๆ เพื่อทำเป็นหูม้า แล้วหักก้านกล้วยตรงโคนหูม้าออกจากนั้นก็นำแขนงไม้ไผ่มาเสียบปลายให้แหลม ความยาวประมาณคืบกว่าๆ เสียบหัวม้าที่พับเอาไว้จนทะลุไปถึงก้าน เพื่อเป็นสายบังเหียนผูกปากกับคอบม้า เสร็จแล้วนำเชือกกล้วยมาผูกด้านหัวม้า และหางม้า ทำเป็นสายสะพายบ่า

ประโยชน์ของการเล่นม้าก้านกล้วย คือ ทำให้เด็กๆได้รับความสนุกสนาน ทำให้สุขภาพแข็งแรง เคารพกฎ กติกาในการแข่งขัน

๕.๒.๔ คุณค่าของการละเล่นของเด็กไทย

การละเล่นของเด็กไทย เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมพื้นบ้านเท่าๆกับการสะท้อนวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อของคนในท้องถิ่นนั้นๆ มาตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน แต่เนื่องจากการละเล่นซึ่งผู้ใหญ่บางคนไม่เห็นคุณค่า นอกจากเห็นว่าเป็นแค่เพียงความสนุกสนานของเด็กๆ และยังเห็นว่าการละเล่นบางอย่างเป็นอันตราย และเป็นการบ่มเพาะนิสัยการพนันอีกด้วย

๕.๒.๔.๑ ประโยชน์ทางกายได้แก่

- ฝึกความเป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบ และการใช้เขาวานปัญญา
- ฝึกวินัยและการเคารพต่อกฎกติกา
- ฝึกความอดทน
- ฝึกความสามัคคีในหมู่คณะ

๕.๒.๔.๒ ประโยชน์ทางวรรณศิลป์

คุณค่าในการใช้ภาษาสื่อสาร เป็นที่น่าสังเกตว่าบทร้องและบทเจรจาโต้ตอบนั้นมีคุณค่าในการสื่อสารอยู่มาก ทำให้เด็กๆ ได้คุ้นเคยกับคำที่ใช้เรียกชื่อ หรือใช้บอกกริยา อาการต่างๆ ช่วยให้เด็กได้มีพัฒนาการทางภาษาโดยไม่รู้ตัว

๕.๒.๕ แนวคิดเกี่ยวกับศูนย์สร้างสุขทุกวัย

ศูนย์สร้างสุขทุกวัย หมายถึง ศูนย์เยาวชนเดิม ซึ่งได้เปลี่ยนชื่อเป็นศูนย์สร้างสุขทุกวัย ตามนโยบายผู้บริหารกรุงเทพมหานคร เพื่อความเหมาะสมในการให้บริการกิจกรรมกีฬาและนันทนาการสำหรับคนทุกวัย ทั้งวัยเด็ก วัยทำงาน และวัยผู้สูงอายุ สังกัดสำนักงานนันทนาการและส่งเสริมการเรียนรู้ จำนวน ๓๕ แห่ง ได้แก่ ศูนย์สร้างสุขทุกวัยทวีวัฒนา ศูนย์สร้างสุขทุกวัยบางแค(เรื่องสอน) ศูนย์สร้างสุขทุกวัยเกียกกาย ศูนย์สร้างสุขทุกวัยบางกอกใหญ่ ศูนย์สร้างสุขทุกวัยจตุจักร ศูนย์สร้างสุขทุกวัยวัดชัยพฤกษ์มาลา ศูนย์สร้างสุขทุกวัยคลองเตย ศูนย์สร้างสุขทุกวัยหลักสี่ ศูนย์สร้างสุขทุกวัยสะพานพระราม๘ ศูนย์สร้างสุขทุกวัยสะพานพระราม ๙ ศูนย์สร้างสุขทุกวัยวัดฉัตรแก้ววงกลม ศูนย์สร้างสุขทุกวัยวัดโสมนัส ศูนย์สร้างสุขทุกวัยเตชะวนิช ศูนย์สร้างสุขทุกวัยเทเวศร์ ศูนย์สร้างสุขทุกวัยสวนอ้อย ศูนย์สร้างสุขทุกวัยวัดดอกไม้ ศูนย์สร้างสุขทุกวัยบางกะปิ ศูนย์สร้างสุขทุกวัยสะพานสูง ศูนย์สร้างสุขทุกวัยหนองจอก ศูนย์สร้างสุขทุกวัยดอนเมือง ศูนย์สร้างสุขทุกวัยลุมพินี ศูนย์สร้างสุขทุกวัยคลองสามวา ศูนย์สร้างสุขทุกวัยคลองกุ่ม ศูนย์สร้างสุขทุกวัยบ่อนไก่ ศูนย์สร้างสุขทุกวัยบางนา ศูนย์สร้างสุขทุกวัยลาดกระบัง ศูนย์สร้างสุขทุกวัยมีนบุรี ศูนย์สร้างสุขทุกวัยบางเขน ศูนย์สร้างสุขทุกวัยวัดธาตุทอง ศูนย์สร้างสุขทุกวัยบางขุนเทียน ศูนย์สร้างสุขทุกวัยจอมทอง ศูนย์สร้างสุขทุกวัยทุ่งครุ ศูนย์สร้างสุขทุกวัยวัดเวฬุราชิน ศูนย์สร้างสุขทุกวัยอัมพวา และศูนย์สร้างสุขทุกวัยชิรเบญจทัศ

สรุป การอนุรักษ์การละเล่นของเด็กไทยในศูนย์สร้างสุขทุกวัย หมายถึงการรักษาไว้ซึ่งวัฒนธรรมดั้งเดิมในการละเล่นของเด็กไทยในศูนย์สร้างสุขทุกวัย จำนวน ๓๕ แห่ง เพื่อให้เด็กได้ฝึกเป็นคนช่างสังเกตมีไหวพริบ ปฏิภาณ ฝึกวินัย ฝึกความอดทน ฯลฯ และเป็นประโยชน์ต่อคนรุ่นหลังในการค้นหาร่องรอยทางวัฒนธรรมในอดีต

๖. กรอบแนวทางการดำเนินการและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

การดำเนินการในการอนุรักษ์การเล่นของเด็กไทยในศูนย์สร้างสุขทุกวัย

| ลำดับ | แนวทางการดำเนินการ | ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง | ระยะเวลา |
|-------|---|---|-----------------------|
| ๑. | <p>จัดทำคู่มือการเล่นของเด็กไทย</p> <p>ขั้นตอนการดำเนินการ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ประชุมเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง - แต่งตั้งคณะกรรมการจัดทำคู่มือการเล่นของเด็กไทย - เก็บรวบรวมข้อมูล ความรู้ การเล่นของเด็กไทย - การออกแบบพร้อมจัดทำรูปเล่ม - ตรวจสอบความถูกต้อง - นำไปแจกจ่ายให้กับศูนย์สร้างสุขทุกวัย ทั้ง ๓๕ แห่ง เพื่อใช้เป็นคู่มือในการให้ความรู้ในเรื่องการเล่นของเด็กไทย | <ul style="list-style-type: none"> - นักวิชาการศูนย์เยาวชนชำนาญการ ด้านพลศึกษา , ด้านนาฏศิลป์ , ด้านศิลปะ - นักวิชาการด้านวัฒนธรรม - ผู้อำนวยการส่วนนันทนาการ - ผู้อำนวยการสำนักงานนันทนาการ และส่งเสริมการเรียนรู้ - ผู้อำนวยการสำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว | ตุลาคม |
| ๒. | <p>จัดกิจกรรมสอนการเล่นของเด็กไทยในศูนย์สร้างสุขทุกวัย</p> <p>ขั้นตอนการดำเนินงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ประชุมเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง - กำหนดแนวทางในการจัดกิจกรรมโดยใช้คู่มือการเล่นของเด็กไทย - กำหนดวันจัดกิจกรรม <p>สัปดาห์ละ ๑ วัน วันละ ๒ ชั่วโมง</p> <p>ระหว่างเวลา ๑๖.๐๐ – ๑๘.๐๐ น.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ประชาสัมพันธ์เชิญชวนผู้ที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม - รับสมัคร เด็ก เยาวชน เข้าร่วมกิจกรรม - การดำเนินการสอนและจัดกิจกรรมโดยสอนเนื้อหาความรู้ของวัฒนธรรมไทย การเล่นของเด็กไทย พร้อมทั้งสาธิต และให้เด็กลงมือปฏิบัติ - สรุปกิจกรรมในแต่ละวันประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นของเด็กไทย - ประเมินผลจากการร่วมกิจกรรมของเด็กๆ สังเกตพฤติกรรมระหว่างทำกิจกรรม | <ul style="list-style-type: none"> - หัวหน้ากลุ่มงานนันทนาการ ๑,๒,๓ - นักวิชาการศูนย์เยาวชน - เจ้าพนักงานศูนย์เยาวชน ด้านพลศึกษา , ด้านนาฏศิลป์ - เด็ก และเยาวชน - เจ้าหน้าที่ศูนย์เยาวชน - นักวิชาการศูนย์เยาวชน ด้านนาฏศิลป์ หรือ พลศึกษา หรืออาสาสมัคร | พฤศจิกายน ถึง กรกฎาคม |

| ลำดับ | แนวทางการดำเนินการ | ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง | ระยะเวลา |
|-------|---|---|----------|
| ๓. | <ul style="list-style-type: none"> - ประเมินผลจากการร่วมกิจกรรมของเด็กๆ สังเกตพฤติกรรมระหว่างทำกิจกรรม - จัดการแข่งขันการละเล่นของเด็กไทย ขึ้นตอนการดำเนินการ - จัดทำโครงการและค่าใช้จ่ายในการแข่งขันการละเล่นของเด็กไทย - ประชุมผู้ที่เกี่ยวข้อง - แต่งตั้งคณะกรรมการกำหนดหลักเกณฑ์การแข่งขัน ประเภทของการละเล่นของเด็กไทย - จัดหาสถานที่ในการแข่งขัน เช่น ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร (ไทย – ญี่ปุ่น) ลานคนเมือง ฯลฯ - ประชาสัมพันธ์เชิญชวนให้เด็ก เยาวชน เข้าร่วมการแข่งขันการละเล่นของเด็กไทยผ่านช่องทางต่างๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ Website Facebook Line กองประชาสัมพันธ์ ฯลฯ - จัดทำหนังสือเชิญโรงเรียนต่างๆ ในสังกัด กทม. โรงเรียนสังกัดเอกชน กรมสามัญศึกษา และ ศูนย์สร้างสุข ทุกวัย เข้าร่วมการแข่งขันการละเล่นของเด็กไทย - จัดหากรรมการในการตัดสินการแข่งขัน - จัดเตรียมของขวัญของรางวัล - ประสานหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการจัดสถานที่ เวที เครื่องเสียง - ขอกการสนับสนุนจากภาคเอกชน - ทำหนังสือเชิญผู้บริหาร กรุงเทพมหานครร่วมงาน | <ul style="list-style-type: none"> - ผู้อำนวยการสำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว - ผู้อำนวยการสำนักงานนันทนาการ และส่งเสริมการเรียนรู้ - หัวหน้ากลุ่มงานนันทนาการ ๑,๒,๓ - หัวหน้าศูนย์เยาวชน - นักวิชาการศูนย์เยาวชน - หน่วยงานภายนอก ได้แก่ โรงเรียน สถานศึกษา ชมรมนาฏศิลป์ ฯลฯ - เด็ก เยาวชน ผู้ปกครอง - นักวิชาการกองวัฒนธรรม - เจ้าหน้าที่จากกองการกีฬา - ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร (ไทย – ญี่ปุ่น) - สำนักการโยธา - สำนักสิ่งแวดล้อม - กองการสังคม - นักวิชาการศูนย์เยาวชน - ผู้บริหารกรุงเทพมหานคร | กันยายน |

| ลำดับ | แนวทางการดำเนินการ | ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง | ระยะเวลา |
|-------|--|-------------------------|----------|
| | <ul style="list-style-type: none"> - ดำเนินการจัดการแข่งขันตามกำหนดการที่วางไว้ - เก็บรวบรวมข้อมูล และประเมินผลการจัดกิจกรรม - จัดทำสรุปรายงานผล เสนอผู้บังคับบัญชา | - นักวิชาการศูนย์เยาวชน | |

๗. ระยะเวลาการดำเนินการ

ดำเนินการตามปีงบประมาณ จำนวน ๑๒ เดือน ตามรายละเอียดดังนี้

๗.๑ เดือนตุลาคม ดำเนินการจัดทำคู่มือการเล่นของเด็กไทย

๗.๒ เดือนพฤศจิกายน - กรกฎาคม ดำเนินการจัดกิจกรรมและสอนการเล่นของเด็กไทยในศูนย์สร้างสุขทุกวัย

๗.๓ เดือนกันยายน ดำเนินการจัดแข่งขันการเล่นของเด็กไทย จำนวน ๑ ครั้ง

๘. งบประมาณ

ประมาณการค่าใช้จ่ายในการดำเนินการจัดการแข่งขันการเล่นของเด็กไทย เป็นเงิน ๑๔๐,๕๐๐.-บาท (หนึ่งแสนสี่หมื่นห้าร้อยบาทถ้วน) ตามรายละเอียด ดังนี้

๘.๑ ค่าอาหารและเครื่องดื่ม จำนวน ๑ มื้อ x ๕๐.-บาท x ๑,๐๐๐ คน เป็นเงิน ๕๐,๐๐๐.-บาท

๘.๒ ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม จำนวน ๑ มื้อ x ๒๕.-บาท x ๑,๐๐๐ คน เป็นเงิน ๒๕,๐๐๐.-บาท

๘.๓ ค่าตอบแทนกรรมการตัดสินการแข่งขัน จำนวน ๕ กิจกรรม x ๓ คน x ๑,๒๐๐ คน เป็นเงิน ๑๘,๐๐๐.-บาท

๘.๔ ค่าจัดซื้อถ้วยรางวัล จำนวน ๕ กิจกรรม x ๓ ใบ x ๕๐๐.-บาท เป็นเงิน ๗,๕๐๐.-บาท

๘.๕ ค่าเงินรางวัล จำนวน ๕ กิจกรรม x ๓ รางวัล

รางวัลที่ ๑ เป็นเงิน ๓,๐๐๐.-บาท

รางวัลที่ ๒ เป็นเงิน ๒,๐๐๐.-บาท

รางวัลที่ ๓ เป็นเงิน ๑,๐๐๐.-บาท

รวมเป็นเงิน ๓๐,๐๐๐.-บาท

๘.๖ ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการดำเนินการ เป็นเงิน ๑๐,๐๐๐.-บาท

๙. แนวทางการติดตามและประเมินผล

| เป้าหมาย (ผลผลิต / OUTPUT) | ตัวชี้วัด | วิธีการ/เครื่องมือ |
|---|--|--|
| ๑. จัดทำคู่มือการเล่นของเด็กไทย จำนวน ๑ เล่ม | ศูนย์สร้างสุขทุกวัยมีคู่มือการเล่นของเด็กไทยทั้ง ๓๕ แห่ง | แบบสำรวจ / ตัวอย่างของคู่มือการเล่นของเด็กไทยฉบับสมบูรณ์ |
| ๒. ให้ศูนย์สร้างสุขทุกวัย จำนวน ๓๕ แห่ง ให้ความรู้ และจัดการการเล่นของเด็กไทย สัปดาห์ละ ๑ วัน | ศูนย์สร้างสุขทุกวัยทั้ง ๓๕ แห่ง จัดกิจกรรมให้ความรู้และจัดการการเล่นของเด็กไทย สัปดาห์ละ ๑ วัน | แบบสอบถาม / ใบลงทะเบียน เข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละครั้ง |
| ๓. จัดกิจกรรมการแข่งขันการเล่นของเด็กไทย ปีละ ๑ ครั้ง | จัดการแข่งขันการเล่นของเด็กไทย ปีละ ๑ ครั้ง | แบบประเมินผลการจัดกิจกรรม - รายงานการจัดกิจกรรม |
| วัตถุประสงค์ (ผลผลิต / OUTCOME) | ตัวชี้วัด | วิธีการ/เครื่องมือ |
| ๑. เพื่อให้มีคู่มือการเล่นของเด็กไทย | ร้อยละ ๘๐ ของผู้ใช้คู่มือการเล่นของเด็กไทยมีความพึงพอใจ | แบบประเมินผลความพึงพอใจ |
| ๒. เพื่อให้เด็ก เยาวชน ได้เรียนรู้การเล่นของเด็กไทย | เด็ก เยาวชน มีความรู้เรื่องการเล่นของเด็กไทยเพิ่มขึ้น ร้อยละ ๘๐ | แบบทดสอบก่อนและหลังการเรียนรู้ |
| ๓. เพื่อให้เด็ก เยาวชน ได้อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย การเล่นของเด็กไทยไว้ให้คงอยู่ต่อไป | เด็ก เยาวชน มีความภูมิใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันการเล่นของเด็กไทย | แบบประเมินผลความพึงพอใจ |

๑๐. ข้อเสนอแนะ

๑๐.๑ การจัดทำคู่มือการเล่นของเด็กไทยในศูนย์สร้างสุขทุกวัย สามารถนำไปให้กับโรงเรียน ชุมชนต่างๆ ได้เพื่อจะได้เป็นแนวทางในการสอนเด็กๆในโรงเรียน สอนเด็กๆในชุมชน หรือสอนลูกหลานให้รู้จักการเล่นของเด็กไทย

๑๐.๒ การจัดการแข่งขันการเล่นของเด็กไทย สามารถนำไปต่อยอดในการจัดการแข่งขันโปรแกรมที่ใหญ่ได้ เช่น การแข่งขันของกรุงเทพมหานคร โดยมอบให้แต่ละเขตนำเด็ก เยาวชน เข้าร่วมการแข่งขัน ซึ่งจะทำให้การอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม การเล่นของเด็กไทยขยายวงกว้างออกไป

บรรณานุกรม

แผนพัฒนากรุงเทพมหานครระยะที่ 2 (พ.ศ. 2561 – 2564)
คณะกรรมการดำเนินงานและประสานงานวันอนุรักษ์มรดกไทยฯ ความหมาย การอนุรักษ์
2541 – 2544
ทิพวรรณ คันธา ,(2540), การละเล่นพื้นบ้าน, กรุงเทพฯ,ต้นอ้อ
กระทรวงวัฒนธรรม, คลังปัญญาไทย, 10 การละเล่นพื้นบ้านไทย 21 กรกฎาคม 2553,
PS://highlight.kapook.com/view/52651 เพชรมาया, 17 การละเล่นของเด็กไทยในอดีตที่ได้กยูค
ใหม่ไม่เคยรู้ 20 พฤศจิกายน 2561 http://petmaya.com/17-thai_retro-playing

ภาคผนวก

การละเล่นของเด็กไทย

“รริข้าวสาร”



การละเล่นเด็กไทย

“มอญซ่อนผ้า”



การละเล่นของเด็กไทย

“งูกินหาง”



การละเล่นของเด็กไทย

“ม้่าก้านกล้วย”

