

## คำนำ

การจัดทำคู่มือ “การจัดทำค่ายภาษา ศิลปวัฒนธรรม” ในครั้งนี้ เพื่อเป็นแนวทางการจัดค่ายกิจกรรมของหน่วยงานของสถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรมให้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ และแนวทางสำหรับ ผู้ที่ต้องการจัดค่ายทางภาษา ศิลปวัฒนธรรม นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องมือในการพัฒนาประสิทธิภาพ และคุณภาพในการดำเนินงานของหน่วยงานได้อย่างถูกต้อง

การจัดกิจกรรมค่ายภาษาวัฒนธรรม เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบของการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียน เพื่อพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ให้ผู้เข้าร่วมค่ายได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริงอย่างมีคุณภาพยิ่งขึ้น

ดังนั้น เพื่อตระหนักถึงความสำคัญด้านภาษาและวัฒนธรรม จึงได้จัดทำคู่มือเพื่อเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมค่ายภาษา ศิลปวัฒนธรรม เป็นเทคนิคในการจัดกิจกรรมค่าย ผู้จัดทำหวังว่าจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับหน่วยงานที่จะดำเนินการจัดกิจกรรมค่ายภาษา ศิลปวัฒนธรรมต่อไป

สถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม

## สารบัญ

คำนำ .....	ก
สารบัญ .....	ข
<b>บทที่ 1 ความรู้พื้นฐานในการจัดค่าย .....</b>	<b>6</b>
ความหมาย.....	6
ความสำคัญ.....	6
จุดมุ่งหมายของการเข้าค่าย .....	7
หลักการจัดกิจกรรมค่าย.....	7
ประเภทของกิจกรรม .....	8
<b>บทที่ 2 การบริหารจัดการค่าย .....</b>	<b>10</b>
ขั้นตอนในการจัดค่าย.....	10
บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการจัดค่าย.....	10
ข้อควรคำนึงในการคัดเลือกกลุ่มเป้าหมาย .....	14
การบริหารจัดการในค่าย .....	14
ข้อควรระวังในการบริหารจัดการค่าย .....	17
ประโยชน์ที่สมาชิกได้รับจากการเข้าค่าย .....	17
<b>บทที่ 3 การจัดค่ายภาษา .....</b>	<b>18</b>
ความสำคัญการจัดค่ายภาษา.....	18
จุดมุ่งหมายของการเข้าค่าย.....	18
แนวทางการจัดค่ายภาษา.....	19
1. จัดทำโครงการค่ายภาษาอังกฤษ .....	19
2. การเตรียมการ.....	19
3. การวางแผนดำเนินกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ .....	19
3.1 กิจกรรมวิชาการ .....	19
3.2 กิจกรรมนันทนาการ .....	20
3.3 กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ .....	20
4. เตรียมบุคลากรฝ่ายต่าง ๆ .....	20
5. เตรียมวัสดุอุปกรณ์ .....	20
6. เตรียมวางแผนเรื่องการแต่งกาย .....	21

7. การดำเนินการช่วงกิจกรรมค่ายต่าง ๆ .....	21
8. ประชุมกรรมการทุกฝ่าย .....	21
9. การประเมินผล .....	21
ขั้นตอนการทำงาน Flowchart .....	22
<b>บทที่ 4 การจัดค่ายศิลปวัฒนธรรมดนตรี-นาฏศิลป์พื้นบ้าน.....</b>	<b>23</b>
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบค่ายศิลปวัฒนธรรม.....	23
รูปแบบการจัดกิจกรรมค่ายศิลปวัฒนธรรม.....	23
ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมค่ายศิลปวัฒนธรรม.....	23
การจัดกิจกรรมค่ายศิลปวัฒนธรรมให้ประสบผลสำเร็จ.....	24
ข้อควรคำนึงในการนำเกมไปใช้ร่วมกับกระบวนการจัดกิจกรรม.....	25
กิจกรรมค่ายศิลปวัฒนธรรมดนตรี-นาฏศิลป์พื้นบ้าน.....	25
กิจกรรมสร้างสัมพันธ์ภาพ.....	26
กิจกรรมสร้างข้อตกลง.....	28
แนวปฏิบัติในการอยู่ร่วมกัน.....	29
ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าค่ายศิลปวัฒนธรรม.....	30
<b>ตัวอย่าง .....</b>	<b>31</b>
เกมสนทนาการสร้างสรรค์ค่ายภาษา.....	32
วัตถุประสงค์ .....	32
1. เกม “รหัสปริบมือ” .....	32
ขั้นตอนกิจกรรม .....	32
จุดเด่นของเกมนี้ .....	32
2. เกม “ปริบมือชุดใหญ่” .....	32
ขั้นตอนกิจกรรม .....	32
จุดเด่นของเกมนี้ .....	32
3. เกม “บอลวิเศษ” .....	33
ขั้นตอนกิจกรรม .....	33
จุดเด่นของเกมนี้ .....	33
<b>เกมละลายพฤติกรรม .....</b>	<b>33</b>
วัตถุประสงค์ .....	33
1. เกม “ทำอะไรดีจ๊ะ” .....	33

ขั้นตอนกิจกรรม .....	33
จุดเด่นของเกมนี้ .....	34
2. เกม “จุดศูนย์กลาง” .....	34
ขั้นตอนกิจกรรม .....	34
จุดเด่นของเกมนี้ .....	34
3. เกม “คุณรักใคร ?” .....	34
ขั้นตอนกิจกรรม .....	34
จุดเด่นของเกมนี้ .....	34
4. เกม “ช่องว่างในหัวใจ” .....	34
ขั้นตอนกิจกรรม .....	35
จุดเด่นของเกมนี้ .....	35
5. เกม "รถไฟฟ้า มาหานะเธอ".....	35
ขั้นตอนกิจกรรม .....	35
จุดเด่นของเกมนี้ .....	35
6. เกม "4 ห้องหัวใจ".....	35
ขั้นตอนกิจกรรม .....	35
จุดเด่นของเกมนี้.....	36
<b>เกมเสริมสร้างทักษะชีวิต .....</b>	<b>36</b>
วัตถุประสงค์ .....	36
1. เกม “พายุเฮอริเคน” .....	36
ขั้นตอนกิจกรรม .....	36
จุดเด่นของเกมนี้ .....	36
2. เกม “ไข่มังกรที่รัก .....	37
ขั้นตอนกิจกรรม .....	37
จุดเด่นของเกมนี้ .....	37
3. เกม “ผู้ชนะสิบทิศ” .....	37
ขั้นตอนกิจกรรม .....	37
จุดเด่นของเกมนี้ .....	38
4. เกม “Yes / No / OK” .....	38
ขั้นตอนกิจกรรม .....	38

จุดเด่นของเกมนี้ .....	38
5. เกม “เรียกชื่อ” .....	38
ขั้นตอนกิจกรรม .....	38
จุดเด่นของเกมนี้.....	39
ฐานกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ.....	39
ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม.....	39
ความรู้ที่ได้จากฐานละลายพฤติกรรม.....	39
ฐานที่ 1 กิจกรรม: Telling Story .....	40
ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม.....	40
ฐานที่ 2 กิจกรรมฐาน กระโดดเลยซิ Jump on it .....	41
ขั้นตอนในการจัดกิจกรรม .....	41
ฐานที่ 3 กิจกรรมฐาน เตามาเลยสิ Guessing Words .....	42
ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม .....	42
ฐานที่ 4 กิจกรรมฐาน จับคู่ดูหน่อย Match it .....	43
ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม .....	43
ความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม จับคู่ดูหน่อย Match it .....	44
ตัวอย่างเพลงที่ใช้ประกอบในการจัดค่ายภาษาอังกฤษ .....	44
เกมส์และสนทนาการค่ายศิลปวัฒนธรรม .....	47
การจัดค่ายภาษา .....	54
ค่ายศิลปวัฒนธรรม .....	56
เอกสารอ้างอิง .....	58
รายชื่อผู้จัดทำ .....	59

# บทที่ 1

## ความรู้พื้นฐานในการจัดค่าย

### ความหมาย

คำว่า “ค่าย” ภาษาอังกฤษใช้ว่า **Camp** มาจากภาษาละตินว่า “campus” ตรงกับคำว่า “Field” หมายถึง บริเวณทุ่งนา หรือที่โล่งแจ้งในสมัยโบราณจะใช้เฉพาะทางทหารเท่านั้น

ต่อมาพลเรือนได้นำมาใช้ในลักษณะที่กล่าวถึงการออกไปนอกบ้านเพื่อค้างพักรแรม หรือใช้ชีวิตในที่โล่งแจ้ง หรือป่า ในระยะเวลาหนึ่ง เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ จนถึงปัจจุบัน ได้มีการพัฒนารูปแบบการจัดค่ายอย่างเป็นระบบมากขึ้น

**ค่าย (Camp)** หมายถึง การที่กลุ่มบุคคลไปใช้ชีวิตร่วมกันในบริเวณแห่งใดแห่งหนึ่งอาจเป็นที่โล่งแจ้ง หรือนอกเมือง หรือที่เหมาะสมอื่นๆ ในระยะเวลาหนึ่ง เพื่อกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ ภายใต้คำแนะนำของผู้นำค่าย ที่ได้รับการฝึกมาแล้ว

### ความสำคัญ

ในปัจจุบัน การดำเนินชีวิตของแต่ละคนผูกพันอยู่กับสังคม มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ไม่สามารถปลีกตัวออกจากสังคมได้ ดังนั้น การเรียนรู้ในการที่จะอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวเข้าหาสิ่งแวดล้อม จึงเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่ง

โดยเฉพาะวิถีชีวิตของคนในเมืองที่มีความซับซ้อนแออัดแอ่งแอ่งเพื่อเอาตัวรอด ทำให้เกิดการเอารัดเอาเปรียบ เห็นแก่ตัว และทำลายทรัพยากรธรรมชาติจึงต้องหากิจกรรมที่จะทำให้เกิดความตระหนักในเรื่องเหล่านี้ ดังนั้น การเข้าค่ายจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง

1. การเข้าค่าย เป็นการคืนสู่ธรรมชาติ จำนวนผู้คนที่มากขึ้น ทำให้เกิดสังคมเมืองขนาดใหญ่ เกิดการนำทรัพยากรธรรมชาติมาใช้มากขึ้น และทำลายทรัพยากรธรรมชาติมากขึ้น ความหนาแน่นของอาคารสถานที่ จำนวนยานพาหนะเพิ่มมากขึ้น ทำให้เกิดการจราจรติดขัด และความแออัดของสังคมเมือง อากาศเสียจากโรงงานอุตสาหกรรม ท่อไอเสียรถยนต์และฝุ่นละออง จึงทำให้คนในเมืองแสวงหาธรรมชาติ และอากาศบริสุทธิ์

2. การเข้าค่าย เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ กิจกรรมการเข้าค่าย จะช่วยให้เวลาว่างของเยาวชนมีค่า มีความหมายต่อชีวิตของเยาวชนเป็นอย่างยิ่ง เพราะการเข้าค่ายสามารถสร้างอุปนิสัยใจคอ ความรับผิดชอบ การปรับตัว ตลอดจนความรู้ และประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้แก่เยาวชนเป็นอย่างดี

3. การเข้าค่าย เป็นการให้การศึกษาย่างหนึ่ง การให้การศึกษาแก่เยาวชน ทำได้หลายวิธี การเรียนการสอนในห้องเรียน ไม่สามารถจัดหาประสบการณ์ให้ตรงกับนักเรียนได้ การเข้าค่ายเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ และประสบการณ์โดยตรง เพื่อให้เยาวชนได้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่จะเข้ากับสังคมได้เป็นอย่างดี

4. การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ประเทศไทย เป็นประเทศหนึ่งที่มีความอุดมสมบูรณ์ไปด้วยทรัพยากรธรรมชาติ แต่ปัจจุบันนี้ทรัพยากรเหล่านั้นได้ถูกทำลายไปด้วยน้ำมือของมนุษย์ โดยเฉพาะป่าไม้ ถึงแม้ว่าจะมีกฎหมายลงโทษผู้กระทำผิดอย่างรุนแรงก็ตาม เนื่องจากการขาดจิตสำนึก และความตระหนักในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของคนในชาติ การเข้าค่ายจะปลูกจิตสำนึกให้เห็นคุณค่า และความจำเป็นของการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

5. สร้างความสัมพันธ์กับหมู่คณะ การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน การทำงานร่วมกัน การเล่นร่วมกัน จะทำให้เกิดมิตรภาพที่ดี และเกิดความสามัคคีในหมู่คณะ อันจะส่งผลให้ดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

6. สุขภาพและอนามัย การเข้าค่าย เป็นการส่งเสริมให้สุขภาพ ร่างกายแข็งแรง เพราะมีกิจกรรมหลายอย่าง เช่น เกม กีฬา เดินทางไกล ฯลฯ ล้วนแต่เป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างให้สุขภาพร่างกายแข็งแรง

## จุดมุ่งหมายของการเข้าค่าย

1. เพื่อให้มีสุขภาพอนามัยแข็งแรง ในการเข้าค่าย จะมีการส่งเสริมเข้าค่ายให้ออกกำลังกาย โดยการเล่นกีฬา เดินทางไกล และกิจกรรมต่าง ๆ ที่จะส่งเสริมให้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหวอย่างสม่ำเสมอ เป็นผลให้มีสุขภาพร่างกายแข็งแรง
2. เพื่อให้มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน การเข้าค่ายจะมีกิจกรรมต่าง ๆ ที่ให้ผู้เข้าค่ายได้ปฏิบัติหลากหลาย ในแต่ละกิจกรรมก็จะมีจุดประสงค์แตกต่างกันออกไป ทำให้ผู้เข้าค่ายไม่เบื่อ และอยากร่วมกิจกรรม ทำให้เพลิดเพลินกับการทำกิจกรรม ย่อมส่งผลให้จิตใจเบิกบาน อารมณ์แจ่มใส มั่นคง มีสมาธิ ไม่อ่อนไหวง่าย
3. เพื่อให้มีมิตรสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน การเข้าค่าย เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เข้าค่ายทุกคนได้มีการพบปะสังสรรค์กับสมาชิกคนอื่น ๆ ได้มีการเรียนรู้ ทำกิจกรรมร่วมกัน ได้กินได้นอนด้วยกัน สร้างความสนิทสนม ทำให้เกิดมิตรภาพที่ดี
4. เพื่อฝึกการปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่น การอยู่ในค่ายจะอยู่ด้วยกันอย่างมีระบบ เป็นหมู่คณะ หรือในรูปของ คณะกรรมการ ประกอบกิจกรรมรวมกลุ่มร่วมกัน และใช้ชีวิตในค่ายร่วมกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ช่วยเหลือสามารถปรับตัวเข้าหากันได้
5. เพื่อฝึกให้รู้จักมีความรับผิดชอบ ผู้เข้าค่ายทุกคน จะได้รับมอบหมายภารกิจหน้าที่ ดังนั้น ผู้ที่ได้รับมอบหมาย จะต้องรับผิดชอบและตัดสินใจด้วยตัวเอง เพื่องานที่รับผิดชอบสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ซึ่งเป็นการฝึกให้ทุกคนมีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตน อันเป็นการสร้างนิสัยให้มีความรับผิดชอบในชีวิตต่อไป
6. เพื่อเป็นการพัฒนาบุคลิกภาพ กิจกรรมในค่ายพักแรมจะช่วยให้ผู้เข้าค่ายได้แสดงออกทั้งด้านของความคิดเห็น และด้านท่าทางร่างกาย ตลอดจนฝึกให้เกิดความสามารถในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง ไม่ตื่นเต้น ไม่ประหม่า
7. เพื่อฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ในการอยู่ค่ายด้วยกัน ต้องทำงานร่วมกัน ให้ความช่วยเหลือกัน ร่วมมือกันในการทำกิจกรรม เกิดความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ซึ่งจะนำมาสู่การเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดีในโอกาสต่อไป
8. เพื่อให้เกิดจิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ การเข้าค่ายส่วนใหญ่จะอาศัยสถานที่ที่เป็นป่าเขา หรือทุ่งหญ้า เป็นที่จัดค่าย เพื่อให้ผู้เข้าค่ายได้มีโอกาสสัมผัสกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และยังมีกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้รักธรรมชาติด้วย
9. เพื่อฝึกความอดทน กิจกรรมต่าง ๆ ที่มีในค่าย จะทำให้ผู้เข้าค่ายเกิดการเรียนรู้และได้ รับประสบการณ์โดยตรง แต่การที่จะได้มาซึ่งความรู้ต่าง ๆ นั้นผู้เข้าค่ายจะต้องมีความอดทนในการทำกิจกรรม อาจจะมีบ้าง ง่ายบ้าง ก็เป็นเรื่องธรรมดา แต่ในที่สุดจะเป็นการฝึกความอดทนให้กับผู้เข้าค่าย
10. เพื่อส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตยการอยู่ค่ายด้วยกันจะต้องมีกฎระเบียบในการปฏิบัติร่วมกันโดยการใช้ระบอบประชาธิปไตยในการกำหนดกฎของค่าย ผู้ใดฝ่าฝืนย่อมได้รับการลงโทษ

## หลักการจัดกิจกรรมค่าย

ในการเข้าค่าย **กิจกรรม** ถือว่าเป็นส่วนประกอบที่สำคัญ เพราะค่ายจะประสบความสำเร็จมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่กำหนดให้ผู้เข้าค่ายได้ปฏิบัติ ซึ่งมีหลากหลายกิจกรรม แต่การกำหนดกิจกรรม จะต้องคำนึงถึงหลักการต่อไปนี้

1. คำนึงถึงเพศ และวัยของผู้เข้าค่าย กิจกรรมในแต่ละอย่าง จะมีขั้นตอน และวิธีการจัดดำเนินการกิจกรรมไม่เหมือนกัน บางกิจกรรมต้องใช้กำลัง บางกิจกรรมต้องใช้ความร่วมมือในด้านร่างกาย ดังนั้นการกำหนดกิจกรรมใด ๆ ก็ตาม จะต้องคำนึงถึงผู้ที่จะทำกิจกรรมเป็นหลัก ว่าเหมาะสมกับเพศ และวัยของผู้เข้าค่ายเพียงใด
2. คำนึงถึงจำนวนผู้ร่วมทำกิจกรรม กิจกรรมใด ๆ ที่กำหนดขึ้น ควรให้ผู้เข้าค่ายร่วมกันทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม เพื่อที่จะให้ผู้เข้าค่ายได้กระบวนกรกลุ่ม และมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันจำนวนคนที่อยู่ในกลุ่มจะต้องมีความเหมาะสม ไม่มากและน้อยเกินไป ขึ้นอยู่กับกิจกรรมนั้นเป็นหลัก และในแต่ละกลุ่มควรมีจำนวนคนใกล้เคียงกัน

3. กิจกรรมควรมีสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่น่าสนใจ แต่ละกิจกรรมควรมีสื่อหรืออุปกรณ์ที่ช่วยในการทำกิจกรรม เพราะสื่อหรืออุปกรณ์นั้นสามารถดึงดูดความสนใจ และเป็นตัวเร้าให้ผู้เข้าค่ายอยากศึกษาหาความรู้ และอยากทำกิจกรรมนั้น ๆ

4. กิจกรรมควรอาศัยธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมเป็นหลัก การอาศัยธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมเป็นกิจกรรม เป็นการสร้างจิตสำนึกให้เยาวชนมีความรักและหวงแหนธรรมชาติ เข้าใจในธรรมชาติ และอยู่ร่วมกับธรรมชาติได้อย่างกลมกลืน

5. ควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การเข้าค่าย นอกจากผู้เข้าค่ายจะได้ ได้รับความรู้และความสนุกสนานแล้ว ควรจะส่งเสริมให้ผู้เข้าค่ายมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักคิดและสามารถนำเอาความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

6. ควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมทัศนคติที่ดี การสร้างความคิดในแง่บวก หรือการมองโลกในแง่ดี เป็นสิ่งที่ควรให้เกิดขึ้นกับผู้เข้าค่ายเป็นอย่างยิ่ง เพราะจะเป็นการนำไปสู่การอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขในสังคม

7. ควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความสามัคคี การเข้าค่าย เป็นการที่คนหมู่มากมาอยู่ร่วมกัน และทำกิจกรรมร่วมกัน ดังนั้น การสร้างกระบวนการกลุ่มและความสามัคคี เป็นเรื่องที่จะต้องปลูกฝังให้กับผู้เข้าค่าย

8. ควรมีระยะเวลาที่แน่นอน ในแต่ละกิจกรรมจะต้องกำหนดเวลาในการเข้าทำกิจกรรมให้แน่นอน เป็นการฝึกให้ผู้เข้าค่ายตรงต่อเวลา และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น

9. ควรเป็นกิจกรรมที่สามารถยืดหยุ่นได้ เนื่องจากความแตกต่างระหว่างบุคคลทำให้ผู้เข้าค่าย ปฏิบัติกิจกรรมได้ไม่เหมือนกัน ดังนั้น กิจกรรมที่กำหนดควรที่จะสามารถยืดหยุ่นได้ตามสภาพและความสามารถของผู้เข้าค่าย จะทำให้ผู้เข้าค่ายไม่อึดอัด และไม่เบื่อหน่าย

10. ควรมีกิจกรรมให้เลือก หมายถึง ในการทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรม ควรให้ผู้เข้าค่ายได้มีโอกาสเลือกปฏิบัติในสิ่งที่เขาพอใจ และอยากทำ อย่าไปกำหนดให้ปฏิบัติเหมือนกันทุกคน แต่ควรมีกรอบหรือแนวทางกว้าง ๆ เอาไว้เท่านั้น

## ประเภทของกิจกรรม

กิจกรรมของการจัดค่ายนั้นมีมากมายหลากหลาย ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ในเนื้อหานั้น ๆ ว่าต้องการให้ผู้เข้าค่ายได้รับอะไร ดังนั้นจึงแบ่งกิจกรรมออกเป็น 3 ประเภท คือ

### 1. กิจกรรมประเภทให้ความรู้

1.1 ความรู้เกี่ยวกับการศึกษาธรรมชาติ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เข้าค่ายมีความรักและผูกพันในธรรมชาติ อยากเรียนรู้ และศึกษาธรรมชาติ ให้มองเห็นคุณค่าของธรรมชาติที่อยู่รอบตัว และเป็นการปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อการใช้ และอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ เช่น การศึกษาเกี่ยวกับชีวิตพืชและสัตว์ การศึกษาในเรื่องของป่าไม้และพืชพันธุ์ต่างๆ การศึกษาในเรื่องของดวงดาวและท้องฟ้า การศึกษาในเรื่องทรัพยากร เป็นต้น

1.2 ความรู้เกี่ยวกับการประดิษฐ์และงานฝีมือ กิจกรรมการประดิษฐ์และงานฝีมือมีจุดมุ่งหมายเพื่อต้องการให้ผู้เข้าค่ายรู้จักดัดแปลงนำวัสดุเหลือใช้ หรือจากธรรมชาติมาทำให้เกิดประโยชน์ และยังเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์อีกด้วย เช่น ศิลปะหัตถกรรม การประดิษฐ์สิ่งของจากของเหลือใช้ การก่อสร้าง เป็นต้น

1.3 ความรู้จากการศึกษาดูงาน เป็นกิจกรรมที่ให้ความรู้และประสบการณ์ตรงแก่ผู้เข้าค่ายที่ดี ทำให้ได้รับความรู้ที่หลากหลาย และสร้างเจตคติที่ดี อีกทั้งยังเป็นการก่อให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะอีกด้วย

1.4 ความรู้จากฐานวิชาการ เป็นการจัดกิจกรรมที่กำหนดให้ผู้เข้าค่ายได้เข้าไปศึกษาหาความรู้ และทำกิจกรรมตามฐานต่าง ๆ ตามที่ผู้จัดกำหนด



1.5 ความรู้จากวิทยากร เป็นการเชิญผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์ มาบรรยายให้ผู้เข้าค่ายฟัง

1.6 ความรู้จากการประเมินผล ก่อนการเข้าค่ายจะเสร็จสิ้น ควรกำหนด ให้มีกิจกรรมประเมินผล เพื่อทราบผลการจัดและความรู้ของผู้เข้าค่าย

1.7 เกมและกิจกรรมประกอบเพลง ไม่เพียงแต่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินเท่านั้น ยังเป็นการให้ความรู้ ข้อคิด และฝึกทักษะกระบวนการต่าง ๆ อีกด้วย

## 2. กิจกรรมประเภทกีฬาและสุขภาพอนามัย

2.1 การแข่งขันกีฬา เป็นการสร้างความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ให้ความรู้จักแพ้ ชนะ และให้อภัย นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ และความสนุกสนานอีกด้วย

2.2 การบริหารร่างกาย ในตอนเช้าของตอนเช้าค่าย ควรฝึกให้ผู้เข้าค่ายตื่นนอนแต่เช้า และให้ออกกำลังกายโดยการทำกายบริหาร หรือ เต้นแอโรบิค เป็นต้น

2.3 การเดินทางไกล เป็นการฝึกความอดทน และสร้างความแข็งแรงให้กล้ามเนื้อ ทำให้ร่างกายแข็งแรง

2.4 การฝึกการปฐมพยาบาล เป็นการฝึกทักษะการปฐมพยาบาลเบื้องต้น เพื่อให้สามารถช่วยตนเอง และช่วยผู้อื่นได้ตามความจำเป็น

2.5 การฝึกการประกอบอาหาร เป็นกิจกรรมหนึ่งให้ผู้เข้าค่ายได้ฝึกทักษะการประกอบอาหารที่ถูกต้อง ถูกหลักอนามัย และรู้จักอาหารหลัก 5 หมู่

2.6 การทำความสะอาดสถานที่ เมื่อมีการทำกิจกรรมย่อมทำให้เกิดขยะ ดังนั้น ก่อนการเลิกค่าย ควรจัดให้มีการช่วยกันทำความสะอาดสถานที่ ฝึกการบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์โดยการพัฒนาค่าย

## 3. กิจกรรมประเภทสนุกสนานเพลิดเพลิน

3.1 กิจกรรมการแสดง เป็นการแสดงออกของกลุ่ม หรือรายบุคคล จะสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้เข้าค่าย

3.2 กิจกรรมการเล่นดนตรี เป็นกิจกรรมแสดงดนตรี การร้องเพลง การเต้นรำ เป็นต้น

## บทที่ 2

### การบริหารจัดการค่าย

การเตรียมการจัดค่ายครอบคลุมตั้งแต่การกำหนดทิศทาง กระบวนการและรายละเอียดที่จำเป็นในการจัดค่าย การเตรียมค่ายจะส่งผลให้เด็กเกิดความตื่นตัว เกิดความรู้สึที่ดี ต้องการเข้าร่วม และช่วยให้เด็กนักเรียนเกิดคุณลักษณะตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ รวมทั้งมีส่วนในการป้องกัน ลดความเสี่ยง และรับมือกับปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการเตรียมค่ายสามารถสรุปสั้น ๆ ว่า “คิดให้ครบ กำหนดสาระ วิธีการ และคุณลักษณะที่เหมาะสม” ในการเตรียมค่ายมีกิจกรรมที่จะต้องดำเนินการหลายเรื่อง ผู้จัดการค่ายจะต้องจัดลำดับความสำคัญก่อนหลัง แล้วกำหนดปฏิทินการทำงานเพื่อกำหนดเวลาที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรม โดยการวางแผนงานนี้อาจจะกระจายงานหรือแบ่งงานให้ทีมงานตามความสามารถและความถนัด

#### ขั้นตอนในการจัดค่าย

##### 1. ขั้นการเตรียมค่าย

เป็นกระบวนการคิดและวางแผนเบื้องต้น เพื่อให้สามารถประมวลปัจจัยต่าง ๆ ที่สำคัญในการจัดการค่าย ประกอบด้วย วัตถุประสงค์การจัดค่าย กระบวนการบริหารค่าย ตลอดจนการมอบหมายงานให้ทีมงานตามความสามารถความถนัด

##### 2. ขั้นการดำเนินงานค่าย

เป็นการแปลงกระบวนการที่ออกแบบสู่การปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมโดยทั่วไปมีรูปแบบหรือขั้นตอน ดังนี้

1. การเปิดค่าย
2. กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อละลายพฤติกรรม
3. กิจกรรมที่นำเสนอกระบวนการเรียนรู้ในประเด็นหรือเนื้อหาหลักของค่าย
4. กิจกรรมที่สามารถก่อให้เกิดการประยุกต์กระบวนการเรียนรู้

มาปรับใช้ในระหว่างค่าย

5. ระหว่างการทำกิจกรรมอาจมีการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์คั่นเวลาตามความเหมาะสม
6. การปิดค่าย

##### 3. ขั้นการสรุปผลการดำเนินงานค่าย

เมื่อการดำเนินงานค่ายเสร็จสิ้น ผู้จัดการค่าย ทีมวิทยากร ประเมินผลการดำเนินกิจกรรมเป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือไม่ ทบทวนกิจกรรม ประมวลผลประสบการณ์ สรุปความรู้ ความเข้าใจ ทักษะต่าง ๆ การค้นพบความสามารถความถนัด สิ่งที่ต้องพัฒนาเพิ่มเติมของตนเอง การสร้างแรงบันดาลใจส่วนบุคคลและแรงบันดาลใจกลุ่มสมาชิกค่ายทั้งหมดร่วมกัน การสรุปการดำเนินงาน ผลงานของค่าย จุดอ่อน จุดแข็ง รวมทั้งแนวทางในการพัฒนาและแก้ไขปัญหา อันจะเป็นแนวทางในการจัดค่ายครั้งต่อไป

#### บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการจัดค่าย

การจัดค่ายมีบุคลากรที่เกี่ยวข้องในการทำงาน โดยมีการแบ่งหน้าที่การทำงานอย่างชัดเจน มีรายละเอียดดังนี้

##### 1. ผู้จัดการค่าย

ในการจัดค่าย “ผู้จัดการค่าย” หมายถึง บุคคลที่มีบทบาทในการบริหารจัดการค่ายอย่างเป็นระบบ และให้บรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการ

## บทบาทของผู้จัดการค่าย

1. ดูแลรับผิดชอบการดำเนินงานค่ายตั้งแต่ต้นจนจบผู้จัดการค่ายจะต้องมองเห็นและเข้าใจภาพรวมของกระบวนการทั้งหมด ตั้งแต่การเตรียมการค่าย ทั้งด้านบุคลากร สถานที่ อุปกรณ์ งบประมาณ หลักสูตรอาหาร การคัดสรรสมาชิกค่าย ฯลฯ จนถึงการดำเนินไปของค่าย จนกระทั่งค่ายสิ้นสุด และรวมถึงสรุปผลการดำเนินการค่าย การประเมินและการปรับปรุงเพื่อการจัดค่าย การบริหารความเสี่ยง ป้องกันและแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าสามารถตอบคำถามของผู้อื่นได้ เมื่อมีผู้สงสัยเกี่ยวกับผลที่เกิดขึ้นนักเรียนสามารถตอบได้ชัด ตอบเป็น

2. บริหารทีมงาน การแบ่งและกำหนดหน้าที่ที่ชัดเจนให้ทีมงานแต่ละคน ติดตามการทำงานให้แล้วเสร็จตามกำหนดการ และสามารถให้คำปรึกษาเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับทีมได้

3. ประสานงานกับผู้เกี่ยวข้อง ได้แก่ ที่ปรึกษา ผู้สนับสนุนผู้ปกครอง สื่อมวลชน ผู้สังเกตการณ์ เป็นต้น

## คุณสมบัติของผู้จัดการค่าย

1. มีความเป็นผู้นำ มีทักษะในการบริหารจัดการ ประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน รวมทั้งวิเคราะห์งาน การลำดับความสำคัญ และการกระจายงาน

2. มีความรับผิดชอบสูง เอาใจใส่ทั้งภาพรวมและรายละเอียด

3. มีมนุษยสัมพันธ์ สามารถประสานงานได้ดี

4. มีวิจรรย์ญาณ ไหวพริบปฏิภาณดี สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้

5. ใฝ่การเรียนรู้ ฝึกฝน พัฒนาตนเองตลอดเวลา

6. การเป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่ผู้อื่น

## 2. พี่เลี้ยง

ในการจัดค่าย “พี่เลี้ยง” หมายถึง บุคลากรที่มีบทบาทในการดูแลกลุ่มสมาชิกค่ายโดยเฉพาะ โดยมีสัดส่วนพี่เลี้ยงต่อสมาชิกค่ายที่เหมาะสม เพียงพอ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับวัย จำนวน และลักษณะกิจกรรมของค่าย บางพื้นที่อาจให้ครูทำหน้าที่พี่เลี้ยงค่าย โดยการสลับพื้นที่เพื่อลดความรู้สึกรังเกียจของสมาชิกค่ายว่าเป็นครู

## บทบาทของพี่เลี้ยง ได้แก่

1. การดูแลสมาชิกค่าย ทั้งการใช้ชีวิต ความเป็นอยู่ การตอบ

ข้อสงสัยต่าง ๆ รวมถึงการเฝ้าระวังความปลอดภัย ร่วมประเมิน สังเกตพฤติกรรมของสมาชิกค่ายที่ได้รับมอบหมาย ตลอดจนรายงานข้อมูล เพื่อการสรุปประจำวันและปรับกิจกรรม

2. การนำหรือสนับสนุนกิจกรรมค่าย พี่เลี้ยงค่ายอาจทำหน้าที่

เป็นผู้นำหรือสนับสนุนการทำกิจกรรมหลัก และเป็นผู้กระตุ้นความคิดความสามารถการมีส่วนร่วม แต่ไม่แทรกแซง ยัดเยียด

3. บทบาทเฉพาะ ในฐานะทีมงานจัดค่าย ผู้จัดการค่ายอาจกำหนดบทบาทเฉพาะให้พี่เลี้ยงแต่ละคน เช่น ดูแลภาพรวม ประเมินสถานการณ์ บรรยากาศประเมินผล ฯลฯ

## คุณสมบัติของพี่เลี้ยง

1. เป็นแบบอย่างที่ดี เช่น ทำงานเป็นทีม

2. มีบุคลิกท่าทีที่อบอุ่น เป็นมิตร เข้ากับสมาชิกค่ายได้ดี
3. มีมนุษยสัมพันธ์ สามารถประสานงานได้ดี
4. มีวิจรรย์ญาณ ไหวพริบปฏิภาณดีสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้
5. ใฝ่การเรียนรู้ ฝึกฝน พัฒนาตนเองตลอดเวลา

### 3. วิทยาการ

แม้ว่าทีมงานจัดค่ายอาจจะดำเนินกิจกรรมค่ายทั้งหมดได้ แต่ในการจัดค่าย บางครั้งอาจมีวิทยากรภายนอกที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่ช่วยเสริมความรู้ให้แก่สมาชิกค่าย การคัดเลือกวิทยากร มีความสำคัญมากเพราะเป็นส่วนหนึ่งของบรรยากาศการเรียนรู้แลกเปลี่ยนระหว่างสมาชิกค่ายวิทยากรอาจจะเป็นนักวิชาการ ผู้รู้ ประชาชนชาวบ้าน ผู้นำศาสนา วิทยากรควรทำความเข้าใจกับเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของค่ายและให้ความสำคัญในการจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ ถ้ามีโอกาสควรมีการประชุมที่มหาวิทยาลัยพร้อมกันอย่างน้อย 1 ครั้ง เพื่อให้เห็นภาพรวมของการเรียนรู้และสามารถเชื่อมโยงกิจกรรมความรู้กันได้การจัดกิจกรรมกับวัยรุ่น วิทยากรจะเป็นผู้สร้างบรรยากาศที่เอื้อให้เด็กวัยรุ่นสามารถสงบนิ่ง เปิดใจ ร่วมมือและมีสมาธิกับกิจกรรมอย่างเต็มที่ในบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่เขาารู้สึกปลอดภัยที่จะเปิดเผยความรู้สึกของตนเองกล้าที่จะแลกเปลี่ยนประสบการณ์และเปิดเผยความรู้สึกของตนเองกับเพื่อนและกลุ่ม

#### บทบาทของวิทยากร

##### 1. ช่วงเริ่มต้นกิจกรรม

1.1 การเตรียมตัวภายในของวิทยากรโดยการทำจิตใจให้สงบ

1.2. การลดความรู้สึกตึงเครียดหรือกำแพงที่เด็กวัยรุ่นมักจะใช้ปิดกั้นตนเองจากคนอื่น ทำกิจกรรมละลายพฤติกรรม เพื่อทำความรู้จักและคุ้นเคยกันและกันและหมั่นสังเกตพฤติกรรมของสมาชิกในกลุ่มที่เกิดขึ้นตลอดเวลา พยายามดึงให้สมาชิกมีส่วนร่วมทุกคน

1.3 การตั้งกติกาในกลุ่มและสัญลักษณ์การสื่อสารภายในกลุ่มในช่วงแรกก่อนเริ่มกิจกรรม เช่น กติกาเรื่องการรักษาเวลา การขออนุญาตออกจากกิจกรรมกลางคันการรักษาความเงียบในกิจกรรมที่ต้องใช้ความสงบนิ่งและสงบ ไม่รบกวนหรือแหงนคิ้วคนอื่นเพื่อให้เสียสมาธิ ข้อตกลงเมื่อมีการแก้ง รั้งแก้งกัน หรือพฤติกรรมอะไรที่สมาชิกไม่ต้องการให้เกิดขึ้นในกลุ่มการปิดเครื่องมือสื่อสารระหว่างการทำกิจกรรม หรือการใช้สัญลักษณ์ที่อาจให้กลุ่มช่วยกันคิด เมื่อต้องการให้เกิดความเงียบ หยุดการพูดคุย เล่นกัน หรือสัญลักษณ์ในการให้กำลังใจสมาชิกในกลุ่มนอกเหนือจากการตบมือ ซึ่งอาจสร้างสรรค์วิธีใหม่ ๆ ที่เป็นเฉพาะของกลุ่มก็จะทำให้เด็กวัยรุ่นให้ความร่วมมือมากยิ่งขึ้น

1.4 การชี้แจงวัตถุประสงค์ของการเข้าร่วมกิจกรรมโดยเน้นเรื่องการให้สมาชิกในกลุ่มเปิดโอกาสให้ตนเองที่จะทดลองและพยายามมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ และเปลี่ยนโดยไม่ตัดสินหรือตำหนิ เน้นย้ำกับการรักษาความลับต่อการให้สมาชิกในกลุ่มเปิดโอกาสให้ตนเองที่จะทดลองและพยายามมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ และเปลี่ยนโดยไม่ตัดสินหรือตำหนิ เน้นย้ำกับการรักษาความลับต่อกัน

##### 2. ช่วงระหว่างการทำกิจกรรม

2.1 สร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยพร้อมจะเปิดรับ และมีความตั้งใจในการรับฟังผู้อื่น ด้วยการเริ่มต้นจากตนเอง น้ำเสียงภาษาที่ใช้ ท่าทาง และคำพูดที่อ่อนโยน โดยพยายามหลีกเลี่ยงการใช้คำสั่ง การวิจารณ์หรือการตำหนิ รวมถึงสังเกตบรรยากาศของกลุ่ม

2.2 ยอมรับความแตกต่างของสมาชิกแต่ละคนอย่างเท่าเทียมกันตอบสนองอย่างเหมาะสม และมีความเชื่อในศักยภาพของสมาชิกแต่ละคนผ่านถ้อยคำและท่าทาง

2.3 กรณีที่มีปัญหาเกิดขึ้นระหว่างกิจกรรม เช่น เกิดความขัดแย้งทะเลาะ หรือไม่พอใจกัน อาจจำเป็นต้องมีการแยกคู่กรณีออกจากกลุ่มใหญ่ และมีทีมวิทยากรช่วยให้คู่กรณีได้มีโอกาสเปิดใจอย่างจริงใจและตรงไปตรงมาแสดงออกอารมณ์อย่างเหมาะสม และวิธีแก้ไขปัญหาร่วมกัน โดยแสดงให้สมาชิกในกลุ่มรับรู้ว่าจะต้องมีความรับผิดชอบต่อพฤติกรรมและปัญหาของตนเองอย่างเหมาะสม

2.4 กิจกรรมที่มีการสัมผัสทางกายหรือมีปฏิสัมพันธ์เป็นคู่ ควรมีความเป็นธรรมชาติมากที่สุด มีการสาธิตและชี้้นำให้สมาชิกแสดงออกโดยไม่สื่อความหมายเป็นเรื่องการแสดงออกทางเพศ และสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย

2.5 ในกรณีที่สมาชิกกลุ่มมีจำนวนมากกว่า 8 - 12 คนขึ้นไปในกิจกรรมที่ต้องมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้สึก อาจแบ่งเป็นกลุ่มย่อย 4 - 6 คน และมีพี่เลี้ยงประจำกลุ่มเพื่อให้สมาชิกแต่ละคนมีโอกาสในการแสดงความรู้สึก และความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่การทำกิจกรรมกับวัยรุ่นที่มีการค้างคืนหรืออยู่ร่วมกันมากกว่า 1 วัน จำเป็นที่จะต้องมีการติดการอยู่ร่วมกันอย่างชัดเจน เช่น การจัดที่พักแยกชาย - หญิง อาจมีพี่เลี้ยงประจำกลุ่มในการดูแล และมีการทบทวนกติกาในแต่ละวัน

### 3. ช่วงปิดท้ายของกิจกรรม

3.1 สรุปกิจกรรมและสิ่งที่สมาชิกได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการทำกิจกรรมและเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มได้มีเวลาในการทบทวนสิ่งดี ๆ ที่ตนเองได้รับหรือได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการทำกิจกรรม ได้แสดงออกถึงการขอบคุณ ขอโทษ และให้กำลังใจซึ่งกันและกันโดยใช้พลังกลุ่ม แนะนำการกลับไปสังเกตตนเอง สำรวจภายในจิตใจตนเอง ฝึกเรียนรู้ในการยอมรับและชื่นชมตนเองอย่างต่อเนื่อง รวมถึงเน้นย้ำเรื่องการรักษาความลับของสมาชิกในกลุ่ม

3.2 อาจมีกิจกรรมจบ เช่น การกอดกลุ่ม

### คุณสมบัติของวิทยากร

1. มีความรู้ ความสามารถเฉพาะด้านที่ตรงกับประเด็นค่าย
2. มีความสามารถในการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นสำคัญ เข้าใจธรรมชาติการเรียนรู้ของนักเรียน
3. ใช้เทคนิควิธีการสื่อสารที่เหมาะสมและน่าสนใจ สรรค์สร้างและเลือกใช้สื่อ/นวัตกรรมที่เหมาะสมกับสมาชิกค่ายและสถานที่

### 4. ทีมสนับสนุน

ทีมสนับสนุนครอบคลุมบุคลากรที่ทำหน้าที่อื่น ๆ ในค่าย นอกเหนือจากที่กล่าวมาข้างต้น บทบาทของทีมสนับสนุน

#### บทบาทของทีมสนับสนุน

ทีมสนับสนุนมีบทบาทความรับผิดชอบเฉพาะในเรื่องต่าง ๆ เช่น สวัสดิการ สถานที่ พยาบาล ยานพาหนะ และอาหาร เป็นต้น พร้อมทั้งหน้าที่ประสานงาน อำนวยความสะดวก เพื่อให้กระบวนการค่ายเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพครอบคลุม และสอดคล้องตามวัตถุประสงค์

## คุณสมบัติของทีมสนับสนุน

1. มีความรับผิดชอบสูง
2. มีทักษะในการตัดสินใจและแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้
3. ไม่ละเลยเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ โดยเฉพาะส่วนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องความปลอดภัยเป็นตัวอย่างที่ดีให้แก่สมาชิกค่าย (ปฏิบัติตนสอดคล้องกับวินัยค่าย)

## 5. สมาชิกค่าย

การจัดการทุกค่ายมีเป้าหมายและวัตถุประสงค์ ดังนั้น การคัดเลือกกลุ่มเป้าหมายหรือสมาชิกค่ายจะส่งผลต่อความสำเร็จของค่าย การคัดเลือกหรือคัดกรองสมาชิกค่ายมีหลายวิธี ได้แก่ สัมภาษณ์ แบบสอบถาม จัดกิจกรรมการค้นหา แนะนำ การทดสอบความรู้ ความสามารถเบื้องต้นผู้จัดการค่ายต้องวางแผนการคัดเลือกกลุ่มเป้าหมาย และจะต้องทำความเข้าใจกับความต้องการและลักษณะของบุคคลซึ่งมีความแตกต่างด้านประสบการณ์ ภูมิหลัง วัฒนธรรม และความสามารถของกลุ่มเป้าหมายบางค่ายสมาชิกค่ายอาจเป็นกลุ่มนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ หรือมาจากหลากหลายกลุ่มที่มีความแตกต่างด้านวัฒนธรรม

## ข้อควรคำนึงในการคัดเลือกกลุ่มเป้าหมาย

1. การกำหนดคุณสมบัติของสมาชิกค่ายที่ชัดเจน ซึ่งจะช่วยให้จัดพัฒนาหลักสูตรและจัดกิจกรรมให้แก่สมาชิกได้เกิดการเรียนรู้ และการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ และกำหนดคุณลักษณะสมาชิกค่ายที่ต้องการให้เกิดหลังจากการเข้าค่ายแล้วอย่างชัดเจน
2. การกำหนดช่วงอายุของสมาชิกค่ายมีผลต่อการดำเนินกิจกรรมหากว่าช่วงอายุห่างกันมากเกินไปก็อาจทำให้กิจกรรมไม่ต่อเนื่อง หรือเกิดการต่อต้านจากบางกลุ่ม (ยกเว้นกลุ่มเป้าหมายที่เป็นครอบครัวเดียวกันหรือพ่อ แม่ ลูก) เช่น นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีพื้นฐานความรู้ต่างกัน ความสนใจต่างกัน
3. จำนวนของผู้เข้าค่ายมีจำนวนที่พอเหมาะกับเงื่อนไขอื่น ๆ เช่น ลักษณะของกิจกรรม จำนวนพี่เลี้ยง จำนวนวัสดุอุปกรณ์ที่จัดหาได้ เพราะเงื่อนไขเหล่านี้จะส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้และการดูแลสมาชิกค่าย ปกติอัตราส่วนของพี่เลี้ยง 1 คน ดูแลนักเรียนประมาณ 8 - 9 คน ในค่ายไม่ควรมีผู้ใหญ่มากเกินไปเพราะจะสร้างบรรยากาศที่กดดันให้เด็กได้
4. การเตรียมตัวก่อนเข้าค่าย อาจจะมอบหมายงานให้สมาชิกค่ายเตรียมล่วงหน้า และนำมาเสนอแลกเปลี่ยนในค่าย

## การบริหารจัดการในค่าย

### 1. การประชุมทีมงานประจำวัน

ผู้จัดการค่ายควรจัดให้มีการประชุมทีมงานอย่างน้อยวันละ 1 ครั้งเมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมแต่ละวัน เพื่อให้ทีมงานรายงานผลและสรุปเหตุการณ์สำคัญประจำวัน ข้อสังเกตที่อาจส่งผลกระทบต่อกิจกรรมในวันต่อไป และอาจมีการซักซ้อมกิจกรรมในวันถัดไป

### 2. การประชุมทีมงานระหว่างวัน

เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อกิจกรรมและต้องการการตัดสินใจจากทีมงานหรือเพื่อทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดกิจกรรม ผู้จัดการต้องจัดการประชุมระหว่างวัน ซึ่งอาจใช้เวลาในช่วงพัก เพื่อทีมงานจะได้ไม่ต้องลาออกจากหน้าที่ประจำ เว้นแต่เป็นเรื่องเร่งด่วนมาก และควรใช้เวลาให้สั้นและกระชับที่สุด

### 3. กิจกรรมในระหว่างค่าย

- กิจกรรมนำไปสู่การบรรลุเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ของค่าย
- กิจกรรมสร้างสรรค์ สนุก สอดแทรกสาระ กระชับ และประทับใจ

- การจัดตารางกิจกรรมที่ลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก
- เหมาะสมกับวัยและการเรียนรู้ของสมาชิกค่าย
- เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมค่าย

### 3.1 ประเภทกิจกรรม

กิจกรรมที่จัดขึ้นในค่ายมีทั้งกิจกรรมเชิงวิชาการ และกิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมเป็นสื่อสำหรับการพัฒนานักเรียน ประเภทกิจกรรมที่สามารถเลือกใช้ได้ เช่น กิจกรรมฝีมือและศิลปหัตถกรรม เกม กีฬา การเดินร่ำฟ้อนรำ กิจกรรมเข้าจังหวะ งานละคร ดนตรีและการร้องเพลง การอ่าน การพูดการเขียน การศึกษานอกสถานที่ การบริการสังคม อาสาสมัคร ฯลฯ

### 3.2 วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม

วัตถุประสงค์ในการเลือกใช้กิจกรรมค่ายสามารถแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่

**3.2.1 กิจกรรมเพื่อกลุ่มสัมพันธ์** เป็นกิจกรรมช่วยเสริมบรรยากาศในค่ายให้มีความสนุกสนาน ได้รับความสนใจ กระตุ้นให้สมาชิกแสดงความสามารถส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างสมาชิกค่ายกับทีมงาน และก่อให้เกิดความประทับใจการเลือกกิจกรรมนันทนาการ ควรกำหนดเป้าหมายของกิจกรรมชัดเจน เช่น กิจกรรมละลายพฤติกรรม การอุ่นเครื่อง การนำเข้าสู่กิจกรรมหลัก กิจกรรมกระตุ้นความสนใจ

#### (1) กิจกรรมละลายพฤติกรรม (Ice Breaking)

เป็นกิจกรรมที่ทำให้สมาชิกค่ายมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน รู้สึกปลอดภัย เปิดใจสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นลดช่องว่างระหว่างสมาชิกค่ายกับผู้จัดค่ายมักจะจัดกิจกรรมในช่วงเริ่มต้นของค่าย และมีบางส่วนกระจายอยู่ระหว่างค่ายเช่น กิจกรรมแนะนำตัว กิจกรรมชื่อเพื่อน เป็นต้น

#### (2) กิจกรรมสร้างความตื่นตัวให้พร้อมเรียนรู้

(Energizer) เป็นกิจกรรมสั้น ๆ เพื่อกระตุ้นให้สมาชิกค่ายตื่นตัว เตรียมพร้อม ที่จะเรียนรู้ในกิจกรรมหลักต่อไป บางค่ายจะจัดกิจกรรม เริ่มกิจกรรมแต่ละช่วงหรือแทรกกระหว่างกิจกรรม เช่น หลับตาปรบมือ การปีบนิ้วไหล่เพื่อน เป็นต้น

(3) นันทนาการ เกมหรือกิจกรรมที่เน้นความสนุกสนาน รื่นเริง เร้าใจ เพื่อให้สมาชิกค่ายมีความสุข รู้สึกสบาย ๆ ได้ผ่อนคลายจากกิจกรรมหลัก อาจจะทำร้องเพลงร่วมกัน

(4) กิจกรรมอุ่นเครื่อง เป็นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่ใช้ก่อนเริ่มกิจกรรมหลัก แสดงแบบจำลองแนวคิดหรือเนื้อหาที่จะทำในกิจกรรมหลักเมื่อจบกิจกรรมแล้วผู้นำจะสอดแทรกความรู้เนื้อหาสาระที่ต้องการ เช่น เป่ายี่งอตัวหนอนสอดแทรกเรื่อง ผู้นำ - ผู้ตาม หรือการยอมรับความสามารถผู้อื่น เป็นต้น จากนั้นจึงทำกิจกรรมหลักต่อไป ผู้จัดการค่ายควรกำหนดช่วงเวลาและ กิจกรรมที่จะใช้ ไว้ให้ชัดเจน รวมทั้งเตรียมกิจกรรมสำรองที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ทันทีในขณะทำกิจกรรม ผู้นำกิจกรรม นันทนาการต้องสังเกตพฤติกรรมตอบสนองของสมาชิกค่าย เพื่อประเมินกิจกรรมที่เลือกใช้ว่ามีความเหมาะสม ปฏิภาณไหวพริบที่จะรับมือ และแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในฉับพลันทันทีการเลือกกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ต้องมีความเหมาะสมกับสมาชิกค่าย ข้อควรระวังการเลือกใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ คือ ไม่เป็นกิจกรรมที่มีลักษณะสองแง่สองง่าม อาจมีความหมายในทางลบ หรือขัดต่อวัฒนธรรมท้องถิ่น

#### 3.2.2 กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้เนื้อหาหลัก

กระบวนการที่สร้างสรรค์ ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบ กิจกรรมควรมีความหลากหลาย เหมาะสมกับสไตล์ของสมาชิกค่ายที่แตกต่างกัน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของค่ายนั้น ๆ ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถใช้ในค่าย ได้แก่ กระบวนการกลุ่ม การระดมความคิดเห็น การประชุมหารือ แลกเปลี่ยน ละครเป็นสื่อ การสังเกตการณ์ การใช้สถานการณ์จำลองหรือบทบาทสมมติ การสืบค้นความรู้ด้วยตนเอง การค้นพบตนเอง การเรียนรู้จากการบรรยาย การเรียนรู้ผ่านเกม/การเล่น การจัดฐานเรียนรู้ การเรียนรู้สถานที่

หรือสถานการณ์จริงเทคนิคโค้ชหรือพานักเรียนทำการเรียนรู้ สมาชิกค่ายอาจเรียนรู้การทำงานจริง ซึ่งอาจร่วมกันทำจับในค่าย หรือ อาจจะใช้ช่วงเวลาในค่ายเพื่อการพัฒนาโครงการ พัฒนาแนวทางและวางแผนการทำงาน ซึ่งเป็นกิจกรรมต่อเนื่องหลังค่ายไปแล้ว กิจกรรมค่ายที่มีการจัดเรื่องกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นเป็นตอนจะสามารถพัฒนาสมาชิกค่ายได้อย่างมีประสิทธิภาพส่งผลให้ผู้เข้าค่ายสามารถนำความรู้ที่ได้ไปสร้างองค์ความรู้ใหม่

### 3.2.3 กิจกรรมเสริมคุณลักษณะสร้างสรรค์

กิจกรรมที่เสริมสร้างพัฒนาทักษะ คุณลักษณะและพฤติกรรมที่ดีด้านต่าง ๆ สอดแทรกในระหว่างการใช้ชีวิตในค่าย หรือในกิจกรรมหลัก ได้แก่ ทักษะการเป็นผู้นำผู้ตาม การทำงานเป็นทีม ทักษะชีวิต คุณธรรม การแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์การพบปะสังสรรค์ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข เป็นต้น ตัวอย่างเช่นการนำเสนอ นิทรรศการผลงาน ควรคำนึงถึงการแลกเปลี่ยน การสื่อสารกับผู้อื่นด้วยไม่เน้นที่การแสดงผลงานนิทรรศการเท่านั้น

### 3.2.4 กิจกรรมสรุป สะท้อนการเรียนรู้ และประเมินผล

(1) การสรุปกิจกรรม สามารถทำได้หลายวิธี เช่น อาจเป็นวิธีที่ส่งเสริมทักษะอื่น ๆ เช่น การอภิปราย การวาดรูป สรุปกิจกรรมร่วมกันบทสรุปต้องสะท้อนตัวกิจกรรมและให้นักเรียนสามารถนำมาประยุกต์ ปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ และส่งเสริม แนะนำวิธีการให้สมาชิกค่ายได้ใช้ความรู้ หรือทักษะที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมนั้น ๆ อย่างต่อเนื่อง

(2) การสะท้อนการเรียนรู้ตนเอง สมาชิกค่ายทุกคนควรมีส่วนร่วมในการพูด และรับฟังความคิดเห็น ตลอดจนแลกเปลี่ยนข้อคิดที่ได้รับจากกิจกรรม เขียนบันทึก สร้างชิ้นงานร่วมกัน ออกแบบกิจกรรมร่วมกันและในช่วงก่อนปิดค่ายสมาชิกค่ายควรมีเวลาทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ของตนเองว่าค่ายต้องการให้เกิดการเรียนรู้อะไร ตนเองมีการเปลี่ยนแปลงมากน้อยเพียงไร

(3) การประเมินผล แบ่งเป็นการประเมินผลก่อนเริ่มกิจกรรมค่าย การประเมินเมื่อสิ้นสุดกิจกรรม และการประเมินเมื่อสิ้นสุดค่ายมีทั้งการประเมินตนเอง และประเมินการจัดค่าย

## 4. การออกแบบกิจกรรม

ผู้จัดการค่ายควรมีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ความแตกต่างของสมาชิกค่าย และพัฒนากิจกรรมได้อย่างสอดคล้องกับความแตกต่างเหล่านั้น

- เปิดโอกาสให้มีการใช้ คำถาม - ตอบ
- ระดมความคิด การคิดอย่างอิสระ การคิดเชิงบวก
- ทำงานเป็นกลุ่มเพื่อสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม
- สมาชิกค่ายได้ลงมือปฏิบัติจริง

### การออกแบบกิจกรรมค่าย มีข้อควรคำนึง 4 ประการ

(1) นำไปสู่การบรรลุเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของค่าย ถ้าค่ายกำหนดเป้าหมายให้สมาชิกค่ายสามารถลงมือทำได้จริง กิจกรรมที่จัดไว้ควรมีลักษณะให้ได้ลงมือทำจริงหรือเป้าหมาย/เนื้อหาเป็นวิทยาศาสตร์ กิจกรรมก็ต้องเกี่ยวข้องกับเรื่องนั้น ๆ ตลอดจนสามารถนำประสบการณ์จริงมาสร้างแรงบันดาลใจและการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นกับสมาชิกค่าย

(2) เข้าถึงสมาชิกค่ายอย่างทั่วถึง กิจกรรมที่ดีจะต้องเปิดโอกาสให้สมาชิกค่ายทุกคนมีส่วนร่วมมากที่สุด ไม่เลือกปฏิบัติ คำนึงถึงความเหมาะสมกับเพศ วัย ศาสนา วัฒนธรรม ชาติพันธุ์ของสมาชิกค่าย รูปแบบกิจกรรมน่าสนใจสำหรับทุกคน และไม่ซับซ้อนมาก

(3) การลำดับกิจกรรม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ดีขึ้น เช่น จากเรื่องง่ายไปยาก มีการสลับกิจกรรมที่มีหนัก - เบา และเนื้อหาเรียงร้อยสอดคล้องกันผู้นำกิจกรรมควรทดลองทำกิจกรรมที่จะให้สมาชิกค่ายทำเพื่อตรวจสอบการใช้เวลา ผลที่เกิดขึ้น และ



ระยะเวลาที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมจะส่งผลต่อบรรยากาศในการทำงานกลุ่มในค่าย เช่น ถ้าระยะเวลาสั้นไปจะทำให้สมาชิก ค่ายเกิดอาการเครียด

(4) **ข้อพึงระวัง** ในการจัดกิจกรรมผู้จัดต้องตระหนักถึงความปลอดภัยของสถานที่และกิจกรรม กำหนดขอบเขตพื้นที่ที่ปลอดภัย พื้นที่เสี่ยงและการป้องกัน การเรียนรู้หรือทำกิจกรรมไม่เน้นแข่งขันอย่างเอาเป็นเอาตายสมาชิกค่ายไม่ต้องอยู่ภายใต้แรงกดดันเรื่องคะแนน ไม่เน้นที่ความเป็นเลิศ ไม่ควรให้มีการลงโทษหรือลักษณะของการประจาน เพราะจะบั่นทอนความภาคภูมิใจของสมาชิกค่ายและทีม

## 5. สื่อและอุปกรณ์

สื่อและอุปกรณ์จะช่วยอำนวยความสะดวกในการทำกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ซึ่งผู้จัดการค่ายต้องจัดหาสื่ออุปกรณ์ไว้ให้เพียงพอเหมาะสมกับการทำกิจกรรม เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจ ทันสมัย มีความปลอดภัยและไม่ก่อให้เกิดความเสียหายหรือการทำลายทรัพยากรธรรมชาติในพื้นที่

## 6. สถานที่

ผู้จัดการค่ายต้องสำรวจและประสานงานด้านสถานที่ไว้ล่วงหน้าเพื่อให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปตามแผนงานที่ออกแบบไว้ มีความปลอดภัยที่เอื้อต่อการจัดกิจกรรม สาธารณูปโภค แสงสว่าง การระบายอากาศ เป็นต้น

## ข้อควรระวังในการบริหารจัดการค่าย

1. การออกแบบกิจกรรมค่ายไม่ควรเป็นกิจกรรมที่ซ้ำกับกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน
2. เน้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนได้ฝึกทักษะกระบวนการตามวัตถุประสงค์
3. ให้ความสำคัญกับความปลอดภัยของทุกคนในค่าย ตลอดระยะเวลาที่เข้าค่าย
4. พี่เลี้ยงต้องดูแลสมาชิกอย่างใกล้ชิด และมีมาตรการในการป้องกันดูแลแก้ไขปัญหาด้านพฤติกรรมที่อาจเกิดขึ้น
5. ควรมีการประสานงานหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการป้องกัน ดูแล แก้ไขปัญหา ตลอดระยะเวลาที่เข้าค่าย เช่น โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพ อพปร. กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน สมาชิก อบต. เจ้าหน้าที่ตำรวจ เป็นต้น

## ประโยชน์ที่สมาชิกได้รับจากการเข้าค่าย

1. ได้เรียนรู้ ฝึกทักษะการเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี
2. ได้ฝึกทักษะกระบวนการคิด ให้คิดได้ คิดเป็น คิดถูก
3. ได้ฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
4. ได้พัฒนาด้านธรรม รู้จักคิดสิ่งที่ผิดหรือถูก สิ่งที่ดีหรือไม่ควรทำ มีความรับผิดชอบ ตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณ และการควบคุมอารมณ์
5. ได้ฝึกทักษะการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น ได้เพื่อน พี่ น้อง ครูที่ดี
6. ได้รู้จักและเข้าใจตนเอง ตระหนักในคุณค่าของตนเอง พัฒนาตนเองตัดสินใจอนาคต การเรียน การทำงานของตนบนพื้นฐานประสบการณ์ที่เหมาะสม
7. ได้พัฒนาคุณลักษณะด้านจิตสาธารณะในระดับจิตสำนึก ความคิดความเชื่อ ทศนคติ
8. ได้ปฏิบัติงานโครงการที่เป็นประโยชน์กับผู้อื่น พัฒนาการทำงานที่รับผิดชอบสังคม
9. ได้เรียนรู้และฝึกทักษะผ่านกระบวนการที่แตกต่างกับการเรียนในชั้นเรียน

## บทที่ 3

### การจัดค่ายภาษา

#### ความสำคัญการจัดค่ายภาษา

การจัดค่ายภาษาอังกฤษเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้การสอน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง และในขณะเดียวกันก็เป็นการเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนการสอนในห้องเรียนเป็นนอกห้องเรียน โดยใช้กิจกรรมที่หลากหลาย มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในบรรยากาศที่สนุกสนาน เช่น การใช้เกมต่างๆ เพลง หรือ บทบาทสมมติ ซึ่งกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้สามารถจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาโดยไม่รู้ตัว

ค่ายภาษาอังกฤษจัดได้หลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของการจัดค่ายแต่ละครั้ง อาจจัดค่ายที่บูรณาการหลายวิชา โดยใช้กิจกรรมภาษาอังกฤษเป็นแกนหลัก เช่น ค่ายเรียนรู้จากธรรมชาติ ค่ายสิ่งแวดล้อม ค่ายวัฒนธรรมฯลฯ หรือการจัดค่ายภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เป็นการจัดให้มีการสนทนากับเจ้าของภาษาโดยการแบ่งเป็นฐานปฏิบัติการคล้ายกับฐานการเรียนรู้ของกิจกรรมลูกเสือเนตรนารี หรือการจัดค่ายภาษาต่างประเทศหลายภาษา อาทิ ภาษาอังกฤษ ภาษาลาว ภาษาเวียดนาม ภาษากัมพูชา ภาษาญี่ปุ่น ภาษาจีน จัดเหมือนกับค่ายภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยการแบ่งเป็นฐานของแต่ละภาษา เรียนรู้กับเจ้าของภาษาโดยตรง

การกำหนดกิจกรรม จะต้องคำนึงถึงหลักการต่อไปนี้

1. เพศ และวัยของผู้เข้าค่าย บางกิจกรรมต้องใช้ความพร้อมในด้านร่างกาย ว่าเหมาะสมกับเพศ และวัยของผู้เข้าค่ายเพียงใด
2. จำนวนผู้ร่วมทำกิจกรรม กิจกรรมใด ๆ ที่กำหนดขึ้น ควรให้ผู้เข้าค่ายร่วมกันทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม เพื่อที่จะให้ผู้เข้าค่ายได้กระบวนกรกลุ่ม และมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน จำนวนคนที่อยู่ในกลุ่มจะต้องมีความเหมาะสม ไม่มากและน้อยเกินไปขึ้นอยู่กับกิจกรรมนั้นเป็นหลัก และในแต่ละกลุ่มควรมีจำนวนคนใกล้เคียงกัน
3. ช่วงเวลาและระยะเวลาที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียน เป็นค่ายภาษาระยะเวลาสั้น ๆ อย่างน้อย 1 วัน หรือค่ายภาษาค้างคืน อย่างน้อย 3 วัน 2 คืน หรือค่ายภาษาไม่ค้างคืน 1-2 วัน สำหรับค่ายภาษาค้างคืนผู้เรียนจะมีโอกาสได้ทำกิจกรรมที่เป็นกิจวัตรประจำวันได้ เช่นการสนทนาในยามเช้า การรับประทานอาหารเช้า การพักผ่อน การทักทาย การกล่าวลา มีโอกาสในการออกกำลังกายตอนเช้าใช้ชีวิตธรรมกันนในสังคม และได้มีการเรียนรู้ในกิจกรรมวิชาการและนันทนาการต่าง ๆ เพิ่มเติมได้อีกในการจัดค่ายภาษาอังกฤษแต่ละครั้งมีการกิจที่ต้องจัดทำเป็นรายละเอียดค่อนข้างมาก ต้องมีการวางแผนดำเนินการอย่างดีและรอบคอบ จะทำให้การจัดกิจกรรมค่ายประสบความสำเร็จ

#### จุดมุ่งหมายของการเข้าค่าย

1. ได้รับประสบการณ์ตรงจากการสื่อสารกับเจ้าของภาษา มีการเรียนรู้จากการสังเกต สัมผัส ข้อมูล เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จากสภาพจริง
2. ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาที่ท้าทาย สนุก น่าสนใจ แปลกใหม่ และตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ภาษา
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนากระบวนการคิด ได้แก่ การคิดแก้ปัญหา คิดวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ คิดริเริ่มสร้างสรรค์และความสามารถในการตัดสินใจ
4. ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนากระบวนการสืบเสาะความรู้ และกระบวนการทางภาษา ด้วยการทำกิจกรรมหลากหลาย อิสระ โดยอยู่บนพื้นฐานของหลักการและแนวความคิดหลักการทางการเรียนภาษา
5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการสื่อสาร มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์และมีความสุข

6. ส่งเสริมความเป็นผู้นำ ความเชื่อมั่นในตนเอง ความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ มีคุณธรรมและจริยธรรมในการปฏิบัติต่อสังคม

## แนวทางการจัดค่ายภาษา

1. จัดทำโครงการค่ายภาษาอังกฤษ จะต้องเสนอโครงการเพื่อให้ได้รับความเห็นชอบและอนุมัติจากผู้บังคับบัญชา โครงการค่ายประกอบด้วยเนื้อหาหลัก ๆ คือ หลักการเหตุผล และความสำคัญของการจัดค่าย วัตถุประสงค์ สถานที่ กิจกรรมวิชาการและ กิจกรรมนันทนาการ จำนวนผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมค่าย วิทยากร งบประมาณ ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการจัดค่าย และ กำหนดการจัดกิจกรรมค่ายที่แสดงรายละเอียดของแต่ละวัน

### 2. การเตรียมการ

2.1 ระดมความคิดเพื่อวางแผนจัดค่าย ค่ายภาษาอังกฤษ เป็นกิจกรรมที่ต้องร่วมกันหลายฝ่าย ก่อนจัดค่ายจึงควร ประชุมปรึกษากับผู้ร่วมงาน เพื่อวางแผน กำหนดรูปแบบ เนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการจัดค่าย ช่วงเวลาและสถานที่จัดค่าย

2.2 การกำหนดหัวข้อของค่าย จำเป็นที่จะต้องวางแผนล่วงหน้า เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกสถานที่จัดค่าย เลือกกิจกรรมให้สอดคล้องกับหัวข้อรวมถึงการจัดหาวิทยากรเพิ่มเติม

2.3 สถานที่จัดค่ายภาษาอังกฤษ ควรเลือกสถานที่ที่มีการคมนาคมสะดวก ไม่ไกลจากโรงเรียน สถานศึกษา มากนัก มีความปลอดภัย เช่น อาคารอเนกประสงค์ หอประชุม สำหรับค่ายระยะสั้น 1 วัน หรือค่ายไม่นอนค้างคืน 1 – 2 วัน หากเป็นค่ายค้างคืนต้องเลือกสถานที่ที่มีที่พักเพียงพอและสะอาด ที่สำคัญสถานที่จัดค่ายควรสอดคล้องกับหัวข้อเรื่องของค่ายควรจัดใน แหล่งเรียนรู้ธรรมชาติ อาจเป็นแหล่งท่องเที่ยว เช่น ชายทะเล อุทยานแห่งชาติ สวนพฤกษศาสตร์ อาจจัดค่ายให้ใกล้แหล่งศึกษา ดูงานที่จะใช้เป็นแนวคิดในการทำกิจกรรม

2.4 ช่วงเวลาและระยะเวลาในการจัดค่าย ต้องสอดคล้องกับหัวข้อกิจกรรมค่ายและจัดให้ถูกฤดูกาล ช่วงที่เหมาะสมคือ ฤดูร้อน และฤดูหนาว ที่ไม่ใช่ในช่วงร้อนจัดหรือหนาวจัด และควรจัดในช่วงวันหยุด หรือระหว่างปิดภาคเรียน

3. การวางแผนดำเนินกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ประกอบด้วยกิจกรรมวิชาการ กิจกรรมนันทนาการ หรืออาจมีกิจกรรม บำเพ็ญประโยชน์ด้วยถ้ามีโอกาสทำได้

3.1 กิจกรรมวิชาการ จัดได้หลากหลาย แต่ควรเป็นกิจกรรม ที่แตกต่างจากการเรียนตามหลักสูตรปกติ กล่าวคือ กิจกรรมมีความน่าสนใจ สนุก ทำทาย มีความอิสระทางความคิดพอสมควร เปิดโอกาสให้ผู้เรียนปฏิบัติมากที่สุด และให้ผู้เรียนทุกคนได้แสดงออกถึงศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ กิจกรรมวิชาการที่จัดให้ค่ายภาษาอังกฤษ หรือค่ายภาษาต่างประเทศหลายภาษา แบ่งเป็นกิจกรรมหลัก ๆ ได้แก่

3.1.1 กิจกรรมสำรวจภาคสนาม ผู้เรียนจะมีโอกาสสัมผัสแหล่งเรียนรู้ในสถานการณ์จริง ได้สำรวจและ รวบรวมข้อมูลจากเจ้าของภาษา

3.1.2 กิจกรรมแก้ปัญหา ผู้เรียนจะระบุคำถามหรือปัญหาตามความสนใจโดยใช้ข้อมูลแหล่งเรียนรู้ หรือ สถานการณ์จริง ซึ่งแตกต่างจากคำถามหรือปัญหาที่เรียนในชั้นเรียน

3.1.3 กิจกรรมคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะแสดงออกอย่างอิสระถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ผลผลิตของ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์จะออกมาในชิ้นงานที่อาจเป็นสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ เช่น การวาดภาพ การฝึกใช้ภาษา การแสดงละคร เป็นต้น

3.1.4 กิจกรรมการสื่อสาร เป็นกิจกรรมทำทายที่ผู้เรียนจะมีโอกาสทำและปฏิบัติ ซึ่งไม่สามารถทำได้ในเวลา เรียนปกติเนื่องจากข้อจำกัดเรื่อง บุคคล สถานการณ์ สถานที่ ฯลฯ

3.1.5 กิจกรรมสร้างแรงบันดาลใจด้านภาษาอังกฤษ ได้แก่ การศึกษาดูงานในแหล่งเรียนรู้ หรือหน่วยงาน ต่าง ๆ ในท้องถิ่น การได้พบปะสนทนากับเจ้าของภาษา

### 3.2 กิจกรรมนันทนาการ

กิจกรรมนันทนาการสามารถจัดได้หลากหลาย กิจกรรมนันทนาการมีจุดมุ่งหมายเพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ สร้างความเป็นกลุ่ม สร้างความเป็นผู้นำ เพื่อการผ่อนคลาย กิจกรรมนันทนาการจัดก่อนกิจกรรมวิชาการเป็นระยะ ๆ หรือจัดเป็นการนันทนาการโดยเฉพาะในภาคเช้าก่อนกิจกรรมค่ายหรือภาคค่ำ ได้แก่

3.2.1 การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ

3.2.2 เกมต่าง ๆ และการแข่งขันที่มีความเชื่อมโยงกับเนื้อหาภาษาอังกฤษ เช่น เกมทายคำ walk Rally

3.2.3 การร้องเพลง

3.2.4 เล่นละคร

3.2.5 กิจกรรมชมภาพยนตร์ วิดิทัศน์สารคดีต่าง ๆ ที่มีเรื่องเกี่ยวกับภาษา วัฒนธรรม

3.2.6 กีฬาและการละเล่นพื้นบ้านต่าง ๆ

3.2.7 การแสดงรอบกองไฟ

### 3.3 กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์

ผู้เรียนอาจทำกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ที่สัมพันธ์กับสถานที่จัดค่าย เช่น ในกรณีจัดค่ายใกล้ชายทะเล สวนรุกขชาติ สวนสาธารณะ อาจจัดกิจกรรมปลูกต้นไม้ ปรับปรุงสภาพแวดล้อม รวมถึงการทำความสะอาดสถานที่

4. เตรียมบุคลากรฝ่ายต่าง ๆ การจัดค่ายแต่ละครั้ง ควรระดมความร่วมมือจากครู ผู้บริหารบุคลากรต่าง ๆ ทำงานร่วมกัน ในค่ายโดยแบ่งความรับผิดชอบงานแต่งตั้งเป็นคณะกรรมการค่ายภาษาอังกฤษ คณะกรรมการแต่ละฝ่ายอาจมีผู้แทนผู้เรียนเป็นผู้ช่วย จำนวนของคณะกรรมการแต่ละฝ่ายควรพิจารณาตามความเหมาะสมกับงานและจำนวนผู้เรียนที่เข้าค่าย กรรมการฝ่ายต่าง ๆ ในค่ายได้แก่

4.1 ประธานและรองประธาน มีหน้าที่รับผิดชอบการจัดค่ายภาษาอังกฤษ ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ อำนวยความสะดวกในการปฏิบัติงานของทุกฝ่ายให้เป็นไปอย่างราบรื่น

4.2 กรรมการฝ่ายวิชาการ มีหน้าที่เลือกสรรกิจกรรมวิชาการ จัดทำเอกสารกิจกรรมค่าย เอกสารคู่มือที่เสริมการทำกิจกรรม จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์สำหรับกิจกรรม สำรวจสถานที่จัดค่าย ประสานกับสถานที่ศึกษาดูงาน จัดเตรียมแบบประเมินผลค่าย จัดหาวิทยากร และจัดหาพี่เลี้ยงประจำกลุ่ม ซึ่งอาจเป็นครู หรือผู้แทนผู้เรียน

4.3 กรรมการฝ่ายนันทนาการ มีหน้าที่คิดและเลือกกิจกรรมนันทนาการที่เหมาะสม จัดหาวิทยากรที่เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ เตรียมเอกสารที่เกี่ยวข้อง วัสดุอุปกรณ์ และของรางวัลสำหรับกิจกรรมนันทนาการ

4.4 กรรมการฝ่ายบริการ มีหน้าที่จัดหาสถานที่พัก (สำหรับค่ายค้างคืน) อาหาร น้ำดื่ม ห้องน้ำ ยา และอุปกรณ์ปฐมพยาบาลเบื้องต้น ยานพาหนะ จัดบุคคลดูแลความปลอดภัยและการเจ็บป่วยของผู้เรียนในค่าย เรื่องความปลอดภัยเป็นเรื่องสำคัญมาก ต้องดูแลตั้งแต่เมื่อเดินทางไปเข้าค่าย ช่วงเวลาที่อยู่ค่ายและเดินทางกลับ

4.5 กรรมการฝ่ายธุรการ มีหน้าที่ทำจดหมายติดต่อขออนุญาตผู้ปกครอง จดหมายประสานงานหน่วยงานต่าง ๆ จัดทำประกันอุบัติเหตุ ประชาสัมพันธ์กิจกรรมค่าย จัดทำเรื่องงบประมาณ จัดเตรียมวุฒิบัตร ประกาศนียบัตร เตรียมของที่ระลึกสำหรับหน่วยงานหรือวิทยากรพิเศษ จัดบุคคลบันทึกภาพนิ่ง และหรือวิดิทัศน์

5. เตรียมวัสดุอุปกรณ์เมื่อกำหนดสถานที่ตั้งค่ายภาษาอังกฤษ และกิจกรรมที่จะจัดในระหว่างอยู่ค่ายแล้ว แต่ละฝ่ายต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์ให้พร้อมตามที่จะต้องใช้ในกิจกรรม และจำนวนของอุปกรณ์ ควรมีเพียงพอกับจำนวนผู้เรียนที่เข้าค่าย วัสดุอุปกรณ์ที่ต้องเตรียมได้แก่

5.1 วัสดุอุปกรณ์สำหรับกิจกรรมวิชาการ

5.2 วัสดุอุปกรณ์สำหรับกิจกรรมนันทนาการ

5.3 วัสดุอุปกรณ์สำหรับการบริการ เช่น น้ำดื่ม ภาชนะบรรจุอาหาร และอุปกรณ์พื้นฐานสำหรับการปฐมพยาบาล

6. เตรียมวางแผนเรื่องการแต่งกาย การเข้าค่ายภาษาอังกฤษ แตกต่างจากการเรียนในเวลาปกติ เนื่องจากผู้เรียนต้องทำกิจกรรมต่าง ๆ ตลอดเวลา ตั้งแต่ช่วงเช้ามีจนถึงเวลาค่ำ ควรแต่งกาย ให้เหมาะสมและสะดวกต่อการทำกิจกรรม ในกรณีที่เป็นค่ายค้างคืน ผู้เรียนต้องเตรียมของใช้ส่วนตัวด้วยสิ่งที่ควรให้ผู้เรียนเตรียมการก่อนเข้าค่าย เช่น หมวก ผ้าเช็ดตัว รองเท้าผ้าใบ ยาประจำตัว เสื้อยืด ของใช้ส่วนตัว กางเกงขายาว สมุดบันทึก ชุดพลศึกษาและชุดนอน ดินสอ ปากกา

7. การดำเนินการช่วงกิจกรรมค่ายต่าง ๆ ดังนี้

7.1 จัดกิจกรรมตามที่กำหนดไว้ในโครงการ

7.2 กระตุ้นให้ผู้เรียนที่เข้าค่ายทุกคนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม

7.3 ดูแลความเรียบร้อย ความปลอดภัยของผู้เรียนในค่าย

7.4 แก้ปัญหาเฉพาะหน้าและตัดสินใจในกรณีที่มีเหตุต่าง ๆ เกิดขึ้นอย่างคาดไม่ถึง

8. ประชุมกรรมการทุกฝ่ายร่วมกับผู้แทนผู้เรียนเป็นระยะ ๆ เพื่อประเมินสถานการณ์ ปรับเปลี่ยนหรือแก้ไขตามความจำเป็นและเหมาะสม

9. การประเมินผลเมื่อสิ้นสุดกิจกรรมค่าย ควรมีการประเมินผลการจัดกิจกรรมค่ายดังนี้

9.1 ประเมินผลจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในแต่ละวัน โดยครูและผู้เรียน

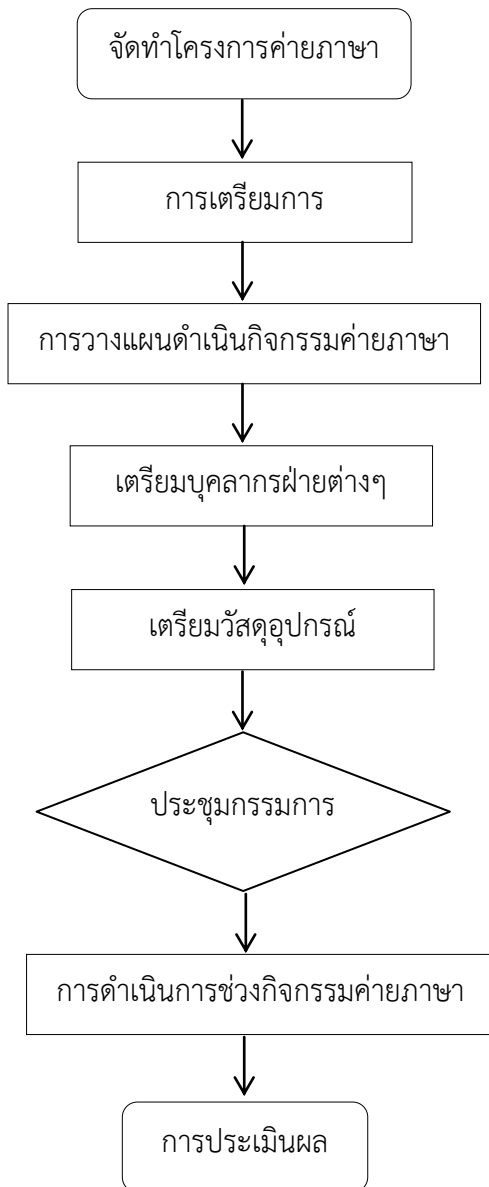
9.2 ประเมินผลการจัดกิจกรรมทั้งด้านวิชาการ นันทนาการ โดยใช้แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ จัดให้มีการประชุม และสังเกตขณะผู้เรียนทำกิจกรรม

9.3 ประเมินผลการดำเนินงานของคณะกรรมการทุกฝ่าย โดยใช้ข้อมูลจากความเห็นของผู้เรียนและกรรมการ เพื่อพิจารณาข้อดี ข้อบกพร่อง และข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข

9.4 การประเมินการจัดแสดงผลงานรวมของผู้เรียนที่เข้าค่ายในวันปิดค่าย ซึ่งประเมินโดยครู ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ

แหล่งที่มา : <https://www.gotoknow.org/> โดย Anusit Panklam สอนภาษาอังกฤษที่คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

## ขั้นตอนการทำงาน Flowchart



## บทที่ 4

### การจัดค่ายศิลปวัฒนธรรม

การจัดค่ายกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในค่ายนับเป็นหัวใจสำคัญที่สุดที่จะกระตุ้นให้ชาวค่ายเกิดการเรียนรู้ มีความประทับใจ และได้รับประสบการณ์ที่แปลกใหม่ โดยทั่วไปในการจัดค่ายควรมีกิจกรรมหลัก 2 ประเภท คือ กิจกรรมวิชาการ และกิจกรรมนันทนาการ หรืออาจมีกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ด้วยก็ได้ถ้ามีโอกาสทำได้ การจัดกิจกรรมของค่ายศิลปวัฒนธรรม จำแนกกลุ่มกิจกรรมที่ผสมผสานกิจกรรมวิชาการ และกิจกรรมนันทนาการ ออกเป็น 3 กลุ่ม คือ 1) กิจกรรมยามเช้า 2) กิจกรรมเสริมสร้างทักษะชีวิต 3) กิจกรรมยามเย็น โดยแต่ละกิจกรรมมีวัตถุประสงค์ย่อยที่แตกต่างกัน

#### การจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบค่ายศิลปวัฒนธรรม

**ค่ายศิลปวัฒนธรรม** เป็นการจัดกิจกรรมให้แก่ผู้เรียนที่มีความสนใจทางด้านดนตรี – นาฏศิลป์พื้นบ้าน ได้เข้าร่วมกิจกรรม ณ ที่ใดที่หนึ่ง ตามหลักสูตร และเวลาที่กำหนด

#### วัตถุประสงค์ของการจัดค่ายศิลปวัฒนธรรม

1. เพื่อให้นักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจ ได้เรียนรู้และเข้าใจประวัติความเป็นมาดนตรี-นาฏศิลป์พื้นบ้าน
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมมีพื้นฐาน และทักษะในการแสดงศิลปวัฒนธรรมดนตรี-นาฏศิลป์พื้นบ้าน
3. เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สัมผัส เรียนรู้ด้วยประสบการณ์ตรง ที่เป็นสถานการณ์จริงจากแหล่งเรียนรู้ในธรรมชาติและชุมชน มีโอกาสและเวลาในการทำกิจกรรมที่หลากหลาย
4. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนากระบวนการคิดระดับสูง ได้แก่ กระบวนการคิดแก้ปัญหา กระบวนการคิดสร้างสรรค์ กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และมีความสามารถในการตัดสินใจ
5. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการสื่อสาร การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ตลอดจนความสามารถในการร่วมมือ ร่วมใจในการเรียนรู้และทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์
6. เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้นำและการเป็นสมาชิกที่ดี และมีความสามารถในการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล
7. เพื่อปลูกฝังความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ จริยธรรม คุณธรรม และค่านิยมที่เป็นไทย พร้อมทั้งจะมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน

#### รูปแบบการจัดกิจกรรมค่ายศิลปวัฒนธรรม

ค่ายศิลปวัฒนธรรม สามารถจัดได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งที่เป็นค่ายพักค้างคืนและไม่ต้องพักค้างคืน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการจัดค่ายแต่ละครั้ง เช่น ค่ายส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมดนตรี-นาฏศิลป์พื้นบ้าน ค่ายอบรมศิลปวัฒนธรรมการแสดงท้องถิ่น ค่ายอบรมเชิงปฏิบัติการศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน เป็นต้น

#### ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมค่ายศิลปวัฒนธรรม

การจัดกิจกรรมค่ายศิลปวัฒนธรรม ต้องมีการวางแผนการดำเนินงานที่รอบคอบทุกขั้นตอนของการดำเนินงาน เนื่องจากค่ายศิลปวัฒนธรรม เป็นกิจกรรมที่ต้องรับผิดชอบทั้งส่วนที่เป็นเนื้อหาทางวิชาการ เกม นันทนาการ บันเทิง สวัสดิการเกี่ยวกับที่พัก และอาหาร ความปลอดภัย พาหนะการเดินทาง เครื่องขยายเสียง รวมถึงสถานที่จัด และอื่น ๆ ดังนั้น จะเห็นได้ว่า การจัดค่ายแต่ละครั้งต้องมีผู้ร่วมงานหลายฝ่าย งานจึงจะสำเร็จได้ สรุปขั้นตอนสำคัญในการจัดกิจกรรมค่ายได้ดังนี้

1. **การเตรียมการ** เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เพราะเกี่ยวข้องกับบุคคลและหน่วยงานหลายฝ่าย ในขั้นตอนนี้ประกอบด้วย

1.1 ระดมความคิดจากผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อวางแผน และกำหนดรูปแบบวัตถุประสงค์ หลักสูตร งบประมาณ สถานที่จัดกิจกรรม และอื่น ๆ

1.2 แต่งตั้งคณะทำงานฝ่ายต่าง ๆ

1.3 จัดทำข้อมูลทางวิชาการ ใบกิจกรรม สื่อ/อุปกรณ์

1.4 ติดต่อขออนุญาตผู้ปกครอง ขอความอนุเคราะห์ด้านสถานที่จัดค่าย

1.5 ประชุมซักซ้อมความเข้าใจก่อนเข้าค่าย

## 2. การดำเนินกิจกรรมค่าย

2.1 จัดกิจกรรมค่ายตามแผนที่วางไว้

2.2 จัดประชุมคณะกรรมการค่ายตามความเหมาะสม

## 3. การประเมินผล

3.1 การประเมินผลประจำวันในทุกกิจกรรม รวมถึงสถานการณ์โดยทั่วไปเพื่อทราบข้อดี ข้อควรแก้ไขในการจัดกิจกรรมสำหรับวันรุ่งขึ้นและครั้งต่อไป

3.2 การประเมินผลเมื่อสิ้นสุดการอยู่ค่าย เป็นการประเมินผลโดยภาพรวม โดยใช้ข้อมูลจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย เช่น สมาชิกค่าย คณะกรรมการ วิทยากร ผู้ปกครอง เป็นต้น เพื่อเป็นประโยชน์ในการจัด กิจกรรมค่ายครั้งต่อไป

## การจัดกิจกรรมค่ายศิลปวัฒนธรรมให้ประสบผลสำเร็จ

1. ต้องมีการวางแผนงาน และมีโครงการที่ชัดเจน

2. ต้องเตรียมการให้มีความพร้อมทุกด้าน ก่อนการจัดค่ายทุกครั้ง

3. ต้องได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และจากเพื่อนร่วมงานทุกคน

4. บุคลากรที่ดำเนินงานค่าย ต้องมีความรู้ลึกและเจตคติที่ดีต่อการจัดค่าย

5. บุคลากรหรือวิทยากรที่ดำเนินการจัดกิจกรรม ต้องมีทักษะความชำนาญ

6. ต้องมีผู้นำในการจัดค่ายที่มีบุคลิกเหมาะสมกับคุณลักษณะของผู้นำค่าย

7. การจัดค่ายแต่ละครั้ง ต้องเตรียมความพร้อมในด้านสถานที่ วัสดุอุปกรณ์ และเครื่องอำนวยความสะดวกทุกอย่างให้

พร้อม

8. ในการจัดกิจกรรมค่ายทุกครั้ง ต้องมีการประเมินผลเป็นระยะและต่อเนื่อง เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไข

9. ในการทำกิจกรรมทุกเรื่อง ต้องสอดคล้องกับเป้าหมายที่ตั้งไว้

10. ต้องคำนึงถึงสมาชิกกลุ่มเป้าหมายว่า มีความเหมาะสมกับสภาวะ และสถานการณ์นั้น ๆ เพียงใด

11. ในการจัดค่าย ต้องจัดในรูปของคณะทำงาน และสับเปลี่ยนกันเป็นผู้นำ ตลอดทั้งต้องมีทัศนคติที่ดีต่อการเป็นผู้นำ

12. ควรเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมค่ายมีการติดต่อสื่อสารกับทุกคนอย่างเปิดเผยและจริงใจ

13. ระยะเวลาในการจัดค่ายไม่ควรสั้น หรือยาวจนเกินไป

14. จัดระบบความปลอดภัย เช่น หน่วยพยาบาล เวรยาม เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย ให้มีประสิทธิภาพ

15. ในการทำกิจกรรมบางอย่าง ควรปรึกษาหรือสอบถามความคิดเห็นของสมาชิก เพื่อการมีส่วนร่วมของสมาชิกชาวค่าย

ทุกคน

16. ควรมีกิจกรรมสำรอง เพื่อทดแทนกิจกรรมบางอย่างที่ไม่สามารถดำเนินการได้

17. เตรียมความพร้อมอยู่เสมอในการแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้า

18. บุคลากรและเจ้าหน้าที่ทุกคนที่ร่วมกิจกรรมค่าย ต้องให้กำลังใจซึ่งกันและกัน



19. ต้องสร้างความประทับใจให้แก่สมาชิกชาวค่ายทุกคน ตั้งแต่วันแรกจนถึงวันสุดท้าย

### ข้อควรคำนึงในการนำเกมไปใช้ร่วมกับกระบวนการจัดกิจกรรม

1. ผู้นำเกมควร “อิน” กับการเล่นเกม เมื่อผู้นำเกมรู้สึกสนุก ซึ่งแสดงออกได้ทางรอยยิ้ม แววตา และท่าทีที่ตั้งใจจะเล่นเกมแล้ว ย่อมส่งผลให้ผู้เข้าร่วมเกมอยากมีส่วนร่วมและเกิดอารมณ์สนุกตามไปด้วย

2. ผู้นำเกมควรใช้จำนวนผู้เข้าร่วมเป็นตัวเลือกอันดับแรกในการเลือกเกมและควรเริ่มจากเกมที่ผู้เข้าร่วมรู้สึกสะดวกใจในการเล่น เช่น เกมที่ให้พูดถึงตัวเอง เกมที่ใช้ในการสัมผัสบริเวณมือ ไหล่ จากนั้นจึงพัฒนาสัมพันธ์ภาพของผู้ร่วมเกมให้รู้สึกใกล้ชิดกันมากขึ้น โดยใช้เกมที่ทำให้ทุกคนได้มีโอกาสสัมผัสสปรตา และพูดคุยกัน เป็นต้น

3. ผู้นำเกมควรชวนคุยด้วยการเกริ่นนำ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกมคลายความเคอะเขินในการร่วมเล่นเกม เช่น “ก่อนจะมาเล่นเกมด้วยกัน ดิฉัน/ผมทราบว่าทุกท่านคือผู้เชี่ยวชาญในการทำกิจกรรมเกมเป็นอย่างดี แต่เพื่อความสนุกสนานร่วมกัน จะขอความร่วมมือจากทุกท่าน ดังนั้น ถ้าถามว่าเคยเล่นเกม.....(ชื่อเกม) นี้ไหม ทุกท่านต้องตอบว่า “ไม่เคย” และถ้าถามทุกท่านว่าอยากเล่นเกม.....(ชื่อเกม) นี้ไหม แม้ว่าทุกท่านจะไม่อยากเล่นแต่ทุกท่านจะต้องตอบว่า “อยากเล่น”

4. ผู้นำเกมควรเตรียมความพร้อมในเรื่องสถานที่ เช่น จัดห้องให้มีพื้นที่โล่ง เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกมได้เล่นเกมอย่างสะดวกและควรเตรียมอุปกรณ์ เช่น นกหวีด เทปเพลง เครื่องเสียงและภาพประกอบต่าง ๆ ไว้ล่วงหน้า

5. ผู้นำเกมควรฝึกการออกคำสั่งที่กระชับ ชัดเจน และเป็นลำดับขั้นตอน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกมทุกคนเข้าใจตรงกันและทำตามคำสั่งอย่างไม่มีสับสน

6. ผู้นำเกมควรสังเกตอารมณ์และท่าทีของผู้เข้าร่วมตลอดเวลาที่นำเกม รวมทั้งมีความยืดหยุ่น เช่น พยายามชักชวนให้คนที่ไม่ค่อยแสดงออกให้มีส่วนร่วมมากขึ้น หรือถ้าสังเกตว่า คนที่ตั้งครรภ์ เจ็บป่วยหรือมีท่าทีรู้สึกอึดอัดไม่สบายใจที่จะแสดงความคิดเห็นหรือเล่นเกมก็ไม่ควรเข้าข้ผู้นั้น เป็นต้น

### กิจกรรมค่ายศิลปวัฒนธรรม

#### พิธีเปิดค่าย รายการ รายละเอียด สื่อ/อุปกรณ์

1. เครื่องขยายเสียง 1 ชุด
2. แสตนด์ 2 ตัว
3. โต๊ะหมู่บูชา 1 ชุด
4. รูป/เทียน/เทียนชนวน

พิธีเปิดค่าย เพื่อให้พิธีเปิดการเข้าค่ายดำเนินไปอย่างต่อเนื่องราบรื่นและไม่สะดุดการเผชิญสถานการณ์ที่ท้าทายที่ต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้อื่นก่อให้เกิดความเครียด ความวิตกกังวล ซึ่งหากผู้เผชิญสถานการณ์มีทักษะการสื่อสารที่ดีมีทักษะการตัดสินใจและรู้วิธีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ก็จะผ่านพ้นสถานการณ์ที่เผชิญได้อย่างเหมาะสม 10 นาที

1. วิทยากรให้ผู้เข้าอบรมนั่งเป็นแถวหน้ากระดาน
2. วิทยากรแนะนำจุดประสงค์ของการจัดค่ายในครั้งนี้พอสังเขปให้ชาวค่ายฟัง และชักชวนขั้นตอนพิธีเปิดให้ผู้เข้าอบรมฟังทีละข้อ
3. ผู้ช่วยวิทยากรเตรียมความพร้อมในงานพิธีเปิด และรายชื่อผู้มีเกียรติ
4. วิทยากรเตรียมความพร้อมผู้เข้าประชุม โดยการให้ทำกิจกรรม ปรบมือ 1, 2, 3, 4 และ 5 ตามคำสั่ง เพื่อคลายเครียด
5. วิทยากรชักชวนการปรบมือชาวค่าย 1, 2, 3, 4, และ 5 “ค่าย.....” เสร็จพร้อมแนะนำคุณลักษณะที่ต้องการในการเข้าค่าย คือ ทักทายสวัสดี ตรงเวลา รักษาความสะอาด

6. เมื่อที่ประชุมพร้อมและประธานในพิธีเปิดเดินทางมาถึง ดำเนินการตามพิธีเปิดดังนี้

6.1 พิธีกรกราบเรียนเชิญท่านประธานจตุรบุ เทียน บูชาพระรัตนตรัยที่โต๊ะหมู่บูชา

6.2 พิธีกรสั่งนักเรียนยืนขึ้น และพนมมือเมื่อประธานในพิธีเริ่มจุดเทียนเล่มแรก

6.3 ผู้ช่วยส่งเทียนชนวนให้ประธานเพื่อจุดธูป เทียน เสร็จแล้วผู้ช่วยรับเทียนชนวน

6.4 เมื่อประธานในพิธีทำความเคารพเสร็จพิธีกรนำกล่าวคำบูชาพระรัตนตรัย (อะระหังสัมมาฯ)

6.5 พิธีกรเรียนเชิญท่านประธานเข้าประจำที่เพื่อรับฟังคำกล่าวรายงาน กล่าวเปิดงาน และบรรยายพิเศษเป็น

อันดับต่อไป

6.6 เรียนเชิญผู้จัดการค่ายกล่าวรายงานต่อท่านประธานในพิธี

6.7 ประธานในพิธีกล่าวเปิดงานพร้อมบรรยายพิเศษตามความเหมาะสม

6.8 พิธีกรกราบเรียนเชิญท่านประธานกลับที่เดิมและขอให้ที่ประชุมปรบมือขอบคุณท่านประธาน

6.9 พิธีกรแนะนำผู้มีเกียรติที่มาร่วมงานเริ่มจากท่านประธานในพิธี ผู้บริหารโรงเรียน ศึกษานิเทศก์ คณะวิทยากร

อื่น ๆ ตามเห็นควรและเวลา

## กิจกรรมสร้างสัมพันธ์ภาพ

### “เราพลังผู้นำ”

กิจกรรมสัมพันธ์หรือกิจกรรมละลายพฤติกรรมเป็นกิจกรรมเริ่มต้นก่อนกิจกรรมทั้งหมด ถึงแม้ว่าตัวรูปแบบหรือกิจกรรมจะไม่ได้มีเนื้อหาหรือการฝึกทักษะใด ๆ เท่ากับกิจกรรมอื่น ๆ แต่ก็เป็นส่วนสำคัญที่ขาดไปไม่ได้ เนื่องจากจะช่วยสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างสมาชิกผู้เข้าร่วม ที่อาจยังไม่รู้จักกันหรือไม่คุ้นเคยกัน สัมพันธภาพที่ดีจะทำให้เกิดความร่วมมือและความสนใจในกิจกรรมต่อ ๆ ไปได้มากขึ้น และเป็นช่วงที่เหมาะสมกับการแจ้งกติกาหรือข้อตกลงในการอยู่ร่วมกัน สัญลักษณ์ที่วิทยากรจะใช้เพื่อสื่อสาร เช่น สัญลักษณ์เพื่อให้ทุกคนเงิบ ซึ่งจะทำการกำกับดูแลสมาชิกผู้เข้าร่วมง่ายขึ้น อย่างไรก็ตามเมื่อจัดกิจกรรมแล้วพบว่าสมาชิกยังไม่กล้าแสดงออกมากพอ วิทยากรควรเพิ่มช่วงเวลาของกิจกรรมละลายพฤติกรรมให้มากขึ้น

กิจกรรมละลายพฤติกรรมไม่จำเป็นจะต้องอยู่เฉพาะจุดเริ่มต้นของค่ายแต่สามารถแทรกอยู่ได้ในหลาย ๆ ช่วง ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ หากกลุ่มสมาชิกที่เข้าร่วมรู้จักกันทั้งหมดแล้ว อาจใช้เวลาสั้น ๆ เพื่อวิทยากรจะได้ทำความรู้จักและจดจำลักษณะของสมาชิกแต่ละคน ในแต่ละช่วงเวลามีลักษณะของกิจกรรมที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้

- กิจกรรมปรบมือเตรียมความพร้อม
- กิจกรรมสวัสดี
- กิจกรรมลอยเรือ

## กิจกรรมสร้างสัมพันธ์ภาพ : กิจกรรมปรบมือเตรียมความพร้อม

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อเตรียมความพร้อมสู่กิจกรรม
2. เพื่อสร้างแรงจูงใจและสมาธิในการร่วมกิจกรรมการปรบมือเป็นการให้สมาชิกได้เตรียมความพร้อม และเป็นการรวมความสนใจ ให้มีสมาธิและสร้างพลังเพื่อปฏิบัติกิจกรรมอื่นได้อย่างมีความสุข 5 - 10 นาที

### วิธีดำเนินการ

1. วิทยากร/ผู้นำชี้แจงการปรบมือในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

1.1 ปรบมือเพื่อสร้างพลัง ดังนี้ 1 2 123 1234567 (เอ่ยชื่อโรงเรียน/บุคคล พร้อมยกนิ้วหัวแม่มือ พร้อมพูดคำว่าเยี่ยม/สุดยอด.....)

1.2 ปรบมือเพื่อสร้างสมาธิ ดังนี้ ปรบมือ 5 ครั้ง (1 2 345) ปรบให้ดังกว่านี้ (1 2 345) ปรบมือใหม่อีกที 1 2 345) ปรบให้ดีกว่าเดิม (1 2 345)

1.3 ปรบมือเพื่อความสนุกสนานปรบมือ 5 ครั้ง (1 2 345) ปรบให้ดังกว่านี้ (1 2 345) กระโดดไปข้างหน้า 5 ที (1 2 345) แล้วกลับเข้าที่เหมือนเดิม (1 2 345) กระโดดไปทางซ้าย (1 2 345) แล้วย้ายไปทางขวา (1 2 345) สายเอวไปมา (1 2 345) หัวเราะร่าให้ดัง ๆ (ฮา ฮ่า ฮ่าฮ่าฮ่า)

## กิจกรรมสร้างสัมพันธภาพ : กิจกรรมสวัสดี

### วัตถุประสงค์

เพื่อฝึกสมาธิ การสังเกต และจำแนกคิด การปฏิบัติกิจกรรมใดๆ หากเด็กมีสมาธิก็จะรู้จักสังเกตและสามารถจดจำคำสั่ง เนื้อหาสาระการเรียนรู้ได้ดี มีความพร้อมร่วมกิจกรรมกับผู้อื่นได้อย่างพร้อมเพรียง เวลา 15 นาที

### วิธีดำเนินการ

#### ชื่อเพลง สวัสดีครับ (สวัสดีค่ะ)

ครับ สวัสดีครับ ผม (หนู) ชื่อยินดี ไม่มีปัญหา

ครับ สวัสดีครับ ผม (หนู) ชื่อยินดี ไม่มีปัญหา

ตา หู จมูก ปาก ตา

หู จมูก ปาก ตา

ปาก ตา หู จมูก

1. วิทยากรบอกชื่อกิจกรรมซึ่งเป็นกิจกรรมช่วยบริหารสมอง
2. วิทยากรแสดงเนื้อเพลง/อ่านเนื้อร้อง “เพลงสวัสดีครับ (สวัสดีค่ะ)” พร้อม ๆ กัน (2 ครั้ง) และนำร้องเพลง
3. วิทยากรสาธิตท่าทางประกอบเพลง โดยให้ผู้ร่วมกิจกรรมปฏิบัติตาม ดังนี้
  - 3.1 วิทยากรพูดเนื้อเพลง “ครับ สวัสดีครับ” ผู้ร่วมกิจกรรมแสดงท่าไหว้ พร้อมก้มศีรษะลง สวัสดี
  - 3.2 วิทยากรพูดเนื้อเพลง “ผม (หนู) ชื่อยินดี” ผู้ร่วมกิจกรรมทำท่า กำมือ 2 มือ หันนิ้วหัวแม่มือชี้เข้าหาที่ตัวเอง (กิจกรรมเพลงนี้ใช้มือทำท่าทางประกอบ 2 ข้าง พร้อมกัน)
  - 3.3 วิทยากรพูดเนื้อเพลง “ไม่มีปัญหา” ผู้ร่วมกิจกรรมทำท่ายกมือ โบกไป ซ้าย ขวา
  - 3.4 วิทยากรพูดเนื้อเพลง “ตา” ผู้ร่วมกิจกรรมทำท่า นิ้วชี้ ทั้งมือซ้ายและขวา แตะที่ตาของตนเอง
  - 3.5 วิทยากรพูดเนื้อเพลง “หู” ผู้ร่วมกิจกรรมทำท่า นิ้วชี้ ทั้งมือซ้ายและขวา แตะที่หูของตนเอง
  - 3.6 วิทยากรพูดเนื้อเพลง “จมูก” ผู้ร่วมกิจกรรมทำท่า นิ้วชี้ ทั้งมือซ้ายและขวา แตะที่จมูกของตนเอง
  - 3.7 วิทยากรพูดเนื้อเพลง “ปาก” ผู้ร่วมกิจกรรมทำท่า นิ้วชี้ ทั้งมือซ้ายและขวา แตะที่ปากของตนเอง
4. วิทยากรนำร้องเพลง ให้ผู้ร่วมกิจกรรมแสดงท่าทางประกอบเพลงพร้อมกัน 2 - 3 รอบ
5. วิทยากรสังเกตว่า ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถปฏิบัติตามคำสั่งของเนื้อเพลงได้ถูกต้องหรือไม่
6. วิทยากรเลือกผู้ร่วมกิจกรรมที่มีความสามารถปฏิบัติตามคำสั่งของเนื้อเพลงได้ถูกต้องมาแข่งขันกันที่ด้านหน้าเวที (ให้รางวัลตามความเหมาะสม)

## กิจกรรมสร้างสัมพันธ์ภาพ : กิจกรรมลอยเรือ

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้เด็กมีสมาธิในการฟัง
2. เพื่อให้เด็กคุ้นเคยและมีสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อกันแนวคิด การอยู่ร่วมกันท่ามกลางคนที่ไม่รู้จักคุ้นเคยเด็กควรมีสมาธิในการฟัง เพื่อจับใจความหรือทำความเข้าใจต่อคำสั่งหรือการสื่อสารด้วยคำพูดอย่างมีสมาธิ เด็กจะมีความพร้อมในการปฏิบัติได้ดีมีความมั่นใจ เวลา 30 นาที

### วิธีดำเนินการ

1. วิทยากรบอกชื่อกิจกรรมลอยเรือ เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพ
2. วิทยากรให้ผู้ร่วมกิจกรรมยืนจับมือเป็นวงกลม
3. วิทยากรแสดงเนื้อเพลง/อ่านเนื้อร้อง และนำร้องเพลงพร้อมสาธิตท่าทางประกอบเพลงโดยให้ผู้ร่วมกิจกรรม ปฏิบัติตามดังนี้
  - 3.1 วิทยากรพูดเนื้อเพลง ให้ผู้ร่วมกิจกรรมทำท่าร่าง เดินรอบเป็นวงกลม
  - 3.2 วิทยากรพูดเนื้อเพลงจบ มีคำสั่งว่า “เห็นคน 3 คน หรือ 4 คน” ตามความเหมาะสมผู้ร่วมกิจกรรม รวมกลุ่มตามจำนวนให้เท่ากันตามที่วิทยากรสั่งให้ปฏิบัติซ้ำ และให้ผู้ร่วมกิจกรรมรวมกลุ่มตามจำนวนสมาชิก ตามที่วิทยากรต้องการหรือตามที่กำหนดไว้
  - 3.3 ปรับเปลี่ยนสร้างสรรค์กิจกรรมใหม่ได้ตามความเหมาะสมของท้องถิ่น

## กิจกรรมสร้างข้อตกลง

### กิจกรรมพลังเยาวชน

เพื่อฝึกให้เด็กมีอุดมการณ์เดียวกัน แนวคิด ภาษาพูดที่มีพลังจะต้องเป็นถ้อยคำภาษาที่เหมาะสมกับสถานการณ์ กาลเวลา กาลเทศะ กลุ่มคน และหาก “เปล่ง” คำพูดนั้นเป็นพลังเสียงอย่างพร้อมเพรียงกันย่อมจะจดจำและสร้างพลังความเป็นเอกภาพได้สูงสุด เวลา 15 นาที

### วิธีดำเนินการ

1. วิทยากรบอกเงื่อนไขให้ผู้อบรม เมื่อได้ยินคำว่า “พลังเยาวชน” ให้ทุกคนขานรับว่า “พลังเยาวชนสร้างตน สร้างชาติ ฉันททำได้ คุณทำได้ เราทำได้ Oh... YES!”
2. วิทยากรต้องให้ผู้อบรมพูดจนพร้อมเพรียงกัน

## กิจกรรมตึกตาล้มลุก

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อเป็นการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อกัน
2. เพื่อสร้างความไว้วางใจต่อกัน และคาดความหวังในการอยู่ร่วมกัน
3. เพื่อสร้างข้อตกลงร่วมกันในการทำกิจกรรมใด ๆ หากเด็กมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ระดับกระแฉ่งตื่นตัว และรู้จักปรับจังหวะชีวิตให้เข้ากันกับผู้อื่น ย่อมส่งผลต่องานหรือการอบรม ให้ประสบผลสำเร็จไปได้ดี ด้วยเหตุแห่งความพร้อมเพรียงของหมู่คณะและความไว้วางใจต่อกัน 30 นาที

## วิธีดำเนินการ

1. วิทยากรออกคำสั่งให้ผู้เข้าร่วมอบรมจับกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ให้ในกลุ่มตกลงกันว่า ใครจะเป็นตุ๊กตา โดยตุ๊กตาต้องยืนตัวตรงเท้าชิดติดกันอยู่ตรงกลาง ระหว่างเพื่อนสองคน
2. จากนั้นให้ผู้เล่นทั้ง 2 คน ที่อยู่ระหว่างตุ๊กตา ผลักตุ๊กตาไปมา โดยตุ๊กตาจะต้องยืนตัวตรงเท้าชิดตลอด และหันข้างให้ผู้เล่นทั้งสองคนเคลื่อนไหวไปตามแรงผลักของผู้เล่นทั้งสองข้าง โดยใช้เวลา ทั้ง 3 คน ผลัดกันเล่นเป็นตุ๊กตา (คนละไม่เกิน 2 นาที)
3. เมื่อเล่นครบหมดทุกคน วิทยากรชวนคุยเพื่อ นำไปสู่การตั้งคำถาม กติกาการเรียนรู้ร่วมกัน ดังนี้
  - 3.1 เราารู้สึกอย่างไร เมื่อเล่นตุ๊กตาล้มลุก
  - 3.2 ปัจจัยอะไรบ้างที่ทำให้เราเล่นตุ๊กตาล้มลุกได้และเล่นไม่ได้
  - 3.3 การเล่นตุ๊กตาล้มลุกเหมือนหรือต่างกับการใช้ชีวิตร่วมกันอย่างไร
  - 3.4 ถ้าการเล่นตุ๊กตาล้มลุกเปรียบเทียบกับ การอยู่ร่วมกัน เราควรมีกติกาหรือข้อตกลงอย่างไรบ้าง
4. นำข้อเสนอจากสมาชิกทุกคนมาอ่านทวนซ้ำให้ทุกคนฟังอีกครั้ง
5. สรุปย่ำนี้นี้คือกติกาข้อตกลงที่ทุกคนช่วยกันตั้งตั้งนั้น ทุกคนจะต้องช่วยกันเคารพและรักษากติกาข้อตกลง
6. บันทึกกติกาหรือข้อตกลงในกระดาษนำไปติดในที่ ๆ ทุกคนสามารถมองเห็น

## แนวปฏิบัติในการอยู่ร่วมกัน

การใช้ชีวิตอยู่ในค่ายพักแรมร่วมกับผู้อื่น ต้องกิน ต้องนอน และต้องร่วมทำกิจกรรม ต่าง ๆ ด้วยกันตลอดระยะเวลาของการอยู่ค่าย ดังนั้นการใช้ชีวิตขณะที่อยู่ในค่ายให้มีความสุข สนุกสนาน ไม่เกิดปัญหา จึงต้องมีข้อตกลงร่วมกัน ดังนี้

1. การตรงต่อเวลา
2. การมีส่วนร่วมในกิจกรรม และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
3. การแต่งกายที่เหมาะสม เรียบร้อยตามกาลเทศะ
4. การแสดงออกด้วยกริยา วาจาที่สุภาพ
5. การเคารพในสิทธิส่วนบุคคล
6. การปิดโทรศัพท์มือถือขณะทำกิจกรรม
7. การรักษาความปลอดภัยต่ออันตรายอันจะเกิดขึ้นกับร่างกาย จิตใจและทรัพย์สิน
8. ทุกคนต้องปฏิบัติตามกติกากิจกรรมอยู่ค่าย
9. ฟังตนเองเสมอ และให้การช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจและจริงใจทุกเมื่อ
10. ปฏิบัติตัวเป็นกัลยาณมิตรสำหรับทุกคนเสมอ
11. ตั้งใจเรียนรู้ และฝึกฝนตนเองตามแนวคิดดี ๆ ด้วยความเต็มใจเสมอ
  - ทักทาย เป็นมิตร ยิ้มแย้มแจ่มใส ให้ความเคารพ ไหว้ พูดยาไพเราะเหมาะสม
  - กล่าวแสดงออก แสดงความคิดเห็นด้วยวิธีที่เหมาะสม
  - รู้จักให้อภัย ไม่ถือสาผู้อื่น
12. เต็มใจเรียนรู้และให้ความร่วมมือทุกกิจกรรม ตลอดเวลาที่อยู่ค่าย

นอกจากข้อตกลงร่วมกันระหว่างสมาชิกทั้งหมดแล้ว ในกลุ่มย่อย สมาชิกในกลุ่มอาจพิจารณาให้มีข้อตกลงร่วมกันระหว่างสมาชิกในกลุ่มอีกก็ได้ เพื่อให้เกิดผลดีต่อการบริหารงานภายในกลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มอาจมีวิธีการและข้อตกลงร่วมกันของกลุ่มที่แตกต่างกันออกไป

## ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าค่ายศิลปวัฒนธรรม

1. ได้รับประสบการณ์ตรงในการทำกิจกรรมที่หลากหลาย
2. ได้พัฒนากระบวนการคิด การแก้ปัญหา และการตัดสินใจ
3. ได้รับความรู้และทักษะต่าง ๆ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
4. ได้พัฒนาตนเองให้สามารถเรียนรู้ และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์
5. ฝึกความมีระเบียบวินัย และความรับผิดชอบให้กับตนเอง
6. ได้รับความสนุกสนานกับกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ ทำให้ผ่อนคลายความตึงเครียด
7. มีเจตคติที่ดีต่อวิชาศิลปวัฒนธรรม ดนตรี – นาฏศิลป์

ตัวอย่าง

## เกมส์ันทนาการสร้างสรรค์คำยภาษา

### เกมเตรียมความพร้อม

คือ เกมที่เล่นง่ายๆ ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ซึ่งไม่ได้ใช้วัสดุอุปกรณ์ แต่ใช้มือ และเสียงของผู้เข้าร่วม เป็นองค์ประกอบสำคัญ ยังไม่มีการเคลื่อนไหวมากนัก โดยมุ่งหวังให้ผู้เข้าร่วมมีการตื่นตัว เกิดความสนใจ สร้างบรรยากาศความสนุกสนาน และเป็นกันเองให้เกิดขึ้น ซึ่งถือเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนจะนำเข้าสู่ต่อไปกิจกรรมอื่นๆ

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้เตรียมความพร้อมก่อนเริ่มกิจกรรมต่างๆ
2. เพื่อกระตุ้นผู้เข้าร่วมให้มีการตื่นตัว และเกิดความสนใจ
3. เพื่อสร้างบรรยากาศความสนุกสนาน และเป็นกันเองให้เกิดขึ้น

### ตัวอย่างเกม

#### 1. เกม “รหัสปรบมือ”

##### ขั้นตอนกิจกรรม

ให้ผู้เข้าร่วม นั่งรวมกันเป็นแถว หรือวงกลม แล้วแต่กรณี

ผู้นำกิจกรรม หาคำสำคัญหลัก (Key words) ในการเล่นเกมนี้ 3 คำ ซึ่งอาจเป็นชื่อโครงการชื้อค่ายอบรมหรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวอย่างเช่น เมื่อผู้นำกิจกรรมพูดคำว่า “แกนนำ” ให้ผู้เข้าร่วมปรบมือที่บริเวณหน้าขาตัวเอง 2 ครั้ง เมื่อพูดคำว่า “ป้องกัน” ให้ปรบมือปกติระดับอก 2 ครั้ง และเมื่อพูดคำว่า “ยาเสพติด” ให้ชูมือขึ้นสูงๆ แล้วปรบมือ 2 ครั้ง ซึ่งสามารถพูดสลับคำ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกิดความสับสน ก็จะเพิ่มความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

เล่นในลักษณะอย่างนี้ไปเรื่อยๆ ซึ่งอาจให้ปรบมือเฉพาะผู้ชายหรือผู้หญิง หรือให้ปรบมือเป็นกลุ่มเพื่อแข่งขันกันก็ได้

##### จุดเด่นของเกมนี้

จะช่วยทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถจดจำชื่อของโครงการ หรือชื้อค่ายอบรมได้เป็นอย่างดี และมองเห็นถึงความสำคัญของค่านั้นๆ ที่ต้องเรียนรู้ร่วมกัน สามารถเล่นได้ทุกช่วงตลอดระยะเวลาของการอบรม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมตั้งใจฟังผู้นำ เกิดความตื่นตัวหรือในกรณีที่ผู้เข้าร่วมเริ่มคุยกันและส่งเสียงดังมากขึ้น

#### 2. เกม “ปรบมือชุดใหญ่”

##### ขั้นตอนกิจกรรม

ผู้นำกิจกรรมอธิบายว่าการปรบมือชุดใหญ่นั้นมีอยู่ 4 รอบ ดังนี้ (ควรมีพี่เลี้ยงสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่าง)

รอบแรก : 12/123/12/12/1

รอบที่สอง : 12/123/12/12/ปรบมือแบบไขว้กัน

รอบที่สาม : 12/123/12/12/เฮ้ ! ดังๆ ปรบมือชูกำปั้นข้างขวาขึ้น

รอบสุดท้าย : 12/123/12/12/ส่งรอยยิ้มให้ทุกคนโดยกวาดมือทั้งสองออกจากริมฝีปาก

ให้ผู้เข้าร่วมทำตามพี่เลี้ยงทีละรอบ จากนั้นจึงทำต่อเนื่องกันทั้ง 4 รอบ โดยผู้นำกิจกรรมจะพูดประโยคที่ว่า “ปรบมือชุดใหญ่ 3 4” อาจจะให้ปรบมือพร้อมกันทั้งห้องประชุม หรือทีละกลุ่มแล้วแต่กรณี

##### จุดเด่นของเกมนี้

เมื่อมีการแบ่งกลุ่ม สามารถกระตุ้นให้เกิดความพร้อมเพรียงกันภายในกลุ่มได้ และยังสามารถเล่นได้ตลอดระยะเวลาของการอบรม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมตั้งใจฟังผู้นำ เกิดความตื่นตัว หรือในกรณีที่ผู้เข้าร่วมเริ่มคุยกันหรือส่งเสียงดัง ที่สำคัญผู้นำกิจกรรม



สามารถพูดเชื่อมโยงจากท่าทางในรอบสุดท้ายว่า เราจะส่งมอบรอยยิ้มและมิตรภาพให้แก่กันและกันเพื่อให้ทุกคนมีความสุข และ สนุกสนานร่วมกัน

### 3. เกม "บอลวิเศษ"

#### ขั้นตอนกิจกรรม

ให้รวมกันเป็นวงกลมใหญ่ 1 วง โดยผู้นำกิจกรรมยืนอยู่ตรงกลาง พร้อมกับถือบอลไว้ 1 ลูก ผู้นำกิจกรรมตั้งคำถาม โดยเริ่มจากคำถามง่ายๆ ที่ทุกคนสามารถตอบได้ เช่น ชื่ออะไร มาจากโรงเรียน/ชุมชนอะไร ชอบสัตว์เลี้ยงชนิดใด ชอบทานอาหารชนิดใด อยากไปเที่ยวที่ไหน เป็นต้น

ผู้นำกิจกรรมถามผู้เข้าร่วม พร้อมกับโยนลูกบอลให้คนใดคนหนึ่ง เมื่อรับลูกบอลแล้วให้ตอบคำถาม ตอบเสร็จจึงโยนลูกบอลคืนให้กับผู้นำกิจกรรม จากนั้นผู้นำกิจกรรมโยนให้คนอื่นต่อไปเรื่อยๆ โดยใช้คำถามเดิมประมาณ 5-6 คน หรือ ตามความเหมาะสมเล่นในลักษณะเช่นเดียวกัน แต่เปลี่ยนคำถามไปเรื่อยๆ ซึ่งผู้นำกิจกรรมควรโยนลูกบอลให้กับผู้เข้าร่วมอย่างทั่วถึง จนกว่าผู้นำกิจกรรมเห็นสมควร จึงยุติการเล่น

#### จุดเด่นของเกมนี้

ทุกคนมีโอกาสได้พูด แม้แต่ผู้เข้าร่วมที่มีอายุน้อยก็จะได้มีส่วนร่วม ที่สำคัญสามารถเชื่อมโยงสู่เนื้อหาของการอบรมได้ คือ เมื่อผู้เข้าร่วมเริ่มคุ้นเคยจากการตอบคำถามง่ายๆ แล้วอาจปิดท้ายด้วยคำถามที่เกี่ยวข้องกับการอบรม เช่น เมื่อพูดถึงคำว่าโรคเอดส์นี่ถึงอะไร ให้บอกชนิดของยาเสพติด เราจะช่วยลดภาวะโลกร้อนได้อย่างไรบ้าง เป็นต้น

### เกมละลายพฤติกรรม

คือ เกมที่มีการใช้วัสดุอุปกรณ์บ้าง แต่ไม่มาก เน้นการเคลื่อนไหว และเคลื่อนย้าย โดยมุ่งหวังให้ผู้เข้าร่วมมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เกิดความคุ้นเคย และกล้าแสดงออก รวมทั้งเป็นการเสริมสร้างบรรยากาศแห่งความสนุกสนาน ที่เอื้อต่อการเปิดใจสู่การเรียนรู้อย่างไม่มีขีดจำกัด สร้างความเป็นมิตร ความเป็นกันเอง ซึ่งส่งผลให้ผู้เข้าร่วมได้มีส่วนร่วมในการกิจกรรมต่างๆ

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้มีโอกาสรู้จักชื่อและเกิดความคุ้นเคยกันมากขึ้น
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้สร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกัน
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้ฝึกทักษะการฟัง ความไว และปฏิภาณไหวพริบ

#### ตัวอย่างเกม

##### 1. เกม “ทำอะไรดีจ๊ะ ?”

#### ขั้นตอนกิจกรรม

ผู้นำกิจกรรมพูดว่า “ทำอะไรดีจ๊ะ?” ให้ผู้เข้าร่วมที่เป็นผู้ชายถามกลับว่า “ทำอะไรดีครับ ?” ส่วนผู้หญิงถามกลับว่า “ทำอะไรดีคะ ?” พร้อมกับปรบมือเป็นจังหวะ

จากนั้นผู้นำกิจกรรมบอกให้ทำอะไร ผู้เข้าร่วมต้องทำตามด้วยความรวดเร็ว เช่น ให้เอามือไปแตะฝาผนังห้อง เอามือไปจับสิ่งของภายในห้องที่เป็นสี่เหลี่ยม หรือจับกลุ่ม 5 คน เป็นต้น

หากคนไหนทำช้า จะถูกเชิญออกมาด้านหน้าเพื่อสัมภาษณ์ หรือเต้นประกอบเพลงสนุกๆ หลังจากหยุดเล่นเกมแล้วเล่นในลักษณะเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนกว่าผู้นำกิจกรรมเห็นสมควร จึงยุติการเล่น

## จุดเด่นของเกมนี้

เล่นได้ทุกช่วง เพื่อกระตุ้นผู้เข้าร่วมให้มีการเคลื่อนไหว ยังสามารถใช้ในการแบ่งกลุ่ม หรือจัดแถว ซึ่งจะทำให้เกิดความรวดเร็ว และสนุกสนานควบคู่กันไปด้วย

## 2. เกม “จุดศูนย์กลาง”

### ขั้นตอนกิจกรรม

ให้ผู้เข้าร่วมรวมกลุ่มๆ ละ 3-5 คน แล้วนั่งลงเป็นวงกลมโดยให้หัวเข้าชนกัน (อาจจะเล่นต่อจากเกมทำอะไรดีจ๊ะ ? โดยบอกให้ผู้เข้าร่วมจับกลุ่ม ซึ่งจะทำให้เกิดความรวดเร็ว)

จากนั้นให้แต่ละกลุ่มหาจุดศูนย์กลางของวง แล้วให้ผู้เข้าร่วมเอามือซ้ายไขว้ไปด้านหลัง และมือขวาจับดึงหูซ้าย

ผู้นำกิจกรรมเล่านิทานให้ฟังเรื่องหนึ่ง และขณะเล่านิทาน ถ้าผู้นำกิจกรรมพูดคำว่า “วัยรุ่น” ให้ผู้เข้าร่วมเอามือที่จับดึงหูซ้ายตะปบลงไปตรงจุดศูนย์กลางของวง ถ้ามือคนใดอยู่บนสุด แสดงว่าทำซ้ำ ผู้นำกิจกรรมอาจจะเชิญให้ออกมาเต้นประกอบเพลง โดยคำที่จะใช้พูดควรเกี่ยวข้องกับโครงการ หรือการอบรมนั้นๆ และไม่ควรงิน 2-3 พยางค์ ซึ่งต้องบอกให้กับผู้เข้าร่วมรับทราบก่อนที่จะเริ่มเล่านิทานเล่นในลักษณะเช่นนี้ไปเรื่อยๆ สัก 2-3 รอบ โดยเปลี่ยนคำด้วย

### จุดเด่นของเกมนี้

จะขึ้นอยู่กับผู้นำกิจกรรมเป็นสำคัญ หากผู้นำเล่านิทานได้อรรถรส มีลูกเล่น ขึ้นเสียงน่าตื่นเต้น รู้จังหวะหลอกล้อด้วยคำที่ขื่นขื่นเหมือนกัน เช่น วัยรุ่น ก็อาจจะพูดคำว่า วัยเยาว์ เป็นต้น นอกจากนี้นิทานที่เล่า ถ้าเป็นเรื่องราวที่นำเข้าสู่การอบรมได้ ก็จะเป็นการเพิ่มคุณค่าของเกมนี้ได้อีกด้วย

## 3. เกม “คุณรักใคร ?”

### ขั้นตอนกิจกรรม

ให้ผู้เข้าร่วมนั่งเป็นวงกลมใหญ่ 1 วง ให้แต่ละคนบอกชื่อของตัวเองดังๆ เพื่อให้เพื่อนคนอื่นๆ ได้รู้จักชื่อ ซึ่งแต่ละคนต้องจดจำชื่อของเพื่อนๆ ให้ได้มากๆ หากมีป้ายชื่อให้ปิดป้ายชื่อไว้ด้วย ผู้นำกิจกรรมถามผู้เข้าร่วมคนหนึ่งว่าคุณรักใคร? โดยต้องเอ่ยชื่อด้วย และคนที่ถูกถามต้องตอบว่าฉันรัก .... (ชื่อของเพื่อนเป็นใครก็ได้ที่ไม่ใช่คนข้างๆ)

จากนั้นคนที่นั่งทางซ้ายมือและขวามือของคนที่ถูกถาม และคนที่ถูกบอกว่ารัก ต้องวิ่งสลับที่นั่งกับเพื่อนในขณะเดียวกัน ผู้นำกิจกรรม ก็จะต้องเข้าไปแย่งที่นั่งด้วย เมื่อผู้นำกิจกรรมสามารถเข้าไปแย่งที่นั่งได้แล้ว จะทำให้มีผู้เข้าร่วมเหลือหนึ่งคนอยู่ตรงกลางวง แล้วจึงถามต่อว่า ..... รักใคร ? เช่นเดิม ก็จะเกิดการแย่งที่นั่งขึ้นอีกครั้ง เล่นในลักษณะเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนกว่าผู้นำกิจกรรมเห็นสมควร จึงยุติการเล่น

### จุดเด่นของเกมนี้

จะทำให้ผู้เข้าร่วมรู้จักชื่อของเพื่อนและคุ้นเคยกันได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนั้นผู้นำกิจกรรมยังสามารถนำเอาเรื่องการบอกรักมาให้แง่คิดแก่ผู้เข้าร่วมได้อีกด้วย กล่าวคือความรักเป็นสิ่งที่ตีมีคุณค่าเราสามารถบอกรักทุกๆ คนได้ ทั้ง พ่อแม่ พี่น้อง และเพื่อนๆ เป็นต้น

## 4. เกม “ช่องว่างในหัวใจ”

### วัสดุ/อุปกรณ์

เครื่องดนตรี ประกอบด้วย กีตาร์ กลองบองโก้ แหมบูลิน ฯลฯ หรือเครื่องเล่นซีดี และนกหวีด

## ขั้นตอนกิจกรรม

ให้ผู้เข้าร่วมนั่งเป็นวงกลมใหญ่ 1 วง โดยเว้นช่องว่างไว้ 1 ช่อง ผู้นำกิจกรรมชี้แจงว่า ให้ผู้เข้าร่วมสังเกตดูว่าถ้าข้างๆ เรามีช่องว่างเกิดขึ้นให้จับมือกับเพื่อนอีกคนไปหาเพื่อน 1 คน มานั่งเพื่อเติมช่องว่างให้เต็ม เมื่อเกิดช่องว่างตรงไหนก็ให้หาเพื่อนมาเติมข้างตัวเองให้เต็มอย่างรวดเร็ว ซึ่งในขณะที่เล่นควรจะชวนผู้เข้าร่วมร้องเพลงด้วยกัน หรือเปิดซีดี ก็ได้

เมื่อผู้นำกิจกรรมเป่านกหวีด ผู้เข้าร่วมคู่นั้นที่ยังหาเพื่อนอีกคนมาเติมลงในช่องว่างไม่ได้ หรือช้า ยังวิ่งกลับไม่ถึงที่ ผู้นำกิจกรรมก็ให้ออกไปอยู่นอกวง เล่นในลักษณะเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนกว่าผู้นำกิจกรรมเห็นสมควรจึงยุติการเล่น จากนั้นผู้นำกิจกรรมจึงเชิญให้ผู้ที่ยอยู่นอกวงกลมใหญ่ออกมาสัมภาษณ์ และเต้นประกอบเพลงสนุกๆ

### จุดเด่นของเกมนี้

ผู้เข้าร่วมจะรู้สึกตื่นเต้นและรีบวิ่งเมื่อข้างๆ ตนเองเกิดช่องว่าง ที่สำคัญต้องวิ่งไปพร้อมกับเพื่อนอีกคน ก็จะทำให้เกิดความคุ้นเคยกันในบรรยากาศของความสนุกกับเสียงเพลง และเงื่อนไของเวลาก็จะทำให้เกิดความตื่นเต้นมากยิ่งขึ้น ที่สำคัญเพลงที่ใช้ร้องหรือเปิดซีดี ต้องเป็นจังหวะเร็ว

## 5. เกม "รถไฟฟ้ามหานคร"

### วัสดุ/อุปกรณ์

นกหวีด

### ขั้นตอนกิจกรรม

ผู้นำกิจกรรมอธิบายว่ารถไฟ 1 ขบวน ประกอบด้วยหลายโบกี้ ให้ผู้เข้าร่วมหนึ่งคนแทนด้วย 1 โบกี้

เมื่อผู้นำกิจกรรมบอกให้ต่อกันเป็น 4 โบกี้ ผู้เข้าร่วมก็ต้องต่อแถวกัน 4 คน โดยผู้นำกิจกรรมต้องกำหนดเพิ่มเติมว่าหัวขบวนต้องเป็นคนลักษณะใด โดยเปรียบเทียบกับคนในขบวนของตนเอง เช่น คนที่สูงที่สุด ฝัมายาวที่สุด ต้องเป็นผู้หญิง หรือน่ารักที่สุด เป็นต้น ซึ่งต้องกำหนดเวลาด้วยอาจจะรอบละ 30 วินาที

เมื่อหมดเวลาก็เป่าสัญญาณนกหวีด และขบวนใดที่ช้า หรือทำไม่ถูกต้องก็อาจจะมีการคัดออกเพื่อหาผู้ชนะต่อไป

เล่นในลักษณะเช่นนี้ไปเรื่อยๆ โดยเปลี่ยนคำสั่ง เป็น 5 โบกี้ หรือ 6 โบกี้ รวมทั้งต้องบอกถึงลักษณะพิเศษของคนที่จะเป็นหัวขบวนด้วยจนกว่าผู้นำกิจกรรมเห็นสมควรจึงยุติการเล่น

### จุดเด่นของเกม

อยู่ที่ความวุ่นวายของผู้เข้าร่วมที่จะต้องวิ่งจูงต่อแถวเป็นรถไฟกับเพื่อนๆ แล้วยังต้องหาคนที่มีความลักษณะตามที่ผู้นำกิจกรรมกำหนดให้เป็นหัวขบวนอีกด้วยและเงื่อนไของเวลาที่กำหนดก็จะช่วยเพิ่มความสุขสนุกสนานมากยิ่งขึ้นที่สำคัญผู้นำต้องสามารถควบคุมความวุ่นวายที่เกิดขึ้น โดยการใช้นกหวีด

## 6. เกม "4 ห้องหัวใจ"

### วัสดุ/อุปกรณ์

กระดาษสีชมพูตัดเป็นรูปหัวใจ (เท่ากับจำนวนผู้เข้าร่วม) ปากกา หรือสีเมจิก

### ขั้นตอนกิจกรรม

แจกรูปหัวใจให้กับผู้เข้าร่วมคนละ 1 ดวง พร้อมปากกา หรือสีเมจิกให้ผู้เข้าร่วมแบ่งหัวใจออกเป็น 4 ช่อง และเขียนหมายเลขกำกับไว้ ซึ่งแล้วแต่การออกแบบของแต่ละคน

ผู้นำกิจกรรม กล่าวว่า หัวใจของคนเรามี 4 ห้อง แล้วในวันนี้เราจะมอบหัวใจให้กับเพื่อนใหม่ของเราซึ่งเราจะต้องเข้าไปพูดคุยเพื่อสร้าง ความสัมพันธ์ แล้วเขียนชื่อพร้อมกับชื่อหมู่บ้าน โรงเรียน หรือหน่วยงานของเพื่อน ซึ่งเพื่อนก็ต้องเขียนชื่อเราด้วยลงในหัวใจช่องเดียวกัน ซึ่งจะต้องหาให้ครบทั้ง 4 ช่อง ตามเวลาที่กำหนดโดยยกเว้นคนที่มาจากที่เดียวกัน

ผู้นำกิจกรรมสุ่มถาม 1 คนแล้วให้คนนั้นบอกชื่อเพื่อนพร้อมทั้งชื่อหมู่บ้าน โรงเรียน หรือหน่วยงาน ซึ่งต้องทายด้วยว่าเป็นใครแล้วก็ให้คนที่ถูกเอ่ยชื่อนั้น บอกชื่อเพื่อนอีก 1 คน ถามในลักษณะเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนกว่าผู้นำกิจกรรมเห็นสมควรจึงยุติการถาม

### จุดเด่นของเกม

ทำให้ผู้เข้าร่วมได้มีโอกาสพูดคุยใกล้ชิดกัน และจดจำชื่อกับที่มาของเพื่อนๆ ได้อย่างน้อย 4 คน ซึ่งสามารถร้องเพลงหรือเปิดเพลงระหว่าง กิจกรรมได้ เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศ

### เกมเสริมสร้างทักษะชีวิต

คือ เกมที่เน้นการเล่นเป็นทีม มีความซับซ้อนบ้าง อาจจะต้องอาศัยการอธิบายเกมให้เข้าใจและชัดเจน โดยมุ่งหวังให้ผู้เข้าร่วมได้รับการเสริมสร้างและพัฒนาทักษะชีวิตในด้านต่างๆ ซึ่งถือเป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาบุคลิกภาพของตน และเสริมสร้างความมั่นใจในการอยู่ร่วมกันในสังคม นอกจากนี้ยังได้รับความสนุกสนาน และข้อคิดจากการเล่นเกมอีกด้วย

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้ความสามัคคี และการทำงานเป็นทีม
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็น และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้ฝึกทักษะการคิด การฟัง การวางแผน และการจับประเด็น
4. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้ฝึกทักษะการแก้ไขปัญหา และการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

### ตัวอย่างเกม

#### 1. เกม “พายเฮอริเคน”

##### วัสดุ/อุปกรณ์

นกหวีด

##### ขั้นตอนกิจกรรม

ให้ผู้เข้าร่วมแบ่งเป็น 2 กลุ่มๆ ละเท่าๆ กัน (ไม่ควรเกิน 15 คน ขึ้นอยู่กับสถานที่ด้วย) จัดแถวเรียงหน้ากระดานจับมือกันไว้ โดยมีระยะห่างพอประมาณ

ให้ผู้เข้าแข่งขันนับหมายเลข จากคนแรกถึงคนสุดท้าย แล้วจำหมายเลขของตนเองไว้

ถ้าผู้นำกิจกรรม พุดหมายเลขขึ้นมา 2 หมายเลข เช่น หมายเลข 5 กับ 6 ให้คนที่นับหมายเลข 5 กับ 6 ชูมือข้างที่จับกันไว้ แล้วยกขึ้นสูงๆ

จากนั้นคนที่อยู่หัวแถวและท้ายแถว ต้องวิ่งมาลอดแขนแล้วกลับไปอยู่ที่เดิมอย่างรวดเร็ว โดยห้ามปล่อยมือ ส่วนคนที่นับหมายเลข 5 กับ 6 ก็หมุนตัวกลับด้วย

เมื่อทุกคนกลับสู่ที่เดิมแล้ว ก็ให้นั่งลงพร้อมกับส่งเสียง เฮ้! ดังๆ

ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ แต่ถ้ามือที่จับกันไว้หลุด ให้ถือว่าเป็นอีกกลุ่มเป็นผู้ชนะ แต่ถ้ามือหลุดทั้ง 2 กลุ่ม ก็ให้เล่นใหม่

เล่นในลักษณะเช่นนี้ 3 รอบ ถ้ากลุ่มใดชนะ 2 ใน 3 ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ แล้วอาจจะไปแข่งชิงชนะเลิศกับกลุ่มอื่นๆ ต่อไป

##### จุดเด่นของเกมนี้

คือ การที่ผู้เข้าร่วมทุกคนจะต้องตื่นตัวอยู่เสมอ เพื่อตั้งใจฟังว่าผู้นำจะพุดถึงหมายเลขอะไร ทำให้เกิดการลุ้น ตื่นเต้น แล้วทุกคนในกลุ่มยังได้เคลื่อนไหวด้วยกันทั้งหมด แต่มีข้อควรระวัง เนื่องจากผู้เล่นจะต้องวิ่ง ดังนั้น ต้องดูบริเวณ

โดยรอบว่ามีขนาดกว้างเพียงพอ พื้นไม่ลื่น และไม่มีสิ่งกีดขวางใดๆ ที่จะทำให้เกิดอันตรายได้ รวมทั้งถ้าผู้เล่นสวมใส่กระโปรงกางเกง สดวกในการเล่นแบบนี้

## 2. เกม “ไข่มังกรที่รัก”

### วัสดุ/อุปกรณ์

ลูกโป่ง (เท่าจำนวนกลุ่มที่เล่น) กระบอกสูบลูกโป่ง ยางรัด นกหวีด และเก้าอี้ (เท่าจำนวนกลุ่มที่เล่น)

### ขั้นตอนกิจกรรม

ให้ผู้เข้าร่วมแบ่งเป็น 2-4 กลุ่มๆ ละเท่าๆ กัน ตั้งแถวตอนเรียงลึกแล้วนั่งลง จากนั้นเอาเก้าอี้วางไว้ท้ายแถว กลุ่มละ 1 ตัว พี่เลี้ยงถือลูกโป่งยืนอยู่หน้าแถว โดยที่ผู้เข้าที่อยู่วางหัวแถวชูมือเพื่อเตรียมรับลูกโป่งจากพี่เลี้ยง เมื่อผู้นำกิจกรรมเป่านกหวีด คนหัวแถวรับลูกโป่งจากพี่เลี้ยง แล้วส่งข้ามศีรษะต่อให้กับคนที่อยู่ข้างหลังโดยห้ามหันไปมอง เมื่อลูกโป่งส่งไปถึงคน

สุดท้าย ให้คนสุดท้ายขึ้นไป ยืนบนเก้าอี้ แล้วส่งลูกโป่งกลับมายังด้านหน้า เมื่อส่งมาถึงคนแรก ก็ให้คนแรกยืนขึ้นพร้อมกับส่งเสียง เฮ้! ดังๆ ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ

ถ้ากลุ่มไหนหันหลังไปมองเพื่อนขณะที่ส่งลูกโป่ง ถือว่ากลุ่มนั้นทำผิดกติกา ปรับแพ้ในรอบนี้ แต่ถ้าลูกโป่งหลุดออกจากแถว ก็ให้คนที่ทำหลุดนั้นเก็บคืนมา แล้วจึงส่งต่อได้

เล่นในลักษณะเช่นนี้ 3 รอบ ถ้ากลุ่มใดชนะ 2 ใน 3 ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ แล้วอาจจะไปแข่งชิงชนะเลิศกับกลุ่มอื่น ๆ ต่อไป

### จุดเด่นของเกมนี้

ที่ชัดเจนที่สุด คือ ความตื่นเต้น และสนุกสนาน โดยเฉพาะเมื่อมีทีมแข่งขันมากกว่า 2 ทีม เพราะต้องลุ้นให้ลูกโป่งของกลุ่มตนเองกลับมาถึงคนแรกก่อน แล้วยังต้องลุ้นไม่ให้ลูกโป่งแตกอีกด้วย ซึ่งผู้นำต้องพูดเชียร์กระตุ้นตลอดการแข่งขันเพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศ ข้อสังเกต ผู้นำและทีมงานต้องช่วยกันดูว่ามีกลุ่มใดทำผิดกติการึเปล่า หากมีก็ให้แพ้ในรอบนั้นๆ ซึ่งต้องสังเกตดีๆ เพราะการเล่นจะเป็นไปด้วยความรวดเร็ว ไม่ได้ถือเป็นการจับผิด แต่จะปลุกฝังให้ผู้เข้าร่วมรักษากติกาในสังคม และไม่เป็นคนขี้โกงเพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ

## 3. เกม “ผู้ชนะสิบทิศ”

### วัสดุ/อุปกรณ์

เครื่องดนตรี ประกอบด้วย กีตาร์ กลองบองโก แทมบูลิน ฯลฯ หรือเครื่องเล่นซีดี ป้ายบัตรคำ 6-8 ป้าย (เป็นคำที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการอบรม) ฉลากตามป้ายบัตรคำ พร้อมกล่องใส่กระดาษขาว และนกหวีด

### ขั้นตอนกิจกรรม

นำป้ายบัตรคำ (เป็นคำที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการอบรม) ไปติดตามเสา หรือฝาผนัง รอบๆ ห้องประชุมโดยให้มีระยะห่างประมาณ 3-4 เมตร

ให้ผู้เข้าร่วมร้องเพลง หรือเปิดซีดี และเดินไปด้วยกัน เมื่อเพลงหยุดให้รีบไปอยู่ตามจุดที่ติดบัตรคำไว้ซึ่งอาจไปกันเป็นกลุ่มหรือกระจายกันไปอยู่ก็ได้ (ขึ้นอยู่กับวางแผนของผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่ม)

ผู้นำกิจกรรมเป่านกหวีด ซึ่งผู้เข้าร่วมไม่สามารถเปลี่ยนไปอยู่บัตรคำอื่นได้

ผู้นำกิจกรรมจับฉลากขึ้นมา 1 ใบ แล้วอ่าน เช่น คำในฉลากเป็นคำว่า “ดนตรี” กลุ่มที่อยู่ป้ายบัตรคำดนตรีก็ถูกรอให้ออกไปอยู่ด้านนอกของการแข่งขัน

เล่นในลักษณะเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนเหลือผู้เข้าแข่งขันน้อยที่สุด จึงจะยุติการแข่งขัน แล้วให้คะแนนแต่ละกลุ่มตามจำนวนคนที่เข้ารอบ

## จุดเด่นของเกมนี้

อยู่ที่การดึงเอาคำที่เกี่ยวข้องกับการอบรรมาใช้ในการเล่น เพื่อเชื่อมโยงสู่เนื้อหา หรือสร้างความคุ้นเคยกับคำต่างๆ เช่น อบรมเกี่ยวกับยาเสพติด ก็เขียนบัตรคำเป็นประเภทของยาเสพติด ได้แก่ สุรา บุหรี่ ยาบ้า กัญชา เป็นต้น หรืออบรรเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ก็เขียนบัตรคำ ได้แก่ ป่าไม้ ภูเขา ทะเล เป็นต้น นอกจากนี้ยังโดดเด่นในเรื่องการวางแผนที่จะกระจายสมาชิกในกลุ่มให้ไปอยู่ตามจุดต่างๆ ข้อสังเกต หากในแต่ละรอบ มีคนตรอบน้อย อาจจะมีการจับฉลากเป็นครั้งละ 2 ใบก็ได้ เพื่อกิจกรรมจะได้ กระชับ

## 4. เกม “Yes / No / OK”

### วัสดุ/อุปกรณ์

กระดาษ A4 พร้อมเขียนข้อความ

### ขั้นตอนกิจกรรม

ให้ผู้เข้าร่วมนั่งเป็นวงกลมตามกลุ่ม

ผู้นำกิจกรรมเขียนคำตอบลงในกระดาษ A4 จากนั้นพับเก็บไว้ โดยไม่ให้ผู้เข้าร่วมทราบ

ผู้นำกิจกรรมชี้แจงวิธีการเล่น โดยให้ผู้เข้าร่วมตั้งคำถามขึ้นมา ซึ่งผู้นำจะสามารถตอบได้แค่ คำว่า YES หรือ NO เท่านั้น เช่น หากผู้เข้าร่วมถามว่า “เป็นสิ่งของที่กินได้ใช่ไหม” ถ้าผู้นำตอบ YES ก็จะได้สิทธิ์ในการถามต่อ แต่ถ้าผู้นำตอบ NO ก็จะเป็นโอกาสของกลุ่มถัดไป

ตั้งคำถามเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนกว่าจะมีกลุ่มไหนมั่นใจจึงขอตอบ ถ้าเป็นคำตอบที่ถูกต้อง ผู้นำก็ต้องพูดว่า OK เพื่อให้คะแนน หรือรางวัล แต่ถ้าเป็นคำตอบที่ผิด กลุ่มนั้นหมดสิทธิ์ในการแข่งขัน

แต่ถ้าใช้เวลาพอสมควรแล้ว ไม่มีกลุ่มใดที่สามารถตอบได้ ผู้นำกิจกรรมอาจมีคำใบ้ให้ แล้วเล่นต่อไปจนกว่าจะมีกลุ่มที่ตอบได้

เล่นในลักษณะเช่นนี้สัก 2-3 รอบ (ขึ้นอยู่กับเวลาที่มี) และเปลี่ยนป้ายคำตอบในแต่ละครั้ง

### จุดเด่นของเกมนี้

คือ การฝึกทักษะการคิด จับประเด็น และการตั้งคำถาม ไม่ต้องใช้อุปกรณ์ หรืออาศัยการเตรียมใดๆ เพียงแต่คำตอบที่ผู้นำเขียนลงบนกระดาษนั้น ควรจะเป็นสิ่งที่เป็นรูปธรรมจับต้องได้ และไม่ยากมากเกินไปข้อสังเกต หากกลุ่มใดตั้งคำถามซ้ำจะทำให้บรรยากาศดูน่าเบื่อ ดังนั้นผู้นำต้องกระตุ้นให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มช่วยกัน

## 5. เกม “เรียกชื่อ”

### ขั้นตอนกิจกรรม

ให้ผู้เข้าร่วมแบ่งกลุ่มต่างๆ กัน ประมาณ 5-12 คน ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด

ให้ทุกกลุ่มตั้งชื่อ (ตามกรอบของประเด็นการอบรร) โดยต้องมี 2 พยางค์ เช่น อบรมเรื่องยาเสพติด ก็ให้ตั้งชื่อยาเสพติด เช่น บุหรี่ สุรา กัญชา และยาบ้า เป็นต้น

ผู้นำกิจกรรมให้แต่ละกลุ่มชานชื่อของกลุ่มตนเองต่างๆ เพื่อให้กลุ่มอื่นได้รับทราบ และทุกคนในกลุ่มต้องช่วยกันจำ

เมื่อผู้นำกิจกรรมชี้ไปยังกลุ่มใด ให้กลุ่มนั้นจับมือกันยืนขึ้นพร้อมกับเรียกชื่อกลุ่มตนเอง 2 ครั้ง แล้วโยนให้กับกลุ่มอื่นโดยเรียกชื่อกลุ่มนั้น 2 ครั้ง ส่วนกลุ่มที่ถูกเรียกก็ทำเช่นเดียวกัน และโยนต่อไปให้กลุ่มใดก็ได้ หากกลุ่มใด ที่ลุกขึ้นซ้ำเรียกชื่อไม่พร้อมกัน หรือเสียงไม่ดังและชัดเจน ก็ให้กลุ่มนั้นตรอบ และออกจากการแข่งขันไปก่อน

เล่นในลักษณะเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนเหลือ 2 กลุ่มสุดท้าย จึงเป็นผู้ชนะ

## จุดเด่นของเกมนี้

อยู่ที่การดึงเอาคำที่เกี่ยวข้องกับการอบรมมาใช้ในการเล่น เพื่อเชื่อมโยงสู่เนื้อหา หรือสร้างความคุ้นเคยกับคำต่างๆ ซึ่งแต่ละกลุ่มต้องคิดชื่อเอง แล้วความสนุกสนานจะมาจากกรโยนชื่อกลุ่มกันไปมา บางกรณีก็จะโยนกันซ้ำๆ ไปมา 2 กลุ่ม ทุกกลุ่มจึงต้องมีความสามัคคี และปฏิภาณไหวพริบ ข้อสังเกต ความสนุกจะเพิ่มมากขึ้นเมื่อจำนวนกลุ่มลดลง ส่วนผู้นำก็มีความสำคัญในการควบคุมเกมเพื่อไม่ให้เกิดความวุ่นวายระหว่างการเล่น

แหล่งที่มา : <https://www.facebook.com/notes/pcg-training-by-pii-yai/>

## ฐานกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

### กิจกรรมละลายพฤติกรรม (Ice breaking)

#### ชื่อกิจกรรมฐาน Songs and Games

เพลงที่ใช้ Collecting money

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมการรู้จักกันของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีโอกาสเปิดเผยความเป็นตัวเอง
3. เพื่อก่อให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน
4. เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร

\*เหมือนเพลงรวมเงินของไทย มีเนื้อร้องว่า รวมเงิน รวมเงิน วันนี้ รวมให้ดี อย่าให้มีผิดพลาด ผู้หญิงนั้นเป็นเหรียญบาท(ห้า) ผู้ชายเก่งกาจ ห้าสิบบสตางค์

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยถามว่าในแต่ละประเทศใช้เงินสกุลอะไร เช่น เยนของญี่ปุ่นฯ
2. สอนร้องเพลง Collecting money มีเนื้อร้องดังนี้

We are gathering today

To come and play with soul and heart

The girls value one baht (Repeat)

The boys are smart fifty satangs.

3. นักเรียนเรียนคำศัพท์จากเพลงและฝึกร้อง

4. นักเรียนทำวงกลมวงใหญ่ ซ้ายหัน (Turn left) เดินหรือรำและร้องเพลง Collecting money เมื่อเดินไปประมาณ 1 รอบ ครูเป่านกหวีด สั่ง Four bahts fifty satangs (สี่บาทห้าสิบบสตางค์)

5. นักเรียนรีบหากกลุ่มเข้าเมื่อรวมจำนวนคนแล้วต้องได้สี่บาทห้าสิบบสตางค์ เมื่อได้ครบจำนวนคน ก็นั่งลงเป็นกลุ่มอาจถามเพื่อนว่า What is your name? Where do you come from? เพื่อนักเรียนจะได้รู้จักกัน

6. นักเรียนที่หากกลุ่มเข้าไม่ได้เป็นผู้ออกคำสั่งแทนครู

### ความรู้ที่ได้จากฐานละลายพฤติกรรม

1. นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมได้รู้จักกันมากขึ้น
2. นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมได้มีโอกาสเปิดเผยความเป็นตัวเอง



3. นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

สื่อที่ใช้ : กลองทอม ฉิ่ง ฉาบ

หมายเหตุ เพลงที่ใช้ประกอบกิจกรรมฐานละลายพฤติกรรมสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

## ฐานที่ 1 กิจกรรม: Telling Story

จุดประสงค์

เพื่อให้เด็กๆ ได้รู้สึกสนุกและเพลิดเพลินไปพร้อมๆ กับการเรียนรู้คำศัพท์จากนิทาน และเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีนิสัยรักการอ่าน รู้จักคิดและจินตนาการ ให้เด็กได้ฝึกทักษะด้านการฟัง พูดและเขียน

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. ผู้นำฐานแนะนำตัวเอง ชี้แจงกิจกรรมฐาน
2. เข้าสู่กิจกรรมฐานโดยการเล่านิทานเป็นภาษาอังกฤษและแปลภาษาไทยไปพร้อมๆ กันทีละประโยค
3. เมื่อเล่าจบก็ให้เด็กๆ ตอบคำถามเพื่อทบทวนความเข้าใจในเนื้อหา พร้อมฝึกทบทวนคำศัพท์ที่ได้ฟังในนิทาน ผู้นำฐานใช้บัตรคำศัพท์ที่เตรียมมาพานักเรียนฝึกอ่าน และพูดตาม
4. ให้นักเรียนได้ทบทวนคำศัพท์ที่เรียนรู้จากนิทานโดยการเขียนคำศัพท์ลงในสมุดบันทึกที่ได้รับให้ถูกต้อง จึงทำการย้าย

ฐานได้

สื่อ : บอร์ดเนื้อหานิทานพร้อมรูปภาพ บัตรคำศัพท์

เนื้อหานิทาน :

The Frog and The Ox

"Oh Father," said a little frog to the big one sitting by the side of a pool,

"I have seen such a terrible monster! It was as big as a mountain, with horns on its head, and a long tail, and it had hoofs divided in two."

Tush, child, tush," said the old Frog,

"that was only Farmer White's Ox. It isn't so big either; he may be a little bit taller than I,

but I could easily make myself quite as broad; just you see..." So he blew himself out,

and blew himself out, and blew himself out. "Was he as big as that?" asked he.

Oh, much bigger than that," said the young Frog. Again the old one blew himself out, and asked the young one if the Ox was as big as that.

"Bigger, father, bigger," was the reply. So the frog took a deep breath,

and blew and blew and blew, and swelled and swelled.

and then he said: I'm sure the Ox is not as big as- But at this moment

he burst.

"โอพ่อจากบตวน้อยพูดกับบตวใหญ่ที่นั้งอยู่ข้างสระน้ำแห่งหนึ่ง

"ฉันได้เห็นสัตว์ประหลาดตัวใหญ่เบือเรื่อที่เดียวตัวมันใหญ่โตเหมือนภูเขา

มีเขาอยู่บนหัวมีหางยาวกิบเท้าของมันยาวออกมาเป็นสองซีก

"อูย, ลูกเอ๋ย, อูยกับตัวอายุมากพูด "นั่นคือพ่อวัวของลุงขาวชานาเท่านั้นเองมันก็ไม่ใช่ว่าจะใหญ่โตเท่าใดนักมันอาจสูงกว่าพ่อเพียง

นิดหน่อยเท่านั้นแต่พ่อสามารถทำให้ตัวพ่อเองกว้างใหญ่เท่ากับมันได้ไม่ยากคอยดูนะแล้วมันก็เป่งตัวเองออกมาเป่งออกมาเป่ง



ออกมามันใหญ่แค่ไหนได้ไหม? มันถาม "โอ้ย, ยังใหญ่กว่านั้นอีกเยอะลูกกบตัวน้อยบอกกบตัวพอกก็แบ่งตัวใหญ่ขึ้นอีกแล้วก็ถามตัวลูกว่า  
 วิวตัวนั้น"ใหญ่กว่านั้น, พ่อ, มันใหญ่กว่านั้นนี่คือ คำตอบดังนั้นพอกบจึงสุดหัวใจลืกแบ่ง แบ่ง  
 แล้วก็แบ่งตัวมันก็พองขึ้น, พองขึ้นและพองขึ้นแล้วมันก็พุดขึ้นว่า "พ่อมันใจเหลือเกินว่าวิวตัวนั้นคงไม่ใหญ่เท่า-พุดถึงแค่นี้ตัวมันก็แตก  
 ระเบิด (ดังโป๊ะ)

Moral: "Self-conceit may lead to self-destruction

ข้อคิดจากนิทานเรื่องนี้

ความไม่รู้จักประมาณตน ย่อมนำมาซึ่งความพินาศแห่งตน

คำศัพท์ที่น่ารู้

pool (n.)	(พูล)	= บ่อน้ำหรือสระน้ำ
terrible (adj.)	(เทอริเบิล)	= ร้ายแรง, ร้ายกาจ
monster (n.)	(มอนสเตอร์)	= สัตวประหลาด (อสุรกาย)
a little bit (adv.)	(อะ ลิทเทิล บิท)	= เล็กน้อย นิดหน่อย
blew pp. of blow (v.)	(บลู)	= เป่า(ลม),(ลม) พัด(ในที่นี้คืออัดลมหายใจ แล้วแบ่งตัวเองให้พอง โตขึ้น)
swell (v.)	(สเวล)	= บวม พอง โตขึ้น
burst (v.)	(เบิสท์)	= ระเบิดเหมือนลูกโป่งแตก

## ฐานที่ 2 กิจกรรมฐาน กระโดดเลยสิ Jump on it.

จุดประสงค์

1. ในฐานกิจกรรมนี้ ให้ความรู้แก่นักเรียนในเรื่องคำศัพท์หมวดยานพาหนะ มีทักษะภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด
2. เพื่อให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานและกล้าแสดงออก

ขั้นตอนในการจัดกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมแนะนำตัวเอง และชี้แจงประโยชน์ในการเข้ากิจกรรมในฐานนี้
2. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสอนคำศัพท์ในหมวดของยานพาหนะ โดยมีบัตรคำและบัตรรูปภาพที่เกี่ยวข้องกับยานพาหนะ

ให้นักเรียนดูและฝึกออกเสียงตามโดยมีเนื้อหา ดังต่อไปนี้

ลำดับที่	คำศัพท์	คำอ่าน	คำแปล
1	airplane	แอ - เพลน	เครื่องบิน
2	ambulance	แอม - บิว - เลินซ	รถพยาบาล
3	bicycle	ไบ้ - ซิ - เคล	รถจักรยาน
4	boat	โบ้ท	เรือพาย
5	bus	บัส	รถบัส
6	car	คาร	รถยนต์
7	helicopter	เฮิ้ล - คีอพ - เทอะ	เฮลิคอปเตอร์
8	motorcycle	โม - เทอะ - ไซ้ - เคล	จักรยานยนต์
9	ship	ชิพ	เรือใหญ่
10	taxi	แท็กซี่ - ซิ	แท็กซี่

3. จากนั้นนำบัตรภาพในหมวดยานพาหนะ วางคละกัน โดยวางบัตรภาพห่างกันแผ่น ประมาณ 20 Cm ควรวางบัตรภาพบนพื้นปูน หรือบริเวณที่เป็นพื้นที่เรียบที่สามารถวิ่งหรือกระโดดได้

4. แยกนักเรียน ออกเป็น 2 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มอยู่ตรงกันข้ามกับบัตรภาพ

5. อธิบายกติกาการเล่น เมื่อครูพูดคำศัพท์คำใดคำหนึ่งขึ้นมา กลุ่มนักเรียน จะต้องแข่งกันหาคำศัพท์คำนั้นเมื่อพบคำศัพท์นั้นแล้ว ให้กระโดดเหยียบคำศัพท์นั้นไว้กลุ่มใดที่พบคำศัพท์ก่อนจะได้คะแนนให้กับกลุ่มของตน เล่นไปเรื่อย ๆ จนกว่าบัตรคำจะหมดกลุ่ม ที่ได้คะแนนสะสมมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

6. หลังจากอธิบายกติกาเสร็จให้แต่ละกลุ่มยืนหันหลังให้กับบัตรภาพที่วางไว้

7. เริ่มเล่นเกม กระโดดเลยสิ Jump on it.

8. สรุปละคะแนน และให้รางวัลแก่กลุ่มที่ได้คะแนนการเล่นเกมนะมากที่สุด

9. เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรม ผู้นำกิจกรรมส่งนักเรียนไปฐานต่อไป

หมายเหตุ : สื่อที่ใช้ : บัตรคำ และบัตรภาพ

### ฐานที่ 3 กิจกรรมฐาน เดามาเลยสิ Guessing Words

จุดประสงค์

ฐานกิจกรรมนี้ เป็นฐานกิจกรรมที่ให้ความรู้แก่กลุ่มเป้าหมายในเรื่องคำศัพท์หมวดสัตว์ (Animals) เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็ก ๆ รู้จักคิดและสามารถเดาคะความหมายได้จากทำทาง สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กับฝึกฟังและพูดภาษาอังกฤษ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. แนะนำตัวเอง และชี้แจงประโยชน์ในการเข้ากิจกรรมในฐานนี้
2. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสอนคำศัพท์ในหมวดสัตว์ (Animals) ดังนี้

คำศัพท์	คำอ่าน	ความหมาย
chicken	ชิค-เคน	ไก่
pig	พิก	หมู
duck	ดัก	เป็ด
dog	ด็อก	สุนัข
horse	ฮอร์ส	ม้า
monkey	มังคิ	ลิง
rabbit	แร็บบิท	กระต่าย
goat	โก๊ท	แพะ
frog	ฟร็อก	กบ
kangaroo	คังการู	จิงโจ้

3. โดยมีบัตรคำและบัตรรูปภาพที่เกี่ยวข้องกับ(Animals)สัตว์ ให้กลุ่มเป้าหมายดูและฝึกออกเสียงตามและผู้นำกิจกรรมทำทำทางประกอบ

4. ให้กลุ่มเป้าหมาย จับคู่กันโดยคนแรกจะเป็นผู้ใบ้คำ และคนที่สองเป็นผู้ทายคำ

5. อธิบายกติกาการเล่นเป็นคู่ ผู้นำกิจกรรมจะแจกบัตรคำให้ นักเรียนที่ทำหน้าที่ใบ้คำ จะต้องแสดงท่าทาง โดยห้ามใช้เสียง จากนั้นจะให้ผู้ทาย ทายคำศัพท์จากผู้ใบ้คือชื่อของ สัตว์ชนิดใด จากคำศัพท์หมวดสัตว์ (Animals)
  6. หลังจากอธิบายกติกาเสร็จให้นักเรียนที่ได้ทำหน้าที่ใบ้คำมารับบัตรภาพที่ผู้นำกิจกรรม
  7. เริ่มเล่นเกมเดามาเลยสิ Guessing Words
  8. สรุปละแฉ และให้รางวัลแก่กลุ่มที่ได้คะแนนการเล่นเกมนมากที่สุด
  9. เมื่อเสร็จกิจกรรม ผู้นำกิจกรรมส่งกลุ่มเป้าหมายไปยังฐานต่อไป
- สื่อที่ใช้ : บัตรคำ บัตรภาพ (หมวดสัตว์)

#### ฐานที่ 4 กิจกรรมฐาน จับคู่ดูหน่อย Match it

จุดประสงค์

เพื่อให้ นักเรียนกลุ่มเป้าหมายได้เรียนในเรื่องคำศัพท์หมวดอาชีพจำนวน 10 และมีทักษะภาษาอังกฤษในด้าน การฟัง การพูด นอกจากนี้กลุ่มเป้าหมายจะเกิดความสุขสนุกสนานและสนใจในการเข้าฐานในครั้งนี้

##### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมแนะนำตัวเอง และชี้แจงประโยชน์ในการเข้ากิจกรรมในฐานนี้ว่ามีทักษะภาษาอังกฤษในด้าน การฟัง การพูด นอกจากนี้กลุ่มเป้าหมายจะเกิดความสุขสนุกสนานในการจับคู่คำได้อย่างถูกต้อง
2. นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสอนคำศัพท์ในหมวดของอาชีพ โดยมีบัตรคำและบัตรรูปภาพที่เกี่ยวข้องกับให้กลุ่มเป้าหมายดู และฝึกออกเสียงตาม โดยมีคำศัพท์ 10 คำ ดังนี้

ที่	คำศัพท์	คำอ่าน	คำแปล
1	Police	โพะลีซ	ตำรวจ
2	Pilot	ไพ-ลัท	นักบิน
3	Soldier	โซล-เจอะ	ทหาร
4	Teacher	ทีช-เออะ	ครู, อาจารย์
5	Nurse	เนิส	นางพยาบาล
6	Lawyer	ลอ-เยอะ	นักกฎหมาย
7	Guide	ไกด์	มัคคุเทศก์
8	Doctor	ดอค-เทอะ	แพทย์
9	Chef	เช็ฟ	พ่อครัว
10	Banker	แบง-เคอะ	นายธนาคาร

3. แยกกลุ่มเป้าหมาย ออกเป็น 2 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มอยู่ตรงกันข้ามกับบัตรคำที่ครูติดไว้บนกระดาน
4. อธิบายกติกาการเล่นเกมนดังนี้ เมื่อครูยกบัตรรูปภาพขึ้นมาให้กลุ่มเป้าหมายพิจารณาดูว่าตรงกับคำใดที่ครูติดไว้บนกระดานโดยทั้งสองกลุ่มจะต้องแข่งกันหาคำศัพท์คำนั้นเมื่อพบคำศัพท์นั้นแล้ว ให้นักเรียนวิ่งไปหยิบคำศัพท์นั้นมาไว้ในกลุ่มของตัวเอง กลุ่มใดที่เร็วและสามารถหยิบคำศัพท์ได้มากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ หลังจากอธิบายกติกาเสร็จให้แต่ละกลุ่มยืนหันหลังให้กับบัตรคำศัพท์ที่ครูได้ติดไว้บนกระดาน
5. เริ่มเล่นเกมจับคู่ดูหน่อย Match it

6. สรุปละเอียด และให้รางวัลแก่กลุ่มที่ได้คะแนนการเล่นเกมมากที่สุด
7. เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรม ผู้นำกิจกรรมส่งนักเรียนไปฐานต่อไป

### ความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม จับคู่คู้ห่วย Match it คู้

1. นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการฟังและการออกเสียงจำนวน 10 คำ
2. นักเรียนได้ฝึกความมั่นใจและมีความกล้าแสดงออก

สื่อที่ใช้ : บัตรคำ และบัตรภาพ

กิจกรรมฐานอาจปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม

แหล่งที่มา : <https://sites.google.com/site/englishcampforfun/xeksar-thi-keiywkhxng/4-phaenkar-sxn-praca-than>

### ตัวอย่างเพลงที่ใช้ประกอบในการจัดค่ายภาษาอังกฤษ

#### 1. เพลง Hello Hello Hello

Hello, Hello, Hello

Hello, how do you do?

I'm glad to be with you

And you, and you, and you

\* Da, da, da, da, da, da, da, da, da, da, (2 times)

เพลงนี้ผู้สอนหรือวิทยากรสามารถประยุกต์ใช้ได้กับกิจกรรมที่หลากหลายอย่างเช่น ใช้ในการทักทาย(Greeting) เป็นกิจกรรมที่ใช้ละลายพฤติกรรม (Ice-breaking) โดยเพลงนี้ผู้สอนหรือวิทยากรอาจคิดทำทางประกอบได้ตามใจชอบเพื่อให้เกิดความสนุกสนานในการดำเนินกิจกรรมและต้องคำนึงเสมอว่าการเข้าค่ายแบบนี้ต้องสนุกสนานประกอบกิจกรรมที่เคลื่อนไหวตลอด

#### 2. เพลง Happiness

Happiness is in my heart.

Happiness is in your heart.

Happiness's in my heart, is in your heart.

Happiness is in my heart.

Happiness is in your heart.

Happiness's in my heart, is in your heart.

Lun lun lun la, Lun lun lun la, Lun lun lun la

เพลงนี้เป็นบทเพลงที่ผู้เขียนได้นำมาจากเพื่อนที่ประเทศสก็อตแลนด์ เนื้อหาที่ไม่ค่อยมีอะไรมากแต่สามารถที่จะใช้ประกอบกิจกรรมให้กับนักเรียนในการเข้าค่ายได้เป็นอย่างดีโดยผู้สอนอาจจะต้องคิดออกแบบทำทางประกอบกับบทเพลงได้ ผู้สอนหรือวิทยากรอาจจะให้นักเรียนยืนขึ้นเป็นสองแถวและหันหน้าเข้าหากันจากนั้นก็เดินและทำท่าประกอบและเปลี่ยนคู่ไปจนครบทุกคน

#### 3. เพลง If you're happy

If you're happy and you know it clap your Hands (2 times)

If you're happy and you know it, and you really want to show

If you're happy and you know it clap your Hands

(\*stamp your feet/nod your head/ click your finger/shout "Holley!"/ do all five)

เพลงนี้ใช้สอนเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฟังคำสั่ง เช่น clap your hands ซึ่งแปลว่าปรบมือ หรืออาจใช้เป็นบทเพลงเพื่อเรียกความสนใจให้กับนักเรียนได้ในขณะที่นักเรียนส่งเสียงดัง เช่น If you're happy and you know it clap your hands วิทยากรร้องซ้ำ ๆ แค່ท่อนเดียวก็ได้จนกว่านักเรียนจะเจ็บบและพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมอื่นต่อไป

#### 4. เพลง Gathering Money

เหมือนเพลง รวมเงินของไทย มีเนื้อร้องว่า

รวมเงิน

รวมเงิน รวมเงิน วันนี้

รวมให้ดี อย่าให้มีผิดพลาด

ผู้หญิงนั้นเป็นเหรียญบาท(ซ้ำ)

ผู้ชายเก่งกาจ ห้าสิบบาท

ผู้สอนอาจจะดำเนินกิจกรรมดังนี้

1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยถามว่าในแต่ละประเทศใช้เงินสกุลอะไร เช่น ดอลลาร์ ของสหรัฐ
2. สอนร้องเพลง Gathering Money มีเนื้อร้องดังนี้

We are gathering today

To come and play with soul and heart

The girls value one doll (Repeat)

The boys are smart fifty satangs.

3. นักเรียนเรียนคำศัพท์จากเพลงและฝึกร้อง

4. นักเรียนทำวงกลมวงใหญ่ ซ้ายหัน (Turn left) เดินหรือรำ

และร้องเพลง Gathering Money เมื่อเดินไปประมาณ 1 รอบ ครูเป่านกหวีด สั่ง I need four bahts fifty satangs (สี่บาทห้าสิบบาท)

5. นักเรียนรีบหากลุ่มเข้าเมื่อรวมจำนวนคนแล้วต้องได้สี่บาทห้าสิบบาท เมื่อได้ครบจำนวนคนก็นั่งลงเป็นกลุ่มอาจถามเพื่อนว่า What is your name? Where do you come from? เพื่อนักเรียนจะได้รู้จักกัน

6. นักเรียนที่หากลุ่มเข้าไม่ได้เป็นผู้ออกคำสั่งแทนครู (หมายเหตุ คำว่า four bahts fifty satangsสามารถเปลี่ยนได้ตามใจผู้นำกิจกรรม)

#### 5. เพลง Eyes Ears Nose

Eyes, ears, nose,

Let's touch your nose, ears, eyes.

Let's touch your nose.

Let's touch your eyes.

Eyes, ears, nose,

Nose, ears, eyes. (2 times)

## 6. เพลง Head and shoulder

Head, shoulders, knees and toes, knees and toes.

Head, shoulders, knees and toes, knees and toes.

Two eyes, two ears, one nose and one mouth.

สองบทเพลงนี้ผู้สอนสามารถใช้ในการสอนอวัยวะของร่างกาย (Parts of body) ได้เพราะเมื่อผู้สอนสอนนักเรียนแล้วผู้สอนก็แทบจะไม่ต้องสอนให้เด็กต้องจำคำศัพท์ผ่านการสอนเลย

## 7. เพลง Hello Good morning

Hello Good morning, hello Good morning

How are you? How are you?

I'm fine, Thank you I'm fine, Thank you.

See you again. See you again.

Hello Good afternoon

Hello Good evening

What's your name? / Where're you from?

What's your name? / Where're you from?

เพลงนี้ผู้เขียนได้แต่งขึ้นเองโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ในกิจกรรมการแนะนำตัวเองเป็นภาษาอังกฤษผ่านบทเพลง และผลลัพธ์นั้นได้ผลอย่างไม่น่าเชื่อเพราะว่าเมื่อร้องเพลงนี้จบแล้วนักเรียนสามารถที่จะแนะนำข้อมูลส่วนตัวได้เลย โดยมีขั้นตอนในการสอนดังนี้

1. ผู้สอนสอนนักเรียนร้องเพลงก่อนตามเนื้อเพลง

2. โดยให้นักเรียนทำเป็นวงกลมใหญ่สองวงคือวงนอกและวงใน เมื่อนักเรียนร้องเสร็จแล้วนักเรียนวงในก็หมุนไปร้องเพลงกับนักเรียนที่อยู่วงนอก

3. เมื่อนักเรียนร้องและเข้าใจการทำท่าประกอบแล้วผู้สอนก็ให้นักเรียนเพิ่มเนื้อหาเพลงเข้าไปอีกเช่น จาก Hello Good morning ก็เปลี่ยนเป็น Hello Good afternoon และจาก How are you? ก็เปลี่ยนเป็น What's your name?/ Where're you from? และตอบว่า My name is ...../ I'm from..... จากนั้นก็ร้องตามเนื้อเพลงเหมือนรอบแรก หรืออาจจะเปลี่ยนจากคำว่า See you again. เป็น Nice to see you. ก็ได้

4. จากนั้นให้นักเรียนลองทบทวนเนื้อร้องแต่ไม่ต้องร้องเป็นเพลงก็ได้และให้นักเรียนจับคู่และลองสนทนาดู เช่น

นักเรียนคนที่ 1: Hello, good morning. How are you?

นักเรียนคนที่ 2: I'm fine. Thank you.

นักเรียนคนที่ 1: What's your name?

นักเรียนคนที่ 2: My name is.....

นักเรียนคนที่ 1: Where're you from?

นักเรียนคนที่ 2: I'm from .....

นักเรียนคนที่ 1: Nice to see you. See you again.

นักเรียนคนที่ 2: Nice to see you too. See you again.

## เพลง Elephants / Chickens

Elephants, Why are they so big?

Chickens\* Why are they so small?

Elephants, Why are they so big?

Chickens, Why are they so small?

Think. Do you know. Why?

Do you know. Why? Can you tell me?

นักเรียนหาที่ว่างสำหรับตนเอง เพื่อสะดวกในการทำกิจกรรม

1. Elephants, Why are they so big? - นักเรียนทุกคนทำมือทั้งสองข้างวาด โค้งลงข้างตัว
2. Chickens\* Why are they so small? - นักเรียนทุกคนทำมือทั้งสองรวมประกบกัน
3. Elephants, Why are they so big? - นักเรียนทุกคนทำมือทั้งสองข้างวาด โค้งลงข้างตัว
4. Chickens, Why are they so small? - นักเรียนทุกคนทำมือทั้งสองรวมประกบกัน
5. Think. - นิ้วชี้สองข้างชี้ที่หัวตนเอง
6. Do you know, Why? - นิ้วชี้สองข้างหมุนเบนวงกลมข้าง ๆ ศีรษะ
7. Do you know, Why? - นิ้วชี้สองข้างหมุนเบนวงกลมข้าง ๆ ศีรษะ
8. Can you - ผายมือทั้งสองข้างไปทางเพื่อน
9. Tell me? - หัวแม่มือชี้อกตนเอง

แหล่งที่มา : <http://english-language-camp-activities.blogspot.com/>

## เกมและสนทนาการค่ายศิลปะวัฒนธรรม

### 1. เกม ปูลงรู-เกลียวสัมพันธ์

**วิธีเล่นปูลงรู :** จัดผู้เล่นเป็นวงกลม ให้ผู้เล่นถามชื่อเพื่อนคนซ้ายมือและขวามือ เมื่อผู้นำพูดคำว่า "หนึ่ง" ให้ผู้เล่นกำมือซ้ายหลวมๆ เป็นรู ถ้าผู้นำพูดคำว่า "สอง" ให้ผู้เล่นชูนิ้วชี้มือขวาขึ้น ถ้าผู้นำพูดคำว่า "สาม" ให้ผู้เล่นนำนิ้วชี้มือขวามาประกบของเพื่อนทางขวามือ เมื่อผู้นำพูดคำว่า "สี่" ให้เอานิ้วแหงลงไปในรู และถ้าผู้นำพูดคำว่า "ห้า" มือที่ทำเป็นรูต้องพยายามจับปุ(ที่เป็นนิ้ว)ให้ได้ ส่วนปุ(นิ้ว)ต้องพยายามหนีออกจากรูให้ได้ คนที่ถูกจับได้ให้ออกมานั่งเป็นวงอยู่กลางวง

**วิธีเล่นเกลียวสัมพันธ์ :** เมื่อมีผู้เล่นมานั่งอยู่ในวงเยอะพอสมควรให้ผู้เล่นทั้งหมดจับมือ กันโดยคนที่จับจะต้องเป็นคนที่เราถามชื่อไว้ตั้งแต่แรก จากนั้นให้ผู้เล่นพยายามแกะวงออกให้เป็นวงกลมวงเดียว

### 2. เกม เป่ายิงฉุบชิงแชมป์โลก

**เนื้อเพลง :** ซ้ายแล้วก็ซ้ายๆๆ ขวาแล้วก็ขวาๆๆ ข้างหน้า ข้างหลัง ข้างหน้าๆๆใครขวางหน้าให้เป่ายิงฉุบ ยิงฉุบ ยิงฉุบ ยิงฉุบ

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นเป็นคู่หรือวงกลมสองวงซ้อนกัน ร้องเพลงพร้อมทำท่าประกอบเมื่อจบเพลงให้ผู้เล่นเป่ายิงฉุบ คนที่แพ้ต้องไปต่อหลังคนที่ชนะ จากนั้นจึงไปเป่ายิงฉุบ กับแถวอื่นๆต่อไป จนกว่าจะได้แถวที่ชนะแถวเดียว

### 3. เกม บก น้ำ อากาศ

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นเป็นวงกลม ให้ผู้เล่นพูด "บก น้ำ อากาศ" เมื่อผู้นำไปหยุดที่ใครแล้วพูดว่า "บก" ให้ผู้เล่นบอกชื่อสัตว์บก แต่ถ้าเป็น "น้ำ" ให้บอกชื่อสัตว์น้ำและถ้าเป็น "อากาศ" ให้บอกชื่อสัตว์ที่บินได้

#### 4. เกม แนะนำตัวเอง-ทาแป็ง

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นเป็นวงกลม ให้ผู้เล่นแนะนำชื่อตัวเองพร้อมบอกว่าชอบทาแป็งที่... (อวัยวะ) และเหตุผลที่ทาที่อวัยวะนั้นด้วย เช่น ผมชอบอวัยวะที่ชอบทาแป็งที่หลังเพราะเย็นดี

#### 5. เกม ทิชชู สบู่ ยาสีฟัน

**วิธีเล่น :** กำหนดคำขึ้นมา 3 คำ คือ "ทิชชู" "สบู่" "ยาสีฟัน" จัดผู้เล่นเป็นวงกลมเมื่อผู้นำชี้ที่ผู้เล่นแล้วบอกว่า "ทิชชู" ผู้เล่นต้องบอกชื่อที่เหลือ ก็คือ สบู่ ยาสีฟัน

#### 6. เกม แสดงท่าประกอบชื่อ

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นเป็นวงกลม ให้ผู้เล่นแนะนำชื่อตัวเองพร้อมทำท่าประกอบจากนั้นให้คนถัดมา (ทางซ้ายหรือทางขวาก็ได้) บอกชื่อพร้อมท่าทำของคนที่แล้วและบอกชื่อตัวเองพร้อมท่าประกอบ และให้คนถัดไปทำเหมือนกัน (แนะนำจำนวนคนเล่นประมาณ 5 คนต่อหนึ่งชุด)

#### 7. เกม ฝึกทหาร

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นเป็นวงกลม เมื่อผู้นำพูดว่า "หนึ่ง" (หรือคำว่าอะไรก็ได้) ให้ผู้เล่นก้าวไปทางซ้าย 1 ก้าว เมื่อผู้นำพูดคำว่า "สอง" ให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า 1 ก้าวเมื่อผู้นำพูดคำว่า "สาม" ให้ผู้เล่นก้าวไปทางขวา 1 ก้าว และผู้นำพูดคำว่า "สี่" ให้ผู้เล่นก้าวถอยหลัง 1 ก้าว แต่ถ้าพูดคำว่า...?

#### 8. เกม สูตรคูณ

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นเป็นวงกลม ให้ผู้เล่นท่องสูตรคูณโดยมีข้อแม้ว่าแต่ละคนออกเสียงได้แค่พยางค์เดียวเท่านั้น

#### 9. เกม ปลาฉลาม-ปลาทุ

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นเป็นคู่หรือวงกลมสองวงซ้อนกัน ให้ผู้เล่นเอาฝ่ามือข้างใดข้างหนึ่งประกบกัน (คล้ายๆ จับมือแบบฝรั่ง) กำหนดให้ฝ่ายหนึ่งเป็นปลาฉลาม อีกฝ่ายหนึ่งเป็นปลาทุ เมื่อผู้นำพูด "ปลาฉลาม" ให้ฝ่ายปลาฉลามพยายามเอามือทั้งสองข้าง ตีมือฝ่ายปลาทุให้ได้ ในขณะเดียวกันฝ่ายปลาทุต้องหลบการตีมือจากฝ่ายปลาฉลามให้ได้เช่นกัน แต่ถ้าผู้นำพูด "ปลาทุ" ก็ให้ทำเช่นเดียวกับที่ผู้นำพูดว่าปลาฉลาม

#### 10. เกม รักเมืองไทย

**เนื้อเพลง :** รักเมืองไทย ชูชาติไทย ทำนุบำรุงให้รุ่งเรือง สมเป็นเมืองของไทย

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นเป็นวงกลม คนที่ถูกชี้คนแรกให้ทำท่าโบกธง คนข้างๆ คนโบกธง (ชายและหญิง) ให้วันทยาหัตถ์ และคนต่อมาให้เดินสวนสนาม คนที่สี่ให้ยิงปืนคนที่ห้าให้ขว้างระเบิด

#### 11. เกม จันทรโครพ

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นนั่งเป็นวงกลมสองวง นั่งหันหน้าเข้าหากัน (จับคู่) ให้คนที่อยู่ในวงเป็นจันทรโครพ กำลูกอมไว้ในมือให้แน่น (สมมุติว่าเป็นผอบ) โดยที่คนวงนอกเป็นโจรป่า พยายามแกะลูกอมออกจากมือจันทรโครพ (คนวงใน) ให้ได้

#### 12. เกม ลมเพลมพัด

**เนื้อเพลง :** ลมเพลมพัด โบกสะบัดพัดมาไวๆ ลมเพลมพัดอะไร ลมเพลมพัดอะไรฉันจะบอกให้...

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นวงกลมหรือกลุ่ม เมื่อผู้นำร้องเพลงจบแล้วผู้นำสั่งว่า "พัดคนที่ใส่กางเกง" ให้คนที่ใส่กางเกงวิ่งไปยังฝั่งตรงข้ามหรือย้ายตำแหน่งที่ยืนอยู่ไปยังตำแหน่งอื่น



### 13. เกม ซ้ายเป็นหมา-ขวาเป็นหยัง

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นนั่งเป็นวงกลม มีกติกาอยู่ว่าถ้าผู้เล่นหันหน้าไปทางซ้ายให้พูดคำว่า "หมา" แต่ถ้าหันหน้าไปทางขวาให้พูดคำว่า "เป็นหยัง" ซึ่งผู้เล่นจะหันหน้าไปทางไหนก็ได้ แต่ต้องพูดให้ถูกตามกติกา

### 14. เกม จ๊ะเอ๋

**เนื้อเพลง :** สวัสดีจ๊ะ หันมาสิจ๊ะ ยิ้มหน่อยสิจ๊ะ จ๊ะๆ จ๊ะเอ๋

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นเป็นคู่หรือวงกลมสองวงซ้อนกัน ให้ผู้เล่นหันหลังชนกันแล้วร้องเพลง เมื่อจบเพลงให้ผู้เล่นหันหลังกลับ โดยมีกติกาว่า ถ้าหันมาแล้วเจอกันผู้ที่อยู่วงในเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าหันมาแล้วไม่เจอกันผู้ที่อยู่วงนอกชนะ (หรือแบ่งเป็นชาย-หญิงก็ได้)

### 15. เกม พายเรือไปในธารา

**เนื้อเพลง :** พายเรือไปในธารา กุ้งหอยปูปลา แหวกว่ายเวียนวน พายเรือกันไปหลายคน เรือจึงชนกันเอง เรือกำลังจะล่ม เอ้า... เรือกำลังจะล่ม ขอคน...(จำนวนคน) คนเอา...(อวัยวะในร่างกาย) ชนกัน เช่น เขา หน้าผาก ฯลฯ

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นออกเป็นวง ให้ผู้เล่นร้องเพลง เมื่อจบเพลง ผู้นำจะบอกว่าขอคน...คน เอา...ชนกัน ก็ให้ผู้เล่นทำตามคำบอกของผู้นำ เช่น ให้คน 4 คน เอาเข้าชนกันผู้เล่นก็ต้องหาคนสี่คนเอาเข้ามาชนกัน

### 16. เกม ของใคร

**วิธีเล่น :** แบ่งกลุ่มออกเป็นแถวเท่าๆกัน เมื่อผู้นำให้สัญญาณนกหวีดเริ่มเล่นให้ทุกคนในแถวเริ่มต่อโดยใช้อวัยวะต่างๆ ส่วนของร่างกาย หรืออุปกรณ์ที่มีอยู่ๆกันไปให้ยาวที่สุด และเมื่อสัญญาณนกหวีดดังให้หยุดต่อทันที แถวใดต่อได้ยาวที่สุดแถวนั้นเป็นแถวชนะ

### 17. เกม ตาราง 9 ช่อง

**อุปกรณ์ :** กระดาษแผ่นเล็กๆ ปากกา

**วิธีเล่น :** แบ่งผู้เล่นออกเป็นแถวหรือกลุ่ม แจกกระดาษ-ปากกาให้ผู้เล่นครบทุกคน ในแผ่นกระดาษให้ผู้เล่นตีตาราง 9 ช่องและใส่หมายเลข 1-9 กำกับไว้ในแต่ละช่องด้วย จากนั้นให้ผู้เล่นถามชื่อคนในกลุ่มหรือนอกกลุ่มก็ได้ แล้วจดลงในตาราง 1 ช่อง ต่อ 1 ชื่อ ผู้นำจะถามคำถาม ตั้งแต่ข้อ 1-9 ให้ผู้เล่นออกตามหาคำตอบตามชื่อที่อยู่ในตาราง เช่น ข้อ 1 บอกว่า "ให้ไปถามคนที่อยู่ในช่องที่ 1 ว่าถ้ามันนัดกับแฟนจะไปเที่ยวที่ไหน" ผู้เล่นจะต้องดูว่าในช่องที่ 1 นั้นเขียนชื่อใครไว้ จะต้องไปตามหาคำตอบจากคนคนนั้นให้ได้

### 18. เกม เลขนรก

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นเป็นวงกลม โดยยืนเบียดกันไว้ แล้วเอามือแตะที่หัวของคนข้างๆทั้งสองข้าง ให้ผู้เล่นนับ 1-5 แล้วจำเลขของตัวเองไว้ เมื่อผู้นำบอกเลขไหนคนที่นับเลขนั้นๆต้องรีบกระโดดออกมา ในขณะที่คนข้างๆทั้งสองก็ตบหัวใส่เลขนั้นๆ

### 19. เกม ให้ทำ

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นเป็นกลุ่มๆ กลุ่มละเท่าๆกัน ให้คนนำหาคนให้ทำ (ง่ายที่สุดก็พี่เลี้ยงนั้นแหละ) ให้คนสุดท้ายของแต่ละแถวไปหาคนให้ทำแล้วกลับมาทำให้นครองสุดท้ายดู โดยที่ห้ามพูดและคนที่อยู่ข้างหน้าห้ามหันกลับมาดู ค่อยๆส่งต่อทำไปให้คนต่อไป จนถึงหน้าสุด เมื่อครบทุกแถวแล้ว ให้คนหน้าสุดของแต่ละแถวออกมาแสดงท่าให้ดู

### 20. เกม งูกินหาง

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นออกเป็นแถวๆ หัวแถวเรียกว่า "หัวงู" (ไม่ใช่พวกชอบเด็กกะนะ)

ทางแถวเรียก "หางงู" แจกผ้าหรือป้ายชื่อให้หางงู หางงูจะต้องพยายามเอาผ้ามาจากหางงู และหางงูต้องหนีเพื่อไม่ให้หางงูเอาผ้าไปได้ และตัวงูห้ามหลุดจากแถว

## 21. เกม มังกรลอดถ้ำ

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นออกเป็นแถวๆ แล้วให้ผู้เล่นนับตลอด (1234 ...) จนครบทุกคนและให้จำหน่ายเลขของตัวเองไว้ ให้ผู้เล่นยืนขึ้นแล้วจับมือเพื่อนคนข้างๆไว้ เมื่อผู้นำพูดหมายเลขคู่ใดคู่หนึ่งขึ้นมา เช่น 15 - 16 ให้คนที่ถูกเรียกยกแขนขึ้นเป็นถ้ำแล้วให้หัวแถวและหางแถววิ่งลอดถ้ำใครเสร็จก่อนโดยที่มือไม่หลุดถือว่าชนะ

## 22. เกม จับคู่อวัยวะ

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นเป็นวงกลมสองวงหรือจับคู่ชายหญิง ผู้นำจะบอกชื่ออวัยวะโดยมีข้อกำหนดว่าผู้หญิงจะต้องเอาอวัยวะที่เป็นพยางค์แรกมาจับคู่กับอวัยวะของผู้ชายที่เป็นพยางค์หลัง ตามชื่ออวัยวะนั้นๆ เช่น "หัวไหล่" ก็ให้ผู้หญิงเอาหัวไปแตะกับไหล่ผู้ชาย...

## 23. เกม ฝากำแพงใจ

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นออกเป็นสองแถวหันหน้าเข้าหากัน แบ่งออกเป็นฝั่งตะวันตกกับฝั่งตะวันออก เมื่อผู้นำบอกให้ฝากำแพง ให้ฝั่งตะวันตกพยายามฝ่าแถวของฝั่งตะวันออกไปให้ได้มากที่สุด และอีกฝั่งก็ทำเช่นเดียวกัน

## 24. เกม วิวาท์เหาะ

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นนั่งเป็นวงกลม เริ่มเล่นตั้งคนออกมา 1 คน ก็จะมีช่องว่างในวงกลม ให้คนที่อยู่ที่ข้างๆ ที่ว่างต้องรีบจับมือกันไปหาคนในวงกลมมานั่งแทนที่ว่างอยู่ พอมีช่องว่างก็ให้ทำเหมือนเดิม

## 25. เกม แก้อึมนุชย์

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นออกเป็นวงกลม หันไหล่ขวาเข้าหากกลางวง แล้วนั่งลงบนหน้าขาของคนข้างหลังพร้อมกัน เมื่อคนนำสั่ง "เอียงซ้าย" ให้ทุกคนกางแขนแล้วเอียงตัวไปทางซ้ายหรือ "เอียงขวา" "เดินหน้า" ก็ให้ทุกคนทำตามคำสั่งผู้นำ

## 26. เกม ส่งของตามเพลง (aka รำวงประแป้ง)

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นเป็นวงกลมหนึ่งวงหรือสองวงหันหน้าเข้าหากัน ให้ส่งของต่างๆที่เตรียมมา แล้วร้องเพลงอะไรก็ได้ เมื่อผู้นำบอกให้หยุด และของสิ่งนั้นอยู่ที่ใครให้รอฟังคำสั่งจากผู้นำ เช่นเทแป้งใส่มือเพื่อนคนข้างๆแล้วหาหน้าตัวเอง

## 27. เกม รวมเงิน

**เนื้อเพลง :** รวมเงิน รวมเงินวันนี้ รวมเงินให้ดีอย่าให้เกิน อย่าให้ขาด ผู้หญิงมีค่า 1 บาท ผู้ชายเก่งกาจ เป็น 50 สตางค์

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นออกเป็นวงหรือกลุ่ม ให้ผู้เล่นร้องเพลง เมื่อจบเพลง

ผู้นำจะบอกมูลค่าเงินที่ต้องการ เช่น ผู้นำบอกว่า 5 บาท ผู้เล่นต้องรวมกลุ่มกันเพื่อให้ได้เงินตามจำนวนที่ผู้นำบอก

## 28. เกม เดินหนอน

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นออกนั่งเป็นแถวๆ ให้ทุกคนในแถวเอาขาไขว้เอาคนที่นั่งอยู่ข้างหน้าจนครบทุกคน แล้วเดินไปยังจุดหมาย

## 29. เกม พระราชาหาของ

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม แล้วส่งตัวแทนออกมาหาพระราชา (ผู้นำเกมส์)และพระราชาจะสั่งให้หาของมา และ

ตัวแทนจะต้องเอาคำสั่งนี้ไปบอกทุกคนในกลุ่มให้หาของมา เช่น พระราชาสั่งว่าให้หาเส้นผมมา 10 เส้น ตัวแทนจะต้องไปหาผม 10 เส้นจากคนในกลุ่มมาให้ได้

### 30. เกม มังกรพันหลัก

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นออกเป็นแถวๆให้ทุกคนจับมือกัน ให้หัวแถวหันหลังมาทางหางแถว แล้ววิ่งอ้อมด้านหน้าคนที่สองและอ้อมด้านหลังคนที่สาม และอ้อมด้านหน้าคนที่สี่ไปเรื่อยๆจนถึงหางแถว ใครเสร็จก่อนโดยที่มือไม่หลุดเป็นผู้ชนะ

### 31. เกม ไฟฟ้ากระแส...

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นนั่งเป็นวงกลมและจับมือคนข้างๆ ถ้าผู้นำบอกว่า "ไฟฟ้ากระแสตรง" ให้ผู้เล่นชูมือทั้งสองข้างขึ้นเหนือหัวหรือเอียงไว้ข้างลำตัวก็ได้ แต่ถ้าผู้นำบอกว่า "ไฟฟ้ากระแสสลับ" ให้ผู้เล่น ยกมือข้างใดข้างหนึ่งขึ้นเหนือหัวและอีกข้างหนึ่งเอียงข้างลำตัว ให้สังเกตที่ผู้เล่น เพราะจะมีการขัดแย้งจากการชูมือ

### 32. เกม Family Health Club (FHC)

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นออกเป็นแถวๆ ให้หัวแถววิ่งไปอ้อมหลัก (คล้ายๆวิ่งเปี้ยว)แล้วกลับมาพาคนในแถววิ่งอ้อมหลักด้วยเช่นกัน แถวไหนวิ่งครบทุกคนก่อนเป็นฝ่ายชนะ

### 33. เกม โฟงพาง

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นเป็นวงกลมสองวงหันหน้าเข้าหากัน เอามือประสานกันทำเป็นซุ้มเหนือหัว จะมีผู้เล่นหนึ่งคนที่ไม่อยู่ในวงกลม สมมติให้เป็นโฟงพาง ให้โฟงพางเดินเข้าไปในวง ถ้าโฟงพางเข้าไปอยู่ในซุ้มใด ให้ตั้งคุริบวิ่งไปทางขวามือของตัวเอง ใครมาถึงที่ตัวเองยืนก่อนในจับคู่กับโฟงพาง ส่วนคนที่จับคู่ไม่ได้ให้เป็นโฟงพางต่อ

### 34. เกม 5 นัก

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นออกเป็นวงสองวงหรือจับคู่ชายหญิง ผู้นำจะบอก นักทั้ง 5 ได้แก่

**นักร้อง** ให้ผู้เล่นที่เป็นผู้หญิงเป็นนักร้องส่วนผู้ชายทำ ทำเป็นไมโครโฟน

**นักมวย** ให้ผู้เล่นทั้งสองคนตีเข้าใส่กัน(ห้ามตีจริงๆ)

**นักรบ** ให้ผู้เล่นฟันดาบใส่กัน

**นักรัก** ให้ผู้ชายอ้อมผู้หญิง

**นักบิด** ให้ชายหญิงสลับคู่กันใหม่

จัดผู้เล่นเป็นแถวสองแถว ยืนหันหน้าเข้าหากัน ให้ฝั่งขวามือเป็นข้างขึ้นและฝั่งซ้ายมือเป็นข้างแรม เมื่อผู้นำพูดว่า "ข้างขึ้น" ให้ฝั่งข้างขึ้นไปพาคนจากฝั่งข้างแรมให้มาอยู่ฝั่งข้างขึ้นให้มากที่สุด และฝั่งข้างแรมต้องพยายามป้องกันไม่ให้คนฝั่งตัวเองถูกพาไปด้วย แต่ถ้าผู้นำพูด "ข้างแรม" ให้ฝั่งข้างแรมไปพาคนจากฝั่งข้างขึ้นให้มาอยู่ฝั่งข้างแรมให้มากที่สุด และฝั่งข้างขึ้นต้องพยายามป้องกันไม่ให้คนฝั่งตัวเองถูกพาไปด้วย

### 35. เกม ไข่พะโล้

**เนื้อเพลง :** อยากรกินไข่พะโล้ (โปะะ) แกงเทโพก็มี (โปะะ) กุ้งผัดกะหล่ำปลี

กล้วยบวชชีข้าวตังข้าวตู่ (โปะะ) ไก่ผัดผักคะน้า (โปะะ) น้ำพริกแมงดาปลาหู (โปะะ) ไข่ยัดไส้ขาหมู ปลาตุ๋นพริกน้ำกินน้ำกิน (โปะะ)

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ให้คิดทำประกอบเพลง โดยที่แต่ละกลุ่มคิดทำประกอบเพลงที่ละท่อนหรือมากกว่า (ขึ้นอยู่กับจำนวนกลุ่มว่ามีกี่กลุ่ม) แล้วให้ทุกกลุ่มแสดงทำประกอบเพลงทั้งเพลง

### 36. เกม สะพานนรก

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นออกเป็นแถวๆ ให้แต่ละแถวส่งตัวแทนออกมาหนึ่งคน จากนั้นให้ในแถวประสานมือเป็นสะพาน เพื่อที่จะลำเลียงคนป่วย(ตัวแทน)ไปส่งยังปลายทาง แต่มีข้อแม้ว่าสะพานห้ามวิ่งพาดคนป่วยไปส่ง สะพานจะต้องคอยลำเลียงคนป่วยไปยังปลายทาง สะพานจากนั้นหัวสะพานต้องไปต่อที่ปลายทางเพื่อลำเลียงคนป่วยไปยังจุดหมาย แถวไหนลำเลียงสำเร็จก่อนเป็นฝ่ายชนะ

### 37. เกม กระรอกกลับรัง

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นออกเป็นวง ร้องเพลงอะไรก็ได้ พร้อมกับเดินเป็นวงกลมไปเรื่อยๆ โดยกำหนดให้ผู้หญิงเป็นรัง ผู้ชายเป็นกระรอก เมื่อผู้นำบอกว่า "รังสอง กระรอกสอง" (หมายความว่าต้องมีรังสองคือผู้หญิงสองคน และกระรอกสองคือผู้ชายสองคนเช่นกัน) ก็ให้รวมตัวให้ได้ตามคำบอก

### 38. เกม ถลกหนังงู

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นออกเป็นสองฝ่ายเท่าๆกัน แล้วเข้าแถว สันนับลอด ให้แต่ละคนจำหมายเลขของตัวเองไว้ และให้ผู้เล่นหมายเลขเดียวกันของแต่ละแถวจับคู่กัน แล้วนั่งหันหน้าเข้าหากัน โดยแต่ละคู่ต้องนั่งชิดกันมากที่สุด แล้วกำหนดให้ต้นแถวเป็นหัวงูท้ายแถวเป็นหางงู เมื่อผู้นำพูดว่าสามหางงู ให้คู่ที่สามลุกขึ้นยืนจับมือกัน แล้ววิ่งไปทางหางงูแล้ววิ่งกลับมานั่งที่เดิม

### 39. เกม ต่อของ

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นออกเป็นแถวๆ ให้สมาชิกในแต่ละแถว เอาทรัพย์สินที่มีอยู่ในตัว มาต่อให้ยาวที่สุด เช่นป้ายชื่อ เข็มขัด ฯลฯ แต่ห้ามใช้อวัยวะที่อยู่บนตัว เช่นผม ขน แขน ขา เทียม ฯลฯ เอามาต่อ แถวไหนต่อได้ยาวที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

### 40. เกม เทียบบินนรก

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นออกเป็นวงสองวงหรือจับคู่ชายหญิง ให้ผู้เล่นชาย-หญิงแบมือออก สมมติให้เป็นเครื่องบิน แล้วให้ชาย-หญิงเอานิ้วก้อยชนนิ้วก้อยอีกฝ่ายหนึ่งแล้วเมื่อผู้นำบอกว่า "นักบินชาย" ให้ผู้เล่นที่เป็นชาย พาดบินโดยที่มือของผู้หญิงต้องบินตามนักบินชายให้ทัน แต่ถ้าผู้นำบอกว่า "นักบินหญิง" ก็ให้ผู้หญิงเป็นนักบินแทน

### 41. เกม ยิงเรือ

**วิธีการเล่น :** แบ่งผู้เล่นเป็นทีม ทีมละ 5 คน และให้แต่ละทีมตั้งชื่อของทีมคนที่ 1 พูดว่า "เรือมาแล้ว" คนที่ 2 พูดว่า "ระวัง" คนที่ 3 พูดว่า "เตรียมยิง" คนที่ 4 พูดว่า "ยิง" คนที่ 5 พูดว่า "โป้ง..." พร้อมทั้งยิงเรือลำอื่น (ให้เอ่ยชื่อด้วยเช่น โป้ง...กุกุลาบ) หลังจากนั้นเรือที่ถูกยิงก็เริ่มเล่นเหมือนข้อ 2 เกมสัจจะจบเมื่อเอ่ยชื่อทีมอื่นซ้ำ และหากในทีมพูดลำดับผิดถือว่าตาย

### 42. เกม Give me a shape

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ให้คนในกลุ่มสร้างกลไกตามที่โจทย์กำหนด (เป็นสิ่งของ) โดยที่ทุกคนในกลุ่มต้องเป็นส่วนประกอบในโจทย์นั้นด้วย เช่นดอกบัวให้ทุกคนในกลุ่มทำส่วนประกอบของดอกบัวขึ้นมา

### 43. เกม ปีก แป้ก โป้ง

**วิธีเล่น :** จัดผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ให้ผู้เล่นทั้งกลุ่มยืนขึ้นแล้วพูดชื่อบ้านของกลุ่มที่อยู่ใกล้ พร้อมกับชี้นิ้วไปที่กลุ่มนั้นๆด้วย ถ้าคนในกลุ่มพูดไม่พร้อมกันหรือชี้นิ้วไปคนละทาง ถือว่าบ้านบึ้ม

#### 44. เกม ละครเสียงสัตว์

วิธีเล่น : จัดผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม แสดงละครขึ้นมา 1 เรื่องโดยที่บทพูดห้ามพูดเป็นเสียงคนให้พูดเป็นเสียงสัตว์แทน โดยที่ผู้แสดงทุกคนต้องพูดด้วยเสียงสัตว์ชนิดเดียวกัน

#### 45. เกม ชีวิตสัมพันธ์

วิธีเล่น : จัดผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม แล้วกำหนดสถานที่ที่หนึ่งขึ้นมา แล้วให้คนในกลุ่มออกมาแสดงท่าของสิ่งที่ที่ควรจะมีอยู่ในสถานที่นั้น เช่นสระน้ำหน้าโคม ในสระน้ำหน้าโคมน่าจะมีปลา ก็ให้ผู้เล่นออกมาทำท่าปลา แล้วผู้เล่นคนต่อไปมาทำท่าต่อจากคนแรก โดยสิ่งที่คิดขึ้นมาหนึ่งห้ามซ้ำกับคนอื่น

#### 46. เกม Give me a place

วิธีเล่น : จัดผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ให้คนในกลุ่มสร้างกลไกตามที่โจทย์กำหนด (เป็นสถานที่) โดยที่ทุกคนในกลุ่มต้องเป็นส่วนประกอบในโจทย์นั้นด้วย เช่นห้องน้ำให้ทุกคนในกลุ่มทำส่วนประกอบของห้องน้ำขึ้นมา

#### 47. เกม บอลลูก

วิธีเล่น : จัดผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ให้ผู้เล่นนอนหลับตาบนพื้น แล้วให้ผู้นำเล่าเรื่องบอลลูกค่อยๆ ลอยขึ้นฟ้า แล้วให้ผู้เล่นจินตนาการว่าตัวเองเป็นบอลลูกค่อยๆ ลอยขึ้นฟ้า ตามผู้นำเล่าเรื่อง

#### 48. เกม ธรรมชาติที่ตายแล้ว

วิธีเล่น : จัดผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ให้ผู้เล่นในกลุ่มออกไปหาของที่มาจากธรรมชาติ(ที่ตายแล้ว) แล้วนำของนั้นๆ มาประกอบกับของของเพื่อนภายในกลุ่ม แล้วให้ออกมานำเสนอว่าสิ่งที่ประกอบขึ้นมาคืออะไร

#### 49. เกม หมอนจินตนาการ

อุปกรณ์ : หมอน 1 ใบ หรือวัตถุสมมุติ

วิธีเล่น : จัดผู้เล่นออกเป็นวงกลม ให้ผู้เล่นรับหมอนแล้วจินตนาการว่าหมอนนั้นเป็นอะไร เช่นหมอนนี้เป็นเสื้อ แล้วส่งหมอนนี้ให้เพื่อนคนต่อไปคนไหนก็ได้

#### 50. เกม วิวัฒนาการ

วิธีเล่น : จัดผู้เล่นให้เป็นรูปแบบใดก็ได้ แต่ต้องมีพื้นที่, ผู้นำอธิบายสัตว์แต่ละประเภทพร้อมกับบอกท่าทางของสัตว์

- หนอนทำท่ากระโดด - แมลงวันทำท่ามือป้องหูแล้วสะบัด
- ผีเสื้อทำท่ากางแขนบิน - กระจ่างทำท่ายกนิ้ว 2 นิ้วตั้งไว้บนหู
- คนทำท่าสวยและเท่

โดยจะมีวิวัฒนาการตาม หนอน แมลงวัน ผีเสื้อ กระจ่าง คน เมื่อผู้นำให้สัญญาณ ผู้เล่นทำท่าสัตว์ชนิดแรก (หนอน) แล้วจับคู่กับสัตว์ชนิดเดียวกัน แล้วเป่ายิ้งดู ใครชนะเป็นสัตว์ชนิดต่อไปได้ ส่วนฝ่ายที่แพ้ให้มาเป่ายิ้งดูกับสัตว์ชนิดเดียวกันอีก ทำต่อไปเรื่อยๆ จนกว่าจะมีวิวัฒนาการสูงสุดและเมื่อมีวิวัฒนาการสูงสุด คือ คนให้ออกมาแสดงท่าทางสวยและเท่ หากผู้ใดไม่มีวิวัฒนาการเปลี่ยนแปลง อาจมีการให้รางวัล

## การจัดค่ายภาษา

### Language and ArtsCamp 2015

วันที่ 31 ตุลาคม – 1 พฤศจิกายน 2558 ศูนย์ภาษา จัดค่ายภาษาและศิลปะสำหรับเด็กให้กับบุตร หลาน บุคลากร มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ณ อาคารศูนย์ภาษาและคอมพิวเตอร์



## English Camp 2016

วันที่ 3 - 4 ตุลาคม 2559 บุคลากรจากศูนย์ภาษา และนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้รับเชิญเป็นวิทยากรค่ายภาษาอังกฤษ English Camp 2016 ให้กับนักเรียนชั้น ป.1 - ป.3 ณ โรงเรียนเซนต์ยอแซฟสกลนคร



## การจัดค่ายศิลปวัฒนธรรม

### โครงการส่งเสริมสนับสนุนกิจกรรมดนตรีนาฏศิลป์พื้นบ้าน

วันที่ 19 - 20 สิงหาคม 2560 สถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร นำนักศึกษากิจกรรมดนตรี-นาฏศิลป์พื้นบ้านลงพื้นที่จัดกิจกรรมส่งเสริมสนับสนุนกิจกรรมดนตรี-นาฏศิลป์พื้นบ้าน ที่โรงเรียนบ้านน้ำพุครูราษฎร์สงเคราะห์ และโรงเรียนบ้านแป้นสามัคคีราษฎร์บำรุง อ.โพนนาแก้ว จ.สกลนคร





## โครงการส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมดนตรี-นาฏศิลป์พื้นบ้าน

วันที่ 21-23 ธันวาคม 2561 นักศึกษา ชมรมวงโปงลางโทอีสาน ผู้บริหาร บุคลากร สถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้จัดโครงการส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมดนตรี-นาฏศิลป์พื้นบ้าน ณ โรงเรียนบ้านกกปลาชิวนาได้ ตำบลกกปลาชิว อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดสกลนคร



## เอกสารอ้างอิง

กองนันทนาการ สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว. (2548). ความหมายของเกมหรือกิจกรรม. กรุงเทพฯ.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ. (2558). แนวทางการจัดค่ายเสริมสร้างทักษะชีวิตเด็กไทย “ปัญหาหยุดยั้งด้วยพลังเด็กและเยาวชน”. กรุงเทพฯ.

## ที่ปรึกษา

- |                                  |   |
|----------------------------------|---|
| 1. นายสุรสิทธิ์ อภัยปัทมวงค์     | ผู้อำนวยการสถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม        |
| 2. พันเอกอัมพร ศุภย์ศร           | ผู้ทรงคุณวุฒิประจำสถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม |
| 3. ผศ.ดร.ศิริลักษณ์ ศรีพระจันทร์ | ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายภาษาและวิเทศสัมพันธ์      |
| 4. ผศ.ดร.พุทธจักร สิทธิ          | รองผู้อำนวยการสถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม     |
| 5. นางสาววิชญาณกานต์ ขอนยาง      | รองผู้อำนวยการสถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม     |
| 6. ดร.สถิตย์ ภาคมฤค              | รองผู้อำนวยการสถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม     |

## ผู้ดำเนินงาน

- |                             |   |
|-----------------------------|---|
| 1. นางนงเยาว์ จารณะ         | หัวหน้าสำนักงานสถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม      |
| 2. นายศราวุธ ปัญญาสาร       | หัวหน้าฝ่ายศึกษา ฝึกอบรมทางภาษาและวิเทศสัมพันธ์ |
| 3. นางสาวมัลลิกา พรหมดี     | หัวหน้าฝ่ายบริหารทั่วไป                         |
| 4. นางสาวจินตนา ลินโพธิ์ศาล | หัวหน้าฝ่ายวิชาการและงานวิจัย                   |
| 5. นางศุภพิชญ์ ประเสริฐบุญ  | เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไป                      |

## ผู้จัดทำ

- |                         |  |
|-------------------------|--|
| 1. นายอัศวิน จันทร์ส่อง | หัวหน้าฝ่ายอนุรักษ์ส่งเสริมเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม |
| 2. นางอรทัย ไชยหงษ์     | นักวิชาการศึกษาปฏิบัติกร                       |