



กรมพลศึกษา

การละเล่นพื้นบ้านไทย



กรมพลศึกษา

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

ชื่อหนังสือ	การละเล่นพื้นบ้านไทย
ISBN	๙๗๘-๖๑๖-๒๙๗-๑๒๙-๗
จัดทำโดย	กลุ่มนันทนาการเด็กและเยาวชน สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ๑๕๔ ถนนพระราม ๑ แขวงวิจິใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ ๑๐๓๓๐ www.dpe.go.th
พิมพ์ครั้งที่ ๑	พ.ศ. ๒๕๕๗
จำนวนพิมพ์	๕,๐๐๐ เล่ม
สถานที่พิมพ์	โรงพิมพ์ เอส.ออฟเซ็ทกราฟฟิคดีไซน์ ๖๓ ซอยประชาอุทิศ ๗๕ แยก ๕ แขวงทุ่งครุ เขตทุ่งครุ กรุงเทพฯ ๑๐๑๔๐ โทรศัพท์ ๐ ๒๘๗๓ ๖๐๙๕-๖ โทรสาร ๐ ๒๘๗๓ ๕๗๕๘
ออกแบบศิลป์	บริษัท แอนิเมเนีย จำกัด www.animania.co.th

คำนำ

กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา มีอำนาจหน้าที่ตามกฎกระทรวงในการดำเนินการด้านนันทนาการ อนุรักษ์ส่งเสริมและเผยแพร่การเล่นพื้นเมืองและกีฬาพื้นบ้าน เผยแพร่องค์ความรู้ด้านนันทนาการ สร้างความสุขเพื่อมวลชน จึงมอบหมายให้สำนักนันทนาการจัดทำหนังสือ “การเล่นพื้นบ้านไทย” ขึ้น เพื่อให้สถานศึกษาหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้นำไปศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยให้แพร่หลาย อีกทั้งเป็นการอนุรักษ์การเล่นพื้นบ้านไทยให้คงอยู่สืบไป

การจัดทำหนังสือ “การเล่นพื้นบ้านไทย” ได้รับความร่วมมือจากคณะที่ปรึกษา ซึ่งเป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ในเรื่องการเล่นพื้นบ้านไทยเป็นอย่างดี จึงขอขอบคุณไว้ ณ โอกาสนี้

กรมพลศึกษา หวังเป็นอย่างยิ่งว่า หนังสือ “การเล่นพื้นบ้านไทย” จะเป็นประโยชน์ต่อสถานศึกษา หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนผู้สนใจ ซึ่งจะก่อให้เกิดการอนุรักษ์ ส่งเสริม เผยแพร่ให้การเล่นพื้นบ้านไทย อยู่คู่กับสังคมไทยได้อย่างยั่งยืน

คณะผู้จัดทำ

สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา

สารบัญ

หน้า

บทที่ ๑ บทนำ

ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านไทย

๙

ความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้านไทย

๑๑

บทที่ ๒ ความสำคัญ คุณค่า และประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านไทย

๑๙

บทที่ ๓ การละเล่นพื้นบ้านไทย

วิ่งเปี้ยว

๓๒

ตีลูกล่อ

๓๓

แข่งเรือบก

๓๔

ม้าหมุน (แก้อัฒนตรี)

๓๕

ซึกเย่อ

๓๖

กะโดดเชือก

๓๗

กาฟักไข่

๓๙

ขี่ม้าส่งเมือง

๔๑

งูกินหาง

๔๔

ตีจับ

๔๕

มอญซ่อนผ้า

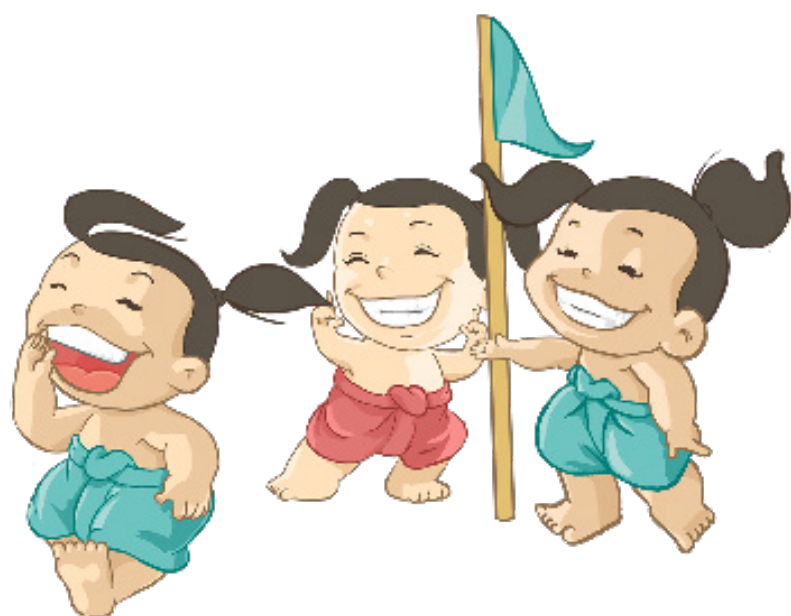
๔๗

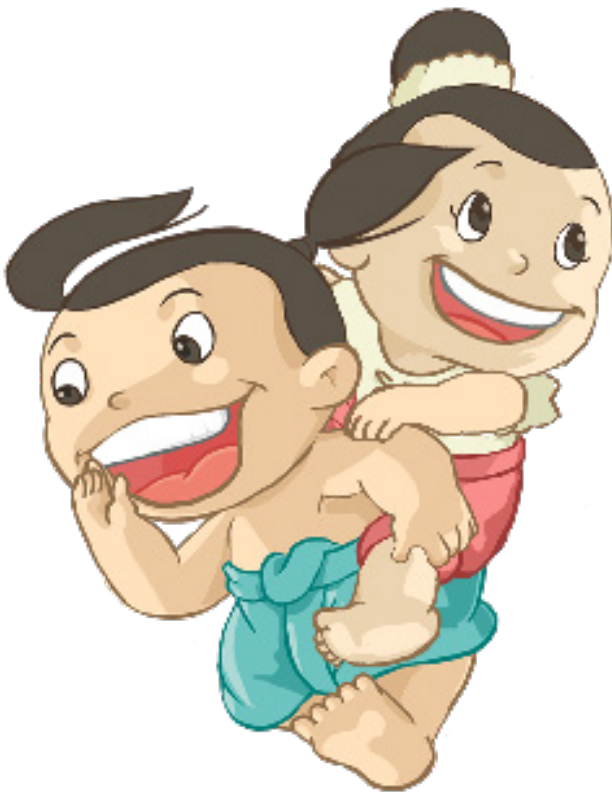
สารบัญ

	หน้า
ลิงชิงหลัก	๔๘
รี ๆ ข้าวสาร	๔๙
โพงพาง	๕๐
รถม้าชาวเสียม	๕๑
ตีจับ	๕๒
ไก่อ่ตบ	๕๔
ไก่อื่อกอี	๕๖
ข้ามห้วย	๕๘
ดิ่งหนัง	๖๐
นางไก่อ่	๖๑
ลู่ไข่เต่า	๖๒
หมากข้าง	๖๔
กาชิงไข่	๖๖
เก้าอี้คน	๖๗
คลี่	๖๘
ชนโคคน	๗๐
ชิงหลักชัย	๗๓
เตย	๗๖
ยั่วทิง	๘๐

สารบัญ

	หน้า
หมาชิงเสา	๘๒
ชั้นไก่	๘๓
ขี่ม้าหาเจ้าเมือง	๘๔
หมากเก็บ	๘๕
ตีไก่	๘๗
กลิ้งครกขึ้นภูเขา	๘๘
กระซิบชื่อ	๙๐
กะเต็งกะต้อย	๙๑
ขี่ม้าหลังโปก	๙๓
ขี่ตุ๊กกลางนา	๙๕
แข่งเกวียน	๙๖
โคเกวียน	๙๗
ซักซา	๙๘
บรรณานุกรม	๙๙
คณะผู้จัดทำ	๑๐๐





บทที่ ๑

บทนำ

การละเล่นพื้นบ้านไทย

การละเล่นพื้นบ้านเป็นกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม ที่สามารถส่งเสริมและพัฒนา อารมณ์สุข สนุกสนาน การละเล่นพื้นบ้านของไทย เป็นกิจกรรมที่ยอมรับร่วมกันในสังคมว่าเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น มีการถ่ายทอด จากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง การละเล่นพื้นบ้านเป็นกิจกรรมที่เน้น ความสนุกสนานไม่เน้นการแพ้ชนะ จึงมีคุณค่าและมีส่วนสำคัญ ในการหล่อหลอมพฤติกรรมโดยเฉพะาะกับเด็กเล็กซึ่งเป็นที่รวม ทั้งเป็นการเชื่อมโยงประสบการณ์ทางสังคมให้กับเด็ก ทำให้เด็กไทยประสบความสำเร็จในการเล่นจนเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง เห็นคุณค่าของตนเอง กล้าคิด กล้าแสดงออก รู้จักการปรับตัวให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข อีกทั้งยังช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยการรอย การช่วยเหลือ การแบ่งปัน และการเป็นผู้นำ ผู้ตาม สิ่งเหล่านี้เป็นผลที่จะเกิดโดยตรงจากการละเล่นของเด็ก ที่ส่งผลต่อสุขภาพจิตและพฤติกรรมทางสังคมของเด็กวัยนี้ ที่ต้องเสริมสร้าง พัฒนาการให้พร้อมในการเจริญเติบโตและการเรียนรู้ในระดับสูงขึ้นไป อย่างมีประสิทธิภาพ

ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านไทย

คำว่า “การละเล่น” ได้มีผู้ศึกษาค้นคว้าให้ความหมายไว้แตกต่างกัน มากมาย ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ ได้ให้ความหมาย ของคำว่า “การละเล่น” “เล่น” และ “พื้นบ้าน” ไว้ดังนี้

“การละเล่น” หมายถึง มหรสพการแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนาน รื่นเริง

“พื้นบ้าน” หมายถึง เฉพาะถิ่น เช่น ของพื้นบ้าน มักใช้เข้าคู่กับคำพื้นเมือง เป็น พื้นบ้านพื้นเมือง

“เล่น” หมายถึง ทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลายอารมณ์ เช่น เล่นเรือ เล่นดนตรีการแสดง เช่น เล่นโยน เล่นละคร เล่นงานเหมา สาละวน หรือหมกมุ่นอยู่กับสิ่งใด ๆ ด้วยความเพลิดเพลินเป็นต้น เช่น เล่นกล้วยไม้

สารานุกรมภาษาอีสาน ไทย อังกฤษ ปรีชา พิณทอง. (๒๕๓๒). ได้ให้ความหมายของคำว่า พื้น และ บ้าน ไว้ดังนี้

“พื้น” หมายถึง ประวัติ ตำนาน เช่น นิทานพื้นบ้าน

“บ้าน” หมายถึง บริเวณที่เรือนตั้งอยู่

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (๒๕๔๔). ได้ให้ความหมายของการเล่นไว้ดังนี้

“การเล่น” หมายถึง กิจกรรมที่เด็กเล็ก ๆ ชอบที่จะทำ จะจัดการทำขึ้นมาตลอดจนเพื่อความสนุกสนานทั้งหลายที่สนองต่อความอยากรู้อยากเห็น ของทุกสิ่งที่เขาได้เห็น ได้ยิน ได้ชิม เป็นวิธีการที่พัฒนาความรู้สึกของเด็ก จะได้รู้จักกับเพื่อน ๆ ได้ร่วมกิจกรรมได้สังคม

ฉวีวรรณ กินาวงษ์. (๒๕๓๓). กล่าวว่า การเล่นของเด็ก หมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำใด ๆ ที่ให้ความสนุกเพลิดเพลิน โดยที่เด็กไม่ได้คำนึงถึงผลของกิจกรรมหรือการกระทำนั้น ๆ การเล่นมีความหมายสำคัญมากสำหรับเด็ก เพราะการเล่นเกิดจากความสมัครใจของเด็ก

สุชา จันท์ธอม. (๒๕๔๑). ได้กล่าวถึง การเล่นว่า หมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำใด ๆ ก็ให้ความสนุกสนานแก่เด็กโดยที่เด็กไม่คำนึงถึงผลการเล่น

รัฐสุวรรณ ประพาน. (๒๕๔๑). ได้ให้ความหมายของคำว่า การละเล่นพื้นบ้านว่า หมายถึง กิจกรรมการละเล่นของสังคมที่ไม่ทราบที่มา แต่ได้ยอมรับและถ่ายทอดการเล่นต่อ ๆ กันมาโดยไม่ขาดสาย เป็นกิจกรรมการละเล่นที่เป็นการละเล่นสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และเป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน อาจจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม การละเล่นจึงเป็นบทบาทต่อการพัฒนา ทั้ง ๔ ด้าน (ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา) ของเด็ก และเป็นเครื่องหมายแสดงออกของการละเล่นพื้นบ้านว่าเป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นด้วยความสมัครใจเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เด็กได้เล่น เด็กจะเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา และสร้างความเชื่อมั่นให้กับตนเอง

จารุวรรณ ธรรมวัตร. (๒๕๕๓). ได้กล่าวถึงการละเล่นของเด็กไทยว่า การเล่นทุกชนิดนอกจากจะเกิดความเพลิดเพลินแก่เด็กแล้ว ยังมีคุณค่าอื่นแฝงอยู่ เช่น เสริมสร้างพัฒนาการทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ และเล่นหลายชนิดฝึกให้เด็กได้รู้จักสังเกต ให้ไหวพริบในการเล่นทายปริศนา สอนให้เด็กเข้ากับเพื่อนได้ โดยเพื่อนยอมรับอย่างเต็มใจ การเล่นของเด็ก แบ่งได้หลายประเภท คือ การเล่นและการเล่นในร่ม ถ้าแบ่งเอาบทร้องเป็นหลัก ก็จะมีสองประเภทคือ การเล่นมีบทร้องและการเล่นที่ไม่มีบทร้อง

ความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้านไทย

การเล่นของไทยมีมาตั้งแต่ในสมัยโบราณ ที่ไม่มีทราบชัดเจนว่าเมื่อไหร่ มีแต่การสันนิษฐานกันตามประวัติศาสตร์และหลักฐานที่ปรากฏตามที่มีการจารึกกันไว้เท่านั้น ซึ่งปรากฏหลักฐานว่ามีมาแต่สมัยกรุงสุโขทัย จากข้อความในหลักศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหง และหลักฐานที่ปรากฏ

ในหนังสือ วรรณคดี และภาพจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งมีการสืบทอดวิธีเล่นกันมาอย่างต่อเนื่อง และปรับให้เข้ากับแต่ละยุคสมัย โดยการเล่นของไทยได้สอดแทรกไปกับประเพณีและวัฒนธรรมไทยในสมัยก่อน เพื่อให้เกิดความสนุกสนานบันเทิงควบคู่กันไปกับการทำงาน ทั้งในชีวิตประจำวันและเทศกาลงานบุญ ตามระยะเวลาแห่งฤดูกาล

สมัยสุโขทัย

การเล่นของเด็กไทยนั้นมีประวัติความเป็นมาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ก่อนประวัติศาสตร์แล้ว กล่าวคือ เมื่อมนุษย์รู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะสิ่งของเครื่องใช้ในครั้งแรกแล้วจึงพัฒนามาเป็นลำดับ เด็ก ๆ เห็นผู้ใหญ่ทำก็เลียนแบบ นำดินมาปั้นเล่นบ้าง ประวัติศาสตร์ได้มีการบันทึกว่าคนไทยมีการเล่นมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย จากความในศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหง สมัยสุโขทัยหลักที่ ๑ กล่าวว่า “...ใครใคร่จักมักเล่น เล่น ใครจักมักหัว หัว ใครจักมักเลื้อน เลื้อน...” แต่ไม่มีรายละเอียดกล่าวไว้ว่าคนสมัยนั้นมีการเล่นอะไรบ้าง ในตำรับทำวศรีจุฬาลักษณ์ มีการกล่าวถึงการเล่นของคนสมัยนั้นว่า “...เดือนยี่ถึงการพระราชพิธีบุษยามิเชก เถลิงพระโคกินเลี้ยงเป็นนักขัตฤกษ์ หมุ่นางในก็ได้ดูซุดซักว่าวหวังฟังสำเนียง เสียงว่าวร้องเสนาะลั่นฟ้าไปทั้งทิวาราตรี...”

สมัยกรุงศรีอยุธยา

ในสมัยอยุธยา ก็ได้กล่าวถึงการแสดงเรื่อง มโนห์รา ไว้ในบทละครครั้งกรุงเก่า ซึ่งเรื่องนี้สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงสันนิษฐานว่าแต่งก่อนสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ การเล่นที่ปรากฏในบทละครเรื่องนี้ คือ ลิงชิงหลักและการเล่นปลาลงอวน ซึ่งประเพณีและวัฒนธรรมสมัยก่อน มักสอดแทรกความสนุกสนานบันเทิงควบคู่กันไปกับการทำงาน

ทั้งในชีวิตประจำวัน และเทศกาลงานบุญ ตามระยะเวลาแห่งฤดูกาล

ในสมัยอยุธยา บทละครกรุงเก่าได้กล่าวถึงการละเล่นบางอย่าง ที่คุณคงจะคุ้นเคยดีเมื่อสมัยยังเด็ก คือลิงชิงหลักและปลาลงอวน ในบทที่ว่า “เมื่อนั้น โฉมพราหมณ์พระพี่ศรีจุลา ว่าเจ้าโฉมตรูมโนห์รา มาเราจะเล่นอะไรดี เล่นให้สบายคลายทุกข์ เล่นให้สนุกในวันนี้ จะเล่นให้ซังกันสักที่เล่นให้สนุกกัน จริงจริง มาเราจะวิ่งลิงชิงเสา ช้างโน้นนะเจ้าเป็นแดนพี่ ช้างนี้เป็นแดนเจ้านี้ เล่นลิงชิงเสาเหมือนกัน ถ้าใครวิ่งเร็วไปข้างหน้า ถ้าใครวิ่งช้าอยู่ข้างหลัง เอาบัวเป็นเสาเข้าชิงกัน ขยิกไล่ผ่ายผ่นกันไปมา เมื่อนั้น โฉมพราหมณ์พระพี่ศรีจุลา บอกเจ้าโฉมตรู มโนห์รา มาเราจะเล่นปลาลงอวน บัวผุดสุดท้องน้องเป็นปลา ลอยล่องท่องมาเจ้าหน้าพลจะชิงมือกันไว้เป็นสายอวน ดักทำหน้าพลเจ้าล่องมา ออกหน้าที่ใครจับตัวได้ คุณตัวเอาไว้ว่าได้ปลา”

สมัยรัตนโกสินทร์

ในเรื่อง “อิเหนา” วรรณคดีสมัยรัตนโกสินทร์ก็ปรากฏการละเล่นหลายอย่าง เช่น ตะกร้อ จ้องเต ชี่ม้าส่งเมือง ดังว่า

“...บ้างตั้งวงเตะตะกร้อเล่น	เพลายืนแดดร่มลมสจัด
ปะเตะโต้คู่กันเป็นสันทัด	บ้างถนัดเข้าเตะเป็นนำดู
ที่หนุ่มหนุ่มคะนองเล่นจ้องเต	สรวลเสเฮฮาขึ้นชี่คู่
บ้างร่าอย่างขวามลาย	เป็นเหล่าเหล่าเล่นอยู่บนคิริ”

หรือในขุนช้างขุนแผนก็กล่าวถึงการละเล่นไม้หึ่งไว้ว่า

“...เมื่อกลางวันยังเห็นเล่นไม้หึ่ง	กับอ้ายอึ่งอีตุกตุกอีมี
แล้วว่าเจ้าเล่าก็ช่างนั่งมีนมิ	ว่าแล้วขีอย่าให้ลงไปดิน”

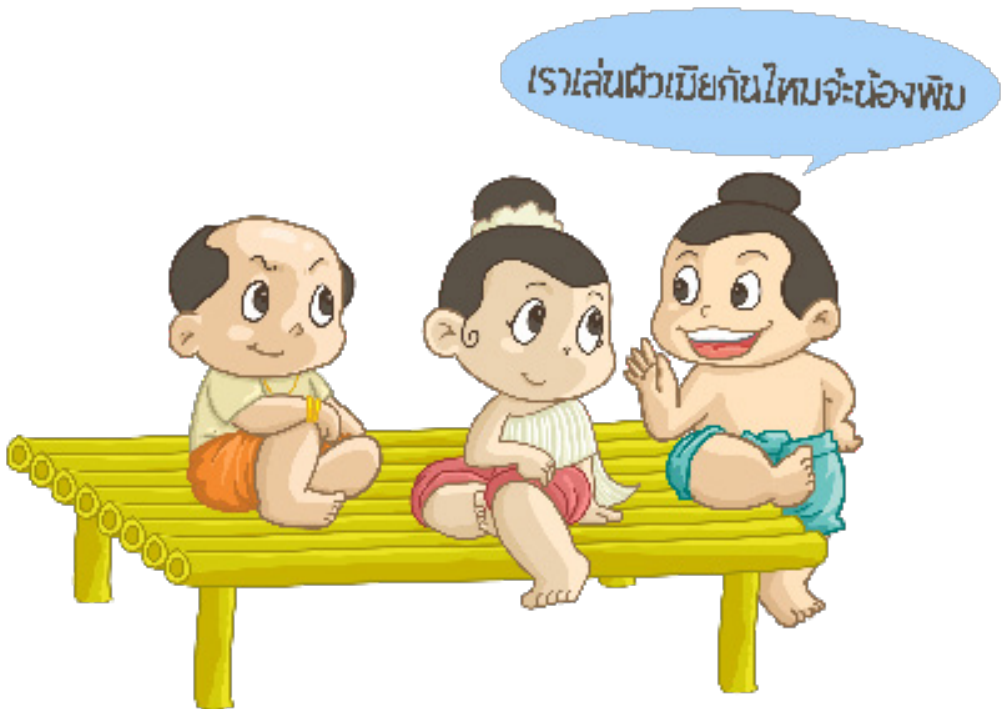


พระยาอนุমানราชชน ได้กล่าวถึง การละเล่นของเด็กไทยสมัยท่านไวโน “พื้นความหลัง” ว่า “การละเล่นของเด็กปุนนี้ไม่ใช่มีปืน มีรถยนต์เล็ก ๆ อย่างที่เด็กเล่นกันเกร่ออยู่ในเวลานี้ ลูกหนัง สำหรับเล่น แม้วามีแล้วราคาแพง และยังไม่แพร่หลาย ตุ๊กตาที่มีตีน คือ ตุ๊กตาล้มลุก และตุ๊กตาพราหมณ์นั่งทำวแซน สำหรับเด็กผู้หญิงเล่น ตุ๊กตาเหล่านี้เด็ก ๆ ชาวบ้านไม่มีเล่น เพราะต้องซื้อ จะมีแต่ผู้ใหญ่ทำให้หรือไม่กี่เด็กทำกันเองตามแบบอย่างที่สืบต่อจามา ตั้งแต่ไหนก็ไม่ทราบ เช่น ม้าก้านกล้วย ตะกร้อสานด้วยทางมะพร้าว สำหรับโยนเตะเล่น หรือตุ๊กตาวัว ควาย ปั้นด้วยดินเหนียว

ของเด็กเล่นที่สมัยนั้นนิยมเล่นกันคือ “กลองหม้อตาล” ในสมัยนั้น ขายน้ำตาล เมื่อใช้หมดแล้ว เด็ก ๆ ก็นำมาทำเป็นกลอง มีวิธีทำคือ ใช้ผ้าขี้ริ้ว หุ้มปากหม้อเอาเชือกผูกรัดคอหม้อให้แน่นแล้วเอาดินเหนียวเหลว ๆ ละเลงทาให้ทั่ว หาไม้เล็ก ๆ มาตีผ้าที่ขึงข้าง ๆ หม้อโดยรอบ เพื่อขั่นแรงให้ผ้าตึง ก็เป็นอันเสร็จ ดีได้ มีเสียงดัง กลองหม้อตาลของใครตีดังกว่ากันเป็นแก่ง ถ้าตีกระหน่ำจนผ้าขาดก็ทำใหม่

เด็กผู้หญิงส่วนใหญ่ชอบเล่น “หม้อข้าวหม้อแกง” หรือเล่นขายของหุงต้มแกงไปตามเรื่อง เอาเปลือกส้มโอ เปลือกมังคุด หรือใบกันบิต ผสมด้วยปูนแดงเล็กน้อย คั้นเอาน้ำขึ้น ๆ รongภาชนะอะไรไว้ไม่ช้า จะแข็งตัวเอามาทำเป็นก้อน

คนไทยในอดีตมองการเล่นของเด็กไปในแง่ของจิตวิทยา โดยตีความหมายของการแสดงออกของเด็กไปในเชิงทำนายอนาคตหรือบุพนิมิตต่างๆ ความเชื่อเช่นนี้ปรากฏในวรรณคดีไทยหลายเรื่อง เช่น ขุนช้างขุนแผน



“สวตมนต์ฉันเสร็จสำเร็จแล้ว	ฝ่ายข้างพลายแก้วอุตรีว่า
เราเล่นเป็นผิวเมียกันเถิดเรา	ขุนช้างร้องว่าข้าชอบใจ
นางพิมว่าไปอ้ายนอกคอก	รูปชั่วหัวถลอกกุหาเล่นไม่
พลายแก้วว่าเล่นเถิดเป็นไร	ให้ขุนช้างนั้นไซ้เป็นผัวนาง
ตัวข้าจะย่องเข้าไปหา	จะไปลักเจ้ามาเสียจากข้าง
ทั้งสองคนรบร้าเฝ้าชนวนาง	จึงหักไปไม้วางต่างเตียงหมอน
นางฉลาดกวาดทรายกลายเป็นเรือน	พูนขึ้นกล่นเกลื่อนดังฟูกหมอน
นางพิมนอนพลาถกลางดินดอน	เจ้าขุนช้างหักล่อนเข้านอนเคียง
พลายแก้วโดดแหวกเข้าแทรกกลาง	ซุกหัวขุนช้างที่กลางเกลี้ยง
ขุนช้างทำหลับอยู่ข้างเตียง	ฝ่ายนางพิมนอนเคียงเข้าเมียงมอง
ขุนช้างวางร้องก้องกู่ไวย	ขโมยลักเมียกู่จู่จากห้อง
ลุกขึ้นงุ่นง่านเที่ยวชานร้อง	เรียกหาพวกพ้องให้ติดตาม

.....

ท่านผู้ฟังทั้งสี่อย่ากินแหนง	จะประดิษฐ์คิดแต่งก็หาไม่
เด็กอุตรีเล่นหากเป็นไป	เทวทูตลใจให้ประจักษ์ตา
เด็กเล่นสิ่งไรก็ไม่ผิด	ทุจริตก็เป็นเหมือนปากว่า
อันคติมีแต่โบราณมา	ตำรานี้มีอยู่ในสุพรรณฯ”

ปัจจุบัน

การเล่นของเด็กไทยในปัจจุบัน เด็กผู้หญิงเล่นตุ๊กตากระดาษ ชุดขายของพลาสติกเลียนแบบของจริง วิดีโอเกม เด็กผู้ชายก็เล่นปืน จรวด เกมกด และเครื่องเล่นต่าง ๆ ซึ่งมีขายมากมาย และมีการเล่นหลาย ชนิดที่นิยมเล่น ทั้งในเด็กชายและเด็กหญิง นอกจากนั้นยังเล่นตามฐานะและเศรษฐกิจของครอบครัว ดังนั้นการเล่นของเด็กไทยสมัยก่อนจึงค่อย ๆ เลื่อนหายไปทีละน้อย ๆ จนเกือบจะสูญหายไปหมดแล้ว เช่น กาฟักไข่ เขย่งแก๊งกอย ขี่ม้าส่งเมืองขี่ตุ๊กกลางนา เตย งูกินหาง ชวงซัย ชักเย่อ ซ่อนหา มอญซ่อนผ้า ไอ้โม่ง ตี รีรีข้าวสาร ตั๋งเต ฯลฯ





บทที่ ๒

ความสำคัญ คุณค่า และประโยชน์ของการเล่นพื้นบ้านไทย

ความสำคัญ คุณค่า และประโยชน์ของการเล่นพื้นบ้านไทย

การเล่นพื้นบ้านเป็นการเล่นที่สืบทอดกันมาแต่โบราณโดยเฉพาะเด็กๆ จะนิยมเล่นกันมาก เด็กสมัยก่อนจะเรียนรู้การเล่นโดยไม่มี การเรียน การสอน การเล่นพื้นบ้านไม่ว่าของภาคใดล้วนเป็นประโยชน์ เพราะการเล่นทำให้เด็กได้เคลื่อนไหวได้ออกกำลังกายเกิดความคล่องแคล่ว ว่องไว ฝึกความอดทน ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ฝึกการสังเกต มีปฏิภาณไหวพริบ สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ พร้องทั้งเกิดความสนุกสนาน การเล่นจึงถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของเด็ก ในปัจจุบันโรงเรียน ควรที่จะนำเอาการเล่นพื้นบ้านมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเป็นการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเชื่อมโยงสู่การเรียนรู้ โดยเฉพาะ การเล่นพื้นบ้านควรให้เยาวชนรุ่นหลังได้เรียนรู้และอนุรักษ์ไว้ซึ่งการเล่น พื้นบ้านเป็นกิจกรรมรู้จักความยุติธรรม รู้จักการให้การรับและช่วยพัฒนา กล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ให้เจริญเติบโต ผ่อนคลายความตึงเครียด

ผอบ โปษะกฤษณะ. (๒๕๒๒). ได้สรุปคุณค่าของการเล่นพื้นบ้าน ของเด็กไทยซึ่งแบ่งเป็น คุณค่าทางด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม และด้านภาษา ดังนี้

ด้านวัฒนธรรม

การเล่นของเด็กไทย มีลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม ของเด็กปรากฏอย่างชัดเจนคือ

๑. เสริมสร้างพลานามัยให้สมบูรณ์
๒. เสริมสร้างทักษะต่าง ๆ ให้เจริญ เช่น ทักษะในการใช้สายตาสังเกต ทักษะในการเคลื่อนไหวอวัยวะ

๓. ส่งเสริมความเจริญทางสติปัญญา เช่น ฝึกให้ใช้ความคิด ฝึกให้มีไหวพริบ ฝึกการคาดคะเนด้านสังคม

๓.๑ การละเล่นของเด็กไทยสะท้อนภาพของสังคมไทยในด้านต่าง ๆ เช่น สภาพความเป็นอยู่ อาชีพ เป็นต้น

๓.๒ การละเล่นช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นทางกาย และทางจิตใจ ฝึกให้เป็นผู้ที่มีระเบียบวินัย และความรับผิดชอบ มีความสามัคคีในหมู่คณะ เมื่อเติบโตขึ้นเด็ก ๆ เหล่านี้ก็จะมีคุณสมบัติเหมาะสมที่จะเป็นกำลังของชาติอันเป็นคุณค่าทางสังคมอันพึงปรารถนา

ด้านภาษา

บทร้องประกอบการร้องของเด็ก มีคุณค่าทางภาษาทั้งในแง่วรรณศิลป์ และในแง่การสื่อสาร ในแง่วรรณศิลป์นั้น บทร้องมีรูปแบบไม่จำกัดตายตัว มีการใช้คำเป็นวรรคสั้น ๆ และมีเสียงสัมผัสคล้องจอง ทำให้เกิดความไพเราะ ทำนองที่ใช้ร้องเป็นทำนองง่าย ๆ มีจังหวะเข้ากับวิธีเล่น มีการใช้คำเลียนเสียงต่าง ๆ และมีการใช้สัญลักษณ์ในเนื้อร้อง แฝงความหมายที่น่าสนใจ ในแง่ของการสื่อสาร นับว่าบทร้องประกอบการละเล่น ได้มีส่วนช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษา โดยไม่รู้ตัว เพราะมีทั้งคำคล้องจอง คำถาม คำตอบ และคำพูดที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวัน ช่วยให้เด็กได้รับความสนุกสนานในการใช้ภาษาสื่อสาร ไปด้วยช่วยพัฒนาการทางด้านความคิดและการสังเกตได้เป็นอย่างดี

สาร สารทัศนานันท์. (๒๕๒๙). ได้กล่าวถึงความสำคัญของการละเล่นพื้นบ้านไว้ว่า ธรรมชาติของมนุษย์ เกิดมาย่อมมีการเคลื่อนไหว จะอยู่นิ่งไม่ได้ยิ่งเป็นเด็กแล้วต้องมีการเคลื่อนไหวย่อย ๆ ทั้งนี้เพื่อบริหารร่างกาย ให้เจริญเติบโต การเคลื่อนไหวหรือการออกกำลังกายนับเป็นสิ่งจำเป็นอย่างหนึ่งของมนุษย์ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ตลอดจนผู้สูงอายุ และมนุษย์ผู้มีนิสัย

ชอบสังคมคือชอบรวมกันอยู่เป็นกลุ่ม ซึ่งต้องมีการคบหาสมาคมกัน และมีการระบายออกทางจิตใจ เพื่อให้มีความสบายทั้งกายและใจด้วยการละเล่นจึงเป็นการแสดงออกของการเชื่อมความสัมพันธ์ของคนทำให้คนคบหากันได้อย่างสนิทสนม จึงนับเป็นนันทนาการอย่างหนึ่ง นอกจากนี้การละเล่นเมื่อมีการจัดเป็นระเบียบแบบแผน มีกติกาให้คนในกลุ่มปฏิบัติย่อมเป็นการแสดงถึงความเจริญงอกงามของคนกลุ่มนั้น และเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งด้วย อันแสดงความเป็นผู้มีวัฒนธรรมของคนกลุ่มนั้นด้วย การละเล่นจึงเป็นเครื่องช่วยส่งเสริมให้มีการพัฒนาการทางการและจิตใจของคนทำให้คนได้เป็นผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และมีความสามัคคีกลมเกลียวก้าวหน้า นับเป็นวัฒนธรรมได้อย่างหนึ่ง ดังนั้น หากได้มีการฟื้นฟู แก้ไขเปลี่ยนแปลง และส่งเสริมการเล่นของคนในกลุ่มในแต่ละหมู่บ้านให้คงอยู่ผลที่ตามมาก็คือ นอกจากประชาชนได้ออกกำลังกายและทำจิตใจให้สบายแล้วยังทำให้คนในกลุ่มอยู่ด้วยกันด้วยความรักใคร่กลมเกลียวและมีความสุขด้วยการละเล่นที่บ้านจึงนับว่ามีความสำคัญซึ่งเราควรจะได้รับการอนุรักษ์ให้คงมีอยู่หาทางส่งเสริมหรือพัฒนาให้เจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้น และยังได้กล่าวถึงประโยชน์ของการละเล่นที่บ้านไว้ดังนี้

๑. เป็นการช่วยบริหารร่างกายให้แข็งแรงสมบูรณ์ ในขณะที่แสดงการเล่นร่างกายได้เคลื่อนไหว การละเล่นบางอย่างได้มีการออกแรงแข่งขันกันด้วย จึงทำให้ผู้เล่นได้บริหารร่างกายผู้ร่วมกิจกรรมได้ออกกำลังกายไปด้วย อันเป็นผลทำร่างกายสมบูรณ์แข็งแรง มีสุขภาพอนามัยดีมีอำนาจต้านทานโรค

๒. ช่วยทำให้สุขภาพจิตดีพลีตพลีล เนื่องจากการเล่นเป็นนันทนาการส่วนหนึ่งทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกสนานพลีตพลีลจิตใจร่าเริงแจ่มใส จึงทำให้จิตใจสบายอารมณ์ดี เป็นการช่วยรักษาสุขภาพจิตของผู้แสดงการเล่น และคลายความเครียด

ของประสาทได้เป็นอย่างดี

๓. เป็นการส่งเสริมให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ การละเล่นพื้นบ้านแทบทุกอย่างจะมีคนเล่นคราวละหลาย ๆ คน นอกจากนี้ยังมีผู้เข้าร่วมและสนับสนุนการแสดงการละเล่นด้วย บุคคลเหล่านี้จะร่วมกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ทำให้ได้มีส่วนร่วมการแข่งขัน การแสดงหรือร่วมสนุกสนานกับกลุ่มคนเหล่านั้น เมื่อได้ร่วมกิจกรรมกัน ก็เกิดความรักใคร่กลมเกลียวกัน ความคุ้นเคย เป็นกันเอง ย่อมมีขึ้นดุจญาติพี่น้องอันแท้จริง ย่อมก่อให้เกิดความรักใคร่สามัคคีในหมู่คณะ บางโอกาสเมื่อมีผู้ได้มีฐานะการทำงานได้ความเดือดร้อนหรือมีความจำเป็นอยากจะได้รับความช่วยเหลือจากผู้สนิทคุ้นเคยจากการเล่น

๔. ฝึกให้เป็นผู้มีน้ำใจ เป็นนักรู้ กล่าวหาญ มีน้ำใจนักกีฬา การละเล่นบางอย่างย่อมจะมีการต่อสู้และแข่งขันกัน ระหว่างบุคคลต่อบุคคลหรือหมู่คณะต่อหมู่คณะ ต้องอาศัยความสามารถทั้งด้านกำลังกายและกำลังใจ ผู้ใดได้แข่งขันบ่อย ๆ ย่อมทำให้ร่างกายและจิตใจเข้าแข็ง พร้อมทั้งจะเผชิญกับปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ เป็นการฝึกคนให้รู้จักต่อสู้ กล่าวหาญ ทั้งเป็นการอบรมให้เป็นผู้มีน้ำใจ เป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย เป็นต้น นับเป็นการสร้างเสริมนิสัยที่ดีแก่ผู้แสดงการเล่น

๕. เป็นการเสริมสร้างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ก่อนแสดงการละเล่นย่อมมีการปรึกษาหารือและตกลงกันถึงวิธีการเล่นหรือกติกา การจัดหาอุปกรณ์และค้นหาดัดแปลงวิธีการเล่นแปลก ๆ ที่เหมาะสมเพิ่มเติม เป็นการฝึกให้บุคคลเหล่านั้น รู้จักคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ในสิ่งที่ดีงาม ซึ่งการริเริ่มสร้างสรรค์นี้ให้มีขึ้น โดยเฉพาะเด็ก ๆ และเยาวชน ควรได้มีการฝึกให้มาก

๖. ช่วยสร้างประสบการณ์ชีวิตนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน การเล่นเกมบางอย่าง เช่น การเล่นเกมของเด็กเป็นการเลียนแบบผู้ใหญ่ ทำให้เด็กมีจินตนาการ และได้ฝึกปฏิบัติจริงตามผู้ใหญ่ เป็นการฝึกปฏิภาณไหวพริบ ช่วยให้ เกิดความรอบรู้บางอย่าง เป็นการส่งเสริมประสบการณ์ชีวิต โดยครูอาจารย์ อาจนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนในโรงเรียน และผลที่ได้จากการแสดง การเล่นอาจนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันต่อไปด้วย

๗. เป็นการฝึกปฏิภาณไหวพริบ เพราะการเล่นเกมต่าง ๆ ส่วนมาก มักจะมีการแข่งขันกัน การแข่งขันจะมีชัยชนะได้จะต้องอาศัยปฏิภาณ ไหวพริบของผู้เล่นแต่ละคนประกอบด้วย หากผู้เล่นมีปฏิภาณไหวพริบดี ย่อมมีส่วนช่วยให้ผู้เล่นมีชัยชนะในที่สุด ในขณะที่ผู้เล่นทุกคนต้องพยายาม ให้สมองหรือไหวพริบของตนเอง เมื่อมีการฝึกใช้สมองหรือไหวพริบบ่อย ๆ เข้า ย่อมช่วยให้ผู้นั้นมีปฏิภาณไหวพริบดีขึ้น นอกจากนี้การเล่นบางอย่าง อาจช่วยฝึกการสังเกต และการฝึกจำด้วย

๘. ฝึกระเบียบวินัย การเชื่อฟัง และรู้จักหน้าที่ ธรรมชาติการเล่น ย่อมมีกติกาข้อมมีผู้ตัดสิน บางทีมีหัวหน้าทีม ผู้เล่นจะต้องเชื่อฟังผู้ตัดสิน และจะต้องเชื่อฟังหัวหน้าทีมด้วย จะทำให้การเล่นดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย และการเล่นถ้าจะให้ได้ดีชัยชนะ ข้อสำคัญอย่างหนึ่ง คือผู้เล่นจะต้องรู้จักหน้าที่ ของตนเองและพยายามทำหน้าที่ของตนให้ดีที่สุดด้วย การเล่นเกมจึงนับเป็น การฝึกสิ่งที่ตั้งมดั่งกล่าวไปในตัว

๙. ช่วยแก้ปัญหาเด็กชุกชนหรือเล่นเป็นโทษ ตามธรรมชาติของเด็ก ย่อมไม่ชอบอยู่หนึ่ง ๆ บางทีการไม่อยู่หนึ่งของเด็กอาจเป็นโทษ เช่น ทำให้เกิด ความเสียหายและอันตรายต่อตนเองหรือผู้อื่น ตลอดจนทรัพย์สินสิ่งของด้วย เมื่อการเล่นเด็กย่อมมีโอกาสระบายออก ซึ่งความอัดอั้นในด้านกำลังกาย

และจิตใจ ทั้งการเล่นส่วนมากย่อมมีผู้ควบคุมและอยู่ในกรอบแห่งกติกา การละเล่นจึงช่วยให้ผู้เล่นได้แสดงออกในทางที่เหมาะสมที่ควร ทั้งเป็นการแก้ปัญหา ในด้านความชุกช่นหรือการเป็นโทษของเด็กได้เป็นอย่างดี

๑๐. ช่วยให้งานประเพณีสนุกสนานครื้นเครงในงานเทศกาลประเพณีต่าง ๆ เช่น บุญตรุษสงกรานต์ งานบุญเข้าพรรษา เป็นต้น นอกจากนี้การคบงัน (ฉลอง) และจัดกิจกรรมต่าง ๆ แล้วจะมีการละเล่นประกอบด้วย ก็จะทำให้งานสนุกสนาน ครื้นเครง เป็นการส่งเสริมงานชีวิตชีวาช่วยทำให้ มีผู้ร่วมงานมากขึ้น ทำให้ผู้ร่วมงาน รู้จักคุ้นเคยกันและรักใคร่สามัคคีมีความรื่นเริงบันเทิงใจ

๑๑. เป็นการสร้างเสริมในด้านขนบธรรมเนียมประเพณีและเอกลักษณ์ ของท้องถิ่น เนื่องจากการละเล่นพื้นบ้านบางอย่าง ประชาชนได้นำมาเล่น ในงานประเพณีช่วยให้งานนั้นสนุกสนานยิ่งขึ้น การละเล่นจึงนับว่า มีส่วนส่งเสริม ขนบธรรมเนียมประเพณีด้วยนอกจากนี้การละเล่นยังเป็นมรดกตกทอด ลอกเลียนแบบต่อ ๆ กันมาตั้งแต่สมัยโบราณ เป็นเครื่องบอกถึงความเจริญก้าวหน้า จึงนับว่าเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม และการละเล่นของบางท้องถิ่น ก็แตกต่างกันไป จึงนับเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นนั้นด้วย

หรรษา นิลวิเชียร. (๒๕๓๕). ได้กล่าวว่า การเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็ก และมีคุณค่าต่อพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้ การรู้จักดัดแปลง คิดยืดหยุ่น การนำเชือกมาผูกแทนชิงช้า ปีนเล่นบนก้อนหินแทนการปีนเล่นบนเครื่องเล่น ในโรงยิม ใช้ม้กากันกล้วยสมมุติเป็นม้า การเล่นจะช่วยให้เด็กฝึกจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์เด็กจะสร้างภาพพจน์ และเรื่องราวต่าง ๆ แม้แต่เรื่อง ในใจของตนเอง เด็กจะฝึกเลียนเสียงธรรมชาติ เสียงสัตว์ เด็กจะศึกษา หาวิชาใหม่ ๆ จากการเล่นวัสดุ สิ่งของ จะเห็นได้ว่าการเล่นมีความสำคัญมาก

ต่อชีวิตในวัยเด็ก การเล่นชนิดต่าง ๆ จะส่งผลให้เด็กมีความเจริญงอกงาม และพัฒนาการครบทุกด้าน

ทิพวรรณ คันธา. (๒๕๔๐). ได้กล่าวถึงคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้าน ว่าเป็นการเล่นที่สามารถส่งเสริมกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้เป็นอย่างดี เพราะผู้เล่นได้เคลื่อนไหว ได้ออกกำลังกาย รู้จักเคารพกติกาในการเล่น รู้จักการรอคอย มีความอดทน รู้แพ้รู้ชนะและให้อภัย ช่วยสร้างเสริม ความสามัคคีในหมู่คณะ ตลอดจนผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน อีกทั้งยังเป็น การอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านให้คงอยู่

กรมวิชาการ. (๒๕๔๐). กล่าวว่า การเล่นถือเป็นกิจกรรมที่สำคัญ ในชีวิตเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้สังเกต มีโอกาสทำการทดลอง สร้างสรรค์ความคิดแก้ปัญหา และค้นพบด้วยตนเอง การเล่นช่วยพัฒนาร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ และสังคม เป็นทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ เรียนรู้สิ่งแวดล้อมกับธรรมชาติรอบตัว “การเล่น” เป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก

สุชา จันทรเอม. (๒๕๔๑). ได้กล่าวว่า การเล่นของเด็กเน้นการฝึกมารยาท ของเด็กได้ดียิ่ง เด็กจะรู้จักคิด รู้จักกระทำที่ถูกต้องจากการเล่น รู้จักความยุติธรรม รู้จักการรับการให้ และช่วยพัฒนาให้กล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ให้เจริญเติบโต ผ่อนคลายความตึงเครียด ในชีวิตประจำวันของเด็ก

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (๒๕๓๓). ได้ให้ความสำคัญของการละเล่น ไว้ว่าการละเล่นมีความสำคัญ ต่อการพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก ดังนี้คือ

๑. เป็นการตอบสนองพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็ก เพราะ ในขณะที่เด็กเล่นจะแสดงออกได้อย่างเต็มที่ มีความสดชื่น สนุกสนาน เบิกบาน ทำให้เด็กรู้สึกเป็นสุขเพราะได้เล่นตามที่ตนต้องการ

๒. เป็นการตอบสนองความต้องการของเด็กในหลาย ๆ ด้าน เช่น ด้านความอยากรู้อยากเห็นซึ่งเด็กแสดงออกโดยการทดลอง หยิบจับ สำรวจ เขย่าฟัง หรือขว้างปา ด้านความต้องการทางด้านร่างกาย ความต้องการทางจิตใจ และเป็นการทดแทนความต้องการของเด็กซึ่งเด็กแสดงออกโดยการเล่นสมมุติ

๓. เป็นการเรียนรู้ของเด็กที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว เช่น เรียนรู้เรื่องขนาด น้ำหนัก สี รูปร่าง ความเหมือน ความแตกต่าง เรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เช่น การผลัดเปลี่ยนกันเล่น การรอคอย การแข่งขัน การตัดสินใจปัญหาต่าง ๆ และเรียนรู้ถึงหน้าที่และความรับผิดชอบของตน ที่มีต่อชุมชน เช่น หน้าที่ของพ่อ แม่ ลูก ตำรวจ กำนัน ซึ่งเด็กจะเรียนรู้ได้มาก จากการเล่นสมมุติและการสังเกต

๔. ช่วยพัฒนาคุณสมบัติหลายประการที่จะช่วยให้เด็กได้รับความสำเร็จ ในการทำงานเมื่อเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ ฉะนั้นทักษะที่เด็กได้รับจากการเล่น เด็กจะมีโอกาสได้เรียนรู้ถึงภารกิจและหน้าที่ของการเป็นผู้ใหญ่ เป็นการฝึกนิสัยในเรื่องการทำงาน มีความรับผิดชอบและการรู้จักใช้เวลาว่าง ให้เป็นประโยชน์

๕. เป็นการเตรียมชีวิตของเด็ก เป็นการฝึกให้เด็กรู้จักหน้าที่ที่ตนเอง ต้องทำในอนาคต ฝึกการพึ่งตนเอง การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การแบ่งปัน การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

๖. เพื่อให้มีทัศนคติที่ดีต่อการออกกำลังกาย เพื่อเป็นแนวทางในการที่จะไปเล่นกีฬาประเภทอื่น ๆ ต่อไป

๗. ช่วยพัฒนาเด็กในทุก ๆ ด้าน ดังนี้

๗.๑ ทางด้านร่างกาย เกมและการเล่นเป็นการใช้พลังงานส่วนเกินในร่างกายของเด็ก เป็นการฝึกกล้ามเนื้อ

๗.๒ ทางอารมณ์และจิตใจ เกมและการเล่นจะช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาทางอารมณ์และจิตใจที่มั่นคงแข็งแรง รู้จักปรับอารมณ์ให้เข้ากับสภาวะแวดล้อม และการเล่นจะช่วยลดความคับข้องใจของเด็ก

๗.๓ ทางสังคม เกมและการเล่นจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นเป็นการเรียนที่อยู่รวมกลุ่ม รู้จักบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม ฝึกการสมาคม และฝึกเด็กในเรื่องการปรับตัว

๗.๔ ทางสติปัญญา เกมและการเล่นถือว่าการฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเองของเด็ก เป็นการฝึกในเรื่องความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และส่งเสริมการจินตนาการของเด็ก

พัชรี สนวนแก้ว. (๒๕๓๖). ได้กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญมากต่อเด็ก เพราะนอกจากจะเป็นธรรมชาติของเด็กแล้ว การเล่นยังเป็นสิ่งนำไปสู่การเรียนรู้จักธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัว สิ่งเหล่านี้จะช่วยเพิ่มพูนความรู้ให้แก่เด็ก นอกจากนี้การเล่นยังช่วยให้เด็กได้พัฒนาไปสู่วิถีทางการดำเนินชีวิตเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ประสบการณ์ที่เด็กได้จากการเล่นจะนำไปสู่การรับผิดชอบต่อตนเอง ช่วยให้เด็กสามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

สรวงธร นาวาผล. (๒๕๔๒). กล่าวว่า การเล่นสำหรับเด็กมีผลต่อการกระตุ้นการเรียนรู้พัฒนาการของสมอง เสริมสร้างความฉลาด พัฒนาสติปัญญา พัฒนาอารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์การสื่อสาร การเล่นช่วยเสริมสร้างลักษณะนิสัยของเด็กได้เรียนทักษะต่าง ๆ จากการเล่น เด็กได้เรียนรู้หลายสิ่งหลายอย่างจากการเล่น

กุลยา ตันตติผลาชีวะ. (๒๕๔๒). ได้กล่าวว่า การเล่นซึ่งมีความสำคัญกับเด็กมาก ไม่เพียงแต่สร้างความสนุกเพลิดเพลินให้กับเด็กเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก การเล่นจะเป็นการเรียนรู้ของเด็กมากขึ้น ถ้าครูจัดเตรียมการเล่นอย่างมีจุดประสงค์ และพร้อมที่จะให้การเล่นเป็นการเรียนรู้ที่สนุก การเล่นของเด็ก การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกต ได้มีโอกาสทดลอง สร้างสรรค์ความคิดแก้ปัญหาและค้นพบด้วยตนเอง การเล่นมีอิทธิพลและมีผลต่อการเจริญเติบโตของเด็ก ช่วยพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา

จะเห็นได้ว่าการละเล่นพื้นบ้านไทยมีคุณค่า มีความสำคัญและมีประโยชน์อย่างยิ่ง โดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นกำลังสำคัญของชาติ เพื่อที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีศักยภาพในอนาคต การละเล่นพื้นบ้านไทยนี้เป็นสิ่งที่บอกถึงเอกลักษณ์ความเป็นไทย การปลุกฝังให้เด็กและเยาวชนได้เล่นการละเล่นพื้นบ้านไทย ยังเป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของไทยให้สืบไปด้วย





บทที่ ๓

การละเล่นพื้นบ้านไทย



การละเล่นพื้นบ้านไทย

การละเล่นพื้นบ้านไทยที่ผู้เรียบเรียงจะนำเสนอต่อไปนี้ได้รวบรวมและคัดเลือกจากโครงการนันทนาการการละเล่นพื้นบ้านไทย กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยसानใจ สานรัก ซึ่งกรมพลศึกษาได้จัดโครงการดังกล่าวเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรม ภูมิปัญญานันทนาการการละเล่นพื้นบ้านของไทย เผยแพร่และปลูกจิตสำนึกในการอนุรักษ์ วัฒนธรรม ประเพณีการละเล่นพื้นบ้านไทยให้แก่เด็ก เยาวชน และประชาชน ส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัย ให้เติบโตอย่างมีศักยภาพ โดยใช้กิจกรรมนันทนาการการละเล่นพื้นบ้านไทย และนำมาจากหนังสือกีฬาพื้นบ้าน ซึ่งกรมพลศึกษาได้จัดทำขึ้น

วิ่งเปี้ยว

วิธีเล่น

จัดให้มีผู้เล่นทีมละ ๑๐ คน ยืนเรียงแถวตอนอยู่ด้านหลังเสาประจำทีม เมื่อเริ่มการเล่นกรรมการจะให้สัญญาณ ผู้เล่นแต่ละฝ่ายจะต้องวิ่งจากฝั่งตัวเอง ไปอ้อมเสาประจำทีมของฝ่ายตรงข้าม จากนั้นให้วิ่งวนกลับมาส่งผ้าให้ผู้เล่น คนถัดไปในทีมของตนเอง โดยผู้เล่นแต่ละฝ่ายจะต้องพยายามเอาผ้าที่ถืออยู่ วิ่งไล่ตีฝ่ายตรงข้ามให้ทัน เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไล่ตีฝ่ายตรงข้ามได้ทัน ถือว่าการแข่งขันสิ้นสุดลง

ประโยชน์

เป็นการออกกำลังกาย ฝึกความว่องไว สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ



ตีลูกล้อ

วิธีเล่น

กำหนดระยะทางการเล่นประมาณ ๒๐ เมตร นำลูกล้อ (อาจทำมาจาก ล้อยางรถจักรยาน ไม้ไผ่ ฯลฯ) และไม้ไผ่สำหรับตี ให้ผู้เล่น ณ จุดเริ่มต้น ให้สัญญาณเริ่มการเล่นต้องตีลูกล้อให้กลิ้งไปข้างหน้าจนถึงเส้นชัย ใครถึงก่อนเป็นผู้ชนะ

ประโยชน์

ฝึกความว่องไว สมาธิ การออกกำลังแขนและขา



แข่งเรือบก

วิธีเล่น

จัดให้มีผู้เล่นทีมละ ๑๐ คน นั่งเรียงแถวตอนโดยให้คนที่นั่งอยู่ข้างหลังใช้ขารัดเอวคนข้างหน้าต่อกันไปเรื่อย ๆ จนครบคน เมื่อเริ่มการเล่นกรรมการจะให้สัญญาณ โดยแต่ละทีมต้องพยายามกระเถิบตัวไปข้างหน้าให้เร็วที่สุด โดยห้ามไม่ให้ขาหลุดจากเอวคนข้างหน้า (ถ้าหลุด กรรมการจะทำโทษให้หยุดพักไป ๓ วินาที จึงจะเริ่มใหม่ได้) ทีมที่เข้าเส้นชัยเร็วที่สุดเป็นผู้ชนะ

ประโยชน์

เป็นการออกกำลังกาย สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ



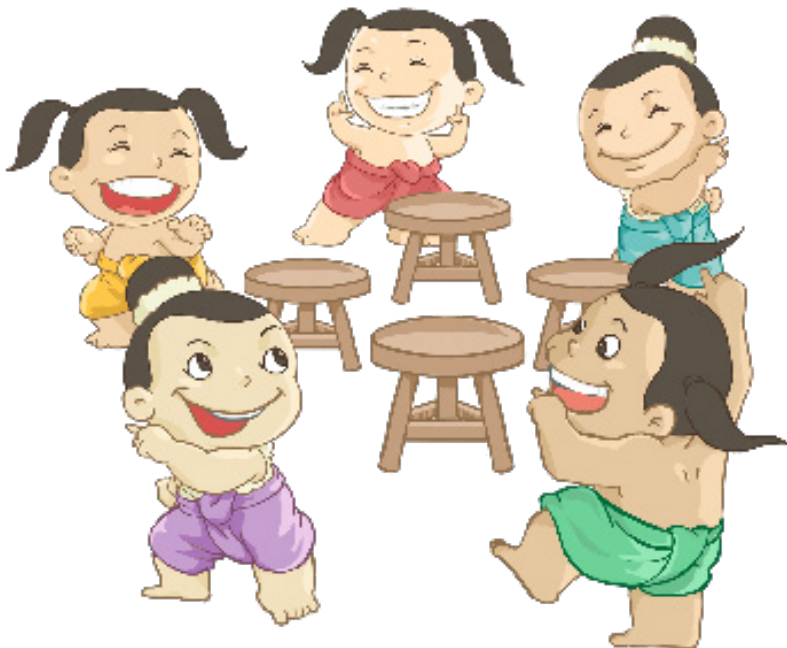
ม้าหมุน (เก้าอี้ดนตรี)

วิธีเล่น

กรรมการจะตั้งเก้าอี้เรียงเป็นวงกลม ให้เก้าอี้มีจำนวนน้อยกว่าผู้เล่น ๑ ตัว แล้วให้ผู้เล่นยืนเป็นวงกลมล้อมรอบเก้าอี้ จากนั้นกรรมการจะเปิดเพลง เมื่อเพลงดังกขึ้นให้ผู้เล่นเดินไปรอบวงพร้อมกับร้องให้เข้าจังหวะเพลง พอเพลงหยุดลง ผู้เล่นต้องรีบนั่งลงบนเก้าอี้ทันที ผู้เล่นคนใดที่ไม่มีที่นั่งต้องออกจากการเล่นไป จากนั้นจะทำการดึงเก้าอี้ออกไปครั้งละ ๒ - ๓ ตัว และเริ่มเล่นต่อไปเรื่อย ๆ จนเหลือผู้เล่น ๒ คน สุดท้าย และเหลือจำนวนเก้าอี้ ๑ ตัว ผู้เล่นคนใดที่นั่งได้ก่อน ในท้ายที่สุดเป็นผู้ชนะ

ประโยชน์

สร้างความสนุกสนาน ฝึกความว่องไว ไหวพริบ มีสมาธิ



ชักเย่อ

วิธีเล่น

จัดให้มีผู้เล่นทีมละ ๑๐ คน ยืนเรียงแถวตอนหลังเส้นกั้นเขตแดนประจำฝั่งของตน จัดเตรียมเชือกสำหรับการแข่งขันความยาวอย่างน้อย ๒๑ ม. โดยมีเส้นรอบวงเชือกไม่ต่ำกว่า ๑๐ ซม. แต่ไม่เกิน ๒๕ ซม. ตรงกึ่งกลางของเชือกทาสีแดงหรือทำเป็นสัญลักษณ์ที่เห็นชัดเจนเอาไว้ โดยบริเวณสนามที่ตรงกับจุดสีแดงของเชือกจะตีเส้นเป็นสัญลักษณ์ของจุดเริ่มต้น และจากจุดสีแดงนั้นไปทางซ้าย ๒.๕๐ ม. ทางขวา ๒.๕๐ ม. และทาสีขาวหรือทำสัญลักษณ์ที่เห็นชัดเจนเอาไว้ ฝ่ายใดดึงให้สีขาวของอีกฝ่ายหนึ่งมาถึงจุดเริ่มต้นของการแข่งขันจะเป็นผู้ชนะ ในส่วนของตำแหน่งที่ผู้เล่นใช้มือจับเชือก จะต้องมียุทธศาสตร์ห่างจากจุดสีขาวอย่างน้อย ๑ ม. และต้องทำเครื่องหมายสีน้ำเงินเป็นสัญลักษณ์บอกถึงบริเวณที่เริ่มจับเชือกได้ แข่งขันจนกำหนดระยะเวลาการแข่งขันในแต่ละคู่ ๓ นาที ในกรณีที่แข่งขันเกินเวลาที่กำหนดแล้วไม่มีผลแพ้ – ชนะ ให้พิจารณาจากจุดกึ่งกลางของเชือกว่ากินเข้าไปในแดนฝ่ายใดให้ฝ่ายนั้นเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

ประโยชน์

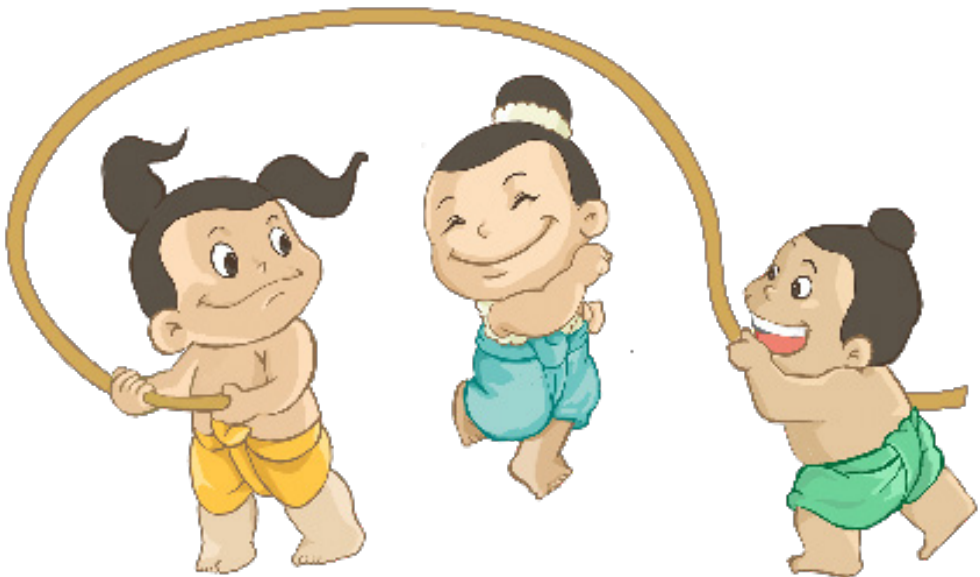
เป็นการออกกำลังกาย สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ



กะโดดเชือก

วิธีเล่น

การเล่นกะโดดเชือกนี้เป็นกีฬาสืบเนื่องมาแต่ครั้งโบราณ นิยมเล่นเวลาว่างนันทนาการ และเวลาว่างงาน หัดให้ผู้เล่นใช้กำลังแขน กำลังเท้า เป็นคนตาไว คล่องแคล่ว พอเห็นเชือกแกว่งดีแล้ว ก็ให้คนหนึ่งวิ่งเข้าไป ระวังอย่าให้ติดเชือก และยืนระหว่างกลางคนแกว่งเชือกทั้งสอง คอยกะโดดขึ้น เมื่อเชือกพาดลงพื้นเพื่อให้เชือกหลุดไป ต้องหมายตาคอยดูให้ดี พอกะโดดได้สักสิบครั้งก็วิ่งออกไปอีกด้านหนึ่ง แล้วคนที่สองจึงวิ่งเข้าไปกะโดดบ้าง ให้ผู้เล่นวิ่งทยอยเข้าไปกะโดดเช่นนี้จนครบ ผู้เล่นทุกคนจะต้องผลัดกันแกว่งเชือก และต้องแกว่งให้ดี คือให้เชือกตกลงเฉียดพื้นพอดี และเวลาเชือกแกว่งขึ้น ก็ให้ข้ามศีรษะคนกะโดดไปได้ อย่าให้ไปพาดถูกตัวเข้า ผู้ที่เล่นต้องฝึกหัดแกว่งเชือก ให้เป็นเสียก่อนทุกคน และให้ผู้เล่นผลัดกันแกว่งในเวลาเล่น เพื่อมิให้คนแกว่งประจำ เมื่อยแขนเกินไป



เมื่อกะโดดได้ชำนาญแล้ว จึงเปลี่ยนวิธีเล่นให้ยากขึ้นตามลำดับ ดังนี้

๑. ให้ผู้เล่นวิ่งเข้าไปทางเชือกที่แกว่งขึ้น
๒. ให้ยืนเท้าเดียวเวลากะโดดจะเปลี่ยนเท้าบ้างก็ได้ แต่ต้องระวังอย่าให้เท้าถึงดินพร้อมกันทั้งสองเท้า
๓. แกว่งเชือกอย่าให้ตกถึงพื้น กะดูให้สูงกว่าพื้นหนึ่งคืบ เพื่อให้ผู้กะโดดกะโดดสูงขึ้น และกะโดดได้ยากเข้า
๔. แกว่งเชือกตามธรรมดา และให้ผู้เล่นวิ่งเข้าไปกะโดดพร้อม ๆ กัน
ราวครั้งละ ๑๐ คน

ประโยชน์

เป็นการออกกำลังกายให้ร่างกายแข็งแรง ช่วยให้มีควมว่องไว

หมายเหตุ

คำว่า “กะโดดเชือก” เป็นคำว่าดั้งเดิม จึงยังคงไว้ แต่ปัจจุบันใช้คำว่า “กระโดดเชือก”

ที่มา : จังหวัดนครปฐม



กาฟักไข่

วิธีเล่น

ก่อนจะเล่นต้องหาอะไรมาทำไข่กา เป็นต้นว่ากาบมะพร้าวประมาณ ๑๐ กาบ สมมติให้เป็นไข่แก้วเสีย ๑ กาบ แล้วขีดวงกลมลงบนดินเป็นเขตรังกา

เอากาบมะพร้าวทั้งหมดต่างไขวากลางวงที่ขีดนั้น แล้วผู้ใดผู้หนึ่งสมัครเป็นตัวกาก็ลงฟักไข่ ส่วนผู้เล่นจะกี่คนก็ตามไม่จำกัดเป็นคนชิงไข่กา ผู้เป็นกาต้องระวังไข่ของตน เมื่อมีใครลวงล้ำเข้าไปในวงก็คอยเอามือไล่ปิดให้ถูกผู้เข้าป่านั้น ถ้าปิดถูกผู้ที่เป็นกาก็ออกมาเป็นคนชิงไข่บ้าง ผู้ที่ถูกปิดต้องเข้าไปเป็นแม่กาแทน ถ้าชิงไข่แก้วได้ลูกเดียวก็เท่ากับได้ทั้งหมด



ถ้าไม่ได้ไข่แก้วต้องชิงไข่ธรรมดาจนหมด ถ้ากาปิดไม่ถูกใครจนถูกชิงไข่ไปหมด ผู้เล่นก็ปิดตาผู้เป็นกาแล้วให้ผู้ใดผู้หนึ่งเอาไข่ไปซ่อนไว้ที่ต่าง ๆ แล้วถามผู้เป็นกาว่าไข่นั้นอยู่ที่ไหน ผู้เป็นกาต้องตอบตามใจของตน ถ้าทายไม่ถูกที่ซ่อนไข่ ผู้ซ่อนไข่ต้องบอกไปว่าซ่อนไข่ไว้ที่ที่ เป็นต้นว่าซ่อนไว้ ๓ ที่ แล้วผู้ชิงไข่ก็ดึงใบหูผู้เป็นกาไปยังที่ซ่อนไข่ไว้จนครบ ๓ ที่ ผู้ที่ดึงหูต้องรีบวิ่งกลับเข้าไปอยู่ในวงของกาโดยเร็ว แล้วก็เริ่มเล่นกันใหม่อย่างเดิม

ประโยชน์

การเล่นชนิดนี้นิยมเล่นในเทศกาลปีใหม่ และวันสงกรานต์เพื่อความสนุกสนาน และเป็นการเล่นกลางแจ้ง สมานสามัคคีในหมู่คณะ กับฝึกให้เป็นคนมีความว่องไว

ที่มา : จังหวัดกาญจนบุรี

ขี่ม้าส่งเมือง

การเล่นชนิดนี้ไม่กำหนดจำนวน แต่ถ้าจำนวนน้อยเกินไป การเล่นก็ไม่สนุก หรือถ้ามาก กว่าจะแพ้หรือชนะก็กินเวลานาน การเล่นชนิดนี้เหมาะสำหรับผู้ชาย เพราะฝ่ายชนะจะต้องขี่หลังฝ่ายแพ้ สถานที่สำหรับเล่นไม่จำกัดความกว้างยาว สุดแต่ผู้เล่นมากหรือน้อยเป็นปริมาณ



วิธีเล่น

ขั้นที่ ๑ จะต้องเลือกผู้หนึ่งผู้ใดที่พอไว้วางใจได้คนหนึ่งเป็นคนกลาง สำหรับเป็นกรรมการ แล้วแบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ ฝ่ายเท่า ๆ กัน ฝ่ายหนึ่งเป็น ฝ่ายกระซิบ อีกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายทาย แล้วให้ทั้ง ๒ ฝ่าย แยกไปยืนอยู่ฝ่ายละด้าน ของสถานที่ ส่วนคนกลางยืนอยู่ระหว่างกลางห่างพวกทั้ง ๒ มีระยะเท่ากัน

ในฝ่ายหนึ่ง ๆ ให้ผู้เล่นตกลงกันเลือกหัวหน้าขึ้นคนหนึ่ง หัวหน้าต้องเป็นผู้ฉลาดและไหวพริบดี รู้จักทายให้ผู้อื่นให้ถูกมากกว่าผิด และเป็นผู้ที่รู้จักซื้อสิ่งต่าง ๆ แปรลก ๆ

ขั้นที่ ๒ คนกลางเรียกหัวหน้าทั้งสองฝ่ายซึ่งได้ตั้งแล้วนั้นมาโยนหัว โยนก้อย ฝ่ายใดโยนหัวก้อยได้ตามที่ตกลงกัน ฝ่ายนั้นชนะได้เป็นผู้กระชิบก่อน อีกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายทาย คนกลางจะต้องให้หัวหน้า ๒ ฝ่ายนั้นตกลงกันเสียก่อนว่าจะกระชิบเรื่องอะไร เช่น นามจังหวัด นามดอกไม้ นามนก นามขนม ฯลฯ นามใดนามหนึ่ง ในที่นี้สมมติว่าหัวหน้าตกลงกันว่ากระชิบ นามจังหวัด ในประเทศไทย หัวหน้าก็กลับไปบอกพวกของตนตามที่ได้ตกลงกันได้

ขั้นที่ ๓ กระชิบ คือ ฝ่ายที่ชนะ การโยนหัวโยนก้อยให้คนใดคนหนึ่ง พวกของตนวิ่งมากระชิบนามจังหวัดแก่คนกลาง สมมติว่าฝ่ายกระชิบไว้ กระชิบว่า “จังหวัดนครปฐม” แก่คนกลาง คนกลางต้องพิจารณาว่า นามจังหวัดนั้น เป็นการถูกต้องกับหัวหน้าได้ตกลงกันได้ และจะมีปัญหาโต้เถียงกันหรือไม่ โดยเฉพาะข้อสมมตินี้ถูกต้อง และไม่มีปัญหาที่สั่งให้คนกระชิบกลับที่ได้

ขั้นที่ ๔ ให้ฝ่ายทาย ส่งผู้เล่นมาคนหนึ่งวิ่งมาถามคนกลางว่า นามจังหวัด ที่ฝ่ายโน้นมากระชิบไว้เป็นนามจังหวัด..... (ระบุนามจังหวัด) ใช่หรือไม่? ถ้าผิดคนกลางก็บอกว่าไม่ใช่ แล้วให้ผู้นั้นวิ่งกลับไปที่คนอื่นจึงวิ่งมาทายใหม่ ผลัดกันมาทายทีละคน ๆ จนหมดคน ถ้าสมมติว่าฝ่ายทาย ๆ ว่า “จังหวัดนครปฐม” คนกลางก็ต้องร้องดัง ๆ ว่า ถูกแล้ว เป็นอันว่าฝ่ายทายเป็นฝ่ายชนะ แต่ถ้าฝ่ายทายได้ ทายจนทั่วคนแล้วไม่ถูกเลยเป็นอันว่าฝ่ายกระชิบเป็นผู้ชนะ

ขั้นที่ ๕ ถ้าฝ่ายใดแพ้จะต้องถูกปรับโดยไม่รับฝ่ายชนะให้ขึ้นชื่อหลัง มาจนถึงที่เดิมของฝ่ายชนะนับว่าเป็นเสร็จวิธีเล่น แต่ถ้าผู้เล่นยังสมัครใจจะเล่นต่อไป ก็ดำเนินการอย่างทีกล่าวมาแล้วตั้งต้นเล่นกันใหม่

ตามที่แนะนำมาแล้วนี้เป็นวิธีเล่นอย่างธรรมดา ถ้าผู้เล่นจะพลิกแพลง เริงเล่นต่อไปอีกก็ได้ เช่น ข้อกำหนดวิธีทายจะให้ทายคนละ ๒ เที้ยว หรือ ๓ เที้ยว ก็ได้ หรือให้ทายจนครบคนแล้วไม่ถูกเลยจะเปลี่ยนให้คนทายส่งคนใดคนหนึ่ง

มากระซิบบ้าง และฝ่ายกระซิบบนครั้งแรกเปลี่ยนตัวกันออกมาทาย ถ้ามลัดกันแพ้ผลัดกันชนะฝ่ายละครั้งนับว่าเสมอกันแต่ถ้าแพ้ถึง ๒ ครั้งติดต่อกัน จึงนับว่าแพ้ก็ได้ดังนี้ เป็นต้น

ข้อควรระวัง

๑. ฝ่ายกระซิบบจะต้องตกลงระหว่างกันเองเสียก่อนว่าจะกระซิบบอะไร เพื่อให้รู้กันในระหว่างพวกของตน

๒. ฝ่ายทายจะต้องตกลงระหว่างพวกกันเองว่าจะทายว่าอะไร เพื่อมิให้ทายซ้ำกัน เพราะตามธรรมดาคนหนึ่งทายได้เที่ยวเดียวในการเล่นคราวหนึ่ง

๓. คนกลางต้องระวังอย่าให้ผู้เล่นฝ่ายที่ทายแล้ว กลับออกมาทายอีก ในคราวเดียวกัน เว้นแต่จะตกลงให้ผู้เล่นออกมาทายได้มากกว่า ๑ เที่ยวขึ้นไป

ประโยชน์

เพื่อฝึกหัดให้ผู้เล่นฉลาดและมีไหวพริบ รู้จักคิดทายใจผู้อื่น รู้จักคิดค้นหาชื่อเสียงของต่าง ๆ แปลก ๆ รู้จักเลือกคนให้เหมาะแก่หน้าที่ รู้จักรักษาระเบียบวินัย

ที่มา : กรุงเทพมหานคร

งูกินหาง

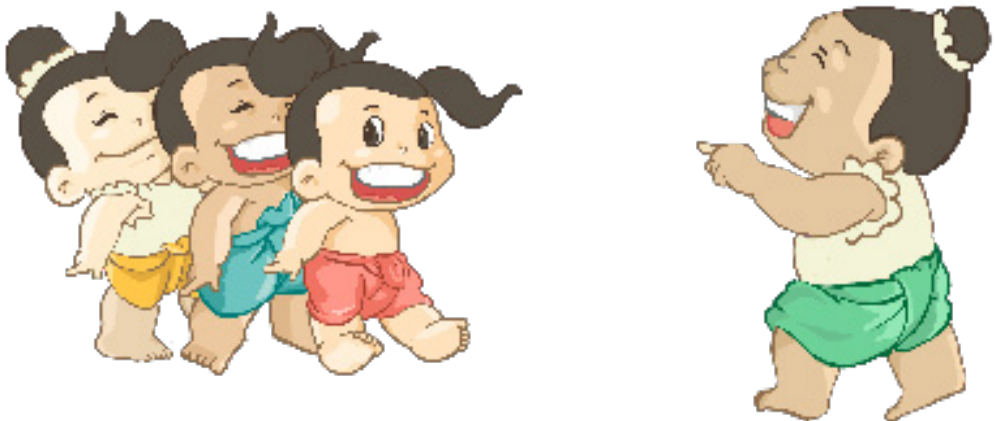
วิธีเล่น

ผู้เล่นแบ่งเป็น ๒ พวก คือ หุญจพวกหนึ่ง ชายพวกหนึ่ง ยืนเรียงกันเข้าเป็นแถว ชายอยู่หน้า หุญจอยู่ข้างหลัง หรือจะเล่นพวกเดียวกันก็ได้ เมื่อยืนเรียงกันแล้วต่างจับเอวกันต่อ ๆ ไป คนหนึ่งหน้าที่สุดเป็นงู เมื่อจับกันแล้วคนหน้าก็ออกเดินวนไปเวียนมาระหว่างวงจะต้องร้องว่า “กินหัวกินหางกินกลางตลอดตัว” แล้วโอบเลี้ยวไปจับคนท้าย คนท้ายจะต้องคอยหนีแต่จะปล่อยจากเอวคนหน้าไม่ได้ ถ้าหนีไม่ทันถูกจับได้เป็นผู้ตายแล้วแต่จะปรับกันอย่างไร คือ จะถูกรำ หรือทำอะไร แล้วแต่สัญญากัน

ประโยชน์

เพื่อหัดให้เป็นผู้มีไหวพริบดี รู้จักที่หนีที่ไล่

ที่มา : จังหวัดพระนครศรีอยุธยา



ตีจับ

ตีจับเป็นการละเล่นพื้นเมืองอย่างหนึ่ง ซึ่งมักจะเล่นกัน ในงานรื่นเริง
วิธีเล่น

ก่อนที่จะลงมือเล่นต้องทราบจำนวนผู้ที่จะเล่นทั้งหมดเสียก่อน
ว่ามีเท่าไรเมื่อทราบแล้วให้แบ่งออกเป็น ๒ พวก ๆ ละเท่า ๆ กัน
จะเป็นพวกละกี่คนก็ได้ไม่จำกัด สถานที่สำหรับใช้ในการเล่นโดยมาใช้ลาน
หรือสนามกว้าง ๆ ตอนกึ่งกลางของสนามให้เขียนเส้นที่เห็นได้ง่าย
เพื่อแบ่งออกเป็นสองเขต แล้วให้ผู้เล่นอยู่พวกละข้างของเส้นแบ่งเขต
ก่อนลงมือเล่นผู้ตัดสินจะโยนหัวโยนก้อย หรือจะจับไม้สั้นไม้ยาวก็ได้
ทั้งนี้ก็เพื่อให้ทั้งสองฝ่ายเลือกเขตก่อนหรือหลัง เมื่อการเลือกสถานที่ได้
เรียบร้อยแล้ว ผู้ตัดสินให้ทั้งสองพวกเริ่มลงมือเล่นกัน จะเป็นพวกไหนเริ่มตีก่อนก็ได้
พวกได้เริ่มตีก่อนก็ตีเข้าไปในเขตของอีกพวกหนึ่งได้หนึ่งคนจะเป็นใครก็ได้



ต่อจากนั้นอีกพวกหนึ่งก็ได้หนึ่งคน ผลัดกันเป็นลำดับเรื่อย ๆ ในขณะที่ตีเข้าไปในเขตของอีกพวกหนึ่งนั้น ผู้ตีจะต้องอึดใจออกเสียง “ตี” เรื่อย ๆ ไปพร้อมกับพยายามที่จะฟัน (ถูกตัว) อีกพวกหนึ่งให้ได้เมื่อถูกได้แล้วตนจะต้องรีบกลับมาเขตของตนเสียโดยเร็วโดยไม่ขาดเสียงตี ผู้ที่ถูกฟันจึงจะเป็นผู้ที่หมดสิทธิ์ที่เล่นอีกต่อไป เรียกว่า “ตาย” ขณะที่ผู้ตีเข้าไปในเขตของอีกพวกหนึ่งจนเสียงตีนั้นหมดลงก็ต้องรีบกลับทันที อย่าให้อีกพวกหนึ่งฟันได้ (ถูกตัว) ถ้าผู้ตีหมดเสียงหนีไม่ทันถูกอีกพวกหนึ่งฟันได้ผู้นั้นก็หมดสิทธิ์ที่จะเล่นเหมือนกัน (ตาย) ผู้ที่เรียกว่าตาย ต้องออกพักนอกสนาม

หน้าที่ของฝ่ายรับ เมื่อฝ่ายตี ๆ เข้าไปในเขตของตน จะต้องพยายามจับผู้ตีนั้นให้อยู่ เพื่อให้ผู้ตีหมดเสียงตี คือ หมายความว่า ผู้ที่ตีเข้าไปนั้นไม่สามารถที่จะออกเสียงได้ต่อไป ซึ่งเรียกตามศัพท์เล่นตีจับว่า “ขาดจับ” ผู้ตีเมื่อถูกฝ่ายรับจับได้ก็พยายามที่จะรักษาเสียงไว้ และพยายามที่จะหนีเข้ามาในเขตของตนหรือให้ถึงเขตกึ่งกลางของสนามเล่นให้ได้ ถ้าแม้ว่าผู้ตีเข้าไปในเขตหรือถึงเส้นกึ่งกลางสนามได้ ผู้ที่ถูกตัวผู้ตีทุก ๆ คน ต้องหมดสิทธิ์ในการเล่น (ตาย)

การตัดสิน ตัดสินตามจำนวนคน คือ ถ้าพวกใดตายหมด พวกนั้นก็แพ้ พวกที่ยังมีคนเหลืออยู่เป็นพวกชนะ แต่ถ้าหากมีเหลือทั้งสองพวกก็ให้นับจำนวนคนดูว่าฝ่ายใดคนน้อยกว่า ฝ่ายนั้นเป็นแพ้ ฝ่ายที่มีคนมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ ถ้าเหลือเท่ากันก็เสมอกัน

ประโยชน์

ฝึกการออกกำลังกาย ฝึกการเป็นผู้มีไหวพริบดี ว่องไว

มอกูชอนผ้า

วิธีเล่น

ผู้ที่เล่นนั่งล้อมเป็นวงประมาณ ๑๕ หรือ ๒๐ คน ก็ได้ แล้วอีกคนหนึ่งถือผ้าพันอย่างสายตะพด วิ่งรอบ ๆ วงที่คนนั่งถ้าพอใจจะเขี่ยนผู้ใด ก็ใช้ผ้านั้นวางหรือโยนไว้ข้างหลังผู้ที่นั่งคนนั้น แล้วออกวิ่งไปรอบวงจนมาถึงผ้าที่วางไว้ จึงหยิบผ้ามาเขี่ยนผู้ถูกชอน ผู้ถูกชอนเห็นผ้าในเวลาผู้ชอนยังวิ่งมาไม่ถึงผ้า ผู้ถูกชอนมีสิทธิ์หยิบผ้าวิ่งแทนผู้ชอน ๆ ต้องนั่งลงในวงทันที ไม่เช่นนั้นคนวงทั้งหมดมีสิทธิ์ช่วยเหลือนำตัวผู้ชอนให้ลงนั่งจนได้ผู้ถือผ้าก็ปฏิบัติในการมีผ้าเช่นที่แล้มา ผู้ถูกชอนก็ปฏิบัติดังกล่าวมาแล้ว การเล่นชนิดนี้นิยมเล่นในเทศกาลสงกรานต์

ประโยชน์

ทำให้เกิดความรื่นเริงในหมู่คณะ เป็นการออกกำลังกายให้ร่างกายแข็งแรง โดยวิธีวิ่ง เกิดไหวพริบโดยวิธีถูกชอนผ้า รู้จักระเบียบโดยวิธีนั่ง

ที่มา : จังหวัดเพชรบุรี



ลิงชิงหลัก

วิธีเล่น

จัดคนเข้า ๕ คนให้เป็นลิงเสีย ๑ คน โดยวิธีจับฉลากอีก ๔ คนเข้าประจำหลักที่ปักไว้ แล้วเริ่มผลัดเปลี่ยนหลักกัน ลิงต้องพยายามคอยเกาะหลักให้ได้ เมื่อลิงได้หลักคนที่เหลืออยู่ต้องเป็นลิงต่อไป นอกจากจะทำให้เป็นลิงได้รับความอับอายและเกิดความมานะที่จะเอาชนะโดยวิธียึดหลักแล้วก็ได้สับเปลี่ยนกันแพ้กันชนะ

ประโยชน์

ทำให้เกิดความว่องไว ไหวพริบดีมาก

ที่มา : จังหวัดสมุทรสาคร



รี ๆ ข้าวสาร

วิธีเล่น

ใช้คนสองคนจับมือกันเข้าทั้งสองมือยื่นหันหน้าหากัน มือที่จับชูขึ้นพันหัว ทำคล้ายซุ้มประตู ผู้เล่นนอกนั้นยืนเรียงกันเข้าจับเอวกันเดินลอดประตูที่ว่านี้ ปากก็ร้อง “รี ๆ ข้าวสาร สองทะนานข้าวเปลือก เลือกซ่องโบลาน พานคนข้างหลังไว้” ผู้เป็นประตูจะต้องคอยระวังคำว่า พานคนข้างหลังไว้ จะต้องลดมือลง เอามือนั้น คล่อมคนข้างหลังไว้คนอยู่หลังจะต้องรีบหนีผ่านไปให้ได้ ถ้าถูกเขาพานไว้ต้องตาย ผู้ตายถูกลงโทษให้รำ

ประโยชน์

เพื่อฝึกหัดความว่องไวของผู้ที่เป็นซุ้มประตูและผู้อยู่ท้ายแถว

ที่มา : จังหวัดพระนครศรีอยุธยา



โพงพาง

วิธีเล่น

ให้ผู้เล่นจับไม้สั้นไม้ยาว ผู้ที่ได้ไม้สั้นยืนกลางเป็นวง “ปลา” นอกนั้นเป็น “โพงพาง” ยืนจับมือล้อมวงกันเข้ารอบปลา หันหน้าเข้าข้างใน แล้วกระโดดไปรอบ ๆ ต้องระวังอย่าให้มือหลุดจากกัน และร้องพร้อม ๆ กันว่า “โพงพางเอ๋ย ปลาเข้าลอด ปลาตาบอด เข้าลอดโพงพาง” พอร้องจบให้ทุก ๆ คนที่จับมือกันเป็นวงนั่งยอง ๆ ลงทันที ถ้าผู้ใดนั่งไม่ทันโดยปลาเอามือแตะถูกตัวเข้าก่อน ผู้นั้นจะต้องเป็นปลาแทนในคราวต่อไป แต่ปลาจะออกวงจากที่ก่อนร้องเพลงจบไม่ได้ และถ้าวิ่งไปแตะผู้อื่นไม่ทัน ก็จะต้องเล่นเป็นปลาตามเดิมในคราวต่อไป ถ้าผู้ที่เป็นปลาไม่สามารถจับผู้อื่นให้มาเป็นปลาแทนตนได้ใน ๓ ครั้งซ้อน ๆ กัน ก็ให้ผู้เล่นอื่นทำโทษโดยวิธีช่วยกันจูงทางให้เดินไปจนรอบวงแล้วคงให้เป็นปลาตามเดิม

ประโยชน์

ทำให้เกิดความว่องไว ไหวพริบดีมาก

ที่มา : กรุงเทพมหานคร



รอกม้าชาวเสียม

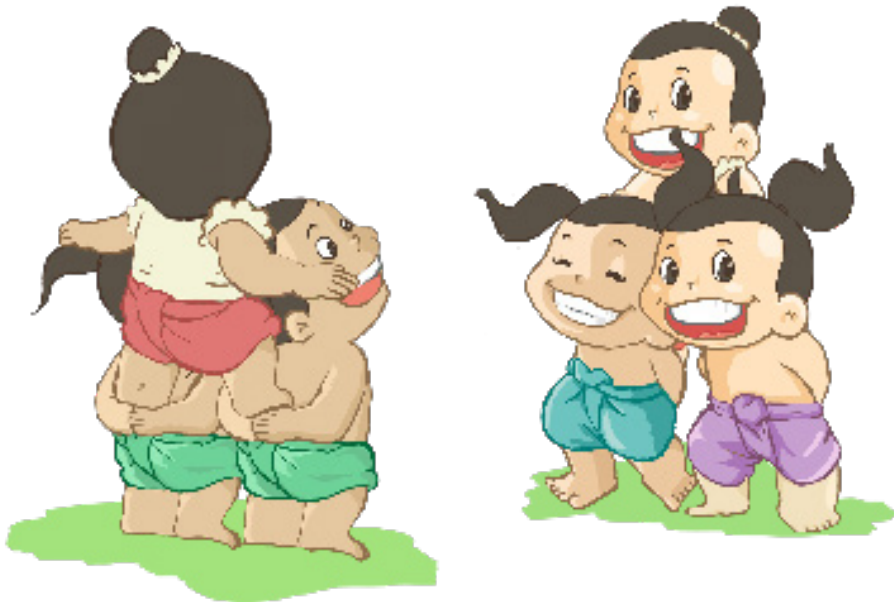
วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นเป็นพวก ๆ ละ ๓ คน เป็นรอกม้า ๒ คน เป็นผู้ขับ ๑ คน คนขับเรียกว่าเจ้าของ ต้องตัวเล็กหน่อยเพื่อให้เบา ต่างพวกต่างไปยังเขตที่กำหนดให้ ให้ผู้เป็นม้า ๒ คนยืนเคียงกัน ใช้มือประสานข้างหลัง พอได้ยินอาณัติสัญญาณ ผู้ขับต้องกระโดดเอาเท้าเหยียบมือผู้เป็นม้าคนละข้าง ใช้มือกอดคอม้าตัวละข้าง กอดไม่ให้ม้าผละออกจากกัน ทันใดนั้นม้าทั้งสองก็วิ่งไปยังจุดหมายที่ได้กำหนดให้ พวกใดถึงก่อนโดยไม่ตกก็ชนะ ถึงที่หลังหรือตกก่อนเป็นแพ้

ประโยชน์

ฝึกความพร้อมเพรียง และเป็นการออกกำลังกาย

ที่มา : จังหวัดแพร่



จับ

วิธีเล่น

กำหนดเขตสนามให้กว้างพอกับจำนวนเด็กที่เล่นซึ่งจะวิ่งไปมาได้ โดยสะดวก เขตสนามนี้จะเป็นรูปวงกลมหรือสี่เหลี่ยมก็ได้ ต้องใช้ปูนโรยเส้นให้เห็นเขตแดนชัด ๆ แล้วแบ่งเด็กที่เล่นออกเป็น ๒ รุ่น คือ ให้มีรุ่นใหญ่เป็นผู้จับและรุ่นเล็กเป็นผู้ตี แต่เด็กรุ่นใหญ่นั้นต้องใช้เด็กโต ๆ ซึ่งมีอายุตั้งแต่ ๑๓-๑๔ ขวบขึ้นไป ส่วนเด็กรุ่นเล็กต้องใช้เด็กเล็ก ๆ ซึ่งมีอายุต่ำกว่า ๑๑ ขวบลงมา ผู้เล่นทั้ง ๒ รุ่นนี้จะมีจำนวนเท่ากันหรือจะให้รุ่นเล็กมากกว่ารุ่นใหญ่ ๒-๓ คนก็ได้



เมื่อแบ่งพวกกันเสร็จแล้ว ก็ให้เด็กกลุ่มเล็กคือพวกตีเข้าไปอยู่ในเขตสนามทั้งหมด ส่วนเด็กกลุ่มใหญ่คือพวกจับ ต้องกระจายกันอยู่รอบสนาม เมื่อได้อาณัติสัญญาณพวกจับก็กรูกันเข้าไปในสนาม เพื่อพยายามจับหรือปลุกปล้ำและดึงเอาพวกตีออกจากเขตสนามทั้งหมด ส่วนพวกตีเมื่อเห็นพวกจับกรูกันเข้ามาจะจับ ก็รวมหมู่กันพยายามใช้ฝ่ามือตีหรือปัดพวกจับเบา ๆ ปองกันตัวไว้อย่าให้ถูกจับออกไปได้โดยง่าย การเล่นเช่นนี้พวกจับต้องหาวิธีล่อจับเอาพวกตีออกไปโดยละม่อม จะเข้าประหัดประหารจับเอาทีเดียวไม่ได้ เพราะตนจะถูกพวกตี ๆ เอาอย่างไม่เลือกที่ ซึ่งตนมีหน้าที่จับจะตีได้ประการใดไม่ได้

การตัดสิน ถ้าพวกจับ ๆ พวกตีออกจากเขตได้หมด ก็นับเป็นพวกจับชนะ แต่ถ้าจับออกไม่หมดหรือไม่ได้เลยตลอดเวลา ก็เป็นพวกตีชนะ

ประโยชน์

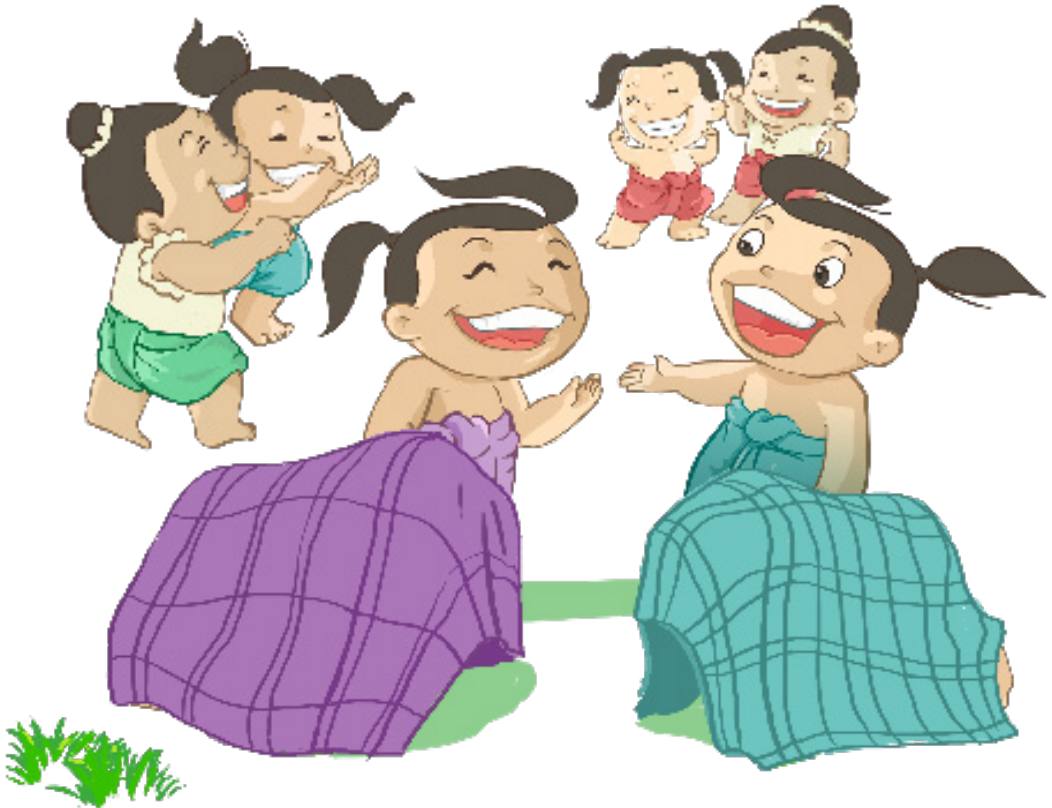
ผู้เล่นออกกำลังกายทุกส่วน เกิดความรัก ความสามัคคีในหมู่คณะ มีความอดทน ไม่โกรธง่าย

ที่มา : จังหวัดลำพูน

ไก่ตบ

วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ พวก ๆ ละเท่า ๆ กัน ไม่จำกัดขนาดหรือจะจำกัดก็ได้ ผู้เล่นทั้งหมดต้องมีตั้งแต่ ๕-๖ คนขึ้นไป และต้องมีหัวหน้าฝ่ายละ ๑ คน เพื่อเป็นผู้นำไก่ออกแสดงในกลางสนาม เมื่อตกลงกันแล้วต่างฝ่ายต่างไปหาที่กำบังไม่ให้มองเห็นกันได้ เมื่อได้ที่กำบังแล้ว การเป็นไก่แล้วแต่หัวหน้าจะให้ใครเป็นก่อนเป็นหลัง ต้องมีผ้าฝ่ายละ ๑ ผืน จะใช้ผ้าขนหนูหรือผ้าอะไรก็ได้ สำหรับคลุมตัวไก่ให้มืดตัวไม่ให้รู้จักก็แล้วกัน หยัดนั่งสักครู่หนึ่งหัวหน้าก็เอาผ้าคลุมคนใดคนหนึ่งที่จะให้เป็นไก่แล้วแต่หัวหน้าจะเลือก



ก่อนที่จะนำไก่ออกแสดงต้องกำชับผู้ที่จะเป็นไก่เสียก่อนว่า “ถ้าฝ่ายเขาตบหลังบอกให้ขันเราต้องทำเป็นขันดังไก่แต่ต้องให้เสียงเล็กอย่าให้พวกเขาจำเสียงได้” เมื่อนัดแนะกันเสร็จแล้วจึงนำไก่ออกแสดงในสนามกลางแจ้งเมื่อถึงสนามแล้วให้ไก่ฟุบตัวลงนั่งอยู่กับพื้น อีกฝ่ายหนึ่งก็ทำทำนองเดียวกัน ผู้เป็นหัวหน้าฝ่ายหนึ่งต้องใช้มือตบหลังไก่อีกฝ่ายหนึ่งบอกให้ขัน ไก่ก็ทำเป็นขันจะขันก็ครั้งก็แล้วแต่ผู้บอก เมื่อได้ยินเสียงไก่ขันแล้วผู้เป็นหัวหน้าต้องสังเกตดูว่า จะเป็นใครและชื่ออย่างไร เมื่อแน่ใจแล้วร้องขานชื่อขึ้น แล้วเปิดผ้าคลุมออกดูว่าจะถูกหรือผิด ถ้าทายชื่อถูกก็ได้ไก่อ้นั้นเป็นเชลยของตน ถ้าทายไม่ถูกต้องคืนไก่ไปอยู่ดังเดิม ผลัดกันทำดังนี้จนกว่าไก่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะถูกขานชื่อได้ไปหมด เมื่อฝ่ายใดหมดก่อนก็ตัดสินให้เป็นฝ่ายแพ้ ฝ่ายได้ไก่อมากเป็นฝ่ายชนะเท่านั้น

ประโยชน์

เป็นการฝึกให้ใช้ความสังเกตและจดจำ ฝึกสัมผัสทางหู

ที่มา : จังหวัดเชียงราย

ไก้อีกอี

วิธีเล่น

ผู้เล่นแบ่งเป็น ๒ พวก ไม่จำกัดชายหญิง พวกหนึ่งไม่น้อยกว่า ๕ คน และในพวกหนึ่งต้องมีหัวหน้าคนหนึ่ง ต่างพวกต่างแยกกันออกไปห่างพอควร โดยไม่ให้เห็นกัน แล้วหัวหน้าของฝ่ายหนึ่ง ๆ ก็เลือกคนในพวกของตน สมมติให้เป็นไก้อีกอีคน แล้วใช้ผ้าห่อหรือผ้าอะไรก็ได้พอให้คลุมตัวไก้อีกอีพาดินไปหมอบลงกลางเขตแดน เพื่อให้หัวหน้าอีกฝ่ายหนึ่งทายว่าเป็นใคร



วิธีทาย คือหัวหน้าฝ่ายหนึ่งไปจับตรวจดูไก่อีกฝ่ายหนึ่ง แล้วบังคับให้ไก่ขันโดยมีคำบอกว่า “ขัน” ไก่ก็ขันว่า อิกอ้ออ้ออิก เสียงใหญ่เล็กแล้วแต่จะทำเพื่อไม่ให้เขาจำเสียงได้ แล้วหัวหน้าทั้งสองก็ทายว่าคนที่เป็นไก่ของอีกฝ่ายหนึ่งนั้นเป็นใคร (บอกชื่อ) เมื่อทายแล้วหัวหน้าไก่ต้องเปิดผ้าให้เห็นจริงว่าเป็นใคร เพื่อแสดงความบริสุทธิ์ ถ้าต่างคนต่างทายถูก ก็ทายกันต่างนำไก่ของตนกลับ แต่ถ้าฝ่ายหนึ่งทายผิด ฝ่ายหนึ่งทายถูกฝ่ายผิดต้องเสียไก่ให้ไป แล้วนำไก่ตัวใหม่มาอีก ไก่ตัวที่ได้ไปก็ตกไปเป็นของฝ่ายนั้นให้ไปเข้าร่วมกับไก่ที่มีอยู่ และจะนำมาให้ฝ่ายเดิมของไก่อันนั้นทายอีกก็ได้ ฝ่ายใดชนะได้ไก่อมากกว่า ๔ ตัว ให้ชี้หลังในระยะทางไกล ๑๕ ก้าว เป็นรางวัล ผลัดเปลี่ยนหัวหน้าบ่อย ๆ ก็ได้

ประโยชน์

มีความสนุกรื่นเริง ทำให้รู้จักสังเกต

ที่มา : จังหวัดแพร่

ข้ามหัว

วิธีเล่น

ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น เล่นมากคนดี ให้คนหนึ่งทำท่าต่อไปนี้

- ท่าที่หนึ่ง นั่งเหยียด ๒ ขาซ้อน โดยเอา ๒ ส้นเท้าซ้อนตั้งชี้
- ท่าที่สอง นั่งเอา ๒ ส้นเท้าซ้อนกันแล้วเอา ๒ ส้นมือซ้อนกันห่าง ๆ
- ท่าที่สาม นั่งพับศอกข้างหนึ่งทำดิน แล้วอีกข้างหนึ่งเหยียดยกชูไว้
- ท่าที่สี่ ยืนโค้งตัวลงข้างหน้า แล้วเหยียดมือลง ปลายนิ้วจรดที่หัวแม่เท้า
- ท่าที่ห้า ขีดเส้นสำหรับกระโดดไกลเท่าวาของผู้ทำ ๑ วา อย่างธรรมดา
- ท่าที่หก วาเหยียด ๑ วา (วาลวง) ของผู้ทำ คือให้ผู้ทำนอนลงแล้วเหยียดเท้าสุดเท้า เหยียดมือให้สุดมือ แล้วขีดเส้นไกลนั้น ผู้เล่นเข้ากระโดดทีละคนทุก ๆ ท่า คือตั้งแต่ท่าที่หนึ่งจนถึงท่าที่หก เป็นตอน ๆ ไป แต่ถ้าใครกระโดดไม่พ้นในท่าไหน ต้องปรับให้เปลี่ยนตัว แทนผู้ที่ทำท่าอยู่นั้นในท่านั้นทันที และทำท่าต่อ ๆ ไป จนกว่าจะมีผู้กระโดดไม่พ้นมาเปลี่ยน สำหรับผู้กระโดดไม่พ้นแล้วถูกปรับให้ทำท่าต่าง ๆ นี้วิธีเล่นห้ามไม่ให้เข้ากระโดดแข่งขันอีกให้คงเหลือเฉพาะผู้ที่แสดงได้ตลอดตั้งแต่ท่าแรกไม่ผิดพลาดเลยให้เข้ากระโดดได้ตั้งนี้เพื่อจะคัดเอาผู้ที่กระโดดได้เยี่ยมจนถึงท่าที่หก ผู้ที่กระโดดได้เยี่ยมจนถึงท่าที่หกนี้ จะได้รับยกย่องจากผู้กระโดดแพ้ทุก ๆ คนให้เป็นผู้ห้ามแท้ไปเป็นพิธีสนุกนัก



วิธีตัดสิน

๑. ผู้แข่งขันกระโดดไม้พัน นับว่าแพ้
๒. ผู้กระโดดไม้พันต้องเข้าแทนผู้ที่ทำท่าอยู่ก่อนและต้องทำท่าต่อ ๆ ไป
๓. ผู้แพ้ทุก ๆ คนต้องยอมหามผู้กระโดดชนะเลิศทุกท่า

ประโยชน์

ฝึกกระโดดไกล และกระโดดสูง ความว่องไว และไหวพริบ ออกกำลังกาย และความอดทน แข็งแรง เกิดความสนุก ร่าเริง ความสามัคคีกัน ในระหว่างผู้เล่น

ที่มา : จังหวัดแพร่

ดึงหนัง

วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองพวกเท่า ๆ กันจะเป็นพวกละก็คนที่สุดแล้วแต่จำนวนคนสมัคร ปักเสาหรือธงชนะไว้ฝ่ายละหลัก คู่แข่งขันทั้งสองฝ่ายจับหนังมายืนท่าเตรียมอยู่ระหว่างหลักซ้ายสองหลักนั้น ผู้ตัดสินวัดระยะห่างจากหลักซ้ายชนะถึงปลายหนังทั้ง ๒ ให้มีระยะเท่า ๆ กัน แล้วให้สัญญาณลงมือแข่งขันฝ่ายไหนลากเอาอีกฝ่ายหนึ่งไปถึงหลักธงของฝ่ายตนได้ฝ่ายนั้นเป็นฝ่ายชนะ

ประโยชน์

เพื่อรักษาประเพณีดั้งเดิมไว้ เกิดความสนุกสนานรื่นเริง สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ และได้ออกกำลังกาย

ที่มา : จังหวัดเพชรบูรณ์



นางไก่

วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองพวกควรเป็นหญิงพวกหนึ่งชายพวกหนึ่ง จะเป็นพวกละกี่คนก็ได้ แล้วต่างก็บอกพวกของตนออกไปอยู่ในที่ลับตา ต่อจากนี้ต่างพวกก็เอาผ้าคลุมคนเล่นของตนคนหนึ่งให้มิดชิด ซึ่งสมมติว่าเป็น “นางไก่” โดยมีอีกคนหนึ่งเป็นเจ้าของ นำนางไก่นั้นออกมาพบกันกลางสนาม ให้นางไก่ขยับเป็นเสียงไก่ขึ้นดัง ๆ ให้เจ้าของไก่ต่างคนต่างทายว่าผู้ที่เป็นนางไก่นั้นคือใคร ถ้าทายถูกผู้เป็นเจ้าของไก่ตัวที่ถูกทายจะต้องรำให้ดูหนึ่งเพลง ถ้าทายผิดหรือถูกด้วยกันทั้งสองฝ่ายก็แล้วกันไป เมื่อรำหรือทายแล้วก็กลับไปซ่อนนางไก่ออกมาอีก จนพอสมควรกับเวลาจึงเลิกกัน การเล่นชนิดนี้ไม่มีการแข่งขันแพ้ชนะ เป็นการเล่นเพื่อความสนุกครึกครื้น มักเล่นในเวลาากลางคืนเดือนหงายเพื่อเป็นการระสรวลในการซ่อนนางไก่ มักเล่นในเทศกาลสงกรานต์

ประโยชน์

สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ รู้จักการสังเกต

ที่มา : จังหวัดสุโขทัย



ลูโซ่เต่า

วิธีเล่น

เครื่องใช้ในการเล่น ๑. ลูกหินเท่าจำนวนคนเล่น หรือจะใช้ไม้ซีกเล็ก ๆ ยาวประมาณ ๓-๘ นิ้ว แทนก็ได้ จัดสนามเล่น เขียนวงกลมวัดผ่าศูนย์กลาง ๖-๗ ฟุต ตรงศูนย์กลางวงกลมนั้น นำเอาลูกหินหรือวัตถุใด ๆ ที่สมมติว่า แทนไข่วางไว้มีจำนวนเท่าคนผู้เล่น

ให้ผู้เล่นมาจับไม้สั้นไม้ยาว ถ้าคนใดถูกไม้สั้นคนนั้นต้องเป็นเต่า เมื่อถูกเป็นเต่าแล้วต้องเข้าไปกกไข่ คือ ลูกหินที่วางไว้ในวงกลมนั้น การกกไข่นั้น ผู้เป็นเต่าจะต้องเอามือทั้งสองวางกับพื้น เขยียดขาทั้งสองออกไปเบื้องหลัง คล้ายกับจะเดิน ๔ เท้า ฉะนั้น ส่วนไข่จะต้องอยู่ในร่มอกของเต่า เมื่อเต่าเข้ากกไข่เรียบร้อยแล้ว ผู้เล่นก็เข้าแย่งไข่ ส่วนเต่าจะต้องให้เท้าคอยเตะถีบผู้มาแย่งไข่ (ห้ามการใช้มือ) แต่การเตะถีบผู้แย่งไข่นั้น ตัวของเต่าจะต้องให้มือหรือเท้า อยู่ในวงกลมนั้นด้วย ข้างใดข้างหนึ่งจะออกจากวงไปเตะไม่ได้ ถ้ามือหรือเท้า ของเต่าทั้งสองข้างออกพ้นเส้นวงกลมไปจะเตะถีบถูกผู้แย่งก็ไม่นับว่าถูก



ถ้าไข่กระจายออกจากกองแห่งจุดศูนย์กลาง จะกระจายอยู่ในวงกลมก็ตาม หรือออกนอกวงกลมอยู่ข้าง ๆ ก็ตาม ถ้าผู้แย่งยังเอาไปไม่ได้ แต่มีสิทธิที่จะเก็บมารวมไว้ตามเดิม ผู้แย่งจะใช้มือจับถือเอาไข่ก็ได้ หรือจะใช้เท้าเหยียบให้ออกมานอกวงไกล ๆ แล้วเก็บเอาภายหลังก็ได้ ไข่แย่งจะเข้าข้างหน้าข้างหลังหรือข้าง ๆ ตัวแต่ก็ได้ ถ้าเตะเตะหรือถีบถูกผู้แย่งคนใดเข้า ผู้ถูกเตะถูกถีบนั้นจะต้องมาเป็นเต่าแทน ไข่ที่แย่งได้จากเต่าตัวเดิมเท่าใดจะต้องเอามาส่งคืนให้ครบจำนวนผู้เล่นอย่างเดิมแล้วเต่าตัวใหม่เข้ากตต่อไป

ถ้าผู้แย่ง ๆ ไปได้หมด จับเต่าปิดตาให้พวกแย่งคนใดคนหนึ่งนำเอาจำนวนไข่เต่าไปซ่อน เรียกว่า “บ่มไข่” ขณะที่ผู้นำไข่ไปซ่อน ผู้เล่นทั้งหมดจะต้องมารวมอยู่ในวงกลมทั้งตัวเต่าด้วย เมื่อผู้นำไข่ไปซ่อนวิ่งกลับมาเข้าอยู่ในวงกลมเรียบร้อยแล้วก็เปิดตาของเต่าออกเปิดโอกาสให้เต่าไปเดินเที่ยวหาไข่ของตน (การซ่อนไม่ให้ผู้นำไปซ่อนจนไกลเกินสมควร) เมื่อเต่าเดินเที่ยวหาไข่ของตนนั้น ผู้ซ่อนจะต้องเป็นผู้กะเวลา ถ้าประมาณ ๑๐ นาทีเต่ายังหาไข่ไม่ได้ เรียกว่า “ไข่เนา” ผู้นำไปซ่อนจะต้องประกาศว่า “ไข่เนาแล้ว” ผู้เล่นทุกคนจะต้องเข้าจูงมือบ้างจับแขนของตัวเต่าบ้าง (แต่ผู้นำไข่ไปซ่อนมีสิทธิที่จะต้องจับหูเต่าเบื้องขวา ผู้ปิดตาก็เข้าไปจูงหูเบื้องซ้าย) ค่อยเดินพาตัวเต่าไปชี้บอกที่ซ่อนของไข่ให้ ขณะที่เดินแห่เต่าไปนั้น ผู้เล่นจะต้องมีบทร้องว่า “จูงหูจูงหางเอานกยางไปปล่อย” เมื่อเต่าเก็บไข่มาครบตามจำนวนแล้ว กลับเข้ามาในวงกลม และจะต้องเป็นเต่ากกไข่ต่อไปจนกว่าจะถีบหรือเตะคนใดคนหนึ่งได้ แล้วผู้ถูกถีบเตะจะได้เข้ามาเป็นเต่าแทนตนต่อไป

ประโยชน์

ได้ออกกำลังกายและฝึกความว่องไวของร่างกาย

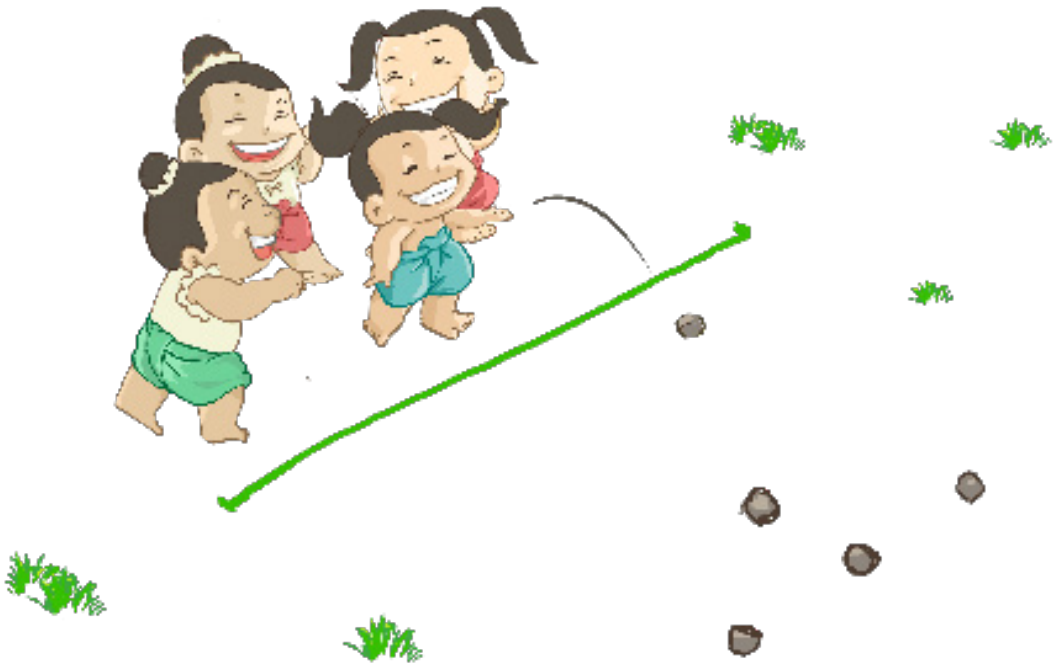
ที่มา : จังหวัดเชียงใหม่

หมากข่าง

วิธีเล่น

มีลูกตั้งฝ่ายละ ๕ ลูก ลูกตั้งใช้ลูกสะบ้า ลูกกลิ้งฝ่ายละเท่า ๆ กัน ถ้าข้างหนึ่ง ๑๐ ลูก อีกข้างหนึ่งก็ต้อง ๑๐ ลูก ลูกกลิ้งใช้ไม้แก่นเหนียวกลิ้งรูปกลมอย่างลูกฟุตบอล วัดโดยรอบ ๖ นิ้วครึ่ง หรือ ๘ นิ้วครึ่ง

เมื่อตั้งต้นเล่น ฝ่ายใดจะลงมือขึ้นก่อนก็ได้ แล้วแต่จะตกลงกัน ลูกกลิ้งที่ฝ่ายหนึ่งกลิ้งไปเฉพาเวลาเล่นครั้งแรกจะต้องเป็นลูกเพิ่มหรือลูกเชลยของฝ่ายนั้นผลัดเปลี่ยนกันได้ ๆ ลูกเชลย จนกว่าจะถูกลูกตั้งได้หมดหรือแพ้ชนะกัน



การแพ้ชนะกัน ถ้าลูกกิ้งของฝ่ายใดกิ้งไปถูกลูกตั้งของฝ่ายตรงข้าม
ล้มหมด ฝ่ายที่ถูกตั้งล้มหมดก่อนเป็นฝ่ายแพ้ ถ้าล้มเท่ากันทั้ง ๒ ฝ่าย เรียกว่า
เสมอกัน ไม่แพ้ไม่ชนะกัน การที่ถูกตั้งล้มนั้นต้องล้มด้วยลูกกิ้งมาโดนลูกล้ม
จริง ๆ วัตถุประสงค์อื่นทำให้ล้มใช้ไม่ได้ เช่นลูกตั้งกับลูกตั้งถูกกันล้มหรือกระเทือน
ล้มใช้ไม่ได้

การแพ้และชนะกันแล้วจะเล่นต่อไป ให้ฝ่ายชนะขึ้นต้นทำก่อนเสมอ
ถ้าลูกตั้งล้มหมดทั้ง ๒ ฝ่าย เรียกว่าเสมอกัน ก็ให้ฝ่ายที่มีลูกกิ้งเดิมค้างอยู่
มีมือมากเป็นฝ่ายลงมือทำก่อน หรือแล้วแต่จะตกลงกันให้ฝ่ายใดขึ้นทำก่อนก็ได้
ระยะของการเล่น กว้างยาวแล้วแต่จะตกลงกัน ระยะกิ้งห่างจากลูกตั้งไกล
ที่สุด ๖ วา ใกล้ที่สุด ๔ วา

หมายเหตุ วิธีกิ้งลูกกิ้ง ให้กิ้งไปตามพื้นดิน ใช้ทอยหรือโยนหรือปา
ไม่ได้ จะทอยหรือโยนได้ต่อเมื่อลูกตั้งฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเหลือเพียงหนึ่งลูกเท่านั้น

ประโยชน์

เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ ฝึกการใช้มือ

ที่มา : จังหวัดแม่ฮ่องสอน

กาชิงไข่

วิธีเล่น

จำนวนคนเล่นตั้งแต่ ๖ คนขึ้นไป ยังมีจำนวนมากยิ่งดี วิธีเล่นต้องมีผู้เฝ้าไข่คนหนึ่ง นอกนั้นจะต้องหาไข่ ซึ่งใช้อะไรแทนก็ได้ อาจจะเป็นท่อนไม้สั้น ๆ กาบมะพร้าว มะนาว ฯลฯ กองไว้ที่โคนเสา และที่โคนเสานั้นต้องมีปลอกหลวม ๆ สวมไว้ มีเชือกยาวประมาณ ๒ เมตร ผูกไว้กับปลอก คนเฝ้าจะต้องจับปลายเชือกเสมอ พอเริ่มลงมือเล่นผู้เป็นเจ้าของไข่ก็ช่วยกันเข้าแย่งไข่ที่โคนเสา ผู้เฝ้าไข่พยายามโหนตัวไปมา เพื่อจะถูกต้องคนเข้าไปแย่งไข่ ถ้าคนเฝ้าไข่อวัยวะส่วนหนึ่งส่วนใดถูกคนแย่งไข่ คนแย่งจะต้องกลับไปเป็นผู้เฝ้าไข่ทันที แต่ถ้าคนแย่งไข่ได้หมดโดยคนเฝ้ามิได้ถูกต้องผู้ใด ก็ให้นำไข่ไปกองไว้ยังโคนเสาตามเดิม และคนเฝ้าไข่นั้นเองทำหน้าที่เฝ้าต่อไปในรอบที่ ๒-๓

ประโยชน์

ฝึกหัดความว่องไวและไหวพริบ

ที่มา : จังหวัดสุราษฎร์ธานี



เก้าอี้คน

วิธีเล่น

วิธีจัดเก้าอี้คนกลางสนาม ไม่กำหนดจำนวนผู้เล่นและไม่ต้องมีเครื่องใช้
อย่างใด มีความมุ่งหมายเพื่อได้ออกกำลังตัดกายในกลางแจ้ง ในยามพักผ่อน
ฝึกหัดให้มีความทนทานว่องไวและแข็งแรง ให้ผู้เล่นทุกคนยืนแถวเรียงหนึ่ง
เป็นวงกลมหันหน้าตามหลังกันในวงกลม ให้หัวแถวกับปลายแถวติดกัน

ผู้ให้อาณัติสัญญาณรื่องว่า “หนึ่ง” หมายความว่า ให้ผู้เล่นทุกคน
เตรียมตัว “สอง” ให้ผู้เล่นลงมือทำ คือนั่งงอเข่าและนั่งบนเข่าพร้อมกันทุก ๆ คน
เป็นวงกลม เพื่อแสดงให้ดูถึงการใช้ไหวพริบ ความเร็วและความอดทน

ประโยชน์

ฝึกความอดทน การใช้ความเร็ว และการใช้ไหวพริบ

ที่มา : จังหวัดภูเก็ต



คลี

วิธีเล่น

ให้จัดคนข้างละ ๑๐ คน หรือมากกว่า ๑๐ คน จะเป็นชายหรือหญิง หรือชายข้างหญิงข้างก็ได้ ยืนห่างกันประมาณ ๘ วา หรือขนาดพอยนคลีไปถึงกันสะดวก ใช้ผ้าขาวม้าหรือผ้าอะไรก็ได้ปั่นกลมประมาณเท่าผลส้มโอ และผูกเงื่อนไว้ ๒ เงื่อนสำหรับถือได้สะดวกในเวลาโยนไปมา เมื่อจัดคนเตรียมพร้อมทั้ง ๒ ฝ่ายแล้วฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดจะเป็นผู้โยนคลีไปให้อีกฝ่ายหนึ่งก่อนก็ได้ ถ้าฝ่ายรับจับคลีได้โดยไม่ตกพื้นดิน ฝ่ายรับจะได้ป่าคนฝ่ายโยนครั้งหนึ่ง เมื่อฝ่ายรับปาถูกคนหนึ่งคนใดฝ่ายรับก็ได้ตัวผู้ที่ถูกปามากกักขังไว้ในบริเวณ ถ้าฝ่ายรับปาไปไม่ถูกคนหนึ่งคนใด ฝ่ายถูกปาเก็บคลีนั้นโยนกลับคืนไป ถ้าฝ่ายรับจับคลีได้อีกก็จะได้ป่าฝ่ายโยนอีก แต่ถ้าฝ่ายรับจับคลีไม่ได้ ฝ่ายรับก็จะกลับเป็นฝ่ายโยนคลีไปให้ฝ่ายถูกปารับบ้าง ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดจับคลีได้ก็ต้องปาฝ่ายโยนเสมอไป ทำอย่างนี้จนมีการชนะหรือแพ้ ทั้ง ๒ ฝ่ายต่างพยายามคอยรับคลีที่โยนมาหรือหลบหลีกคลีที่ปามานั้นโดยกวาดขัน ถ้าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งปาถูกคนใดคนหนึ่งก็ต้องพาตัวคนนั้นไปควบคุมดังกล่าวแล้ว แต่ตัวคนที่ถูกฝ่ายหนึ่งควบคุมก็จะต้องพยายามดิ้นรนจะออกไปจับคลีที่ฝ่ายพวกของตนโยนมาให้ได้ เมื่อจับคลีได้ก็เอาคลีนั้นตีฝ่ายที่ควบคุมตนคนละทีทุกคนเรียกว่า “ลานาย” แล้วไปที่อยู่ของตนตามเดิม ถ้าออกจับคลีไม่ได้ก็ต้องให้ฝ่ายที่ควบคุมควบคุมเรื่อยไปจนแพ้ชนะ ฝ่ายที่ควบคุมก็จะต้องพยายามคอยป้องกันมิให้ผู้ที่ถูกคุมตัวไว้ออกจับคลีได้สะดวก ถ้าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งถูกปาเอาตัวไปควบคุมไว้จนหมดฝ่ายนั้นก็นับเป็นแพ้ ฝ่ายที่ชนะยกพวกเข้าครอบครองแดนของฝ่ายแพ้เรียกว่า “ได้เมือง” ฝ่ายแพ้ต้องตั้งที่อยู่ใหม่

ประโยชน์

สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ การออกกำลังกาย

ที่มา : จังหวัดชุมพร



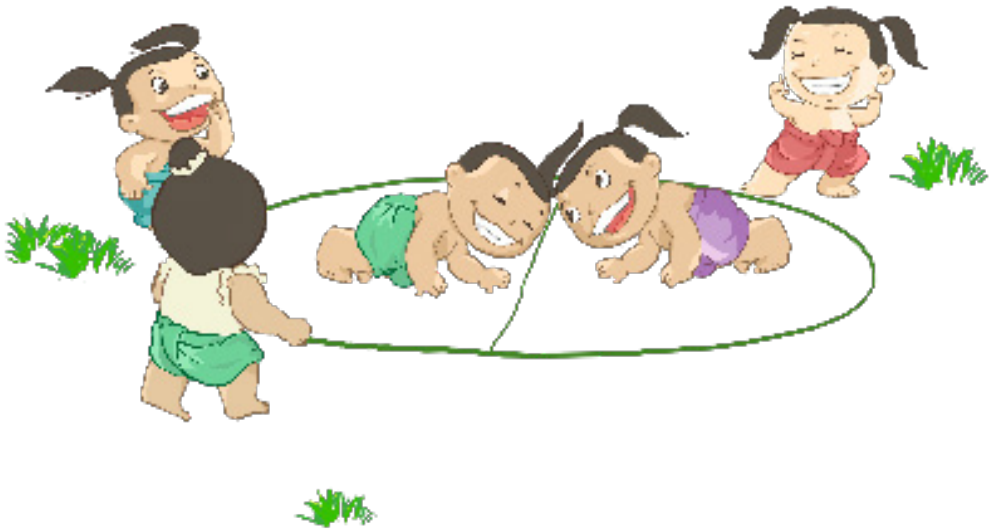
ชนโคคน

วิธีเล่น

แบ่งออกเป็นสองพวก ๆ ละ ๕ คน ในพวกหนึ่งสมมติ คนเล่นให้เป็นโค ๑ คน เป็นหมอแต่งโค ๑ คน เป็นคนถืออาหารและน้ำสำหรับโค ๑ คน เป็นคนจูงโคเข้าวง ๑ คน คนที่เป็นโคเลือกคนที่มีร่างกายแข็งแรง ฉลาดไหวพริบดี คนที่เป็นโคจะต้องคลานใช้มือทั้ง ๒ และเข่าทั้ง ๒ ข้างต่างขาโค ใช้ไหล่และศีรษะต่างเข่าชนกัน คนจูงจูงเข้าวงชนกัน ต้องมีเชือก ๑ เส้น ยาวประมาณ ๕ ศอก ใช้เชือกชนิดที่อ่อน ๆ เช่น เชือกด้วยเช็ด ขนาดกลางไมโตและไมเล็กเกินไป ต้นและปลายเชือกผู้วางโคต่างถือไว้ข้างละคน วัดเส้นเชือกให้ได้กึ่งกลางพอดีให้คนโคใช้ปากคาบเชือกสมมติว่าร้อยจุมกโค คนที่เป็นหมอแต่งโคเลือกคนที่ตกลงขบขันท่าทางเป็นคนเลื่อมใสทางไสยศาสตร์ ต้องมีหมอน้ำมันต์ ๑ ใบ เวลาเข้าแต่งโคฝ่ายตนผู้นั้นจะต้องแสดงวิธีปลุกเสก ด้วยคาถาอาคมตามแต่ตนจะสมมติขึ้น คนที่จัดอาหารและน้ำสำหรับโคคน จะต้องมีน้ำและหญ้า หรือจะใช้ขนมต่างหญ้าก็ได้ ถือเข้าสู่สนามโค เพื่อให้โคคนกินไปก่อนเวลาเข้าชน ว่าด้วยวิธีเล่น สนามต้องเป็นรูปวงกลม ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายต้องอยู่ด้านตรงกันข้าม ตรงกลางสนามกรรมต้องทำเครื่องหมายไว้กึ่งกลางสนามพอดี เป็นเขตกำหนดสำหรับพักโคทั้งสองฝ่าย เมื่อจูงโคของตนมาถึงแล้ว จะล้วงล้าพาโคของตนหันไปไม่ได้ เมื่อทั้งสองฝ่ายมาถึงเครื่องหมายที่กรรมการทำไว้แล้ว ผู้วางโคทั้งสองฝ่ายต่างชักเชือกที่โคคนคาบออกเสียปล่อยให้โคคนต่อสู้กันตัวต่อตัว

กรรมการจะต้องให้เวลาผู้เล่นทั้งสองฝ่ายเตรียมตัว ๑๐ นาที เมื่อกรรมการให้อาณัติสัญญาณครั้งที่ ๑ หมอแต่งโคจะต้องเตรียมโคของตน เช่นสมมติว่าให้ปลุกเสกคาถาอาคม ผู้เลี้ยงโคให้โคกินหญ้า เมื่อครบกำหนดเวลาที่กรรมการวางไว้ให้เตรียมตัวแล้ว ก็อาณัติสัญญาณครั้งที่ ๒ เมื่อผู้เล่นได้ยินอาณัติสัญญาณ

ครั้งที่ ๒ ต่างก็นำโคของตนไปที่เครื่องหมายวางโค คนถืออาหารโคไม่ต้องไป ขณะที่ทั้งสองฝ่ายจูงโคของตนออกไปสู่ที่วางโคนั้น หมอโคต้องเดินนำหน้าโค และประปรายน้ำมนต์ไปด้วย พอถึงเครื่องหมายแล้วหมดโคกลับไปเดิม ต่อจากนั้นเป็นหน้าที่ของคนวางโค เมื่อกรรมการเห็นว่าผู้เล่นทั้งสองฝ่าย มาถึงที่หมายพร้อมกันแล้ว ก็ให้อาณัติสัญญาณครั้งที่ ๓ อาณัติสัญญาณ ครั้งที่ ๓ ผู้วางทั้งสองฝ่ายต่างชักโคของตนเข้ามาให้ศีรษะถึงกันพอดีแล้ว เอาเชือกที่โคคนคาบออกเสีย แล้วคนวางโคทั้งสองฝ่ายต่างวิ่งกลับไปเดิม ปล่อยให้โคคนต่อสู้กันตัวต่อตัว



ระเบียบของการตัดสิน กรรมการคอยดูว่า

๑. กำลังกายฝ่ายไหนจะดีกว่ากัน
๒. หากฝ่ายใดใช้มือเป็นเครื่องต่อสู้ ตัดสินให้ฝ่ายนั้นเป็นผู้แพ้
๓. ฝ่ายโคล้มหงายหน้าขึ้นแสดงว่าหมดกำลังตัดสินเป็นผู้แพ้
๔. ฝ่ายโคออกปากว่าสู้ไม่ได้เป็นผู้แพ้

หลักของการเสมอกัน ก่อนลงมือเล่นกรรมการควรจะให้เวลาไว้ หากคู่ต่อสู้ทั้งสองฝ่ายมีกำลังกายและไหวพริบเท่า ๆ กัน สู้กันไปจนหมดเวลา ตัดสินเป็นเสมอกัน

ประโยชน์

ได้ออกกำลังกาย เกิดความฉลาด มีไหวพริบ สร้างความสนุกสนาน รื่นเริงในหมู่คณะ

ที่มา : จังหวัดสงขลา

ชิงหลักชัย

วิธีเล่น

๑. ปักเสาหลักต้นหนึ่งโตพอควร สูงราว ๒ เมตร หรือจะใช้ต้นไม้แทนก็ได้ ซึ่งเรียกว่า “หลักชัย” (ควรมีผ้าหรือธงติดไว้ที่หลักให้แลเห็นได้ชัดเจน)

๒. ต้องมีที่เล่นกว้างขวางพอที่ผู้เล่นจะได้วิ่งและหลบหนีในเวลาเล่น และควรมีที่กำบังการหลบหนีได้ตามควร แต่กรรมการกะอาณาเขตให้ด้วย (ขนาดเท่าสนามฟุตบอลก็ใช้ได้)

๓. แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ พวก พวกละเท่า ๆ กัน จะเป็นฝ่ายละกี่คนก็ได้แล้วแต่จะเห็นสมควร การแต่งกายของทั้งสองฝ่ายควรแต่งให้ต่างกัน หรือใช้เครื่องหมายต่างกัน

๔. กรรมการจัดให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายเสี่ยงทายกัน ฝ่ายใดเลือกได้ที่หลัง ถูกเป็นฝ่ายรับ หรือเฝ้าหลักชัย ฝ่ายที่เลือกได้ก่อนเป็นฝ่ายชิงหลักชัย

สมมติว่า พวกที่เลือกได้ก่อนเป็นพวก ก. และเลือกได้ที่หลังเป็นพวก ข. เพราะฉะนั้นพวก ข. จะต้องเป็นผู้เฝ้าหลักชัย การเฝ้าหลักชัย ให้เลือกคนในพวกของตนคนหนึ่งเป็นผู้เฝ้า ซึ่งจะต้องระมัดระวังอย่างที่สุดที่ไม่ให้ฝ่ายปรปักษ์มาแตะต้องหลักชัยได้ก่อนที่พวกของตนจะถูกตัวฝ่ายปรปักษ์ก่อน ถ้าผู้ใดพยายามเข้ามาจับหลักชัยไว้ได้ก่อนฝ่ายเฝ้าหลัก จะถูกต้องนั้น นับเป็นชนะไปได้คนหนึ่งแล้วคนต่อ ๆ ไปต้องพยายามเช่นเดียวกัน แต่ถ้าผู้เฝ้าหลักถูกตัวเสียก่อนที่จะมาถึงหลักได้ นับเป็นตาย คือ หมดสิทธิ์ในการเล่นรอบนั้นไปอีกคนหนึ่ง

ก่อนลงมือเล่นพวก ข. คือพวกที่อยู่เฝ้าหลักชัยต้องผูกตาทอดทุกคน ในขณะที่ผูกตาแล้วพวก ก. ออกจากที่หนีไปซุ่มซ่อนตัวอยู่ในที่ต่าง ๆ

อันจะคอยหาหนทางเข้ามาแย่งหลักชัยเป็นที่มั่นต่อไป กรรมการก็เป่านกหวีด เป็นอาณัติสัญญาณ เมื่อทั้งสองฝ่ายได้ยินอาณัติสัญญาณ พวก ข. แก้วผ้าผูกตาออก และออกไล่จับพวก ก. ทันที พวก ก. ก็ตั้งต้นหนี และคอยหาหนทางเข้ามา ชิงหลักชัยให้ได้ก่อนที่จะถูกจับต้องตัวเสียก่อน (เมื่อจับใครได้แล้วนำมามอบ กรรมการ หรือผู้เฝ้าหลักชัย)



การตัดสิน

๑. พวก ก. วิ่งมาจับหลักชัยก่อนถูกจับมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้เล่น นับให้พวก ก. เป็นฝ่ายชนะ

๒. ถ้าพวก ก. ถูกจับ (ตาย) มากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้เล่นฝ่ายตน ต้องนับให้พวก ข. เป็นผู้ชนะ

ประโยชน์

เป็นการออกกำลังกายได้ทุกส่วนเช่นเดียวกับเล่นฟุตบอล ซึ่งเป็นกีฬาที่ต้องวิ่งเต็มฝึกความว่องไวของร่างกาย ตา และ หู ฯลฯ

ที่มา : จังหวัดกระบี่

เตย

วิธีเล่น

เตย เป็นการเล่นที่ต้องเล่นรวมกำลังเป็นพวก จัดเป็น ๒ ฝ่ายละเท่า ๆ กัน จะเล่นฝ่ายละกี่คนก็ได้ การเล่นเตยนี้ถ้าจัดการแก้ไขให้วิธีเล่นเป็นระเบียบเรียบร้อยแล้ว ก็จะเป็นการละเล่นที่น่าสนุกมากที่สุด การเล่นเตยเท่าที่เล่นกันอยู่ในหมู่เด็กพื้นเมืองนั้นจัดกันดังต่อไปนี้

ก่อนเล่น จะต้องขีดเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าลงบนลานทรายเรียบ ๆ หรือสนามหญ้าก็ได้ กว้างประมาณ ๔-๖ เมตร ไม่จำกัดส่วนยาวแล้วขีดเส้นคั่นแบ่งสี่เหลี่ยมผืนผ้านั้นออกตามด้านกว้าง เส้นที่ขีดขึ้นใหม่นี้ห่างกันประมาณ ๓-๔ เมตร เรียกว่า “เส้นหลัก” (เส้นสกัด) เส้นหลักนี้จะต้องมีเท่ากับจำนวนคนเล่นฝ่ายหนึ่ง ๆ พอดีเส้นทางด้านยาวทั้งสองข้างนั้นเรียกว่า “เส้นข้าง” แล้วขีดเส้นผ่านกลางตลอดส่วนยาวของรูปสี่เหลี่ยมนั้น อีกเส้นหนึ่งเรียกว่า “เส้นกลาง” เส้นกลางอาจจะขีดยาวออกไปนอกรูปสี่เหลี่ยมนั้นข้างหนึ่งก็ได้ ส่วนที่ขีดยาวออกมาี้เรียกว่า “หนวด” และด้านที่มีหนวดนี้เรียกว่า “หัว”

ตามรูปนี้มีผู้เล่นฝ่ายละ ๘ คน แสดงการวางคนเล่นฝ่ายหลักให้สลับกัน และแสดงวิธีวิ่งของหัวหน้าฝ่ายหลักมาขังที่เส้นกลางฝ่ายหลัก

ผู้เล่นพวกหนึ่งมีหน้าที่ประจำเส้นต่าง ๆ เหล่านั้น เรียกว่า ฝ่ายหลัก (สกัด) ส่วนอีกพวกหนึ่งมีหน้าที่ลงผ่านเส้นต่าง ๆ เรียกว่าฝ่ายลงในพวกหนึ่ง ๆ จะต้องจัดให้มีหัวหน้าอยู่คนหนึ่ง ซึ่งในพวกของตนเห็นว่าเป็นผู้ที่ฉลาดไหวพริบดี ฝีเท้ารวดเร็วเป็นผู้มีหน้าที่ควบคุม และรักษาเส้นกลาง ส่วนหัวหน้าฝ่ายหลักยืนอยู่ที่เส้นหัวคนอื่น ๆ ในพวกฝ่ายหลักก็ยืนประจำเส้นหลักเส้นละคน หัวหน้า

มีหน้าที่วิ่งตีฝ่ายลงได้ตั้งแต่เส้นหัวตลอดเส้นกลางและเส้นหนด แต่จะลงไปตีบนเส้นหลักอื่น ๆ ไม่ได้ ส่วนคนหลักอื่น ๆ นั้น ผู้ใดประจกอยู่ที่เส้นหลักใด ก็วิ่งตีฝ่ายลงได้เฉพาะเส้นหลักของตัวเองเท่านั้น สำหรับเส้นข้าง ทุกคนจะวิ่งไปตีไม่ได้เลย ผู้เล่นฝ่ายหลักมักจะยืนสลับกันโดยหัวหน้าในพวกเป็นผู้จัด เช่น คนแรกยืนอยู่ทางซ้าย คนที่สองก็ยืนอยู่ทางขวา คนที่สามก็ยืนอยู่ทางซ้าย สลับกันเช่นนี้ตลอดไป ฝ่ายลงนั้นออกไปยืนอยู่นอกรูปสี่เหลี่ยมทางด้านหัวทั้งสิ้น เมื่อเป็นที่เรียบร้อยดีแล้ว ฝ่ายลง (ฝ่ายวิ่ง) ก็ถามว่า “อูดหรือ” หัวหน้าฝ่ายหลักตรวจดูพวกเพื่อนของตัวเอง เมื่อเห็นว่าพร้อมแล้วก็ตอบว่า “อูด” อันหมายความว่า เริ่มเล่นได้

เมื่อฝ่ายลงได้ยินว่าหัวหน้าฝ่ายหลักร้องว่า “อูด” ก็เริ่มลงไป โดยต้องผ่านเส้นหัวเสียก่อน แล้วพยายามใช้วิธีล่อ, หลบ, หลีก, ผ่านเส้นหลักทุก ๆ เส้น ไปจนสุดแล้วจึงผ่านกลับขึ้นมาอีกจนสุดเส้นหัว ถ้าฝ่ายลงผู้หนึ่งขึ้นผ่านเส้นหลักทุก ๆ เส้นมาได้โดยมิได้ถูกฝ่ายหลักตีฝ่ายลงนั้นก็ได้เกมเรียกว่า “เตย” และทุก ๆ คนในพวกฝ่ายลงที่ขึ้นมาอยู่ที่เดิมเพื่อเริ่มเล่นต่อไป แต่ถ้าคนหนึ่ง ในพวกฝ่ายลงถูกตีซึ่งเรียกว่า “ตาย” เสียก่อนเตย ฝ่ายลงต้องกลับเป็นฝ่ายหลัก ฝ่ายหลักก็จะทำหน้าที่ลงต่อไป

ตามธรรมดาหัวหน้าฝ่ายหลักมักมาอยู่ที่เส้นกลาง และข้งฝ่ายลงไว้ คือเมื่อคนที่สองอยู่ทางซ้าย คนที่สามอยู่ทางขวาแล้ว หัวหน้าก็จะมาอยู่ที่เส้นกลางระหว่างคนที่สองและที่สาม ถ้าฝ่ายลงผ่านพ้นคนที่สองไปได้ หัวหน้าก็มักไปอยู่ที่เส้นกลางระหว่างคนที่สามและที่สี่ดังนี้เรื่อยไป หรือสุดแล้ว แต่ฝ่ายหลัก ฝ่ายลงจะใช้วิธีหลอกล่อเป็นการใช้ไหวพริบระหว่างพวกก็ได้

การตีของฝ่ายหลักนั้น หมายความว่า การใช้มือของตนถูกฝ่ายลง ในขณะที่เท้าทั้งสองยืนหรือเหยียบอยู่บนเส้นของตน จะก้าวเข้าไปตี

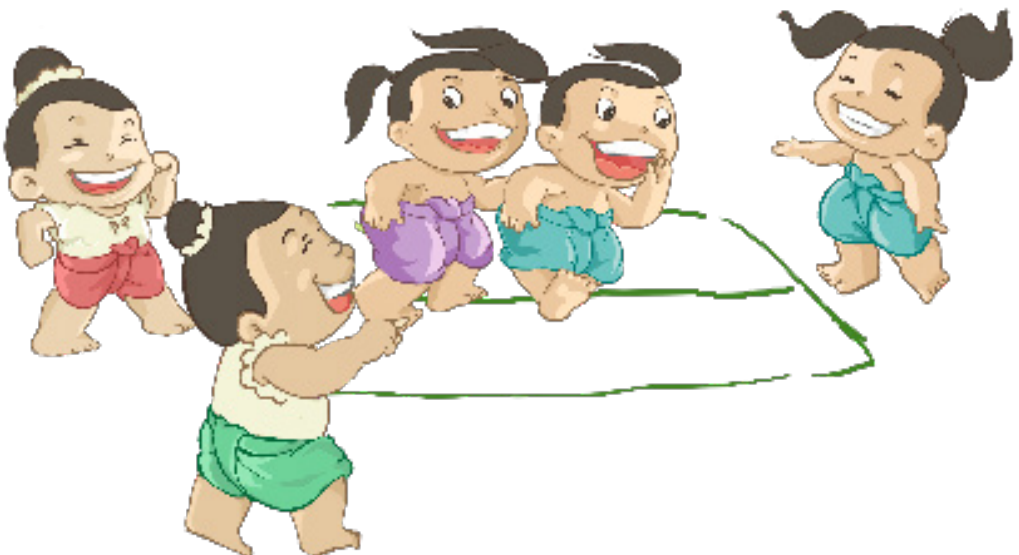
โดยเท้าอยู่นอกเส้นไม่ได้ นอกจากถูกฝ่ายหลักตี ฝ่ายลงจะต้อง “ตาย” ได้เหมือนกันในเมื่อ

๑. หากพ้นเส้นหลักเส้นไหนไปแล้วกลับผ่านเส้นนั้นขึ้นมาอีกนับเป็น “ตาย” นอกจากจะได้ลงผ่านหมดทุกเส้นแล้วจึงวิ่งผ่านกลับขึ้นมาได้ เวลาขึ้นเช่นผ่านขึ้นมาได้เส้นหนึ่งแล้วจะกลับลงไปอีกก็ไม่ได้เช่นเดียวกัน จนกว่าจะเกมหรือเตย

๒. ออกจากนอกเส้นข้าง ๆ ทั้งสองเท้า

๓. วิ่งลงเมื่อหัวหน้าฝ่ายหลักยังไม่บอกว่า “หยุด”

นอกจากนี้ถ้าคนใดในพวกฝ่ายลงนั่งในเวลาเริ่มลงมือเล่นแล้ว ฝ่ายหลักจะนอนตีได้ ถ้าฝ่ายลงนั่งอาจนับเป็นตายก็ได้



ก่อนลงมือเล่นทั้งสองฝ่ายจะต้องทำการเสี่ยงว่าใครจะเป็นฝ่ายลง หรือฝ่ายหลักก่อน โดยใช้โยนหัวโยนก้อย หรือชักไม้สั้นไม้ยาว ฯลฯ ผู้ที่ทายถูก โดยมากมักเลือกเป็นฝ่ายลงเสมอ อีกฝ่ายหนึ่งก็ต้องเป็นฝ่ายหลักตามระเบียบ

ประโยชน์

ทำให้ร่างกายแข็งแรง สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ

ที่มา : จังหวัดภูเก็ต

ยั่วทิง

วิธีเล่น

เล่นได้ตั้งแต่ ๓ คนขึ้นไป อย่างมากไม่เกิน ๑๐ คน

เลือกแม่ทิง คนหนึ่งในจำพวกผู้เล่นจัดให้เข้าเล่นจับไม้สั้นไม้ยาว คนใดจับได้ไม้สั้นผู้นั้นต้องเป็นแม่ทิงคนแรก

ไข่ทิง ผู้เล่นทุกคนนอกจากแม่ทิง จัดหาสิ่งของมาสมมติเป็นไข่ทิง คนละเท่า ๆ กัน (ราว ๓-๕ หน่วยต่อหนึ่งคน) สิ่งที่มาวันนี้จะเป็นก้อนหินเล็ก ๆ หรือผลหมาก ผลมะนาก ฯลฯ ใช้ได้ทั้งสิ้น เมื่อได้มาพร้อมกันแล้ว ต่างก็รวมกองไว้ในหลุมที่ขุดเตรียมไว้บนพื้นดินพอเป็นแอ่ง แล้วแม่ทิงจึงคร่อมไข่อยู่ในท่าคลาน คอยระวังมิให้ผู้เล่นซึ่งต่างพยายามแย่งไข่ทิงไปได้ ในการแย่งไข่นี้ ผู้เล่นใช้วิธีการรอกและหลอกล้อด้วยท่าทางต่าง ๆ ส่วนปากก็ร้องไปพลางเป็นระยะว่า “ชิงทิง, ชิงๆชิงทิง” แม่ทิงก็พยายามใช้เท้าฟาดเพื่อให้ถูกผู้ที่เข้ามาแย่งไข่



การแพ้ชนะ ในขณะที่กำลังแย่งไข่แม่ทิ้งนี้ ผู้แย่งคนที่ถูกแม่ทิ้งเอาเข้าพาด ผู้นั้นก็แพ้และถูกเป็นแม่ทิ้งแทน แม่ทิ้งก็ได้กลับเข้าสมทบกับพวกผู้แย่งไข่ต่อไป

แม่ทิ้งตัวใดหย่อนความสามารถหรือไม่มีไหวพริบ จนถึงผู้แย่งช่วยกันแย่งไข่ไปได้หมด แม่ทิ้งตัวนั้นก็ถูกเอาผ้ามาผูกตาจนมืด แล้วพวกที่แย่งไข่ไปได้จึงเอาไปรวมกันเข้า นำไปซ่อนภายในบริเวณที่กำหนดไว้ เมื่อได้ซ่อนไข่เสร็จแล้ว จึงแก้ผ้าจากตา และกำหนดให้แม่ทิ้งออกหาไข่ที่ซ่อนไว้ โดยยอมให้คุ้ยเขี่ยหรือรู้ได้ไม่เกิน ๓ แห่ง ถ้าครบกำหนด ๓ แห่งแล้วยังไม่พบ ผู้ซ่อนจะบอกที่ซ่อนให้ แต่แม่ทิ้งจะถูกลงโทษ คือบังคับให้แม่ทิ้งนอนลงแล้วต่างช่วยกันจับมือและเท้ากระแทกเบา ๆ ลงบนไข่ที่เอาซ่อนไว้ ๓ ครั้ง และผู้นั้นต้องถูกเป็นแม่ทิ้งซ้ำอีก

ในการเอาไข่ไปซ่อนนั้น ผู้เล่นต้องเลือกให้คนใดคนหนึ่งเป็นผู้รับผิดชอบนำไปซ่อน ถ้าซ่อนไม่ดี หรือว่าจนถึงกับแม่ทิ้งหาพบ ผู้ซ่อนก็ต้องได้รับโทษคือกลับเป็นแม่ทิ้ง แทนแม่ทิ้งเดิม

ประโยชน์

ฝึกหัดความว่องไว หัดความสังเกต ความระมัดระวัง และฝึกหัดออกกำลังกาย

ที่มา : จังหวัดพังงา

หมาชิงเสา

วิธีเล่น

ผู้เล่นต้องเป็นคี่เสมอ ไม่จำกัดจำนวน คือเป็นหมาหนึ่งตัว ผู้เล่นนอกนั้นประจำเสาคนละต้น คนเป็นหมาอยู่ระหว่างกลางผู้เล่น คือคอยชิงเสาในตอนที่พวกเหล่านั้นทำการสับเปลี่ยนเสา ถ้าหมาชิงเสาที่ไม่มีคนประจำได้ คนที่ว่างนั้นจะต้องเป็นหมาแทน ซิงกันเช่นนี้ตลอดไป ผู้ใดจะเป็นหมาครั้งแรกแล้วแต่จะตกลงกัน สถานที่เล่น ใช้เสาเรือนหรือต้นไม้จะใช้เสาปักตามสนามหญ้าก็ได้

ประโยชน์

ออกกำลังกาย หัดความฉับไว ไหวพริบ

ที่มา : จังหวัดสงขลา



ขันไก่

วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ พวก ๆ ละหลายคนตั้งแต่ ๖ คนขึ้นไป เป็นอย่างน้อยใน ๖ คนผลัดกันเป็นไก่คนละครั้ง ผู้ที่เป็นไก่ต้องใช้ผ้าคลุมโดยมิดชิด มีพี่เลี้ยง คือ กรรมการ คอยดูอยู่ด้วย ๑ คน แล้วฝ่ายหนึ่งคอยฟังว่าจะเป็นเสียงใคร ในพวกนั้น เมื่อแน่ใจแล้วก็ทายไป การทายให้ผู้ที่ถูกคลุมผ้าชั้นขึ้นเป็นเสียงไก่ จะแก่งขันอย่างไรก็ได้ เมื่อผู้เล่นฝ่ายฟังได้ยินเสียงแล้วก็ทายไปตามความเข้าใจว่าเป็นเสียงของใคร ฝ่ายใดทายถูกมากกว่า ฝ่ายนั้นเป็นผู้ชนะ

ประโยชน์

เพื่อฝึกหัดจำด้วยประสาทหูให้ดีขึ้น

ที่มา : จังหวัดสุราษฎร์ธานี



ขี่ม้าหาเจ้าเมือง

วิธีเล่น

กำหนดผู้เล่นตั้งแต่ ๔ คนขึ้นไปถึง ๑๐ คน การเล่นเกมชนิดนี้เหมาะสำหรับผู้ชาย เครื่องเล่น หาดเหล็กปัดไว้ตรงกลาง ๑ หลัก ขอนไม้ ๑ ขอน หรือเก้าอี้ก็ได้ ตั้ง พิงไว้กับหลัก ให้ผู้เล่นทั้งหมดแบ่งเป็นพวกเท่า ๆ กัน หาเพ็งอีก ๑ คน เป็นเจ้าเมือง นั่งอยู่บนเก้าอี้ ให้พวกที่เล่นยืนเข้าแถวทางซ้ายและขวา ของเจ้าเมือง ให้คนเล่นคนหนึ่งในพวกหนึ่งออกมากระซิบบอกชื่อคนเล่นคนหนึ่ง ในอีกพวกหนึ่งแก่เจ้าเมือง แล้วกลับมายืนที่เดิม ต่อไปให้คนเล่น พวกที่ถูกกระซิบบอกชื่อ ออกมาหาเจ้าเมือง และบอกชื่อคนเล่นคนหนึ่ง ในพวกแรกเช่นเดียวกัน แต่ถ้าคนที่ออกมาจากพวกที่ ๒ นี้ เป็นผู้ที่มีชื่อตรงกับที่คนพวกที่หนึ่งบอกชื่อไว้ก่อนฝ่ายคนนั้นต้องแพ้ พวกที่ชนะขี่พวกที่แพ้ มาหาเจ้าเมืองระยะทางที่จะขี่ใกล้หรือไกล แล้วแต่ทั้ง ๒ ฝ่ายจะตกลงกัน

ประโยชน์

ได้ออกกำลังกาย ฝึกหัดไหวพริบ หัดความสังเกต มีความสามัคคีในหมู่คณะ

ที่มา : จังหวัดชุมพร



หมากเก็บ

วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ พวก ๆ ละเท่า ๆ กัน ให้เปลี่ยนกันเล่นทีละพวก ผู้ใดเล่นก่อนหรือหลังแล้วแต่จะตกลงกัน แต่เมื่อพวกใดเล่นก่อนพวกนั้นต้องเล่นเรียงตัวไปให้หมดทุกคนเสียก่อน อีกพวกหนึ่งจึงลงมือเล่นต่อไป เมื่อถึงคราวเล่นผู้เล่นหว่านลูกหมากเก็บทั้งหมดลงกับพื้น แต่โดยมากหรือให้เหมาะมักเล่นกับพื้นดิน (เด็ก ๆ ชอบเล่นในเวลาไปเลี้ยงสัตว์ตามทุ่ง และเวลาไปโรงเรียน ผู้ใหญ่ชอบเล่นคราวงั้นเรื่อนดี เช่นเดียวกับเสือกินหมู) หยิบขึ้นมาเป็นลูกโยนเสียลูกหนึ่งแล้วใช้มือข้างหนึ่งโยนลูกนั้นขึ้นขณะที่ลูกยังไม่ตกลงมา มือนั้นต้องรีบหยิบเอาลูกที่เหลือทีละลูก แล้วกลับขึ้นมารับลูกที่โยนทันทีโดยไม่ให้ลูกที่โยนนั้นตกถึงพื้น และไม่ให้อามืออื่นช่วย คงใช้ได้แต่มือเดียวทำเช่นนี้ไปจนเก็บได้หมดทุกลูก เรียกว่า “พื้นเก็บเม็ด” แล้วหว่านลงไปใหม่ ในคราวที่สองเล่นอย่างคราวแรก แต่เก็บเอาทีละ ๒ ลูก คราวที่สามเอาทีละ ๓ ลูก คราวที่สี่เอาทีละ ๔ ลูก ระหว่างที่เล่นนับแต่ลูกที่หนึ่งถึงสี่นี้ ถ้ารับลูกไม่ทันลูกตกก็ดี หรือเก็บลูกที่อยู่พื้นขึ้นไม่ครบตามกำหนดก็ดี คนนั้นเป็นตายไม่ได้เล่นต่อไปสำหรับรอบนั้น คนที่ถัดไปซึ่งเป็นฝ่ายเดียวกันต้องเล่นต่อไปเป็นทอด ๆ ไปจนสิ้นพวก เมื่อพื้นสี่คราวนี้แล้วก็กวักเสียทีหนึ่ง วิธีกวักให้อามือกำลูกหมากเก็บไว้ทุกลูก แล้วโยนขึ้นเบา ๆ พร้อมกันทุกลูก ทันใดนั้นต้องรีบกลับเอาหลังมือข้างที่โยนนั้นรับทันทีอย่าให้ลูกตกถึงพื้นได้ จะรับได้ก็ลูกก็ได้แต่ถ้ารับไม่ได้เลย คนนั้นเป็นตาย คนถือไปทำต่อถ้ารับได้แล้ว วิธีกวักคือใช้มือข้างรับลูกไว้ทั้ง ๆ ที่ลูกค้างอยู่บนหลังมือ โยนสลัดออกจากหลังมือแล้ววัดมือนั้นจ้วงจับเอาลูกนั้นไว้ให้ได้ทุกลูกอย่าให้ตกได้ ถ้าตกแม่แต่ลูกเดียวเป็นตาย คนถัดไปทำต่อวิธีกวักจะกวัดครั้งเดียวก็ได้ หรือจะกวักให้ได้ครบ ๕ ลูกซึ่งจะกวักกี่ครั้งก็ตาม

เมื่อครบ ๕ ลูกแล้วจึงหมดพิธีเล่นเพียงงวักดั่งนี้ก็ได้แล้วแต่จะตกลงกัน
เมื่อเสร็จการงวักแล้ว เรียกว่าชนะครึ่งหนึ่งหรือชนะเกมหนึ่ง หมดเกม
ลงมือเล่นตามข้างต้นมาใหม่จนกว่าพวกแรกจะตายทุกคน อีกพวกหนึ่ง
จึงจะเล่นซิงเกมได้ ผลัดเปลี่ยนกัน ดั่งนี้จนกว่าจะอยากเลิก วิธีเล่นต่อ
รอบแรกฝ่ายตาย เล่นตายหรือเสียตอนใดวิธีใด รอบต่อไปหรือคนต่อไป
ก็จับเล่นใหม่ซ้ำจากที่เสียไป เช่น ตายลูกสองก็เล่นแต่ลูกสองไป

วิธีนับแต้ม เมื่อฝ่ายใดได้งวักกี่ครั้ง ๆ ละก็ลูกก็นับรวมกันเข้าไปจนเลิก
ฝ่ายใดได้แต้มมากกว่า ฝ่ายนั้นเป็นฝ่ายชนะ

ประโยชน์

ฝึกหัดความฉับไวและไหวพริบ

ที่มา : จังหวัดมหาสารคาม



ตีไก่

วิธีเล่น

แบ่งเป็น ๒ พวก ๆ ละเท่า ๆ กัน ผู้เล่นไม่กำหนด ต่างพวกนั่งยอง ๆ แล้วทำที่เหมือนไก่ตีปีกผับ ๆ เอามือตีที่ตะโพกและเข้าตะเกกัน พวกไหนไม่ล้ม พวกนั้นชนะ

ประโยชน์

เพื่อออกกำลังกายที่ขา และฝึกหัดนั่งเต็น

ที่มา : จังหวัดขอนแก่น



กลิ้งครกชั้นภูเขา

วิธีเล่น

วิธีที่ ๑ ทำนั่ง ผู้เล่นสองคน คนหนึ่งนั่งลงกับพื้นให้ก้นราบติดพื้น ขาเหยียดออกไปข้างหน้า งอเขานิดหน่อย อีกคนหนึ่งมายืนทางหลังหันหน้าไปทางเดียวกันกับคนนั่ง แล้วก้มลง เอามือจับเข็มขัดคนนั่ง หรือเอามือทั้งสองสอดจับผ้ารัดเอวคนนั่งไว้ให้แน่น ให้หัวคนนั่งดันท้องคนยืนในแนวเหนือเข็มขัด คนนั่งสอดมือทั้งสองจับเข็มขัดหรือผ้ารัดเอวคนยืนเช่นเดียวกัน แล้วผู้ยืนหกตัวกลับไปนั่ง ผู้นั่งกลับเป็นผู้ยืนและท้องก็จะดันหัวผู้นั่งอีกพอดี แล้วก็กลับหกตัวไปอยู่ในท่านั่งตามเดิมอีก ทำเช่นนี้เสมอไป ผู้เล่นทั้งสองก็กลิ้งตัวเรื่อยไป และจะให้เร็วเท่าไรก็ได้



วิธีที่ ๒ ให้ผู้เล่นยืนเรียงหันหน้าไปทางเดียวกัน คนหนึ่งอยู่ข้างหลัง อีกคนหนึ่งอยู่ข้างหน้า คนอยู่ข้างหลังเอาหัวดันสะเอวในแนวเหนือเข็มขัด ของคนข้างหน้า เอามือทั้งสองจับเข็มขัดคนหน้าไว้แน่น คนหน้าแอ่นหลังทับ คนข้างหลังพร้อมกับเอามือสอดจับเข็มขัดคนข้างหลัง แล้วผงกขาทั้งสอง ข้ามไป คนข้างใต้ก็แอ่นตัวกลับหงายหน้าอยู่ข้างบน แล้วผงกกลับไปข้างหลัง คนใต้อีก หมุนเช่นนี้เรื่อยไป ถ้าชำนาญแล้วจะทำเร็วเท่าไรก็ได้

การตัดสิน

ให้ผู้เล่นยืนเป็นแถวตามเส้นที่กำหนดไว้ เป็นเส้นตั้งต้น และอีกเส้นหนึ่ง เป็นเส้นชนะให้ห่างกันพอควรแล้วแต่ผู้ตัดสินจะกำหนด พอให้สัญญาณ ผู้เล่นต้องลงมือทำทันที คุ้ใดไปถึงเส้นชนะก่อนเป็นผู้ชนะ จะแข่งขันทีละ ๓-๔ คู่ก็ได้ ถ้ามีที่กว้างพอ

ประโยชน์

ออกกำลังท้อง กำลังแขนและขา

ที่มา : จังหวัดชัยภูมิ

กระซิบซี้

วิธีเล่น

แบ่งเป็นสองพวก ๆ ละเท่า ๆ กัน ไม่กำหนดจำนวนผู้เล่น พวกต่อพวก อยู่ห่างกันประมาณ ๑ เส้น มีกรรมการคนหนึ่งนั่งอยู่กลางทางระยะ ๑๐ วา พวกที่หนึ่งต้องเข้าไปหากรรมการแล้วพูดค่อย ๆ ว่า “ต้องการนาย ก.” แล้วกลับไปหาที่เดิม ให้พวกที่สองเข้ามาหากรรมการ แต่ต้องเข้าไปทีละคนเสมอ สับเปลี่ยนกันเรื่อยไป เมื่อเป็นนาย ก. เข้ามา พวกพูดไว้ก่อนนั้นชนะ ได้ชี้จากพวกที่ถูกชี้ไปหาที่เดิม พวกไหนได้ชี้หลายครั้ง พวกนั้นชนะ

การตัดสิน

เมื่อพวกไหนตายถูก และได้ชี้หลายครั้ง พวกนั้นชนะ

ประโยชน์

เพื่อความสนุกเพลิดเพลิน

ที่มา : จังหวัดขอนแก่น



กะเต็งกะต้อย

วิธีเล่น

วิธีที่ ๑ เด็กทุกคนยืนเป็นวงจับมือติดต่อกัน ยืนขาเดียวและร้องพร้อม ๆ กัน กับกระโดดไปเป็นวงกลมตามกันว่า “กะเต็งกะต้อย พวกเด็กน้อย ๆ เห็นวัวกินอ้อยอยู่ทางนี้บ้างไหม?” ใครปล่อยเท้าที่ยกไว้นั้นลงกับดินก่อนหรือล้มก่อน คนนั้นแพ้ ต้องมายืนเป็นวัวอยู่ในวงกลม ใครทนทำตกทีหลังเพื่อนเป็นคนชนะ



วิธีที่ ๒ เด็กยืนเป็นวงจับมือติดต่อกันเช่นวิธีที่ ๑ มีคนแสดงเป็นวัว อยู่ภายใน ๓-๔ คน มีคนแสดงเป็นเสืออยู่ข้างนอกอีก ๑ คน คนเป็นเสือนั้น จะต้องกระโดดขาข้างเดียวไปรอบวง มีคำร้องเช่นเดียวกันกับวิธีที่ ๑ เมื่อกระโดดไปถึงมือเขาจับกันอยู่ ก็ถามเขาว่า “เป็นประตูอะไร ?” (เหล็กหรือทองหรือไม้แก่นไม้ผุ) คนที่เอามือจับกันไว้ นั้น ต้องคิดกะดูว่า ตนสามารถที่จะจับไว้แน่นจนผู้เป็นเสือไม่สามารถจะดึงออกจากกันได้ ก็ตอบว่าเป็นประตูเหล็กหรือประตูทอง คนเป็นเสือจะลองดึงดู หรือจะผ่านไป ประตูอื่นก็ได้ ประตูไหนเห็นว่าจะสู้ไม่ได้ ก็ให้ตอบว่าประตูไม้ เมื่อผู้ที่เป็นเสือ สามารถดึงมือออกจากกันได้ก็ไล่จับวัวในคอกกิน วัวต่างวิ่งกระจัดกระจายไป สมมติว่าคอกทะลาย ในระหว่างนี้เสือกวิ่งไล่วัวอยู่เรื่อย ๆ เจ้าของ (ผู้ที่เอามือจับกันเป็นวง) จะต้องล้อมคอกใหม่ (เอามือจับกัน) ถ้าวัวทุกตัว สามารถเข้ามาอยู่ในคอกใหม่ได้เป็นชนะ ถ้าเสือสามารถจับวัวตัวใดตัวหนึ่งได้ เสือชนะ

ประโยชน์

ได้ฝึกหัดออกกำลังกาย หัดทรงตัว และหัดกำลังข้อมือ

ที่มา : จังหวัดนครราชสีมา

ขี่ม้าหลังโปก

วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ ฝ่าย ๆ ละเท่า ๆ กัน ก่อนเล่นต้องตั้งหัวหน้าของตนฝ่ายละ ๑ คน แล้วให้หัวหน้าทั้ง ๒ ฝ่าย มาจับไม้สั้นไม้ยาวจากผู้ตัดสิน ซึ่งเป็นคนกลางไม่ได้เข้าอยู่ในพวกเล่นด้วย ฝ่ายใดได้ไม้สั้นเป็นม้า ฝ่ายใดได้ไม้ยาวเป็นคนขี่ม้า ฝ่ายเป็นม้าต้องยืนโก่งหลังให้เจ้าของขี่ที่เล่นต้องเป็นสนามกว้างพอเหมาะกับจำนวนผู้เล่นให้เป็นวงกลม ระยะพอที่ผู้เล่นคู่หนึ่ง ๆ จะยืนห่างกันประมาณ ๓-๔ ก้าว แล้วผู้ตัดสินจะจัดให้ผู้ขี่ขึ้นขี่ม้าเป็นคู่ ๆ ยืนอยู่ในระยะที่กำหนดไว้ ผู้ที่ขี่ม้าก็เอาลูกบอลขนาดกลางหรือผ้าม้วนกลม ๆ โยนให้ผู้อยู่บนหลังม้ารับเวียนไปเวียนมา ผู้ขี่ต้องพยายามรับให้ดี เพื่อจะได้ขี่นาน ๆ ถ้ารับผิดผู้ที่อยู่บนหลังม้าต้องรีบกระโดดจากหลังทันที และวิ่งหนีไปโดยเร็ว ส่วนผู้เป็นม้าต้องคอยระวังให้ดี ถ้าเห็นลูกบอลตกต้องรีบเก็บลูกบอลยิงหรือปาให้ถูกผู้ขี่หลังพวกของตน พวกที่หนีต้องรีบออกจากวง ถ้าไม่ทันก็ใช้ไหวพริบวิ่งวนไปวนมาในวงเพื่อหาช่องทางเล็ดลอดหนี ส่วนพวกที่ออกไปแล้วให้เข้ามาล่อเพื่อให้ผู้ยิงผลอเพื่อจะให้พวกของตนวิ่งหนีไปได้ ผู้ที่เข้ามาล่อและผู้จะหนีจากวงต้องพยายามหลบหลีกอย่าให้ขว้างลูก ถ้าฝ่ายเป็นมายังถูก ฝ่ายที่เป็นคนขี่ต้องกลับเป็นม้าแทนทั้งพวก ถ้ายังไม่ถูกต้องเป็นม้าให้ขี่ตามเดิม

การตัดสิน

ฝ่ายใดได้เป็นผู้ชี้มากกว่าเป็นฝ่ายชนะ แต่หัวหน้าต้องคอยดูแล
ขณะเมื่อยิงอาจโง่งก็ได้

ประโยชน์

ฝึกหัดความว่องไว รู้จักรับของบนหลังมาได้เร็ว รู้จักหลบหลีก
ทั้งฝึกหัดฝีมือให้แม่นยำ สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ

ที่มา : จังหวัดสกลนคร



ชี้ตุ่กลางนา

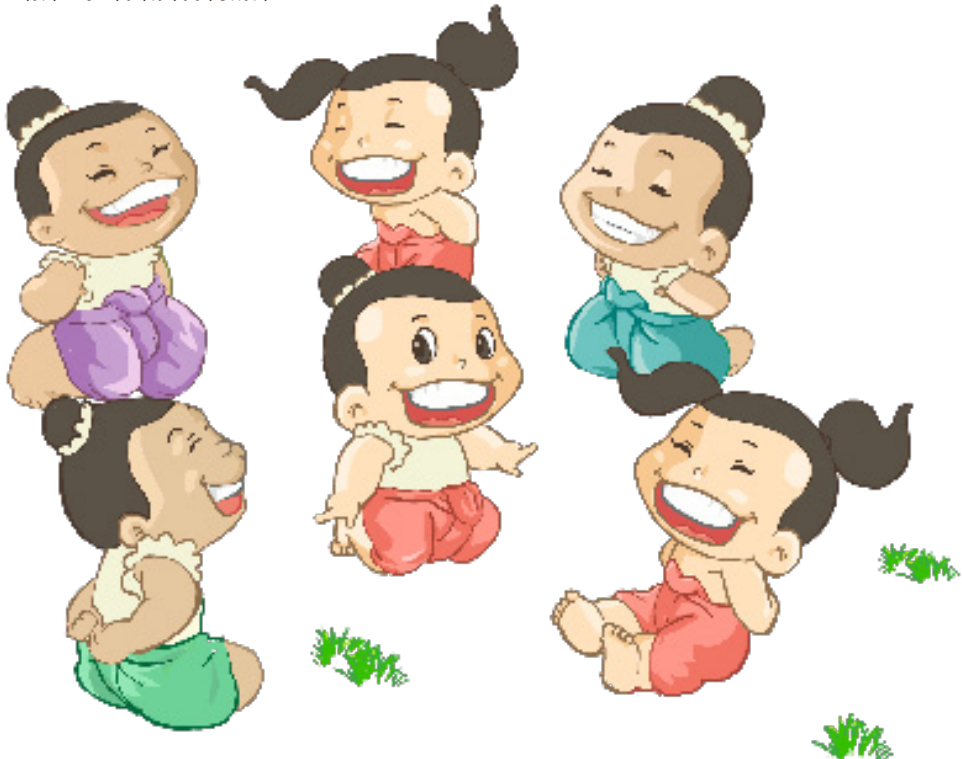
วิธีเล่น

ให้เด็กมานั่งล้อมกันเป็นวง แล้วให้คนหนึ่งหมอบลงในกลางวง เอามือปิดตาไว้แล้วให้คนอื่นที่อยู่รอบวงนั้น ให้คนใดคนหนึ่งทูปหลังแต่เบา ๆ แล้วให้ผู้หมอบนั้นลุกขึ้นมองคุณโดยรอบ แล้วทายว่าใครเป็นคนทูป ถ้าทายถูกก็ให้คนนั้นเป็น “ชี้ตุ่” แทนต่อไป ถ้าทายผิดจะต้องหมอบลงให้ทูปหลังอย่างเดิมอีก

ประโยชน์

หัดให้เด็กเล็กมีไหวพริบ รู้จักสังเกตกิริยาวาจาของคน

ที่มา : จังหวัดนครราชสีมา



แข่งเกวียน

วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็นพวก ๆ ละ ๔ คน จะเล่นครั้งละกี่พวกก็ได้ คนที่ ๑, ๒ ของทุกพวกยืนกอดคอกัน คนที่ ๓ ยืนข้างหลังคนที่ ๑, ๒ ก้มศีรษะลอดเข้าระหว่างไต้รักแร้คนที่ ๑, ๒ แล้วเอามือทั้งสองกอดบันเอวไว้ข้างละคน คนที่ ๑, ๒ นี้สมมติว่าเป็นโค คนที่ ๓ เป็นลำเกวียน คนที่ ๔ เป็นผู้ขี่หลังคนที่ ๓ คนที่ ๔ ต้องให้เป็นคนเล็กที่สุดในพวก เมื่อผู้ควบคุมให้อาณัติสัญญาณ ให้เกวียนทุก ๆ พวกออกวิ่งพร้อมกันไปยังหลักชัย ซึ่งห่างจากที่ตั้งไม่น้อยกว่า ๓๐ เมตร การตัดสิน พวกไหนถึงหลักชัยก่อน โดยผู้ขี่ไม่ตกระหว่างทาง หรือไม่หลุดออกจากกัน พวกนั้นชนะ

ประโยชน์

เป็นการฝึกหัดความว่องไว ฝึกความอดทน มีความสามัคคีรักหมู่คณะ

ที่มา : จังหวัดร้อยเอ็ด



โคเกวียน

วิธีเล่น

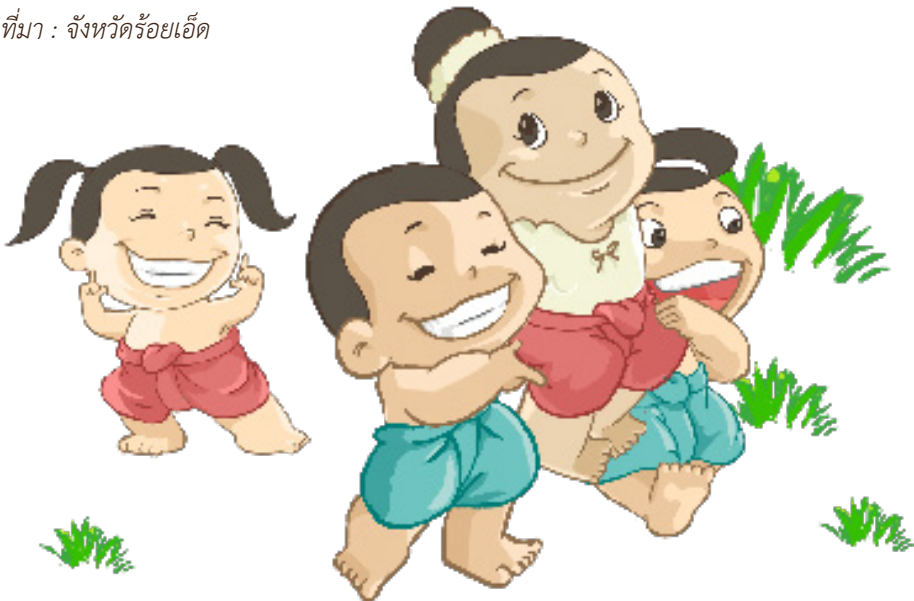
ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น แต่ต้องรวมกันได้เป็นกองละ ๓ อย่าให้เหลือเศษ แบ่งผู้เล่นเป็นพวก ๆ ละ ๓ คน ให้ ๒ คน เป็นวัว อีกคนหนึ่งเป็นเกวียน คนที่เป็นวัวยืนเข้าคู่กัน หันหน้าไปทางเดียวกัน เอามือจับแขนกันเข้า คนที่เป็นเกวียนยกขาขึ้นพาดบนมือทั้ง ๒ ของวัว จับบ่าไว้ให้แน่น

ระเบียบการตัดสิน ให้เกวียนทุก ๆ เกวียนเข้าแถวตามเส้นตรงที่กำหนดไว้ ผู้ปล่อยตัวให้สัญญาณแล้วเกวียนทุก ๆ เกวียนก็ออกวิ่ง พวกใดถึงที่หมายก่อน พวกนั้นชนะ พวกใดปล่อยให้มีมือหรือขาหลุดจากที่ยึดไว้แต่เดิม ก็นับว่าหมดสิทธิ์ที่จะแข่งขันต่อไป ถือว่าเป็นฝ่ายแพ้เช่นเดียวกัน

ประโยชน์

ได้ออกกำลังแขนและขา ฝึกหัดความพร้อมเพรียง

ที่มา : จังหวัดร้อยเอ็ด



ชักชา

วิธีเล่น

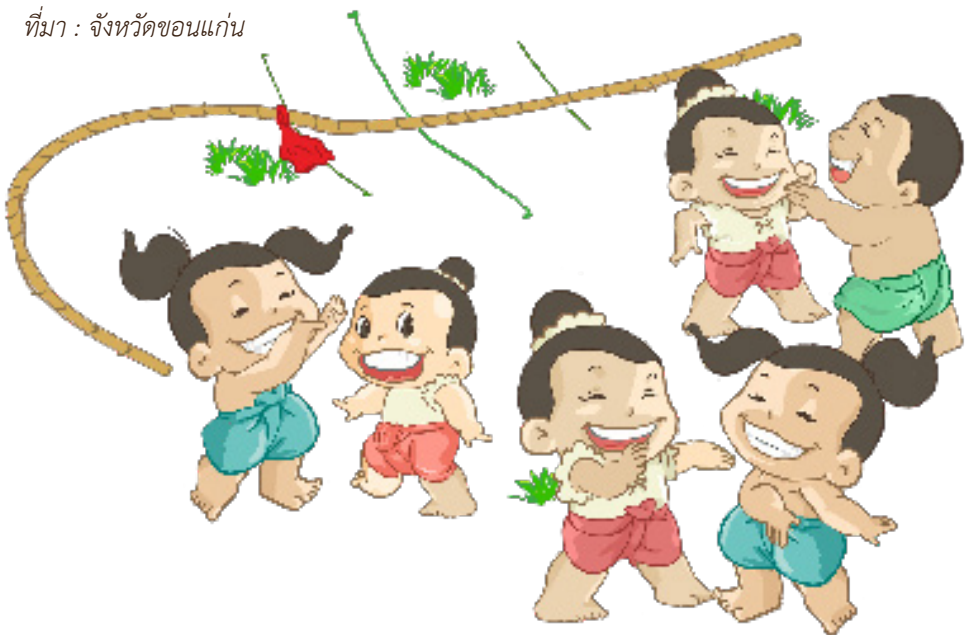
เช่นเดียวกับชักคะเย่อ แผลกกันที่เมื่อฝ่ายใดแพ้ไม่เปลี่ยนข้าง เช่นชักคะเย่อ เมื่อแพ้แล้วก็หยุดการเล่นทีหนึ่ง แล้วผู้แพ้ทั้งพวกจะต้องรำ (ฟ้อน) และร้องเป็นทำนองเข้าไปหาอีกฝ่ายหนึ่ง ส่วนฝ่ายชนะจะต้องเซ็ดให้ เมื่อไปถึงผู้ชนะแล้ว พวกชนะคนใดคนหนึ่งจะรำมาส่ง แล้วจึงตั้งต้นเล่นกันอีกต่อไป ถ้าจะให้การเล่นสนุกขึ้น ก็แบ่งผู้เล่นเป็นหญิงข้างหนึ่ง ชายข้างหนึ่ง

เทศกาลของการเล่น การเล่นนี้เล่นกันเมื่อจวนสิ้นปีต่อปีใหม่ ซึ่งเรียกกันว่า เทศกาลสงกรานต์ เล่นกันตามวัดหรือบ้าน เล่นได้ทั้งกลางวัน กลางคืน เดือนมีดก็จุดไฟเล่น

ประโยชน์

ได้ออกกำลังกาย สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ

ที่มา : จังหวัดขอนแก่น



บรรณานุกรม

- กรมพลศึกษา. (๒๕๘๐). กีฬาพื้นบ้าน. กรุงเทพฯ. โรงเรียนช่างพิมพ์วัดสังเวช.
ครูบ้านนอก. เผยแพร่ผลงาน Best Practice การละเล่นเด็กไทยระดับปฐมวัย. (ออนไลน์).
แหล่งที่มา : http://www.kroobannok.com/board_view.php?b_id=85366&bcat_id=16. สืบค้น ๒๗ สิงหาคม ๒๕๕๗.
- พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔. (๒๕๕๖). พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพฯ.
ราชบัณฑิตยสถาน.
- พรทิพย์ เกษรานนท์. การละเล่นของเด็กไทยกับการอนุรักษ์ศิลปะและวัฒนธรรมไทย. (ออนไลน์).
แหล่งที่มา : <http://stou.ac.th>. สืบค้น ๒๗ สิงหาคม ๒๕๕๗.
- สมุนไพโร. การละเล่นพื้นบ้านไทย. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://noey-tanoo.blogspot.com/2011/09/blog-post.html>. สืบค้น ๒๗ สิงหาคม ๒๕๕๗.
- childanddevelopment.com. การละเล่นของเด็กไทย. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://www.childanddevelopment.com/>. สืบค้น ๒๗ สิงหาคม ๒๕๕๗.
- dekdmbeer.wordpress.com. การละเล่นของไทย. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://dekdmbeer.wordpress.com/2013/02/19/>. สืบค้น ๒๗ สิงหาคม ๒๕๕๗.

คณะผู้จัดทำ

ที่ปรึกษา

ดร.พัฒนาชาติ กฤติบวร	อธิบดีกรมพลศึกษา
ดร.ชาญวิทย์ ผลชีวิน	รองอธิบดีกรมพลศึกษา
นายธวัช ถาวรสวัสดิ์	รองอธิบดีกรมพลศึกษา
ดร.กิตติพงษ์ โพธิมุ	ผู้อำนวยการสำนักนันทนาการ
นายวิจิต ชี้เชิญ	
นายชลิต เขียวพุ่มพวง	
รองศาสตราจารย์ ดร.กำโชค เผือกสุวรรณ	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์	

ผู้เรียบเรียง

นางสาวปาจรีย์ บุตรกินทร์

บรรณาธิการ

นางภูษิตา เจนจิตต์
นางสาวพริณณี สุขเกษม
ว่าที่ร้อยตรีวิทวัส ศรีโนนยางค์

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

กลุ่มนันทนาการเด็กและเยาวชน
สำนักนันทนาการ
กรมพลศึกษา
กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

แบบประเมินผลความพึงพอใจที่มีต่อหนังสือ
“การละเล่นพื้นบ้านไทย”

คำชี้แจง โปรดแสดงระดับความพึงพอใจที่มีต่อหนังสือ “การละเล่นพื้นบ้านไทย” เล่มนี้ เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาในโอกาสต่อไป

(กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ในกรอบ และเติมข้อมูลในช่องว่างเพื่อความสมบูรณ์ของแบบประเมินผล)

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบประเมินผล

๑. สถานภาพ ชาย หญิง อายุ (โปรดระบุ)
๒. ระดับการศึกษา ต่ำกว่าปริญญาตรี ปริญญาตรี สูงกว่าปริญญาตรี
๓. สถานะ (๑) บุคลากรในหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
สังกัด จังหวัด
- (๒) เจ้าหน้าที่ / ประชาชนทั่วไป จังหวัด

ตอนที่ ๒ โปรดแสดงระดับความพึงพอใจที่มีต่อหนังสือ “การละเล่นพื้นบ้านไทย” โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความพึงพอใจของท่าน

ที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
๑.	รูปเล่มภายนอก ขนาด เหมาะสม น่าอ่าน			
๒.	การจัดเรียงหน้าสวยงาม และขนาดตัวอักษรเหมาะสม อ่านสะดวก			
๓.	ปกและภาพประกอบมีความคมชัด สวยงาม			
๔.	ภาพประกอบสามารถสื่อความหมาย และมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา			
๕.	เนื้อหามีความถูกต้องเหมาะสม และสามารถให้ความรู้เรื่องนั้นๆ			
๖.	เนื้อหามีความยาวเหมาะสม และสัมพันธ์กับชื่อเรื่อง			
๗.	การเรียงลำดับเนื้อหา และการใช้ภาษาถูกต้อง เข้าใจง่าย			
๘.	เนื้อหาของหนังสือทันสมัยทันต่อเหตุการณ์ และตรงต่อความต้องการของท่าน			
๙.	ความรู้ที่ได้เป็นประโยชน์ต่อประชาชนหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง			
๑๐.	สามารถเผยแพร่ให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชนและสังคมได้			

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ขอขอบคุณที่กรุณากรอกแบบประเมินผล
สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา



..... ส.พ.ท.๒๕

(.....)

..... (๒๕๖๕)

๑๖ กรกฎาคม ๒๕๖๕

กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

กระทรวงพาณิชย์ เลขที่ ๓๓๔/กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ
 ๓๓๓ อาคารกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงจตุจักร กรุงเทพฯ ๑๐๓๑๐

ที่ นร. ๑๖๗๖๕ กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ
 ๑๖๗๖๕/กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงจตุจักร กรุงเทพฯ ๑๐๓๑๐



กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ
 กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงจตุจักร กรุงเทพฯ ๑๐๓๑๐

ข้อมูลพื้นฐานของสถาบัน

ใบอนุญาตเลขที่ ป.น.(ด)/4891 ป.นศ. รongเมือง
 ถ้าฝากส่งในประเทศไม่ต้องมีตราไปรษณียากร

บริการธุรกิจตอบรับ

สำนักนันทนาการ

กรมพลศึกษา

เลขที่ 154 ถนนพระราม 1

แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน

กรุงเทพฯ

10330



เคารพตัก สร้างสามัคคี รักวิถีไทย

