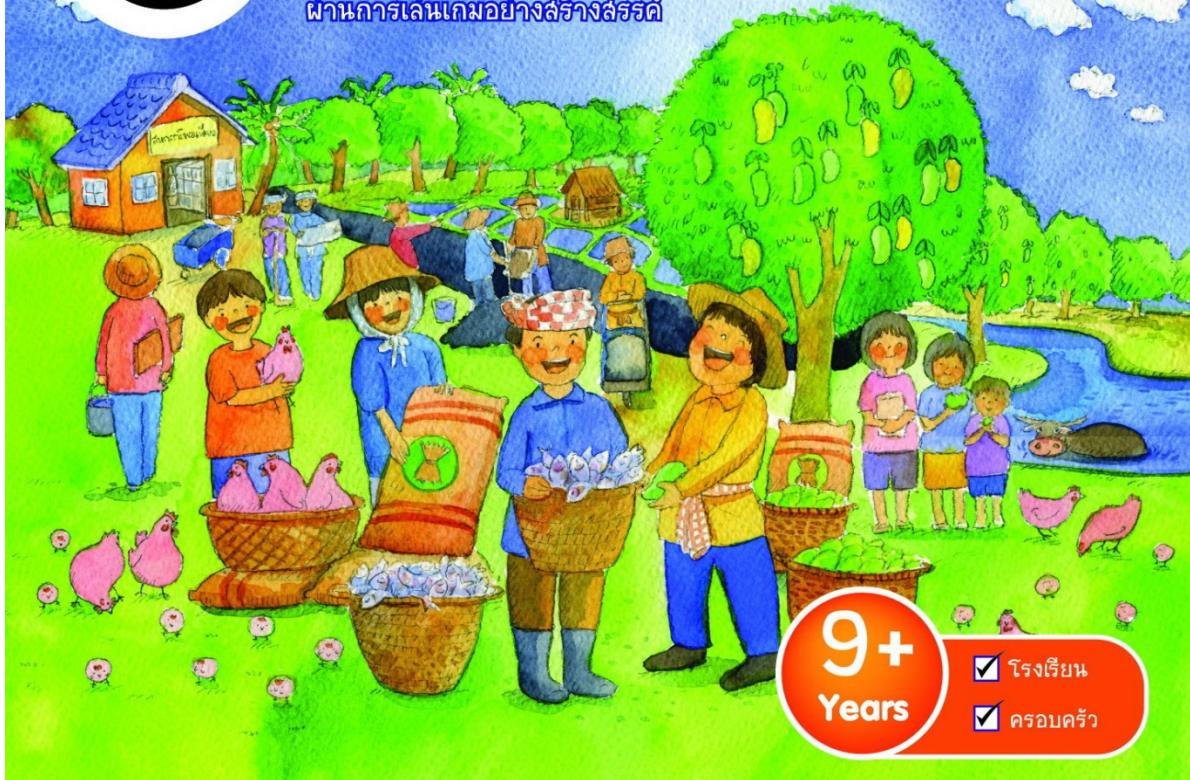




เรียนรู้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
ผ่านการเล่นเกมอย่างสร้างสรรค์



9+
Years

- ✓ โรงเรียน
- ✓ ครอบครัว



เรียนรู้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
ผ่านการเล่นเกมอย่างสร้างสรรค์...

ร่วมกันคิด ร่วมวางแผน ร่วมแบ่งปัน และ
ร่วมรับผลที่เกิดขึ้น ร่วมด้วยช่วยกัน

เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย บนพื้นฐานความพอเพียง...





ก่อนจะเริ่มเล่น...

1. บอกเล่าความเป็นมา แนวคิดเกม จุดประสงค์ในการเรียนรู้ ฯลฯ
2. อุปกรณ์ และวิธีการเล่น
3. นานาทัศนะจากผู้เล่นเกม
4. ภาพการเล่น และเรียนรู้ของครู และเด็ก
5. บทบาทวิทยากรกระบวนการ



มาช่วยกันสร้างถนนสู่สหกรณ์หมู่บ้านกันเถอะ!

สมาชิกหมู่บ้านพอเพียงกำลังต้องการความร่วมมือระหว่างกัน เพื่อให้ได้ผลผลิตและรายได้ที่จะนำไปสร้างถนนสู่สหกรณ์หมู่บ้าน ดูซิว่าใครจะเป็นผู้มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือสังคมได้มากที่สุด

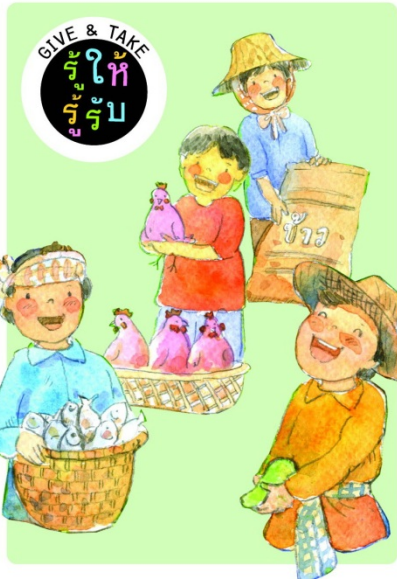
จุดประสงค์การเรียนรู้ :

- ★ **เรียนรู้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง** ผู้เล่นจะต้องเล่นเกมโดยยึดหลัก ความพอเพียง - 3 ท่วง 2 เงื่อนไข - คือ พอประมาณ มีเหตุผล และมี ภูมิคุ้มกัน บนเงื่อนไขของความรู้และคุณธรรม
- ★ **พัฒนากระบวนการคิดและฝึกการวางแผน** ผู้เล่นจะต้องวางแผน ด้วย ความรอบคอบ เพื่อเตรียมพร้อมรับสถานการณ์ต่างๆ และสามารถบรรลุ เป้าหมายของเกม
- ★ **เพิ่มทักษะและเรียนรู้การใช้ชีวิตร่วมกัน** โดยร่วมคิด ร่วมวางแผน ร่วมแบ่งปัน และร่วมรับผลที่เกิดขึ้น

ลิขสิทธิ์: โครงการวิจัยเศรษฐกิจพอเพียง มูลนิธิสยามกัมมาจล ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

ออกแบบ: 1. นายอัยยง เขาวนัปรีชา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพชรบุรี
2. น.ส. กฤติญา ชัยเส่า แก่นนครวิทยาลัย
3. น.ส. สุทธิญา มโนมัย แก่นนครวิทยาลัย

พัฒนา: บริษัท คลับ ครีเอทีฟ จำกัด



อุปกรณ์ คู่มือ และวิธีการเล่น

กติกาการเล่น :

6. อนาคตในหมู่บ้านไม่สำคัญ ทำให้คนเกิดถูกขโมย ทุกคนต้องกลับมา
14. คุณรวมเมืองจากคน ซดออกสุดของในหมู่บ้าน ทำเงินนำออก 1 ชิ้น

ของเล่น :

- 1. หิ้ง เมือง (สีม่วง) 7 (หรือ 7) 1
- 2. หัว เมือง (สีชมพู) 7 (หรือ 7) 2
- 3. ตัวเดินผลผลิต (สีชมพู) 4
- 4. ตัวเดินผลผลิต (สีเขียว) 4
- 5. ตัวเดินผลผลิต (สีน้ำเงิน) 2
- 6. ตัวต่อน้ำ (สีส้ม) 2

บรรจุ :

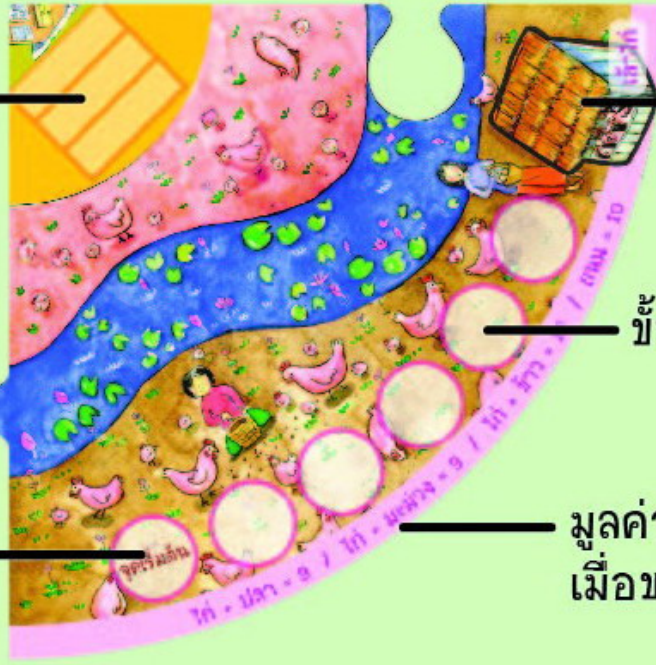
- 1. แผ่นบอร์ดจิ๊กซอว์ 5 ชิ้น
- 2. ตัวเดินผลผลิต 48 ชิ้น
- 3. เงิน 40 ชิ้น
- 5. การ์ดสถานการณ์ 20 ชิ้น
- 6. ตัวต่อน้ำ 10 ชิ้น
- 7. ถนน 15 ชิ้น

อุปกรณ์

บอร์ด

เส้นทาง
ถนนสู่สหกรณ์

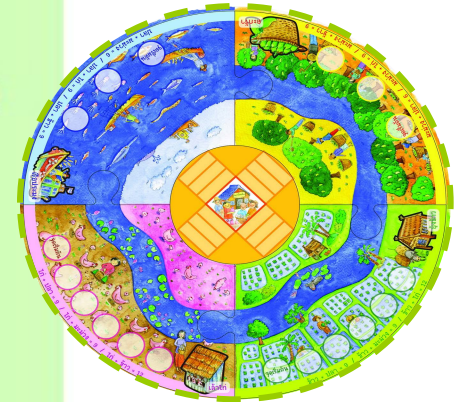
จุดเริ่มต้น
ของขั้นตอน
การผลิต



พื้นที่
เก็บผลผลิต

ขั้นตอนการผลิต

มูลค่าของผลผลิต
เมื่อขายร่วมกัน



เงิน



เหรียญ 1 เฟื้อง



เหรียญ 5 เฟื้อง

การ์ดสถานการณ์ไม่คาดฝัน



เมื่อทอยลูกเต๋าได้ตรา
“รู้ให้ รู้รับ” ผู้เล่นต้อง
เปิดการ์ด “สถานการณ์
ไม่คาดฝัน”

ถนน



ถนน 1 ชิ้น
มีมูลค่า 10 เฟือง

ถนน แต่ละด้านจะมีสีแตกต่างกัน
ซึ่งแต่ละสีจะหมายถึงแต่ละอาชีพ
หากผู้เล่นอาชีพใดเป็นผู้บริจาคเงิน
ซื้อถนนก็ให้หงายสีของอาชีพของตน
วางบนเส้นทางถนนสู่สหกรณ์

ตัวต่อหน้า



ตัวต่อหน้า ใช้วางรอบสหกรณ์
เมื่อผู้เล่นทอยลูกเต๋าได้ภาพฝนตก
หรือ เมื่อเกิดสถานการณ์ไม่คาดฝัน
จากการเปิดการ์ด

ตัวเดินผลผลิตและมูลค่า



ไก่ มีมูลค่า
4 เฟือง



ข้าว มีมูลค่า
4 เฟือง



ปลา มีมูลค่า
2 เฟือง



มะม่วง มีมูลค่า
2 เฟือง

ลูกเต๋าเดินผลผลิต

ตรา “รู้ให้ รู้รับ” หมายถึง
ผู้เล่นต้องเปิดการ์ดสถานการณ์
ไม่คาดฝัน 1 ใบ



ตัวเลขที่แสดงบนลูกเต๋า หมายถึง
จำนวนก้าวที่ผู้เล่นสามารถเดินตัวเดินผลผลิต
ของตนไปบนขั้นตอนการผลิตได้

ลูกเต๋าแลกเปลี่ยนผลผลิต

เมฆฝน
นำตัวต่อน้ำมาวาง 1 ชิ้น



ภาพที่แสดงบนลูกเต๋า หมายถึง
ชนิดของผลผลิตที่ผู้เล่นสามารถนำผลผลิต
ของตนเองไปแลกเปลี่ยนได้

( -ปลา,  -ข้าว,  -มะม่วง,  -ไก่)

ตรา “รู้ให้ รู้รับ” หมายถึง
ผู้เล่นต้องเปิดการ์ดสถานการณ์
ไม่คาดฝัน 1 ใบ

วิธีการเล่น :



1

ทอยลูกเต๋าทั้ง 2 ลูก
และเดินตาม
แต้มที่ได้



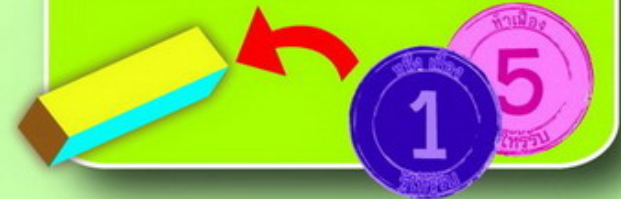
2

ผู้เล่นทุกทีมผลัดกันเล่นเพื่อสะสม
ผลผลิตไว้ขายให้สหกรณ์ หรือ
แลกเปลี่ยนเพื่อแปรรูปผลผลิต



3

นำเงินที่ได้ไปใช้สร้างถนนสู่สหกรณ์
ให้เสร็จก่อนฤดูน้ำหลาก



4

วางแผนเพื่อพร้อมรับสถานการณ์ที่ไม่คาดหมาย
และระดับน้ำที่เพิ่มขึ้น



9

ป่าไม้ถูกทำลาย หน้าฝนปีนี้
จึงเกิดน้ำท่วมเร็วกว่าปกติ
เริ่มตัวต่อหน้า 1 วัน

สถานการณ์ไม่คาดฝัน

เกมสิ้นสุดเมื่อ

- กรณีที่ 1 ผู้เล่นทุกคนช่วยกันสร้างถนนสู่สหกรณ์สำเร็จ
และผู้ชนะคือผู้ที่สร้างถนนจำนวนมากที่สุด
- กรณีที่ 2 นำท่อมก่อนผู้เล่นสร้างถนนเสร็จ
ถือว่าไม่มีผู้ชนะ





ด.ญ.ชญญา เมชาจิตตานนท์

อายุ 10 ปี ชั้นป.5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัษรามคำแหง (ฝ่ายประถม) กรุงเทพฯ

“หนูชอบเล่นทั้ง 2 เกมค่ะ ได้ฝึกความคิดมีสมาธิกับเกมตลอด โดยเฉพาะตอนเปิดบัตรสถานการณ์ ต้องช่วยเหลือกันในทีม แก้ปัญหา และรับฟังผู้อื่นมากขึ้น”



ด.ช.กัณฑ์พัฒน์ นवलสวัสดิ์

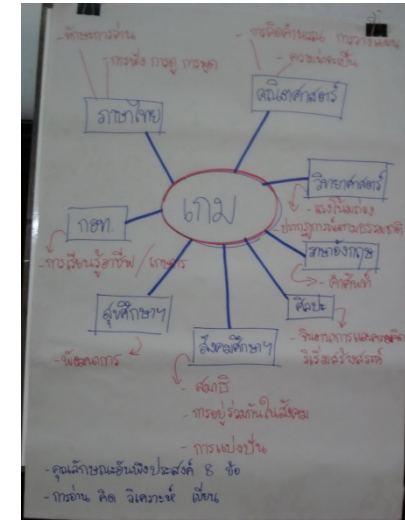
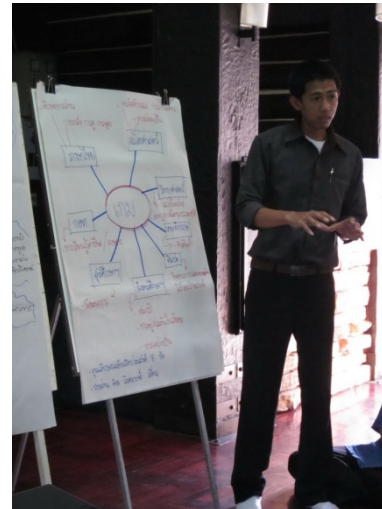
อายุ 10 ปี ชั้นป.5 โรงเรียนอนุบาลปทุมธานี

“ครั้งแรกที่เล่นเกม ผมคิดแต่ว่าจะเก็บผลผลิตเยอะๆ เพื่อจะสร้างถนนให้ได้เร็วและมากที่สุด... แต่พอเล่นๆ ไป ไม่ได้เป็นอย่างที่คิด... ก็เลยคิดว่าต้องแลกเปลี่ยนผลผลิตกับผู้เล่นคนอื่นๆ เพื่อจะได้มูลค่ามากขึ้น แล้วเวลาโยนลูกเต๋าเจอน้ำท่วมหรือเจอบัตรสถานการณ์ที่ไม่คาดฝัน ผมก็คิดว่าเราต้องช่วยกันครับ”

เรียนรู้ผ่านการเล่น...กับเกมรู้ให้รู้รับ



เด็กนักเรียนพร้อมคุณครูผู้สอน จาก
โรงเรียนทั้งในกรุงเทพฯ และ
ต่างจังหวัด เข้าร่วมกิจกรรมการ
เรียนรู้ผ่านการเล่นเกมอย่าง
สนุกสนานและสร้างสรรค์



ข้อมูลและภาพจากงาน

- **มหกรรมพลังเยาวชน ครั้งที่ 2** : โชน “**ประชันนักคิด เศรษฐกิจพอเพียง**” วันที่ 6-8 พ.ค. 2554 ณ สวนโมกข์ สวนรถไฟ จตุจักร
 - **เรียนรู้ผ่านการเล่น...กับเกมผู้นำพอเพียง และเกมรู้ให้รู้รับ**
วันที่ 17 มิ.ย.2554 ณ แม่ฟ้าหลวง(คอยตุง) เชียงราย
 - **ศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับชาติ ครั้งที่ 61**
วันที่ 25-27 ม.ค.2555 ณ อาคารชาเลนเจอร์ 1-3
อิมแพค เมืองทองธานี
 - **กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่น**
โรงเรียนอัสสัมชัญคอนแวนต์

บทบาทของวิทยาการกระบวนการ

1. เรียนรู้ผ่านการเล่นเกมหลายๆครั้ง เพราะจะได้แนวคิด และมุมมองใหม่ๆ ทำให้เข้าใจในเกมเป็นอย่างดี
2. วิเคราะห์กลุ่มผู้เล่น เป้าหมายของกิจกรรม จำนวน สถานที่ เวลา เป็นต้น
3. บอกเล่าแนวคิดที่มาจากเกม เช่นจุดประสงค์, ผู้ออกแบบ, ผู้สนับสนุน ฯลฯ
4. บอกเล่าแก่นของเรื่อง เป้าหมายของเกม พร้อมอธิบายอุปกรณ์ในการเล่น จุดที่น่าสนใจ และข้อสังเกตในแต่ละอุปกรณ์ที่เชื่อมโยงและสัมพันธ์กัน
5. การโต้ระหว่างการเล่น สังเกตผู้เล่น ฯลฯ
6. สร้างบรรยากาศการเล่นให้สนุกสนาน เป็นกันเอง

บทบาทของวิทยากรกระบวนการ

7.กระตุ้นให้เด็กรู้จักการตกลงเจรจาร่วมกัน สมานฉันท์ และไม่เข้าไปแทรกแซง
กระบวนการในการต่อรองของเด็กๆ (ในกรณีที่เด็กสร้างกฎกติกา ออกนอกประเด็นจากเกม โค้ชต้อง
ซักถามแนวคิดเด็ก และต้องหาข้อสรุปร่วมกัน)

8.เมื่อเล่นเกมจบแล้ว ควรพูดคุยกับผู้เล่นทั้งสองฝ่ายด้วยคำถามปลายเปิด... เช่น

เล่นเกมจบแล้วรู้สึกอย่างไรบ้าง... ทำไม...เพราะอะไร?

ความรู้สึกที่มีต่อตนเอง และผู้อื่นในระหว่างการเล่น

ในระหว่างการเล่นมีเหตุการณ์ใด ที่รู้สึกประทับใจทั้งต่อตนเอง และผู้เล่นตรงข้าม เพราะอะไร

คิดว่าเกมสามารถบอกอะไรเราที่เชื่อมโยงกับการใช้ชีวิตได้อย่างไรบ้าง การเชื่อมโยงกับหลักคิดของ
ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เป็นต้น

หมายเหตุ : ในกรณีผู้เล่นเป็นเด็กเล็ก การสอบถามด้วยคำถามปลายเปิด ต้องใช้ภาษาไม่ซับซ้อน คำถามสั้นๆ กระชับ ใน
บรรยากาศสบาย และเป็นกันเอง ฯลฯ

9.ร่วมด้วยช่วยกันจัดเก็บหลังจบเกม