

## 7

### ประเภทของเกม

เกม (Games) มีอยู่มากมายหลายอย่าง ซึ่งผู้ประกอบกิจกรรม มักมีความสับสน ในการเลือกเล่น ดังนั้นการแบ่งประเภทของเกม สามารถช่วยให้ผู้เล่นทำกิจกรรมได้ง่ายขึ้น เกมสามารถแบ่งออกได้ ดังนี้

#### 1. เกมเบ็ดเตล็ด (Low organization games or Minor games)

1.1 เกมที่ใช้ทักษะมูลฐานอย่างง่าย ๆ ไม่ต้องใช้อุปกรณ์มาช่วยประกอบในการเล่น หรือถ้ามีความจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ สามารถหา หรือ หยิบมาใช้ได้ง่าย ไม่มีจำนวนมาก ไม่ต้องเตรียมมาก่อน เช่น การตบมือ กระตืบเท้า การเคาะไม้ หรือ ตีกระป๋อง ฯลฯ

1.2 เกมที่ต้องใช้ทักษะพื้นฐานทางด้านกีฬาช่วย เป็นเกมที่มุ่งหมายเพื่อใช้ในการเล่นกิจกรรมทางด้านกีฬา ดังนั้นอาจต้องใช้ทักษะอย่างเดียว หรือหลายๆ อย่างมาประกอบตามความเหมาะสม ระหว่าง ผู้เรียน กติกา และสนามอุปกรณ์ อาจมีการดัดแปลงหรือปรับปรุงสนามอุปกรณ์ จากของจริงมาใช้ เป็นเกมที่ดัดแปลงมาใช้ โดยมากมักเป็น เกมนำไปสู่เกมกีฬาใหญ่ๆ เช่น บาสเกตบอล วอลเลย์บอล ฟุตบอล รักบี้ฟุตบอล ฯลฯ

เกมเบ็ดเตล็ด สามารถแบ่งออกได้เป็นหลายประเภทด้วยกัน ตามวิธีการเล่น และการจัด ดังนี้<sup>(1)</sup>

1. การเล่นเป็นนิยาย (Story Play)
2. การเล่นเกมที่มีจุดมุ่งหมาย หรือ อิงที่หมาย (Goal Games or It Games)
3. การเล่นเกม หนี ไล่ และจับ (Tage Games or Hunting Games)
4. การเล่นเกมแข่งขันเป็นรายบุคคล (Individual Contest)
5. การเล่นเกมที่เป็นแบบแข่งขัน แบบผลัด (Relay Games)
6. การเล่นเกมที่เป็นแบบแข่งขัน ประเภทกลุ่ม หรือ หมู่ (Mass Contest)
7. การเล่นเกมเลียนแบบ (Mimetic Play)

---

<sup>(1)</sup>จรรยา แก่นวงษ์คำ, วิธีสอนวิชาเอกพลศึกษา , หน้า 126.

## การเล่นเป็นนิยาย (Story Play)

การเล่นประเภทนี้ โดยมากเป็นการเล่นที่เป็นเรื่องราวคล้ายๆ ละคอน คือ ต้องมีเนื้อเรื่อง ส่วนมากเป็นนิทานง่าย ๆ โดยมากมักจะใช้กับเด็กเล็ก ๆ ระดับประถมต้น ถึง ประถมปลาย โดยมีครูเป็นผู้เล่าเรื่องให้เด็กฟังเสียก่อน เป็นเรื่องสั้น ๆ อาจมีการเสริมแต่งให้มากขึ้นก็ได้ ถ้าเรื่องนั้นสั้นเกินไป เพื่อความเหมาะสม และจะเพิ่มความสุขสนุกสนานมากขึ้น พยายามหาเรื่องที่มีความสนุกสนานมาก ๆ แล้วให้เด็กแสดงไปตามเนื้อเรื่อง มีการแสดงความจำ การออกกำลังกาย ประกอบด้วย เพราะเด็กวัยนี้ ชอบการกระโดดโลดเต้น ไม่ค่อยจะอยู่นิ่ง ยิ่งเป็นเรื่องที่ต้องมีการเคลื่อนไหวหลาย ๆ อย่างประกอบกันจะดี เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อ หรือความจำเจ มีการเดิน วิ่ง กระโดด ลูก นั่ง หรือ ออกเสียงบ้าง ในบางโอกาส เพื่อสร้างความเจริญเติบโตได้ในทุกด้าน โดยเฉพาะกล้ามเนื้อใหญ่ ๆ

การเล่นประเภทนิยายนี้ เด็กเล็กที่มีความซุกซน ชอบมากเพราะสามารถแสดงออกได้หลายอย่าง ตามความต้องการที่จะแสดงออก ดังตัวอย่างเช่น เรื่องนำเที่ยวสวนสัตว์

### วิธีการเล่น

1. ครูเล่าเรื่องโดยสมมติให้เด็กชุดหนึ่งเป็นผู้ไปเที่ยวสวนสัตว์ เด็กที่เหลือครูสมมติให้เป็นสัตว์ในกรง เช่น เสือ ช้าง ลิง ชะนี ฯลฯ (โดยที่เด็กสามารถเลือกเป็นสัตว์ที่สนใจ)
2. ครูให้เด็กส่งเสียงร้องเลียนเสียงสัตว์ในกรงที่สมมติให้เป็น พร้อมออกท่าทาง โดยมีครูช่วยแนะนำเสริมประกอบ
3. ครูให้เด็กที่สมมติเป็นผู้ไปเที่ยวทนายการเลียนแบบแต่ละคนว่าเป็นสัตว์อะไร

### ชวานากับงูเห่า

ครั้งหนึ่งนานมาแล้วในฤดูหนาว มีชวานาผู้หนึ่งออกไปที่ท้องนา (สมมติให้เด็กเป็นชวานา) ขณะที่เดินไปในท้องนา (สมมติให้เด็กกลุ่มหนึ่งเป็นต้นข้าว) ได้มองเห็น งูเห่า (สมมติให้เด็กคนหนึ่งเป็นงูเห่า นอนตัวแข็งเพราะความหนาว ด้วยความสงสาร ชวานาเองงูเห่ามาอุ้ม (ทำท่าโอบกอด) เพื่อให้งูเห่ามีความอบอุ่น เมื่องูเห่าได้รับความอบอุ่น รู้สึกตัว ก็ฉกกัดชวานาตาย (ทำท่างูเห่าฉกกัดชวานา และชวานาทำท่าตาย)

### จีนสวรรค์ทั้งเป็น

ณ ดินแดนที่ไกลสุดลูกหูลูกตาแห่งหนึ่ง มีหมู่เด็กผู้กล้าหาญกลุ่มหนึ่งต่างพากันไปตัดไม้ไผ่ (ทำท่าตัดไม้ไผ่ จับขวานด้วยมือทั้งสอง และเหวี่ยงไปแรง ๆ ที่ใกล้ๆ ปลายเท้า)

ต่างตัดไม้คนละหลาย ๆ ครั้ง จึงได้มากตามที่ต้องการ ทุกคนต่างแบกไม้ไผ่ (ทำท่าแบกไม้จันทน์ บ่า) เดินบ้าง วิ่งบ้าง กระโดดบ้าง เหย่งบ้าง (ทำท่าเดินเร็ว-กระโดด-เหย่ง วิ่ง สลับกัน) เมื่อมาถึงบ้าน เด็กทั้งหลายช่วยกันเอาไม้ไผ่มาทำเป็นบันไดขึ้นไปบนฟ้า (ทำท่าปีนหรือไต่บันได) เมื่อปีนขึ้นไปสักพักหนึ่งก็หันหมู่เมฆ เขาแปลกใจมากที่พบเมืองสวรรค์ที่สวยงามอย่างประหลาด เขาพบสัตว์ต่าง ๆ พบผีเสื้อ (กางแขนทำเป็นปีกกระพืออย่างผีเสื้อบิน) พบจิ้งจอก ทำท่ากระโดดคล้ายจิ้งจอก) พบสิงห์โต (คลานหรือวิ่งสี่เท้าเหมือนสิงห์โตและคำรามด้วย) เขาพบต้นไม้ที่มีสีสวยและกลิ่นหอมหลายชนิด เขาพบดอกไม้ต่าง ๆ หลายดอก ดอกนี้ก็ดม ดอกนั้นก็ดม ดอกโน้นก็ดม (ทำท่าหายใจลึก ๆ หลาย ๆ ครั้ง เมื่อครบอดดมดอกนั้น ดอกนี้) ขณะที่กำลังดมดอกไม้ต่าง ๆ อยู่ นั้นเขาเหลือบไปพบยักษ์คนหนึ่งกำลังเข้ามาหา (ทำท่าเดินแบบยักษ์ โดยทำตัวแข็ง ๆ และก้าวยาว ๆ ให้มากที่สุด) ทุกคนตกใจกลัวจึงวิ่งหนี (วิ่ง) ยักษ์จึงวิ่งไล่ตาม (ยักษ์ก้าวยาว ๆ) เด็กวิ่งหนีจนถึงบันได ต่างรีบไต่บันไดลงอย่างรวดเร็ว (ทำท่าไต่บันไดลงอย่างรวดเร็ว) เมื่อไต่ลงมาถึงพื้นดินแล้วจึงเงยหน้าขึ้นไปมองบนท้องฟ้า (ทำท่าก้ม ๆ เงย ๆ) เขาได้พบว่า ยักษ์ที่ไล่ติดตามมานั้นกำลังยื่นยิ้มอย่างเป็นมิตรกับเด็ก (เด็กต้องยื่นยิ้ม) พร้อมทั้งมอบกระเช้าดอกไม้เมืองสวรรค์ที่สวยงามและมีกลิ่นหอมให้แก่เด็กเป็นรางวัล ที่ทุกคนล้วนแต่มีความกล้าหาญ เด็กทั้งหลายรู้สึกขอบคุณในความใจดีของยักษ์ และต่างดมดอกไม้ (ทำท่าหายใจยาว ๆ ลึก ๆ) หลาย ๆ ดอกอย่างมีความสุข และด้วยความอ่อนเพลียจากการผจญภัย ต่างพากันหลับไปในที่สุด

### หมู่ไม้กับสายลม

วันหนึ่งในฤดูฝน ต้นไม้ใบหญ้างามสะพรั่ง ทั้งซุซ้อดอกออกใบสายลมเป็นผู้มีน้ำใจ กว้างขวางและรักพวกพ้องเพื่อฝูง เพื่อนของสายลมคือต้นไม้ต่าง ๆ วันหนึ่งอยากจะเชิญหมู่ไม้ มาทานเลี้ยง สายลมได้พัดไปที่ต้นไม้ต้นนั้นทันที ต้นโน้นที ต้นนี้ที และอีกหลาย ๆ ต้น (ทำท่าหายใจลึก ๆ ด้วยการใช้ปากเป่าให้ลมออกจากปากให้มากที่สุด ทำหลาย ๆ ครั้ง ตามครูปอก)

หมู่ต้นไม้ทั้งหลายเมื่อถูกสายลมมา เชิญชวนด้วยการพัดให้ต้นไม้โอนเอนและถูไหว (ทำท่าเป็นต้นไม้ คือยื่นแขนเท้าชูแขนเหยียดศีรษะ ให้สูงที่สุดเท่าที่จะทำได้ แล้วเอนเอียง หรือ ทำท่าแกว่งไกวตามครูปอก) หมู่ไม้ทั้งหลายดีใจมากและซาบซึ้งในความใจดีของเพื่อน จึงต่างพากันเดินไป วิ่งไป กระโดดไป เหย่งไป จนกระทั่งถึงสายลม การเลี้ยงได้เริ่มขึ้นท่ามกลาง บรรยากาศที่สดชื่นและเปี่ยมด้วยมิตรภาพของหมู่ไม้และสายลม จนกระทั่งการเลี้ยงได้เสร็จสิ้นลงอย่างมีความสุข สายลมได้พัดอย่างแรงอีกครั้งหนึ่งด้วยความภาคภูมิใจ และต่างก็ร่ำลากลับ พร้อมด้วยสายลมส่งมิตรสหาย โดยการพัดอย่างแรง (ทำท่าเป่าลมให้ยาว ๆ และแรง ๆ หรือ การหายใจเข้าและหายใจออกอย่างแรง ๆ นั่นเอง)

## เทพารักษ์กันคนตัดไม้

ครูเล่าเรื่องว่ามีชายคนหนึ่งกำลังตัดไม้อยู่ในป่า (ให้เด็กทุกคนทำท่าตัดไม้) ตัดเสร็จแล้วลากไม้มามัดรวมกันไว้ (ให้เด็กทำท่าลากโดยจับมือกันลาก) แล้วให้วัวลาก (ให้เด็กเป็นวัวบ้าง เป็นไม้บ้างจับมือกันลาก) ลากไปติดหล่มขอให้เทพารักษ์ช่วย เด็กคนที่เป็นเทพารักษ์บอกให้เอาบ่าแบกและเจียนวัวให้เดิน (ให้เด็กทำท่าแบกและเจียนวัว)

## วันขึ้นปีใหม่

วันขึ้นปีใหม่เป็นวันสำคัญวันหนึ่งซึ่งถือว่าเป็นวันครบรอบปี ราชการกำหนดหยุดงาน 1 วัน โรงเรียนต่างๆ หยุดการเรียน 1 วันเช่นเดียวกันเนื่องจากเป็นวันหยุดเรียนนี้ คุณพ่อ-คุณแม่จึงอนุญาตให้หนูๆ ไปเที่ยวสนุกสนานในเมืองได้ (เริ่มเรื่องในวันปีใหม่นั้นตั้งแต่เช้า)

1. รุ่งอรุณของวันปีใหม่ พวกเราตื่นขึ้นในเวลาเช้านี้ (ทำท่าตื่น, ทำท่าบิดขี้เกียจ)
2. ลุกขึ้นล้างหน้า-อาบน้ำ-และแปรงฟัน (ทำท่าล้างหน้า-อาบน้ำ-และแปรงฟัน)
3. หยิบผ้าเช็ดตัวซึ่งแขวนอยู่บนที่สูง เอื้อมไม่ถึงต้องกระโดดขึ้นหยิบ (ให้กระโดดชูแขนอยู่กับที่หลายๆ ครั้ง)

4. เดินทางไปเที่ยวในเมือง ระหว่างเดินทางอย่างรีบร้อน (เดินเร็วๆ)
5. บางแห่งมีลำธารขวางกั้นต้องวิ่งกระโดดข้ามลำธาร (กระโดดเขย่ง, วิ่งกระโดด)
6. เมื่อถึงในเมือง มีรถจักรยานต่างๆ มากมาย เราต่างพากันขึ้นรถชนิดต่างๆ ตามใจชอบ เพื่อไปเที่ยวรอบๆ ตัวเมือง บางคนขี่รถสองล้อ บางคนรถม้า บางคนไปมอเตอร์ไซด์ บางคนไปรถยนต์ และบางคนไปรถไฟ (เด็กแต่ละคนเลือกได้ตามใจชอบ ให้เขาเคลื่อนไหวเลียนแบบสิ่งนั้นๆ ครูไม่ต้องไปกำหนดว่าจะต้องทำอย่างไรอย่างนี้ ให้แต่ละคนแสดงออกด้วยความรู้สึกนึกคิดของเขาเอง ครูเพียงแต่กำหนดเขตสนามให้จักรยานต่างๆ เหล่านั้นอยู่ในสนามตามขอบเขตที่เห็นสมควร)

7. เมื่อต่างสนุกสนานกันนานพอสมควร จึงกลับบ้านจากกลับบ้านพวกเราจึงเดินจึงซื้อผ้าซีกกลับบ้าน (ทำท่าควมผ้า) ขณะที่เรากำลังซื้อผ้ามาอย่างช้าๆ นั้น บังเอิญสุนัขตัวหนึ่งวิ่งไล่ผ้าของเราใกล้เข้ามา (กลานสี่เท้าสมมติเป็นสุนัข) เมื่อเห็นเช่นนั้นจึงตัดสินใจลงแจ่ม้า ม้าจึงวิ่งเร็วสุดฝีเท้าหนีสุนัขไปทันที (ทำท่าควมผ้าลงแซ่โดยใช้มือตบกัน และวิ่งอย่างรวดเร็ว)

8. เมื่อถึงบ้าน เราเห็นเหนื่อยมาก ครูสอนเราว่าเมื่อออกกำลังกายหรือทำงานหนักนั้นทำให้เราหายใจถี่ขึ้นกว่าปกติและเหนื่อย เราจะต้องแก้ไขโดยการหายใจยาวลึกๆ หลายๆ ครั้ง

9. เมื่อหายเหนื่อยแล้วเรารู้สึกเปลี่ยวมากจึงนอนหลับไป (ให้นักเรียนพักผ่อน)

## ทัศนารเมืองเชียงใหม่

เรื่องการทัศนารเมืองเชียงใหม่ นั้น การเล่นจะต้องมีขบวนรถไฟ รถยนต์ และเดินวิ่ง ประกอบด้วยดังต่อไปนี้

1. ขึ้นรถไฟเดินทางไปเมืองเชียงใหม่ (เด็กจับมือกันเป็นแถวๆ เช่นขบวนรถ) ขบวนหนึ่งๆ ควรมีประมาณ 4-8 คน โดยจัดเป็นหลายๆ ขบวนด้วยกัน

2. รถไฟออกจากสถานี (ถ่านช้าๆ และค่อยๆ เพิ่มความเร็วขึ้น) ให้ร้องเลียนแบบเสียงรถจักร และเปิดหวูดเป็นครั้งคราว

3. รถไฟหยุดสถานีปากน้ำโพเติมน้ำและเติมฟืน (ทำท่าลากสายท่อน้ำและทำโยนฟืนใส่รถ)

4. รถไฟเทียบสถานีเชียงใหม่ ลงจากรถไฟไปขึ้นรถยนต์เดินทางต่อ (ทำท่ากระโดดลงและกระโดดขึ้น)

5. เดินทางโดยรถยนต์ไปเที่ยวดอยสุเทพ รถยนต์เริ่มเคลื่อนที่ (ทำท่าควงแขนหมุนสมมติรถยนต์ติดเครื่อง และทำเสียงเครื่องยนต์กระหึ่ม)

6. รถยนต์วิ่ง (ให้วิ่ง) ในการที่รถวิ่งนั้นหากได้รับคำสั่งจากครูก็ให้นักเรียนทำตามเช่น

คำสั่ง	นักเรียนทำตาม
วิ่งเร็ว	วิ่ง (อย่างธรรมดา) แต่ให้เร็ว
วิ่งช้า	เปลี่ยนจากวิ่งเร็วเป็นวิ่งช้าโดยทันที
เบรก ห้ามล้อ	จากการวิ่งอย่างช้าหรือเร็วก็ตามต้องหยุดทันที
ขวา	ต้องเลี้ยวไปทางขวาในทันทีที่ได้รับคำสั่ง
ซ้าย	ต้องวิ่งเลี้ยวไปทางซ้ายทันทีที่ได้รับคำสั่ง

(อาจนำเรื่องความปลอดภัยบนถนนมาสอนแทรกก็ได้) ตัวอย่าง เช่น

ไฟแดง	ต้องหยุดวิ่งทันที
ไฟเหลือง	เตรียมไปหรือเตรียมหยุด
ไฟเขียว	ไปได้ (วิ่งได้)
ทางแยก	วิ่งช้าๆ
ทางม้าลาย	วิ่งช้าๆ และหยุด

7. รถยนต์จอดเชิงเขา ดำเนินขึ้นไปเที่ยวบนเขา (ทำท่าปีนเขา)

8. พาชมฉ่ำ (ทำท่ามุดเข้าฉ่ำ และคลานด้วยสี่เท้า)

9. ออกจากถ้ำพบกุหลาบเชียงใหม่ดอกใหญ่ๆ และมีกลิ่นหอมมาก (ทำท่าดมโดยหายใจเข้าออกลึกๆ ยาวๆ หลายๆ ครั้ง)

10. อากาศบนเขาสดชื่น ประกอบกับความอ่อนเพลียจากการเดินทางในที่สุดต่างพากันหลับ (ให้พักนอน)

### การเล่นแบบมีจุดหมายหรืออิงที่หมาย (Goal Games or It Games)

การเล่นประเภทนี้ มี กฎ เกณฑ์ กติกา มากขึ้น มีระเบียบในการเล่น มีขั้นตอนต่างๆ ตามลำดับ ผู้เล่นมีจุดหมาย การแพ้ชนะ หรือ ทำสำเร็จก่อน โดยอาศัย ความฉลาด ไหวพริบ ความคิด ความรวดเร็วของกล้ามเนื้อ จะได้เป็นการฝึกความสัมพันธ์ (Co-ordination) ของประสาทแยกแยะกล้ามเนื้อในการสั่งงาน การตัดสินใจอย่างฉับพลัน ฝึกการเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดี พร้อมการมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ซึ่งครูต้องเน้นในเรื่องนี้ให้มาก รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย ให้เกียรติเพื่อนโดยการปรบมือ เมื่อชนะ ปลอบใจเมื่อแพ้ อย่างเน้นการแพ้ชนะให้มากนัก เพราะจุดประสงค์คือ ต้องการเล่นเพื่อความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน และการออกกำลังกายเท่านั้น ผลที่ได้รับตอบมาเป็นเพียงผลพลอยได้อย่างเดียว ตัวอย่างเช่น เก้าอี้ดนตรี

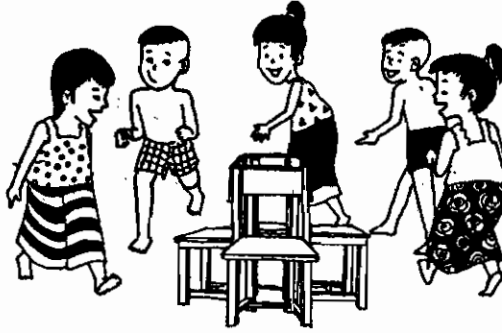
#### เก้าอี้ดนตรี

##### วิธีการเล่น

1. ครูจัดเก้าอี้เป็นวงกลม ห่างกันพอประมาณ ต้องน้อยกว่าผู้เล่นอยู่ 1 ตัว หรือ 2 ตัว
2. ให้เด็กนักเรียน เดินเป็นวงกลมรอบๆ เก้าอี้ ร้องเพลงพร้อมปรบมือ (เดินทวนเข็มนาฬิกา)
3. เมื่อเพลงหยุด ต้องแย่งกันนั่งเก้าอี้ ใครไม่มีต้องออกจากการเล่น แล้วดึงเก้าอี้ออก
4. ปฏิบัติตามข้อ 2 และ 3 ไปเรื่อยๆ จนกว่าจะได้ผู้ชนะ บนเก้าอี้ตัวเดียว

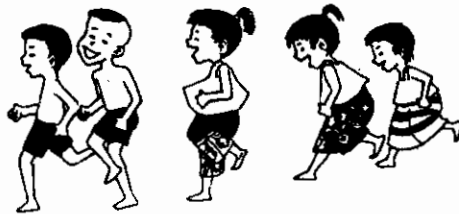
ในการเล่นเกมนี้นี้ ครูต้องคำนึงถึง เรื่องของการได้เปรียบเสียเปรียบ ในเรื่องของเพศ หรือวัยที่มีความแตกต่างกันมากๆ ต้องใช้กฎ กติกา เป็นข้อบังคับให้มากๆ สามารถจะช่วยให้การได้เปรียบน้อยลง

## ชิงที่นั่ง



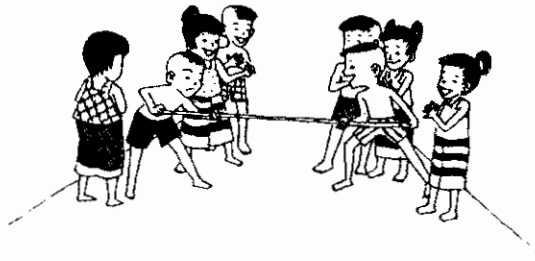
เครื่องใช้ เก้าอี้ (หรือม้านั่งนักเรียน) จำนวนน้อยกว่าผู้เล่น ๑ ตัว ตั้งสองแถวหันหลังชนกัน เครื่องดนตรี เช่น หีบเพลงปาก ซอ แคน ขลุ่ยหรือจกานเสียง ใดๆอย่างหนึ่ง  
การจัดคนเล่น จำนวนคนเล่นไม่จำกัด  
การเล่น ผู้เล่นเดินตามกันไปรอบๆ แถวเก้าอี้ ตลอดเวลาดนตรีบรรเลง พอดนตรีหยุดก็รีบนั่งเก้าอี้ คนที่ไม่มีเก้าอี้นั่งถูกคัดออก และต้องยกเก้าอี้ออกไปด้วยหนึ่งตัว มีการคัดคนเล่นออกรอบละคน จนที่สุดเหลือเพียงสองคน ซึ่งเป็นผู้ชนะทั้งคู่

## แข่งเขย่ง



เครื่องใช้ มีเส้นต้นทางและเส้นปลายทาง ห่างกันราว ๒๐-๓๐ เมตร  
การจัดคนเล่น ให้เด็กวิ่งแข่งคราวละ ๕ คน  
การเล่น ผู้เข้าแข่งขันยืนที่เส้นต้นทาง เมื่อได้รับสัญญาณก็วิ่งเขย่งเท้าเดียวไปให้ถึงเส้นปลายทาง ผู้ใดถึงก่อนเป็นผู้ชนะในพวกนั้น  
แล้วเรียกพวกใหม่เข้าแข่งขัน คัดเลือกผู้ชนะไว้  
แล้วให้ผู้ชนะต่อผู้ชนะแข่งกัน จนได้ผู้ชนะเลิศ

## คำเสา



เครื่องมือใช้ ไม้พลอง ๑ อัน เขียนเส้นขนาน ห่างกัน ๒ เมตร  
การจัดคนเล่น แบ่งคนเล่นออกเป็นสองฝ่ายเท่าๆ กัน แล้วจับคู่ให้เหมาะสมแก่การ  
ประลองกำลัง

การเล่น ให้คู่แข่งขันที่จับกันไว้ยืนตรงกลางระหว่างเส้นขนาน สองมือยันพลอง  
พอได้ยินเสียงนกหวีด ต่างออกแรงดันคู่แข่งให้ถอยหลัง คนใดเหยียบเส้นที่ขีดไว้เป็นฝ่ายแพ้  
คนเล่นของฝ่ายใดชนะมากกว่าแพ้ ฝ่ายนั้นก็ชนะ

## วิ่งกระสอบ



เครื่องมือใช้ กระสอบ ๑๐ ใบ เส้นต้นทางและเส้นปลายทาง  
การจัดคนเล่น ให้วิ่งคราวละ ๑๐ คน  
การเล่น คนเล่นยืนที่เส้นต้นทาง ส่วนกระสอบวางอยู่ตรงหน้า เลขเส้นขึ้นมา ๒ เมตร  
เมื่อครูให้สัญญาณ ทุกคนวิ่งไปหยิบกระสอบ แล้ววิ่งกลับมาสวมกระสอบ ณ ที่เดิม แล้วออกวิ่ง  
ไปสู่หลักชัย ผู้ที่ล้มระหว่างทาง เมื่อลุกขึ้นแล้วก็วิ่งต่อไปได้ ใครถึงเส้นปลายทางก่อน เป็นผู้ชนะ



## กระรอกเปลี่ยนโพรง

### วิธีเล่น

ให้ผู้เล่นจับกลุ่มๆ ละ ๓ คน ยืนเป็นวงกลม ผู้เล่น ๒ คนจะจับมือกันทั้งสองข้างทำเป็นโพรง ผู้เล่นที่เหลืออีกคนหนึ่งเป็นกระรอกไม่มีโพรง ผู้เล่นคนนี้จะเป็นคนให้สัญญาณให้กระรอกในโพรง “เปลี่ยนโพรง” หรือให้โพรงเปลี่ยนกระรอกว่า “โพรงเปลี่ยน” ผู้เล่นที่ทำหน้าที่เป็นกระรอกและโพรงจะต้องคอยฟังคำสั่งให้ดี ขณะที่ให้สัญญาณ “เปลี่ยนโพรง” กระรอกกลางวงจะต้องแย่งโพรงกับกระรอกตัวอื่นด้วย กระรอกที่เข้าโพรงไม่ได้จะต้องอยู่กลางวง คอยส่ง ถ้าสั่งว่า “โพรงเปลี่ยน” กระรอกจะต้องยืนอยู่เฉยๆ คอยให้โพรงมาครอบเอง ก่อนใช้คำสั่งว่า “เปลี่ยนโพรง” หรือ “โพรงเปลี่ยน” อาจจะทำให้ผู้เล่นได้สนุกสนานคอยคำสั่งเปลี่ยนบ้างก็ได้ เช่น อาจะบอกว่า กระรอกนั่งลง ยืนขึ้น โพรงหมุนรอบตัวกระรอก อย่างไรก็ได้ จะช่วยสร้างความสนุกสนานให้กับผู้เล่นยิ่งขึ้น

### ตบมือเรียกชื่อ

ผู้เล่น มีจำนวนมากที่สุด ๕ คน

กติกา จะต้องเรียกชื่อตัวเองก่อนแล้วจึงเรียกชื่อผู้อื่น

วิธีเล่น ให้ผู้เล่นนั่งล้อมเป็นวงกลม แล้วให้แต่ละคนตั้งชื่อใหม่ ให้ชื่อนั้นเป็นคำสั้นๆ ง่ายๆ เวลาเล่นต้องตบมือ ๒ ครั้ง แล้วกำมือชูนิ้วหัวแม่มือ แล้วกลับแขนข้างขวาเรียกชื่อตัวเอง แล้วกลับแขนซ้ายพร้อมกับเรียกชื่อผู้อื่น ผู้เล่นทุกคนที่นั่งอยู่ในวงนั้นจะต้องตบมือไปด้วย แม้ว่าจะไม่มีใครถูกเรียก

### ชิงนาง

#### วิธีเล่น

ให้ผู้เล่นนั่งเป็นวงกลมวงเดียว เว้นช่องว่างไว้ที่ใดที่หนึ่งในวงนั้น เมื่อผู้นำให้สัญญาณเริ่มเล่น ผู้เล่นที่นั่งอยู่ระหว่างช่องว่างทั้งสองข้างแต่ละคนจับมือกันลุกขึ้น วิ่งไปดึงมือผู้เล่นคนใดก็ได้ในวงกลมนั้น มานั่งช่องว่างเดิม ตำแหน่งที่ผู้ถูกดึงมาแทนที่จะเกิดช่องว่าง คนทั้งสองข้างจะต้องวิ่งไปดึงใครก็ได้มาแทนที่ช่องว่างนั้น ทำเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนกว่าผู้นำจะบอกให้หยุด ผู้เล่นที่ยังวิ่งอยู่จะถูกทำโทษ แล้วแต่ว่าผู้นำจะสั่งให้ทำอะไร

## หยุดร้อง

### วิธีเล่น

1. ผู้เล่นนั่งเป็นวงกลมหันหน้าเข้าหากัน
2. เลือกผู้เล่นคนใดคนหนึ่งเป็นผู้นำร้องเพลง
3. ผู้นำร้องเพลงต้องร้องเพลงที่รู้จักกันดีเพื่อให้คนอื่นได้ยินแล้วทำตาม
4. เมื่อร้องเพลงไปสักครู่ ผู้นำจะหยุดร้อง ซึ่งทุกคนจะต้องหยุดร้องด้วย
5. ถ้าหากผู้นำหยุด แต่ผู้เล่นยังร้อง ผู้นั้นจะต้องออกจากการแข่งขัน
6. คนที่เหลือเป็นคนสุดท้ายจะเป็นผู้ชนะ

## โพงพาง

สถานที่ กลางแจ้ง

อุปกรณ์ ผ้าผูกตา ๑ ผืน

วิธีเล่น ให้จับไม้สั้นไม้ยาวกัน ผู้ใดได้ไม้ยาวที่สุดผู้นั้นเป็นปลา ผู้ที่เป็นปลามีผ้าผูกตา และยืนกลางวง ผู้เล่นทุกคนจับมือกันล้อมปลาไว้ เป็นวงกลม ครั้นแล้วผู้เล่นที่จับมือกันเดินรอบๆ ปลาพร้อมกับร้องคำกลอนว่า

โพงพางเพย

ปลาเข้าลอด

ปลาตาบอด

เข้าลอดโพงพาง

จะร้องเพียงเที่ยวเดียวหรือร้องหลายเที่ยวก็ได้ เมื่อร้องจบแล้วก็หยุดเดินแล้วให้ทุกคนนั่งลง ปลาตาบอดก็เดินตรงไปทางใดทางหนึ่งพอถึงตัวผู้เล่นที่นั่งนิ่ง แล้วไปสัมผัสถูกผู้ใดเข้าก็จับผู้นั้นไว้ แล้วทายว่าผู้นั้นเป็นใครด้วยการช้อนชื่อผู้นั้นออกมาชื่อหนึ่ง แล้วให้เปิดผ้าผูกตาออก เพื่อดูว่าคนที่ตนเองช้อนชื่อนั้นถูกต้องหรือไม่ ถ้าหากถูกต้องก็ให้ปลากับผู้เล่นคนนั้นเปลี่ยนหน้าที่กัน แต่ถ้าหากผิด ปลาที่จะต้องเป็นปลาตาบอดต่อไป โดยเริ่มต้นเล่นใหม่เหมือนตอนต้น

### กติกา

1. ให้ช้อนชื่อเพียงชื่อเดียว
2. ต้องช้อนชื่อก่อนที่เปิดตา
3. ผู้เล่นที่ถูกจับตัวไว้ขณะที่รอการช้อนชื่อจะต้องเงยบ จะหัวเราะหรือพูดไม่ได้
4. ถ้าหากปลาสามารถช้อนชื่อถูกต้อง ผู้เล่นคนนั้นจะต้องไปเป็นปลาแทน
5. แต่ถ้าหากช้อนชื่อไม่ถูกต้องปลานั้นก็ต้องเป็นปลาต่อไป

## ใครซ่อนสตางค์

จำนวนผู้เล่น ไม่ต่ำกว่า ๕ คน แต่ไม่เกิน ๑๐ คน

สถานที่ สนามหญ้ากลางแจ้ง หรือในห้อง

อุปกรณ์ เหรียญบาท ๑ อัน

- วิธีเล่น
1. ให้ผู้เล่นนั่งเป็นวงกลม มีคนหนึ่งยืนอยู่ตรงกลาง
  2. คนที่นั่งเป็นวงจะส่งเหรียญบาทต่อๆ กันทีละคนๆ แต่ต้องกำไว้ไม่ให้คนอื่นเห็นได้
  3. คนที่ยืนตรงกลางจะปิดตาอยู่ครู่หนึ่ง พอเปิดตาขึ้นจะต้องพยายามจับว่าใครมีเหรียญอยู่ในมือ คนที่อยู่ในวงจะต้องหลอกคนที่ยืน คือทุกคนในวงจะทำการเป็นกำลังส่งสตางค์ต่อๆ กันอยู่ทุกคนเหมือนกับมีเหรียญอยู่หลายเหรียญ แต่ที่จริงจะมีอยู่คนเดียวที่มีเหรียญอยู่จริงๆ
- กติกา
1. ถ้าคนที่อยู่ตรงกลางจับได้ว่าใครมีเหรียญอยู่ในมือ คนที่ถูกจับได้จะเป็นคนที่อยู่ตรงกลางแทน
  2. ถ้าคนที่อยู่ตรงกลางจับไม่ได้ ก็ต้องหลับตาใหม่ และถ้าจับไม่ได้ถึง ๓ ครั้งผู้ที่นั่งล้อมวงมีสิทธิให้ผู้ที่ยืนตรงกลางทำอะไรก็ได้ที่ไม่เกินความสามารถ

## เสียดกบ่อ

จำนวนผู้เล่น มี ๒ คน

- อุปกรณ์
1. ใช้กระดาษแข็งหรือกระดาษไม้ที่เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า หรือสี่เหลี่ยมจัตุรัส มา ๑ แผ่น ลากเส้นทแยงมุมของสี่เหลี่ยมให้ตัดกัน และเห็นชัดพอสมควร
  2. เขียนวงกลมวงปานกลางที่มุมทั้งสี่ของสี่เหลี่ยมและที่จุดตัดกันของเส้นทแยงมุม
  3. เขียนคำว่า “บ่อ” ลงในสามเหลี่ยมรูปใดรูปหนึ่ง ในสี่เหลี่ยมเพียงอันเดียว
  4. ใช้เหรียญหรือฝาจุกน้ำอัดลม คนละ ๒ อัน แต่ผู้เล่นทั้งสองคนจะต้องมีของไม่เหมือนกัน แล้ววางสิ่งของนั้นลงบนวงกลมของแต่ละฝ่าย เฉพาะวงกลมกลางเท่านั้นที่ไม่ต้องวางอะไร

## จระเข้ฟาดหาง

### วิธีเล่น

จัดคนเล่นออกเป็นหมู่ๆ ละ ๘ - ๑๐ คน แต่ละหมู่จับมือกันเป็นลูกโซ่ เริ่มเล่นโดยการให้คนหัวแถวห่มุขของตนเองวิ่งอย่างรวดเร็ว และเลี้ยวโดยแรง ใครทำมือหลุดหรือโซ่ขาดต้องออกจากการเล่นให้คนที่มือไม่หลุดนั้นเข้ามาจับมือเป็นแถวอีก เช่น คนที่ ๓ ทำมือหลุด แต่คนที่ ๔, ๕, ๖ ซึ่งอยู่หลังคนที่ ๓ ยังคงจับอยู่ ให้ออกเฉพาะคนที่ ๓ คนเดียว จนต่อเมื่อเหลือ ๒ - ๓ คน จึงเลิกเกม

## กาฬิกใจ

### วิธีเล่น

ผู้เล่นผู้หนึ่งได้รับเลือกให้เป็นผู้คุมกัน และคนอื่นๆ เป็นขโมย ใกล้เคียงๆ เท่าของผู้คุมกัน จะมีก้อนหินซึ่งใช้แทนไข่วางอยู่หลายก้อน ซึ่งขโมยพยายามที่จะขโมยไข่นั้น ถ้าผู้คุมกันจับขโมยได้โดยสัมผัสถูกมือหรือส่วนใดก็ตาม ก็จะเปลี่ยนหน้าที่กันระหว่างขโมยที่จับได้กับผู้คุมกัน ถ้าขโมยได้ไข่วางไปโดยไม่ถูกสัมผัสผู้คุมกันก็ต้องทำหน้าที่ต่อไป

## แข่งโฆษณาหาคู่

### วิธีเล่น

ตัดข้อความโฆษณาจากหนังสือพิมพ์ หรือหนังสือรายสัปดาห์มาหลายๆ แล้วตัดออกเป็น ๒ ส่วน นำส่วนที่ตัดแล้วมาปนกัน จากนั้นให้นักเรียนหยิบคนละ ๑ แผ่น เมื่อได้รับกระดาษแล้วให้นักเรียนทุกคนต่างหาคู่ของตน คือ หากกระดาษอีกชิ้นหนึ่ง ซึ่งเมื่อต่อกันแล้วเป็นแผ่นเดียวกัน และถูกต้องด้วย เมื่อได้ยินสัญญาณให้ทุกคนหยุดทันที ผู้ที่หาคู่ของตนไม่ได้ต้องแสดงบางสิ่งบางอย่างให้เพื่อนดู การแสดงแล้วแต่เพื่อนจะบอกให้แสดงสิ่งใด ผู้ใดที่จับคู่กันได้แล้วก็ยืนด้วยกัน และจับคู่กันได้

## หนีภายี

### วิธีเล่น

นำหินหนึ่งก้อนให้แก่พวกหนีภายี โดยสมมติให้หินนั้นเป็นสินค้ายหนีภายี เมื่อเกมเริ่มขึ้นพวกหนีภายีจะเข้าแถวหน้ากระดานยืนอยู่ด้านหน้าของพวกกองปราบและมีไพ่ล่หลัง แล้วส่งก้อนหินนั้นไปมาอยู่ข้างหลัง เมื่อเห็นว่าพวกกองปราบขาดการเอาใจใส่แล้ว ทั้งหมดก็จะร้องขึ้นว่า “หลบหนีเร็ว” เพื่อนำสินค้ายหนีภายีนั้นเข้าไปในเขตหลบหนีภายีซึ่งอยู่ด้านหลังของพวกกอง

ปราบ กองปราบก็จะตามจับพวกหนีภาษี พยายามจับให้ได้คนที่มียกมืออยู่ในมือ เมื่อกองปราบจับได้ กองปราบก็จะได้ ๑ คะแนน ถ้ากองปราบจับไม่ได้ ฝ่ายหนีภาษีก็จะได้ ๑ คะแนน ผลัดกันเป็นจนครบ ๕ ครั้ง นับคะแนน ๓ ใน ๕

### เรือพิฆาต

#### วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ กลุ่มเท่าๆ กัน (แต่ละกลุ่มจะต้องครบคู่) แล้วเลือกคู่กันเอง และตกลงกันว่า ใครเป็นเรือเป็นกัปตัน ผู้ที่เป็นเรือจะต้องผูกตา ส่วนผู้ที่เป็นกัปตันจะคอยบอก ว่า เดินหน้า ไปทางซ้ายหรือทางขวากี่องศา โดยผลัดกันสั่งเรือของตัวเอง และเรือนั้นต้องตั้งชื่อ หรืออาจจะใช้ชื่อผู้เล่นก็ได้ ถ้าเรือฝ่ายใดเล่นชนก่อน ฝ่ายถูกชนจะต้องออกจากบริเวณที่ใช้ เล่นเกมไปคอยเชียร์อยู่ข้างนอก และถ้าฝ่ายใดเหลือเรือมากกว่าโดยการจับเวลา ฝ่ายนั้นจะเป็น ฝ่ายชนะและผู้ชนได้เดินอีกครั้ง

### ม้าพยศ

#### วิธีเล่น

1. ให้ผู้เล่นจับกลุ่มซ้อนกันเป็นกลุ่มละ ๓ คน คนที่ไม่มีกลุ่มก็ให้คอยวิ่งจับกลุ่มกับกลุ่มต่างๆ
2. คนทั้งสามต้องพยายามหลบหลีกอย่าให้คนแย่งเข้ากลุ่มได้
3. กลุ่มใดถูกผู้เล่นอื่นที่ไม่มีกลุ่มซ้อนท้ายได้ คนหน้ากลุ่มจะต้องออกไปหากกลุ่มใหม่ต่อไป

### ไฟไหม้บนภูเขา

#### วิธีเล่น

1. ผู้เล่นยืนเป็นวงกลม ๒ วงซ้อนกัน หน้าหน้าเข้าหากกลางวง วงนอกให้เป็นเด็ก วงในเป็นต้นไม้
2. ให้เด็กอีกคนหนึ่งเป็น “อิท” ยืนอยู่กลางวง และร้องตะโกนว่า “ไฟไหม้บนภูเขา” ให้เด็กๆ วิ่ง
3. เด็กจะวิ่งไปรอบๆ ต้นไม้ทางขวา ต้นไม้จะอยู่เฉยๆ ส่วน “อิท” จะตบมือขณะที่เด็ก กำลังวิ่ง
4. เมื่อ “อิท” หยุดตบมือ “อิท” และเด็กแต่ละคนจะวิ่งเข้าซ่อนข้างหน้าของต้นไม้ เด็กที่หาที่ยืนไม่ได้จะเป็น “อิท” คนใหม่

5. เด็กที่ยืนหน้าต้นไม้ จะกลายเป็นต้นไม้

หมายเหตุ ผู้เล่นต้องไม่จับหรือถูกต้นไม้ ขณะวิ่งเข้าไปซ่อนข้างหน้า

### ตาของใคร

#### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ พวกเท่าๆ กัน ให้พวกหนึ่งอยู่หลังม่านซึ่งเจาะรูไว้
2. อีกพวกหนึ่งอยู่นอกม่านเป็นผู้ทาย
3. เริ่มโดยผู้เล่นอยู่หลังม่านคนใดคนหนึ่งเอาตามาแนบไว้ที่รู ผู้ทายก็ทายว่า เป็นตาของใคร
4. ผลัดกันทายทีละพวก ใครทายถูกมากที่สุดชนะ

### ตากระทิง

#### วิธีเล่น

1. เขียนรูปตากระทิงไว้ที่ฝาหรือกำแพงให้เส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ ๑/๒ ฟุต
2. เริ่มโดย ผู้เล่นทั้งหมดยืนที่เส้นกำหนดซึ่งห่างจากตากระทิง ๑๐-๑๕ ฟุต แล้วปาลูกบอลไปที่ตากระทิงทีละคน
3. ใครปาถูก ได้ ๑ คะแนน จำนวนรอบหรือคะแนนแล้วแต่จะกำหนด
4. ใครได้คะแนนมากที่สุดชนะ

### ช่วงลอดขา

จำนวนผู้เล่น ๑๒ คน

อุปกรณ์ ลูกบอล ๑ ลูก

- การจัดรูปแถว
1. ผู้เล่นยืนเป็นรูปวงกลม หันหน้าเข้าหาวง
  2. ยืนแยกเท้าให้เท้าขวาชิดเท้าซ้ายของคนที่อยู่ทางขวามือ

- วิธีเล่น
1. กรรมการวางลูกบอลตรงหน้าผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง แล้วให้สัญญาณเริ่มเล่น
  2. คนที่มีลูกบอลอยู่ตรงหน้าใช้มือปิดให้ลูกลอดใต้หว่างขาคนใดคนหนึ่ง
  3. ผู้เล่นทุกคนจะต้องพยายามปิดลูกหนึ่งด้วยมือ ไม่ให้ลอดหว่างขาของตน แต่พยายามให้ลอดหว่างขาของคนอื่น
  4. ผู้เล่นจะขยับขาให้ชิดเข้ามาไม่ได้ จะลงนั่ง หรือย่อเข้า เพื่อดันลูกบอลก็ไม่ได้

5. ผู้เล่นจะเสียแต้มครั้งละ ๑ คะแนน ในกรณีที่ลูกหนังลอดใต้หว่างขาของตน หรือออกนอกวงกลมทางช่องว่างระหว่างตัวเขากับผู้เล่นทางขวามือ
6. ถ้าลูกบอลลอยสูงกว่าเอว จะไม่มีผู้เล่นคนใดถูกตัดแต้ม
7. เมื่อหมดเวลาเล่นแล้ว ผู้เล่นที่ถูกตัดแต้มน้อยที่สุดเป็นผู้ชนะ

### การเล่นประเภทหนี ไล่ และจับ Tague Games or Hunting Games)

การเล่นประเภทนี้ ต้องอาศัย การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย เพื่อการหนี ไล่ และจับ ความสนุกจะเกิดขึ้นได้มาก เพราะมีแรงจูงใจ จากการเล่น โดยการใช้ความคล่องแคล่วว่องไว การออกกำลัง เป็นการฝึกความอดทน ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ตลอดทั้งระบบการหายใจ ตัวอย่างเช่น เกมด้อนปลาเข้าแห

#### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นเป็น ๓ ส่วน
2. ผู้เล่นส่วนหนึ่งเป็นแห ผู้เล่นอีก ๒ ส่วนเป็นปลา
3. กำหนดอาณาเขต ของการวิ่งหนี และวิ่งไล่ ของผู้ที่เป็นปลา
4. กลุ่มที่เป็นแห จะต้องจับมือกันแล้วห้ามขาด แล้วไล่ด้อนปลา ถ้าแหแตะปลาตัวไหนได้ ปลาต้องมาต่อเป็นแหไปเรื่อย ๆ จนกว่าปลาจะหมด
5. ปลาจะวิ่งไปไหนก็ได้ในอาณาเขตที่กำหนดให้

#### กระต่ายขาเดียว

จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน แต่ต้องไม่ต่ำกว่า ๒ คน

- วิธีเล่น
1. จะเล่นเดี่ยวหรือเล่นเป็นพวกก็ได้ ถ้าเล่นเป็นพวกก็แบ่งออกเป็น ๒ ฝ่ายเท่าๆ กัน ฝ่ายหนึ่งเป็นกระต่าย อีกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายวิ่ง ฝ่ายที่เป็นกระต่ายตั้งชื่ออะไรก็ได้แทนชื่อของตัวเอง และบอกให้อีกฝ่ายหนึ่งทราบว่ามีชื่ออะไรบ้าง ฝ่ายที่วิ่งก็เลือกเอาชื่อใดชื่อหนึ่ง เมื่อเลือกโดนชื่อใคร คนนั้นก็ออกวิ่งเป็นกระต่าย ฝ่ายที่วิ่งก็วิ่งไปในขอบเขตที่กำหนดให้ ฝ่ายที่เป็นกระต่ายก็จะวิ่งไล่จับโดยวิ่งขาเดียว การจับทำได้โดยการแตะที่ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายก็ได้
  2. เมื่อใครถูกจับจะต้องออกจากเขตที่เล่น แล้วคนที่เป็นกระต่ายก็วิ่งไล่จับคนอื่นต่อไป แต่ถ้าคนที่เป็นกระต่ายเหนื่อยและเอวชาลง คนที่เป็นฝ่ายวิ่งก็

- จะเลือกชื่อใหม่ออกวิ่งเป็นกระต่ายแทน ไล่จับอีกฝ่ายหนึ่งอย่างนี้เรื่อยไป
3. ถ้าฝ่ายที่เป็นกระต่ายไล่จับฝ่ายที่วิ่งได้หมด ฝ่ายที่วิ่งก็จะเป็นกระต่ายแทน แต่ในกรณีที่ฝ่ายที่เป็นกระต่ายหมดจำนวนคนแล้วยังจับฝ่ายที่วิ่งได้ไม่หมดก็ต้องเป็นกระต่ายต่อไป
  4. ถ้าเล่นเดี่ยว คนที่เป็นกระต่ายวิ่งไล่จับคนที่วิ่ง เมื่อจับถูกใครคนที่ถูกจับ ก็จะเป็นกระต่ายแทน ถ้าคนที่เป็นกระต่ายเหนื่อย ก็อนุญาตให้พักได้ชั่วคราวหนึ่ง โดยยืนขาเดียวหยุดอยู่เฉยๆ
  5. ไม่ว่าจะเล่นเดี่ยวหรือเป็นพวก ถ้าฝ่ายที่วิ่ง วิ่งออกนอกเขตที่กำหนดให้ จะถือว่าหมดสิทธิ์ต้องออกนอกเขตเหมือนกับคนที่ถูกจับได้ และการหยุดพักให้หยุดได้มากที่สุดเพียง ๓ ครั้ง ครั้งละ ๑ นาที เมื่อครบ ๓ ครั้งแล้ว ยังจับคนวิ่งไม่ได้ ก็จะต้องแสดงท่าทางหรือแสดงความสามารถให้เพื่อนๆ ดู เช่น รำวง ร้องเพลง

### เกะมหาสมบัติ

#### วิธีเล่น

1. สมมติให้ลูกบอลเป็นสมบัติอยู่ในวงกลม ซึ่งสมมติให้เป็นเกาะ และให้เด็กคนหนึ่งเป็นโจรสลัดยืนอยู่ใกล้กับสมบัติ
2. ผู้เล่นจะต้องพยายามเข้าไปเอาสมบัติและออกมาจากเกาะโดยมิให้โจรสลัดจับตัวได้
3. ถ้าโดนโจรสลัดจับได้ ต้องออกจากการเล่น
4. ผู้ที่เอาสมบัติได้โดยไม่ถูกจับ จะได้เป็นโจรสลัดคนใหม่
5. การเล่นเริ่มขึ้นใหม่อีก พร้อมทั้งคนเล่นที่จับได้ก็เข้าร่วมเล่นอีก

### จับขโมย

- |              |  |
|--------------|--|
| สถานที่      | สนามหญ้า หรือบริเวณที่กว้างๆ   |
| จำนวนผู้เล่น | ไม่จำกัดจำนวน  |
| วิธีเล่น     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้ผู้เล่นจับมือกันเป็นวงกลม เลือกผู้เล่นคนหนึ่งเป็นขโมย อยู่กลางวง อีกคนหนึ่งเป็นชาวสวน อยู่นอกวงกลม</li> <li>2. ให้ชาวสวนเดินรอบๆ วงกลม (สวน) ทันใดนั้นได้มองเข้าไปในสวนและเห็นขโมยอยู่ในสวน จึงร้องถามว่า “ใครให้นายเข้ามาในสวนของฉัน” ฝ่ายขโมยตอบว่า “ข้ามาเอง”</li> </ol> |



3. เมื่อสิ้นคำว่าข้ามาเอง ให้ชาวสวนไล่จับขโมย ขโมยหนีไปภายในวง  
รอบๆ วงด้านนอก ด้านใน หรือสลับพื้นหลา ชาวสวนจะต้องทำ  
ตามทุกอย่าง

### ตะฮินดู

#### วิธีเล่น

1. ให้ผู้เล่นอยู่ในสนาม ห้ามวิ่งออกนอกเขตที่กำหนด
2. ให้คนหนึ่งเป็นผู้วิ่งไล่ตะคนอื่น ๆ
3. ถ้าใครถูกตะส่วนใด ต้องเอามือเราตะที่นั่น แล้วก็วิ่งไปตะผู้อื่นโดยห้ามเอามือ  
ออกจากที่เดิมจนกว่าจะตะผู้อื่นได้จึงจะเอามือออกจากที่นั่นได้
4. ทำดังนี้เรื่อยไปจนกระทั่งได้เวลาพอสมควร

### ลิ่งชิงหลัก

อุปกรณ์           หลักหรือเสา ๑๑-๑๒ หลัก

จำนวนผู้เล่น       ๑๒ คน

วิธีเล่น             จัดผู้เล่นเป็นวงกลม และมีหลักเป็นของตนเองคนละ ๑ หลัก ให้  
เจ้าของใช้มือตะหลักของตนเองเอาไว้ เพื่อให้ทราบว่หลักนั้นเป็นของใคร แล้วก็ให้ผู้เล่นอีก  
คนหนึ่งยืนตรงกลางของวงกลม โดยนับ ๑, ๒, ๓ เมื่อผู้เป็นลิ่งนับเสร็จ ทุกคนที่มีหลักอยู่จะ  
ต้องวิ่งไปเปลี่ยนหลัก เมื่อได้หลักแล้วจะต้องใช้มือตะที่หลักเอาไว้ เมื่อหลักทุกหลักมีเจ้าของแล้ว  
จะเหลือคนอีกคนหนึ่งที่ไม่มีหลัก ซึ่งคนที่ไม่มีหลักจะต้องมายืนกลางวงกลม เป็นลิ่งแทนผู้ที่  
เป็นลิ่งคนก่อน และดำเนินการเล่นเช่นนี้ต่อไปเรื่อย

หมายเหตุ เมื่อผู้เล่นทุกคนเปลี่ยนหลักเรียบร้อยแล้ว ผู้ที่แย่งหลักได้แล้วจะต้องยืนอยู่ใกล้ๆ กับ  
หลักของตน และจะต้องใช้มือตะหลักเอาไว้ เพื่อแสดงว่าหลักนี้มีเจ้าของแล้ว แต่ถ้าหากว่า  
คนใดยืนที่หลักนั้นเฉยๆ โดยไม่ใช้มือตะหลักไว้ ก็ถือว่าหลักนั้นไม่มีเจ้าของ ให้ผู้ที่ยังไม่มี  
หลักหรือผู้ที่เป็ลิ่งรีบวิ่งไปตะหลักนั้น และให้เจ้าของเดิมคนที่ไม่ได้ใช้มือตะมาเป็นลิ่งแทน

### ตีจับ

การเล่นตี จัดเป็นการเล่นของไทยที่มีมาเนิ่นนานพอสมควร และเมื่อมีการเล่นใหม่ๆ  
เป็นที่นิยมของเด็กสมัยนั้นมาก เพราะสมัยนั้นมีการเล่นน้อยมาก และตีจับก็ไม่มีอุปกรณ์การเล่น  
ที่ต้องซื้อด้วยเงินเลย เพียงแต่มีตัวผู้เล่น และลานกว้างพอสมควร แต่ปัจจุบันไม่ค่อยมีเด็กเล่น

อาจจะเป็นเพราะมีกีฬาเกิดขึ้นมากก็ได้

การเล่นตีจับควรใช้สถานที่ๆ เป็นที่กว้าง เช่น สนามหญ้า ดิน และต้องมีความกว้างอย่างน้อยประมาณ ๖ เมตร ผู้เล่นแบ่งเป็น ๒ พวก พวกละ ๖ คน จะมากหรือน้อยกว่าก็ได้

ทั้งสองพวกยืนอยู่คนละฟากของเส้นกลาง จะต้องผลัดกันตีจากเส้นกลางทีละคน ออกไปไล่แตะ (ด้วยมือ) ฝ่ายตรงกันข้ามในแดนของเขา คนตีแต่ละใคร คนนั้นก็ตาย พอจนหมดลมที่ถลันใจดี คนตีต้องรับกลับเข้าแดนของตัวเอง มิฉะนั้นฝ่ายตรงกันข้ามจะไล่จับได้ ถ้าหากขาดเสียงตีก่อนที่จะถึงเส้นก็ต้องตาย

ฝ่ายตรงกันข้ามจะสามารถช่วยกันจับคนที่ตีได้ และถ้าจับไว้จนคนที่ตีขาดเสียงตีก็ตาย แต่ถ้ายังตีอยู่และพยายามจะไปแตะที่เส้นได้ พวกที่จับต้องตายหมด เพราะเท่ากับถูกจับโดยถูกต้องหมดทุกคน

### แมวจับปลา

#### วิธีเล่น

1. ให้ผู้เล่นยืนเป็นวงกลม ผู้เล่นคนหนึ่งยืนอยู่กลางวง สมมติให้เป็นแมว ผู้ยืนรอบนอกเป็นปลา
2. ให้ปลาวิ่ง เดิน กระโดด หรือทำท่าต่างๆ ไปรอบวงกลม
3. เมื่อได้ยินสัญญาณหยุด ให้ปลารับนั่งเอามือแตะพื้น ทันใดนั้นให้แมวรีบวิ่งไปใช้มือแตะ
4. หากแมวแตะใครก่อนที่มือจะถูกพื้น ให้ผู้เล่นคนนั้นออกมาเป็นแมวแทน

### โปลิศจับขโมย

จำนวนผู้เล่น ประมาณ ๖ คน

#### วิธีเล่น

1. เอากระดาษเขียนคำว่า เพชฌฆาต ศาล โจทก์ จำเลย นักสืบ ตำรวจ
2. ทำเป็นฉลากให้ผู้เล่นเป็นคนจับ ว่าใครได้เป็นอะไร
3. ผู้ที่เป็นโจทก์บอกกับศาลว่าอะไรหาย ขณะเดียวกันให้ทุกคนบอกว่าแต่ละคนจับได้อะไร (เป็นใคร)
4. จะมีอยู่ ๒ คนที่เป็นเพชฌฆาต กับจำเลย ไม่ต้องบอกว่าตนเองเป็นใคร
5. นักสืบกับตำรวจจะเป็นผู้หาว่า ใครเป็นจำเลย ถ้าทายผิดตำรวจก็จะโดนศาลตัดสินว่าจะโดนตีกี่ที ถ้าทายถูกจำเลยก็จะถูกศาลตัดสินว่าจะถูกตีกี่ที

6. เมื่อศาลตัดสินแล้ว เพชฌฆาตจะเป็นผู้ตี
7. ห้ามบอกว่าใครเป็นเพชฌฆาต ใครเป็นจำเลย
8. ศาลจะต้องไม่ลำเอียง

### จ้าวทะเล

#### วิธีเล่น

1. ผู้เล่นเข้าแถวหน้ากระดาน ๒ แถว หันหน้าเข้าหากัน ห่างกัน ๑๐ ก้าว
2. ให้ผู้เล่นอีกคนหนึ่งไปยืนอยู่ระหว่างแถวทั้งสองนี้ เพื่อจะเรียกชื่อเพื่อนที่เล่นด้วยกันข้างใดข้างหนึ่งก็ได้
3. ผู้ถูกเรียกชื่อต้องให้สัญญาณกับคนที่อยู่ตรงกันข้ามให้วิ่งเข้ามาแทนที่ของตน ผู้ยืนกลางจะคอยแย่งที่ของคนที่ทั้งสองทางด้านใดก็ได้
4. ใครแย่งที่ไม่ได้ก็ต้องเป็นคนคอยเรียกชื่อต่อไป

### แตะหุ่น

จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัด

วิธีเล่น จับไม้สั้นไม้ยาวเลือกผู้เล่นคนหนึ่งให้เป็นคนวิ่งไล่ คนอื่นๆ หลอกล่อ เมื่อคนวิ่งไล่ไปแตะใครคนนั้นต้องหยุดนิ่ง ในท่าที่กำลังกระทำอยู่ในขณะนั้น จะเคลื่อนไหวหรือเปลี่ยนท่าไม่ได้ ถ้าเคลื่อนไหวคนนั้นก็ตายต้องมาเป็นคนไล่แทน ถ้าแตะได้หมดแล้วทุกคนเป็นหุ่นหมด ผู้วิ่งไล่จะแสดงท่าหลอกล่อต่างๆ ให้ยิ้มหรือหัวเราะหรือเคลื่อนไหว ใครเคลื่อนไหวต้องมาเป็นคนวิ่งไล่แทน

การเล่นชนิดนี้ ฝึกความรับผิดชอบ (ปฏิบัติตามกติกา) และความว่องไว

### สุนัขจิ้งจอกและแม่ไก่

#### วิธีเล่น

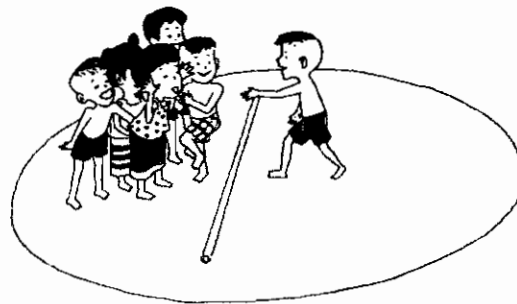
ผู้เล่นคนหนึ่งถูกเลือกให้เป็นสุนัขจิ้งจอก แล้วสุนัขจิ้งจอกก็เลือกจุดหรือที่ใดที่หนึ่งเป็นถ้ำของตน ผู้ที่สูงที่สุดให้เป็นแม่ไก่ คนอื่นๆ เป็นลูกไก่ ยืนเกาะแม่ต่อๆ กันไปตามลำดับเป็นแถว สุนัขจิ้งจอกจะค่อยๆ มาใกล้แม่ไก่ แล้วถามหาลูกไก่หางแถว แม่ไก่ปฏิเสธไม่ยอมให้พยายามป้องกันลูกๆ ให้ลูกๆ เดิมตามทุกฝีก้าว เกมการเล่นจะมีรสชาดยิ่งขึ้น เมื่อสุนัขจิ้งจอกจับลูกไก่ตัวสุดท้ายได้ แล้วนำไปไว้ในถ้ำของตน แล้วกลับออกมาเพื่อจับลูกไก่ตัวต่อไปอีก (พยายามให้ไล่จับเอาหางแถวก่อน) แม่ไก่ก็พยายามป้องกันไว้เต็มความสามารถ เมื่อสุนัขจิ้งจอก

จับลูกไก่ได้หมดแล้ว แม่ไก่ก็มีสิทธิ์ไปขโมยลูกคนคืนมาได้เช่นกัน โดยพยายามยื่นมือไปให้ลูกไก่จับ ส่วนสุนัขจึงจอกก็กางมือป้องกันไว้เต็มที่ เมื่อแม่ไก่จับลูกไก่กลับมาได้หมด ก็ดำเนินการเล่นเหมือนครั้งแรก

#### เตะคนกลาง

จำนวนผู้เล่น	วงละ ๘-๑๕ คน
สถานที่	สนามหญ้า หรือที่ ๆ มีบริเวณ
อุปกรณ์	ลูกบอล 1 ลูก
วิธีเล่น	<ol style="list-style-type: none"><li>1. เริ่มเล่นโดยคนกลางวงโยนลูกบอลให้คนใดคนหนึ่ง</li><li>2. คนที่ยืนเป็นวงกลมรับลูกบอลได้แล้ว ให้รีบอย่างรวดเร็วที่สุดมาเตะคนกลางวงที่โยนลูกบอลให้คนก่อนที่คนอื่น ๆ จะวิ่งมาเตะตน</li><li>3. ถ้าทำสำเร็จ (คือรับลูกบอลแล้ววิ่งมาเตะคนกลางวงได้ก่อนที่จะถูกเตะจากคนอื่น ๆ) ให้มาเป็นคนกลางวงแทน (เปลี่ยนที่ยืนซึ่งกันและกัน)</li><li>4. ถ้าทำไม่สำเร็จ (คือถูกเตะจากคนอื่น ๆ ก่อนที่ตนจะวิ่งมาเตะคนกลางวง) ให้คนแรกที่เตะได้มาถือลูกบอลขึ้นกลางวง เล่นต่อไปเช่นนี้อีก</li></ol>

#### ข้ามเส้า



#### วิธีเล่น

เครื่องมือใช้ เขียนวงกลมซึ่งมีรัศมียาวประมาณหกเมตรหนึ่งวง ไม้รวกยาวประมาณ ๘ เมตร ๑ ลำ สำหรับวางกลางวงกลม ให้มีที่ว่างระหว่างปลายไม้กับเส้นรอบวงทั้งสองข้างเท่ากัน

1. การจัดคนเล่น คนเล่นจะมีกี่คนก็ได้ไม่จำกัด เป็นคนไล่คนหนึ่ง นอกนั้นเป็นคนหนี  
2. การเล่น เมื่อเริ่มเล่น คนไล่กับคนหนีอยู่คนละฟากไม้เส้า คนหนีข้ามไม้เส้ามาได้ แต่คนไล่ข้ามไม่ได้ ได้แต่เอื้อมแขนข้ามไม้ไป คนหนีทุกคนจะต้องล่อคนไล่ให้ไล่จับคน ดบหลัง คนไล่เวลาเพลอ เป็นต้น คนไล่วิ่งเข้าไปในแดนคนหนีได้ทางช่องว่าง คนหนีจะออกนอกวงไม่ได้ เป็นอันขาด

3. ถ้าคนหนีถูกแตะ ก็ต้องเป็นคนไล่
4. ถ้าคนไล่จับใครไม่ได้เลยในเวลา ๑๐ นาที ก็ให้คนอื่นเป็นคนไล่แทน

### ขอม้า



### วิธีเล่น

1. การจัดคนเล่น เลือกคนหนึ่งเป็นเจ้าเมือง นอกนั้นแบ่งเป็นสองฝ่ายเท่าๆ กัน ยืนห่างกันประมาณ ๒๐ เมตรเจ้าเมืองอยู่กลาง
2. การเล่น ฝ่ายหนึ่งส่งคนของตนไปหาเจ้าเมือง บอกความประสงค์ว่าต้องการตัวเล่นคนใดคนหนึ่งของฝ่ายตรงข้ามไปเป็นม้า การบอกนั้นต้องให้ฝ่ายตรงข้ามสังเกตปากได้ แต่ต้องไม่ให้ใครได้ยิน แล้วเดินกลับมาเข้าพวก
3. อีกฝ่ายหนึ่ง จึงส่งคนของตนออกมาหาเจ้าเมืองบ้าง ถ้าคนที่ออกมาตรงกับที่ฝ่ายแรกระบุตัวขอไว้ ก็จะถูกงูหูไปเข้าคอกม้าของฝ่ายแรก ฝ่ายหลังต้องส่งคนใหม่ออกมาขอแทน
4. ฝ่ายใดมีคนเหลือมาก เป็นผู้ชนะการแข่งขัน

### อะไรเอ๋ย

### วิธีเล่น

เครื่องมือใช้ ไม่มี

1. การจัดคนเล่น แบ่งคนเล่นออกเป็นพวกๆ ละเท่าๆ กัน พวกหนึ่งอยู่ในห้อง อีกพวกหนึ่งอยู่นอกห้อง ไม่ให้มองเห็นกัน แต่ละพวกเลือกคนที่ฉลาดคนหนึ่งเป็นหัวหน้า หัวหน้า

เป็นผู้แนะนำคนเล่นให้เข้าใจแสดงท่าทางต่างๆ ที่จะให้คู่แข่งขยับ และให้มีกรรมการ ๑ คน

2. การเล่น ฝ่ายอยู่นอกห้อง ส่งคนๆ หนึ่งไปหากรรมการ กระซิบให้กรรมการรู้ว่า คนจะแสดงท่าทางอะไร (เช่น แสดงการดำนา สุ่มปลา กินข้าว) กรรมการเรียกหัวหน้าอีกฝ่าย หนึ่งมาคอยท่าย เมื่อเห็นท่าทางที่ผู้หนึ่งแสดง หัวหน้าก็ท่ายว่าเป็นการแสดงท่าทางอะไร ถ้าท่าย ถูกก็ได้ตัวคนเล่นผู้หนึ่งไปเข้าพวก ถ้าท่ายผิดก็ต้องปล่อยให้ผู้หนึ่งกลับไปเข้าพวกของเขา แล้ว เรียกคนในพวกของตัวเองมาแสดงให้ท่ายบ้าง สลับกันอยู่เช่นนี้จนกระทั่งหมดเวลา ฝ่ายใดมีคน เล่นเหลือมากกว่าก็เป็นฝ่ายชนะ

### ปลากัด



เครื่องใช้ กระจาดสี่ต่างๆ เข็มหมุดสำหรับกลัดกระจาด ๒ อัน

การจัดคนเล่น ให้คนเล่น ๒ คนเป็นปลากัด หันหลังชนกันขณะที่หัวหน้าเอาระจาดสี่ กลัดติดไว้ข้างหลัง แล้วหันหน้าเข้าหากันโดยไม่เห็นกระจาดที่ติดหลังของกันและกัน

การเล่น ผู้เล่นพยายามดูลี่กระจาดที่ติดหลังคู่แข่งโดยไม่ใช้มือ และไม่แตะต้องตัว อีกฝ่ายหนึ่ง ต่างฝ่ายต่างใช้ไหวพริบที่จะไปอยู่ทางด้านหลังของคู่แข่ง และไม่ยอมให้คู่แข่ง เห็นกระจาดที่หลังของตน ฝ่ายเห็นก่อนและบอกสี่ได้ถูกต้องเป็นผู้ชนะ

### คุลาตีผ้า

เครื่องใช้ ผ้าเช็ดหน้าขนาดปม ๑ ผืน

การจัดคนเล่น ให้มีคุลา ๑ คน คนหนี ๑ คน นอกนั้นเป็นคนดู พวกคนดูยืนล้อมวง หันข้างไปทางเดียวกับคนหนีให้มีช่องว่างห่างกันพอคนเข้าแทรกได้

การเล่น ให้คนหนีอยู่ห่างคุลาราว ๑ เมตร คุลาใช้ผ้าเช็ดหน้าไล่ตีคนหนีไปรอบๆ วง ถ้าคนหนีเห็นว่าจะหนีต่อไปคงไม่พ้นถูกตี ก็เข้าไปยืนข้างหน้าคนดูคนใดคนหนึ่ง คนดูผู้หนึ่งก็

ต้องเป็นคนหนีแทน

ถ้าคนหนีถูกคลาฟาดด้วยผ้า ต้องเป็นคลาแทน ส่วนคลาก็กลับเป็นคนดู

ถ้าคลาเสียเวลาโล้อยู่นาน โดยไม่สามารถตีคนหนีได้ ก็ให้คลาออกจากการเล่น และหา  
คนอื่นแทน

### ตามฉันมา

เครื่องใช้ ไม่มี

การจัดคนเล่น ผู้เล่นทุกคนขึ้นเป็นวงกลม เว้นแต่คนหนึ่งซึ่งอยู่นอกวง

การเล่น คนที่อยู่นอกวงวิ่งไปรอบๆ วง แล้วตะหลังคนใดคนหนึ่งพร้อมกับพูดว่า  
“ตามฉันมา” คนทั้งสองออกวิ่งไปคนละทาง เมื่อวิ่งมาพบกัน ให้จับมือกันให้แน่น แล้วเอนหลัง  
หมุนตัวไปหนึ่งรอบ แล้วชิงกันไปนั่งในที่ว่าง ผู้ที่หาที่นั่งไม่ได้ ก็เล่นเป็นคนนอกวงในตาต่อไป

### เสือไล่แพะ



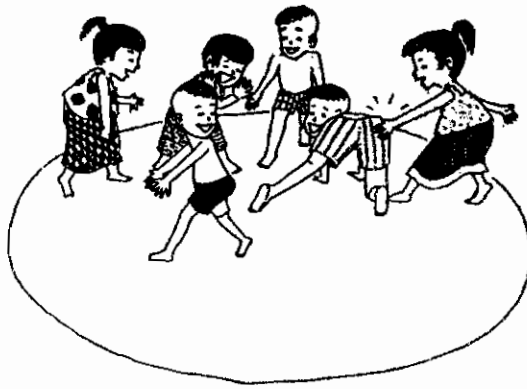
เครื่องใช้ ผ้าสำหรับผูกตาผู้เล่นทุกคน ใช้เชือกกันเป็นเขตที่เล่น สูงเสมออก

การจัดคนเล่น ให้คนเล่นจับไม้สั้นไม้ยาว ใครได้ไม้สั้นให้เป็นเสือ นอกนั้นเป็นแพะ  
จำนวนแพะมากน้อยแล้วแต่ขนาดของวงเชือก ทุกคนอยู่ในวงเชือก

การเล่น จัดการผูกตาผู้เล่นให้มีคิซิดทุกคน แล้วให้เสือยืนกลางวง แพะตัวหนึ่งร้อง  
“เบ๊ะๆ” ขึ้นเป็นสัญญาณให้เสือไล่ เสือกก็ออกวิ่งไล่จับ และร้อง “ปิบ” ไปด้วย ถ้าเสือตะถูก  
แพะตัวใด แพะนั้นตาย ต้องออกจากวงทันที จนเหลือแพะตัวเดียวซึ่งนับว่าเป็นผู้ชนะ และ  
ได้เล่นเป็นเสือในคราวต่อไป

ครูต้องกวาดขันให้ทั้งเสือและแพะร้องอยู่เสมอ

## เสียดบกัน



**เครื่องมือ** เขียนวงกลมที่พื้นดิน ๑ วง ขนาดใหญ่พอดีกับจำนวนผู้เล่น  
**การจัดคนเล่น** ให้คนเล่นเป็นเสื่อหนึ่งคน คนใดจับถูกไม้สั้นต้องเป็นเสื่อคลานสี่เท้าอยู่  
กลางวง นอกนั้นเป็นคนไล่เสื่อยืนตามเส้นข้างในวงกลม คนไล่เสื่อยังมีมากยิ่งสนุก  
**การเล่น** คนไล่เสื่อพยายามเข้าทางข้างๆ ของเสื่อ และใช้มือตบกันเสื่อเบาๆ แล้วต้อง  
คอยหลบหลีกไม่ให้เสื่อเอาเท้าไปถูกได้ และจะหนีออกนอกวงไม่ได้ ถ้าคนใดหนีออกนอกวง  
หรือถูกเสื่อไปด้วยเท้าต้องเป็นเสื่อแทน  
**ห้ามมิให้เสื่อยกมือใดมือหนึ่งขึ้นจากพื้น ถ้าเสื่อไปถูกผู้ใดในขณะที่ทำผิดกติกา การ  
ไปนั้นใช้ไม่ได้**

## ช่วงไข่

**เครื่องมือ** ลูกหนังนุ่มๆ ๒ ลูก (สมัยก่อนไม่มีลูกหนัง คนเล่นใช้ผ้าม้วนเป็นก้อนกลม  
ผูกให้แน่น เรียกว่า ลูกช่วง)  
**การจัดคนเล่น** แบ่งคนเล่นออกเป็นสองพวกๆ ละเท่าๆ กัน ยืนหันหน้าหากัน ห่างมาก  
น้อยแล้วแต่กำลังของเด็ก มีลูกหนังฝ่ายละลูก  
**การเล่น** จับไม้สั้นไม้ยาวกัน เพื่อเป็นฝ่ายปาก่อน ผู้เล่นหมายป้าให้ถูกคนใดคนหนึ่ง  
ของฝ่ายตรงข้าม ถ้าปาถูกก็ได้ผู้ถูกปามาเป็นพวกของตน ผลัดกันปาฝ่ายละครั้ง  
ฝ่ายใดหมดคน หรือเหลือน้อยเมื่อหมดเวลาเล่นเป็นแพ้



## รจนาเลือกคู่

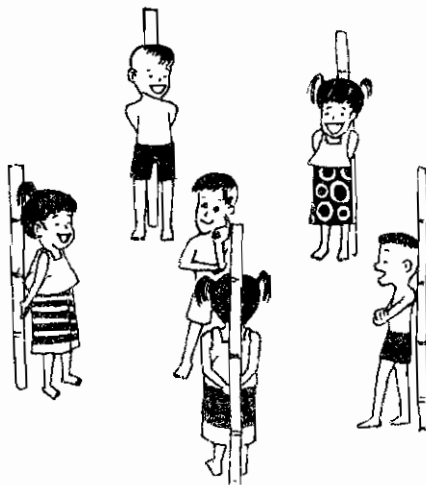


เครื่องใช้ ผ้าผูกตา ๑ ผืน

การจัดคนเล่น ครูผูกตา รจนาให้มืด แล้วหมุนตัวรจนา ๓ รอบ ต่อจากนี้ให้รจนาเดินไปที่วงล้อม แล้วแตะตัวคนใดคนหนึ่ง ผู้ที่รจนาแตะตัวก็ได้เป็นเจ้าเงาะ เจ้าเงาะเดินออกไปกลางวงทุกครั้ง ที่รจนาเรียก “เงาะจ๋า” ผู้เป็นเงาะต้องขานรับว่า “รจนา” ทุกครั้ง แล้วรจนาก็พยายามไขว่คว้าเจ้าเงาะโดยสังเกตทิศทางจากเสียงขาน ถ้าแตะถูกตัว ก็ต้องทายชื่อว่าเป็นใคร ถ้าทายถูกเจ้าเงาะต้องเป็นรจนาแทน ส่วนรจนาไปยืนล้อมวง แต่ถ้าทายไม่ถูก ก็ต้องเลือกเจ้าเงาะคนใหม่

การเล่นชนิดนี้ควรให้มีการผลัดเปลี่ยนกันเป็นรจนาและเจ้าเงาะบ่อยๆ จะทำให้เด็กได้รับความครึกครื้นยิ่งขึ้น เพราะฉะนั้น คนที่จะเป็นเจ้าเงาะต้องยอมให้รจนาจับตัวเมื่อได้ล่อให้ไล่เป็นเวลาพอสมควร (๓-๕ นาที) แล้ว

## ลิงชิงหลัก



**เครื่องใช้** หลักสูงเสมอหัว ปักห่างๆ กันราว ๕-๖ ก้าวให้เป็นวงกลม มีจำนวนน้อยกว่าผู้เล่น ๑ หลัก ถ้าหลักไม่พอ ใช้ต้นไม้ที่แข็งแรงแทน

**การจัดคนเล่น** ก่อนลงมือเล่น ให้ผู้เล่นจับไม้สั้นไม้ยาว ผู้ใดจับได้ไม้สั้นจะต้องเป็นถึงคนเล่นอื่นๆ เจ้าประจำหลักคนละหลัก

**การเล่น** ผู้เฝ้าหลักจะอยู่กับที่ไม้ได้ ต้องโยเปลี่ยนหลักกันไปมา ส่วนผู้ที่เป็นถึงพยายามเข้าชิงหลักที่ว่าง ถ้าชิงหลักของผู้ใดได้ก่อนผู้ทิ้งหลัก หรือผู้ที่โยเข้ามาไม่ถึงหลัก ผู้เสียหลักจะต้องออกไปเป็นถึงแทน

ก่อนที่ผู้เฝ้าหลักจะทิ้งหลักของตน จะต้องตกลงขอเปลี่ยนหลักกับผู้อื่น ด้วยวิธีการพยักหน้า จูปาก กระแอม หรือเครื่องหมายใดๆ ก็ได้

### ตีไก่



**เครื่องใช้** ไม่มี

**การจัดคนเล่น** แบ่งเด็กออกเป็นสองพวกเท่าๆ กัน แต่ละพวกเลือกหัวหน้าขึ้นคนหนึ่ง หัวหน้ามีหน้าที่คัดเลือกไก่เข้าเปรียบกับไก่คู่แข่งกัน ฉะนั้นให้ร่างกายพอพืดพอเหวี่ยงกัน

**การเล่น** คนเล่นนั่งยองๆ ทำท่าเหมือนไก่ตีปีกพับๆ โดยใช้มือตีที่ตะโพก แล้วโค้งคอกขึ้นอย่างไก่ แล้วเข้าเตะกัน ผู้ใดเอามือแตะพื้น หรือล้มหรือไม่นั่งยองๆ ถือว่าแพ้

เมื่อตีกันครบทุกคู่แล้ว ฝ่ายใดมีไก่ชนะมาก ก็เป็นผู้ชนะ

## แมวกินไก่



### เครื่องมือ ไม่มี

การจัดคนเล่น ให้ผู้เล่นคนหนึ่งเป็นแมว คนหนึ่งเป็นแม่ไก่ นอกนั้นเป็นลูกไก่ ลูกไก่ตัวแรกเกาะบนเอวแม่ ตัวอื่นๆ ก็เกาะบนเอวกันต่อๆ ไป คนหลังสุดเป็นลูกเจี๊ยบ

การเล่น เมื่อฝ่ายไก่พร้อมแล้ว ก็บอกว่า เอาละ ผู้เป็นแมวกอยไล่ตะครุบลูกไก่ตัวสุดท้าย ผู้ที่เป็นแม่ไก่ต้องพยายามป้องกันขจัดขวาง มิให้แมวตะปบลูกเจี๊ยบได้ โดยพยายามหลบหลีกบ้าง การแซนกันทางบ้าง ลูกไก่ต้องไม่ปล่อยมือจากเอว คนที่ปล่อยมือหลุด ถือว่าตาย ต้องออกจากวงเล่น

ถ้าลูกไก่ตัวสุดท้ายถูกแมวกะปบ ถือว่าตาย ต้องออกนอกวง แล้วให้คนอื่นเป็นแทน ควรให้เด็กๆ สับเปลี่ยนเป็นแมว และแม่ไก่

### การเล่นแข่งขันเป็นรายบุคคล (Individual Contest)

การเล่นเกมนี้อาจมีจุดมุ่งหมายเพื่อทำการแข่งขันเฉพาะเป็นบุคคล ต้องมีความฉลาด ไหวพริบมากพอสมควร ไม่เป็นการต่อสู้ เพราะทำด้วยตัวเอง ต้องมีเทคนิค หรือมีประสบการณ์มาก่อนจะได้เปรียบมาก ต้องระมัดระวังการเอาเปรียบ ในขณะที่ทำการเล่นโดยเฉพาะเด็กโต เกมประเภทนี้สามารถเล่นได้ในระยะเวลาสั้นๆ เป็นการสร้างประสบการณ์ของการแข่งขัน การแพ้หรือชนะ เมื่อพลาดพลั้งก็ไม่เกิดความเสียใจมากนัก ตัวอย่างเช่น เกมเป่าลูกโป่งให้แตก

#### วิธีการเล่น

1. แบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่มๆ ตามความเหมาะสม ซึ่งจะขึ้นอยู่กับ เวลาและอุปกรณ์
2. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนกลุ่มละ ๑ คน กรรมการแจกลูกโป่งให้คนละใบ
3. พอได้รับสัญญาณ ให้ทุกคนเป่าลูกโป่ง ใครเป่าลูกโป่งแตกก่อนถือว่าชนะ

4. ต้องมีกรรมการคอยตรวจดูว่าผู้เล่นคนไหนใช้อุปกรณ์อื่นๆ มาช่วยให้ลูกโป่งแตก หรือเปลา่ เช่น เจ็ม หรือ เล็บมือ

### ทองคำ (ถุงถั่ว) อยู่ที่ใคร

#### วิธีเล่น

ให้ผู้เล่นคนหนึ่งยืนอยู่กลางวงกลม ผู้ที่ยืนอยู่รอบวงเอามือไขว้หลังทุกคน ยืนอยู่ชิดกัน จนผู้ที่อยู่กลางวงไม่สามารถเห็นมือของเขาแต่ละคนเลย วิธีเล่น เริ่มต้นส่งถุงถั่วหรือทองคำ (สมมติ) จากเด็กคนหนึ่งไปสู่อีกคนหนึ่งอย่างเงียบ และระมัดระวังที่สุด จากนั้นผู้อยู่กลางวงจะหาไปเรื่อยๆ ว่า ขณะนี้ถุงถั่วอยู่ที่ใคร ทายจนกว่าจะถูก ถ้าถูกเมื่อใดคนที่ถูกทายจะถูกจะต้องออกมา ยืนกลางวงกลมแทนแล้วทายต่อไปว่า ขณะนี้ถุงถั่วอยู่ที่ใครต่อไปเรื่อยๆ

### เห็นแกะไหม

#### วิธีเล่น

ในการเล่น ผู้เล่นจะยืนเป็นวงกลม และกำหนดให้อีกคนหนึ่งยืนนอกวงกลมเป็นคนเลี้ยงแกะ เริ่มเล่นโดยคนเลี้ยงแกะจะถามคนที่ยืนเป็นวงกลมว่า “เห็นแกะของฉันไหม” คนในวงกลมถามว่า “แกะของคุณมีลักษณะอย่างไร” คนเลี้ยงแกะจะบรรยายลักษณะแกะของตน โดยอาจบอกรูปร่าง เครื่องแต่งตัวของเด็กคนใดคนหนึ่งในแถว และบอกลักษณะพิเศษด้วย คนที่รู้ว่าถูกพรรณนา ก็จะรีบวิ่งหนีไปรอบๆ วงทันที คนที่ถูกถามก็จะวิ่งไล่ตาม และคนเลี้ยงแกะเดิมก็เข้าแทนที่ผู้วิ่งไล่แกะไป การวิ่งไล่และการหนี ให้วิ่งจนครบรอบ ถึงที่ๆ ยืนเดิม ถ้าการวิ่งไล่ทันคนที่เห็นแกะต้องกลับมาเป็นคนเลี้ยงแกะ และเล่นต่อไปเช่นนี้เหมือนเมื่อเริ่มเล่น

### ตามคำสั่ง

#### วิธีเล่น

ให้ทุกคนนั่งล้อมวงเป็นวงกลมใหญ่วงเดียว เลือกหัวหน้า ๑ คน (สมมติ) ทุกคนต้องทำตามคำสั่ง หัวหน้าจะสั่งว่า “ฉันบอกให้ขึ้นขึ้น” ทุกคนจะต้องขึ้นขึ้น แต่ถ้าหัวหน้าพูดว่า “นั่งลง” ทุกคนจะนั่งลงไม่ได้ เพราะไม่มีคำว่า “ฉันบอกกว่า” ถ้าใครนั่งถือว่า แพ้ ให้ออกจากการแข่งขัน แล้วคอยดูเพื่อนๆ ที่ทำผิดต่อไป เปลี่ยนหัวหน้าบ้าง อาจใช้คนที่ถูกออกจากการแข่งขันเมื่อเหลือคนสุดท้ายถือว่าผู้นั้นเป็นผู้ชนะ

## หาผู้นำ

### วิธีเล่น

ผู้เล่นนั่งเป็นวงกลมหันหน้าเข้าหากัน เลือกคนหนึ่งมาเป็น “ผู้ท่าย” ออกไปยืนนอกวงกลม แล้วหันหน้าไปทางอื่น เริ่มเล่นให้ผู้เล่นในวงคนหนึ่งเป็น “ผู้นำ” นำผู้เล่นอื่นๆ ทำอะไรก็ได้ เช่น ตบมือ ผู้เล่นคนอื่นๆ คอยดูผู้นำและทำตาม ไม่ให้ผู้ท่ายรู้ว่าทำตามใคร อาจใช้การชำเลืองตาดู ให้สัญญาณคนท่ายเข้ามาท่ายว่า คนไหนเป็นคนนำ ผู้ท่ายต้องสังเกตให้ดี ผู้นำจะเปลี่ยนท่าต่อไปเรื่อยๆ เพื่อให้ผู้ท่ายสังเกตว่า ผู้เล่นทำตามใคร ผู้ท่ายท่ายผู้นำถูก ผู้นำต้องออกไปเป็นผู้ท่าย ถ้าท่ายไม่ถูก การเล่นคงดำเนินต่อไป

## กระโดดข้ามลำธาร

### วิธีเล่น

1. สมมติให้ลำธารกว้าง ๒ - ๔ ฟุต โดยการขีดเส้น ๒ เส้นเป็นฝั่งลำธารทั้งสอง
2. ให้ผู้เล่นผลัดกันกระโดดข้ามลำธาร
3. ถ้ามีเด็กหลายคนก็ให้จัดทำลำธารหลายๆ แห่งเพื่อไม่ต้องรอนานเกินไป
4. เมื่อลองกระโดดลำธารแคบๆ ได้แล้วให้ลากเส้นลำธารอีกฝั่งหนึ่งใหม่ให้กว้างขึ้น
5. เด็กที่กระโดดไม่ถึง ให้สมมติว่า เปียกน้ำ และให้กระโดดต่อไปจนข้ามถึงฝั่ง โดยให้ตั้งต้นตรงที่ตนกระโดดไม่ข้าม

## โป้ง ไอ้ย่า

### วิธีเล่น

ให้ผู้เล่นนั่งเป็นวงกลมหันหน้าเข้ากลางวง เลือกผู้เล่นคนหนึ่งออกมาอยู่กลางวง เริ่มเล่นโดยผู้เล่นที่อยู่กลางวงเดินไปแล้วชี้ผู้เล่นคนหนึ่งที่นั่งอยู่รอบวง ผู้เล่นที่ถูกชี้จะต้องทำที่คล้ายกับยิงปืนไปที่คนชี้ พร้อมกับร้องว่า “โป้ง” ทันทีทันใด ผู้เล่นที่นั่งข้างซ้ายและขวาของผู้ร้อง จะต้องร้อง “ไอ้ย่า” พร้อมทั้งยกมือตรงข้ามจับหูที่อยู่ชิดกับผู้ร้อง “โป้ง” ถ้าใครทำผิด เช่น ไม่ชี้มือพร้อมกับร้อง “โป้ง” ร้อง “ไอ้ย่า” แต่ไม่เอามือปิดหู หรือเอามือข้างที่ผิดมาปิดหู จะต้องออกมาอยู่กลางวงแทน

## เรือใหญ่เรือเล็ก

### วิธีเล่น

ผู้เล่นนั่งเป็นวงกลมหันหน้าเข้ากลางวง เลือกผู้เล่นคนหนึ่งออกมาอยู่กลางวง เริ่มโดยผู้เล่นกลางวงเข้าไปหาผู้เล่นคนหนึ่งที่นั่งอยู่รอบวงพร้อมกับยื่นมือทั้งสองข้างเข้าไปเพื่อแสดงความใหญ่หรือเล็ก (กว้างหรือแคบ) ของเรือ เช่น ถ้ายื่นมือเข้าไปแสดงความใหญ่ของเรือ (มือทั้งสองอยู่ห่างกัน - กว้าง) แล้วพูดว่า “เรือเล็ก” ผู้เล่นที่นั่งอยู่จะต้องยื่นมือทั้งสองออกมาให้มือทั้งสองอยู่ใกล้กัน - (แคบ) พร้อมกับพูดว่า “เรือใหญ่” ถ้าผู้เล่นทำผิดหรือช้าจะต้องออกมาอยู่กลางวงแทน

### อิกาทูบปีก

สถานที่ ห้องฝึกพลศึกษา หรือสนามหญ้ากลางแจ้ง

จำนวนผู้เล่น เด็กหญิง-ชาย ประมาณ ๔-๕ คน

วิธีเล่น ผู้เล่นจับไม้สั้นไม้ยาวกัน ผู้ใดได้ไม้ยาวที่สุด ผู้นั้นเป็นอิกา ผู้เป็นอิกายกมือขวาขึ้นขึ้นไปข้างหน้าระดับไหล่ กางนิ้วมือไว้และคว่ำมือลง สมมติว่าเป็นปีกอิกา ผู้เล่นคนอื่นๆทุกคนใช้นิ้วชี้มือขวาวางไว้ที่ปีกอิกา (ฝ่ามือ)

ครั้นแล้วอิกาก็ร้องขึ้นว่า “อี-กา-า-า-า” ลากเสียง “กา” ให้ยาวออกไปตามความพอใจ ขณะที่ยังมีเสียง “กา” อยู่ผู้นั้นอิกาก็ร้องเสียงดังอย่างฉับพลันทันทีว่า “หุบ” พร้อมกับน้มมือ (ปีก) ของอิกาก็หุบทันที

หน้าที่ของผู้เล่นทุกคนก็คือ ต้องคอยระวังดึงนิ้วกลับในทันทีที่มีเสียง “หุบ” พยายามอย่าให้นิ้วมือของอิกาสัมผัสกับนิ้วชี้ของคุณได้

ถ้าหากนิ้วมือของอิกาสัมผัสกับนิ้วชี้ของผู้ใดผู้นั้นจะต้องเป็นอิกาแทน และอิกาก็เปลี่ยนหน้าที่ไปเป็นผู้เล่น

### กติกา

1. อิกาต้องร้อง “หุบ” พร้อมกับหุบปีกลง จะหุบปีกก่อนที่ร้องคำว่า “หุบ” ไม่ได้
2. เมื่อหุบปีกแล้วปีกจะต้องอยู่กับที่ ปีกจะลดต่ำตามนิ้วชี้ของผู้เล่นไม่ได้
3. เมื่อหุบปีก ถ้าปีกสัมผัสกับนิ้วชี้ของผู้เล่นมากกว่าหนึ่งคน อิกาจะต้องเลือกคนใดเป็นอิกาแทน
4. ปีกของอิกาสัมผัสกับนิ้วชี้ของผู้ใดในขณะที่หุบปีก ผู้นั้นกับอิกาจะต้องเปลี่ยนหน้าที่กัน คือ อิกาเปลี่ยนมาเป็นผู้เล่น ผู้เล่นก็ต้องเปลี่ยนมาเป็นอิกาแทน
5. ปลายนิ้วชี้ของผู้เล่นทุกคนต้องชี้ให้สัมผัสได้ปีกของอิกา

## ทะเล

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นเป็น ๔ พวก ให้นักชื้อปลาพวกละ ๑ ชื่อ
  2. ให้ผู้เล่นคนหนึ่งเป็นทะเล ยืนกลาง เรียกชื้อปลาพวกไหนก็ได้ ๑-๒ พวกตามคนไป โดยพูดว่า “ตามฉันมา” ในเขตจำกัดที่มุมทั้ง ๔ โยงไว้
  3. ทะเล จะหันกลับมาแล้วพูดว่า “ทะเลปั่นป่วน” ให้ปลาวิ่งกลับไปมุมของตน ถ้าจับใครได้ก็เป็นพวกทะเล คอยช่วยจับปลาตัวอื่นต่อไป
  4. เมื่อจบการเล่น พวกไหนมีปลามากก็ชนะ
- หมายเหตุ ไม่ควรเรียกเกิน ๒ พวก เพราะจะชนกันเองในขณะที่กลับมุมของตนเอง

## ไครบอก นีต่างหาก

### วิธีเล่น

ให้ผู้เล่นนั่งเป็นวงกลม เลือกผู้เล่นหนึ่งคนออกมายืนอยู่กลางวง เริ่มเกมให้ผู้เล่นที่อยู่กลางวงเดินไปหาผู้เล่นคนใดคนหนึ่งรอบวง พร้อมกับเอามือจับหรือชี้ที่ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายแล้วพูดตรงข้ามกับสิ่งที่จับหรือชี้ เช่นเอามือแตะหู แต่พูดบอกผู้เล่นคนนั้นว่า “นี่คือนิ้วมือ” ผู้เล่นที่นั่งอยู่ ก็จะต้องเอามือจับหรือแตะที่นิ้วมือแล้วบอกว่า “นี่คือหูของฉัน” ถ้าพูดไม่กลับจับไม่ผิด ก็จะต้องออกไปเป็นผู้เล่นกลางวงแทน เล่นเช่นนี้ต่อไปเรื่อยๆ

## ใช่ - ไม่ใช่

### วิธีเล่น

ผู้เล่นนั่งเป็นวงกลม เลือกผู้เล่นคนหนึ่งออกมายืนอยู่กลางวง เริ่มเกมโดยให้ผู้เล่นที่อยู่กลางวงเดินไปหาผู้เล่นคนใดคนหนึ่งรอบวง พร้อมกับถามผู้เล่นคนนั้นว่า อะไรก็ได้ เช่น ถามว่า “นี่นาฬิกาไหม” แต่ชี้มือไปที่แหวน ผู้เล่นที่นั่งอยู่จะต้องตอบว่า “ไม่ใช่” พร้อมกับพยักหน้าหงิกๆ แสดงอาการว่า “ใช่” และในทำนองตรงข้าม ถ้าตอบว่า “ใช่” จะต้องส่ายหน้าแสดงอาการว่า “ไม่ใช่” ถ้าผู้เล่นที่นั่งอยู่ทำไม่ถูกต้อง จะต้องออกมาเป็นผู้เล่นกลางวงแทน

## มัดหมู

จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน

อุปกรณ์ ทุกคนต้องมีเชือกคนละ ๑ เส้น ยาวประมาณ ๔ ฟุต

วิธีเล่น ให้ทุกคนถือเชือก แล้วหาวิธีหลอกล่อคู่ต่อสู้เพื่อที่จะไปมัดเอา หรืออาจ

จะมัดขาของผู้อื่นข้างใดข้างหนึ่ง หรือทั้งสองข้างก็ได้ แล้วแต่จะตกลงกัน ผู้ใดมัดได้เรียบร้อยก่อนเป็นผู้ชนะ

ในกรณีที่มิได้มีผู้เข้าแข่งขันหลายคน ต่างคนก็ต่างที่จะพยายามมัดขาของผู้อื่น ในเวลาเดียวกันก็พยายามป้องกันตัวเองไม่ให้ถูกมัดด้วย

แต่มีข้อแม้ยู่ว่าเวลามัดอย่ามัดให้แน่นเกินไป เพราะอาจจะเกิดอันตรายได้

- กติกา
1. ห้ามร้องไห้เมื่อถูกมัด
  2. ห้ามมัดคอและมือ
  3. กอดปล้ำกันได้แต่ห้ามชกต่อย
  4. ห้ามสาเดหินหรือทรายไต่กัน

## เอฟ บี ไอ

### วิธีเล่น

ให้ผู้เล่นนั่งเป็นวงกลมหันหน้าเข้ากลางวง เลือกผู้เล่นคนหนึ่งออกมา เริ่มเล่นโดยให้ผู้เล่นที่เลือกออกมาซึ่งจะสมมติให้เป็นนักสืบจาก เอฟ บี ไอ ออกไปอยู่นอกวงกลมไกลพอที่จะไม่ได้ยินเสียงผู้เล่นในวงตกลงกันว่าจะให้ผู้เล่นคนใดในวงเป็นผู้นำ หน้าที่ของผู้นำคือ การแสดงท่าทางต่างๆ เช่น ขกมือ จับศีรษะ ประบมือ หรืออื่นๆ ผู้เล่นในวงจะต้องทำตามอย่างพร้อมเพรียงกันและรวดเร็ว เอฟ บี ไอ ต้องพยายามชี้ว่าใครเป็นผู้นำ ถ้าชี้ถูก ผู้นำนั้นต้องออกมาเป็น เอฟ บี ไอ แทน ถ้าชี้ผิด เอฟ บี ไอ เดิมจะต้องอยู่เพื่อหาตัวผู้นำให้ได้

## จับแล้วจำไว้

### วิธีเล่น

ให้ผู้เล่นใช้ผ้าเช็ดหน้าของตนปิดตาตนไว้ แล้วนั่งเรียงกันเป็นวงกลม ครอบตาคนใดคนหนึ่งซึ่งใส่สิ่งของเล็กๆ น้อยๆ จำนวน ๖ - ๑๒ สิ่ง เช่น ขวดหมึก เหรียญ ดูกตา ธนบัตร รูปสัตว์ ขางลบ ฯลฯ

## หมუნนาพิกา

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นเป็นหมู่ๆ ละ ๑๐ คน จับมือกันเป็นวงกลม
2. คนหนึ่งนั่ง อีกคนยืน สลับกัน คนนั่งเหยียดขาตรงเข้าในวง
3. ให้พวกที่ยืนเดินหรือวิ่งหมุนไปทางซ้ายหรือขวาทางเดียว พวกที่นั่งคอยจับเท้า เพื่อให้หมუნเป็นวงกลมได้สะดวก แล้วเปลี่ยนกันยืนหรือนั่งบ้าง



## รับลูกบอล

### วิธีเล่น

1. ให้ผู้เล่นยืนเป็นวง
2. ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งถือลูกบอลอยู่กลางวง
3. ผู้ที่ยืนกลางวงจะเรียกชื่อผู้เล่นพร้อมกับโยนลูกบอลขึ้น
4. ผู้ถูกเรียกชื่อต้องรีบออกไปรับบอลก่อนบอลจะตกถึงพื้น ถ้ารับไม่ได้ต้องออกไปทำหน้าที่แทนคนกลางวง ถ้ารับได้ให้คนกลางวงเรียกคนต่อไป

## หมายเลขเปลี่ยนที่

### วิธีเล่น

ผู้เล่นคนหนึ่งถูกเลือกให้เป็นคนเรียกหมายเลข แล้วผูกตาให้ยืนอยู่กลางผู้เล่นทั้งหมด ซึ่งนั่งอยู่รอบๆ ผู้เล่นทุกคนมีหมายเลขอยู่ด้วย เริ่มจาก ๑, ๒, ๓, .... ฯลฯ ผู้เรียกจะเรียกทีละ ๒ หมายเลข ใครมีหมายเลขตรงตามที่เรียก จะต้องเปลี่ยนที่นั่งกันโดยเร็ว และทำอย่างเงียบที่สุด เพื่อให้ผู้ปิดตาสามารถรู้ได้ ถ้าผู้เล่นทั้งสองเปลี่ยนที่กันได้โดยปลอดภัยแล้ว ผู้เล่นอื่นๆ จะปรบมือ ผู้ปิดตาก็ต้องพยายามอีก และหากผู้เล่นขณะที่เปลี่ยนที่กันถูกจับตัวได้ ก็จะต้องเป็นคนดาบอดแทนแล้วเอาหมายเลขของตนให้คนดาบอดไปแทนที่ตน เกมเล่นดังนี้ต่อไปเรื่อยๆ

## หัวท้าย

### วิธีเล่น

1. ให้ผู้เล่นยืนเข้าแถวเป็นแถวตอน เมื่อได้ยินสัญญาณคำว่า “หัว” คนหัวแถวอยู่กับที่
2. นอกนั้นวิ่งรอบหัวแถว ๑ รอบ
3. ในทำนองเดียวกัน ถ้าสั่งคำว่า “ท้าย” ให้คนท้ายแถวอยู่กับที่ นอกนั้นวิ่งอ้อมคนท้ายแถว ๑ รอบเช่นเดียวกัน

## วงกลมมหาโชค

### วิธีเล่น

1. เขียนวงกลม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๑ ฟุต ห่างจากฝาผนังประมาณ ๔ ฟุต กำแพงควรสูงอย่างน้อย ๗ ฟุต
2. จัดผู้เล่นเรียงกันตามลำดับ เข้าโยนลูกเทนนิสกระทบฝาผนังให้กระดอนลงในวงกลมที่เขียนเอาไว้
3. ผู้ที่ทำให้ลูกเทนนิสลงในวงกลมมากที่สุด จะเป็นผู้ชนะ

## เรือดำน้ำ

### วิธีเล่น

1. ขีดเส้นขนานคู่หนึ่ง ให้ห่างกันพอประมาณ เลือกผู้เล่นคนหนึ่งเป็นเรือดำน้ำ นอกนั้นเป็นเรือรบ
2. ให้พวกเรือรบยืนอยู่หลังเส้นหนึ่ง สมมติว่าเป็นเขตของเรือรบ และหลังอีกเส้นหนึ่งเป็นเขตปลอดภัย ส่วนเรือดำน้ำอยู่ระหว่างสองเส้นนี้
3. เมื่อได้ยินสัญญาณ เรือรบก็จะแล่นเข้าสู่เขตปลอดภัยโดยเร็วที่สุด โดยไม่ให้เรือดำน้ำยิง (แตะ) ได้
4. เรือดำน้ำต้องพยายามยิง (แตะ) เรือรบให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ในระหว่างที่เรือรบไม่อยู่ในเขตปลอดภัย
5. เรือรบลำใดที่ถูกยิง (แตะ) ก็จะจม (นั่ง) พร้อมกับคอยเอาใจช่วยเหลือเรือดำน้ำยิง (แตะ) เรือรบต่อไปโดยจะถูกไปไหนไม่ได้ต้องนั่งอยู่กับที่
6. เรือรบลำสุดท้ายที่ไม่ถูกยิง (แตะ) จะเป็นผู้ชนะ

## ม้าหมุน



### วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ ม้านั่งเท่าจำนวนผู้เล่น ตั้งม้านั่งเป็นวงกลม
2. การจัดคนเล่น ให้เด็กทุกคนนั่งม้า แล้วเลือกคนใดคนหนึ่งให้ออกไปยืนกลางวง
3. การเล่น เมื่อครูให้สัญญาณ ผู้นั่งที่อยู่ติดกับม้านั่งตัวที่ว่าง จะเป็นคนทางซ้ายหรือทางขวาก็ได้ รีบลุกมานั่งตรงที่ว่าง คนอื่นๆ ก็ย้ายที่ตามๆ กัน ส่วนคนยืนก็ต้อง

พยายามหาที่นั่งให้ได้เมื่อเห็นมีที่ว่าง ผู้เล่นยังเปลี่ยนที่นั่งเร็วเท่าใดการเล่นก็ยิ่งสนุกและตื่นเต้นขึ้นเท่านั้น

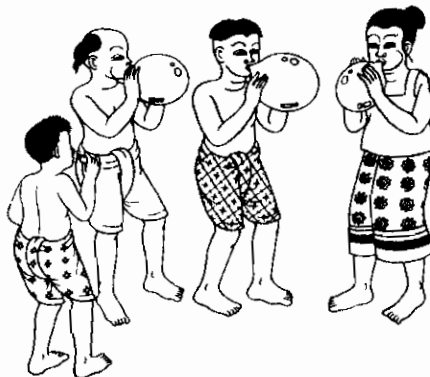
### ตีบไม้ขีด



#### วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ ไม้ขีดไฟจำนวนมากกองไว้บนโต๊ะ ไม้จิ้มฟันสำหรับคนเล่นคนละ ๒ อัน
2. การจัดคนเล่น เล่นคราวละ ๔ ถึง ๖ คน ให้คนเล่นยืนอยู่ข้างโต๊ะ มือถือไม้จิ้มฟันข้างละอัน
3. การเล่น เมื่อครูให้ลงมือเล่น ทุกคนใช้ไม้จิ้มฟันคีบไม้ขีดไฟขึ้นจากกองคราวละ ๑ อัน ต้องระวังไม่ทำให้ไม้ขีดไฟอันอื่นๆ เคลื่อนที่กระจุยกระจายเมื่อหมดเวลาแข่งขัน ผู้ใดคีบไม้ขีดไฟได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

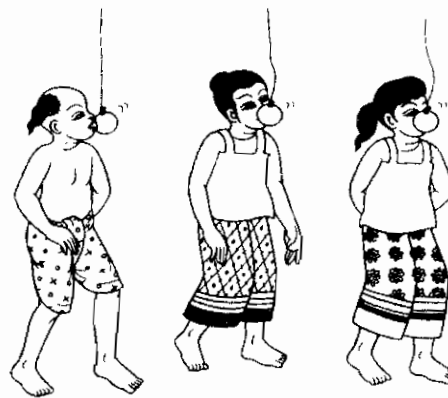
### เป่าลูกโป่ง



### วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ ลูกโป่งหลายใบ นกหวีด ๑ อัน
2. การจัดคนเล่น ให้มีหัวหน้าหนึ่งคนสำหรับเป่านกหวีด ผู้เข้าแข่งขันมีจำนวนครั้งละไม่เกิน ๕ คน
3. การเล่น ให้ผู้แข่งขันเป่าลูกโป่งเมื่อได้ยินเสียงนกหวีด พยายามเป่าให้โป่งมากๆ ในเวลาอันเร็วที่สุด เมื่อหัวหน้าเป่านกหวีดครั้งที่สอง ทุกคนต้องหยุดเป่าทันที ลูกโป่งของผู้ใดใหญ่ที่สุดเป็นผู้ชนะ
4. จัดให้ผู้ชนะต่อผู้ชนะแข่งขันกัน จนได้ผู้ชนะเลิศ

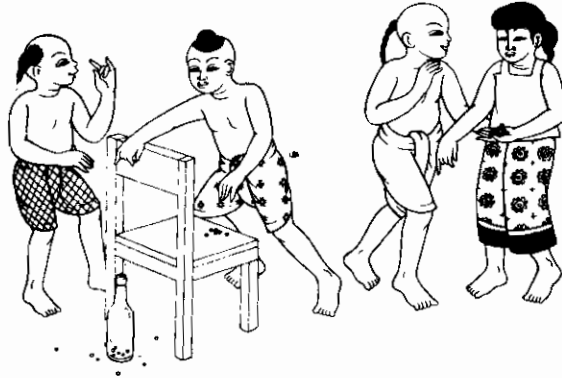
### แข่งกิน



### วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ กระท้อนขนาดใหญ่หลายผล ใช้เชือกผูกข้าวแวนไว้ห่างๆ กัน ให้กระท้อนห้อยลงมาเสมอปากผู้เล่น
2. การจัดคนเล่น ให้แข่งขันคราวละ ๒ - ๔ คน ให้ผู้แข่งขันชิดกับผลกระท้อน
3. การเล่น เมื่อครูให้ลงมือ ผู้แข่งพยายามกัดผลกระท้อนให้หลุดออกมาชิ้นหนึ่ง โดยไม่ใช้มือช่วยผู้ใดกัดได้ก่อนเป็นผู้ชนะ ถ้ากัดได้พร้อมกัน ผู้กัดได้ชิ้นใหญ่กว่าก็ชนะ
4. ให้ผู้ชนะกับผู้ชนะแข่งขันกัน

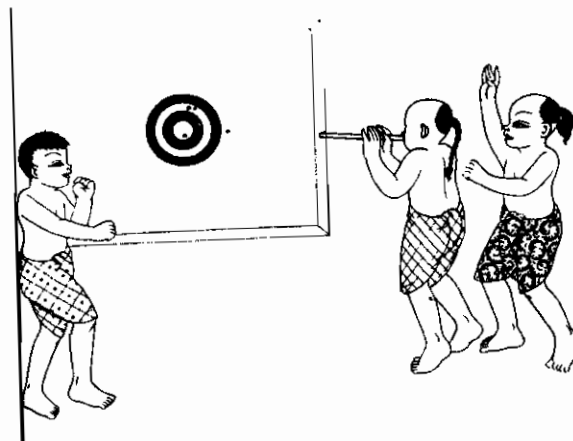
## หยอดหลุม



### วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ เก้าอี้ ๒ ตัว ขวดปากแคบ เช่นขวดน้ำปลา ๒ ขวด วางที่พื้นข้างหลังเก้าอี้ เมล็ดน้อยหน้า (หรือมะกล่ำ, มะขาม, ถั่ว) ๑๐ เมล็ด
2. การจัดคนเล่น จำนวนคนเล่นคราวหนึ่งไม่ควรเกิน ๖ คน
3. การเล่น ให้ผู้เล่นเดินไปหยุดที่หน้าเก้าอี้ เขยียดมือข้างที่ถือเมล็ดมะขามข้ามพนักเก้าอี้ไปให้ตรงกับขวด แล้วปล่อยเมล็ดมะขามให้ตกลงไปในขวดครั้งละ ๑ เมล็ด จนครบ ๑๐ เมล็ด ผู้เล่นได้แต้มเท่าจำนวนเมล็ดมะขามที่ลงในขวด ผู้ใดได้แต้มมากที่สุด เมื่อจบการแข่งขัน (จะแข่งกี่หนก็สุดแต่จะกำหนด) เป็นผู้ชนะ
4. ให้ผู้ชนะต่อผู้ชนะแข่งกัน จนได้ผู้ชนะเลิศ

## ยิงเป้า



## วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ เขียนวงซ้อนๆ กัน ๔ วงบนกระดานดำ วงศูนย์กลางระบายสีแดงด้วยชอล์กสี วงถัดออกมระบายสีเหลือง วงที่สามระบายสีน้ำเงินและวงนอกระบายสีเขียวไม้ฉากหลายอัน ดินเหนียวสำหรับปั้นลูกกระสุน
2. การจัดคนเล่น จะให้เล่นคราวละกี่คนก็ได้
3. การเล่น ผู้เล่นปั้นลูกกระสุนใส่ไม้ฉาก ยื่น ๗ ที่ๆ กำหนดให้ แล้วเป่าไปให้ถูกเป้า ถ้าถูกวงแดงได้ ๑๐ แต้ม ถูกวงเหลืองได้ ๕ แต้ม ถูกวงน้ำเงินได้ ๑ แต้ม ถูกวงเขียวได้ ๑ แต้ม ให้ผลัดกันเป่าคราวละลูก
4. เมื่อได้ยิงเป้าคนละ ๓ ลูกแล้ว ผู้ใดได้แต้มมากที่สุดเป็นผู้ชนะ  
หมายเหตุ ถ้าจะเล่นเป่าไม้ฉากในครั้งต่อไป ควรเพิ่มระยะให้ไกลขึ้นกว่าเดิม

## โยนหีบ



## วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ หีบกระดาศใส่รองเท้า ๑ ใบ เอาไม้หนีบผ้าหนีบขอบหีบทางด้านยาวด้านละ ๓ อัน ด้านกว้างด้านละ ๒ อัน ยางรัด ๓ เส้น
2. การจัดคนเล่น ให้ผู้เล่นนั่งโยน
3. การเล่น ผู้แข่งขันนั่งห่างจากหีบ ๑ เมตร แล้วโยนยางรัดทั้ง ๓ เส้นติดๆ กัน ถ้าโยนคล้องไม้หนีบผ้าแถวหน้าจะได้แต้มครั้งละ ๕ แต้ม ถ้าคล้องแถวหลังได้ ๑๐ แต้ม ถ้าคล้องอันริมได้ ๑๕ แต้ม
4. คัดผู้ที่ได้แต้มสูงไว้แข่งขันในรอบที่สองต่อไป ในรอบที่สองนี้ ให้ผู้เล่นอยู่ห่างจากหีบราว ๑.๕ เมตร และให้โยนคนละ ๒ รอบ
5. คัดผู้ที่ได้แต้มสูงไว้แข่งขันในรอบที่สาม คราวนี้ให้โยนคนละ ๓ รอบ ผู้เล่นคนใดได้แต้มสูงสุดเป็นผู้ชนะเลิศผู้ที่ได้แต้มรองลงมาสองคนแรก เป็นผู้ชนะที่สองและที่สาม

## ตามผู้ร้าย



### วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ ผ้าเช็ดหน้าสำหรับผูกตาผู้เล่นทุกคนยกเว้นแต่คนที่เป็นผู้ร้าย จึง ๑ คู่สนามซึ่งมีขอบเขตจำกัด
2. การจัดคนเล่น เลือกผู้เล่นคนหนึ่งเป็นผู้ร้ายให้ถือฉิ่ง นอกนั้นเป็นคนจับผู้ร้าย
3. การเล่น เมื่อผูกตาคคนจับผู้ร้ายทุกคนเรียบร้อยแล้ว คนที่เป็นผู้ร้ายตีฉิ่งล่อให้จับผู้ใดจับผู้ร้ายได้ ก็เป็นตัวผู้ร้ายในตาต่อไป
4. ห้ามมิให้คนที่เป็นผู้ร้ายหนีออกนอกเขต ถ้าออกนอกเขตถือว่าตาย ต้องเปลี่ยนตัวคนเป็นผู้ร้ายเสียใหม่

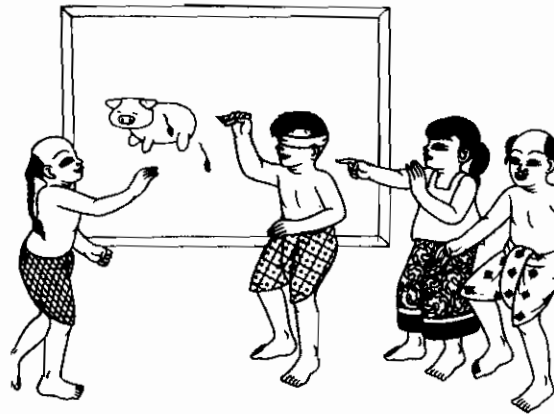
## เขียนหน้า



## วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ หน้ากากทำด้วยกระดาษหนาๆ ใหญ่พอปิดหน้ามิด มียางรัดร้อยปลายกระดาษทั้งสองข้างสำหรับสวมหูผู้แข่งขัน ดินสอพองละลายน้ำพอเหลวๆ แล้วผสมสีให้เป็นสีเข้ม ใส่ขามให้พอกับจำนวนผู้เข้าแข่งขัน ในคราวหนึ่งๆ
2. การจัดคนเล่น จะเล่นคราวละกี่คนก็ได้ ยิ่งมากคนยิ่งสนุก
3. การเล่น ครูสั่งให้ผู้เข้าแข่งขันสวมหน้ากากเสร็จแล้ว วางขามดินสอพองไว้ตรงหน้า แล้วบอกให้เขียนคิ้ว นัยน์ตา จมูก ปาก และหู ทีละอย่าง ผู้ใดเขียนได้ดีที่สุดหรือขบขันที่สุด เป็นผู้ชนะ

## ต่อหางหมู

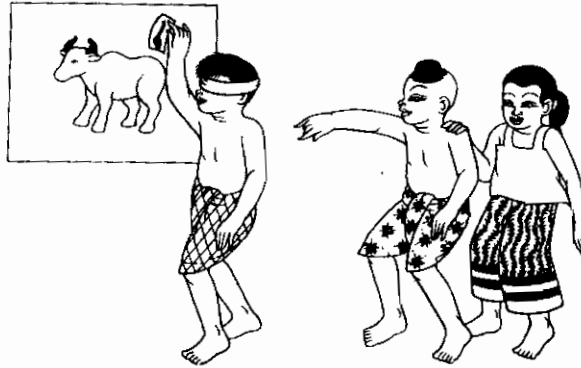


## วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ เขียนภาพหมูไม่มีหางที่กระดานดำ ผ้าสำหรับผูกตา ขอสถั ๑ แท่ง
2. การจัดคนเล่น ให้คนเล่นยืนห่างจากกระดานดำ ๓ เมตร
3. การเล่น ครูใช้ผ้าผูกตาคนที่จะไปต่อหางหมู เสร็จแล้วบอกให้เดินตรงไปที่กระดานดำ เมื่อถึงครูบอกให้หยุด แล้วส่งขอสถัให้เขียนหางหมู เมื่อเขียนเสร็จแล้วก็แก้ผ้าผูกตาออก ให้คนต่อๆ ไปเขียนหางหมู ผู้ใดเขียนใกล้ความจริงที่สุด ผู้นั้นชนะ



## ผูกหางวัว



### วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ แผ่นกระดาษซึ่งมีรูปวัวไม่มีหาง ติดไว้ที่กระดานดำ และมีกระดาษตัดเป็นรูปหางวัวอีกแผ่นหนึ่ง มีกาวหรือแปะเป็ยกสำหรับทาโคนหางวัว
2. การจัดคนเล่น ให้คนเล่นยืนห่างจากกระดานดำ ๓ เมตร
3. การเล่น เล่นเหมือนอย่างต่อหางหมู แต่แทนที่จะเขียน ผู้เล่นนำหางวัวไปปิดที่ตัววัว

## น้ำขึ้นน้ำลง



เครื่องใช้ เขียนวงกลมที่พื้นห้อง ภายในวงกลมถือว่าเป็นคลอง ภายนอกวงกลมเป็นตลิ่ง  
การจัดคนเล่น ผู้เล่นทั้งหมดยืนอยู่นอกวงกลม สมมติว่าอยู่บนตลิ่ง ผู้เล่นผลัดกัน  
เป็นหัวหน้าคนหนึ่ง

การเล่น เมื่อหัวหน้าบอกว่า น้ำขึ้น ทุกคนกระโดดเข้าไปในวงกลม ถ้าบอกว่า น้ำลง ให้กระโดดออกจากวงกลม คนใดอยู่ในคลองเมื่อน้ำลง หรืออยู่บนคั้งเมื่อน้ำขึ้น ให้ถือว่าตาย ถูกคัดออก

การบอกน้ำขึ้นน้ำลง ไม่จำเป็นต้องบอกสลับกัน บอกซ้ำกันก็ได้ และควรบอกเร็วๆ เมื่อเห็นว่าเด็กเหนื่อยหรือเบื่อแล้ว ก็ให้เลิกเล่น

### ดนตรีชะงัก



#### วิธีเล่น

เครื่องใช้ หีบเพลงปาก (หรือเครื่องดนตรีชนิดอื่นก็ได้)

1. การจัดคนเล่น การเล่นชนิดนี้ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น จะเล่นพร้อมกันทั้งชั้นก็ได้ ให้คนที่เป่าหีบเพลงปากทำหน้าที่เป่าหีบเพลง

2. การเล่น เมื่อได้ยินเสียงเป่าหีบเพลง คนเล่นทุกคนกระโดดโลดเต้นหรือรำเรือขไปพอดนตรีหยุด ทุกคนต้องรีบนั่งลงกับพื้นทันที คนที่นั่งลงช้ากว่าเพื่อถูกคัดออกคราวละคน จนเหลือเพียงคนเดียวซึ่งเป็นผู้ชนะ

## ตบยุง



เครื่องใช้ พับกาบหมาก ๑ อัน ผ้าผูกตา ๑ ผืน

1. การจัดคนเล่น ควรเล่นไม่ควรให้มากกว่า ๑๐ คน เลือกคนหนึ่งเป็นคนตบยุง นอกนั้นเป็นยุง คนเล่นผูกตาคคนตบยุงให้แน่น

2. การเล่น ผู้เล่นเป็นยุงไปใกล้คนตบยุง แล้วร้อง “วี๊ๆ” เหมือนเสียงยุง และต้องคอยหลบหลีกอย่าให้ถูกตบได้ คนตบยุงใช้พับกาบหมากตบยุงที่มารบกวน คนเล่นที่ถูกตบต้องออกจากวงเล่น คนที่เหลืออยู่เป็นคนที่สุดท้ายนับว่าเป็นผู้ชนะ และได้เป็นคนตบยุงในตาต่อไป

## แมวไล่หนู



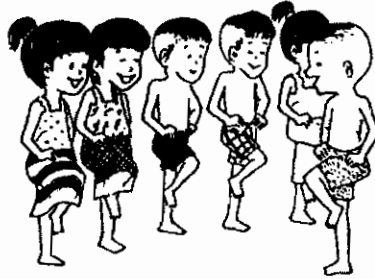
เครื่องใช้ ไม่มี

1. การจัดคนเล่น ให้คนหนึ่งเป็นแมว คนหนึ่งเป็นหนู นอกนั้นขึ้นจับมือกันเป็นวงกลม หนูอยู่ในวง ส่วนแมวอยู่นอกวง

2. การเล่น คนขึ้นพยายามช่วยหนู เมื่อแมวจะเข้าในวงเพื่อกินหนู ก็ช่วยกันไม่ให้ลอดได้แขน หรือถ้ากินไม่สำเร็จ แมวเข้าได้ ก็ช่วยให้หนูออกได้สะดวก เมื่อหนูออกมาแล้ว ต้อง

พยายามเข้าวงอยู่เสมอ ถ้าแหวจะครบหนุได้แหวชนะ ถ้าจับหนุไม่ได้ในเวลาที่กำหนดหนุชนะ แล้วให้คู่อื่นเป็นแหวกับหนุบ้าง สลับเปลี่ยนกันไป

### ทำตามผู้นำ



#### วิธีเล่น

เครื่องมือใช้ ไม่มี

1. การจัดคนเล่น คนเล่นจะมีจำนวนเท่าใดก็ได้ ยืนเรียงเป็นหน้ากระดาน คัดเลือกคนหนึ่งให้เป็นผู้นำ ผู้นำยืนหน้าแถว

2. การเล่น ผู้นำทำอะไร คนเล่นต้องทำให้เหมือน การเล่นชนิดนี้จะสนุกมาก ถ้าได้ผู้นำที่เข้าใจชักย้ายท่าทางต่างๆ เช่น เดินปลายเท้า เดินขาเดียว กระโดด เดินด้วยสันเท้า เข่งกระโดด นั่งยองๆ นั่งพับเพียบ ชูแขน โบกมือ โกงตัว ตัดคน ทำปากเบี้ยว ทำดาเหล่ หัวเราะ ร้องให้ เมื่อเล่นไปได้สักห้านาที ก็ให้คนอื่นเป็นผู้นำบ้าง ผลัดกันเป็นผู้นำ เพื่อให้เด็กทุกคนมีโอกาสแสดงตัวเป็นหัวหน้าของเพื่อนเล่น

### รำวง

#### วิธีเล่น

เครื่องมือใช้ โทนหรือกลอง ๑ ใบ ฉิ่ง ๑ คู่

1. การจัดคนเล่น ให้ออกรำคราวละหลายๆ และรำกันเป็นคู่ ควรให้เด็กชายรำคู่กับเด็กหญิงจึงจะสนุก ครูและนักเรียนที่สามารถเป็นผู้ตีโทนและฉิ่ง และร้องเพลงนำ

2. การเล่น ให้ร้องและรำไปพร้อมๆ กันเนื้อร้องต้องเหมาะสมแก่นักเรียน เช่น

#### เพลงใกล้เข้าไปอีกนิด

ใกล้เข้าไปอีกนิด	ซิดๆ เข้าไปอีกหน่อย
พวงพวงน้อยๆ	ต่างทยอยกันออกมารำ
หนูเรียนแล้วหนูก็เล่น	โลดเต้นเป็นเชิงระบำ
รำไปหัวใจชุ่มฉ่ำ	มาเล่นระบำกันเถิดเถย

## ตีกบ



### วิธีเล่น

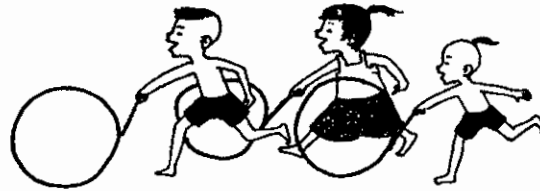
เครื่องมือใช้ ผ้าผูกตา ๑ ผืน เขียนวงกลมที่สนามหญ้าหนึ่งวง

1. การจัดคนเล่น ให้มีคนตีกบคนหนึ่ง นอกนั้นเป็นกบ คนตีกบต้องผูกตา

2. การเล่น กบตัวหนึ่งร้อง “อ้อบๆ” เป็นอาณัติสัญญาณให้คนตีกบเริ่มตีได้ คนตีกบอาศัยฟังเสียงร้องของกบ แล้ววิ่งไปตีกบให้ถูก กบจะต้องพยายามหลบหลีกเอาตัวรอด แต่จะหนีออกนอกวงไม่ได้ ถ้าหนีออกนอกวงถือว่าตายเช่นเดียวกับที่ถูกตี และจะต้องเป็นคนตีกบในตาต่อไป

กบทุกตัวต้องหมั่นร้อง “อ้อบๆ” เว้นแต่เมื่อคนตีกบเข้าใกล้จึงหยุดร้อง กบจะต้องช่วยเพื่อนให้พ้นจากการถูกตี โดยเข้าไปร้องใกล้ๆ ตัวคนตีกบ เพื่อล่อให้ผละจากเพื่อนของตน ถ้าคนตีกบเดินออกนอกวง ให้ครูจูงเข้าวง

## ตีวงล้อ



### วิธีเล่น

เครื่องมือใช้ วงล้อขนาดใหญ่ เล็ก แล้วแต่ขนาดของผู้เล่น ไม้ตีวงล้อ

1. การจัดคนเล่น ให้เด็กเล่นคราวละหลายคน ยิ่งเล่นมากคนยิ่งสนุก

2. การเล่น ให้ผู้เล่นใช้ไม้ตีวงล้อให้กลิ้งไป ให้รู้จักประคองวงล้อ ให้รู้จักเลี้ยววงล้อให้รู้จักหยุดวงล้อโดยไม่ให้ล้ม ผลัดเปลี่ยนกันเล่นให้ทั่วทุกคน

## การเล่นที่เป็นการแข่งขันเป็นผลัด (Relays)

เกมการแข่งขันที่เป็นแบบผลัดนั้น ต้องมีผู้เล่นเป็นชุดๆ อย่างน้อยชุดละ ๒ คนขึ้นไป การแข่งขันถือเอาความเร็ว เสร็จก่อน หรือ ตามเวลาที่กำหนดให้ การเล่นส่วนมาก มักมีอุปกรณ์ (อาจไม่มีอุปกรณ์ก็ได้) ต้องมีจุดเริ่มต้น และเป้าหมาย เช่น เส้นเริ่ม เส้นกลับตัว โดยแต่ละพวกจะไม่เหมือนกัน ไม่มีการเกี่ยวข้อง หรือ แทรกแซงกับพวกอื่นๆ ของใครของมัน ลักษณะการเล่นเป็นแบบส่งต่อ หรือผลัดกันทำ หมุนเวียนกันเป็นทอดๆ หรือคนๆ ไป จนกระทั่งถึงคนสุดท้าย การแพ้ชนะทุกคนเท่ากัน ถ้าชนะๆ ทั้งทีม ถ้าแพ้ๆ ทั้งทีม ขึ้นอยู่กับว่าทีมใดสามารถทำเวลา หรือเสร็จก่อน ในเวลาที่รวดเร็ว สั้นที่สุด ก่อนผู้เข้าร่วมแข่งขันอื่นๆ ตัวอย่างเช่น เกมส่งบอลลอดถ้ำ

### วิธีการเล่น

1. ให้ผู้เล่นแบ่งออกเป็นกลุ่มๆ เท่าๆ กัน
2. แต่ละกลุ่มยืนเป็นแถวตอนห่างกันภายในแถวพอสมควร โดยให้คนหลังใช้มือแตะไหล่คนหน้า แล้วยืนแยกเท้าห่างประมาณช่วงไหล่
3. หัวแถวมีบอล แถวละ ๑ ลูก
4. ให้ทุกคนโค้งโค้ง พอได้รับสัญญาณให้คนหน้าส่งบอลลอดใต้ขาตัวเองไปคนหลังไปเรื่อยๆ จนกว่าจะถึงคนสุดท้าย
5. คนสุดท้ายพอได้บอล วิ่งมาต่อคนข้างหน้า แล้วส่งบอลขาตัวเองไปเรื่อยๆ
6. แถวไหนหมดคนก่อน ให้คนหน้าชูบอลขึ้นเพื่อเป็นสัญญาณว่าชนะแล้ว

## แข่งเก็บเข็มหมุด

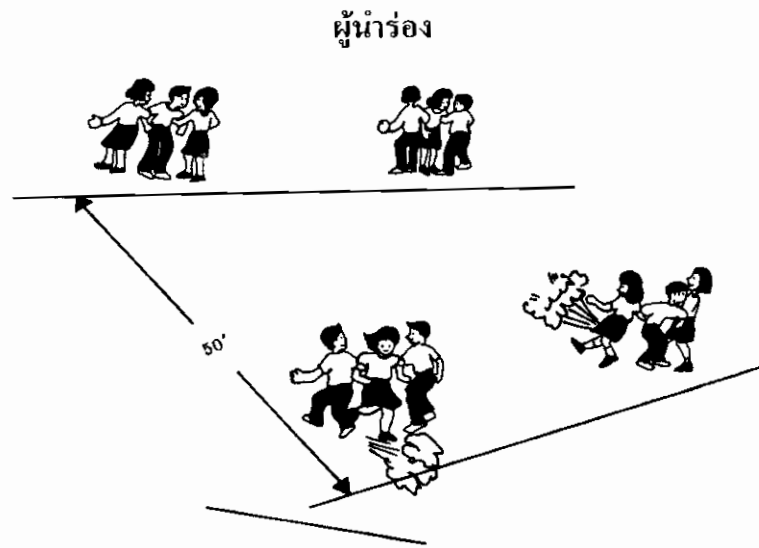
### วิธีเล่น

1. จัดผู้เล่นเป็นกลุ่มมีจำนวนผู้เล่นเท่าๆ กัน
2. หัวหน้ากลุ่มแต่ละกลุ่มจะถือเข็มหมุดไว้ในมือคนละ ๑๕ ตัว
3. เริ่มต้นโดยหัวหน้ากลุ่มวิ่งไปที่เส้นกลับตัว วางเข็มหมุดทั้งหมดไว้ที่พื้นหลังเส้นกลับตัว วิ่งกลับมาแตะมือคนถัดมาแล้วไปต่อท้ายแถว
4. คนที่ได้รับการแตะมือจะต้องวิ่งไปที่เส้นเริ่มเก็บเข็มหมุดกลับมาให้หมด
5. ส่งต่อให้ผู้เล่นคนต่อมา และใช้วิธีการดังกล่าวสลับกันเรื่อยไปจนกระทั่งหมดแถวแถวใดทำเสร็จก่อนชนะ

### วิธีเล่นอีกวิธีหนึ่ง

1. ผู้เล่นแต่ละแถวยืนห่างกันประมาณ ๒ ก้าว

2. ผู้เล่นหัวแถวจะถือเข็มหมุดไว้คนละ ๑๕ ตัว
3. เริ่มโดยผู้เล่นคนแรกวางเข็มหมุดทั้งหมดไว้หน้าผู้เล่นในแถวคนถัดมา ผู้เล่นคนนั้นจะต้องรีบเก็บเข็มหมุดให้หมด
4. แล้วเอาไปวางไว้หน้าคนถัดไป และด้วยวิธีเดียวกันจนกระทั่งถึงคนสุดท้าย
5. เมื่อเก็บเข็มหมุดได้หมดแล้วจะต้องวิ่งไปส่งให้ผู้เล่นหัวแถวโดยวางไว้ที่พื้นเช่นกัน ผู้เล่นคนแรกจะต้องรีบเก็บเข็มหมุดขึ้นให้หมด แล้วชูมือขึ้น แถวใดทำเสร็จก่อนชนะ



#### วิธีเล่น

1. ผู้เล่นแต่ละทีมจับกลุ่มๆ ละ ๓ คน ทั้ง ๓ คนเอาศอกค้ำกันไว้ โดยให้ผู้เล่นคนกลางหันหน้าไปทางเส้นชัยหรือเส้นกลับตัว
2. ผู้เล่นที่อยู่ข้าง ๒ ข้างหันหลังให้เส้นชัย เริ่มโดยผู้เล่นทั้ง ๓ คนวิ่งพร้อมกันไปที่เส้นกลับตัว และวิ่งกลับมาที่เส้นเริ่มโดยไม่ต้องกลับตัว
3. เมื่อวิ่งผ่านเส้นเริ่มแล้ว ผู้เล่นข้าง ๒ คนจะต้องวิ่งถอยหลัง ผู้เล่นกลางจะวิ่งไปข้างหน้า และในตอนจากลับ ผู้เล่นกลางจะวิ่งถอยหลัง ส่วนผู้เล่นข้าง ๒ ข้างจะวิ่งไปข้างหน้ากลับมาที่เส้นเริ่ม
4. ทีมใดทำได้เสร็จก่อน ชนะ

## วิ่งวัว หรือ วิ่งเปี้ยว

### วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน แต่ต้องแบ่งเป็น ๒ ฝ่ายเท่าๆ กัน ปักหลัก ๒ ข้าง หรือใช้คนนั่งเป็นหลัก ข้างละหลัก ระยะห่างประมาณ ๕๐ เมตร มีกรรมการตัดสิน ๑ คน
2. เริ่มต้นพร้อมกันทั้งสองข้าง ต้องวิ่งอ้อมหลักไล่ให้ทันกัน มือถือผ้าคนละผืน เมื่อถึงฝ่ายของตนส่งผ้าให้คนต่อไป
3. เป็นเช่นนี้จนวิ่งทันกัน ฝ่ายไล่ทันจะต้องใช้ผ้าที่ถืออยู่ตีอีกฝ่ายหนึ่ง ถือว่าฝ่ายนั้นชนะการเล่นฝึกความว่องไว และความรับผิดชอบ

## ต้อนหมูไปตลาด



### วิธีเล่น

1. เกมนี้ต้องใช้ไม้และกระป๋องนมเปล่าเป็นอุปกรณ์ประกอบ
2. เริ่มเล่นโดยให้ผู้เล่นคนแรกในแต่ละแถวใช้ไม้ตีกระป๋อง (ซึ่งสมมติเป็นหมู) ไปที่เส้นกลับตัว แล้วกลับมาที่เส้นเริ่มให้เร็วที่สุด ส่งไม้ให้คนถัดไปแล้วไปต่อท้ายแถว
3. คนถัดไปก็ใช้วิธีเดียวกันต่อไปเรื่อยๆ จนกระทั่งผู้เล่นทุกคนกระทำความดังกล่าวแล้วแถวใดทำได้ครบทุกคนก่อน เป็นผู้ชนะ
4. กระป๋องนมเปล่าที่ใช้ ควรจะเป็นกระป๋องที่ปิดหัวปิดท้าย เพื่อป้องกันผู้เล่นเอาปลายไม้สอดเข้าไปเป็นการเอารัศเอาเปรียบผู้เล่นอื่น

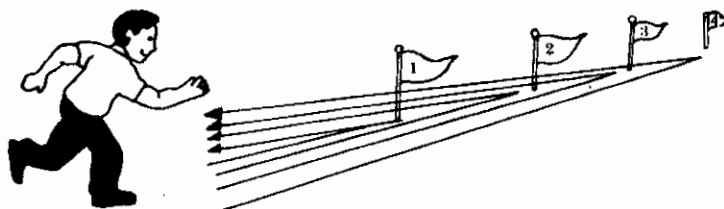


## ครอบครัวเฮลท์คลับ

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มเท่าๆ กัน แต่ละกลุ่มประกอบด้วย พ่อ แม่ และลูกๆ ตามลำดับ
2. เริ่มเล่นโดยให้พ่อของทุกแถวเดินอย่างรวดเร็วไปที่เส้นกลับตัว แล้วรีบเดินกลับมาที่เส้นเริ่ม
3. จูงมือแม่เดินไปที่เส้นกลับตัวอีก
4. หลังจากนั้นกลับมาจูงลูกจนกระทั่งหมดครอบครัว ครอบครัวใดที่พ่อ แม่ และลูกๆ เดินจูงมือไปที่เส้นกลับตัวแล้วกลับมาที่เส้นเริ่มได้เร็วกว่าครอบครัวอื่นๆ เรียกว่า “ครอบครัวเฮลท์คลับ”

### วิ่งเก็บธง



### วิธีเล่น

1. ปักธงให้มีระยะห่างพอสมควร
2. จากเส้นเริ่มจนกระทั่งถึงธงอันสุดท้ายประมาณ ๔-๘ อัน เท่ากับจำนวนผู้เล่นในแต่ละแถว
3. เริ่มต้นโดยให้ผู้เล่นแต่ละคนผลัดกันวิ่งไปเก็บธงกลับมายังเส้นเริ่ม จนกว่าทุกคนจะได้วิ่งออกไปเก็บธงเข้ามาแล้ว แถวใดเก็บธงได้หมดก่อน ถือเป็นผู้ชนะ

### หิน - หอย

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ ละเท่าๆ กัน ยืนเข้าแถวตอนอยู่ที่เส้นเริ่ม ที่เส้นกลับตัว มีหินและเปลือกหอยอย่างละ ๑ ชั้น
2. เริ่มเล่นโดย ผู้เล่นคนแรกวิ่งไปที่เส้นกลับตัวหยิบหินหรือหอยก็ได้มา ๑ ชั้น ถ้า

หยิบหินมาขณะวิ่งกลับมาส่งให้คนที่สองจะต้องร้องว่า “หินๆๆๆ” มาตลอดทาง

3. คนที่สองเมื่อรับหินมาแล้ว จะต้องร้อง “หินๆๆๆ” กลับไปที่เส้นกลับตัว วางหินลงแล้วหยิบหอยมา ขณะวิ่งกลับมาจะต้องร้อง “หอยๆๆๆ” แล้วส่งหอยให้คนที่สาม คนที่สามก็จะทำแบบคนที่สอง แล้วเอาหินกลับมาให้คนที่สี่ ทำดังกล่าวเรื่อยไปจนหมดแถว

4. แถวใดทำเสร็จก่อนชนะ ผู้นำต้องเตือนให้ผู้เล่นร้อง “หินๆๆๆ” หรือ “หอยๆๆๆ” ดังๆ ตลอดทาง

### ตั้งขวด - ล้มขวด

#### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ ละเท่าๆ กัน
2. เข้าแถวตอนยืนที่เส้นเริ่ม ที่เส้นชัยมีขวดเปล่าตั้งอยู่ เริ่มเล่นโดยให้ผู้เล่นแต่ละแถวผลัดกันออกไปที่ละคน
3. ไปตั้งขวดและล้มขวดสลับกันไปจนกระทั่งหมดแถว แถวใดทำเสร็จก่อนถือว่าชนะ

### พรมวิเศษ

#### วิธีเล่น

1. ให้ผู้เล่นจับคู่เป็นวงกลม ภายในวงกลมมีพรมเป็นรูปสี่เหลี่ยม ซึ่งทุกคนต้องเดินย่อง
2. มีผู้กำกับคนหนึ่งร้องเพลงอยู่นอกวงและยืนหันหลังให้
3. เมื่อได้ยินเสียงเพลงให้เดินเป็นวงกลม
4. เมื่อเพลงหยุดแล้ว คู่ใดยืนอยู่บนพรม ต้องออกจากการแข่งขัน

### วิ่งแข่งเปลือกไข่

#### วิธีเล่น

1. ให้เปลือกไข่ที่เจาะเอาไข่ขาว ไข่แดงออกจนหมดแล้ว และพัดใบลานหนึ่งเล่มแก่ผู้เล่นทุกคน ผู้เล่นแต่ละคนถือพัดขึ้นเตรียมพร้อมที่เส้นชัย
2. เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มต้น ให้ผู้เล่นแต่ละคนพัดเปลือกไข่ให้กลิ้งไปบนพื้น ห้ามพัดถูกเปลือกไข่
3. ผู้ใดนำเปลือกไข่ไปสู่เส้นชัยก่อนจะเป็นผู้ชนะ

## ไฟแดง

### วิธีเล่น

1. เลือกคนหนึ่งเป็นผู้วิเศษ ขึ้นห่างจากผู้เล่นอื่นๆ ประมาณ ๔๐ ฟุต ปิดตา ส่วนคนอื่นให้ยืนอยู่ที่เส้นเริ่ม
2. ผู้วิเศษจะนับหนึ่งถึงห้าดังๆ เด็กอื่นๆ เริ่มวิ่งไปที่ผู้วิเศษ
3. เมื่อผู้วิเศษนับเสร็จแล้ว ก็ร้องตะโกนว่า “ไฟแดง” เด็กคนอื่นๆ ที่กำลังวิ่งต้องหยุดทันที
4. ถ้าผู้วิเศษเห็นใครเคลื่อนไหวหลังจากบอกว่า “ไฟแดง” ผู้วิเศษก็จะส่งผู้นั้นกลับไปอยู่ที่เส้นเริ่มใหม่
5. ผู้วิเศษจะเริ่มนับหนึ่งถึงห้าใหม่ ผู้เล่นก็จะวิ่งต่อไปอีก ถ้าใครได้ไปถึงผู้วิเศษก่อนก็จะได้เป็นผู้วิเศษคนใหม่

## หน้าผากติดกัน

### วิธีเล่น

1. ผู้เล่นขึ้นเป็นคู่ๆ ใช้หน้าผากดันกล่องไม้ขีดไว้ไม่ให้ตก
2. เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่ม ให้วิ่งโดยไม่ให้กล่องไม้ขีดตก ใครถึงก่อนเป็นฝ่ายชนะ

## วงกลมมหากั๊ย

### วิธีเล่น

ให้ผู้เล่นจับมือกันเป็นวงกลมล้อมรอบวงกลมวงหนึ่ง เรียกว่าวงกลมมหากั๊ย ภายในวงกลมหรือแม้แต่เส้นรอบวง ถ้าผู้ใดเหยียบหรือเข้าไปภายในวงกลมมหากั๊ยจะต้องออกจากการเล่นเริ่มโดยผู้เล่นที่จับมือกันหมุนไปรอบๆ วง แล้วพยายามดึงคนอื่นๆ ให้เข้าไปเหยียบเส้นหรือเข้าไปภายในวงให้ได้ ขนาดของวงอาจจะลดลงเรื่อยๆ เมื่อจำนวนผู้เล่นที่จับมือรอบวงลดน้อยลงก็ได้

## วิ่งอุตุลุด

จำนวนผู้เล่น ตั้งแต่ ๒๐ คนขึ้นไป ควรให้ได้จำนวนคู่พอดี

สถานที่ ควรเป็นที่ๆ มีบริเวณกว้าง

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นแถวๆ ให้แต่ละแถวมีจำนวนเท่าๆ กัน อาจจะเป็น ๒ แถว หรือ

๔ แถวก็ได้ แต่ละแถวขึ้นให้เป็นเส้นตรง เว้นระยะให้ห่างกันประมาณ ๑ เมตร

2. เมื่อกรรมการเป่านกหวีด คนที่อยู่ท้ายสุดของแต่ละแถว ต้องออกวิ่งสลับเป็นฟันปลาไปมาระหว่างแถวของตน จนถึงคนหัวแถว แล้ววิ่งสลับเป็นฟันปลาอ้อมกลับมาขึ้นที่เดิม

3. จากนั้นคนที่สองถัดมา ต้องออกวิ่งสลับเป็นฟันปลาทันทีเหมือนคนแรก แต่ตอนวิ่งสลับเป็นฟันปลากลับมาที่เดิมนั้น คนที่สองต้องวิ่งอ้อมคนที่วิ่งคนแรกด้วย ก่อนที่กลับมาขึ้นที่ของตน จากนั้นคนที่ ๓ ก็ออกวิ่ง แล้วต้องวิ่งสลับเป็นฟันปลาอ้อมคนที่ ๑ และคนที่ ๒ ด้วย

4. ผู้เล่นคนอื่นๆ ก็ทำเช่นเดียวกันไปเรื่อยๆ จนถึงคนหัวแถวซึ่งเป็นคนสุดท้ายที่จะวิ่งจะเป็นผู้ชี้ให้เห็นว่า แถวของตนจะชนะหรือไม่ ถ้าคนหัวแถวของแถวใดวิ่งมาขึ้นที่เดิมได้เร็วที่สุดก็หมายความว่าแถวนั้นชนะ

### รถส่งสัตว์

จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน

อุปกรณ์ ไม่มี

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นหมู่ๆ ละเท่าๆ กัน
2. แต่ละหมู่ขึ้นเป็นแถวตอน ให้ผู้เล่นคนที่ขึ้นอยู่หน้าสุดเป็น “เครื่องจักร” คนที่อยู่ท้ายสุดเป็น “คนขับ” ที่เหลืออยู่กลาง สมมติว่าเป็น เป็ด ไก่ วัว ควาย แล้วแต่จะกำหนด
3. เมื่อได้ยินสัญญาณว่า “เราควรจะส่งสัตว์อะไรไปที่สวนสัตว์” แล้วบอกว่า “ส่ง.....” ให้ผู้เล่นในแถวที่เป็นสัตว์นั้นวิ่งออกไปจากแถว ไปต่อหลังเครื่องจักร แล้วคนขับมาเกาะต่อจากหลังสัตว์อีกทีหนึ่ง แล้วพาสัตว์ที่ครูขานไปส่งยังสวนสัตว์ โดยกำหนดที่แห่งใดแห่งหนึ่งไว้
4. แถวใดไปถึงที่ก่อนจะเป็นผู้ได้แต้ม หลังจากนั้นคนขับกับเครื่องจักรก็กลับที่เดิมเพื่อรอฟังคำสั่งว่า จะส่งอะไรต่อไป

### ส่งสลับ

จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน

อุปกรณ์ ลูกบอล ๓-๔ ลูก

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๓-๔ แถว
2. แต่ละแถวขึ้นเป็นรูปแถวตอน ขึ้นแยกเท้า คนหน้าสุดถือบอล
3. เมื่อได้ยินสัญญาณคนแรกส่งบอลด้วยมือ คนที่สองรับบอลจากคนแรก ซึ่งคนแรก

ส่งข้ามศีรษะ แล้วคนที่สองนี้ส่งลอดใต้ขาด้วยมือทั้งสอง คนที่สามส่งข้ามศีรษะ ให้ปฏิบัติเช่นนี้ จนถึงคนสุดท้าย คนสุดท้ายวิ่งสลับฟันปลา ระหว่างคนในแถวมาที่ข้างหน้า เมื่อถึงให้ส่งบอลข้ามศีรษะ และคนต่อ ๆ ไปให้ปฏิบัติเช่นคนแรก

#### 4. แถวใดเสร็จก่อนเป็นแถวชนะ

หมายเหตุ ถ้าเกิดกรณีลูกบอลหลุดมือ ให้คนที่ทำบอลคว้งไปเก็บบอลแล้วกลับไปยืนที่ของตนก่อนที่จะส่งต่อไปได้

### เร็ว...ไฟไหม้

#### วิธีเล่น

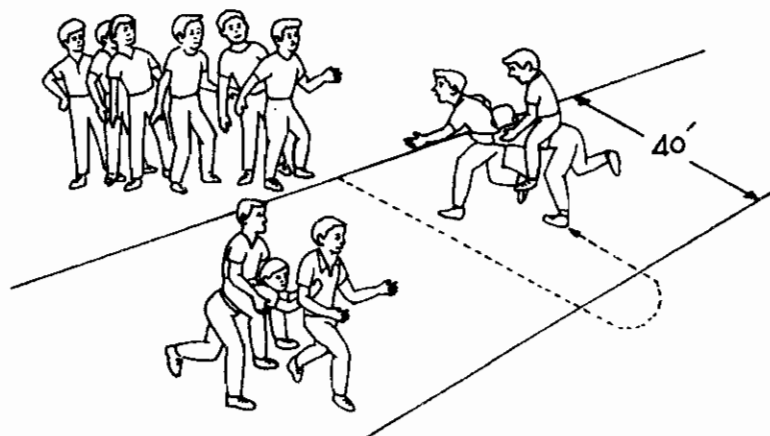
แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๔ ทีม เข้าแถวเป็นแถวตอนอยู่ที่เส้นเริ่ม ผู้เล่นแต่ละแถวคือพนักงานดับเพลิงของแต่ละสถานี ระหว่างเส้นเริ่ม (สถานีดับเพลิง) กับเส้นกลับตัว (แหล่งที่มีไฟไหม้) จะมีหัวหน้าพนักงานดับเพลิงยืนอยู่ และจะคอยสั่งให้พนักงานดับเพลิงแต่ละสถานีให้ไปดับไฟ การสั่ง หัวหน้าจะสั่งว่า ไฟไหม้ สถานีที่ ๑ หรือ ๒, ๓, ๔ หรือทุกสถานีไปดับไฟเร็ว. . ผู้เล่นหรือพนักงานดับเพลิงแต่ละสถานีที่ได้รับคำสั่ง จะต้องรีบไปที่เส้นกลับตัว แล้ววิ่งกลับมาที่หัวหน้าพนักงานดับเพลิง คนแรกที่ได้แตะมือของหัวหน้าพนักงานดับเพลิงจะได้เป็นหัวหน้าพนักงานดับเพลิงต่อไป

### บอลลอดอุโมงค์

#### วิธีเล่น

1. ให้ผู้เล่นเข้าแถวเป็นรูปแถวตอนเรียงสองจำนวนเท่า ๆ กัน ยืนแยกเท้า
2. คนหน้าสุดถือบอลไว้ พอได้ยินสัญญาณก็ส่งลูกบอลให้ลอดระหว่างช่องขา คนหลังก็รับลูกแล้วส่งลูกลอดใต้ขาตนเองไปให้คนที่ ๓ และคนต่อไปเรื่อย ๆ
3. คนสุดท้ายพาลูกวิ่งออกไปถึงเส้นกลับตัว แล้วกลับมาต่อหน้าแถว
4. แถวไหนเสร็จก่อนนั่งลง แถวนั้นชนะ

## แข่งขันรถศึกโรมัน



### วิธีเล่น

1. ให้ผู้เล่นแต่ละทีมจับกลุ่มๆ ละ ๓ คน
2. ผู้เล่นคนหนึ่งจะเป็นม้ายืนตัวตรงเฉยๆ ผู้เล่นคนที่สองเป็นรถรบโรมัน ก้มตัวลงเอามือจับสะเอวผู้เล่นที่เป็นม้าไว้ อีกคนหนึ่งเป็นคนขึ้นนั่งบนหลังผู้เล่นคนที่สอง เริ่มเล่นโดยผู้เล่นทั้งสามคนเคลื่อนที่อย่างรวดเร็วไปที่เส้นกลับตัวแล้วกลับมาที่เส้นเริ่ม
3. เมื่อวิ่งผ่านเส้นเริ่มผู้เล่น ๓ คนถัดไปก็จะทำอย่างเดียวกัน ถ้าคนที่ตกจากม้ารับให้ขึ้นขี่แล้วจับต่อไป ทีมใดเสร็จก่อนชนะ

### ชูปชิบ

เกมนี้เป็นเกมเบาๆ ที่สามารถเล่นร่วมกันได้ทั้งชายและหญิง

จำนวนผู้เล่น ตั้งแต่ ๓ คนขึ้นไป ถ้าจำนวนมากให้แบ่งเป็นกลุ่มๆ ละ ๕-๑๐ คน

สถานที่ ห้องฝึกพลศึกษา หรือสนามหญ้ากลางแจ้ง

อุปกรณ์ ไม่มี

### วิธีเล่น

1. ให้ผู้เล่นนั่งล้อมกันเป็นวงกลมแล้วให้ใครคนหนึ่งเป็นผู้เริ่ม
2. กระจิบที่ข้างหูของคนที่อยู่ติดกัน จะกระจิบว่าอะไรก็ได้ที่ไม่ยากเกินไป จากนั้นให้กระจิบต่อๆ ไป โดยใช้คำพูดประโยคเดิมที่ใช้กระจิบครั้งแรกของผู้เริ่มว่าอย่างไร
3. ถ้าหากคนสุดท้ายของกลุ่มบอกแล้วไม่ใช่คำเดิมที่เขากระจิบก็ถามถัดจากคนสุดท้ายขึ้นไปเรื่อยๆ จนถึงคนที่พูดผิดคนแรกและฟังผิดคนแรก

4. ถ้าใครเป็นคนฟังผิดและกระซิบผิดคนแรกให้ลงโทษโดยถูกเพื่อนในกลุ่มตีเบา ๆ คนละ ๑ ที หรือทำโทษอย่างอื่น เช่น ให้อ่าน ร้องเพลง เป็นต้น

### กวาดลูกโป่ง



#### วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ ลูกโป่ง ๒ ลูก (สำรวจเผื่อไว้แตกหลายๆ ใบ) และไม้กวาดดอกหญ้า หรือก้ามมะพร้าว ๒ อัน ขีดเส้นต้นทางและปลายทางห่างกันราว ๑๕ เมตร
2. การจัดคนเล่น แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ พวกเท่าๆ กัน พวกหนึ่งจะมีที่คนก็ได้ไม่จำกัด
3. การเล่น พอคครูให้สัญญาณ คนแรกของแต่ละพวกรีบกวาดลูกโป่งไปทางเส้นปลายทาง เมื่อถึงแล้วก็กวาดลูกโป่งกลับมาที่เก่า แล้วส่งไม้กวาดให้คนที่สองเล่นต่อไป ผลัดกันดังนี้จนครบทุกคน พวกที่เสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ และได้ชี้หลังพวกแพ้ตั้งแต่ต้นทางจนถึงปลายทาง

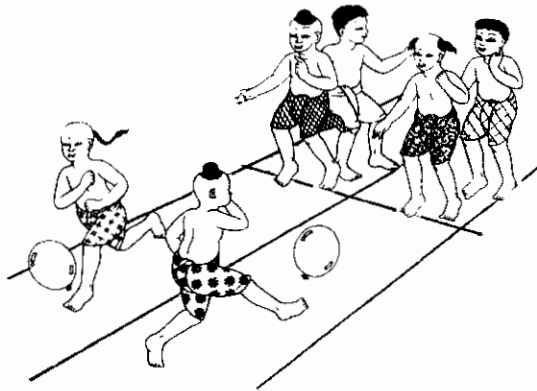
### วิ่งเปี้ยว



### วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ ปักหลัก ๒ อัน ห่างกันราว ๘ เมตร ไม้สั้นกลมๆ ๒ อัน ระยะระหว่างหลักจะให้สั้นหรือยาวกว่านี้ก็ได้
2. การจัดคนเล่น แบ่งนักเรียนออกเป็นพวก พวกละ ๕ คน เข้าแข่งขันคราวละ ๒ พวก พวกหนึ่งก็อยู่ที่หลักหนึ่ง
3. การเล่น เมื่อมีสัญญาณ คนที่หนึ่งของแต่ละพวกออกวิ่งจากหลักของตนไปยังหลักตรงข้าม มือถือไม้ส่งให้แน่น อย่าให้หลุดได้ แล้วอ้อมหลักนั้นวิ่งมายังหลักของตน เมื่อถึงก็ส่งไม้ให้คนที่สองรับช่วงต่อไป การเล่นดำเนินไปจนกว่าคนเล่นของฝ่ายหนึ่งกวัดทันฝ่ายตรงข้ามแล้วใช้ไม้แตะหลังถือว่าชนะ
4. ถ้าคนวิ่งทำไม้หลุดจากมือ ต้องรีบเก็บไม้แล้ววิ่งต่อไป ถ้าอีกฝ่ายหนึ่งตีไม้ที่ตกดินได้ ฝ่ายถูกตีแพ้

### เตะลูกโป่ง



### วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ ลูกโป่งหลายๆ ลูก ชิดเส้นตั้งต้นและเส้นปลายทางให้ห่างกันประมาณ ๖ เมตร
2. การจัดคนเล่น แบ่งนักเรียนทั้งชั้นออกเป็นหลายๆ พวกๆ ละเท่าๆ กัน ต่างพวกต่างมีลูกโป่งสำหรับเตะ ๑ ลูก
3. การเล่น พอครูเป่านกหวีด คนแรกของแต่ละพวก ก็เตะลูกโป่งไปสู่เส้นปลายทาง เมื่อถึงแล้วเตะกลับมายังที่เดิม แล้วก็ป้อนหน้าที่ของคนที่สอง ที่สาม ฯลฯ ต่อๆ กันไป ห้ามมิให้ใช้อวัยวะส่วนอื่น นอกจากเท้าและขาเตะต้องลูกโป่ง
4. พวกใดเสร็จก่อน ก็เป็นผู้ชนะ



## รีๆ ข้าวสาร



### วิธีเล่น

1. การจัดคนเล่น จำนวนคนเล่นไม่ควรให้มากกว่า ๑๒ คนในคราวหนึ่งๆ ให้สองคนหันหน้าหากัน จับแขนกันทั้งสองข้าง แล้วชูให้สูงพ้นศีรษะคล้ายประตูดุ้ม คนอื่นๆ เป็นฝ่ายลอดประตู ยืนเรียงกันและจับบันเอวกันต่อๆ

2. การเล่น ฝ่ายลอดขุมเดินลอดประตูพร้อมกับร้องว่า “รีๆ ข้าวสารสองทะนาน ข้าวเปลือก” เมื่อเดินไปพ้นแล้วก็เดินหรือวิ่งกลับมาลอดประตูอีกครั้งหนึ่ง พร้อมกับร้องว่า “เลือกข้อมไบลาน พานคนข้างหลังไว้” พอร้องจบ คนที่เป็นประตูรีบลดแขนที่เกาะกันลงมาคร่อมคนข้างหลังไว้ให้ได้ คนที่อยู่หลังก็ต้องหลบหลีก หรือมุดลอดประตูผ่านไปให้ได้โดยไม่ปล่อยมือจากบันเอวคนหน้า ถ้าหนีไม่พ้น ต้องตายถูกคัดออก

3. การเล่นเกมนี้ ไม่มีการแพ้ชนะ

### การฟักไข่

#### วิธีเล่น

1. เขียนวงกลม รัศมี ๑ เมตร มีผู้เล่น ๑ คนอยู่ในวงกลม มีถุงถั่ววางไว้ ซึ่งสมมติว่าเป็นไข่กา

2. พวกเขาอยู่นอกวงกลมพยายามเข้าไปแย่งไข่กา โดยมีให้กาแตะได้

3. ถ้ามีการแย่งไข่กาได้ ต้องปิดตากาแล้วเอาไข่ไปซ่อน แล้วจึงเปิดตาให้กาออกหาไข่ โดยผู้เล่นเดินตามไป

4. พอกาหาไข่ได้ก็พยายามขว้างผู้อื่นด้วยไข่ (อย่ารุนแรง) ผู้อื่นก็หนีเข้ารั้ว

5. ถ้าใครถูกกาแตะ หรือถูกขว้างด้วยไข่ ต้องเป็นกาแทน

## ใส่มือผี

### วิธีเล่น

1. ผู้เล่นยืนเป็นวงกลม หันหน้าเข้าในวง เอามือไขว้หลัง
2. เลือกใครคนหนึ่งถือผ้าขึ้นนอกวง
3. เริ่มเล่นผู้ถือผ้าจะเอาผ้าไปวางบนฝ่ามือ (ผี) ใครก็ได้
4. คนที่วางผ้า และคนที่ได้รับ ต้องวิ่งสวนทางกันรอบวงกลม ใครถึงที่ก่อน ชนะ คนถึงทีหลังต้องนำผ้าไปวางคนอื่นต่อไป

## ล่าสัตว์

### วิธีเล่น

1. เขียนเส้นขนานคู่หนึ่งห่างกัน ๔๐-๖๐ ฟุต กำหนดให้ผู้เล่นคนหนึ่งเป็นนายพราน ยืนอยู่หลังเส้นหนึ่ง ส่วนผู้เล่นที่เหลือเป็นสัตว์อยู่หลังอีกเส้นหนึ่ง
2. ให้ทุกคนนอกจากนายพราน สมมติให้ตนเองเป็นสัตว์อีกชนิดหนึ่ง แต่ไม่ต้องบอกใคร
3. เริ่มเล่น นายพรานเรียกชื่อสัตว์ต่างๆ ถ้าถูกชื่อใครก็วิ่งไปที่เส้นของนายพราน นายพรานก็วิ่งมาที่เส้นของสัตว์ โดยสัตว์ทุกตัวที่ถูกเรียกชื่อต้องวิ่งไปทุกคน แล้วก็ย้อนกลับมา ขณะที่วิ่งย้อนมา นายพรานก็พยายามแตะสัตว์ที่ตนเรียกให้ได้มากที่สุด ถ้าถูกใครก่อนคนนั้น ต้องเป็นนายพรานแทน

## การเล่นที่เป็นการแข่งขันประเภทเป็นหมู่ (Mass Contests)

การเล่นที่เป็นการแข่งขันประเภทเป็นหมู่หรือพวก จะมีลักษณะคล้ายๆ พวกผลัด ต่างกันตรงที่ พวกเป็นหมู่จะทำพร้อมๆ กันเป็นชุดไม่ได้ทำทีละคน การเล่นต้องมีความสามัคคี มีความพร้อมในการร่วมมือ อาจต้องมีผู้นำกลุ่ม เพื่อทำสัญญาณ ช่วยในการเล่นให้ง่ายขึ้นก็ได้ ตัวอย่างเช่น เกมเลียนเสียงสัตว์

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่มๆ ละเท่าๆ กัน
2. แต่ละกลุ่มมีตัวแทนกลุ่ม (หัวหน้ากลุ่ม) กำหนดเป็นสัตว์ประเภทใดประเภทหนึ่ง
3. ให้มีกลุ่มนำ โดยร้องเสียงสัตว์ที่กลุ่มกำหนด ๒ ครั้ง เช่น เป็นม้า ร้อง ฮี้ฮี้ๆ แล้วร้องเสียงสัตว์ของกลุ่มอื่นๆ ๒ ครั้ง เช่นกลุ่ม แมว ร้อง เหมียวๆ
4. กลุ่มแมวเมื่อได้ยินเสียงร้องของแมว ต้องตอบรับ ๒ ครั้ง ว่า เหมียวๆ แล้วร้อง

เสียงสัตว์ของกลุ่มอื่นๆ ๒ ครั้ง ในการร้องจะร้องของกลุ่มใด ต้องมีคนชี้หน้าเพื่อความพร้อมเพรียง

5. เมื่อกลุ่มใดถูกร้องเรียก ต้องร้องรับ ๒ ครั้ง แล้วเรียกกลุ่มอื่น โดยร้องเสียงตามกลุ่มกำหนด (ชื่อสัตว์) อีก ๒ ครั้ง

6. ทำอย่างนี้ไปเรื่อย ๆ กลุ่มใดร้องผิด ดาย หรือ ร้องเรียกไม่พร้อมกัน ดาย ต้องออกจากการเล่น

### เครื่องบิน

จำนวนผู้เล่น กลุ่มละ ๘ คน จำนวน ๒-๓ กลุ่ม

สถานที่เล่น สนามหญ้า

อุปกรณ์การเล่น ไม้ยาวประมาณ ๑ ฟุต หรือจะไม่มีก็ได้

วิธีเล่น 1. ให้ผู้เล่นจำนวน ๔ คน ของแต่ละกลุ่ม ยืนเรียงกันเป็นแถวตอน ส่วนอีก ๔ คนที่เหลือให้ยืนเป็นแถวหน้ากระดาน ต่อจากคนที่ ๒ ของแถวตอน ให้เป็นรูปเครื่องบิน

2. ให้ผู้เล่นที่ยืนอยู่ริมสุดของแถวหน้ากระดานทั้งสองข้างถือไม้แล้วกางมือออก (ถ้าไม่มีไม้ให้กางมือธรรมดา) ให้เหมือนปีกของเครื่องบิน

3. เมื่อพร้อมแล้วกรรมการให้สัญญาณเมื่อผู้เล่นได้ยืนสัญญาณให้วิ่งไปที่เส้นชัยในลักษณะที่ยืนอยู่ (รูปเครื่องบิน)

กติกา 1. ผู้เล่นของกลุ่มใดวิ่งไปถึงเส้นชัยได้เร็วที่สุด และมีลักษณะเหมือนเครื่องบินมากที่สุด เป็นผู้ชนะ

2. สำหรับกลุ่มที่แพ้ ให้ทำโทษตามแต่ผู้ชนะหรือกรรมการต้องการ

### กระโดดกบข้ามแดน

#### วิธีเล่น

1. จัดผู้เล่นเป็นหมู่ๆ แต่ละหมู่เข้าแถวตอนเรียงหนึ่งระยะเคียงระหว่างหมู่ ๒ เมตร

2. ผู้เล่นแต่ละคนในหมู่ห่างกันประมาณ ๓ ก้าว ยืนก้มตัว เอามือจับเข้า เพื่อจะให้คนที่ยืนอยู่ข้างหลังกระโดดข้าม

3. เมื่อได้ยืนสัญญาณเริ่ม ให้คนสุดท้ายกระโดดข้ามคนหน้าทุกคนจนครบแล้วยืนก้มตัวในลักษณะเดิมอยู่หน้าสุดห่างคนหน้าเดิม ๓ ก้าว ให้คนต่อไปกระโดดตามไปทันที ผู้เล่นต่อไปก็ทำเช่นเดียวกันจนครบ

4. หมู่ใดกระโดดเสร็จก่อนเป็นหมู่ชนะ

## ลูกบอลมหากัย

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นเป็น ๒ ฝ่ายๆ ละเท่าๆ กัน
2. ให้ฝ่ายที่ ๑ จับมือเป็นวงกลมล้อมฝ่ายที่ ๒ ซึ่งยืนอยู่ข้างใน ในมือถือลูกบอลคนละลูก
3. ให้ฝ่ายที่ ๑ ขว้างผู้เล่นที่อยู่ในวงด้วยลูกบอล ขว้างได้คนละ ๑ ครั้ง
4. ถ้าบอลถูกผู้ใดก็ให้ออกนอกวง เมื่อทุกคนซึ่งอยู่ในฝ่ายที่ ๑ ขว้างลูกบอลหมดแล้วก็เปลี่ยนไปเป็นฝ่ายที่ ๒ เข้าไปยืนอยู่ในวงกลมบ้าง
5. ถ้าหากฝ่ายใดขว้างลูกบอลหมด และยังเหลือผู้เล่นที่ไม่ถูกขว้างเลย มีจำนวนมากกว่าฝ่ายนั้นเป็นฝ่ายชนะ

## จักร์สมมหากัย

ผู้เล่น	แบ่งออกเป็น ๒ พวก พวกละ ๘-๑๕ คน
อุปกรณ์	ลูกวอลเลย์บอล หรือลูกบอลธรรมดา ๑ ลูก
วิธีเล่น	<ol style="list-style-type: none"><li>1. ผู้เล่นแต่ละพวกยืนในสนามสี่เหลี่ยมขนาด ๓๐' x ๖๐'</li><li>2. ผู้ตัดสินโยนบอลที่เส้นกลาง ผู้เล่นฝ่ายละ ๑ คน กระโดดปิดบอลให้พวกของตน</li><li>3. ฝ่ายใดได้ลูกก็ขว้างให้ถูกฝ่ายคู่ต่อสู้</li><li>4. ผู้เล่นต้องไม่เหยียบเส้นสนาม หรือออกนอกสนาม (เว้นแต่ออกไปเก็บบอล)</li></ol>
กติกา	<ol style="list-style-type: none"><li>1. การขว้างโดยถูกต้องคือ บอลต้องถูกคนก่อน ถ้าบอลถูกพื้นก่อนแล้วกระดอนมาถูกคน ถือว่าไม่ถูกต้อง</li><li>2. ฝ่ายใดขว้างได้ถูกต้องและโดนฝ่ายคู่ต่อสู้จะได้ ๑ แต้ม</li><li>3. ฝ่ายใดทำแต้มได้มากกว่าเป็นฝ่ายชนะ (อาจเปลี่ยนการเล่นจากได้แต้มมาเป็นผู้ถูกขว้างตายคือออกจากการเล่น ฝ่ายใดที่มีคนเหลือมากกว่าถือเป็นฝ่ายชนะ)</li></ol>

## จี่ม้ายอนลูกช่วง

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นเป็น ๒ หมู่ จับเป็นคู่ๆ ให้หมู่หนึ่งเป็นม้า อีกหมู่หนึ่งเป็นคนขี่ ขึ้นเป็นวงกลม ส่วนใครจะขี่ก่อนให้เสี่ยงหัวก้อย
2. เริ่มเล่นโดยครูโยนลูกบอลให้คนขี่คนหนึ่ง ซึ่งเมื่อรับได้แล้วให้ส่งต่อๆ กันไปตามลำดับจะโยนข้ามไม่ได้ ระวังอย่าให้ลูกตกดิน

3. ม้าต้องพยายามให้คนขี่รับลูกพลาด เช่น ย่อตัวลงต่ำ เอี้ยวตัวซ้ายขวา คือ ทำการพยศในท่าต่างๆ หรือกระโดดขึ้นหมุนไปรอบๆ ฯลฯ แต่ไม่ใช่ประสงคิให้คนขี่ตกด้วยการปล่อยมือหรือยึดตัวขึ้น เช่นนี้ถือว่าฟาวล์ นอกจากนี้ ห้ามผู้เล่นที่เป็นม้าเคลื่อนตัวเข้าหรือออกจากวงด้วย

#### เคย

##### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นเป็น ๒ ทีม ทีมหนึ่งเป็นฝ่ายรับ อีกทีมหนึ่งเป็นฝ่ายรุก ซึ่งฝ่ายรุกต้องอยู่นอกเขต ฝ่ายรับต้องอยู่ตามเส้นเป็นแนวทาง
2. เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่ม ฝ่ายรุกพยายามเข้าให้ถึงเส้นหลัง แล้วกลับมาที่เส้นเริ่มต้นโดยปราศจากการแตะของฝ่ายรับ
3. ถ้าหากถูกแตะ ต้องตกเป็นฝ่ายรับ ผลัดกัน ใครผ่านได้ตลอด ฝ่ายนั้นก็ฝ่ายชนะและได้บุกต่อไปในเกมนัดต่อไปเรื่อยๆ

#### กระทิงแหกคอก

##### วิธีเล่น

1. แบ่งคนเล่นเป็น ๒ พวกเท่าๆ กัน แต่ละพวกส่งคนที่แข็งแรงให้เป็นกระทิง ไปอยู่ในวงล้อมของอีกฝ่ายหนึ่ง ซึ่งต่างฝ่ายจับมือกันอย่างแน่นหนา เพื่อเป็นคอกที่แข็งแรงไม่ให้กระทิงหนีออกได้
2. ผู้ที่เป็นคอกจะวิ่งวนหรือวิ่งอย่างไรก็ได้ เช่น วิ่งไปข้างหน้า วิ่งถอยหลัง ซึ่งจะทำให้กระทิงแหกคอกไม่ได้ ส่วนกระทิงพยายามใช้กำลังดันให้คอกพัง
3. กระทิงตัวที่แหกคอกได้ก่อนจะเป็นผู้ชนะ กลุ่มนั้นชนะแล้ว เปลี่ยนตัวกระทิงเรื่อยๆ

#### บอลกัปตัน

##### วิธีเล่น

1. แบ่งสนามเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาด ๓๐' x ๖๐' ออกเป็น ๒ เขต
2. เขียนวงกลมให้มีรัศมี ๑/๒ เมตร อยู่ปลายเขตข้างละวง ให้แต่ละทีมส่งกัปตันของแต่ละฝ่ายเข้าไปอยู่ในวงกลมของฝ่ายตรงข้าม ๑ คน
3. เริ่มเล่นโดยผู้เล่นพยายามส่งลูกบอลให้กับกัปตันของตน ขณะเดียวกันผู้เล่นอีกฝ่ายหนึ่งจะต้องป้องกันกัปตันอย่าให้รับลูกบอลได้

4. ห้ามกัปตันออกนอกรัศมีวงกลมเกิน ๑ ก้าว และห้ามคนป้องกันเข้าไปในวงกลมด้วย
5. ฝ่ายใดได้คะแนนโดยการโยนให้กัปตันของตนมากที่สุด ทีมนั้นเป็นฝ่ายชนะ

### ดอกไม้กับลม

#### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นเป็น ๒ พวก คือ ลม ดอกไม้ แต่ละพวกยืนที่เส้นเขตของตน
2. ผู้เล่นในพวกดอกไม้ช่วยกันนึกชื่อดอกไม้ชื่อเดียว แล้วเดินไปอยู่ต่อหน้าพวกลม ให้พวกลมทายชื่อของดอกไม้
3. ถ้าลมทายถูก ให้ดอกไม้พูดว่า “ใช่แล้ว” พร้อมกับวิ่งไปในเขตแดนของตน พวกลมเป็นฝ่ายไล่จับ ถ้าจับได้ก็นำมาอยู่ฝ่ายตน
4. ทั้งสองฝ่ายสลับกัน
5. พวกไหนจับคนได้มากก็เป็นฝ่ายชนะ

### แบ่งพวกเป็นหมู่

#### วิธีเล่น

1. แบ่งเป็น ๒ แถวเท่ากัน ยืนห่างกัน ๔ เมตร หน้าหน้าเข้าหากันตรงคู่
2. มีหมวกหรือวัสดุอื่นที่พอหาได้ระหว่างกลาง เมื่อผู้นำให้สัญญาณเริ่ม แต่ละพวกวิ่งหยิบหมวกกลับเข้าที่เดิม
3. แถวใดหยิบหมวกได้มากจะเป็นผู้ชนะ

### ถลกหนังหัวอินเดียนแดง

#### วิธีเล่น

1. แบ่งออกเป็น ๒ ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายถลกหนังหัว
2. อีกฝ่ายหนึ่งจะเป็นอินเดียนแดง ซึ่งมีจำนวนมากกว่าฝ่ายแรก ประมาณ ๗-๘ คน ฝ่ายนี้จะมีหมวกสวมอยู่ สมมติว่าเป็นหนังหัวอินเดียนแดง
3. ชีดเส้น ๒ เส้น ตรงที่เล่นให้ห่างกันมากๆ เพื่อให้วิ่งไล่กันง่ายขึ้น ฝ่ายถลกหนังจะอยู่นอกเส้น ฝ่ายอินเดียนแดงจะอยู่กลางระหว่างเส้น ๒ เส้น ฝ่ายแรกจะตั้งทำคอยวิ่งไล่คว้าหมวกจากบนศีรษะอินเดียนแดง เมื่อกรรมการเป่าสัญญาณ ฝ่ายแรกจะวิ่งไล่ฝ่ายหลังเพื่อเอาหมวกบนหัว ฝ่ายหลังจะวิ่งหนีเข้าไปในเส้นหลังที่ขีดไว้เมื่อเข้าไปในเส้นแล้วฝ่ายแรกก็หมดโอกาสที่จะเอาหมวกของฝ่ายหลังได้

4. เกมนี้จะเป็นการแข่งกันเองระหว่างฝ่ายดลกหนึ่ง เพราะเมื่อกรรมการเป่าหมดสัญญาณในการเล่น ก็จะมาดูว่าใครได้หนังหัวอินเดียแดงมากที่สุด ผู้นั้นก็เป็นผู้ชนะ

- กติกา
1. ต้องให้กรรมการให้สัญญาณเริ่มก่อนจึงจะวิ่งไล่ได้
  2. ผู้ดลกหนึ่งจะดึงหมวกจากอินเดียแดงที่คนก็ได้ให้ได้มากที่สุด
  3. เมื่อฝ่ายอินเดียแดงวิ่งเข้าเส้นแล้ว ฝ่ายดลกหนึ่งจะมาเอาหมวกจากฝ่ายอินเดียแดงไม่ได้
  4. ผู้ชนะที่ได้หมวกมากที่สุดจะต้องแสดงอะไรก็ได้ให้ดู โดยไม่มีการบอกให้ทราบล่วงหน้าเพราะจะทำให้เกมไม่สนุก

### ลูกช่วง

#### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นเป็นสองฝ่ายเท่าๆ กัน
2. ผ้าเช็ดหน้าผืนใหญ่ห่อเศษผ้าแห้ง หรือวัตถุอื่นๆ ให้เป็นรูปกลมๆ ผูกชายไว้ ยาวพอจะโยนได้
3. แบ่งเขตผู้เล่น ๒ ฝ่าย ยืนห่างกันพอสมควร เริ่มต้นโยนลูกไปให้อีกฝ่ายหนึ่งรับ ถ้ารับได้ก็มีสิทธิ์ที่จะปาให้ถูกตัวคนใดคนหนึ่งของฝ่ายตรงข้าม ถ้าปาไม่ถูกก็แพ้ไป ถ้าปาถูกชนะได้คะแนน แล้วตั้งต้นใหม่สลับกัน

### ห่วงยาง

#### ผู้เล่นกี่คนก็ได้

#### วิธีเล่น

1. ห่วงยาง เส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ ๖ นิ้ว (อย่างที่เด็กใช้ว่ายน้ำ)
2. มีวิธีการเล่นคล้ายลูกช่วง แต่อุปกรณ์การเล่นใช้ห่วงยาง และมีกติกาต่างออกไปเล็กน้อย คือ เมื่อผู้เล่นโยนห่วงยางให้ฝ่ายตรงข้ามรับ ถ้าฝ่ายตรงข้ามรับไม่ได้ แต่มือถูกห่วงยางแล้วต้องไปเป็นเชลยของตน ถ้าเชลยรับได้ เอาห่วงไปแตะฝ่ายตรงข้ามผู้ที่ถูกแตะต้องเป็นเชลย
3. เล่นกันจนกว่าฝ่ายใดเหลือน้อยที่สุดฝ่ายนั้นแพ้ การเล่นทั้งสองชนิด ฝึกความสังเกตความว่องไว และความแม่นยำ

## ถล่มนาซี

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นเป็น ๒ ฝ่าย กำหนดให้ฝ่ายหนึ่งเป็นพวกนาซี อยู่ในวงกลมสั้นผ่าศูนย์กลางตามความเหมาะสม อีกฝ่ายหนึ่งกระจายอยู่นอกวงกลมถือลูกบอล ๑ หรือ ๒ ลูก
2. เมื่อได้รับสัญญาณเริ่ม ฝ่ายที่อยู่นอกวงพยายามขว้างลูกบอลเข้าไปให้ถูกพวกนาซีให้ได้จำนวนมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ภายในเวลาที่กำหนด ผู้นำอาจกำหนดความสูงของการขว้างก็ได้ เพื่อความปลอดภัย
3. เมื่อหมดเวลาชุดใดเหลือจำนวนผู้เล่นมากที่สุดชนะ

## แข่งตะกร้อ



### วิธีเล่น

เครื่องใช้ ตะกร้อขนาดเล็ก ๒ ใบ (ลูกหนังหรือลูกเทนนิสก็ได้) ม้านั่งเท่าจำนวนคนเล่นตั้ง ๒ แถวห่างกัน ๒ เมตร

1. การจัดคนเล่น แบ่งคนเล่นเป็นสองพวกๆ ละเท่าๆ กัน นั่งหันหน้าเข้าหากัน
2. การเล่น คนเล่นเหยียดขาทั้งสองและทำให้ชิดกัน คว้าตะกร้อวางบนหลังเท้าของคนหัวแถวทั้งสองพวกแล้วให้สัญญาณ คนหัวแถวรีบส่งตะกร้อให้คนถัดไป การส่งต้องใช้ขาและเท้า ส่งต่อๆ ไปจนถึงคนปลายแถว ถ้าตะกร้อตกจากเท้าของผู้ใดผู้นั้นต้องเขี่ยตะกร้อไปยังคนหัวแถว แล้วกลับไปนั่งที่ คนหัวแถวก็ส่งต่อไปใหม่
3. เมื่อคนปลายแถวได้ตะกร้อแล้ว ก็ส่งตะกร้อย้อนกลับมา คนอื่นๆ ก็ส่งต่อๆ กันมาจนถึงคนหัวแถว พวกใดส่งเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

หมายเหตุ ถ้าต้องการให้เล่นนานๆ ก็ให้แต้ม ๒ แต้มทุกครั้งที่ชนะ เมื่อหมดเวลาแข่งขันฝ่ายใดได้แต้มมากกว่าก็เป็นผู้ชนะ



## วิ่งสามขา

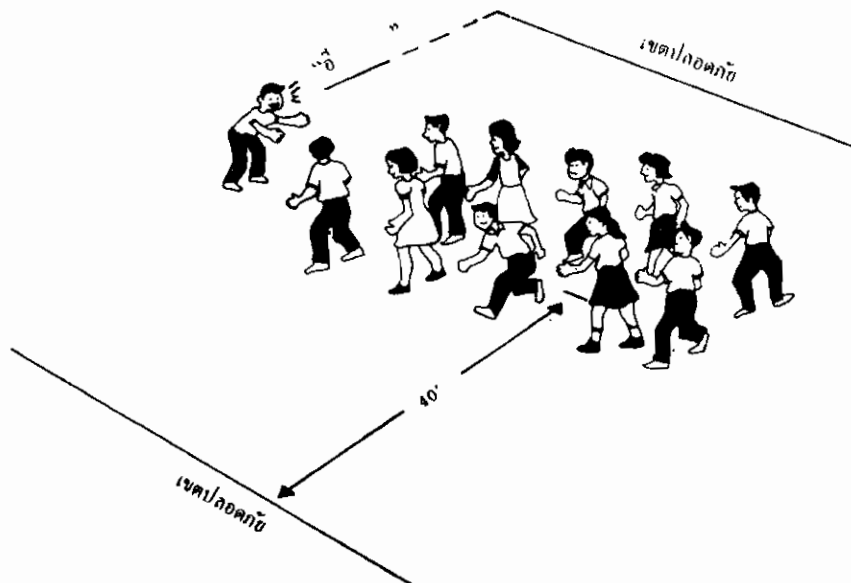


### วิธีเล่น

เครื่องใช้ ผ้ายาสำหรับผูกขาคนเล่น ชิดเส้นต้นทางและปลายทางห่างกันพอสมควร คือถ้าเป็นเด็กเล็กก็ให้ระยะไกล เด็กโตระยะใกล้

1. การจัดคนเล่น ผูกขาคนเล่นเป็นคู่ๆ ผูกที่ข้อเท้าอย่างหลวมๆ ให้วิ่งคราวละ ๔-๕ คู่
2. การเล่น ให้ผู้เข้าแข่งวิ่งจากต้นทางพร้อมกัน คู่ใดถึงปลายทางก่อนเป็นผู้ชนะ แล้วให้ผู้ชนะต่อผู้ชนะแข่งขันกัน

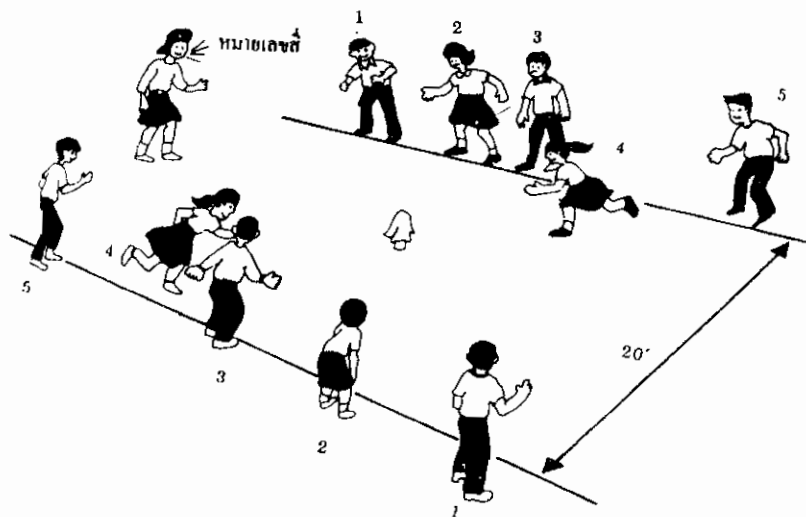
## อีกา - อีแก



### วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ กลุ่มเท่าๆ กัน ยืนเข้าแถวหน้ากระดานห่างกันประมาณ ๖ ฟุต ห่างจากที่แต่ละแถวขึ้นประมาณ ๕๐ ฟุต เป็นเขตปลอดภัย เริ่มเล่นกำหนดให้ฝ่ายหนึ่งเป็นอีกา อีกฝ่ายหนึ่งเป็นอีแก เมื่อผู้นำขานว่า “อีกา” ผู้เล่นฝ่าย “อีแก” จะต้องรีบวิ่งหนีไปเขตปลอดภัยให้เร็วที่สุด เพื่อมิให้ฝ่ายอีกาไล่และได้ ในทำนองตรงกันข้าม ถ้าผู้นำขาน “อีแก” ฝ่าย “อีกา” จะต้องวิ่งหนี ถ้าใครถูกแตะก่อนจะเข้าไปในเขตปลอดภัยจะต้องไปเป็นพวกของฝ่ายตรงข้าม เมื่อครบเวลาที่กำหนด ทีมใดมีผู้เล่นมากกว่าทีมนั้นชนะ

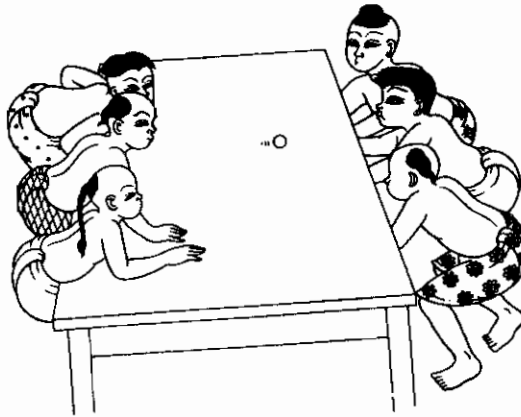
### ซึ่งลายแทง



### วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ ฝ่าย ฝ่ายละเท่าๆ กัน หันหน้าเข้าหากัน ห่างกันประมาณ ๕ หลาหรือมากกว่า ผ้าเช็ดหน้าจะถูกวางไว้ตรงกลางทั้งสองฝ่าย และมีเส้นห่างจากผ้าเช็ดหน้าพอสมควร ๒ เส้น เป็นเส้นแบ่งเขตของแต่ละฝ่าย ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายต้องมีหมายเลขตรงกัน เมื่อหัวหน้าเรียกหมายเลขใด ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายหมายเลขนั้นจะวิ่งออกมา เพื่อแย่งผ้าเช็ดหน้าซึ่งสมมติว่าเป็นลายแทง ฝ่ายที่แย่งไม่ได้ต้องพยายามแตะตัวคนที่แย่งได้ ก่อนที่เขาจะถึงเส้นปลอดภัย มิฉะนั้นจะเสียคะแนนแก่ฝ่ายตรงข้ามครั้งละ ๑ คะแนน ฝ่ายใดได้คะแนนมากชนะ

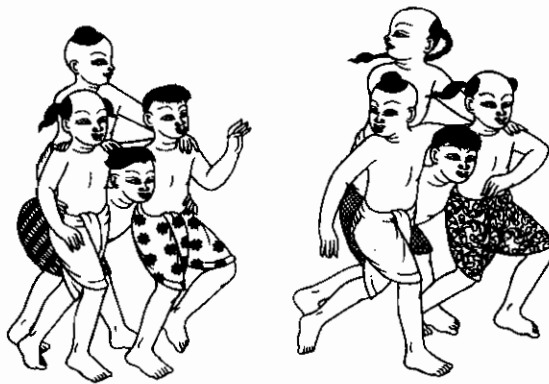
## ปิงปองปาก



### วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ ปิงปอง ๑ ลูก โต้ะยาว ๑ โต้ะ
2. การจัดคนเล่น ผู้เล่นมีฝ่ายละ ๔ คนเป็นอย่างมาก ขึ้นที่ขอบโต้ะ
3. การเล่น คนหนึ่งปล่อยปิงปองให้ตกลงกลางโต้ะ ต่อจากนี้คนเล่นใช้ปากเป่าปิงปองให้ไปทางขอบโต้ะของฝ่ายตรงข้าม ห้ามใช้มือช่วยะทุกอย่างและต้องปิงปอง เว้นแต่เมื่อปิงปองตกจากโต้ะ จึงเก็บขึ้นมาแล้วปล่อยให้ตกลงโต้ะอีกครั้งหนึ่ง
4. ฝ่ายใดเป่าปิงปองถึงขอบโต้ะด้านตรงกันข้ามจะได้ ๑ แต้ม ฝ่ายที่ทำแต้มได้ถึง ๑๕ ก่อนเป็นฝ่ายชนะ

## แข่งเกวียน



### วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ เส้นดันทาง และปลายทาง ห่างกันราว ๒๐ ถึง ๓๐ เมตร
2. การจัดคนเล่น แบ่งผู้เล่นเป็นพวกๆ ละ ๔ คน จะเล่นคราวละกี่พวกก็ได้ คนที่ ๑ และที่ ๒ ยืนกอดคอกัน สมมติว่าเป็นวัว คนที่ ๓ มุดหัวลอดใต้รักแร้ของคนทั้งสองและใช้แขนกอดบั้นเอว สมมติว่าเป็นเกวียน คนที่ ๔ ขึ้นขี่หลังคนที่ ๓ เป็นคนขับเกวียน
3. การเล่น ให้ผู้แข่งขันเตรียมพร้อมที่เส้นดันทาง พอครูให้สัญญาณก็ออกวิ่ง ต้องระวังไม่ให้แขนหลุดจากกันและผู้ที่ต้องอยู่บนเกวียนตลอดทางผู้ใดถึงเส้นปลายทางก่อนเป็นผู้ชนะ

### โศเกวียน



### วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ เส้นดันทางและเส้นปลายทาง ห่างกัน ๒๐ ถึง ๓๐ เมตร
2. การจัดคนเล่น แบ่งผู้เล่นเป็นพวกๆ ละ ๓ คน จะเล่นคราวละกี่พวกก็ได้ ให้สองคนเป็นวัว ยืนหันหน้าไปทางเส้นปลายทาง เอามือจับแขนกันให้แน่น คนที่สามเป็นเกวียน ขึ้นนั่งบนแขนของวัว มือโอบไหล่คนเป็นวัวให้แน่น
3. การเล่น ให้เกวียนเข้าแถวที่เส้นดันทาง พอครูให้สัญญาณ ก็ออกวิ่ง พวกใดถึงปลายทางก่อน พวกนั้นชนะ
4. พวกใดปล่อยมือหรือขาหลุดจากที่ยึดไว้ ถือว่าแพ้ ต้องออกจากการแข่งขัน

## ปิงปองถ้วย



### วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ ปิงปอง ๑ ลูก ถ้วย ๒ ใบ เส้นปิ่นแดน ๑ เส้น
2. การจัดคนเล่น เล่นคราวละ ๒ คน ให้ยืนห่างกัน ๒ เมตร
3. การเล่น ผู้ได้โยนครั้งแรกวางปิงปองในถ้วย แล้วโยนปิงปองออกจากถ้วยไปยังคู่แข่ง ฝ่ายรับต้องรับปิงปองด้วยถ้วยและให้ปิงปองอยู่ในถ้วยของตน โดยจะเดาะลูกปิงปองก็หนก็ได้ เมื่อปิงปองหยุดเต็งแล้วก็โต้กลับไป ผู้รับไม่ได้ เสียแต้มคราวละ ๑ แต้ม ใครได้ ๕ แต้มก่อนเป็นผู้ชนะ
4. เมื่อนักเรียนเล่นกันครบทุกคนแล้ว ก็ให้ผู้ชนะต่อผู้ชนะแข่งขันกัน จนได้ผู้ชนะเลิศและผู้รองชนะเลิศ

### แทงห่วง



### วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ ห่วงลวด (หรือห่วงหวาย, ห่วงเหล็ก, ห่วงยาง) ๑ ห่วง ไม้สั้นๆ ๒ อัน
2. การจัดคนเล่น ให้เล่นคราวละ ๒ คน ยืนห่างกัน ๒ เมตร ต่างมีไม้คนละอัน
3. การเล่น ผู้เล่นที่ได้โยนก่อน เอาห่วงสวมปลายไม้ แล้วโยนให้ห่วงลอยไปตรงหน้า คู่แข่งขัน ซึ่งจะต้องรับห่วงด้วยไม้ ต่างฝ่ายต่างโต้กันไปมา ผู้ได้รับห่วงไม่ได้ผู้นั้นแพ้
4. ให้นักเรียนได้เล่นทุกๆ คน แล้วให้ผู้ชนะต่อผู้ชนะแข่งขันกัน จนได้ผู้ชนะเลิศ และผู้รองชนะ

### แข่งเรือ



### วิธีเล่น

เครื่องใช้ ของสำหรับซ่อนฝ่ายละ ๑ สิ่ง ขนาดพอที่จะกำไว้ในมือได้ ปักธง ๒ อัน ห่างกัน ๒ เมตร

การจัดคนเล่น แบ่งคนเล่นออกเป็นสองพวก มีจำนวนเท่ากัน แต่ละพวกเลือกคนหนึ่ง เป็นนายท้ายสำหรับซ่อนของ นายท้ายยืน นอกนั้นนั่งเป็นแถวเรียงหนึ่ง เขยียดขาให้ขาของคน หลังจดหลังของคนที่นั่งอยู่ข้างหน้า ระยะระหว่างแถว ๒ เมตร คนหน้าของแต่ละแถวอยู่ห่างจากธงราว ๖ เมตร

การเล่น ครูทำไม้สั้นไม้ยาวให้นายท้ายทั้งสองจับ ใครได้ไม้สั้นเป็นผู้ซ่อนของ เมื่อครูให้สัญญาณ นายท้ายที่ซ่อนของเดินอย่างรวดเร็ว จากคนหลังที่สุดจนถึงคนหน้า ระหว่างนี้ได้ลอบซ่อนของไว้ที่คนใดคนหนึ่ง แล้วให้ฝ่ายคู่แข่งทายว่าของอยู่ที่ใคร ถ้าทายไม่ถูก ก็ให้คนปลายแถวของตนลุกไปนั่งข้างหน้าคนหัวแถวเดิม แล้วให้อีกฝ่ายหนึ่งทำการซ่อนบ้าง

ผลัดกันซ่อนฝ้ายละครึ่ง

ถ้าฝ้ายหายๆ ดูว่าของอยู่ที่คนใด ก็ไม่มีการย้ายคนปลายไปเป็นคนหัวแถวทั้งสองข้าง  
ถ้าฝ้ายใดถึงตรงก่อน ก็นับว่าชนะ

นายท้ายจะต้องมีอุบายล่อหลอกในการซ่อนของ พยายามลวงฝ้ายท่ายให้เข้าใจผิดเสมอ  
ส่วนคนเล่นอื่นๆ ก็ต้องร่วมมือกับผู้ซ่อน ผู้ไม่มีของทำเป็นซุกซ่อนของ ส่วนผู้ได้ของก็  
พยายามกลบเกลื่อนไม่ให้ฝ้ายท่ายสงสัยว่าของอยู่ที่คน

### ไม้หึ่ง



#### วิธีเล่น

1. เครื่องใช้ ไม้ยาว ๑ สอก เรียกว่าแม่หึ่ง ๑ อัน ไม้เล็กๆ ยาวประมาณ ๕ นิ้ว เรียกว่าลูกหึ่ง ๑ อัน ขุดหลุมดินๆ ปากกว้างราว ๒ นิ้ว ๑ หลุม
2. การจัดคนเล่น แบ่งคนเล่นออกเป็นฝ่ายตีและฝ่ายรับ มีจำนวนคนเท่ากัน ให้ทำความเข้าใจกันเองว่าฝ่ายใดจะตีก่อน
3. การเล่น คนหนึ่งของฝ่ายตีเอาลูกหึ่งวางขวางปากหลุม ไข้แม่หึ่งจัดลูกหึ่งให้ลอยไปตกทางฝ่ายรับ ให้ไกลเลยคนรับได้เท่าไรยิ่งดี เพราะถ้าฝ่ายรับรับลูกหึ่งได้ คนจะต้องตาย ตีต่อไปไม่ได้อีกตลอดตา
4. ถ้าฝ่ายรับรับไม่ได้ คนตีไม้หึ่งก็วางไม้หึ่งขวางปากหลุม คนหนึ่งในฝ่ายรับเดินไปหยิบลูกหึ่ง แล้วทอยลูกหึ่งจากที่นั่นมาให้ถูกแม่หึ่ง ถ้าทอยถูก ผู้ตีลูกตาย ถ้าทอยผิด คนตีก็ตีลูกที่ ๒ ต่อไป
5. การตีลูกที่ ๒ ผิดกับตีลูกแรก คือผู้ตีกำแม่หึ่งด้วยมือขวา วางลูกหึ่งขวางเหนือมือที่กำแม่หึ่ง แล้วเคาะลูกหึ่งให้ลอยสูงขึ้นเล็กน้อย แล้วไข้แม่หึ่งคอยลูกหึ่งให้ลอยไปตกทางฝ่ายรับ

6. ถ้าฝ่ายรับจับได้ ผู้ดอยลูกก็ตาย ถ้าจับไม่ได้ ผู้รับคนใดคนหนึ่งเป็นคนทอยลูก หึ่งมายังหลุม ส่วนคนดอยใช้แม่หึ่งตีปิดลูกหึ่งให้กระเด็นไปไกลจากหลุม ถ้าระยะจากลูกหึ่งถึงปากหลุมสั้นกว่าช่วงแม่หึ่ง คนดอยตาย ถ้าระยะห่างจากช่วงแม่หึ่ง คนดอยยังเป็นอยู่ แล้วเริ่มตีลูกที่สามต่อไป

7. ในการตีลูกที่สาม ผู้ตียื่นหันหลังให้ผู้รับ ยกลูกหึ่งขึ้นเหนือศีรษะด้วยมือซ้าย แล้วใช้แม่หึ่งตีไปทางฝ่ายรับ แล้วเอาแม่หึ่งขวางหลุมให้ฝ่ายรับทอย เหมือนอย่างลูกที่ ๑

8. ถ้าผู้ตีคนแรกตาย คนที่ ๒ ก็เข้าแทนที่ เริ่มตีไม้ที่ ๑ ซึ่งเรียกว่าไม้จัดอีกครึ่งหนึ่ง ถ้ายังเป็นอยู่ก็ตีไม้ที่ ๒ ที่เรียกว่าไม้ตอกคั้งและถ้ายังไม่ตาย ก็ตีไม้ที่ ๓ ซึ่งมีชื่อว่าไม้หกหลัง

9. ถ้าคนใดคนหนึ่งในฝ่ายตีตีได้ครบทั้งสามไม้ ก็เป็นฝ่ายชนะ และลงโทษฝ่ายแพ้ด้วยการให้วิ่งหึ่ง คือให้เฉพาะคนที่ยังเป็นของฝ่ายตีเคาะลูกหึ่งด้วยแม่หึ่งเคาะได้กี่ครั้งก่อนตกดินให้จำไว้ ต่อจากนี้ฝ่ายตีก็ตีลูกหึ่งไปข้างหน้าเท่าจำนวนที่เคาะได้ แล้วให้ฝ่ายรับวิ่งหึ่งต่อๆ กันมาตั้งแต่ที่ลูกหึ่งตกจนถึงที่เริ่มตี วิธีหึ่งนั้นคือร้อง หึ่ง ตลอดทางชั่วอึดใจหนึ่ง

10. ถ้าหากฝ่ายตีตายหมดทุกคน ก็ต้องเปลี่ยนเป็นฝ่ายรับ ให้ฝ่ายรับกลับเป็นฝ่ายตี

### การเล่นเลียนแบบ (Mimetic Play)

การเล่นเลียนแบบเป็นการฝึกในเรื่องของการสังเกต การจำ โดยปกติแล้วมักจะใช้เลียนเสียงของสัตว์ โดยเฉพาะสัตว์ที่หายากๆ มีเสียงแปลกๆ มีพฤติกรรมการแสดงออก ทั้งเสียงและอาการที่แสดงออก เช่น ลิงชิมแปนซี ชะนี ค่าง ฯลฯ เป็นการฝึกให้รู้จักความกล้าในการแสดงออกของเด็ก ตัวอย่างเช่น เกมสัตว์สัมพันธ์

#### วิธีเล่น

1. สมมติให้ผู้เล่น เป็นสัตว์ตามที่กำหนดเอาเองแต่ละคน
2. ผู้เล่นจะนับเป็นตัวเลข ๑ ---> คนสุดท้าย แล้วจำเบอร์ของตัวเองเอาไว้
3. ให้ผู้เล่นนั่ง อยู่ในสถานที่ๆ กำหนดให้ แล้วเดินมาจับเบอร์ ซึ่งจะใส่ไว้ในภาชนะที่ละคน
4. เมื่อจับได้เบอร์อะไร ให้ขานดังๆ เบอร์นั้นต้องออกมาแสดงอาการ พร้อมส่งเสียงร้องตามที่ตัวคิดเอาไว้

5. ผู้เล่นคนอื่นๆ ต้องทายว่า คนที่แสดงเป็นสัตว์อะไร ถ้าทายถูก ก็เปลี่ยนคนจับเบอร์ใหม่ แต่ถ้าทายผิดต้องแสดงใหม่จนกว่าจะทายถูก แล้วทำไปเรื่อยๆ จนกว่าจะหมดทุกคน



## เดินปู

### วิธีเล่น

1. ให้ผู้เล่นทุกคนนั่งของๆ ล้มตัวไปข้างหลัง ไข่มือก้นพื้นไว้ พร้อมกับยกลำตัวให้ขนานกับพื้น
2. ก้าวมือขวาไปทางศีรษะ
3. ก้าวเท้าซ้ายชิดมือซ้าย
4. ก้าวมือซ้ายให้เลยมือขวาขึ้นไป
5. ก้าวเท้าขวาชิดมือขวา
6. ทำเช่นนี้สลับกันไปเรื่อยๆ จนครบทุกคน

## หนอนยัด

### วิธีเล่น

1. ให้ทุกคนยืนตรง เขยียดแขนทั้งสองขึ้น ทิ้งตัวไปข้างหน้า มือยันพื้น
2. พับลำตัวที่เอว ให้ตะโพกอยู่สูงกว่าส่วนอื่นของร่างกาย แล้วลากเท้าทั้งสองมาชิดกับมือ
3. เลื่อนมือไปข้างหน้า ให้ลำตัวเขยียดเหมือนอยู่ในท่าดังข้อ 1

## ลากเลื่อน

### วิธีเล่น

1. จัดผู้เล่นเป็นดันดับๆ ละ ๓ คน คนหนึ่งนอนหงายหันศีรษะไปทางเส้นชัย อีก ๒ คนจับแขนเคลื่อนไปข้างหน้า คนกลางเดินหรือวิ่งตามในท่านอนหงาย
2. ควรให้แขนเขยียดตึง
3. ระยะเวลาไม่ควรไกลนัก
4. ดับใจเคลื่อนที่ถึงเส้นชัยก่อนชนะ

## วิ่งสุนัข

### วิธีเล่น

1. ให้ทุกคนก้มตัวลง มือและเท้าทั้งสองจดพื้น ลำตัวเกือบขนานกับพื้น  
จังหวะที่ ๑ ก้าวมือซ้ายไปข้างหน้า  
จังหวะที่ ๒ ก้าวเท้าขวาชิดมือขวา

จังหวะที่ ๓ ก้าวมือขวาไปข้างหน้า

จังหวะที่ ๔ ก้าวเท้าซ้ายชิดมือซ้าย

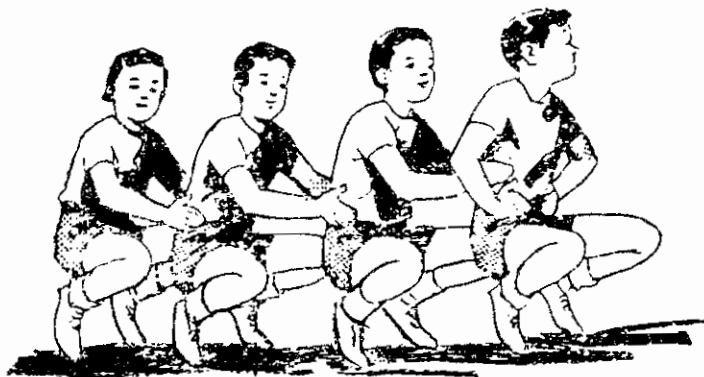
- ทำตามจังหวะ ๑ - ๒ - ๓ และ ๔ เรื่อยๆ ไปเป็นการเลียนแบบสุนัขทั้งการเดินและวิ่ง ซึ่งให้ความแข็งแรงของแขนและขา

### เดินอย่างสุนัขขาเสีย

#### วิธีเล่น

- ให้ผู้เล่นทุกคนเอามือวางพื้น ลักษณะลำตัวขนานกับพื้น
- ยกขาข้างซ้ายเหยียดไปข้างหลัง ข้อศอกและขางอเล็กน้อย
- ก้าวมือขวาไปข้างหน้า ก้าวมือซ้ายให้เลยมือขวา
- กระโดดเท้าขวาเกือบชิดมือขวา
- ทำเหมือนครั้งแรกดังนี้เรื่อยไป

### แข่งเรือ

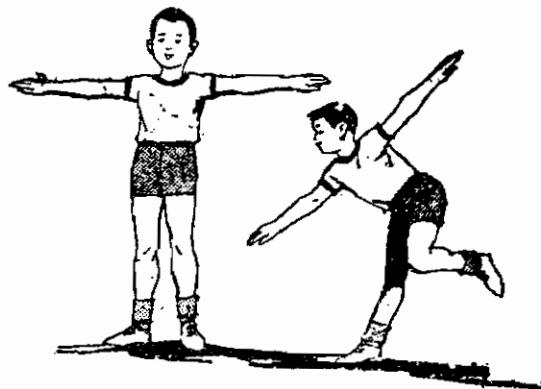


#### วิธีทำ

- แบ่งนักเรียนออกเป็นพวก พวกละประมาณ ๑๐ คน
- ให้แต่ละพวกยืนแถวตอน
- คนแรกเอามือเท้าสะเอว คนต่อๆ ไปเอามือจับเท้าขวาของคนข้างหลัง แล้วให้นั่งยองๆ
- ลักษณะของการเคลื่อนที่ คือการก้าวเท้าไปที่ละเท้า หรือจะเป็นการกระโดดไปพร้อมๆ กันก็ได้ แต่ละพวกต้องจับกันไว้มิให้หลุดจากกัน

5. เมื่อให้สัญญาณแต่ละแถว ก็เคลื่อนที่ไปยังจุดหมายข้างหน้า
6. แถวใดไปถึงจุดกำหนดก่อน เป็นพวกชนะ

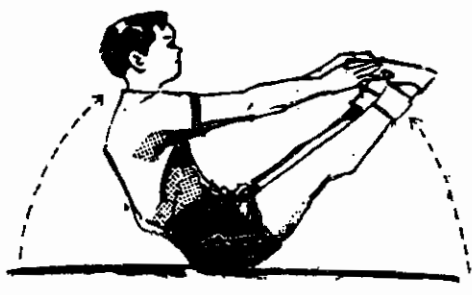
### เครื่องบินร่อน



#### วิธีทำ

1. ให้ยืนกางแขนทั้งสองออกให้สุด
2. ก้มตัวไปข้างหน้าพอประมาณ เงยหน้าขึ้น
3. แล้วให้เคลื่อนไหวไปตามทิศทางที่ต้องการโดยการวิ่งหรือเดินก็ได้

### ตั้งไข่



#### วิธีทำ

1. ให้ทุกคนนั่ง ตั้งเข่าทั้ง ๒ ข้างชิดกัน
2. มือจับนิ้วเท้าทั้งคู่ ค่อยๆ เหยียดเท้าออกไปจนเท้าตั้ง มือจับที่ปลายเท้าไว้ ต้องไม่หลุดจากนิ้วเท้า
3. ส่วนที่อยู่กับพื้นคือก้นนอกนั้นถูกพื้นไม่ได้

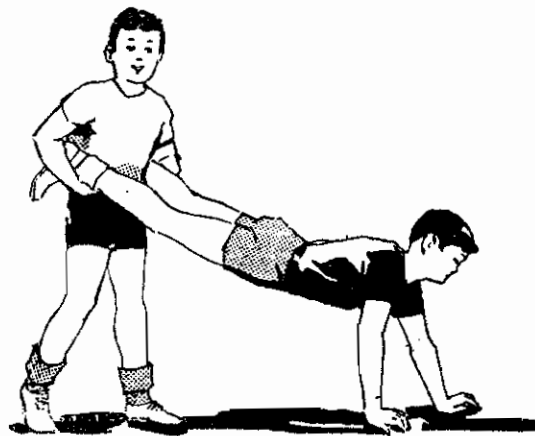
## ตุ๊กตาส้มลูก



### วิธีทำ

1. ให้ทุกคนนั่งตั้งเข่าทั้งสองข้างชิดกัน
2. มือทั้งสองจับกันคร่อมขาทั้งสองไว้
3. จากลักษณะนี้ ให้อนหงายหลังแตะพื้น แล้วกลับไปนั่งในลักษณะเดิมให้ได้

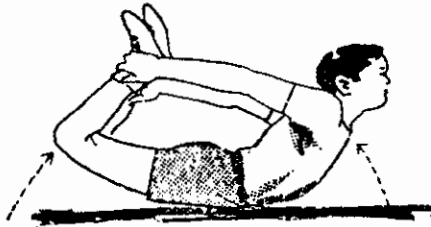
## รถตัดหญ้า



### วิธีทำ

1. ให้แต่ละคนยืนจับกันเป็นคู่
2. คนหนึ่งยืน อีกคนก้มตัวลงเอามือยันพื้นไว้
3. คนที่ยืน ยกเท้า ของคนที่ก้ม มาคร่อมเอาไว้ทางซ้าย และเอามือจับข้อเท้าไว้
4. ต่อไปก็ให้ทำการเคลื่อนที่ไปพร้อมๆ กันทั้ง ๒ คน ตามทิศทางที่ต้องการ โดยคนที่ยืนเป็นคนบังคับ

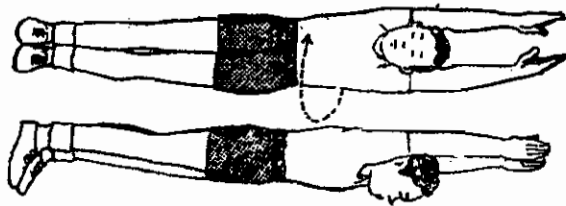
## เก้าอี้โยก



### วิธีทำ

1. นอนคว่ำงอเข่าพร้อมกับเอื้อมมือไปจับข้อเท้าทั้งคู่ให้แน่น
2. พยายามเงยหน้าและยกเข่าเพื่อทำให้ลำตัวโค้งเป็นคันศร
3. ให้โยกตัวเหมือนเก้าอี้

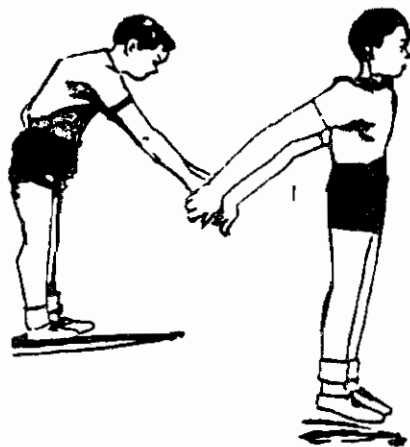
## กลิ้งซุง



### วิธีทำ

1. นอนเหยียดตัวยาว เหยียดแขนทั้งคู่ ชิดหูเหนือศีรษะ
2. ทำตัวแข็งๆ เหมือนท่อนซุงหรือเสา
3. แล้วกลิ้งตัวไปเหมือนซุงหรือเสาที่กลิ้ง

## รถเจ็ก



### วิธีทำ

1. ให้เด็กจับคู่เป็นคู่ๆ หันหน้าตามกัน
2. คนหน้ายื่นมือทั้งสองไปข้างหลัง ให้คนหลังจับ
3. คนหลังยื่นมือทั้งสองเหยียดตึง จับมือทั้งสองคนหน้าพร้อมกับทำตัวโค้ง (ให้คล้ายรถ)
4. คนหน้าลากวิ่ง คนหลังวิ่งตาม แขนตึง ตัวแข็ง เท้าแข็ง ก้าวถี่ๆ

## 2. เกมนำ (Lead up Games)

เกมนำเป็นแนวทางที่จะนำไปสู่การเรียนการเล่นกีฬาใหญ่ ทั้งประเภททีมและบุคคล เป็นวิธีการสอนวิธีหนึ่งสำหรับผู้เรียน เรียนได้เร็วกว่า เรียนได้มากกว่า และเรียนได้ด้วยความสนใจมากกว่าเข้าใจยิ่งกว่า

เกมนำอาจจะถูกจำกัด หรือตีความหมายในแง่ที่ว่า เกมนำเป็นกีฬาประเภททีม ซึ่งช่วยแก้ไขและเพิ่มพูนทักษะเบื้องต้น กฎกติกาและวิธีเล่นที่ใช้ในกีฬาใหญ่ประเภททีม ยกตัวอย่างเช่น เกมที่เริ่มด้วยกิจกรรมง่ายๆ ประกอบด้วยทักษะน้อยอย่าง นำไปสู่กิจกรรมที่สมบูรณ์ ประกอบด้วยทักษะที่มากกว่า และรวมทั้งเทคนิคการเล่นที่มากขึ้น วิธีการเช่นนี้เป็นวิธีการให้การศึกษาที่ให้ผลอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในแง่ของทฤษฎีและผลลัพธ์ที่ได้จากการปฏิบัติ

### คุณค่าของเกม

#### 1. ในแง่การเรียน

ผู้นำหรือครูที่เคลคลุกคลีอยู่กับเด็กๆ ทั้งชายและหญิงจะทราบได้ดีว่า นักเรียนส่วนใหญ่ชอบการเล่นเป็นทีมมากกว่าการฝึกทักษะเป็นกลุ่มหรือเป็นคู่ เด็กต้องการเล่นในรูปแบบของเกมที่เป็นทีม และมีนักเรียนส่วนน้อยที่มีความสนใจในการปรับปรุงทักษะซึ่งจำเป็นสำหรับการเล่นทีม เขาไม่ชอบการใช้เวลาส่วนใหญ่ไปในการฝึกทักษะที่เป็นระเบียบและวินัยที่เคร่งครัด เขาสนใจที่จะเรียนในรูปแบบของการเล่นมากกว่า ซึ่งเมื่อเป็นไปในรูปนี้ เราก็สามารถสอดแทรกทักษะต่างๆ เข้าไป โดยผ่านเกมนำ ซึ่งมีลักษณะของการทำท่าย น่าสนใจ ทำให้อยากเล่น

“ความสนใจเป็นรากฐานของการเรียน” เกมนำจะช่วยและสร้างให้เด็กเห็นภาพพจน์ของกิจกรรมทั้งหมด การฝึกปฏิบัติขณะเล่นในรูปแบบของการเล่นเป็นทีม ทำให้เด็กมองเห็นความสัมพันธ์ของทักษะต่างๆ ซึ่งจำเป็นในการเล่นเป็นทีม เพราะฉะนั้นเกมนำจึงเป็นวิธีการฝึกที่มีความหมายและน่าสนใจสำหรับเด็กนักเรียนที่จะเรียน

เกมนำไม่ต้องการการฝึกมาก แต่เป็นการผสมผสานกันระหว่างเกมการเล่นและการฝึก เราจะพบว่าเด็กได้รับประสบการณ์ในด้านการเรียนรู้มากที่สุดในแง่ของความจริง และตัวนักเรียนเอง ภายหลังจากที่ได้เข้าร่วมในเกมนำแล้ว เราจะเห็นได้ว่า เด็กได้เกิดการพัฒนาทางด้านความสนใจอย่างแรงกล้า ผลจากการฝึกและการพัฒนาด้านทักษะสมบูรณ์กว่า และเด็กๆ จะสามารถมองเห็นว่า ทำไมการฝึกทักษะเป็นกลุ่ม ซึ่งมีความสำคัญและเป็นสิ่งจำเป็นก่อนที่จะนำไปสู่การเล่นเป็นทีม

#### 2. ในแง่ของความก้าวหน้า

เกมนำสามารถสร้างให้เกิดการพัฒนาจากง่ายไปสู่ยาก นั่นแสดงว่า เป็นการจัดการศึกษาที่ดี

ในที่นี้จะขอยกตัวอย่าง เช่น การสอนวิชาอิมนาสติกส์ เป็นวิชาที่จัดลำดับการสอนจากทำที่ง่าย ๆ ก่อนที่จะนำเด็กไปสู่ท่าที่ยากขึ้น โปรแกรมการสอนวิชาพลศึกษาที่ดีควรจะจัดเตรียมสิ่งเหล่านี้ให้พร้อม โดยรวมเอาวิธีสร้างความก้าวหน้า (progression) การจัดลำดับความยากง่ายและการจัดประสบการณ์ที่ต่อเนื่องเข้าไว้ด้วยกัน ถ้าเด็กพร้อมที่จะรับสิ่งที่เราจะจัดให้แก่เขา เพราะฉะนั้นการเลือกใช้เกมนำ เราก็ควรเลือกเกมที่เหมาะสมสำหรับเด็กแต่ละวัย และระดับการพัฒนาการทางด้านจิตใจของเด็กด้วย

ต่อไปนี้เป็นคำแนะนำเกี่ยวกับการสอนทักษะให้เกิดความก้าวหน้าไปสู่การเล่นเป็นทีม

1. เริ่มต้นการสอนและการฝึกทักษะอย่างง่าย ๆ ก่อน
2. จัดให้เล่นเกมนำซึ่งเป็นการฝึกหัดในสภาพของการเล่นเกม
3. ฝึกทักษะซ้ำอีกครั้งหนึ่งในทักษะที่ยังทำไม่ได้
4. จัดสอนและฝึกทักษะที่ยากขึ้น
5. จากนั้นให้เล่นเกมนำซึ่งเป็นการฝึกหัดในสภาพของการเล่นเกม
6. ฝึกทักษะซ้ำอีกครั้งหนึ่งในทักษะที่ยังทำไม่ได้
7. ให้เล่นกีฬาเป็นทีม
8. ฝึกทักษะที่ยังทำไม่ได้อีกครั้งหนึ่งหลังจากเล่นเป็นทีมแล้ว

3. ในแง่ของการเล่นเป็นทีม

ความต้องการอันเป็นพื้นฐานของเด็ก ๆ ชายหญิงอย่างหนึ่งก็คือ ต้องการเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม และกีฬาที่เล่นเป็นทีมก็จะเปิดโอกาสให้สำหรับเด็ก ๆ เหล่านั้น การแข่งขันกีฬาภายในโรงเรียน และการแข่งขันกีฬาระหว่างโรงเรียน ไม่ได้เปิดโอกาสสำหรับเด็กทุกคน แต่อย่างไรก็ดี เกมนำจะเปิดโอกาสสำหรับเด็กชาย-หญิง ไม่จำกัดเรื่องความสามารถหรือทักษะ ทำให้ทุกคนสามารถเข้าเป็นสมาชิกของกลุ่มและทีม โดยร่วมกันทำงานเพื่อความสำเร็จ เกมนำเปิดโอกาสให้สำหรับสิทธิที่ทุกคนพึงมีในแง่ของการเจริญงอกงาม ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้เขาได้เข้าเป็นสมาชิกของสังคมที่ดี

ครูและผู้นำบางคนพยายามที่จะเอาใจและสร้างความสนใจให้กับเด็กโดยการให้เล่นกีฬาใหญ่ซึ่งเป็นทีมเลย โดยการโยนลูกบอลให้เด็ก ๆ และปล่อยให้เขาเล่นด้วยการให้คำแนะนำนิดหน่อย และที่ร้ายที่สุดคือ ไม่มีการทักษะเบื้องต้นก่อน การกระทำเช่นนี้คือสิ่งที่ไม่พึงปรารถนาสำหรับการให้การศึกษาวิชาพลศึกษา ซึ่งจะก่อให้เกิดทัศนคติและจินตนาการที่ไม่ดีต่อวิชาพลศึกษา ในที่สุด เพราะฉะนั้นครูที่ดีควรจะให้มีทักษะและศึกษาถึงวิธีการสอนที่ดี และจัดประสบการณ์ความก้าวหน้าที่เหมาะสมให้เป็นที่น่าสนใจสำหรับเด็กชาย-หญิงที่ดี



#### 4. ในแง่ของการแข่งขัน

“การแข่งขันไม่ได้ใช้ควบคู่กับการเร้าความสนใจในการเรียนเสมอไป แต่เราแข่งขันกันเพื่อจุดประสงค์อะไรนั้นสำคัญกว่า การแข่งขันในที่นี้ไม่ได้ใช้ในการพิสูจน์ว่า ใครจะเก่งกว่าใคร แต่เราใช้ในการปรับปรุง”

การแข่งขันเป็นทีมควรจัดเป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรมการสอนในชั้นเรียน ไม่ใช่มีเฉพาะในโปรแกรมการแข่งขันภายในเท่านั้น การสอนโดยไม่มีการแข่งขันเลย เป็นการสกัดกั้นโอกาสที่เด็กจะได้ใช้ทักษะที่เรียนและการเข้าทำงานกับกลุ่มของเขา และการแข่งขันก็พากายในก็ไม่ได้ช่วยให้ทุกคนได้เข้าร่วมทั้งหมด แต่เกมน่าจะช่วยท่านในการแก้ไขปัญหานี้

#### 5. ในแง่ของเนื้อหาวิชา

โปรแกรมการสอนพลศึกษามีแนวโน้มที่จะจัดการศึกษาเป็นหน่วยๆ เช่น บาสเกตบอล ฟุตบอล และวอลเลย์บอล เพราะฉะนั้นจึงนำเอาเกมเข้ามาเป็นเนื้อหาส่วนหนึ่งในหน่วยการสอนเหล่านี้ มีโปรแกรมทางพลศึกษาเป็นจำนวนมากที่จัดขึ้นโดยมีขอบข่ายของเนื้อหาที่แคบเกินไป และในทำนองเดียวกันหน่วยการสอนหลายหน่วยก็ได้บรรจุเนื้อหาที่มากเกินไป ความเหมาะสมของกิจกรรมและการจัดกิจกรรมที่สร้างความท้าทายให้แก่เด็กเป็นสิ่งที่เราต้องการมาก สำหรับการเร้าความสนใจและส่งเสริมในด้านการเรียนการสอน และเกมน่าก็ควรจะเป็นพื้นฐาน และส่วนหนึ่งของหน่วยการสอนที่จะช่วยพัฒนาเด็กไปสู่การเล่นกีฬาเป็นทีม

#### 6. ในแง่ของการเข้าร่วมกิจกรรม

การจัดให้เด็กได้เข้าร่วมในเกมต่างๆ ชั่วโมงที่เรียนวิชาพลศึกษา จะช่วยให้โปรแกรมการสอนเป็นที่น่าสนใจและสร้างความกระปรี้กระเปร่าแก่ผู้เข้าร่วมได้มาก ดังนั้นการเลือกและการจัดสอนเกมที่น่าที่เหมาะสมจะช่วยสร้างความร่วมมือร่วมใจประกอบกิจกรรมให้เกิดขึ้นแก่เด็กได้เป็นอย่างดี

#### 7. ในแง่ของความสามารถในการปรับปรุง

วิชาการพลศึกษาซึ่งจัดไว้ในโปรแกรมที่ยืดหยุ่นได้ นั่นคือ ความสามารถในการปรับปรุงให้เหมาะสมกับเด็กทุกคน และมีโปรแกรมบางโปรแกรมซึ่งเป็นโปรแกรมที่ไม่น่าสนใจ เพราะจัดไว้สำหรับนักเรียนที่มีทักษะดีเท่านั้น แต่เกมน่าเปิดโอกาสให้นักเรียนที่มีทักษะน้อยและเล่นไม่ยาก และพร้อมกันนี้เด็กที่มีทักษะดีก็สามารถเข้าร่วมทีมได้ด้วย เพราะเกมน่าเป็นเกมที่จัดรวมไว้ซึ่งระดับความยากง่ายที่แตกต่างกันพร้อมที่จะตอบสนองความแตกต่างของเด็กแต่ละคน

ในการสอนบางครั้งเราจะพบว่า เราเกิดปัญหาในเรื่องของชั้นเรียนที่ใหญ่เกินไป สนามไม่มี หรือมีแต่แคบ เกมน่าช่วยแก้ไขปัญหานี้สำหรับท่าน ยกตัวอย่างเช่น เกมน่าในกีฬาบาสเกตบอล ซึ่งสามารถเล่นได้ครั้งละจำนวนมากว่าการเล่นทีมของบาสเกตบอลจริงๆ และนอกจากนี้เรายัง

สามารถดัดแปลงเกมให้เหมาะสมกับพื้นที่สนามที่มีอยู่ได้เป็นอย่างดี

### หลักการสำหรับการเลือกและใช้เกมนำ

หลักการเบื้องต้นเหล่านี้เป็นสิ่งที่เราควรมานำมาใช้เป็นเกณฑ์การเลือกและใช้เกมนำ

1. เกมนำนั้นควรจะแสดงถึงลำดับจากง่ายไปสู่ยาก หรือสมบูรณขึ้น
2. เกมนำนั้นควรจะใช้เป็นส่วนประกอบของการฝึก ไม่ใช่นำมาใช้แทนการฝึก
3. เกมนำนั้นควรถูกจัดขึ้นเพื่อที่จะช่วยให้เด็กได้ทำงนร่วมกันให้มากที่สุดที่จะมากได้และควรเล่นได้ทั้งชาย-หญิง
4. เกมนำนั้นควรมานำมาใช้แทนการแข่งขันได้
5. เกมนำและอุปกรณ์ที่ใช้ในเกมนั้นควรจะเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน รวมทั้งเพศและวัยด้วย
6. เกมนำนั้นควรจะใช้อุปกรณ์ให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ เพื่อที่จะช่วยให้เด็กได้มีกิจกรรมและได้เข้าร่วมเล่นได้มากที่สุด
7. เกมนำนั้นควรจะสามารถดัดแปลงให้เหมาะสมกับสถานที่และเวลาได้
8. เกมนำนั้นควรมีมาตรฐานในการหมุนเวียนตำแหน่งของผู้เล่นและเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้ทั่วทุกตำแหน่ง
9. เกมนำนั้นควรจะสามารถนำไปดัดแปลงและปรับปรุงให้เหมาะสมกับความต้องการและความสามารถของเด็กชาย-หญิงได้เป็นอย่างดี และสนองจุดมุ่งหมายของโปรแกรมที่วางไว้
10. เกมนำนั้นควรมีการวางแผนไว้ในแง่ของการมีส่วนร่วมช่วยเหลือและสนับสนุน การเจริญงอกงามและการพัฒนาการของเด็กๆ ให้เจริญ

เกมนำไม่ใช่สิ่งที่เราใช้แก้ปัญหาสอนกีฬาที่เล่นเป็นทีม แต่การสอนเกมนำเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสามารถของครูในการวางแผนการเรียนการสอน ในขั้นสุดท้ายของการวิเคราะห์นั้นก็คือผลลัพธ์ที่ครูได้รับในแง่ของการถ่ายทอดความรู้

### ข้อควรคำนึงในการสอนเกมนำ

1. ควรสอนทักษะเบื้องต้นบ้างก่อนที่จะเล่นเกมนำนั้นๆ
2. ในการเล่นครั้งแรกๆ ควรใช้กฎแต่น้อยก่อน เมื่อเข้าใจดีแล้วจึงเพิ่มจำนวนมากขึ้น
3. พยายามใช้กฎกติกาต่างๆ และเน้นให้เคารพกฎกติกาและระเบียบที่วางไว้
4. พยายามเน้นถึงระเบียบ วินัย มารยาท น้ำใจนักกีฬา และในขณะที่เดียวกันก็ควรฝึกการเป็นครูที่ดีด้วย

5. ครูควรจัดเตรียมสถานที่ อุปกรณ์ต่างๆ และวิธีการสอนให้พร้อมล่วงหน้า
6. พยายามจัดให้ทุกคนมีส่วนร่วมเล่นให้มากที่สุด
7. ควรดัดแปลงแก้ไขให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ สถานที่ และเวลาที่มีอยู่

### คำแนะนำเรื่องความปลอดภัยในการเรียนการสอนเกมนำ

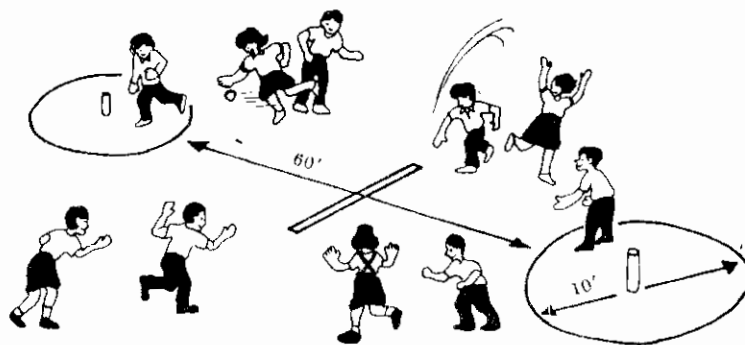
1. ควรมีการอภิปรายและวิเคราะห์หลักปฏิบัติแห่งความปลอดภัย ข้อเตือนใจ และจัดเตรียมการป้องกันไว้ล่วงหน้าก่อนที่จะมีการสอนเกมนำใหม่ ๆ
  2. จัดสอนทักษะที่จำเป็นก่อนการเล่นเกมนำ เพราะเด็กที่มีทักษะดีเราพบว่าเกิดอุบัติเหตุน้อยกว่าเด็กที่ขาดทักษะ
  3. ให้คำแนะนำดูแลตลอดระยะเวลาในการเล่น
  4. จัดให้มีการอบอุ่นร่างกายก่อนที่จะให้เล่นเกมนำ
  5. ควรจัดแบ่งกลุ่มนักเรียนให้มีความสามารถพอๆ กันก่อนที่จะเล่นเกมนำ
  6. ป้องกันการเหนื่อยล้าโดยให้เล่นอย่างมีการวางแผน แต่สร้างความอดทนให้เกิดแก่ตัวเด็ก
  7. จัดเตรียมสถานที่ให้กว้างขวางพอเพียงในระหว่างการเล่น และควรอยู่ห่างจากรั้วหรือฝาผนังพอควร
  8. จัดหกลีหรือเคลื่อนย้ายสิ่งกีดขวางออกจากสนามก่อนที่จะมีการเล่น
  9. ควรกำหนดให้นักเรียนทุกคนสวมรองเท้า (ถ้าทำได้)
  10. ก่อนเริ่มสอนครูอาจให้นักเรียนช่วยกันตรวจสอบสนามหรือเศษหิน เศษแก้วแตก หรือสิ่งของที่เป็นอันตรายออกจากสนามให้หมดก่อน
  11. จัดเตรียมและป้องกันอันตรายซึ่งอาจเกิดขึ้นจากความขรุขระ หรือเป็นหลุมเป็นบ่อของสนาม
  12. ควรใช้ลูกบอลที่มีลมน้อย ถ้าจุดประสงค์ในการเล่นเกมนำคือการขว้างคนด้วยลูกบอล
- ตัวอย่างเกมประเภทเกมนำ มีดังต่อไปนี้

### ฝ่าแนวข้าศึก

วิธีเล่น เกมนี้จะเล่นบนสนามบาสเกตบอลหรือสนามวอลเลย์บอลก็ได้ ถ้าไม่มีสนามดังกล่าว ให้ขีดเส้นที่พื้นสนามเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง ยาว แล้วแต่ขนาดของพื้นที่บริเวณนั้นหรือแล้วแต่ขนาดวัยของผู้เล่น แล้วแบ่งครึ่งด้านยาวของสนาม ขีดเส้นกลางสนาม แบ่ง

สนามออกเป็น ๒ ส่วน จัดผู้เล่นออกเป็น ๒ ฝ่ายๆ ละเท่าๆ กัน ยืนอยู่ฝ่ายละข้างสนาม เสาียงเพื่อหาฝ่ายรุก เพื่อนำลูกบอลซึ่งจะส่งไปมา ระหว่างพวกเดียวกันไปวางที่เส้นหลังของฝ่ายตรงกันข้าม การส่ง-รับ อาจจะเป็นแบบเนตบอล หรือ บาสเกตบอลก็ได้ ทีมที่เล่นเป็นฝ่ายรับก็พยายามป้องกัน และแย่งลูกบอลมาครอบครองให้ได้ แล้วพยายามลำเลียงไปแตะเส้นหลังของฝ่ายตรงกันข้าม ผลัดกันเป็นฝ่ายรุกและฝ่ายรับ เมื่อหมดเวลาที่ได้กำหนดไว้ ทีมใดได้คะแนนมากกว่าก็ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ

### ป้องกันหลัก (Team Stick Guard)



อุปกรณ์ ลูกบอลและท่อนไม้ยาวประมาณ ๑ ฟุต ตั้งได้ ใช้เป็นหลัก (แทนอินเดียนคลับ)  
สนาม ขนาด ๓๐ x ๖๐ ฟุต หรือใหญ่กว่านี้ก็ได้

วิธีเล่น เขียนวงกลม ๒ วง อยู่ห่างกัน ๖๐ ฟุต ตั้งท่อนไม้เป็นหลักไว้ที่วงกลมทั้ง ๒ ณ จุดศูนย์กลาง แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ ทีม กระจายออกไปทั่วบริเวณสนาม ป้องกันวงกลม และจัดให้ผู้เล่นคนหนึ่งเข้าไปอยู่ในวงกลมคอยป้องกันหลักที่ตั้งอยู่ เริ่มเล่นโดยโยนลูกกระโดด (jump-ball เหมือนบาสเกตบอล) ระหว่างผู้เล่นทั้งสองของแต่ละทีม ซึ่งจะต้องพยายามแย่งลูกให้อยู่ในครอบครองให้ได้ หลังจากนั้นพยายามส่งลูกไปให้เพื่อนร่วมทีมจนกระทั่งเพื่อนคนใดคนหนึ่งอยู่ในระยะหรือตำแหน่งที่สามารถจะทำประตูได้ (โดยการขว้างลูกบอลไปที่หลัก) ห้ามผู้เล่นวิ่งหรือเคลื่อนที่พร้อมลูกบอล จับยึดทำให้ผู้อื่นล้ม สกัดกันหรือถูกต้องตัวฝ่ายตรงข้ามถ้าการกระทำดังกล่าวเกิดขึ้น ผู้เล่นฝ่ายที่กระทำฟาวล์ จะถูกทำโทษ โดยผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ผู้ยิงโทษจะยืนอยู่ริมขอบวงกลม และขว้างท่อนไม้ที่ตั้งอยู่ให้ล้มลง โดยจะมีฝ่ายตรงข้ามป้องกันหลักของเขาไว้ด้วย นอกจากผู้เล่นที่ทำหน้าที่ป้องกันหลักแล้ว ผู้เล่นอื่นจะเข้าไปภายในวงกลมไม่ได้

การคิดคะแนน ในแต่ละครั้งที่หลักล้มลง เพราะลูกบอลหรือผู้เล่นที่ป้องกันหลักทำให้ล้ม

ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะได้ ๑ คะแนน เมื่อหมดเวลาที่กำหนด ทีมที่ได้คะแนนมากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ หลังจากที่มีการทำประตูกันได้ทุกครั้ง จะต้องไปเริ่มเล่นที่ศูนย์กลางของสนาม

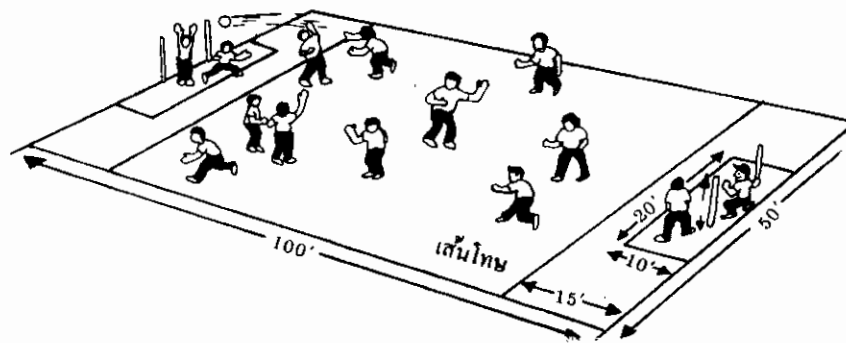
การดัดแปลงเกม

อาจจะเพิ่มหลักในแต่ละวงกลมให้มากขึ้น วางแต่ละหลักให้ห่างกันพอสมควร

### ฟุตบอลเส้นข้าง (Sideline Soccer)

วิธีเล่น แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ ทีม เท่าๆ กัน แต่ละทีมเลือกผู้รักษาประตู ๖ คน ผู้รักษาประตูมีสิทธิที่จะใช้มือรับลูกบอลเหมือนกับผู้รักษาประตูกีฬาฟุตบอล จะมีการได้ประตูกันเมื่อลูกบอลถูกเตะข้ามเส้นประตูออกไปในระยะความสูงไม่เกินแขนเหยียดสูงสุดของผู้รักษาประตู หลังจากนั้นให้เลือกผู้เล่นในทีมอีก ๖ คน ยืนอยู่นอกสนามตรงเส้นข้างทีมละข้าง ผู้เล่นเหล่านี้จะวิ่งขึ้นลงบริเวณเส้นขวาง คอยขว้างหรือเตะลูกบอลให้ผู้เล่นฝ่ายเดียวกัน ซึ่งจะอยู่ในสนามเล่นทำประตู ห้ามผู้เล่นข้างสนามวิ่งไปพร้อมกับลูกบอล แต่อนุญาตให้ใช้มือจับลูกบอลได้เหมือนผู้รักษาประตู ถ้าผู้เล่นข้างสนามทำลูกเข้าประตูไม่ถือว่าได้ประตู ผู้เล่นข้างสนามกับผู้รักษาประตูอาจเปลี่ยนตำแหน่งและหน้าที่กับผู้เล่นในสนามก็ได้ ถ้าผู้เล่นในสนามใช้มือเล่นลูกจะต้องถูกทำโทษ โดยฝ่ายตรงข้ามได้เตะลูกกินเปล่าที่จุดกินเปล่าที่จุดกระทำฟาวล์ แต่ถ้าการทำฟาวล์อื่นๆ ที่ผู้ตัดสินเห็นว่ารุนแรง หยาบ ก็อาจจะให้เตะโทษที่จุดโทษ ซึ่งห่างจากเส้นประตูเข้ามาในสนาม ๔๕ ฟุต ผู้รักษาประตู ๖ คนเท่านั้นที่จะมีสิทธิในการป้องกันประตูจากการเตะโทษ

### บ็อกซ์บาสเกตบอล



**จำนวนผู้เล่น** ฝ่ายละ ๖-๑๐ คน

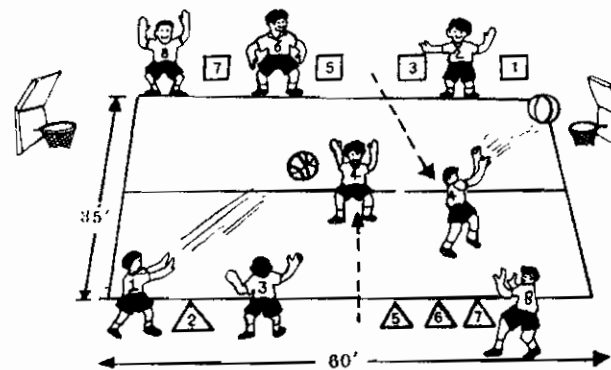
**อุปกรณ์** เสาประตูกว้าง ๖ ฟุต สูง ๖ ฟุต และลูกบาสเกตบอล

**สนาม** ขนาด ๕๐ x ๑๐๐ ฟุต เขตประตู ๑๐ ฟุต กว้าง ๒๐ ฟุต ห่างจากเส้นหลังเข้ามาอยู่หน้าเสาประตู

**วิธีเล่น** ใช้กติกาการเล่นของกีฬาบาสเกตบอล ต่างกันตรงที่การทำประตู จะต้องขว้างลูกบาสเกตบอลเข้าไปในระหว่างเสาทั้งสอง อนุญาตให้ผู้รักษาประตูและผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามอยู่ในเขตประตูได้ฝ่ายละ ๑ คน การทำประตูอาจทำได้โดยตรงจากนอกเขตประตู หรือจะส่งให้ฝ่ายเดียวกันในเขตประตูเป็นผู้ทำประตูก็ได้ การใช้กติกาฟาวล์บุคคล (personal fouls) จะมีผลบังคับถึงผู้เล่น ๒ คน ในเขตประตูด้วย การยิงประตูโทษ (ลูกกึ่งเปล่า) จะกระทำที่เส้นซึ่งห่างจากเส้นประตู ๑๕ ฟุต แต่จะต้องยิงเข้าประตูโดยตรง ไม่มีการส่งให้เพื่อนร่วมทีมเข้าประตู ขณะยิงประตูโทษจะมีผู้รักษาประตูเพียงคนเดียวอยู่ในเขตประตู การแข่งขันแบ่งเป็น ๒ ครั้งๆ ละ ๑๐ นาที

**การให้คะแนน** การยิงประตูโดยทั่วไปและจากการยิงประตูโทษจะได้คะแนน ๑ คะแนนเท่ากัน

### บาสเกตบอลรีเลย์ (Basketball Relay)



**จำนวนผู้เล่น** ทีมละ ๘-๑๐ คน ไม่จำกัดจำนวนทีม

**อุปกรณ์** ลูกบาสเกตบอลและประตูบาสเกตบอล

**สนาม** ขนาด ๓๕ x ๖๐ ฟุต

**ทักษะที่ใช้** การส่งและรับลูกบอล และการยิงประตู

**วิธีเล่น** วัตถุประสงค์ของเกมนี้ต้องการให้ผู้เล่นซึ่งถูกเรียกหมายเลขประจำตัว

ออกมารับลูกบอลจากเพื่อนร่วมทีม ยิงประตู ๑ ครั้ง แล้วรับนำลูกบอลกลับไปในตำแหน่งที่หยิบบอลไปครั้งแรกก่อนฝ่ายตรงข้ามเริ่มเล่น โดยวางลูกบอล ๒ ลูก (ถ้าจัดเป็น ๒ ทีม) ไว้ที่จุดกึ่งกลางระหว่างทีม ผู้เล่นแต่ละคนมีหมายเลขประจำตัว เมื่อหมายเลขของเขาถูกเรียก เขาจะต้องรีบวิ่งไปหยิบลูกบอล ๑ ลูก แล้วรีบส่งลูกบอลไปให้เพื่อนร่วมทีมกลับไปกลับมาที่ละคนจนครบทุกคน แล้วหลังจากนั้นให้รีบเลี้ยงลูกบอลไปยังประตู ๑ ครั้ง เมื่อรับลูกจากการยิงประตูได้แล้วให้เลี้ยงลูกไปที่จุดศูนย์กลางของสนาม วางลูกบอลลงในตำแหน่งเดิม

การคิดคะแนน ผู้เล่นที่ทำเสร็จก่อนจะได้ ๒ คะแนน แต่ถ้าสามารถยิงประตูเข้าด้วย จะได้คะแนนมากกว่า ๒ คะแนน (แล้วแต่จะได้อำหนด)

- การดัดแปลงเกม
1. กำหนดชนิดของการส่งหรือวิธีการยิงประตูทำคะแนน
  2. ปลอ่ยให้ผู้เล่นยิงประตูจนกว่าจะได้ประตู

### เตะลูกปิงปองแข่ง (เกมนำหรือเกมประเภทผลัดเปลี่ยน)

วิธีเล่น แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๔ ทีม เท่าๆ กัน ผู้เล่นแต่ละคนถือไม้ปิงปองไว้คนละอัน ยืนอยู่หลังเส้นเริ่มหันหน้าไปทางเส้นชัย เริ่มเล่นให้ผู้เล่นคนแรกของแต่ละแถวเตะลูกปิงปองไปที่เส้นชัย หรือเส้นกลับตัวอย่างเร็วโดยไม่ให้ลูกตกถูกพื้น เมื่อใกล้เส้นเริ่มให้ตีลูกปิงปองส่งให้คนที่ ๒ คนที่ ๒ ใช้ไม้ปิงปองรับแล้วเตะต่อไปด้วยวิธีการเดียวกัน ทำเช่นนี้เรื่อยไปจนกระทั่งหมดแถวแถวใครเสร็จก่อน ชนะ

### เตะบอลล้มหลัก (Bin Ball Scooter)

อุปกรณ์ ลูกฟุตบอล อินเดียนคลับหรือหลักไม้ตั้งได้

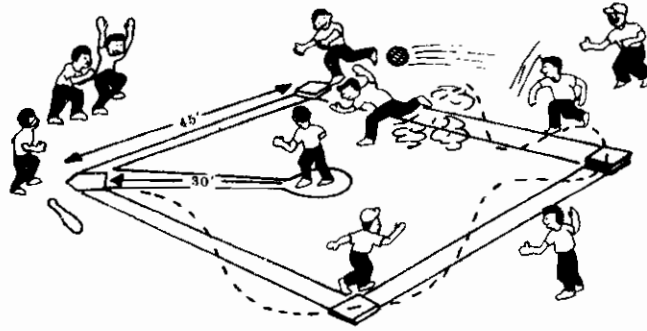
วิธีเล่น ให้ผู้เล่นยืนหันหน้าหาเส้นกลาง ซึ่งมีหลักไม้ตั้งอยู่ และผู้เล่นจะต้องอยู่หลังเส้นที่กำหนดไว้ทีมละข้าง

เริ่มโดยให้ผู้เล่นสลับกันเตะลูกบอลให้ถูกหลักล้ม ใครหรือทีมใดเตะลูกบอลถูกหลักล้มได้มากที่สุด ชนะ

### ปาให้ถูก ขว้างให้ถูก (Sock Out)

อุปกรณ์ ลูกบอลยุงเล็กๆ สนามเบสบอล ไม้ตี เบส ๓ อัน โสมเพลทอีก ๑ แผ่น

สนาม สนามเบสบอล (Base ball Diamond) หรือบริเวณที่ว่างในโรงพลศึกษา เบสแต่ละเบสห่างกัน ๔๕ ฟุต ที่ยืนของพิชเชอร์อยู่ห่างจากโสมเบส ๓๐ ฟุต



ความมุ่งหมายของเกมนี้คือ การที่ผู้ตีหลังจากที่ได้ตีลูกบอลไปแล้ว วิ่งไปตามเบสต่างๆ จนกระทั่งถึงโฮมเบส โดยไม่ถูกฝ่ายป้องกันใช้ลูกบอลปาให้ถูกตัวโดยตรง ฝ่ายป้องกันจะส่งบอลให้เพื่อนร่วมทีมต่อๆ กันไปไม่ได้ ผู้ตีจะออกจากการแข่งขันเมื่อ

1. หลังจากที่ได้ตีลูกผิดถึง ๓ ครั้ง (ไม่ว่าการตีผิดครั้งที่ ๓ ผู้รับลูกอยู่ด้านหลังจะรับลูกได้หรือไม่ก็ตาม)
2. เมื่อฝ่ายป้องกันรับลูกจากการตีแล้วลอยมาในอากาศโดยตรง
3. เมื่อฝ่ายป้องกันรับลูกจากการตีลูกฟาวส์ได้
4. ถ้าผู้เล่นฝ่ายป้องกันปาลูกบอลถูกตัวอย่างถูกต้องหรือถูกลูกบอลเตะโดยผู้ร่วมทีมของฝ่ายป้องกัน หรือรบกวนการเล่นของฝ่ายป้องกัน

เมื่อผู้ตีตีลูกไปแล้ว ไม่ว่าจะถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง ผู้ตีจะกลายเป็นผู้ที่จะต้องวิ่งเตะเบสต่างๆ แล้วพยายามทำโฮมรันให้ได้ ในการวิ่งจะต้องวิ่งไปตามเบสต่างๆ ตามลำดับ อาจจะมีการหลอก หลบหลีก หรือวิ่งอย่างไรก็ได้ในบริเวณสนามเล่น

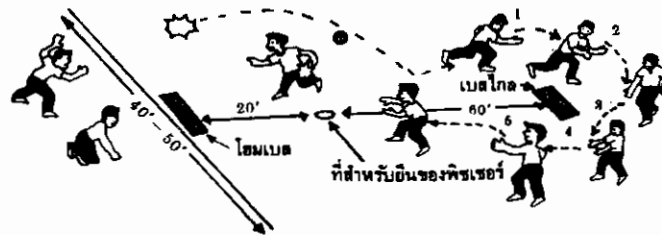
ถ้าผู้ตีวิ่งไปเหยียบเบสได้แล้วพร้อมๆ กับที่ฝ่ายรับรับลูกได้ ผู้ตีจะวิ่งออกจากเบสที่เพิ่งมาถึงไม่ได้ จะต้องคอยจนกว่าผู้เล่นคนต่อไปจะได้ตีลูกแล้ว ถ้าผู้เล่นถูกลูกที่พิชเชอร์ขว้างมาเรียกว่าบอล (Ball) ไม่นอนุญาตให้มีการเตะเบส ถ้าผู้เล่นต้องการออกจากการแข่งขันถึง ๓ คน จะต้องเปลี่ยนข้างจากฝ่ายรับมาเป็นฝ่ายตีลูก จะเล่นกี่อินนิงแล้วแต่จะได้กำหนดไว้ในตอนเริ่มแรก พิชเชอร์จะต้องโยนลูกด้วยมือล่างเท่านั้น ผู้เล่นจะต้องเปลี่ยนไปเป็นพิชเชอร์ทุกครั้งที่มีอินนิงใหม่ตามลำดับผู้เล่น

#### การคิดคะแนน

จะให้คะแนนทุกครั้งที่มีผู้เล่นเตะเบสได้ ถ้าเหยียบครบทุกเบสเรียกว่าได้คะแนน ๑ โฮมรัน



## Swat Ball



อุปกรณ์ ลูกวอลเลย์บอล หรือลูกฟุตบอลพลาสติก หรือลูกบอลยาง

วิธีเล่น ผู้เล่นคนหนึ่งในตำแหน่งพิชเชอร์ (pitcher) หรือผู้คอยส่งลูก อีกคนหนึ่งจะเป็นแคทเชอร์ (catcher) หรือผู้คอยรับลูก ที่เหลือเป็นผู้เล่นในสนาม

ที่กึ่งกลางของเส้นสกัด (end line) ซึ่งยาว ๔๐-๕๐ ฟุต จะมีเครื่องหมายโฮมเบส (home base) ที่สำหรับยืนของพิชเชอร์ หรือ Pitcher's Box ห่างจากโฮมเบสเข้าไปในสนามเล่น ๒๐ ฟุต ต่อจาก Pitcher's Box ออกไปข้างหลังเป็นเบสไกล (far base) ยาวประมาณ ๕๐-๖๐ ฟุต

เริ่มเล่นโดยพิชเชอร์จะโยนลูกบอลไปที่คนตี (batter) ซึ่งกำลังเหวี่ยงแขนกำหมัดเตรียมตีลูกบอลที่จะถูกโยนมาให้ลอยออกไปในสนามเล่นบริเวณด้านหน้าของเส้นสกัด หลังจากตีลูกบอลแล้ว ให้ผู้ตีวิ่งไปที่เบสไกลแล้ววิ่งกลับมาให้ถึงโฮมเบสก่อนที่จะถูกผู้เล่นในสนามขว้างด้วยบอล ก่อนที่ลูกบอลจะถูกขว้างไปยังผู้ตี ผู้เล่นในสนามจะต้องส่งลูกบอลให้ผู้เล่นฝ่ายเดียวกันให้ได้ ๕ คน เสียก่อน แต่ห้ามส่งไปมาระหว่างผู้เล่น ๒ คนติดต่อกัน และในขณะที่ครอบครองลูกบอลอยู่ ห้ามผู้เล่นเคลื่อนที่พร้อมลูกบอล นอกจากจะส่งไปให้ผู้เล่นอื่น ห้ามผู้ตีวิ่งออกไปเกินขอบเขตของเส้นสกัด ถ้าผู้ตีตีลูกบอลผิด ๓ ครั้ง จะต้องออก ถ้าฝ่ายผู้ตีออกจากการแข่งขันถึง ๓ คน จะต้องเปลี่ยนข้าง เกมจะสิ้นสุดเมื่อได้แล้วแต่จะได้อีกกำหนด ถ้าผู้รับรับลูกบอลที่ลอยมาโดยตรงในอากาศได้ ผู้ตีคนนั้นจะต้องออกจากการแข่งขัน หรือผู้ตีถูกขว้างด้วยลูกบอลที่ส่งครบจำนวนคนรับตามกำหนด และถูกต้องตามกติกาจะถึงโฮมเบส

การให้คะแนน ผู้เล่นจะต้องทำโฮมรัน ซึ่งจะทำได้คะแนน ๑ คะแนน ฝ่ายที่ได้คะแนนมากที่สุดในแต่ละเกม ถือว่าเป็นผู้ชนะ

## Prison Ball

**อุปกรณ์** ลูกฟุตบอล ไม่ควรจะแข็งเกินไป ปล่อยลมออกพอให้ลูกบอลนุ่มและกลิ้งได้สะดวก

**วิธีเล่น** ให้ผู้เล่นจับมือกันเป็นวงกลม ๑ วง ช่องว่างระหว่างผู้เล่นแต่ละคน คือ ประตู ที่ผู้เล่นจะต้องคอยป้องกัน และพยายามเตะให้เข้าประตูผู้เล่นคนอื่นๆ

เริ่มต้นโดยผู้เล่นต่างพยายามเตะลูกบอลให้ออกระหว่างผู้เล่นคู่ใดคู่หนึ่ง ถ้าลูกบอลออกทางผู้เล่นคู่ใด ผู้เล่นคู่นั้นจะต้องออกมาตั้งนอกวงกลมจนกว่าลูกบอลจะถูกยิงเข้าประตูอีกครั้งหนึ่ง ผู้เล่นคู่ที่ออกมาก่อนแล้วจะเข้าแทนที่คู่ที่เพิ่งออกมาทันที ผู้เล่นคนใดปล่อยมือหรือเข้าไปในวงจะต้องออกจากการแข่งขัน และการทำโทษเดียวกันนั้น จะนำมาใช้กับผู้เล่นที่เตะลูกสูงกว่าตะโพกและออกไปนอกวงด้วย

**การให้คะแนน** ประตูที่ได้จากการยิงประตูโดยทั่วไปหรือจากการเตะลูกโทษ จะได้ ๑ คะแนน

## ห้า (ฝน) บอล (Shower Ball)

**อุปกรณ์** ลูกบอลสุบลมเต็ม ๒-๓ ลูก

**สนาม** ขนาด ๓๐ x ๖๐ ฟุต ตาข่ายสูง ๗ ฟุต มีเส้นควบคุมห่างจากตาข่ายเข้าไปในเขตของแต่ละทีมข้างละ ๕ ฟุต ขนานกับตาข่าย

**วิธีเล่น** เริ่มเล่นโดยให้ผู้เล่นทีมหนึ่งส่งลูกบอล ๒ หรือ ๓ ลูก ให้ข้ามตาข่ายจากเส้นหลัง ฝ่ายตรงข้ามจะต้องคอยรับบอลก่อนที่ลูกบอลจะถูกพื้น แล้วรีบส่งกลับไปยังฝ่ายตรงข้ามโดยเร็ว ห้ามผู้เล่นถือลูกบอลไว้นานเกินกว่า ๓ นาที อนุญาตให้ผู้เล่นเคลื่อนที่ไปกับลูกบอลได้ไม่เกิน ๑ ก้าว ผู้เล่นห้ามส่งลูกบอลให้กับเพื่อนร่วมทีมเดียวกัน ผู้เล่นจะต้องออกมาส่งลูกหลังเส้นควบคุมเท่านั้น

**การให้คะแนน** ผู้เล่นแต่ละทีมจะได้คะแนนเมื่อ

1. ผู้เล่นฝ่ายรับรับลูกบอลไม่ได้และลูกตกถึงพื้นในแดนของตนเอง
2. ผู้เล่นฝ่ายใดก็ตามโยนลูกไม่ข้ามตาข่ายหรือโยนออกนอกเขตสนาม

หลังจากที่มีการได้คะแนนกันแต่ละครั้ง ให้ผู้เล่นที่อยู่ใกล้ลูกบอลที่สุดส่งลูกจากเส้นหลังข้ามตาข่ายไปยังฝ่ายตรงข้าม ทีมใดทำได้คะแนนถึง ๒๑ คะแนนก่อน ชนะ

### การดัดแปลงเกม

ถ้าใช้ลูกบอลลูกเดียวและใช้กติกาข้างบนดังกล่าว เกมนี้ก็มีชื่อใหม่ว่า นิวคอมบ์ (New Comb) ซึ่งเป็นเกมที่สนุกสนานมาก จำนวนผู้เล่นที่เหมาะสมทีมละ ๘-๑๒ คน

### แข่งทำแต้ม

- วิธีเล่น
1. ผู้เล่นแต่ละทีมเข้าแถวตอนเรียงหนึ่งหลังเส้นโทษ
  2. เกมเริ่มโดยคนหัวแถวยิงประตู ถ้ายิงประตูเข้า ก็ยิงประตูต่อไปเรื่อยๆ จนไม่เข้า จึงให้คนที่ ๒ ยิงประตูต่อไป
  3. ถ้ายิงประตูเข้าได้ ๑ คะแนน ใครได้แต้มมากชนะ

### ปาเป้า

- วิธีเล่น
1. กำหนดเส้นปาให้ห่างจากเป้า ๔๖ ฟุต เป้าทำด้วยไม้กระดานแขวนไว้กับเสาเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด ๑๗ นิ้ว ยาวจากเข่าถึงไหล่ผู้เล่นกระดานแบ่งออกเป็นช่องเล็กๆ เขียนคะแนนช่องล่าง และบนสุด ๑ คะแนนก่อน เพิ่มจนช่องกลางมีคะแนนมากที่สุด
  2. เริ่มโดยยืนปาเป้าตามเส้นที่กำหนด ๓ ครั้ง ถ้าถูกที่ช่องไหน ได้คะแนนเท่านั้น แล้วจดแต้มไว้
  3. ผู้ใดได้คะแนนมากที่สุดชนะ

### จูงนางหนี

- วิธีเล่น
1. กำหนดให้มีเส้นเริ่มและเส้นกลับตัวห่างกัน ๕๐ เมตร
  2. ผู้เล่นเข้าแถวเป็นหมู่ๆ แต่ละแถวมีจำนวนผู้เล่นเท่าๆ กัน
  3. พอได้ยินสัญญาณให้เริ่มเล่น ผู้เล่นคนที่ ๑ ของแต่ละทีมจูงมือคนที่ ๒ ของแถวตนเองออกวิ่งไปยังเส้นชัยแล้วกลับมาที่เดิม คนที่ ๑ จะปล่อยมือวิ่งไปต่อท้ายแถว คนที่ ๒ ก็จูงมือคนที่ ๓ ทำดังเช่นคนที่ ๑ จนครบทุกคน
  4. เมื่อครบทุกคนแล้ว ฝ่ายใดทำเสร็จก่อนแถวนั้นชนะ

### แข่งพ้อเลี้ยง

- วิธีเล่น
1. ให้แต่ละทีมยืนหันหน้าเข้าหากันหลังเส้นเริ่มแต่ละฝ่าย ซึ่งห่างกัน ๓๐-๕๐ ฟุต เอาลูกบอลวางตรงกลาง
  2. เริ่มโดยผู้เล่นทุกคนใช้เท้าเตะบอลเข้าในแดนตนเอง
  3. เมื่อลูกบอลเข้ามาในแดน แล้วตั้งลูกเริ่มเล่น
  4. ใครพาลูกได้มาก ทีมนั้นชนะ

### บาสเกตบอล ๓ คน

- วิธีเล่น**
1. แบ่งผู้เล่นเป็นฝ่ายรับ - ฝ่ายรุก คล้ายบาสเกตบอล ฝ่ายละ ๓ คน
  2. การเล่นใช้ครั้งสนามบาสเกตบอล
  3. ใครยิงประตูได้คะแนนมากกว่า ก็ชนะ

### ช่อดอกจามจุรี

- วิธีเล่น**
1. จัดให้ผู้เล่นยืนเป็นคู่ๆ แล้วยืนเป็นวงกลม โดยผู้เล่นด้านในคุกเข่าลง ผู้เล่นด้านนอกยืน แล้วจับมือกับด้านใน แล้วทำการเดินรอบคู่ของตน
  2. ในขณะที่เดินรอบๆ คู่ของตน ต้องตั้งคำถามซึ่งผู้ที่นั่งคุกเข่าจะตอบได้ตามความพอใจ โดยตอบเป็นเวลา ผู้ถามจะถามว่า “พระราชาสจะเสด็จมากี่โมง” “พระองค์ถืออะไรมา” ผู้ถูกถามจะตอบว่า “บ่ายโมง” “ถือช่อดอกจามจุรี”
  3. ถ้าผู้ตอบตอบว่า บ่ายโมง คนที่ยืนอยู่ต้องเดินรอบคู่ของตนหนึ่งรอบแล้ววิ่งรอบวงกลมใหญ่อีก ๑ รอบ ถ้าตอบกี่โมงต้องวิ่งเท่านั้นรอบ

### เหนื่อ - ไต้

- วิธีเล่น**
1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นพวกๆ ละเท่าๆ กัน แล้วให้เข้าแถวตอน ทุกแถวมีลูกบอลประจำ
  2. เมื่อให้สัญญาณ คนหัวแถวส่งลูกบอลให้คนที่ ๒ โดยส่งข้ามศีรษะไปแล้วคนที่ ๒ ส่งให้คนที่ ๓ โดยลอดใต้ขา คนที่ ๓ ส่งให้คนที่ ๔ คล้ายคนที่ ๑ ไปคนที่ ๒ สลับกันไปจนถึงคนสุดท้าย คนสุดท้ายต้องนำลูกบอลมาหัวแถวแล้วทำแบบเดียวกับคนที่ ๑
  3. เมื่อครบทุกคนแล้ว ให้แถวหน้านั่งลง แถวใต้นั่งลงก่อน แถวนั้นจะเป็นผู้ชนะ

### ลูกบอลมหาสนุก

- วิธีเล่น**
1. ทำสนามกว้าง ๓๐ x ๖๐ ฟุต แบ่งเป็น ๓ เขต ให้ผู้เล่นแต่ละเขตถือลูกบอลอยู่ในแดนของตน
  2. เริ่มเล่น ทีมกลางปาเข้าทั้งสองทีม ส่วนทีมข้างทั้ง ๒ ปาเข้าหาทีมกลาง
  3. ถ้าหากใครถูกปา ก็ต้องไปอยู่ข้างพวกนั้น ทุกคนต้องพยายามหลบหลีก
  4. เมื่อหมดเวลาทีมใดมีผู้เล่นมากที่สุด เป็นทีมชนะ

### ขาของไครเอ่ย์

- วิธีเล่น
1. ให้ผู้เล่นนั่งจับมือกันเป็นวงกลม เอาเท้าเหยียดออกไปกลางวง ซึ่งเท้าจะ  
ต้องไขว้กันไว้
  2. เลือกผู้เล่นออกมาขึ้นนอกวงคนหนึ่ง ใช้ชอล์กขีดที่เท้าคนใดคนหนึ่ง  
แล้วก็ทายว่าเป็นเท้าของใคร
  3. ถ้าทายถูก เจ้าของเท้าจะต้องยืนขึ้น ออกมาเป็นผู้ทายคนต่อไป ดังนี้เรื่อย ๆ

### ยอดเขลยศึก

- วิธีเล่น
1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ ทีม ๆ ละเท่า ๆ กัน ส่งผู้แทนทีมไปฝ่ายตรงข้าม ๑  
คนอยู่หลังสนาม
  2. เริ่มโดยฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเล่นลูกก่อน
  3. พยายามส่งบอลไปให้คนหลังสนามซึ่งเป็นฝ่ายของตน ซึ่งฝ่ายตรงข้าม  
จะพยายามป้องกันบอลมิให้ตกถึงด้านหลังได้ ฝ่ายใดส่งได้มากชนะ

### หยุดและทำ

- วิธีเล่น
1. ให้ผู้เล่นจับมือกันเป็นวงกลม
  2. เมื่อได้ยินเสียงนกหวีดให้สัญญาณเริ่มต้น ให้ผู้เล่นทุกคนวิ่งไปทางเดียวกัน  
และเมื่อเสียงนกหวีดให้สัญญาณหยุด ทุกคนต้องหยุดวิ่งทันที
  3. ถ้าหากใครยังวิ่งอยู่ หรือหยุดหลังเพื่อน ต้องออกจากการเล่น ทำเช่นนี้  
จนเหลือคนสุดท้าย เป็นผู้ชนะ

### ทะลวงแนวหลัง

- วิธีเล่น
1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ ทีม
  2. เริ่มโดยให้ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายโยนลูกก่อน โดยให้ลูกบอลไปสุด  
ปลายสนามฝ่ายตรงข้าม
  3. ผู้เล่นมีสิทธิ รับ จับ เพื่อมิให้บอลไปตกเขตปลายสนามในด้านของตน
  4. ห้ามล้ำเขตแดนกัน
  5. การเล่นอาจเปลี่ยนเป็นเตะก็ได้
  6. ฝ่ายใดโยนได้มากกว่าชนะ

### วึ่งกระโดดเท้าเดียว

- วิธีเล่น**
1. แบ่งผู้เล่นเป็น ๒ ทีมๆ ละเท่าๆ กัน แล้วเข้าแถว
  2. เมื่อได้ยินสัญญาณ ให้คนหัวแถววึ่งกระโดดเท้าเดียวไปอ้อมหลักที่วางไว้ที่เส้นกลับตัว แล้วให้เปลี่ยนจากกระโดดขาเดียวมาเป็นที่ยืนเริ่ม และคนที่อยู่ถัดไป แล้วตัวเองไปต่อท้ายแถว
  3. คนที่อยู่ถัดไปทำเหมือนคนแรก จนครบทุกคน แถวใดเสร็จก่อน ชนะ

### ตบบอลทีม

- วิธีเล่น**
1. ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายอยู่ในเขตสนาม มีเขตกลาง
  2. ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเริ่มก่อน โดยตบบอลให้กระดอนพื้น และกระดอนให้ทีมของตน หรือกระดอนข้ามแดนกลางไปอีกทีหนึ่ง
  3. การกระดอนของลูกบอล กระดอนได้เพียงครั้งเดียว ถ้ากระดอน ๒ ครั้ง โดยไม่มีผู้ตบบอล จะต้องเสียคะแนนให้กับฝ่ายตรงข้าม ทีมใดคะแนนมากก็ชนะ
- หมายเหตุ** ถ้าบอลออกนอกเขตต้องเสียคะแนนให้ฝ่ายตรงข้าม

### เทนนิสมือ

- วิธีเล่น**
1. แบ่งเป็น ๒ ทีม มีตาข่ายคั่นกลาง
  2. เริ่มโดยตบบอลให้ฝ่ายตรงข้าม
  3. อีกทีมหนึ่งต้องรอให้ลูกตกพื้นก่อน เมื่อลูกบอลกระดอนขึ้นมา ก็ตีกลับไปหรืออาจช้อนบอลขึ้นเพื่อให้เพื่อนตีกลับไป
  4. การส่ง ให้ยืนหลังเส้นทุ้มลูกให้กระดอนขึ้น แล้วใช้มือตีไปด้านตรงข้าม
  5. ทีมใดทำลูกบอลออกหรือกระดอน ๒ ครั้งขึ้นไปในทีมของตน อีกทีมก็จะได้คะแนน
  6. ทีมใดได้คะแนนมากที่สุด ทีมนั้นชนะ

### ขว้างไกล

- วิธีเล่น**
1. กำหนดเส้นขวางแต่ละทีมและเส้นเป้าคะแนน
  2. เกมเริ่มโดยผู้เล่นแต่ละทีมยืนหลังเส้นที่กำหนดให้ แล้วขว้างลูกบอลไปที่เป้าบอลตกเขตไหนก็ได้คะแนนเท่านั้น

3. ผู้เล่นแต่ละคนขว้างลูกบอลได้ ๓ ครั้ง
4. เมื่อขว้างได้แล้วจดคะแนนไว้ ทีมใดได้คะแนนมากที่สุดชนะ

หมายเหตุ ถ้าหากขว้างออกนอกเป้า ไม่ได้คะแนน

### ซอฟท์บอล

- วิธีเล่น
1. แบ่งผู้เล่นเป็นทีม เอ. อยู่ภายนอกวงกลม ทีม บี. อยู่ภายในวงกลม ทีม เอ. ต้องโยนบอลให้สูงที่สุด
  2. ทีม บี. ต้องรับบอลให้ได้ขณะบอลลอยในอากาศ อย่าให้บอลตกพื้น
  3. เมื่อทีม เอ. โยนบอลครบ ก็ให้เปลี่ยนไปอยู่ภายในวงกลมบ้าง อาจกำหนดคะแนนเต็มไว้
  4. ฝ่ายใดรับได้มากที่สุด เป็นฝ่ายชนะ