



TK Family Kit: เกมแอกชั่น!

TK Family Kit: เกมแอกชั่น! เป็นเกมที่เน้นการฝึกฝนพัฒนาการทางร่างกายให้กับเด็กผ่านการใช้อุปกรณ์ทั่วไปที่สามารถหาได้ในบ้าน ประกอบด้วยเกมย่อย ได้แก่

- เกมหาเพื่อน
- เกมลูกตุ้มปีศาจ
- เกมหุ่นยนต์ทรงตัว
- เกมหาดาว

ตัวเกมย่อยแต่ละเกมเน้นการฝึกการใช้กล้ามเนื้อหลากหลายรูปแบบ ทั้งทักษะการใช้กล้ามเนื้อร่างกายทั้งหมดในการทดสอบความเร็ว การตอบสนองรวมถึงการทรงตัว และทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก(Fine Motor Skill) ซึ่งเป็นกล้ามเนื้อที่ต้องมีการฝึกฝนและพัฒนาสำหรับเด็กในช่วงอายุ 3-5 ปี

ข้อควรระวัง เนื่องจากการใช้กล้ามเนื้อในเด็กแต่ละช่วงอายุจะมีความแตกต่างกัน หากมีการแข่งขันควบคุมจัดการแข่งขันสำหรับเด็กที่มีอายุใกล้เคียงกัน เพื่อลดความแตกต่างของกล้ามเนื้อและลดความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นหลังจากการเล่น หากจำเป็นต้องเล่นร่วมกันระหว่างเด็กที่มีความแตกต่างด้านช่วงอายุ ผู้ปกครองหรือผู้นำกิจกรรมควรมีการสร้างการตอรอง การสร้างข้อตกลงร่วมกันเพื่อลดความได้เปรียบในการเล่น

TK Family Kit คืออะไร ?

ชุดกิจกรรม TK Family Kit เกิดจากความร่วมมือระหว่างอุทยานการเรียนรู้ TK Park แพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการเด็กจากโครงการ Love to Read และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกมและสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กจากบริษัท คลับครีเอทีฟ จำกัด มีเป้าหมายในการ “สร้างเวลาคุณภาพ” หรือ Quality Time ให้กับครอบครัวผ่านการเล่นร่วมกัน พร้อมการเสริมทักษะการเรียนรู้ และสร้างพัฒนาการอย่างเหมาะสม

ปัจจัยสำคัญในการสร้างพัฒนาการให้กับเด็กในวัย 3 – 5 ปี นอกจากของเล่นที่เหมาะสมต่อพัฒนาการของเด็กแล้ว **เพื่อนเล่น** ก็เป็นปัจจัยที่สำคัญในการสร้างพัฒนาการและความสัมพันธ์ที่ดีเช่นกัน เพื่อนเล่นที่สวมบทบาทเป็นผู้ช่วยการเรียนรู้ผ่านการตั้งคำถามและกิจกรรม จะสามารถสร้างผลลัพธ์ของการเรียนรู้ที่จะช่วยสร้างพัฒนาการ ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้และการสร้างความสัมพันธ์อันดีให้เกิดขึ้นได้ในครอบครัว

**TK Park ร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้
และสนับสนุนการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ดีในครอบครัว**

TK Family Kit สร้างสรรค์โดย



เกม แอคชั่น!!

วัตถุประสงค์การเล่น

1. เสริมพัฒนาการด้านร่างกาย ทั้งกล้ามเนื้อมัดใหญ่และเล็ก ผ่านแนวคิด

สมรรถภาพทางกาย ซึ่งประกอบด้วย

1.1 พลังกล้ามเนื้อ (muscle power)

1.2 ความแข็งแรงและอดทนของกล้ามเนื้อ (muscle strength & endurance)

1.3 ความเร็ว (speed)

1.4 ปฏิกิริยาตอบสนอง (reaction)

1.5 ความคล่องแคล่วว่องไว (agility)

1.6 ความอดทนของระบบไหลเวียนโลหิต และระบบหัวใจ (cardiorespiratory endurance)

1.7 ความอ่อนตัว (flexibility)

1.8 การทรงตัว (balance)

2. ฝึกการทำงานประสานกันของสมองและร่างกาย

3. เข้าใจและทำตามกฎกติกาได้

4. สามารถอดทนรอคอย

เกม หาเพื่อน (การทรงตัว)

เป้าหมายการเล่น: เดินหาภาพสัตว์ให้ตรงกับการ์ดที่มีในมือ โดยไม่ทำให้ของที่เก็บอยู่บนหัวหล่น

จำนวนผู้เล่น: 1+

อุปกรณ์:

1. การ์ดภาพสัตว์จากเกมจับคู่ภาพสัตว์
2. สิ่งของสำหรับวางบนหัว เช่น กระจปอง แคนสกีอตเทปขนาดใหญ่ หนังสือ ตุ๊กตา

วิธีการเล่น : เล่นคนเดียว

1. เลือกการ์ดมา 5 คู่ แล้วแยกคู่ของสัตว์ สลับแล้ววางการ์ดหนึ่งคว่ำไว้ด้านหนึ่งของห้อง ส่วนการ์ดที่เหลือวางหงายไว้อีกฝั่งของห้อง



2. กำหนดจุดเริ่มต้นเล่น โดยเลือกจุดที่อยู่ตรงกลางระหว่างแถวการ์ดคว่ำและการ์ดหงาย พร้อมนำสิ่งของที่เตรียมไว้วางบนหัว

3. เดินไปที่แถวการ์ดคว่ำ เลือกหงายการ์ด 1 ใบแล้วหยิบมาไว้กับตัว ระวังอย่าให้ของที่เก็บไว้ตกลงมา

4. ดูภาพสัตว์ที่อยู่บนการ์ด แล้วเดินถือการ์ดนั้นไปวางไว้ให้ตรงกับการ์ดที่มีภาพสัตว์ชนิดเดียวกัน

5. ทำซ้ำข้อ 3-4 จนการ์ดหมด

6. ทุกครั้งที่ขอลงจากหัว

- หากมีการ์ดอยู่ในมือ ให้วางการ์ดไว้ที่จุดที่ท่าของตก แล้วกลับไปเริ่มที่จุดเริ่มต้นเพื่อเริ่มใหม่
- หากไม่มีการ์ดอยู่ในมือ ให้เดินกลับไปเริ่มที่จุดเริ่มต้นเพื่อเริ่มใหม่

เกมจะจบเมื่อผู้เล่นนำการ์ดไปวางไว้ที่คู่ของมันจนครบ

เกม หาเพื่อน (การทรงตัว)

วิธีวัดผล

1. วัดความสามารถในการเข้าใจคำสั่ง ทำตามขั้นตอน กฎ กติกาได้ เช่น จับคู่สัตว์ได้ถูกต้อง หรือกลับไปจุดเริ่มต้นเมื่อทำของตกจากหัว
2. วัดพัฒนาการด้านร่างกาย โดยการจับเวลาเพื่อประเมินว่าสามารถทำสำเร็จได้ในเวลาที่น้อยลงหรือไม่

วิธีการเล่น : เล่น 2 คน

1. เตรียมอุปกรณ์เหมือนแบบเล่นคนเดียว แต่เพิ่มเป็น 2 เซต
2. ผู้เล่นทั้ง 2 เริ่มที่จุดเริ่มต้นของตนเอง
3. ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งให้สัญญาณ โดยพูดคำว่า “เริ่ม” และผู้เล่นทั้ง 2 เริ่มเล่นโดยใช้กติกาเหมือนวิธีเล่นคนเดียว

เกมจะจบเมื่อผู้เล่นทั้ง 2 คนนำการ์ดไปวางไว้ที่คู่ของมินจอนครบ

ผู้ชนะคือ ผู้ที่ทำสำเร็จก่อนและจับคู่ได้ถูกต้อง โดยมีวิธีการคิดคะแนนดังนี้
คะแนนทำสำเร็จ: ผู้ที่ทำสำเร็จคนแรกจะได้ 5 คะแนน ส่วนคนที่ 2 ได้ 4 คะแนน
คะแนนทำถูกต้อง: เมื่อจับคู่ภาพสัตว์ถูก 1 คู่ จะได้ 1 คะแนน (คะแนนเต็ม 5 คะแนน)
นำคะแนนทำสำเร็จ บวก คะแนนทำถูกต้อง ผู้ที่ได้คะแนนมากกว่าเป็นผู้ชนะ

วิธีวัดผล

1. วัดความสามารถให้การเข้าใจคำสั่ง ทำตามขั้นตอน กฎ กติกาได้ เช่น จับคู่สัตว์ได้ถูกต้อง หรือกลับไปจุดเริ่มต้นเมื่อทำของตกจากศีรษะ
2. วัดพัฒนาการด้านร่างกาย โดยการจับเวลาเพื่อประเมินว่าสามารถทำสำเร็จได้ในเวลาที่น้อยลงหรือไม่

เคล็ดลับนำเล่นเกมหาเพื่อน

1. การเพิ่มระดับความยาก - ง่าย โดยการ

1.1 ใช้สีของการ์ด เช่น ในระดับง่าย เลือกการ์ดที่มีสีต่างๆ กัน จะช่วยให้ง่ายต่อการสังเกต

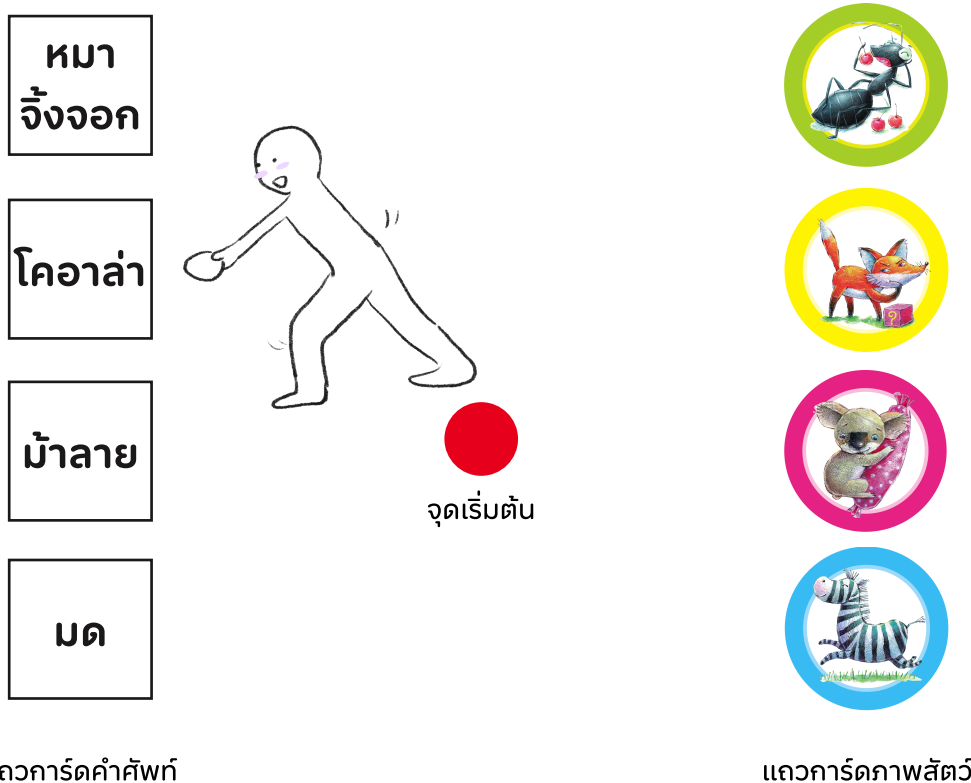
1.2 ใช้จำนวนของการ์ด เช่น ในรอบแรกเล่น อาจใช้การ์ดเพียง 3 คู่ แล้วค่อยๆ เพิ่มจำนวน

1.3 ใช้ระยะทาง เช่น ในรอบแรกๆ อาจวางการ์ดทั้ง 2 แถวไว้ไม่ห่างกันมากนัก แล้วค่อยๆ เพิ่มระยะทาง

1.4 ลองใช้สิ่งของต่างๆ กันวางบนหัว เช่น ของแบนๆ ของนุ่มๆ นอกจากจะช่วยเพิ่มหรือลดความยาก-ง่ายของการเล่นแล้ว ยังช่วยให้เกิดกระบวนการทดลองและสังเกตอีกด้วย

2. เปลี่ยนเป็นเกมที่เน้นความคล่องแคล่วและแข็งแรงของร่างกาย โดยตัดกติกาจากการใช้ของเกินบนหัว เป็นการวิ่งหรือกระโดดกระต่ายขาเดียวแทน

3. ใส่องค์ความรู้ด้านภาษาเข้าไปในเกม เช่น เปลี่ยนจากการจับคู่ภาพสัตว์ เป็นการจับคู่คำศัพท์กับภาพสัตว์



4. ใส่องค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์เข้าไปในเกม เช่น วางการ์ดภาพสัตว์ทั้งหมดไว้ฝั่งหนึ่ง และทำบอร์ดประเภทสัตว์วางไว้ฝั่งหนึ่ง แล้วแข่งขันเล่นแยกประเภทของสัตว์ เช่น แมลง สัตว์ปีก สัตว์กินพืช สัตว์น้ำ ฯลฯ

เกม ลูกตุ้มปีศาจ (ความยืดหยุ่น และ ปฏิกิริยาตอบสนอง)

เป้าหมายการเล่น: หลบไม่ให้โดนลูกตุ้มปีศาจ โดยที่ไม่ขยับขา

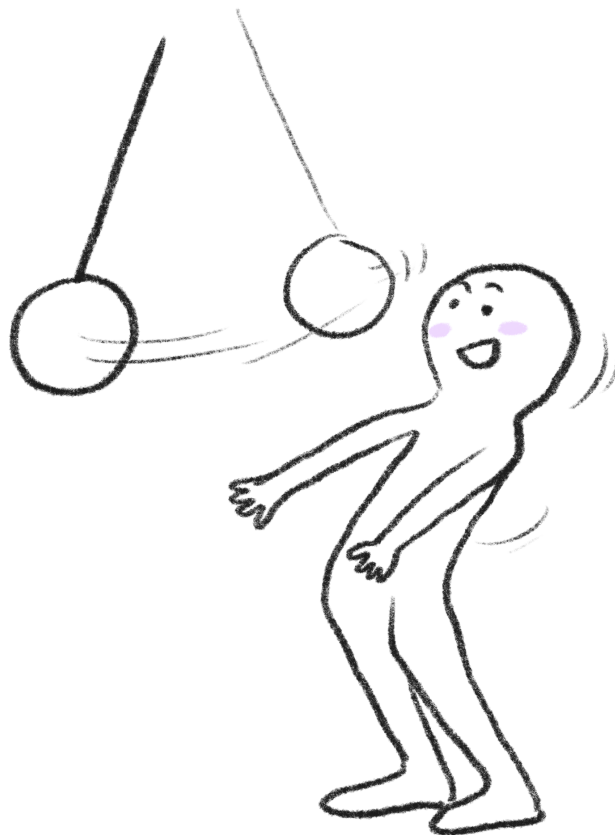
จำนวนผู้เล่น: 1 - 2 คน

อุปกรณ์:

1. เชือก
2. ลูกบอล ตึกตา หรือกระป๋องเปล่า

วิธีการเล่น:

1. สร้างลูกตุ้มปีศาจ โดยใช้เชือกผูกกับลูกบอล ตึกตา หรือกระป๋องเปล่า แล้วยึดกับคานหรือถือไว้ให้ลูกตุ้มสามารถแกว่งได้อิสระ
2. ผู้เล่นยืนหน้าลูกตุ้มแล้วใช้มือปิดให้แกว่ง
3. หลบไม่ให้โดนลูกตุ้มปีศาจ โดยที่ไม่ขยับขา



เกม หุ่นยนต์ทรงตัว (การทรงตัว และปฏิกิริยาตอบสนอง)

เป้าหมายการเล่น: ฟังคำสั่งที่ได้และทำตามให้เร็วที่สุด ในขณะที่ต้องทรงตัวให้ได้

จำนวนผู้เล่น: 2+

อุปกรณ์: กระจบอง1ใบ ต่อผู้เล่น1คน (ระวังอย่าใช้กระจบองที่มีสันขอบนูนเพราะจะทำให้เกิดการบาดเจ็บได้)

วิธีการเล่น:

1. ผลิตกันเป็นหุ่นยนต์ และผู้ตบมือให้สัญญาณ
2. ให้ผู้เล่นเป็นหุ่นยนต์ยืนขาเดียวบนกระจบอง
เตรียมฟังสัญญาณ



3. ผู้ให้สัญญาณเริ่มให้สัญญาณการเปลี่ยนท่าโดยการตบมือ

3.1 สัญญาณตบมือ1 ครั้ง หมายถึง ผู้ที่เล่นเป็นหุ่นยนต์จะต้องเปลี่ยนท่าทาง
และยืนขาข้างที่อื่นบนกระจบอง โดยไม่ให้ตกลงจากกระจบอง



ตบมือ1 ครั้ง



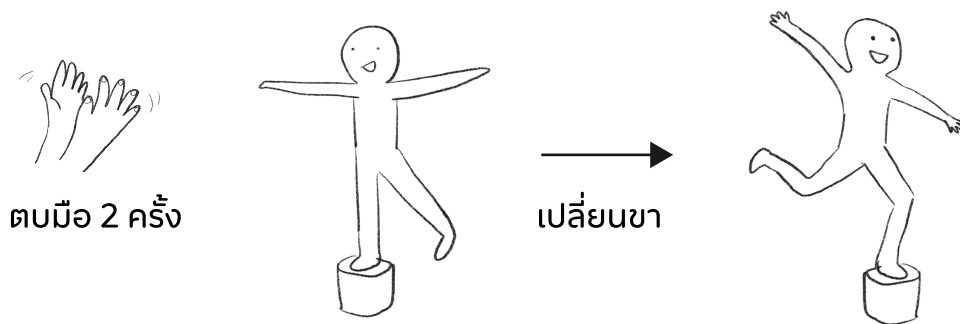
เปลี่ยนท่า



3.2 สัญญาณตบมือ2 ครั้ง หมายถึง ผู้ที่เล่นเป็นหุ่นยนต์จะต้องเปลี่ยนขา
ข้างที่ยืนบนกระจบอง โดยไม่ให้ตกลงมา

4. เกมจบเมื่อหุ่นยนต์ตกลงจากกระจบอง จากนั้นสามารถเริ่มรอบใหม่โดยสลับ
ตำแหน่งการเล่นได้

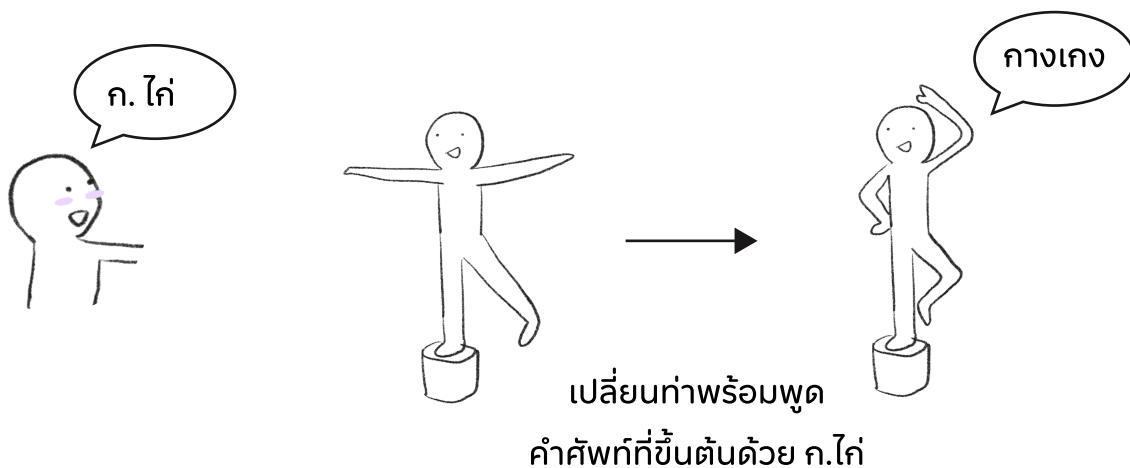
3.2 สัญญาณตบมือ 2 ครั้ง หมายถึง ผู้ที่เล่นเป็นหุ่นยนต์จะต้องเปลี่ยนขาข้างที่ยืนบนกระป๋อง โดยไม่ให้ตกลงมา



4. เกมจบเมื่อหุ่นยนต์ตกจากกระป๋อง จากนั้นสามารถเริ่มรอบใหม่โดยสลับตำแหน่งการเล่นได้

เคล็ดลับนำเล่นเกมหุ่นยนต์ทรงตัว

1. สามารถปรับระดับความยาก - ง่าย ของการเล่นเพื่อให้เหมาะสมกับช่วงอายุและพัฒนาการของเด็กได้ เช่น
 - ลดระดับความยากด้วยการลดกติกาการเปลี่ยนขาเมื่อตบมือ 2 ครั้งลง
 - ลดระดับความยากด้วยการให้ยืนบนพื้นแทนการทรงตัวบนกระป๋อง
 - เพิ่มระดับความยากด้วยการเร่งจังหวะการตบมือ เพื่อเพิ่มทักษะด้านปฏิกิริยาตอบสนอง และการทรงตัว
2. เพิ่มความท้าทายด้วยการเติมกติกาใหม่ๆ เข้าไป เช่น
 - เปลี่ยนจากการตบมือเป็นการคิดหิวข้อ เพื่อให้หุ่นยนต์คิดคำศัพท์ภายใต้หิวข้อนั้นไปพร้อมๆ กับการเปลี่ยนท่าทาง เช่น พยัญชนะและศัพท์ที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะนั้น หรือ รูปทรงเลขาคณิต



เกม หาดาว

(การควบคุมกล้ามเนื้อ การทำงานประสานกันระหว่างมือและตา)

เป้าหมายการเล่น: ควบคุมนิ้วให้ลากตามเส้น ตามใจยกที่ได้

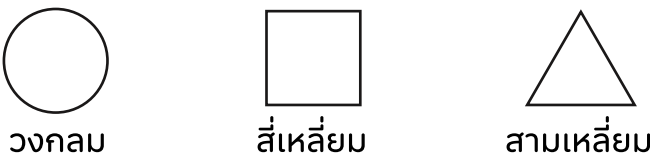
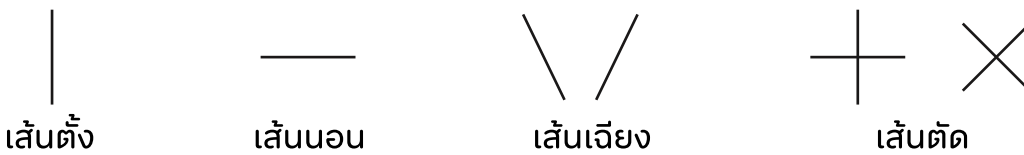
จำนวนผู้เล่น: 1 คน

วิธีการเล่น:

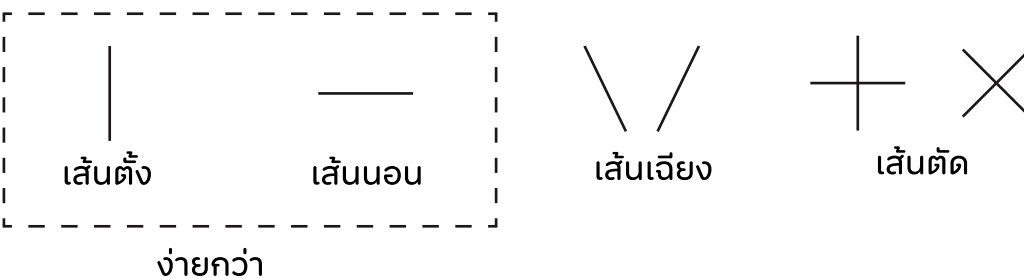
1. นำนิ้วชี้จิ้มตรงจุดเริ่มต้น (สัญลักษณ์วงกลม)
2. ลากนิ้วตามเส้นจนไปสิ้นสุดที่จุดสุดท้าย (สัญลักษณ์ดาว)

เคล็ดลับนำเล่นเกมหาดาว

1. เส้นต่างๆ ในเกมหาดาว เป็นเส้นพื้นฐานที่เป็นองค์ประกอบของตัวอักษรต่างๆ

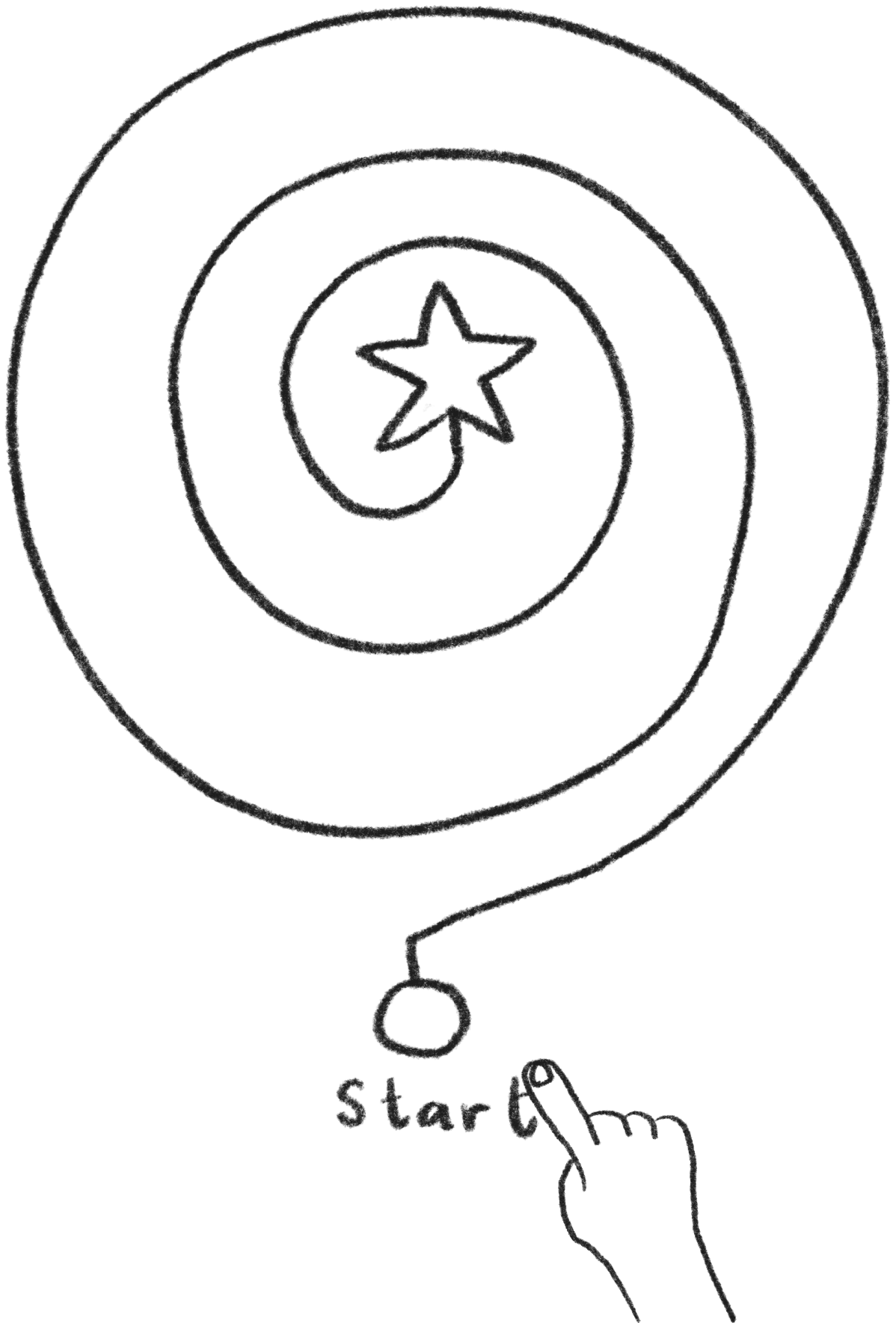


2. ควรเล่นตามลำดับของการ์ดเพราะสำหรับเด็กแล้วนั้น เส้นต่างๆ เหล่านี้มีระดับความยาก-ง่ายที่แตกต่างกัน เช่น การลากเส้นแนวตั้งและแนวนอนจะง่ายกว่าเส้นเฉียงและเส้นตัด

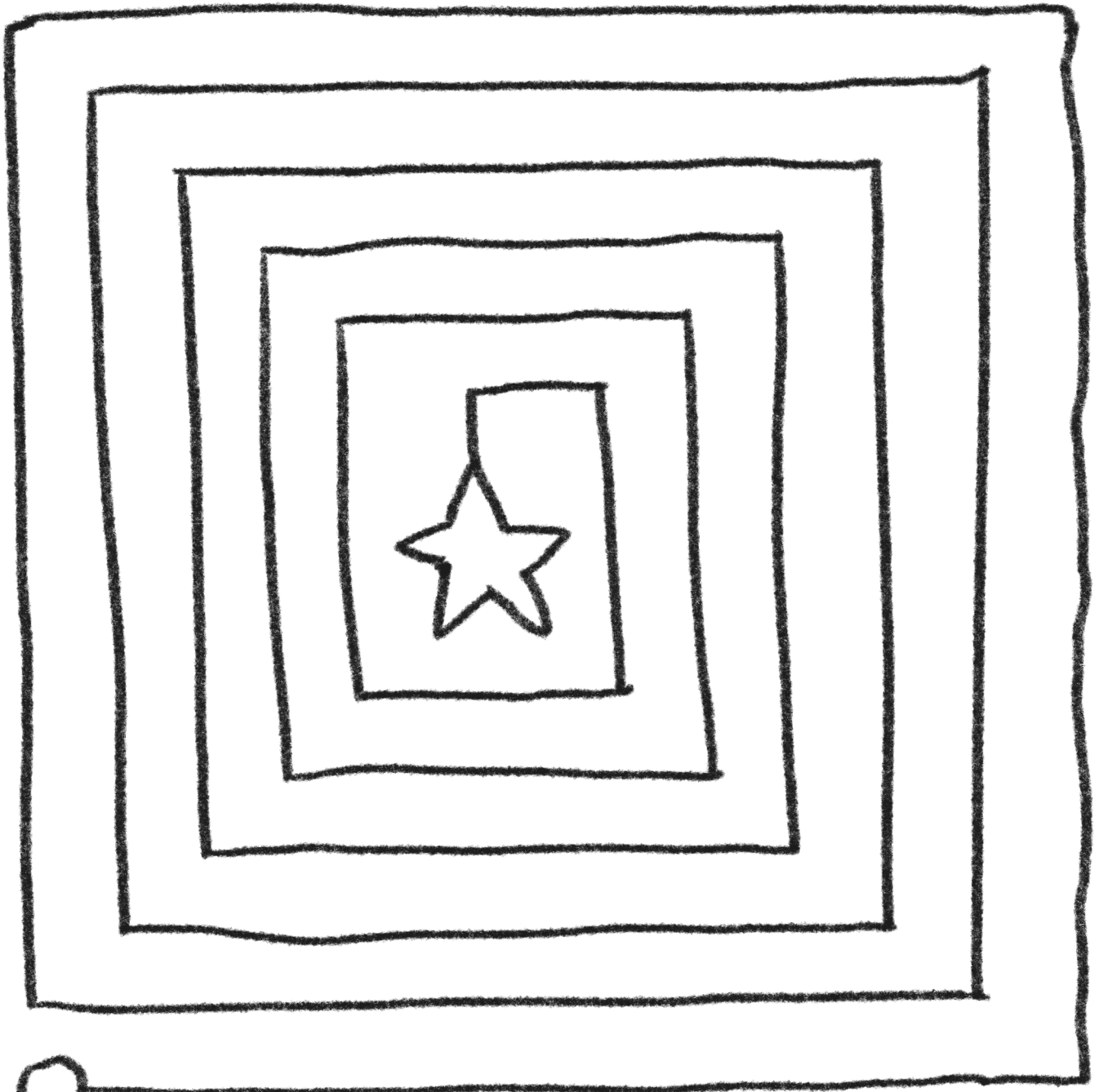


3. ไม่ต้องรีบให้เขาจับดินสอแล้วลากตามเส้น การใช้นิ้วลากตามเส้นได้อย่างสนุกสนานก็เพียงพอแล้ว
4. เพิ่มความท้าทายด้วยการใช้ทั้งมือซ้ายและขวา ทดลองเพิ่มความช้า-เร็วในการลาก

การ์ดหมายเลข 1



การ์ดหมายเลข 2



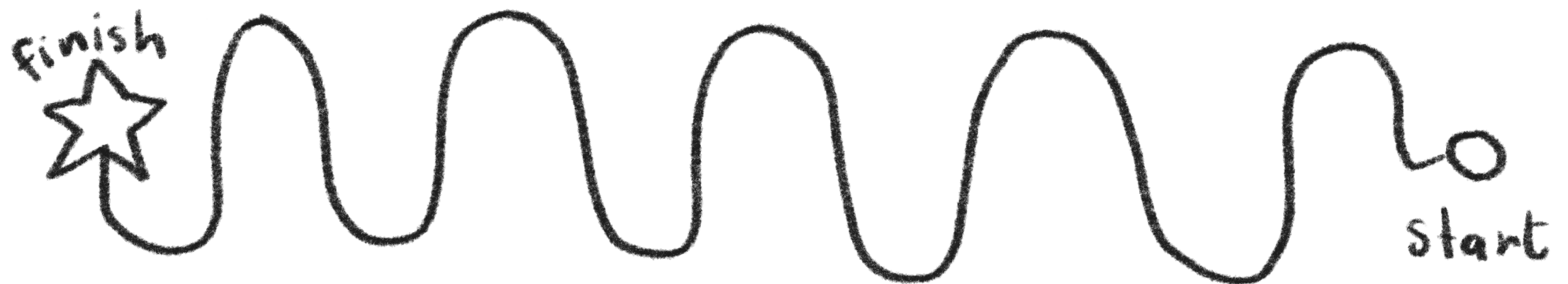
Start



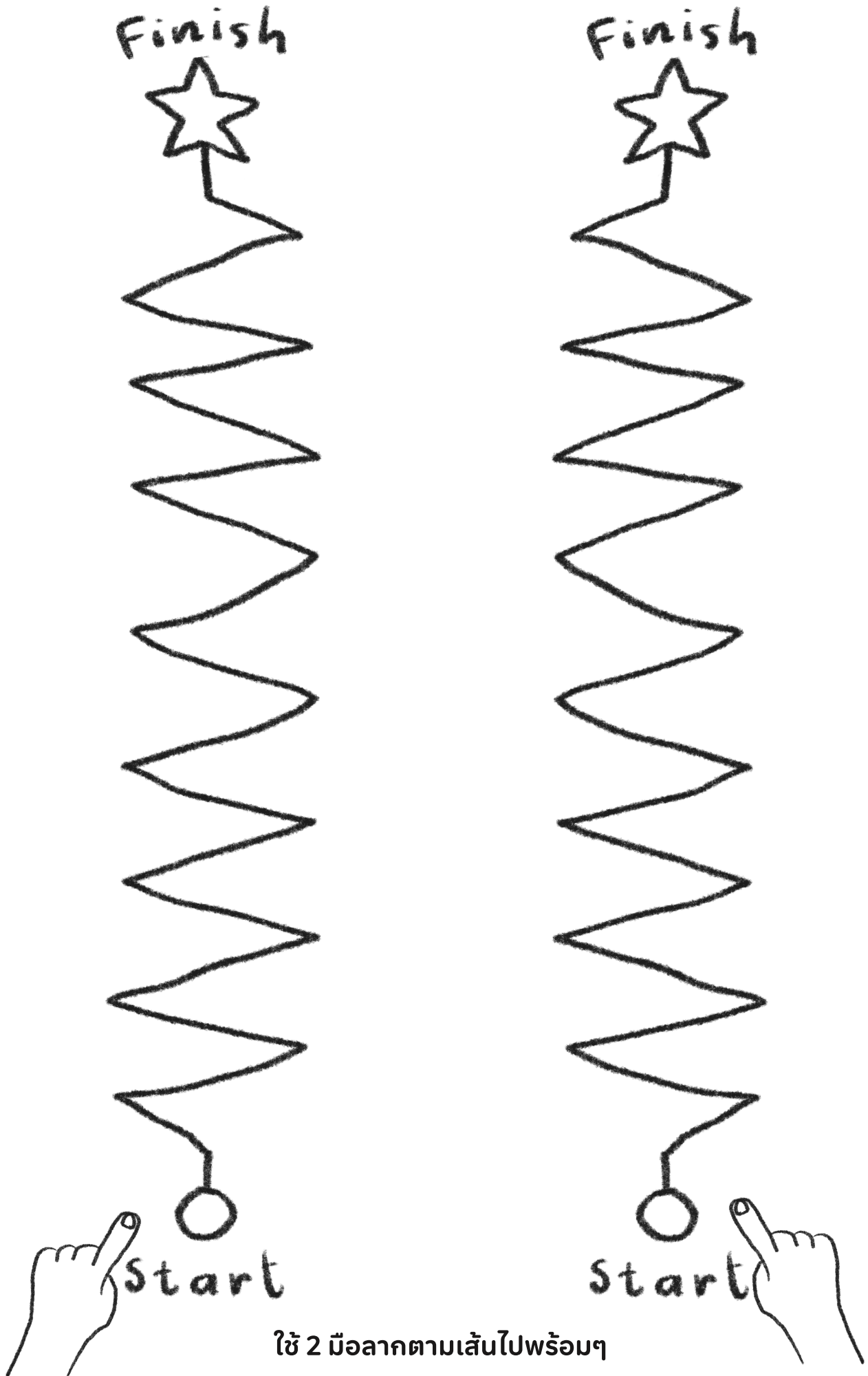
การ์ดหมายเลข 3



การ์ดหมายเลข 4



การ์ดหมายเลข 5

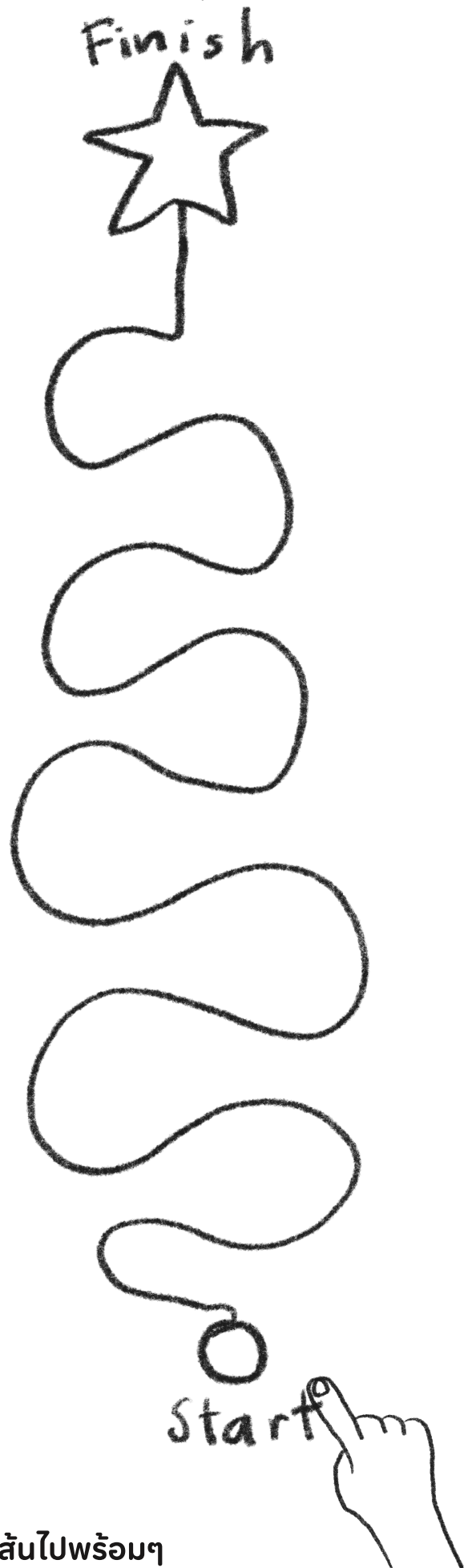


การ์ดหมายเลข 6



ใช้ 2 มือลากตามเส้นไปพร้อมๆ

การ์ดหมายเลข 7 (ระดับยากมาก สำหรับผู้ชอบความท้าทาย)



ใช้ 2 มือลากตามเส้นไปพร้อมๆ