

# การละเล่น ๘ ของ เด็กภาคกลาง

วรรณิ (วิบูลย์สวัสดิ์) แอนเดอร์สัน



มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์



การเล่นของเด็กบ้านกลาง

โดย

วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเคอร์สัน

เอกสารทางวิชาการหมายเลข 2/017

(สิงหาคม 2526)

มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์

## คำนำ

โครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ก่อตั้งเมื่อ พ.ศ. 2509 และต่อมาได้จดทะเบียนเป็นมูลนิธิในปี พ.ศ. 2521 โดยมีเป้าหมายหลักในการส่งเสริมและเร่รอก ให้มีการจัดพิมพ์หนังสือตำราทุกประเภทในสาขาวิชาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ทั้งที่เป็นงานแปลโดยตรง งานแปลและเรียบเรียง งานถอดความ งานรวบรวม งานแต่ง และงานวิจัย ในระยะแรกเราได้เน้นส่งเสริมงานแปลเป็นงานหลัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานแปลตำราทางวิชาการ แต่ต่อมาตำราในสาขาวิชาเหล่านี้ได้มีมากขึ้น ในปัจจุบันมูลนิธิ จึงกำหนดเป้าหมายหลักในการส่งเสริมให้มีการผลิตตำราและหนังสือประกอบการศึกษาที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับเมืองไทยอาเซียน และญี่ปุ่น โดยเฉพาะ

ในปี พ.ศ. 2523 มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มีนโยบายที่จะผลิตเอกสารทางวิชาการ เพื่อเผยแพร่ผลงานทางวิชาการในสาขาวิชาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ทั้งของนักวิชาการชาวไทยและชาวต่างประเทศ โครงการเอกสารวิชาการดังกล่าวนี้ จะประกอบด้วยเอกสารทางวิชาการรวม 2 ชุด คือ

ชุดที่หนึ่ง รวมบทแปลและเรียบเรียงบทความ หรือเอกสารทางวิชาการที่ชาวต่างประเทศเขียนเกี่ยวกับเมืองไทยในแง่มุมต่าง ๆ ในสาขาวิชาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เอกสารทางวิชาการชุดนี้จะมีลักษณะคล้ายคลึงกับ จุดสารโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ซึ่งมูลนิธิ ได้เคยจัดทำมาแล้วในระหว่างปี พ.ศ. 2516 - 2519 ต่างกันแต่เพียงว่า จะมีการรวบรวมบทความในหัวข้อเดียวกันให้เป็นกลุ่มก้อน และนอกจากนี้เอกสารต้นฉบับที่อยู่ในข่ายของการจัดทำเอกสารทางวิชาการชุดนี้มิได้จำกัดเฉพาะภาษาอังกฤษซึ่งที่เคยเป็นมาในอดีต หากแต่จะขยายวงกรอบให้ครอบคลุมผลงานในภาษาต่างประเทศอื่น ๆ ด้วย

ชุดที่สอง เป็นรายงานผลการวิจัย ทั้งที่เป็นงานวิจัยอิสระและงานวิจัยที่ได้รับเงินอุดหนุนจากสถาบันต่าง ๆ รวมตลอดจนถึงงานวิทยานิพนธ์

เจตนารมณ์ของการจัดทำเอกสารทางวิชาการดังกล่าวนี้ มิได้มีเฉพาะแต่การเผยแพร่ผลงานทางวิชาการเท่านั้น หากทว่ายังเป็นการเตรียมต้นฉบับสำหรับการจัดทำหนังสืออ่านประกอบการศึกษาลักษณะวิชาต่าง ๆ (Readings) ในภายภาคหน้าอีกด้วย

ท่านที่สนใจเสนอเอกสารทางวิชาการให้มูลนิธิฯ จัดพิมพ์ โปรดติดต่อเจ้าหน้าที่มูลนิธิฯ ทางจดหมาย หรือทางโทรศัพท์ เอกสารทางวิชาการเรื่องใดที่ได้รับการพิจารณาจัดพิมพ์ ผู้เขียนจะได้รับเงินสมนาคุณจากมูลนิธิฯ ในอัตราอันสมควร

มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์

413/38 ถนนอรุณอมรินทร์

บางกอกน้อย กรุงเทพฯ 7 (10700)

โทร. 424-5768



## สารบัญ

คำนำ .....	หน้า
บ้านกลาง .....	
บทที่ 1 วิวัฒนาการการเล่นของเด็กบ้านกลาง .....	1
บทที่ 2 การเล่นในขอบเขตไม่จำกัด .....	18
บทที่ 3 การเล่นในขอบเขตจำกัด .....	125
บทที่ 4 การเล่นไม่แข่งขัน .....	194

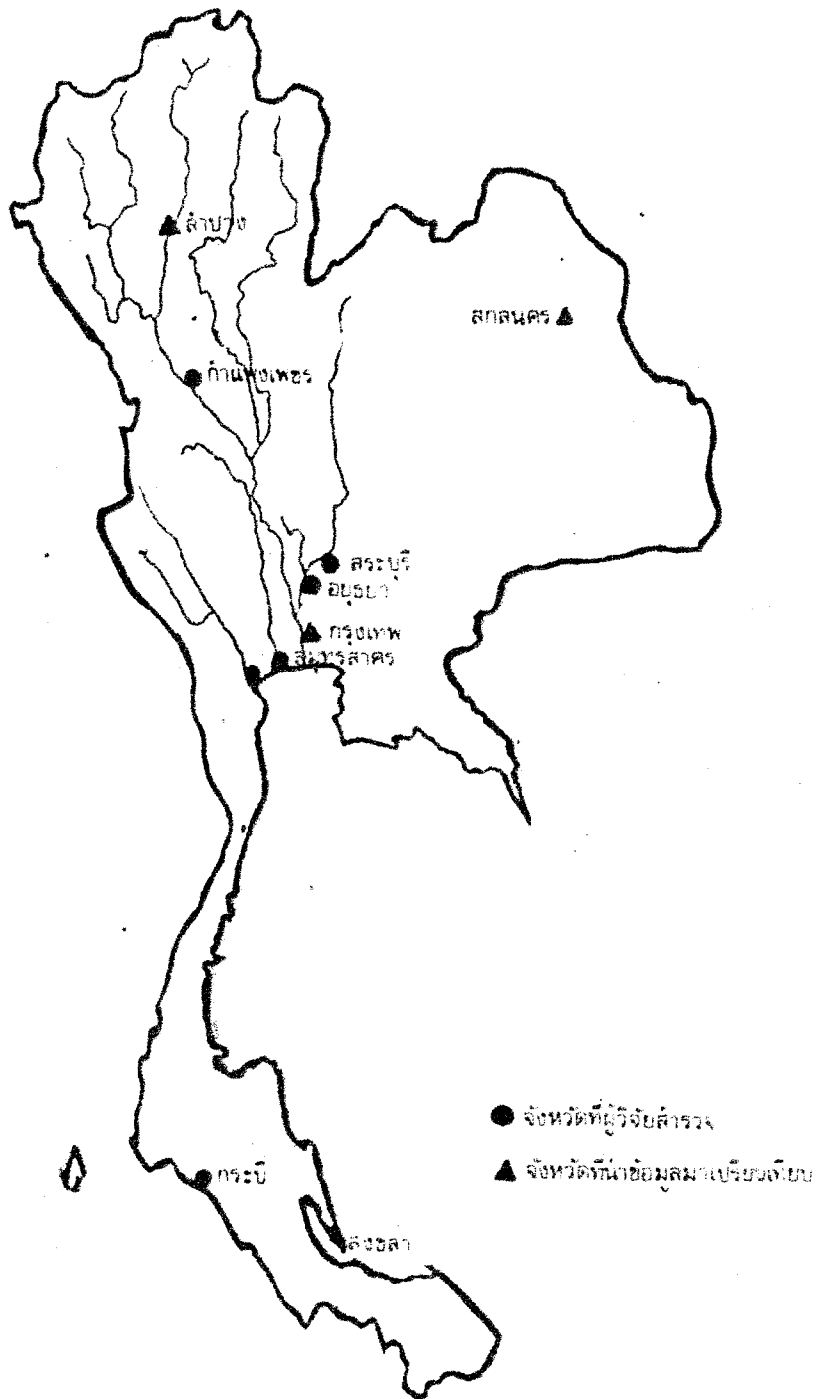
## แผนที่ ตาราง และภาพ

### แผนที่แสดงที่ตั้งเขตเก็บข้อมูลและเขตข้อมูลเปรียบเทียบ

ตารางที่ 1 แนวกำหนดการเล่นจากตัวแปร .....	12
ตารางที่ 2 การเล่นในขอบเขตไม่จำกัดและลักษณะพฤติกรรมการเล่น .....	122
ตารางที่ 3 การเล่นในขอบเขตจำกัดและลักษณะพฤติกรรมการเล่น .....	192
- ภาพการเล่นภาพฟักไข่ .....	54
การเล่นกึ่งกองแก้ว .....	-
- ภาพการเล่นกระโดดค่าง .....	98
การเล่นกระต่ายขาเดียว .....	-
การเล่นเตย .....	-
- ภาพขีมาโยนบอล .....	108
ขีมาชนข้าง .....	-
- ภาพการเล่นลอดอก .....	120
การเล่นยิงกอง .....	-







แผนที่แสดงที่ตั้งเขตเก็บข้อมูลและเขตเก็บข้อมูลเปรียบเทียบ

## คำนำ

การเล่นของเด็กบ้านกลางเป็นส่วนหนึ่งของผลงานวิจัยการเล่นของเด็ก  
ในภาคกลางจากหมู่บ้าน บ้านกลาง จังหวัดสมุทรสาคร ระหว่างเดือน พฤศจิกายน พ.ศ.  
2512 ถึงเดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2513 สำหรับข้อมูลที่ผู้วิจัยเก็บในสนามและข้อคิดแนว  
วิเคราะห์ ผู้วิจัยจัดเป็น 2 รูปเล่มคือ เล่มที่ 1 การเล่นของเด็กบ้านกลาง และเล่มที่ 2  
การเล่น การเข้าสู่วัฒนธรรมและการเรียนรู้ระเบียบสังคม

ผลงานที่นำมาเสนอในการเล่นของเด็กบ้านกลางเล่มนี้เน้นหนักทางด้าน  
โครงสร้าง วิธีการเล่น ประวัติการเล่น และข้อมูลเปรียบเทียบ เพื่อวางพื้นฐานสำหรับ  
การวิเคราะห์ด้านการเข้าสู่วัฒนธรรมและการเรียนรู้ระเบียบสังคม ผู้วิจัยเสนอวิธีการจัด  
ระบบประเภทการเล่นทั้งระบบสากลและประเภทวิเคราะห์เพื่อจุดประสงค์ในการวิเคราะห์  
ข้อวิเคราะห์กระบวนการถ่ายทอดการเล่น ตัวแปรในการเลือกการเล่น นอกจากนี้ ผู้วิจัย  
ยังเสนอข้อวิเคราะห์ประกอบการเล่นแต่ละชนิดอย่างละเอียดเพื่อแสดงให้เห็นว่า การเล่น  
ของเด็กไทยคงเช่นการเล่นของเด็กบ้านกลางนี้ควรแก่การสนใจอย่างยิ่ง ทั้งในด้านเอก-  
ลักษณะเฉพาะตัวแบบไทย ๆ และในด้านการศึกษาพัฒนาการของเด็ก โดยที่การเล่นพื้น ๆ  
ของเด็กนั้น เช่นเดียวกับกีฬา ประกอบด้วยพฤติกรรมการเล่น การเคลื่อนไหว ซึ่งฝึกทักษะ  
ฝึกใช้วัยวะส่วนต่าง ๆ รวมทั้งฝึกใช้ไหวพริบในการวางแผนเชิงชัยหรือประสานกำลัง  
ร่วมมือกัน รู้จักเสี่ยงเมื่อถึงคราวต้องเสี่ยง และรู้จักเสียสละเมื่อถึงคราวต้องเสียสละ  
เพื่อส่วนรวม

สำหรับข้อมูลด้านชีวิตความเป็นอยู่ของชาวบ้านกลาง ผู้วิจัยจะเสนอโดย  
ละเอียดในเล่มต่อไป พร้อมกับวิเคราะห์ด้านการเข้าสู่วัฒนธรรมและสังคม

ผู้วิจัยขอขอบคุณสมาคมสตรีอุดมศึกษาอเมริกัน (American Association  
of University Women) ผู้ให้ทุนวิจัยโครงการนี้ มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์  
และมนุษยศาสตร์ ผู้สนับสนุนโครงการแปลและเรียบเรียงผลงานวิจัยจากภาษาอังกฤษมา



เป็นภาษาไทยและจัดพิมพ์ Associate Professor Dr. Dan Ben-Amos และ  
Professor Dr. Kenneth S. Goldstein ภาควิชา Folklore and  
Folklife มหาวิทยาลัย Pennsylvania ให้ทั้งคำแนะนำ ตีพิมพ์และกำลังใจ  
ซึ่งช่วยให้ผลงานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ภาพเสกต์มีการเล่นหน้าปกและภายในเล่ม  
เป็นผลงานของ คุณอรุณศาสตร์ ตูลารักษ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภาวรรณ ตูยานนท์  
ให้ความร่วมมือช่วยอ่านตรวจทานแก้ไขต้นฉบับในฐานะบรรณาธิการเล่ม ซึ่งผู้วิจัยขอขอบคุณ  
ไว้ ณ ที่นี้

หากผลงานนี้ให้ข้อมูลที่ เป็นประโยชน์ต่อความรู้และความเข้าใจการเล่นของเด็กไทย ก็ขอมอบความดีนี้ให้แก่ชาวบ้านกลางที่ให้ความเป็นมิตรและข้อมูลความรู้อันเป็น  
พื้นฐานผลงานวิจัยและครอบครัวตระกูลฟิงส์นุท ที่ให้ความช่วยเหลือและต้อนรับผู้วิจัยให้  
พำนักอยู่ในครอบครัวด้วยความกรุณาเป็นกันเองเสมือนญาติสนิท

วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเตอร์สไน

## บ้านกลาง

บ้านกลางเป็นหมู่บ้านเก่าแก่ริมฝั่งแม่น้ำท่าจีน ไม่ไกลจากอ่าวไทยมากนัก บริเวณบ้านกลางในปัจจุบันเป็นที่อยู่อาศัยดั้งเดิมในอดีตมานานเท่าไรนั้นขาดหลักฐานกำหนดอายุแน่นอน แต่หลักฐานจากโบราณวัตถุและศิลปกรรมของวัดประจำหมู่บ้านให้แนวสันนิษฐานว่า บริเวณนี้คงจะเป็นที่ตั้งถิ่นฐานบ้านเรือนของชุมชนชาวพุทธมาแล้วอย่างน้อยตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาตอนต้น โดยมีวัดทางพุทธศาสนาตั้งอยู่ ณ บริเวณวัดใหญ่จอมปราสาทอันเป็นวัดประจำหมู่บ้านในปัจจุบัน (สำรวจ เทิงหนู 2511 : 91-94)

ปัจจุบัน ชาวบ้านกลางส่วนมากประกอบอาชีพโย่งเรือ และเป็นชนกลางขนส่งน้ำปลาจากโรงงานอุตสาหกรรมน้ำปลาในตัวจังหวัด บรรทุกเรือส่งจำหน่ายตามร้านค้าเขตพระนครธนบุรี อยุธยา สระบุรี และสุพรรณบุรี โดยเฉพาะตามแนวแม่น้ำลำคลองที่ถนนยังไม่เข้าไปไม่ถึง อาชีพทั้งสองทำเป็นในรูปการประกอบอาชีพร่วมกันในครอบครัว สามีภรรยา พ่อแม่ลูกหรือพี่น้องช่วยกันเดินทางประกอบอาชีพร่วมกัน ชาวบ้านส่วนมากตั้งถิ่นฐานอยู่ในบ้านกลางมานานับตั้งแต่ครั้งบรรพบุรุษและมีความสัมพันธ์เกี่ยวดองฉันทไมตรีญาติสืบต่อกันมาหลายชั่วคน หมู่บ้านข้างเคียงและชาวเมืองในตัวจังหวัดถือว่าชาวบ้านกลางมีขนบธรรมเนียมประเพณีและวิถีชีวิตความเป็นอยู่แบบไทย ๆ อย่างมากหมู่บ้านหนึ่ง



## 1 : วัฒนธรรมการเล่นของเด็กบ้านกลาง

ณ ลานเล่นบ้านกลางลานหนึ่ง แดดในยามบ่ายไม่กล้าจัดเหมือนดังเมื่อเช้าวาน  
บ้านไม้สองชั้นยกพื้นสูงทอดเงาหาบลานดินหน้าบ้าน

เด็กสามคนจากบ้านไม้เริ่มจับกลุ่มในเงาร่ม มินาน เด็ก ๆ จากบ้านถัดไปคอย ๆ  
ทยอยมารวมกลุ่ม ชวนกันเล่น เสียงร้องเพลง เสียงหัวเราะ เสียงบอกทิศทางวิ่ง ดัง  
ประสานสลัดกันกองลานเล่น

กลุ่มเล่นเริ่มเล่นโพงพาง เด็กคนหนึ่งยื่นกลางวงมีผ้าปิดตา เด็กอื่น ๆ จับ  
มือเป็นวง เดินหมุนรอบเด็กที่ถูกปิดตาพร้อมกับร้องเพลงโพงพาง

ครึ่งชั่วโมงผ่านไป หนึ่งชั่วโมงผ่านไป เด็ก ๆ ยังคงเล่นกันอย่างสนุกสนาน  
จากโพงพางเปลี่ยนไปเล่นหนูกินน้ำมันหมู จากหนูกินน้ำมันหมูเปลี่ยนไปเล่นกระต่ายขาเดียว  
เด็กฝ่ายหนึ่งกระโดดขาเดียวเขาวง พยายามแตะจับผู้เล่นฝ่ายตรงกันข้าม เด็กเล่นกระต่าย  
ขาเดียวเพียง 2 รอบก็หยุดเล่น ชวนกันไปนั่งพักใต้ร่มมะพร้าวมุมลานเล่น

สักครู่ อ่างซึ่งยืนเอนหลังฟังตนมะพร้าวพูดขึ้น

"คิดอะไรได้ไหมแล้ว โอ่ง อ้อย ที่จะหลับตา โอ่ง อ้อยเปลี่ยนที่กันนะแล้วที่  
จะทายว่าใครอยู่ที่ไหน"

อ่างหันหน้าเขาหาตนมะพร้าวพร้อมกับหลับตา โอ่ง อ้อย หัวเราะคิกคัก  
วิ่งเปลี่ยนที่นาที่ถัดมา อ่างหมุนตัวกลับ ซึ่งมีไปที่โอ่งขณะที่ยังหลับตาอยู่ "โอ่ง"

"ไม่ยอม อ่างทายถูกเพราะได้ยินเสียง" โอ่งประท้วง "เล่นใหม่อีกทีซิ"

อ่างยอมตาม หันหน้ากลับเขาหาตนมะพร้าวพร้อมกับหลับตา โอ่งกระซิบ  
กับอ้อยแล้วคอย ๆ ย่องเปลี่ยนที่กับอ้อย

อ่างหมุนตัวกลับ ชีทายชื่อ แต่คราวนี้ทายผิด

ถึงช่วงนี้ เด็กอื่น ๆ ที่เฝ้าดูอ่าง โอ่ง อ้อย เล่นนี้สนุกสนาน "เล่นด้วยคน เล่นด้วยคน"

อ่างคิดอยู่ชั่วครู่หนึ่งแล้วส่ง "คราวนี้เล่นกันหลายคน เล่นวิธีนี้ก็แล้วกัน ทุกคนยืน

เรียงแถวตรงนี้ พอที่หันหลัง หลับตา แล้วค่อยเปลี่ยนที่เหมือนโองกับอ้อย"

ทุกคนทำตาม ทุกคนพยายามขยับ ไม่ส่งเสียงดังขณะเปลี่ยนที่  
รอบถัดมา อาจเสนอว่า "รอบนี้ ที่หายชื่อใครถูก คนนั้นเป็นนะ" ทุกคนตกลง

สำหรับนักวิชาการวัฒนธรรมที่บ้านที่ศึกษาสังเกตการเล่นของเด็กในสภาพการ  
เล่นที่แท้จริงตามปกติ (natural playing context) เหตุการณ์ที่บรรยาย  
ดังกล่าวจัดว่าเป็นประสบการณ์ที่น่าตื่นตาตื่นใจอย่างยิ่ง หลังจากที่เฝ้าสังเกตดูเด็กเล่นติดต่อกัน  
เป็นเวลานาน พร้อมกับถ่ายภาพและจดบันทึกข้อมูลการเล่นวันหนึ่ง ผู้วิจัยก็ได้เห็นการคิดสร้าง  
การเล่นชนิดใหม่ขึ้นในกลุ่มเล่นที่สังเกตอยู่

การเล่นที่อาจผู้คิดเล่นเรียกว่า เล่นทาย เข้ากับสภาพการเล่นนั้นอย่างยิ่ง เด็ก ๆ  
ในกลุ่มเล่นได้เล่นติดต่อกันถึง 2 ชั่วโมง ทุกคนล้ากำลังเหนื่อย แต่ใจยังนึกสนุกอยากเล่น  
ต่อไป การเล่นทายของอาจไม่ได้ใช้กำลังความสามารถทางร่างกายมากเกินไปกว่าการขยับ  
เปลี่ยนที่ เมื่อเล่นจะเล่นเพียง 3 คน หรือมากกว่านั้นก็เล่นได้ เด็กที่นึกสนุกอยากเล่นก็วิ่งเล่น  
ได้ เด็กที่ยังเหนื่อย ต้องการพักต่อนั่งพักต่อไปโดยไม่ทำให้การเล่นต้องขาดลงไป

จากฉากที่บรรยาย จะเห็นได้อีกว่าวิธีการเล่นและกลยุทธ์ที่ใช้เรียบง่าย ๆ ไม่ใช่  
วิธีการสลับซับซ้อน อาจซึ่งเป็น "คนเป็น" อาจวิธีฟังจับเสียงและทิศทางผู้เล่นซึ่งเปลี่ยนที่  
และเมื่อไม่ได้ยินเสียงใช้วิธีทายเอา โองน่องอายุถัดจากอาจจับกลยุทธ์ของอาจได้จึงรับใช้กลยุทธ์  
ของเปลี่ยนที่ พยายามไม่ทำเสียงดังให้อาจจับได้ เป็นกลยุทธ์แท้ เช่นเดียวกับกลยุทธ์ "คนเป็น"  
ของอาจ

กลยุทธ์แท้ของโอง โองคิดขึ้นเองโดยมิได้รับคำบอกสอน ผู้ที่คุ้นเคยกับการเล่น  
บ้านกลางจะเห็นว่ากลยุทธ์เคลื่อนไหวเงี้ยวๆพยายามไม่ทำเสียงดัง เป็นกลยุทธ์ที่ใช้ในการเล่น  
โป่งแปะและขโมยลูกสาว เด็กๆยังผ่านการอบรมฝึกสอนจากผู้ใหญ่ให้ประพฤติเรียบร้อย ไม่  
ดื้อด่างใคร่ครวญ จากความคุ้นเคยทั้งในพฤติกรรมการเล่นชนิดอื่นและวิธีอบรมฝึกมารยาทใน  
สังคม เด็กที่เล่นทายจึงสามารถนำวิธีขยับ ไม่ส่งเสียงดัง-มาประยุกต์ใช้ได้ทันที ข้อควรสัง-  
เกตอีกประการหนึ่งคือ การทายซึ่ง "คนเป็น" หลับตา ไม่สามารถใช้ตา แต่ใช้หูและความทรง

จำเข้าช่วยแทน เป็นส่วนประกอบการเล่นโพงพางที่เด็กเล่นในลานเล่นเป็นเกมแรก เป็นไปได้ที่อาจผู้คิดการเล่นหายนำลักษณะพฤติกรรมจากการเล่นโพงพางมาดัดแปลงเมื่อคิดการเล่นหายขึ้น

วัฒนธรรมการเล่นของเด็กบ้านกลางคงรูปแบบประเพณีการเล่นดั้งเดิมไว้เป็นอันมาก เด็ก ๆ ยังคงเล่นเสื่อขามห้วย เล่นขี้มาโยนบอล เล่นอึดักเช่นเดียวกับที่รุ่นปู่ย่าตายายเคยเล่นการเล่นแข่งขันประมาณหนึ่งในสามเป็นการเล่นเกาเต้ เล่นกันมาในหมู่บ้านนับได้ประมาณ 80-85 ปีมาแล้ว เป็นอย่างน้อย จากการสัมภาษณ์สนทนากับหญิงชราวัย 85 ปีซึ่งอายุมากที่สุดที่บ้านกลาง ผู้วิจัยพบว่าหญิงชราผู้นี้เคยเล่นการเล่นเหล่านี้เมื่อสมัยเด็ก

ถึงแม่เด็กบ้านกลางจะรู้จักการเล่นดั้งเดิมเป็นจำนวนมาก การคิดการเล่นขึ้นมาใหม่ดั่งที่ยกมาบรรยายเป็นตัวอย่าง แสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมการเล่นบ้านกลางมีวิวัฒนาการมิได้ยืนตัวอยู่กับที่ วิธีการเล่นเรียนรู้สืบทอดจากรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง จากรุ่นปู่ย่าตาหวดไปยังรุ่นพ่อรุ่นแม่ รุ่นลูก ๆ รุ่นหลานและรุ่นเหลน จากกลุ่มเล่นที่บ้านไปยังกลุ่มเล่นที่โรงเรียน หรือจากกลุ่มเล่นที่โรงเรียนกลับมายังกลุ่มเล่นที่บ้าน การเล่นเรียนรู้สืบทอดต่อ ๆ กันไปพร้อมกับพัฒนาเพิ่มจำนวนวิธีการเล่นมากขึ้น การเล่นบางอย่าง ย้ายอาจนั่งดูหลานเล่นที่ลานหน้าบ้านเหมือนดั่งที่ตนเคยเล่นสมัยเด็ก การเล่นบางอย่างที่ย้ายเคยเล่นมา รุ่นหลานอาจเลิกเล่นการเล่นบางอย่างลูกหลานอาจดัดแปลงวิธีเล่นให้สนุกยิ่งขึ้น หรือให้สอดคล้องกับระเบียบแบบแผน สภาพความเป็นอยู่และสภาวะแวดล้อมของหมู่บ้านในขณะนั้น การเล่นบางอย่างของเด็กบ้านกลางรุ่นปัจจุบัน เป็นการเล่นใหม่ที่รุ่นปู่ย่าตายาย รุ่นพ่อรุ่นแม่ ไม่เคยเล่นมาก่อน ในจำนวนการเล่นที่ผู้วิจัยเก็บจากบ้านกลางนี้ นอกจากการเล่นหาย มีการเล่นที่เกิดขึ้นใหม่โดยเด็กบ้านกลางรุ่นปัจจุบัน 2 ชนิด นำมาจากโรงเรียนในตัวจังหวัด 3 ชนิด และนำมาเผยแพร่จากกรุงเทพ 1 ชนิด

### คำนิยามและประเภทการเล่น

เมื่อกล่าวถึงการเล่นของเด็ก ศัพท์ภาษาไทยที่ใช้ในภาษาพูดใช้คำว่า "เล่น" ไม่ว่าจะเป็นการเล่นโพงพาง เล่นเสื่อขามห้วยหรือเล่นหม้อข้าวหม้อแกง คำว่า "เล่น" นี้มิได้แยกการเล่นประเภท games ออกจากเล่นประเภท play แต่จากข้อมูลวิเคราะห์

ที่นำมาเสนอ ๗ ที่นี้จะเห็นว่า ถึงแม้จะไม่มีรูปศัพท์แยกประเภทการเล่นทั้งสองประเภท พฤติกรรมขณะเล่นของเด็กแสดงให้เห็นว่า เด็กมีจิตสำนึกและเข้าใจในความแตกต่างระหว่างประเภททั้งสอง

ผู้วิจัยขอเสนอเรียกการเล่นประเภท games ว่าการเล่นแข่งขัน และการเล่นประเภท play ว่า การเล่นไม่แข่งขัน

การเล่นแข่งขันประกอบด้วยพฤติกรรมการเล่นแบบอิสระ ไม่มีผู้บังคับกับ ผู้เล่น ๑ ด้วยความสมัครใจของตนเอง มีกฎเกณฑ์กติกาการเล่น กำหนดเวลา กำหนดสถานที่และมีการแข่งขันระหว่างผู้เล่นอย่างน้อย 2 ข้าง ผู้เล่นไม่อาจรู้ล่วงหน้าว่าฝ่ายใดจะเป็นฝ่ายแพ้ ฝ่ายใดจะเป็นฝ่ายชนะ การเล่นแข่งขันอาจมีการสวมบทบาทหรืออาจมีการกินตัวเล่น แต่โดยทั่วไปแล้ว ผู้เล่นไม่ได้รับสิ่งตอบแทนเป็นเงินหรือของมีค่า (Huizinga 1950 : 13 และ Caillois 1958 : 4-11) กำหนดเวลาหมายถึง กำหนดระยะเวลาว่างเบรเมื่อถึงช่วงตอนการเล่นตอนใด ส่วนกำหนดสถานที่หมายถึง สถานที่เล่นที่จำเป็นสำหรับการเล่นนั้น ๆ เช่น เมื่อเล่นโพงพางจำเป็นต้องมีลานกว้างพอสมควรสำหรับวิ่งได้ เล่นตาเซ่งต้องมีลานดินเรียบขนาดพอเหมาะสำหรับขีดตารางตาเซ่ง เป็นต้น

การเล่นไม่แข่งขัน โดยเหตุที่ไม่มีการแข่งขันผู้เล่นออกเป็นฝ่ายตรงกันข้ามเพื่อแข่งขันกัน การเล่นประเภทนี้จึงไม่มีแพ้ ไม่มีชนะ ส่วนมากมักไม่มีกติกาการเล่นตายตัว แต่อาจมีการสวมบทบาท เช่น เป็นคนซื้อคนขายในการเล่นขายของหรือเป็นนาค เป็นญาติพี่น้อง เป็นแขกรวมพิธีเมื่อเล่นนวงขนาด เป็นต้น

การเล่นแข่งขันเปลี่ยนประเภทเป็นการพนัน (gambling) เมื่อการแข่งขันมีการเสียเงิน ใต้เงินหรือของมีค่า (Caillois 1958) การเล่นแข่งขันยังแตกต่างจากกีฬา (sports) ซึ่งเป็นพฤติกรรมการเล่นที่ขาดความเป็นอิสระ กำหนดโดยองค์กรใดองค์กรหนึ่ง และเมื่อถึงวันเวลาที่กำหนด เช่น กำหนดแข่งฟุตบอล ผู้เล่นในที่ตกลงเล่นตามกำหนดจะเปลี่ยนเวลาเล่นตามอารมณ์หรือไม่เล่นเพราะวันนั้นไม่มีอารมณ์เล่นไม่ได้ กีฬาบางประเภท เช่น หวายนักมวยไม่ว่าจะชกแพ้หรือชนะได้เงินรางวัลค่าชกหรือได้รับรางวัลของมีค่าเป็นเรื่องตอบแทน

สำหรับการเล่นที่ประกอบด้วยผู้เล่นและลูก การเล่นชนิดนี้ ๆ จะเป็นการเล่นประเภทใดขึ้นอยู่กับว่า จะมองการเล่นนั้นจากทัศนะของผู้ใด เช่น มวย จัดว่าเป็นกีฬาสำหรับนักมวย แต่เป็นกีฬาผสมกับการแข่งขันสำหรับผู้ทั่ว ๆ ไป โดยที่ระยะเวลาแข่งกำหนดโดยสนามมวย แต่ผู้ที่มีอิสระในการเลือก จะถูกก็ได้ จะไม่ถูกก็ได้ สำหรับผู้ที่วางเงินเดิมพันนั้น มวยคือการพนัน แข่งมาเป็นที่ฬาการแข่งขั้นหรือการพนันสุดแต่ว่าผู้ดูนั้น ๆ จะแทงมาขณะถูกด้วยหรือไม่

ในช่วงที่ผู้วิจัยเข้าไปศึกษา บ้านกลางมีประชากร 160 คน ในจำนวนนี้ครึ่งหนึ่งหรือ 79คนเป็นเด็กที่อยู่ในวัยที่ชอบเล่น เด็กบ้านวัดเก่ามีการเล่นแข่งขัน 69 ชนิด การเล่นไม่แข่งขัน ซึ่งผู้วิจัยคำนวณจากการเล่นที่เล่นกันแต่หลายและเล่นกันไม่ต่ำกว่า 3 ครั้ง มี 32 ชนิด เมื่อเทียบอัตราส่วนจำนวนการเล่น 111 ชนิด ต่อจำนวนเด็ก 79 คน จัดว่าเด็กบ้านวัดเก่ามีชีวิตการเล่นที่ตื่นตัวและน่าสนใจอย่างยิ่ง

กีฬาประกอบการเล่นและกระบวนการก่อนเล่น

การเล่นแข่งขันของบ้านกลางทุกชนิดซึ่งประกอบด้วยผู้เล่นอย่างน้อย 2 ฝ่าย จะต้องเริ่มด้วยกระบวนการก่อนเล่น กระบวนการก่อนเล่นคือ กระบวนการวิธีในการเลือก "คนเป็น" และเมื่อมีการแข่งขันกันระหว่าง 2 ฝ่าย ใช้กระบวนการก่อนเล่นตัดสินว่าใครอยู่ฝ่ายไหนทีมไหน และฝ่ายไหนเป็นฝ่ายโจมตีฝ่ายไหนเป็นฝ่ายรับ

การเล่นบ้านกลางส่วนมากเริ่มด้วยกระบวนการก่อนเล่น 1-3 วิธี แล้วแตชนิดของการเล่น ผู้ที่ไม่เล่นเคยกับการเล่นของเด็ก เห็นเด็กจับกลุ่มลงมือเล่นอาจสงสัยว่า เด็กตัดสินเลือกวิธีกระบวนการก่อนเล่นสำหรับการเล่นนั้น ๆ อย่างไร เด็กส่วนมากเลือกวิธีเดียวกันและเลือกได้ถูกต้องโดยไม่ต้องมีผู้บอกบท จากการสังเกตการเล่นในบ้านกลางและวิเคราะห์ว่าทำไมเด็กจึงเลือกวิธีนั้นสำหรับการเล่นอย่างนั้นและเลือกอีกวิธีหนึ่งหรือหลายวิธีรวมกันสำหรับการเล่นอีกอย่างหนึ่ง ผู้วิจัยพบว่ากระบวนการก่อนเล่นแต่ละวิธีมีผลลัพธ์ตายตัว อาจแบ่งกรรมวิธีที่ใช้ในบ้านวัดเก่าออกได้เป็น 6 วิธี คือ

1. วิธีแบ่งข้างแบ่งทีม วิธีนี้ใช้เมื่อจำเป็นต้องแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ข้าง และผู้เล่น



รูปทรงขนาดใกล้เคียงกันตั้ง เช่นกลุ่มเล่นที่โรงเรียนซึ่งเป็นกลุ่มเพื่อนนักเรียนชั้นเดียวกัน  
 วิธีแบ่งข้าง ผู้เล่นจะโบกมือไปมาเบื้องหน้าพร้อมกับร้องบทแบ่งข้างพร้อม ๆ กัน ตัวอย่างเช่น  
 8 คน แบ่ง 2 ข้าง ๆ ละ 4 คน ก็จะใช้ทรงแบ่งข้าง "โออาจับคู่สี่" เมื่อ  
 ร้องถึงคำสุดท้าย ผู้เล่นแต่ละคนจะกว้าหรือหงายฝ่ามือพร้อมกัน ผู้เล่นในกลุ่มเมื่อกล่าวถึงความอยู่  
 ข้างหนึ่ง ผู้เล่นในกลุ่มเมื่อหงายฝ่ามืออีกข้างหนึ่ง ปกติมีการกว้าหรือหงายฝ่ามือข้างนี้หลาย  
 ครั้งเพราะบ่อยครั้งที่สามารถแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ข้าง ได้จำนวนเท่ากันจากกรรมวิธีกว้าหรือหงาย  
 ฝ่ามือในครั้งแรก

2. วิธีจำปี-จำปา ใช้ในการแบ่งข้างในลานเล่นที่บ้าน ซึ่งผู้เล่นมีวัยและขนาดต่าง  
 กัน ผู้เล่นอายุมากที่สุด 2 คน มักจะได้เป็นหัวหน้าทีมโดยการสละของที่ ๆ นอง ๆ ใน  
 กลุ่มผู้เล่นคนอื่นจับคู่โดยพยายามให้ขนาดและความสูงของคู่เท่ากันหรือใกล้เคียงกัน(ในการ  
 เล่นบาสเกตบอล แต่ละคู่ต้องเพศเดียวกันด้วย) ผู้เล่นแต่ละคู่ตกลงกันอย่างลับ ๆ ว่า คนหนึ่ง  
 คือจำปา อีกคนหนึ่งคือจำปี หลังจากนั้นหัวหน้าทีมทั้งสองจะเลือกจำปีหรือจำปาจากแต่ละคู่ วิธี  
 เลือกจำปี-จำปาที่เร็วที่สุดคือ ในช่วงตอนหลังสุด แทนที่หัวหน้าทีมจะต้องเลือกจำปีหรือจำปา  
 จากผู้เล่นแต่ละคู่ หัวหน้าคนหนึ่งจะเลือกจำปีแล้วร้องเรียก "ใครเป็นจำปี อยู่ข้างหนึ่ง" อีก  
 คนหนึ่งเรียก "ใครเป็นจำปา อยู่ข้างนี้" โดยการเลือกวิธีนี้จะได้ผู้เล่น 2 ข้าง ที่มีขนาด  
 และสามารถใกล้เคียงกัน

3. วิธีเลือกผู้เล่นสวมบทบาท 2 คน วิธีนี้ใช้เมื่อการเล่นจำเป็นต้องมีผู้เล่น 2  
 คนสวมบทบาท เช่น เป็นพองและเชงูในการเล่นลูกหินหาง เป็นคนถือเชือกขางรัดในการเล่น  
 กระโดดขาง

วิธีเลือก ผู้เล่นโบกมือไปมาเบื้องหน้าพร้อมกับร้อง "อานอชออก" เมื่อร้องถึงคำ  
 สุดท้ายผู้เล่นแต่ละคนกว้าหรือหงายฝ่ามือพร้อมกัน ถ้ามีผู้เล่น 8 คน ในการกว้าหรือหงายมือครั้งแรก  
 ผู้เล่น 3 คนหงายมือ ผู้เล่นอีก 5 คนกว้ามือ ผู้เล่น 3 คนจะเดินออก ที่เหลืออีก 5  
 คน เล่น "อานอชออก" ต่อไปอีกจนในที่สุดเหลือเพียง 2 คน สำหรับเป็นผู้สวมบทบาท

4. วิธียื่นมือ ไข่เลือก "คนเป็น" หรือเมื่อมีผู้เล่นสวมบท 2 คน ใช้ตัดสินว่า คนไหนรับบทบาทใด วิธียื่นมือ ผู้เล่นที่เหลือ 2 คนสุดท้ายจากการใช้วิธีที่ 3 ร้อง "อ้อซุ่ม" พร้อมกัน (อ้อซุ่ม ย่อมาจาก ย่ายี้ เป๋ป๋ปิ้งฉุบ หรือย่ายี้ เป๋ป๋ปิ้งฉับ) เมื่อถึงคำว่า "ซุ่ม" ผู้เล่นซึ่งเอามือซึ่งกำไว้ข้างหลังชูออกมาข้างหน้าพร้อมกันในรูป

- (1) กำเป็น คือ หิน
- (2) นิ้วชี้และนิ้วกลางชูออก คือ กรรไกร
- (3) หงายฝ่ามือ คือ กระจต

การตัดสินใช้กฎที่ว่า กระจตชนะหินเพราะกระจตห่อหินได้ (ผู้เล่นออกมือ กระจตจะกำมือไปหุ้มกำปั้นผู้เล่นที่ออกมือหิน ทำที่ว่าห่อหิน) กรรไกรชนะกระจต (ผู้เล่นออกกรรไกร มักยื่นมือไปค้ำมือคนออกกระจต ทำที่ว่าค้ำกระจต) และหินชนะกรรไกร เพราะหินตอกหุบกรรไกรได้ (ผู้เล่นออกมือหินทำท่าหุบกรรไกร)

ผู้เล่นที่แพเป็น "คนเป็น" หรือสวมบทบาทที่น้อยกว่า

5. วิธีโออาสามลีบ ใช้เมื่อมีผู้เล่นหลายคนและต้องเลือก "คนเป็น" หนึ่งคน ในกรณีที่ 3 หากใช้วิธีที่ 3 รวมกับวิธีที่ 4 จะใช้เวลาสำหรับกระบวนการก่อนเล่นนานเกินไป ทำให้เหลือเวลาเล่นจริง ๆ น้อย ๆ มากไป วิธีโออาสามลีบนี้ผู้เล่นจะยื่นเป็นวง โบกมือ ไปมาข้างหน้าพร้อมร้อง "โออาสามลีบ" เมื่อถึงคำ "สามลีบ" ทุกคนหงายฝ่ามือพร้อมกัน ผู้เล่นคนหนึ่งจะเป็นใครก็ได้เริ่มนับไปรอบ ๆ ผู้เล่นที่ตกเลข 30 คือ "คนเป็น" บางครั้งโดยเจตนาเมื่อมีเวลาเล่นน้อย ผู้เล่นจะใช้วิธีลัด ตัดบทร้อง "โออาสามลีบ" และกรรมวิธีหงายมือออก คงไว้แต่การนับผู้เล่นถึงเลข 30 อย่างเดียวเพื่อประหยัดเวลา

6. วิธีตอกำปั้น ไข่เลือก "คนเป็น" เมื่อมีผู้เล่นไม่เกิน 8 คน ในกรณีที่ 3 ผู้เล่นน้อยคนใช้กำปั้นทั้งสองมือ หากมีผู้เล่นมากถึง 6-8 คน ใช้กำปั้นมือเดียว

ผู้เล่นนั่งลงกำมือนิ้วหัวแม่มือชี้ขึ้น ตอกำปั้นซึ่งกันและกัน ผู้เริ่มกำปั้นแรกกลางสุด นับ 1 ผู้ตอกำปั้นที่ 2 เหนือขึ้นไปนับ 2 ตอกำปั้นสลับเปลี่ยนกันไปพร้อมกันนับจนนับครบ 30 เจาะรองกำปั้นที่ 30 คือ "คนเป็น"

ในช่วงการต่อกำปั้นนั้น ขณะที่กำปั้นสูงขึ้น ๆ ผู้เล่นจะถอย ๆ เปลี่ยนจากท่าหนึ่งจนเป็นท่าอื่น ท่าเขย่งและนั่งลงใหม่เมื่อขึ้นกำปั้นสูงจนต่อไม่ไต่ถึง

วิธีต่อกำปั้นนี้ ผู้วิจัยสังเกตเห็นเด็กเล็ก ๆ อายุ 3-4 ขวบ เล่นกันอย่างสนุกสนาน ทำนองการเล่นชนิดหนึ่งโดยไม่ต้องการหลังท้ายการเล่นอื่น ในวงเล่นของเด็กที่มีอายุสูงกว่านี้ เด็ก ๆ ใช้วิธีต่อกำปั้นนาน ๆ ครั้ง เพราะกรรมวิธีที่ใช้เวลานานรวมทั้งใช้กับคนเล่นได้น้อยคน ในลานเล่นที่โรงเรียน กลุ่มเล่นจะเป็นกลุ่มใหญ่และมีเวลาหยุดพักเล่นไม่นาน เด็กจะเลือกกระบวนการก่อนเล่นวิธีที่เร็วที่สุดเพื่อที่จะได้ลงมือเล่นจริง ๆ ได้เร็ว

เมื่อพิจารณากระบวนการก่อนเล่นดังกล่าวอย่างใกล้ชิด จะเห็นว่าทุกวิธีมีความลึกลับ ตื่นเต้น สนุกอยู่ในตัว ผู้เล่นไม่อาจรูล่วงหน้าว่าใครจะต้องเป็น "คนเป็น" หรือใครจะอยู่ข้างไหน จึงให้ความเป็นการเล่นนี้คงทนก่อนลงมือเล่นแข่งขันจริง ๆ เอกลักษณะของกระบวนการก่อนเล่นอีกประการหนึ่งคือ ความยุติธรรมในการแบ่งข้าง กระบวนการก่อนเล่นจัดให้คู่ต่อสู้ทั้ง 2 ฝ่าย มีสมาชิกในทีมเท่าเทียมกันและขนาด ความสามารถใกล้เคียงกัน การเลือก "คนเป็น" "คนส่วนพ" ให้ความยุติธรรมโดยที่ผู้เล่นแต่ละคนเป็นฝ่ายตัดสินใจด้วยตนเองว่าจะออกมือในรูปกรรไกร หิน หรือกระดาษ และจะคว้ามือหรือหงายมือ ในวิธีโออาสามลิล ผู้เล่นคนใดจะตกเลข 30 ขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจตามทฤษฎี game theory ส่วนวิธีต่อกำปั้น ผู้เล่นคนใดต่อกำปั้นเป็นคนที 30 ขึ้นอยู่กับโอกาส หรือ chance ตามทฤษฎีความน่าจะเป็น (probability theory)

ตัวแปรในการเลือกการเล่น

เมื่อวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นของเด็กบ้านกลางพร้อมด้วยสภาวะแวดล้อมทั้งหมด ขณะเล่น (total playing context) ผู้วิจัยพบว่ากระบวนการเลือกเล่นของเด็กบ้านกลางมีส่วนสัมพันธ์โดยตรงกับองค์ประกอบด้านวัฒนธรรมและสังคม ภาวะแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ของหมู่บ้าน ของลานเล่นและองค์ประกอบอื่น ๆ อันเกี่ยวเนื่องกับกระบวนการเล่นและโครงสร้างการเล่น องค์ประกอบเหล่านี้มีอิทธิพลเป็นตัวแปร (variables) กำหนดว่าเมื่อใด ที่ไหน ควรเล่นอะไร และใช้อุปกรณ์การเล่นชนิดใด เมื่อใดเล่นเลือกช่วยได้ เมื่อใดเล่นเสีย

ข้ามห้วยไม่ได้ เมื่อใดควรเล่นหมากเก็บ เมื่อใดเล่นหมากเก็บได้ แต่เล่นเสียข้างห้วย  
เหมาะกว่า องค์ประกอบอันมีบทบาทเป็นตัวแปรนี้ ได้แก่

1. สภาพทางภูมิศาสตร์ เช่น สภาพดินฟ้าอากาศและจังหวัดน้ำขึ้นน้ำลง ระหว่าง  
เดือนกรกฎาคมจนถึงปลายเดือนมกราคมอันเป็นฤดูมรสุม ผันตฤกษ์ติดต่อกันเป็นเวลานาน ประกอบ  
กับสภาพบ้านกลางตั้งอยู่ในที่ราบลุ่มริมเขื่อนน้ำ ลักษณะดินเป็นดินเลนและดินเหนียวไม่เอื้อต่อการ  
ระบายน้ำ ลานเล่นซึ่งที่โรงเรียนและที่บ้านจึงมีน้ำเจิ่งระหว่างฤดูฝน เด็ก ๆ ไม่อาจเล่นในลาน  
เล่นได้เช่นเคย นอกจากนี้ ระหว่างเดือนพฤศจิกายนจนถึงปลายเดือนกุมภาพันธ์ซึ่งปกติฝนตกไม่  
มากนักเพราะเป็นฤดูหนาว แต่บริเวณบ้านกลางยังมีน้ำเจิ่งระหว่างช่วง 2-3 วันของวันขึ้น  
14-15 ค่ำ และวันแรม 14-15 ค่ำ อันเป็นช่วงน้ำขึ้น ระดับน้ำในเขื่อนน้ำสูงลงและไหลมาเข้าหา  
ในหมู่บ้าน เด็กไม่อาจเล่นในลานเล่นได้เช่นเดียวกัน ระหว่างช่วงทั้งสองนี้รวมทั้งในระหว่าง  
ฝนตก เด็ก ๆ ต้องเล่นบนบ้านหรือใต้ถุนบ้าน ที่โรงเรียนเด็กก็ชกกันดินรอบตัวเรือนโรงเรียน  
และใต้ถุนโรงเรียนสูงเพียง 2 ฟุตครึ่งเป็นที่นั่งเล่น โดยเหตุที่สถานที่เล่นในบริเวณเหล่านี้  
คับแคบและเด็กต้องรวมเล่นในบริเวณเดียวกันมากจน เด็กจึงต้องเลือกการเล่นประเภทที่ไม่  
ต้องการเนื้อที่มากสามารถเล่นได้ในสถานที่จำกัดดังกล่าว เช่นเล่นหมากเก็บ เล่นเป่ากบ  
เป็นต้น

2. ภารกิจในวัดนธรรม ระยะเวลาในการเล่นมีน้ำเจิ่งใช้เล่นไม่ได้ เด็กนักเรียนอีก  
ส่วนหนึ่งจะแยกย้ายกันเล่นตามห้องเรียนของตน แต่โดยเหตุที่โรงเรียนรัฐบาลบ้านกลางไม่มี  
ห้องทำงานสำหรับครูแต่ละคน ระหว่างหยุดพักครูบางคนใช้ห้องเรียนเป็นห้องพักผ่อนหรือเตรียม  
การสอน เด็กที่เล่นในห้องเรียนจึงต้องเกรงใจครู ไม่อาจเล่นประเภทที่ส่งเสียงดังหรือวิ่งตะแคง  
โครมครามได้ ในช่วงเดียวกันนี้ เมื่อกลับถึงบ้านเด็กจะเล่นบนบ้านหรือใต้ถุนบ้านซึ่งส่วนมากเป็น  
เนินดินสูง น้ำท่วมไม่ถึง แต่ทั้งบนบ้านและใต้ถุนบ้าน ผู้ใหญ่มักทำงาน บางทีพักผ่อน นั่ง  
เล่นนอนเล่นหรือคุยกัน เด็ก ๆ จึงได้รับการอบรมให้รู้จักเกรงใจผู้ใหญ่ จึงมักจะเลือกการเล่นที่  
เล่นได้เงียบ ๆ ไม่ส่งเสียงดังให้เป็นที่รบกวนผู้ใหญ่ การเล่นในช่วงบ่ายหลังเลิกเรียน เล่น  
ตามใต้ถุนบ้านหรือใต้โรงไม้รอเวลาไหลานเล่นหมากบนแดดอ่อน ระหว่างการเล่นบนบ้านกลางคือ

ล้วนแต่เป็นการเล่นประเภทเดียวกัน โดยมีกำหนดความเกรงใจผู้ใหญ่ที่อยู่ใกล้เคียงเป็นแนวจำกัด

3. ทักษะคติเกี่ยวกับเพศ การเล่นชนิดที่เด็กเลือกเล่นที่โรงเรียนจะแตกต่างกับการเล่นชนิดที่เลือกเล่นที่บ้าน ยกเว้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเล่นที่โรงเรียนซึ่งเป็นกลุ่มเล่นตามชั้นและเพศ ถือว่าการเล่นบางชนิดเป็นการเล่นของ "ผู้ชาย" การเล่นบางชนิดเป็นการเล่นของ "ผู้หญิง" ในกลุ่มเล่นที่บ้าน เส้นแบ่งเขตการเล่นของเด็กผู้หญิงและของเด็กผู้ชายเปลี่ยนรูปจำนวนการเล่นเฉพาะของเด็กผู้ชายหรือเฉพาะของเด็กผู้หญิงลดน้อยลง การเล่นที่เล่นโด่ทั้งชายและหญิงเพิ่มจำนวนมากขึ้น ทักษะคติเกี่ยวกับเพศจึงมีอิทธิพลกำหนดชนิดการเล่นในสถานที่เล่นแต่ละสถานที่

4. จังหวะวันที่เล่น ระหว่างเปิดภาคเรียนเวลาเล่นระหว่างหยุดพักจำกัด เด็กนักเรียนจะเล่นในลานเล่นที่โรงเรียน แม้แดดจะกลาร้อนจัด แต่เมื่อถึงวันหยุดเสาร์ อาทิตย์ วันหยุดราชการ และระหว่างปิดเทอม เด็กไม่ต้องไปเรียน มีเวลาเล่นเกือบตลอดวัน ขณะที่ลานข้างนอกยังร้อน แดดจัด เด็ก ๆ มักจะนั่งเล่นใต้ถุนบ้านบาง ใต้ต้นไม้บาง เล่นการเล่นที่ไม่จำเป็นต้องใช้เนื้อที่มากภายในเงาร่ม ตกเย็นแดดอ่อนจึงออกวิ่งเล่นในลานบ้านหลังจากนั่งเล่น เล่นในที่แคบ ๆ มาตลอดวัน ช่วงนี้เด็กมักเลือกการเล่นที่มีกิจกรรมโคโลโลดเต้น วิ่งไปวิ่งมา ลานเล่นกว้าง เล่นการเล่นประเภทที่ไล่สัตว์

5. กำหนดระยะเวลาที่มีสำหรับเล่น เวลาที่มีสำหรับเล่นในการเล่นแต่ละครั้งเป็นตัวกำหนดชนิดการเล่น เด็กรู้จักเลือกชนิดการเล่นให้เหมาะสมกับเวลาที่มีอยู่ การเล่นบางชนิดสามารถเล่นจบเกมได้ภายในระยะเวลาสั้น ๆ การเล่นบางชนิดจำเป็นต้องใช้เวลานาน จึงจะจบเกม ยกตัวอย่างเช่น ถ้ามีเวลาเล่นเพียง 10 นาที เด็กจะไม่เลือกเล่นมากเก็บ เพราะเวลาเล่นไม่พอ แต่การเล่นมอญซ่อนผ้าหรือเป่ากบจะเล่นได้หลายรอบ

6. อุปกรณ์การเล่น เด็กบ้านกลางเรียนรู้และสืบทอดประเพณีการเล่นจากการเล่นกับญาติพี่น้องในลานเล่นที่บ้านและกับเพื่อน ๆ ในลานเล่นที่โรงเรียน การเรียนรู้จากกันและกันรวมการเรียนรู้วิธีประดิษฐ์อุปกรณ์การเล่น และวิธีหาอุปกรณ์การเล่นจากวัสดุต่าง ๆ ที่มีอยู่ในหมู่บ้านและบริเวณโรงเรียนด้วย



ยกเว้นลูกหิน ลูกบอลยางและวาวว้างมีผู้นำมาขายในหมู่บ้าน เด็กบ้านกลางประดิษฐ์ และหาอุปกรณ์การเล่นด้วยตนเอง ในการเล่นที่โรงเรียนหากเป็นการเล่นที่คงใช้อุปกรณ์การเล่นเด็กมักเลือกการเล่นที่ใช้อุปกรณ์เล็กๆ เอาติดตัวไปโรงเรียนได้สะดวก หรือหาวัสดุประดิษฐ์ได้ในบริเวณโรงเรียน ประดิษฐ์อุปกรณ์การเล่นที่ไม่ต้องเสียเวลามากนักเพราะเวลาเล่นมีน้อย เช่น หาก่อนหินเล็ก ๆ 5 ก้อนมาเล่นหมากเก็บ ใช้ก้อนหิน สตางค์ หรือกระดาษเป็นก้อนกลม ๆ เป็นตัวเดินเล่นเสื่อตกตั้ง เมื่อเล่นที่บ้านมีเวลามากและมีอุปกรณ์การเล่นใกล้ตัวสะดวกกว่า เด็กจึงเล่นการเล่นเช่น จุกกะหลุมซึ่งต้องใช้ทั้งกระดุกหัวปลาและหอยเป็นจำนวนมากเป็นตัวเล่น หรือเล่นหม้อข้าวหม้อแกงซึ่งต้องใช้มีดเห็นใบไม้ ดอกไม้ มีจานชามเก่า หรือกะลา ทำเป็นจานชาม กะทะ หม้อหุงข้าว การเล่นที่คงใช้อุปกรณ์การเล่นใหญ่เกาะเกาะ เอาติดตัวไปโรงเรียนไม่สะดวก เช่น เล่นการฟักไข่ ใช้กานมะพร้าวเป็นไข่กา เด็กบ้านวัดเก่านิยมเล่นที่บ้าน ไม่เล่นที่โรงเรียนเช่นกัน

ภาวะแวดล้อมของหมู่บ้านยังเป็นเครื่องกำหนดลักษณะอุปกรณ์การเล่น กำหนดว่าหมู่บ้านใดใช้อะไรเป็นอุปกรณ์ เช่น บ้านวัดเก่านิยมเล่นลูกตุ้ม ใช้เมล็ดมะขามสำหรับเล่นอีตัก เล่นชิตเขียน หมู่บ้านอีกแห่งหนึ่งมีต้นน้อยหน่าหรือทางบ้านซื้อหน่าน้อยหน่ามารับประทาน เด็กก็ใช้เมล็ดน้อยหน่า ทำอุปกรณ์บางอย่างโดยเฉพาะประเภทที่ขลุ่ยและสัตว์ โอกาสที่จะหาได้ขึ้นอยู่กับฤดูของสิ่งนั้น ๆ เด็กบ้านกลางจะเล่นอีตักและชิตเขียนในฤดูมะขามสุก เล่นที่ใดเฉพาะหน้าที่หมู่บ้านพริกบริเวณวัดออกดอกไถขนาดขอเหมาะสำหรับเก็บมาเป็นไม้ ปลากระต๊อจะเล่นกันในช่วงระชน้ำลดเพราะเป็นระยะที่หาปลากระต๊อได้ตามฤดูกาล บละเล่นวาวในฤดูลมว่าเป็นต้น การหาอุปกรณ์การเล่นประเภทดังกล่าวจึงจำเป็นต้องอาศัยความรู้เกี่ยวกับสัตว์ พืชผล ที่สืทางลม และอื่น ๆ อันเป็นสภาพแวดล้อมของหมู่บ้าน จึงหาวัสดุที่หาอุปกรณ์การเล่นนั้น ๆ ได้จึงเป็นตัวกำหนดหน่าการเล่นที่ใช้อุปกรณ์นั้น ๆ

7. จำนวนผู้เล่น สำหรับเด็กการเล่นคือการเกี่ยวข้องกับสิ่งสรรคที่สำคัญในสังคมระดับเด็ก เมื่อเด็กรวมกลุ่มเล่นด้วยกันมากจน จะเลือกการเล่นที่ทุกคนสามารถร่วมลงเล่นได้โดยมีโครงสร้างการเล่นที่คนเล่นหลายคนได้ เป็นการเพิ่มระดับการสร้างสรรค์สิ่งในการเล่น

ของเด็กกล่าวว่า "เล่นได้สนุกกว่า" การเล่นเกมนี้ได้แก่กระโดดยาง เสือข้ามห้วย ซ่อนหา แต่ก็มีผู้เล่นน้อยคน ไม่สามารถเล่นเกมที่ตองไชผู้เล่นมากคนได้หรือถ้าเล่นก็ไม่สนุก เด็กจะเลือกการเล่นประเภทแข่งขันตัวต่อตัว เช่น เล่นหมากเก็บ เล่นจ๊กกะหลุม เล่นอ้อตัก เป็นต้น

8. จากและบรรยากาศ เมื่อเล่นการ เล่นประเภทสวมบทบาท เด็กบ้านกลาง จะพยายามเลือกจากและบรรยากาศให้ใกล้เคียงความเป็นจริงเท่าที่สามารถจะทำได้ ดังนั้น การเล่นไอเซโอโซง ไอเซและไม จึงนิยมเล่นที่บ้านซึ่งมีบรรยากาศ จากแม่น้ำ หาน้ำจริง ๆ ช่วยเสริมจินตนาการขณะเล่น จากการเล่นสวมบทบาทแม่ไล่ดี คือจากการล้างจานชามที่บ้าน ทำจานชามแตก เมตองการลงโทษ แต่พยายามช่วยหลานโดยขัดขวางห้ามปรามแม่ การเล่นนี้เล่นในลานเล่นที่บ้าน สำหรับการ เล่นโจรปล้นนั้นตรงกันข้าม นิยมเล่นที่โรงเรียนซึ่งมีผู้เล่นมากคนรวมทั้งมีกันดิน พงไม้ในบริเวณโรงเรียน เหมาะสำหรับเป็นฉากการดักขุมโจรดีของผู้เล่นทั้งฝ่ายโจรและเจ้าหน้าที่ บรรยากาศฉากที่เห็น ที่ได้รับความประทับใจ ยังชวนใจให้เด็กมีกสนุกเล่นเลียนแบบบาง เด็กบ้านกลางนิยมเล่นบวชนาคระยะเข้าพรรษาเลียนจากการบวชนาคที่ได้เห็นที่วัดประจำหมู่บ้าน

ตัวแปร	ประเภทการเล่น	ชนิดการเล่น	สถานที่เล่น	หน้าเล่น
ฤดูกาลดินฟ้าอากาศ น้ำขึ้นน้ำลง	X		X	X
ค่านิยมในวัฒนธรรม	X			
ทัศนคติเกี่ยวกับเพศ		X	X	
จังหวัดวันทีเล่น	X		X	
กำหนดระยะเวลาทีมีสำหรับเล่น		X	X	
อุปกรณ์การเล่น		X	X	X
จำนวนผู้เล่น	X	X		
จากและบรรยากาศ		X	X	X

ตารางที่ 1 แนวกำหนดการเล่นจากตัวแปร

ตารางที่ 1 แสดงให้เห็นแนวกำหนดการเล่นโดยผลของอิทธิพลตัวแปร 8 ประการ ดังกล่าว ในตาราง "ประเภทการเล่น" หมายถึง ประเภทการเล่นในขอบเขตจำกัดหรือการเล่นในขอบเขตไม่จำกัดซึ่งผู้วิจัยจัดแบ่งประเภทการเล่น "ชนิดการเล่น" หมายถึงการเล่นแต่ละอย่าง เช่น เล่นกระโตกหย่าง เล่นซ่อนหา เป็นต้น

ฉ. ลานเล่นแต่ละแห่งและในสถานการณ์แต่ละแบบ เด็กเลือกการเล่นประเภทใดชนิดใด มีองค์ประกอบดังกล่าวเป็นตัวแปรกำหนด แต่ทั้งนี้มิได้หมายความว่า ก่อนเล่นเด็กจะจับกลุ่มปรึกษากันก่อนว่ามีองค์ประกอบใดเข้ามาเกี่ยวข้อง ยกเว้นแต่เด็กเล็ก น้อย ๆ ในกลุ่มซึ่งยังต้องเรียนรู้ ผู้เล่นส่วนมากมีประสบการณ์การเล่นมานาน ผ่านการปรับปรน (assimilation) เด็กสนใจเขาใจภาวะแวดล้อมขณะเล่นในแต่ละโอกาสเป็นอย่างดี และสามารถเลือก การเล่นที่เหมาะสม ในจำนวนการเล่นที่เด็กสามารถเล่นได้ เล่นได้สนุก ทุกครั้งที่โอกาสรวมกลุ่มเล่น มีเวลาเล่นพอ มีอุปกรณ์การเล่นพร้อม ในที่สุดการที่เด็กจะเลือกเล่นอะไรนี้จะมีองค์ประกอบทางสังคมตามการปฏิบัติต่อกันทางสังคม สถานภาพและลำดับชั้นทางสังคมของผู้เล่นเข้ามาเกี่ยวข้อง

การจัดประเภทการเล่นแข่งขัน

จากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กบ้านกลางควบคู่กับสภาพแวดล้อมขณะเล่น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแนวทางเลือกการเล่นนั้นเป็นผลสืบเนื่องมาจากองค์ประกอบหรือตัวแปรดังกล่าว ผู้วิจัยจึงแบ่งการเล่นประเภทแข่งขันออกเป็น 2 ประเภท คือ การเล่นในขอบเขตจำกัด และการเล่นในขอบเขตไม่จำกัด วิธีการแบ่งประเภทนี้ไม่ใช่ศัพท์ "กลางแจ้ง" "ในร่ม" ซึ่งใช้ในวงการกีฬา เพราะคำ "กลางแจ้ง" "ในร่ม" ให้ความหมายลักษณะรูปแบบที่แท้จริงของการเล่นไม่เพียงพอ

1. การเล่นในขอบเขตจำกัด เมื่อเล่นการเล่นประเภทนี้ภาวะแวดล้อมและจังหวะวันเวลาที่เล่นยังผลให้เด็กต้องเล่นในขอบเขตจำกัด การเล่นประเภทนี้ได้แก่ หมากเก็บ เป่ากบ เลี้ยงคาง เป็นต้น ซึ่งเล่นในฤดูร้อนและช่วงหน้าร้อนเมื่อน้ำท่วมลานเล่น ต้องเล่นบนบาน ใต้ถุนบ้าน

ในห้องเรียน โต๊ะโรงเรียนและกันดินแคบ ๆ รอบตัวโรงเรียน ดังที่กล่าวแล้ว ในหัวข้อข้างบน เด็กถูกกำหนดให้เล่นในวงจำกัด ต้องเล่นในสถานที่แคบ ๆ และยังมีผู้ใหญ่หรือครูอยู่ใกล้ ๆ ทำให้ต้องเล่นเงียบ ๆ ไม่ส่งเสียงดังให้เป็นที่รบกวนผู้ใหญ่ ระหว่างวันหยุดเสาร์อาทิตย์ วันหยุดราชการหรือระหว่างปิดภาคเรียน เด็กจะเล่นการเล่นประเภทเดียวกันได้ร่มไม้หรือโต๊ะบ้านระหว่างเที่ยงหรือตอนบ่ายยามที่แดดกล้า รอนจัด

2. การเล่นในขอบเขตไม่จำกัด การเล่นประเภทนี้ได้แก่การเล่นในฤดูแล้งและช่วงวันน้ำลง บริเวณหมู่บ้านและลานเล่นเต่ง เด็กวิ่งเล่นได้โดยเสรี อยากรู้อะไรก็เล่นได้ ไม่มีสภาวะแวดล้อมมาจำกัด ในการเล่นประเภทโล่จับ เด็กจะวิ่งโล่กันรอบบ้าน ซ่อนหลังโองน้ำบ้าง หลังเสาโกบาง บางครั้งวิ่งโล่จากเขตบ้านหนึ่งไปยังอีกบ้านหนึ่ง กล่าวได้ว่าสถานที่เล่นไม่จำกัดเฉพาะแต่ในลานเล่นเท่านั้น การเล่นประเภทนี้ได้แก่ การเล่นกาพย์ไข เลื้อยข้ามห้วยโล่จับ เป็นต้น การเล่นประเภทที่เล่นในเวลาเย็นแตรม วันเสาร์อาทิตย์ วันหยุดราชการ และระหว่างหยุดเทอมเช่นเดียวกัน

โดยเหตุที่การแบ่งประเภทดังกล่าวมีพื้นฐานสืบเนื่องมาจากพฤติกรรมการเล่นของเด็กและสภาพแวดล้อมในขณะที่เล่นที่เด็กเข้าใจ ใช้เป็นแนวทางเลือกการเล่น การแบ่งประเภทดังกล่าวจึงเป็นการแบ่งประเภทเพื่อการวิเคราะห์ (analytical classification) (Ben-Amos 1969) โดยใช้สภาพความเป็นจริงจากพฤติกรรมการเล่นของเด็กในวัฒนธรรมเป็นหลัก กล่าวสั้นก็คือเป็นประเภทวิเคราะห์ (etic classification หรือ analytical categories) โดยมีประเภทในวัฒนธรรมและสังคม (emic classification หรือ ethnic genres) เป็นหลัก

ตารางที่ 2 หน้า ..... แสดงให้เห็นจำนวนและรายชื่อการเล่นในขอบเขตไม่จำกัดจากบ้านกลาง ตารางที่ 3 หน้า 192 แสดงให้เห็นจำนวนและรายชื่อการเล่นในขอบเขตจำกัด

นอกจากจัดแบ่งประเภทการเล่นออกเป็น 2 ประเภทใหญ่แล้ว ผู้วิจัยยังได้แบ่งแต่ละประเภทออกเป็นประเภทย่อยโดยนำระบบการจัดประเภทของ Roberts, Arth และ Bush

(1959) มาขยายขอบเขตและผสมกับระบบของ Caillois (1961) Caillois ซึ่งใช้เอกลักษณ์ของลักษณะพฤติกรรมการเล่นเป็นพื้นฐาน จัดแบ่งประเภทการเล่นออกเป็น 4 ประเภท คือการเล่นแข่งขัน (agon) การเล่นเสี่ยงโชค (alea) การเล่นสวมบท (mimicry) และการเล่นเขย่าขวัญ (ilinx) Caillois ให้ข้อสังเกตว่าการเล่นแต่ละชนิดอาจแฝงเอกลักษณ์ของพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งหรืออาจมีพฤติกรรมหลายด้านรวมอยู่ Roberts, Arth และ Bush ใช้ข้อสรุปประกอบซึ่งกำหนดผลลัพธ์ในการเล่นเป็นหลัก จัดแบ่งประเภทออกเป็น 3 ประเภท คือ การเล่นซึ่งใช้ทักษะทางร่างกาย (games of physical skill) การเล่นใช้กลยุทธ์ (games of strategy) และการเล่นเสี่ยงโชค (games of chance) แต่ผู้วิจัยเห็นว่าทั้งระบบจัดประเภทของ Caillois และระบบจัดประเภทของ Roberts, Arth และ Bush ไม่อาจแสดงให้เห็นลักษณะพฤติกรรมและรูปแบบการเล่นของเด็กบ้านกลางโตสมัยบุรณ นอกจากจะนำ 2 ระบบมาผสมกันแล้ว ผู้วิจัยยังขยายประเภทการเล่นที่ใช้ทักษะทางร่างกาย เป็นการเล่นที่ใช้ทั้งทักษะทางร่างกาย และความรู้อีก สัมผัส (games of motor-sensory skill) โดยใช้แนวคิดของ Piaget เข้ามาประกอบและเรียกย่อ ๆ ในตารางว่า ทักษะรู้อีกสัมผัส ประเภทย่อยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจึงแบ่งออกเป็น 5 ประเภท คือ

1. การเล่นโดยใช้ทักษะทางร่างกายและความรู้อีกสัมผัส เมื่อเล่นการเล่นประเภทนี้ผู้เล่นใช้ทักษะทางร่างกายที่ได้เรียนรู้ ฝึกฝนจนเคลวกลองชำนาญ เช่น ทักษะในการวิ่ง การกระโดดสูง หรือใช้ความไวในด้านความรู้อีกสัมผัสและประสาทสัมผัสทั้งห้า เช่น หูตาไว ความสังเกตละเอียดถี่ถ้วน ยกตัวอย่าง เช่น การเล่นโพงพาง คนเป็นซึ่งมีผ้าผูกตามองไม่เห็นจะใช้มือคลำใบหน้า ทรงผมผู้เล่นที่จับได้ ใช้ความทรงจำจากการสังเกตทรงผม กับ โบว์ผูกผม หรือ ขากรรไกรช่วยในการทายชื่อ หากคลำใบหน้า ทรงผมแล้วยังทายไม่ถูก อาจคลำไปถึงเสื้อผ้าวัย คนเป็นบางคนจำผู้เล่นที่จับได้จากของที่ใส่ในกระเป๋าเสื้อ กระเป๋ากางเกงจำได้ว่าผู้เล่นคนนั้นมียางรัดในกระเป๋ากางเกง ผู้เล่นคนนี้สวมยางรัดไว้ที่ข้อมือ ผู้เล่นคนหนึ่งคาดเข็มขัด ผู้เล่นอีกคนหนึ่งคาดเส้นเชือกแทนเข็มขัด เป็นต้น

2. การเล่นเกมโดยใช้กลยุทธ์ การเล่นเกมชนิดผู้เล่นต้องใช้วิธีการเล่นนอกเหนือจากที่กำหนดไว้ในกติกา ผู้เล่นที่ใช้กลยุทธ์จะมีโอกาสชนะมากขึ้น เช่น ผู้เล่นจกกะหลุมใช้ฝ่ามือกันหน้าหลุมขณะทอดเบี้ย กันเบี้ยไม่ให้ตกหลุม และเวลาตีต กันหลังหลุมไม่ให้เบี้ยกระดอนออก เพื่อว่าตนเองจะได้ไม่ "ตาย" และเล่นได้อีกต่อไป ผู้เล่นแต่ละคนจะนำกลยุทธ์มาใช้มากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับการเรียนรู้ ความชำนาญ ประสบการณ์การเล่นที่มีมานาน และผู้เล่นเข้าใจกติกาโครงสร้างการเล่นนั้นๆ เป็นอย่างดี จนสามารถสอดแทรกกลยุทธ์เข้าไปได้ในวิธีการเล่น วิธีการอันเป็นกลยุทธ์นั้นจะต้องได้รับการยอมรับจากผู้เล่นอื่นในกลุ่ม วิธีการอันไม่เป็นที่ยอมรับถือว่าเป็นการโกง

3. การเล่นเกมเสี่ยงโชค ในการเล่นเกมประเภทนี้ เช่น การทอดลูกเต๋าในการเล่นรูจิงนางเข้าห้อง ผู้เล่นไม่สามารถบังคับหรือกำหนดผลลัพธ์ที่ตามมาได้ การแพ้ชนะขึ้นอยู่กับโชค การเล่นเกมนี้ให้ความตื่นเต้นเร้าใจแก่ผู้เล่นจากการเสี่ยงโชค มีความเร้นลับตรงที่ไม่อาจรู้ว่าโชคจะเข้าข้างตนหรือไม่ ความหลักวิชาสถิติอาจกล่าวได้ว่าเป็นการเสี่ยงทายตามทฤษฎีความน่าจะเป็น (Theory of probability)

4. การเล่นเกมแบบสวมบทบาท เช่น เลื่อนข้ามห้วย ผู้กระโดดรับบทบาทเป็นเลื้อยสมมติตนเองว่าเป็นเลื้อยที่พยายามกระโดดข้ามห้วย การเล่นเกมที่ก้าว ๒ เป็นสมมติตนเองว่าเป็นหมา คอยปกป้องคุ้มครองกันตามระแวง ซึ่งสมมติว่าเป็นไข่ม่มไม่ใหญ่กษโมย โลกในการเล่นแบบสวมบทบาทคือโลกสมมติ มีความเป็นจริงเพียงชั่วขณะที่เล่น โดยผู้เล่นเป็นบุคคลอีกคนหนึ่งหรือสัตว์ประเภทใดประเภทหนึ่ง มีพฤติกรรมตามบทบาทกฎเกณฑ์ในโลกสมมติเมื่อเล่นจบจึงกลับเข้าสู่โลกของความเป็นจริงก่อนเล่น

5. การเล่นเกมแบบเขย่าขวัญ การเล่นเกมนี้ก่อให้เกิดความเสียขวัญ มีมวง (vertigo) สยองขวัญ หรือตกใจกลัวสุดขีด (panic) แก่ผู้เล่น เช่น การเล่นเกมกะทะซึ่งตั้งบ้านวัดเก่าจับมือเป็นวงกลมแล้ววิ่งหมุนโดยเร็วจนในที่สุดผู้เล่นเป็นวง สะดุดล้มและแตกวง



จากตารางที่ 2 และตารางที่ 3 จะเห็นว่าการเล่นส่วนมากจากบ้านกลางมีลักษณะ  
ผสมมากกว่าที่จะเป็นประเภทใดประเภทหนึ่งประเภทเดียว เช่น การเล่นลูกหินทาง ไข่ทิ้งทักษะ  
รู้สึกสัมผัส กลยุทธ์ และมีการสวมบทบาท การเล่นหมากเก็บ ไข่ทิ้งทักษะ รู้สึกสัมผัส กลยุทธ์และ  
มีโชคเข้ามาประกอบ เช่น เมื่อไปรยกันหิน ในการเล่นหมากเก็บบางวิธีและบางช่วงตอนและ  
จะมีการสวมบทบาท เป็นต้น

เมื่อศึกษาวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นของเด็กบ้านกลาง ผู้วิจัยยังสนใจศึกษาคำ  
นิยม ในการรวมเอากัน เปรียบเทียบกับค่านิยมที่เกี่ยวกับความสำเร็จส่วนบุคคล เพื่อเป็-  
นหมายการวิเคราะห์ค่านิยม ผู้วิจัยได้แบ่งการเล่นไข่ทิ้งทักษะ รู้สึกสัมผัสและการเล่นไข่กลยุทธ์  
ออกเป็น

1. การเล่นเป็นทีม ผู้เล่นทั้งสองข้างไข่ทิ้งทักษะ และกลยุทธ์เพื่อชัยชนะของผู้เล่น  
ทั้งทีม
2. การเล่นเป็นคู่ ผู้เล่นจับคู่ แต่ละคู่ใช้ความสามารถ ซึ่งชัยชนะจากผู้เล่น  
คู่อื่น ๆ
3. การเล่นตัวต่อตัว ผู้เล่นแต่ละคนแข่งทักษะ ไหวพริบเพื่อชัยชนะความสำเร็จ  
ของผู้เล่นแต่ละคนนั้น
4. การเล่นแข่งกันคนต่อหลายคน การเล่นประเภทนี้ผู้เล่นคนเดียวต่อสู้แข่งขันกับผู้  
เล่นอื่น ๆ ในวงเล่น เช่น เขก้าในการเล่นการฟักไข่ ผู้เล่นเป็นเขก้าจะพยายามต่อสู้ป้องกัน  
ไม่ให้หอยโมยหลายคนเขามาขโมยไข่จากรังไป ได้สำเร็จ

ประเภทย่อย ๆ ดังกล่าวจัดเป็นประเภทวิเคราะห์ โดยใช้พื้นฐานองค์-  
ประกอบในวัฒนธรรมค่านิยมพฤติกรรมการเล่นเป็นหลัก เช่นเดียวกัน

## 2 : การเล่นในขอบเขตไม่จำกัด

การเล่นในขอบเขตไม่จำกัด หมายถึงการเล่นที่ภาวะแวดล้อมและจังหวะเวลาที่เล่นไม่จำกัดสถานที่เล่น เด็กอาจเล่นได้ทั้งในลานเล่นและขยายอาณาเขตเล่นไกลออกไปยังสถานที่ต่าง ๆ ที่มีภาวะแวดล้อมเหมาะสำหรับการเล่นชนิดนั้น ๆ

การเล่นของเด็กบ้านกลางประกอบด้วยการเล่นในขอบเขตไม่จำกัด 40 ชนิด นอกจากบรรยายวิธีการเล่น ข้อมูลประกอบที่ผู้วิจัยเก็บในสนาม และวิเคราะห์ประกอบการเล่นแต่ละชนิด เพื่อประโยชน์ในการศึกษาเปรียบเทียบ การสร้างสมมติฐานและทฤษฎีได้แก่

1. อายุการเล่น การศึกษาวิจัยการเล่นของเด็กบ้านกลาง ผู้วิจัยไม่อาจคำนวณอายุการเล่นส่วนมากได้อย่างแน่นอน เพราะขาดข้อมูลย้อนหลังไปยังจุดแรกเริ่มที่การเล่นนั้น ๆ มีผู้คิดริเริ่มเล่นเป็นครั้งแรก หรือมีผู้นำมาสอน นำมาเผยแพร่จากคนอื่นเป็นครั้งแรกแห่งแรก ข้อมูลภายใต้หัวข้ออายุการเล่นแต่ละชนิดที่นำมาเสนอจึงเป็นการวัดอายุการเล่นทุกชนิดที่เล่นในบ้านกลางเท่าที่จะกระทำได้ในปี พ.ศ. 2513 วิธีวัดอายุใช้วิธีสัมภาษณ์ชาวบ้านวัยต่าง ๆ โดยอาศัยความทรงจำของผู้ให้ข้อมูลว่าเคยเล่นการเล่นชนิดนั้นชนิดนี้หรือไม่เมื่อเป็นเด็ก ตัวเลขอายุการเล่นประกอบการเล่นแต่ละชนิดจึงมิได้เป็นตัว เลขขบว่าเล่นมานานเท่าใด หากแต่ขบว่าเล่นมานานเท่าใดเท่าที่ชาวบ้านกลางในปัจจุบันจดจำและระลึกได้ ในจำนวนการเล่นที่ผู้วิจัยเก็บจากบ้านกลางทั้งหมด ประมาณหนึ่งในสามของการเล่นแข่งขันเล่นกันมานาน 80-85 ปีเป็นอย่างน้อย หลักฐานในการคำนวณอายุการเล่นจำนวนนี้ได้มาจากหญิงชราอายุ 85 ปี ซึ่งอายุมากที่สุดที่บ้านกลาง คุณชายผู้นี้เคยเล่นการเล่นเหล่านี้สมัยเด็ก ในการบรรยายวิธีการเล่นการเล่นที่คุณชายผู้นี้เคยเล่นหรือจำได้ว่าเคยเห็นเด็กผู้อื่นเล่น ผู้วิจัยใช้มาตรการบงอายุว่า 85 + หมายความว่า การเล่นนั้นเล่นมานานในบ้านกลางอย่างน้อย 85 ปี แต่จะนานย้อนหลังกลับไปเท่าใดไม่อาจคำนวณรู้ได้ ตัวเลข 85 + เป็นตัวเลขบงอายุไกลที่สุดแต่หนึ่งนี้มิได้หมายความว่า คุณชายผู้นี้เริ่มเล่นการเล่นทุกชนิดที่มีตัว เลขกำหนดอายุ 85 + เมื่ออายุก่อน 1 ขวบ เพราะการเล่นนี้มีวิธีการเล่นง่าย เช่น เล่นจ้ำจี้ เล่นแฉงมุน เด็กอายุประมาณ 1 ขวบ สามารถเล่นได้

แต่การเล่นที่ประกอบด้วยกติกาสลับซับซ้อนและจำเป็นต้องใส่ใจทักษะความชำนาญมากเข้าช่วย เด็กบ้านกลางมักจะเริ่มเล่นเมื่ออายุประมาณ 7 ขวบ (ในกรณีหลัง - ตัวเลขบ่งอายุ 78 + โกล์เค็ยงกว่า) การเล่นที่มีผู้นำมาเล่นในหมู่บ้านในระยะหลัง ๆ ผู้วิจัยสามารถคำนวณอายุได้ใกล้เคียงกว่า ยกตัวอย่างเช่น การเล่นกระโดดยาง มีตัวเลขบ่งอายุการเล่น 10 ปี หมายความว่ากระโดดยางมีประวัติการเล่นภายในบ้านกลางมานานเพียง 10 ปี โดยเด็กรุ่นปัจจุบันเล่นเป็นรุ่นแรก

2. จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น ผู้วิจัยใช้จำนวนครั้งที่ผู้วิจัยสังเกตเห็นเด็กเล่นแต่ละชนิดเป็นเกณฑ์ในการวัด คัดเลือวการเล่นใดเป็นที่นิยมมากน้อยเพียงใด วิธีสังเกตการเล่นผู้วิจัยหมุนเวียนสังเกตกลุ่มเล่นทุกกลุ่ม มิได้จำกัดอยู่เฉพาะกลุ่มใดกลุ่มเดียว การเล่นใดที่ผู้วิจัยเห็นเด็กเล่นมากกว่า 5 ครั้งขึ้นไป ผู้วิจัยใช้รหัส "บ่อยครั้ง" หากเห็นเล่น 2-5 ครั้งใช้รหัส "ปานกลาง" และหากเห็นเล่นเพียงครั้งเดียวใช้รหัส "น้อยครั้ง" การเล่นที่ผู้วิจัยมิได้เห็นเด็กเล่นด้วยตนเอง แต่มีหลักฐานแน่นอนว่าเล่นกันในหมู่บ้าน ใช้รหัสว่า "ไม่มีโอกาสเห็น"

3. ลักษณะกลุ่มเล่น ลักษณะของกลุ่มเล่นชี้ให้เห็นรูปแบบการสังคมในกลุ่มเด็กและชี้ให้เห็นว่าการเล่นใดเป็นที่นิยมในลานเล่นที่โรงเรียน การเล่นใดนิยมเล่นในกลุ่มเล่นที่บ้าน และการเล่นใดเล่นทั้งที่โรงเรียนและที่บ้าน ข้อมูลภายใต้หัวข้อนี้บ่งชี้ว่า การเล่นนั้น ๆ เป็นที่นิยมในกลุ่มเล่นเพศชายหรือเพศหญิง หรือเป็นที่นิยมทั้งสองเพศ เล่นแยกกลุ่มจากกันหรือรวมกัน ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นดังกล่าวเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์การแบ่งชนิดการเล่นตามเพศ

4. จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย ผู้ศึกษาเล่นส่วนมากเมื่อบรรยายเกี่ยวกับจำนวนผู้เล่น มักใช้ตัวเลขจำนวนผู้เล่นกว้าง ๆ ผู้วิจัยพยายามเก็บข้อมูลที่สามารถกำหนดได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยพยายามสังเกตในลานเล่นว่า การเล่นแต่ละชนิดควรมีผู้เล่นอย่างน้อยกี่คนจึงจะสนุก เช่น ถ้าเด็กก็อยากเล่นโล่จับ มีผู้เล่น 2 คน ก็เล่นได้แต่ไม่นานเล่น ถ้ามีผู้เล่น 3-4 คน หรือ 5-8 คน วิ่งเล่นได้สนุกขึ้น ข้อมูลจำนวนผู้เล่นอย่างน้อยมีความสำคัญทั้งในด้านการบรรยายที่ให้อายุละเอียดและในด้านการวิเคราะห์ ดังได้กล่าวไว้ในบทที่ 1

จำนวนเด็กที่มารวมกลุ่มเล่นด้วยกันเป็นองค์ประกอบสำคัญหนึ่งที่กำหนดแนวการเล่นของเด็กแต่ละครั้ง

5. อุปกรณ์การเล่น จากการศึกษาที่บ้านกลางประจักษ์อุปกรณ์การเล่นด้วยตนเอง จากดอกไม้ ใบไม้ หิน ภาชนะพลาสติก และวัสดุอื่น ๆ ที่หาได้ในหมู่บ้าน สภาพแวดล้อมของหมู่บ้าน วัสดุที่มีในหมู่บ้านจึงเป็นเครื่องกำหนดลักษณะและชนิดอุปกรณ์การเล่น เช่น เด็กบ้านกลางเล่นอังก์ด้วยเมล็ดมะขามสุก ส่วนเด็กอีกหมู่บ้านหนึ่งมีถนนอยุ่หน้าในหมู่บ้านหรือทางบ้านมีถนนอยุ่หน้ามารับประทาน จึงเล่นอังก์ด้วยเมล็ดถนนอยุ่หน้า เป็นต้น

6. วิธีเล่น การเล่นแต่ละชนิดประกอบด้วยโครงสร้างการเล่น โดยมีกระบวนการก่อนเล่น ตัดสินลำดับทีมหรือผู้เล่นก่อนหลัง ผู้ร่วมบท กติกา การเล่น และวิธีการเล่นตามลำดับช่วงตอนติดต่อกันเป็นองค์ประกอบ

7. พฤติกรรมวิเคราะห์ ผู้วิจัยวิเคราะห์ลักษณะพฤติกรรมการเล่นแต่ละชนิดโดยพยายามชี้ให้เห็นว่า การเล่นนั้น ๆ ใช้ทักษะทางร่างกายและความรู้สึกสัมผัสอย่างไร ใช้กลยุทธ์เช่นใด และเป็นการเล่นเสียงไซด การเล่นส่วนบทหรือการเล่นแบบเขย่าวงู ลักษณะการแข่งขันอีกระดับหนึ่งที่น่าวิเคราะห์ในหัวข้อนี้คือ การเล่นนั้น ๆ มีรูปแบบเป็นการแข่งขันเป็นทีม แข่งขันเป็นคู่ แข่งขันแบบหนึ่งคนต่อหลายคน หรือเป็นการแข่งขันแบบตัวต่อตัว ผู้วิจัยใช้ผลของการวิเคราะห์ลักษณะพฤติกรรมการเล่น และรูปแบบการเล่นเป็นพื้นฐานส่วนหนึ่ง ในการสร้างระบบการจัดประเภทการเล่นดังที่เสนอไว้ในบทที่ 1

ข้อมูลที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์โดยละเอียดเป็นพิเศษคือ ข้อมูลด้านกลยุทธ์ ทั้งได้กล่าวแล้วว่า กลยุทธ์คือวิธีการเล่นนอกเหนือจากที่กำหนดไว้ในกติกาที่ผู้เล่นนำมาใช้ สุดแต่จะความชำนาญและประสบการณ์การเล่นที่มีมานานมากน้อยเพียงใด โดยเหตุที่กลวิธีดังกล่าว มิได้เป็นส่วนหนึ่งของกติกาการเล่น ในการบรรยายการเล่นส่วนมากผู้เขียนส่วนมากจึงมักจะละเว้นไม่กล่าวถึง นอกจากนี้ผู้บรรยายที่ใช้เพียงคำบอกกล่าวของผู้ให้ข้อมูลเป็นหลัก โดยไม่เคยเล่นเองและมีใจสังเกตการเล่นด้วยตนเอง มักจะขาดข้อมูลด้านกลยุทธ์ เพราะผู้ให้ข้อมูลอาจกล่าวถึงแต่วิธี

เล่นตามกติกาเท่านั้น แต่บ้การสังเกตการเล่นด้วยตนเองก็จำเป็นต้องสังเกตุมากครั้ง เพราะถ้าสังเกตเพียงครั้งเดียว เช่น สังเกตการเล่นมอญซ่อนผ้าเพียงครั้งเดียว เด็กที่รับบทบาทมอญ ในการเล่นครั้งนั้นอาจไม่รู้จักกลยุทธ์ซ่อนผ้าไว้ในรอยประขอบผ้าแดงหรือกระโปรง ในขณะที่เด็กอื่นในวงอาจรู้จัก และเมื่อวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นก็อาจวิเคราะห์ว่า การเล่นมอญซ่อนผ้าไม่มีกลยุทธ์ประกอบจึงไม่ถูกต้องต่อความเป็นจริง ข้อมูลด้านกลยุทธ์จึงจำเป็นต้องใช้เวลาสังเกตพฤติกรรมการเล่นติดต่อกันเป็นเวลานานมากกว่าข้อมูลด้านกฎเกณฑ์การเล่น และมีความสำคัญเทียบเท่ากับข้อมูลกติกาการเล่น

8. การเล่นเปรียบเทียบ ในการสำรวจเก็บข้อมูลเบื้องต้นในภาคกลาง กลาง ปี พ.ศ. 2512 นอกจากบ้านกลาง ผู้วิจัยได้สำรวจวัฒนธรรมการเล่นของเด็กในหมู่บ้านอื่นอีก 8 หมู่บ้าน คือ ทาจออม (จังหวัดสมุทรสาคร) บางจากและบ้านเกาะใหญ่ (จังหวัดสมุทรสงคราม) บ้านสูง บ้านทับน้ำ บ้านขยาย (จังหวัดอยุธยา) บ้านโนนตาลเสี้ยน(จังหวัดสระบุรี) และบ้านปากอาจ(จังหวัดกำแพงเพชร) ระหว่างเดือนกรกฎาคมและเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2522 ผู้วิจัยเริ่มสำรวจเก็บข้อมูลเบื้องต้นในภาคใต้ ในหมู่บ้านเกาะกลางและบ้านคลองประสงค์(จังหวัดกระบี่) ข้อมูลด้านการเล่นเปรียบเทียบที่นำมาเสนอ ณ ที่นี้เป็นข้อมูลเบื้องต้น เพื่อแสดงให้เห็นความคล้ายคลึงกันหรือความแตกต่างกันของการเล่นเด็กไทยในต่างภาค ต่างหมู่บ้าน การเล่นชนิดใดของบ้านกลางหากเล่นกันในกลุ่มเด็กในหมู่บ้านใดใน 10 หมู่บ้านทั้งกลาวนี้ ผู้วิจัยจะให้ชื่อการเล่นดังที่เด็กเรียกกันในหมู่บ้านนั้น ๆ

ผลงานวิจัยเก็บข้อมูลในสนามด้านการเล่นของเด็กของผู้วิจัยอื่น ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลละเอียดสามารถนำมาใช้ในการศึกษาเปรียบเทียบได้ คือ ผลงานของนันทภา พลอยแก้ว (2519) จากเด็กติกแถวสามย่านและเด็กชุมชนชายฉานห้วยขวาง(พระนคร) จากเด็กบ้านวาริชภูมิ(สกลนคร) และจากเด็กตำบลสุข(ลำปาง) ผลงานจาก 2 กลุ่มหลังยังมีได้พิมพ์เผยแพร่ สำหรับภาคใต้ผลงานที่ผู้วิจัยนำมาอ้างอิงคือจากสะทิงพระ(สงขลา) (กรมพลศึกษา 2522)

ข้อมูลเปรียบเทียบจึงประกอบด้วยข้อมูลจากหมู่บ้านและกลุ่มสังคมภาคกลาง 10 แห่ง จากภาคใต้ 3 แห่ง จากภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 1 แห่ง และจากภาคเหนือ 1 แห่ง แผนที่ประกอบ แสดงที่ตั้งแหล่งข้อมูลเปรียบเทียบดังกล่าว

สำหรับการเล่นบางกลางจำนวนหนึ่งมีการเล่นในรูปลักษณะที่คล้ายคลึงกันในบางประเทศในกลุ่มเอเชียอาคเนย์ ผู้วิจัยให้ชื่อการเล่นดังที่เรียกกันในประเทศนั้น ๆ เพื่อให้ผู้วิจัยสามารถได้ข้อมูลเปรียบเทียบชื่อการเล่นเปรียบเทียบที่นำมาเสนอจากอีก 2 ประเทศ คือ อเมริกาและนิวซีแลนด์ ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวเปรียบเทียบกับการเล่นของเด็กจากวัฒนธรรมตะวันตก

9. ประวัติการเล่น จากผู้ให้ข้อมูลวัยต่าง ๆ ผู้วิจัยได้รับข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับการเล่นบางชนิด เช่น ความประวัติความเป็นมาของการเล่นชนิดนั้น ๆ ในบ้านกลาง และการเปลี่ยนแปลงรูปแบบ วิธีการเล่น หรือท่วงท่า ข้อมูลดังกล่าวช่วยให้ข้อมูลการเล่นชนิดนั้น ๆ สมบูรณ์ยิ่งขึ้นรวมทั้งให้ประโยชน์ในการวิเคราะห์หาการเปลี่ยนแปลงประเพณีการเล่นด้วย

10. วัฒนธรรมสัมพันธ์ บทวิเคราะห์นี้กล่าวถึงองค์ประกอบในวัฒนธรรมที่เข้ามามีอิทธิพลต่อการเล่นบางชนิด เช่น ค่านิยมในวัฒนธรรม รูปแบบการประพฤติปฏิบัติในสังคม ฯลฯ สำหรับการเล่นบางชนิด ทฤษฎีทางจิตวิทยาให้คำอธิบายซึ่งช่วยความเข้าใจได้ที่ดีที่สุด



## รี ๆ ชาวสาร

อายุการเล่น : 85 +

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ฝากครั้ง

ลักษณะการเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นในกลุ่มนักเรียนหญิงชั้น  
เดียวกัน (กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัย  
ต่าง ๆ กัน เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 6 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไม้ตี

### วิธีเล่น

ผู้เล่น 2 คนส่วมบท ส่วนมากผู้เล่นที่โตที่สุดในกลุ่มรับบทตั้งกล่าว ผู้เล่นทั้งสองเลือกชื่อสมมติสำหรับตนเองคนละชื่อ ชื่อที่เลือกจะเก็บไว้เป็นความลับไม่ให้ผู้เล่นอื่นรู้ ในหมู่บ้านวัดเก่าชื่อที่นิยมเลือกมากที่สุดคือ จำปี จำปา

ผู้เล่นที่รับบทจำปีและจำปา ขึ้นยกมือขึ้นสูงประสานกัน ผู้เล่นที่เหลือกอดเอวต่อกันเป็นแถว ส่วนมากผู้เล่นโตกว่าอยู่หัวแถว ผู้เล่นเล็กกว่าปลายแถว เดินลอดใต้มือผู้เล่นจำปีและจำปา พร้อมกับร้องบทร้องพร้อมกัน

รี ๆ ชาวสาร

สองทะนานขาวเอาเลือก

เลือกทองใบลาน

กดขาวใส่จาน

เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน

พานเอาคนข้างหลังเอาไว้

เมื่อถึงคำสุดท้ายในบทร้อง ผู้เล่นจำปีและจำปาตกเขนลงมากลองผู้เล่นคนสุดท้ายในแถวแล้วถามว่า "เอาจำปีหรือจำปา ?"

ผู้เล่นที่ถูกจับเลือกอย่างไรก็อย่างหนึ่งแล้วจะถอยไปยืนรออยู่ห่าง ๆ ผู้เล่นที่เหลือเล่นต่อไปจนจำปีและจำปาจับผู้เล่นได้ทุกคน เมื่อถึงช่วงตอนนี้ผู้เล่นจำปี จำปาแสดง

ตนเองว่า คนไหนถือจ่าปี คนไหนถือจ่าปา ผู้เล่นที่ถูกจับและเลือกจ่าปีอยู่ข้างจ่าปี ผู้เล่นที่เลือกจ่าป้าอยู่ข้างจ่าปา

ในช่วงตอนต่อมา ผู้เล่น 2 ฝ่ายจะชกคะเยอ ผู้เล่นแต่ละฝ่ายจับมือต่อ ๆ กัน ข้ามเส้นที่ขีดบนดิน โดยมีจ่าปีและจ่าปาเป็นหัวหน้าแต่ละข้าง ผู้เล่นที่ถูกถึงข้ามเส้นต้องไปเป็นผู้ช่วยฝ่ายนั้น เมื่อทีมใดทีมหนึ่งสามารถถึงผู้เล่นฝ่ายตรงกันข้าม ๆ เส้นไปได้หมดก็ถือว่าจบเกมและเป็นฝ่ายชนะ

ถ้าทีมจ่าปีและทีมจ่าป้ามีผู้เล่นถึงผู้ช่วยจำนวนเท่ากัน อาจชกคะเยออีกราวหนึ่งครั้ง กล่าวคือ 2 ฝ่ายจับคู่กัน พยายามเทียบขนาดให้ใกล้เคียงกัน ต่อจากนั้น ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย ซึ่งเป็นคู่กันจะชกคะเยอเป็นคู่ ๆ ทีมชนะคือทีมที่สามารถถึงผู้เล่นฝ่ายตรงกันข้าม ๆ เส้นไปได้มากกว่า

การเล่นเปรียบเทียบ

- ไทย : รั ๆ ชาวสาร - ในหมู่บ้านทั้ง 3 หมู่บ้านที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเบื้องต้น
- ในหมู่บ้านอื่นทั้ง 8 หมู่บ้านที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเบื้องต้น
- บ้านเกาะกลาง บ้านคลองประสังข์
- สามย่าน ชุมชนชายแดนทวายขวาง (นันทกา พลอยแก้ว 2519 : 40-41)

อเมริกา : London Bridge (Bancroft 1920 : 278-280, Brewster 1952 : 137-140) Threading the Needle (Newell 1903 : 91-92)

นิวซีแลนด์ : London Bridge (Sutton-Smith 1959 : 21-22)

พฤกษกรรมวิเคราะห์

ตามวิธีเล่นดังกล่าวจะเห็นว่า ในการแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่ายเพื่อชกคะเยอ ผู้เล่นอื่นไม่อาจรู้ได้ว่าผู้เล่นที่สวมบทบาทคนใดคือจ่าปี คนใดคือจ่าปา การแบ่งข้างจึงไม่มีการ

เล่นพวกหรือเลือกอยู่ข้างผู้รับที่ชอบมากกว่า หรือจงใจจัดให้ฝ่ายหนึ่งมีกำลังมากกว่า ทีมซีกละเซอแต่ละทีมจะได้ผู้เล่นคนใดเป็นผู้ช่วยขึ้นอยู่กับโชค โดยทฤษฎี วิธีการนี้ช่วยให้การแบ่งข้างเพื่อซีกละเซอเป็นไปได้โดยยุติธรรม แต่โดยทางปฏิบัติ ทีมใดทีมหนึ่งอาจได้ผู้เล่นจำนวนมาก เพราะในการเลือกจำปี จำปา ผู้เล่นที่ถูกจับบางคน บางครั้งจะพยายามเลือกให้ทั้งสองทีมมีกำลังสมดุลกัน แต่ในบางครั้งผู้เล่นเลือกจำปีหรือจำปา ตามแต่ละนิกซอบชื่อใดในขณะนั้น จัดได้ว่า ผลลัพธ์ของการแบ่งข้างขึ้นอยู่กับความคิดเห็นของผู้เล่นแต่ละคนซึ่งมีผลกระทบไปยังผลลัพธ์ที่ตามมาตามทฤษฎี

การซีกละเซอเป็นการแข่งขันพลกำลังระหว่างทีม ในกรณีส่วนมากผู้เล่นใช้กลยุทธ์จัดให้หัวหน้าทีมซึ่งใดแก่ผู้รับทจำปีและจำปา ซึ่งโตที่สุด แรงมากที่สุดเป็นผู้เล่นหัวแถว แต่ทั้งหัวหน้าและผู้ช่วยในทีมมีโอกาสถูกดึงข้ามเขตไปฝ่ายตรงกันข้ามได้เท่าเทียมกัน เมื่อถูกดึงไปฝ่ายตรงข้าม หัวหน้าทีมจะเปลี่ยนสถานะภาพจากหัวหน้าเป็นผู้ช่วย ลักษณะน่าสนใจอีกประการหนึ่งของวิธีซีกละเซอวิธีนี้คือ เมื่อผู้เล่นคนหนึ่งถูกดึงข้ามเขตไป ผู้เล่นคนต่อมาในแถวจะได้รับเลื่อนสถานะภาพเป็นหัวหน้าทีม มีโอกาสได้ประสบการณ์และใช้ความสามารถในฐานะหัวหน้า แม้จะเป็นช่วงเวลาสั้น ๆ ก็ตาม โครงสร้างวิธีการซีกละเซอนี้ อาจมองในมุมกลับได้อีกว่าเมื่อฝ่ายหนึ่งดึงผู้เล่นอื่น ๆ ไปอยู่ข้างเดียวกันหมด ในที่สุด ผู้เล่นทุกคนเท่ากับได้อยู่ฝ่ายชนะ

ในการซีกละเซอวิธีที่สอง การแข่งขันเป็นการแข่งขันตัวต่อตัว แต่ผลลัพธ์การแข่งขันไม่ได้ไหลเฉพาะตน ผู้เล่นไม่ได้เฉพาะคนเดียวแต่เฉพาะชนะเป็นทีม โดยกติกาการเล่นกำหนดให้ทีมที่ดึงผู้เล่นข้ามเส้นไคมากคนกว่าเป็นฝ่ายชนะ อาจกล่าวได้ว่า วิธีการซีกละเซอวิธีที่สองดำเนินในรูปแบบการแข่งขันตัวต่อตัวแต่ผลลัพธ์เป็นผลลัพธ์ของทีม

ประวัติกการ เล่น

เมื่อเปรียบเทียบวิธีแบ่งผู้เล่นเพื่อซีกละเซอในการเล่น ๖ ๆ ข้าวสารกับวิธีแบ่งทีม จำปีจำปาจากกระบวนการก่อนเล่น จะเห็นว่า วิธีทั้งสองมีกรรมวิธีและช่วงตอนเหมือนกัน

การที่กรรมวิธีเดียวกันเข้าไปเป็นส่วนประกอบกระบวนการเล่นทั้งสองประเภท แสดงให้เห็นถึงการถ่ายทอดจากกระบวนการเล่นประเภทหนึ่งไปยังกระบวนการเล่นอีกประเภทหนึ่ง แต่การถ่ายทอดในกรณีนี้ประกอบด้วยการเล่นจำปีจำปาในการเล่นรี ๆ ขาวสาร หรือวิธีแบ่งทีมจำปีจำปาในกระบวนการก่อนเล่นเป็นต้นแท้ ผู้วิจัยไม่อาจให้คำตอบได้เพราะขาดหลักฐานประวัติการถ่ายทอด

วัฒนธรรมสัมพันธ์

จากการสังเกตการเล่นทุกครั้งที่ได้จับกลุ่มเล่น ผู้วิจัยพบว่า ชื่อหัวหน้าทีม นอกจากชื่อจำปีจำปาซึ่งนิยมมากที่สุดแล้ว เด็กบ้านกลางอาจเลือกใช้ชื่ออื่นบางโอกาส ชื่อที่นิยมรองจากจำปีจำปา คือ สอยเงิน-สอยทอง เมื่อวิเคราะห์จำปี-จำปี และสอยเงิน-สอยทอง มองค่านรูปศัพท์จะเห็นว่าชื่อทั้งคู่ประกอบด้วยพยางค์ต้นชื่อเหมือนกันแต่พยางค์หลังแตกต่างกัน เด็กบ้านกลางคุ้นเคยจำปี-จำปา ซึ่งเป็นดอกไม้ร้อยมาลัย เด็กคุ้นเคยกับสอยทอง เช่นเดียวกัน เพราะทุกครั้งที่มีพิธีกรรมงานฉลอง ชาวบ้านจะทำขนมประเภทสังขยา ทอง-หยิบ ทองหยอด สอยทอง แต่สอยเงินอันเป็นชื่อคู่ของสอยทองนั้นไม่มีความเป็นจริง การนำชื่อสอยเงิน-สอยทองมาเข้าคู่กันจึงเป็นการเล่นคำด้านภาษา อาจกล่าวได้ว่าประสบการณ์จากการเล่น ภูมิภาคอื่นประการหนึ่ง ได้แก่การเรียนรู้ ผูกหัดคิดเปรียบเทียบทั้งในด้านคู่ซึ่งเหมือนกันและคู่ตรงกันข้าม(binary oppositions) ลักษณะการเรียนรู้ในทำนองเดียวกันเป็นส่วนหนึ่งของประเพณีการเล่นทายอะไรเอ่ย เช่น ท้าทายอะไรเอ่ย คำมีดหมี ยิงดียิงก๊ต คำเหมือนหมัดยิงก๊ตยิงตี (ยุง) หรือคนซื้อรองเท้า คนขายดีใจ(โลงศพ) ท้าทายทั้งสองประกอบด้วยโครงสร้างเปรียบเทียบสิ่งที่เหมือนกันและสิ่งที่อยู่ตรงกันข้ามกัน

## งูกินหาง

อายุการเล่น : 85 +

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นเฉพาะในกลุ่มนักเรียนหญิง

ชั้นเดียวกัน

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กัน เล่น

ด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 4-5 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไม่ใช่

## วิธีเล่น

ผู้เล่น 2 คน (ในกรณีส่วนมากได้แก่ผู้เล่นโตที่สุด) รับผิดชอบพองและแมง ผู้เล่นอื่นรับผิดชอบลูกงู ผู้เล่นทั้งหมดยกเว้นพองเกาะเอาต่อกันเป็นแถวโดยมีแมงเป็นหัวแถว พองยื่นหันหน้าหาแมง พอง แมงและลูกงูร้องบทร้องและบทเจรจา

พอง : แมงเอ๋ย

แมง : เอ๋ย

พอง : กินน้ำบ่อไหน

แมง : กินน้ำบ่อทราย

ลูกงู (ร้องรับพร้อมกัน) ย้ายไปก็ย้ายมา (ทำท่าย้ายไปมา)

พอง : แมงเอ๋ย

แมง : เอ๋ย

พอง : กินน้ำบ่อไหน

แมง : กินน้ำบ่อโสก

ลูกงู (ร้องรับพร้อมกัน) โยกไปก็โยกมา (ทำท่าโยกไปมา)

พอง : แมงเอ๋ย

แมง : เอ๋ย

พอง : กินน้ำบอไหน ?

เมง : กินน้ำบอหิน

ลูก (ร้องรับพร้อมกัน) นิ่ไปก็บิ่มา (กางแขนทำท่าบิ่ กระทบปีก)

พอง : กินหัว กินหาง กินกลาง ตลอดตัว

ทุกคนพองก็ออกวิ่ง พยายามจับลูกตัวสุดท้ายในแถว เมงกางแขนกั้นพยายามขัดขวางไม่ให้พองเข้าใกล้จับลูกได้ เมื่อพองจับลูกตัวท้ายแถวได้จะนำลูกมาเผชิญหน้าเมง หัวแถวพร้อมกับถามลูกมา "อยู่กับพ่อหรืออยู่กับแม่ ?"

ถ้าลูกเลือก "อยู่กับพ่อ" พองและเมงจะร้อง "หักคอจมน้ำพริก" พร้อมกับเอามือวางบนคอลูกและทำท่าหักคอ

ถ้าลูกเลือก "อยู่กับแม่" พองและเมงจะร้อง "ลอยแพไป" พร้อมกับเอามือผลักลูกไปค้ำหนังทำนองใส่แพลอยไป

เมื่อเลือกเสร็จ ลูกที่ถูกจับจะถอยออกจากวงเล่น พองวิ่งจับลูกตัวสุดท้ายที่เหลือในแถวต่อไป ลูกที่ถูกจับทุกคนจะต้องเลือกระหว่าง "อยู่กับพ่อ" หรือ "อยู่กับแม่"

ลูกกินหางจบเกมเมื่อพองจับลูกได้ทุกตัว

การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ฐเอ๋ย - บ้านปากอ่าง

ลูกกินหาง - ทาดลอง บางจาก บ้านเกาะใหญ่ บ้านสูง บ้านต้นน้ำ  
บ้านขยาย บ้านโนนตาลเลี่ยน สามยาน ชุมชุมชายตายหวยขวาง  
(นันทนา พลอยแก้ว 2519 : 40-41)

บ้านวาริชภูมิ

เครือขดกุง - บ้านเกาะกลาง บ้านคลองประสงค

พอง เมง - สบตุย

มาเลเซีย : Lang Lang Moto (National Unity Board of  
Malaysia (1976 : 19)

สิงคโปร์ : Eagle and Baby Chicken  
(ผู้ให้ข้อมูลชาวสิงคโปร์)

อเมริกา : Fox and Geese (Bancroft 1920 : 92 - 93)  
: Hawk and Chickens (Newell 1903 : 155)

นิวซีแลนด์ : For and Geese หรือ Hen and Chickens  
(Sutton-Smith 1959 : 37)

### พฤติกรรมวิเคราะห์

ลักษณะการสวมบทปรากฏเด่นชัดจากการที่ผู้เล่นสวมบทเป็นพอง แมง และลูกงู ระหว่างที่พองพยายามจับลูกงูผู้เล่นใช้ทั้งทักษะทางร่างกายในการวิ่ง การเคลื่อนไหวว่องไว และการใช้กลยุทธ์ สำหรับพองเพื่อจับลูกงูให้ได้ สำหรับแมงในการขัดขวางและสำหรับลูกงูเพื่อไม่ให้ถูกพองจับ

เมื่อวิเคราะห์พฤติกรรมการแข่งขันจะเห็นว่าพองซึ่งเป็นผู้วิ่งไล่มีบทบาทเป็นฝ่ายรุก ยกเว้นแต่กรณีที่แมงยกมือขึ้นกางกั้น แมงและลูกงูเป็นฝ่ายรับโดยไม่มีการสู้ตอบรับ ชัยชนะของพองเท่ากับเป็นชัยชนะของบุคคลในการแข่งขันกับกลุ่ม บุคคลคนเดียวอาจเป็นฝ่ายชนะถ้าบุคคลผู้นั้นมีความสามารถสูงและสถานการณ์เข้าข้างกลุ่มซึ่งมีจำนวนคนมากอาจเป็นฝ่ายแพ้ถ้าสถานการณ์ไม่เข้าข้างหรือสมาชิกกลุ่มอ่อนแอ ไม่สามารถและไม่ต่อต้านเข้มแข็งเท่าที่ควร

### ประวัติการเล่น

เด็กบ้านกลางทุกรุ่นนับตั้งแต่รุ่นคุณยายอายุ 55 ปีลงมา เล่นงูกินหางเมื่อสมัยเด็ก นอกจากเด็กจะคุ้นเคยกับการเล่นนี้จากการเล่นเป็นประจำที่โรงเรียนและที่บ้านแล้ว บทเรียนสอนอ่านชั้นประถมปีที่ 3 ที่ใช้ในโรงเรียนรัฐบาลประจำหมู่บ้านยังมีบทบรรยายการเล่นงูกินหางแต่วิธีการเล่นงูกินหางที่เสนอในบทเรียนสอนอ่านนั้น แตกต่างกับวิธีเล่นดังที่เล่นในบ้านกลางใน

บทเรียนสอนอ่าน พงูเป็นผู้ถามแมงว่า "กินหัวหรือกินหาง" แมงอาจเลือกกินหัวตลอดหางกิน  
กลางหรือกินหางตลอดหัว ถ้าแมงเลือกกินกลาง พงูจะจับลูกงูตัวใดในแถวก็ได้ หากแมงเลือก  
"กินหัวตลอดหาง" พงูจะต้องจับลูกงูตัวหัวแถวไกลแมงก่อน แล้วจับตัวต่อมาตามลำดับจนถึง  
ท้ายแถว แต่ถาแมงเลือก "กินหางตลอดหัว" พงูต้องจับลูกงูตัวสุดท้ายในแถวก่อนแล้วจับตัว  
ต่อมาตามลำดับเรื่อยขึ้นมาจนถึงหัวแถว ข้อพึงสังเกตคือ ถึงแม้นในห้องเรียน บทเรียนเขียน  
อ่านจะสอนวิธีเล่นงูกินหางวิธีหนึ่ง เด็กบ้านกลางยังคงยึดการ เล่นตามวิธีที่ตนได้เรียนรู้สืบทอด  
กันมา ณ ลานเล่น แสดงว่า ในกรณีนี้วัฒนธรรมการเล่นที่เรียนรู้ถ่ายทอดในระหว่างเด็กกันเอง  
ณ ลานเล่นมีอิทธิพลหรือวัฒนธรรม การเล่นที่เรียนรู้จากบทเรียนในโรงเรียน



## ภาพักไข

อายุการเล่น : 85 +

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เล่น

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่างกันเล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 3-4 คน

อุปกรณ์การเล่น : กามมะพร้าวสมมติเป็นไขกา จำนวนกามมะพร้าวเท่ากับ

จำนวนผู้เล่นสวมบทเป็นชโมยไข

## วิธีเล่น

ผู้เล่นคนหนึ่งต้องรับบทแมงกา เพื่อปรับความไม่เท่าเทียมกันด้านทักษะและความเจริญเติบโตของร่างกาย ส่วนมากผู้เล่นโตที่สุดในกลุ่มเล่นที่บ้านรับบทแมงกาสำหรับการเล่นเกมแรก ผู้รับบทแมงกาในเกมต่อมาคือผู้เล่นที่ถูกจับเป็น "คนเป็น"

ผู้เล่นคนหนึ่งไขไม้ซึ่งวางกลมเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 15 ฟุตบนพื้น สมมุติให้วางกลมเป็นรังกา ผู้เล่นสวมบทแมงกาขึ้นกลางวง ใกล้เคียงกามมะพร้าวหรือไข คอยระวังไม่ให้ไขถูกชโมยไปได้

ผู้เล่นอื่น ๆ สวมบทเป็นชโมย พยายามชโมยไขจากรังแมงกาโดยวิ่งเข้าไปหยิบไขออกมา หรือวิ่งเข้าไปแล้วไขเท้าเตะไขออกมานอกรัง เมื่อวิ่งเข้าไปในรังกา ถ้าผู้ที่พยายามชโมยไขถูกแมงกาเตะจับได้ถือว่าผู้เล่นนั้น "ตาย" ต้องเป็นแมงกาแทน แมงกาจะต้องอยู่เฉยๆ ในเขตวงกลมอันเป็นรังกา และจับเฉยๆชโมยที่เข้ามาในเขตรังกาเท่านั้น

เมื่อชโมยไขกาไทม์หมด ชโมยทุก ๆ คนจะรีบวิ่งเข้าไปในรังกา พยายามไม่ให้แมงกาเตะตัวก่อนที่จะเข้าข้างหนึ่งข้ามเขตและพื้นรังกาเป็นอย่างน้อย ช่วงตอนการเล่นนี้เรียกว่า "แดง" สำหรับผู้เล่นสวมบทแมงกาเมื่อไขกาถูกชโมยหมด กติกาการเล่นอนุญาตให้แมงกาท้าวขา ๆ

หนึ่งออกนอกเส้นวงกลมของรังกา แต่ขาอีกข้างหนึ่งจะต้องอยู่ภายในเส้นหรือเหยียบเส้น ถ้า  
ขโมยวิ่งเข้ารังกาได้ทุกคน แมก้าจับใครไม่ได้ แมก้าต้องเป็นฝ่ายศูนย์เสีย เสียทั้งไข่และเสีย  
ทั้งรัง

การเล่นเกมต่อมา ใช้วิธีเลือกคนเป็นจากกระบวนการก่อนเล่นเพื่อเลือกผู้เล่นอีก  
คนหนึ่งเป็นแมก้า ในกรณีส่วนมาก ผู้เล่นที่อายุมากอีกคนหนึ่งในกลุ่มเล่นมักจะสมัครรับบทเป็นแม  
ก้าคนต่อไป

### การเล่นเปรียบเทียบ

- ไทย : กาปักไข่ - ในหมู่บ้านอื่นทั้ง 8 หมู่บ้านที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูล  
สิงปักไข่ - บ้านเกาะกลาง  
อือกาปักไข่ - สามย่าน (นันทกา พลอยแก้ว 2518 : 51)  
ฟาดทิง - สะทิงพระ (กรมพลศึกษา 2522 : 58)  
จระเข้ - สบตุย

มาเลเซีย : Tikam Seladang (National Unity Board of  
Malaysia 1976 : 16)

### พฤติกรรมวิเคราะห์

ลักษณะการสวมบทปรากฏในวิธีการเล่นซึ่งผู้เล่นสวมบทเป็นแมก้าและเป็นผู้ขโมย  
ไข่โดยมีลานเล่นเป็นโลกสมมุติ สมมุติเขตเส้นวงกลมเป็นรังกาและก้ามพะราวเป็นไข่กา  
ผู้เล่นเป็นขโมยจะลักไข่กาได้สำเร็จและแมก้าจะมีประสิทธิภาพในการปกป้อง  
รักษาไข่ในรังมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความสามารถในการวิ่ง การเคลื่อนไหวรวดเร็วและ  
มีปฏิกริยาตอบฉับพลันต่อผู้เล่นฝ่ายตรงกันข้าม

นอกจากนี้ กลยุทธ์ซึ่งผู้เล่นนำมาใช้สำหรับวางแผนโจมตีต่อต้าน ยังเป็นปัจจัย  
สำคัญต่อโอกาสแพชนะสำหรับฝ่ายขโมยอีกด้วย ถ้าขโมยแต่ละคนพยายามบุกเข้ารังกาตาม  
ลำพัง แมก้าย่อมมีโอกาสจับขโมยได้มากขึ้น ฝ่ายขโมยจึงมักใช้กลยุทธ์ ใช้วิธีให้ผู้เล่นที่ปราด-

เปรียบวงไว หลอกลอบบุกเข้าไปขโมยไข่หรือแสรงทำเป็นบุก ขณะที่แมกาสาละวนตอตามการ  
จู่โจมดังกล่าว ขโมยอีกจำนวนหนึ่งจะแอบเข้ารังกาต่านหลัง แอบขโมยไข่กาจากรัง สำหรับแม  
กานั้นจะอยู่ในฐานะฝ่ายเสียเปรียบ เพราะต้องพยายามตอตามผู้บุกรุกมากจนแต่ลำพัง เมื่อเสีย  
เปรียบด้านจำนวน แมกาจำเป็นต้องเพิ่มความระแวงระวัง ปฏิกริยาตอบโต้และกลยุทธ์ ผู้เล่น  
เป็นแมกามักจะยืนหน้าหรือคกลมองไข่ พยายามไม่หันหลังให้ขโมย แต่ในเมื่อผู้เล่นฝ่ายขโมย  
มักจะใช้กลยุทธ์เข้าทางด้านหลัง ผู้เล่นแมกาจึงมักใช้วิธีเหวี่ยงแขนไปด้านหลังเป็นระยะ ๆ  
ตะเนว่าแขนอาจบังเอิญเหวี่ยงไปถูกขโมยที่แอบเข้ามาลักไข่ติดจังหวะ

ช่วงตอนสุดท้ายของการเล่นซึ่งผู้เล่นเป็นขโมยจะต้องวิ่งเข้ารังกา หลังจากที่ยขโมย  
ไข่กาได้หมด ผู้เล่นฝ่ายขโมยใช้ทั้งกลยุทธ์และการประสานกำลัง รวมมือรวมใจช่วยกัน บาง  
ครั้งผู้เล่นอาจต้องเสียสละตนเองเพื่อช่วยผู้เล่นอีกคนที่งัดในทิม บ่อยครั้ง ในการวิ่งเข้ารังกา  
จะมีผู้เล่นคนหนึ่งอยู่นอกรังโดยแมกาอาจใช้กลยุทธ์เลือกตักผู้เล่นผู้นั้น หรือผู้เล่นผู้นั้นวิ่งเข้ารัง  
กาช้าเกินไป การต่อสู้ในช่วงนี้จึงเป็นการต่อสู้ตัวต่อตัวระหว่างแมกาและผู้เล่นที่เหลืออยู่นอกรัง  
ไม่ว่าผู้เล่นผู้นั้นจะพยายามวิ่งเข้าด้านไหน แมกาจะตักอยู่ตามนั้น ผู้เล่นเป็นขโมยที่วิ่งเข้ารังได้  
อาจช่วยผู้เล่นที่อยู่นอกรัง โดยผู้เล่นที่วงไวปราดเปรียวที่สุดจะวิ่งกลับออกมานอกรัง พยายาม  
หลอกลอบเข้าเหยยแมกาให้หันมาจับตนแทน เท้าที่สังเกตเห็นในลานเล่น บางครั้งแมกาหนการ  
เข้าเหยยไม่ไหว ปล่อยให้ผู้เล่นที่ตนตักอยู่วิ่งเข้ารังแล้วหันมาตักผู้เล่นที่ลอบหลอกอยู่แทน โดย  
เหตุที่ทั้งผู้เล่นแมกาและผู้เล่นที่วิ่งออกมาช่วยมักมีความสามารถใกล้เคียงกัน เพราะผู้สวมบท  
แมกามักจะเป็นผู้เล่นที่โตที่สุด และผู้เล่นที่วิ่งมาช่วยจะเป็นผู้เล่นเก่งที่สุดในทีมขโมย การประ  
ลองความสามารถและกลยุทธ์ในช่วงนี้จึงมักจะยืดเยื้อใช้เวลานานกว่าจะจบลงด้วยฝ่ายหนึ่งเป็น  
ฝ่ายแพ้ ส่วนมากผู้เล่นเป็นขโมยจะหมดความอดทน เลี้ยงวิ่งเข้ารังอย่างผลีผลาม แมกามักจะ  
จับขโมยได้

### ประวัติการเล่น

ผู้เล่นรุ่นต่าง ๆ ในบ้านกลาง ตั้งแต่รุ่นหญิงชราอายุ 85 ปี จนถึงรุ่นที่เล่นกันใน  
ช่วง 10 ปี ก่อนผู้วิจัยเข้าไปศึกษา เล่นกาพักใจควยวิธีการที่สลับซับซ้อนมากกว่า วิธีเล่นสมัย

นั้น หากเมกาเสียทั้งไขทั้งรัง ผู้เล่นเมกาผู้นั้นจะต้องเป็นเมกาอีกในรอบต่อไป ถ้าผู้เล่น  
 เมกาคนเดิมแพ้ เป็นเมกา 3 รอบติดต่อกัน ผู้เล่นฝ่ายขโมยจะร้องเพลง 3 เพลงให้เมการำ  
 หลังจากนั้นผู้เล่นฝ่ายขโมยแต่ละคนจะนำไขกาไปซ่อนคนละฟอง หากเมกาหาไขทั้งหมดได้  
 ครบ ผู้รับทเมกาในเกมต่อไปคือ ผู้เล่นที่ได้รับเลือกเป็น "คนเป็น" จากกระบวนการก่อน  
 เล่น

แต่ถ้าเมกาไม่สามารถหาไขได้ครบ ผู้เล่นแต่ละคนซึ่งเป็นผู้ซ่อนไขหรือกาบะพร้าว  
 ที่เมกาหาไม่พบจะดึงหูเมกาพาไปยังจุดที่ตนซ่อนไข ผู้ให้ขอมูล้วยหกลีบผู้หนึ่งแล้วว่า สมัยที่เล่น  
 เมื่อจุहुเมกาไป ผู้จุจะร้อง :

จุहु จุหาง จุงไหยานโตงเตง

คำร้องซึ่งแฝงความหมายสองแง่สองมุม เป็นเหตุให้เกิดการตีแปลงคำร้องในรุ่น  
 หลัง ผู้ให้ขอมูล้วยสามสิบจนถึงรุ่นที่เล่นเมื่อ 10 ปีก่อนกล่าวว่าสมัยที่เล่น เนื้อร้องเปลี่ยนเป็น :

จุहु จุหาง จุงเมกาไปหาไข

วิธีเล่นในรุ่นเหล่านี้แปรรูปไปเช่นเดียวกับบทร้อง คือ แทนที่ผู้เล่นขโมยจะดึง  
 หูเมกาพาไปจนถึงจุดที่ซ่อนไข ผู้เล่นขโมยจะพาเมกาไปจนใกล้ที่ซ่อน แล้วจะรีบบอกเมกาว่า  
 ไขอยู่ที่ไหนแล้ววิ่งหนี ผู้เล่นเมการีบวิ่งไปหยิบไขแล้วปา พยายามเลี้ยงให้ถูกขโมยที่วิ่งหนี  
 หากปาถูก ขโมยผู้นั้นเป็นเมกาในรอบต่อไป

การรำในการเล่นกาปักไข รำเช่นเดียวกับรำวง แตกต่างกับรำวงแต่เพียงที่  
 ผู้เล่นเมการำคนเดียว ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าประเพณีรื่นเริงด้วยการรำวงซึ่งจัดจางไปในหมู่  
 ช่าวบานกลางรุ่นหลัง ๆ อาจเป็นสาเหตุทำให้การรำถูกตัดออกจากวิธีการเล่น การรำใน  
 ฐานะช่วงตอนหนึ่งของการเล่นกาปักไขจึงยังคงเหลืออยู่แต่ในความทรงจำของผู้เล่นรุ่นปู่ยา  
 ตายายเท่านั้น

## มอญซ่อนผ้า

อายุการเล่น : ๑๕

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ปานกลาง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นในกลุ่มนักเรียนหญิงชั้นเดียวกัน  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กันเล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 4-5 คน

อุปกรณ์การเล่น : ผ้า 1 ผืน อาจใช้เสื่อ ผ้าเช็ดหน้า หรือเศษผ้าอะไรก็ได้

## วิธีเล่น

ใช้วิธีการเลือก "คนเป็น" หนึ่งจากกระบวนการก่อนเล่นเป็นผู้ร่วมบท "มอญ" ผู้เล่นอื่น ๆ จับวงแล้วลศตัวลงนั่งของ ๆ เว้นระยะระหว่างกันเท่า ๆ กัน ผู้เล่นทุกคนรองบทรองพร้อมกัน

มอญซ่อนผ้า

ตุ๊กตาดูอยู่ข้างหลัง

ใครเปลือ

กูกจะตีตุ๊กตมึง

ระหว่างที่ร้องเพลง มอญเดินหรือวิ่งช้า ๆ ไปรอบ ๆ หลังผู้เล่น ซึ่งนั่งล้อมกันเป็นวงพร้อมกันทั้งผ้าด้านหลังผู้เล่นคนหนึ่ง แล้วกะจังหวะเดินหรือวิ่งให้กลับมาถึงหลังผู้เล่นที่หึงผ้าไว้เมื่อเพลงจบ พร้อมกับหยิบผ้าขึ้นมาตีผู้เล่นนั้น

กติกาการเล่นมอญซ่อนผ้า ไม้อนุญาตให้ผู้เล่นที่นั่งของ ๆ หันหน้ามาดูเบื้องหลัง หรือให้อาณัติสัญญาณกับเพื่อนผู้ซึ่งตนบังเอิญเห็นมอญแอบหึงผ้าไว้เบื้องหลัง ถ้าผู้ที่ถูกหึงผ้าไว้ข้างหลังพบผ้าก่อนมอญวิ่งกลับมาเมื่อจบเพลง ผู้เล่นนั้นหยิบผ้าขึ้นออกวิ่งไล่มอญ ผู้เล่นเป็นมอญจะพยายามวิ่งอย่างรวดเร็ว มานิ่งแทนที่ของผู้ที่ถือผ้าลศออกวิ่ง ผู้เล่นที่หยิบผ้าเป็นมอญแทน

หากว่าผู้เล่นมอญเดินเวียนมาอีกรอบหนึ่งแล้ว ผู้เล่นที่มีผาอยู่เบื้องหลังยังไม่รู้ตัวมอญจะหยิบผาขึ้นมาที่หลัง พยายามตามตีเมื่อผู้เล่นนั้นวิ่งหนีรอบวงเพื่อกลับมาครั้งที่เดิม ในกรณีที่ผู้เล่นมอญจะตอกรับทเป็นมอญอีกในรอบต่อมา

### การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : มอญซ่อนผา - ในหมู่บ้านอื่นทั้ง 8 หมู่บ้านที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเบื้องต้น  
บ้านเกาะกลาง บ้านคลองประสังค์  
สามชาน (นันทกา พลอยแก้ว 2519 : 40)  
บ้านวาริชภูมิ

อ้อมมอญซ่อนผา - ชุมชนชายแดนห้วยขวาง (นันทกา พลอยแก้ว 2519 : 41)  
สับตุย

โมงคลำ - บ้านเกาะกลาง

มาเลเซีย : Gode Anek (National Unity Board of Malaysia  
1976 : 20)

อเมริกา : Hunt the Squirrel (Newell 1903 : 168)

: Itiskit Itasket (Bancroft 1920 : 270)

นิวซีแลนด์ : Drop the Handkerchief (Sutton-Smith 1959 : 20)

### พฤติกรรมวิเคราะห์

ทำไมคนเป็นจึงได้ชื่อว่า "มอญ" คำถามนี้ไม่มีผู้ใดให้คำตอบได้ แต่อย่างไรก็ตาม การที่คนเป็นถูกเรียกว่า "มอญ" ทำให้ลักษณะการสวมบทเป็นส่วนหนึ่งของวิธีการเล่น

การแข่งขันระหว่างผู้เล่นเป็นการแข่งขันแบบตัวต่อตัว เพราะผู้เล่นซึ่งนั่งลอมเป็นวงไม่อาจบุยุบช่วยเหลือกันได้ เมื่อผู้เล่นที่ถูกทิ้งผาเบื้องหลังรู้ตัวก่อนจึงวิ่งไล่มอญ หรือมอญวิ่งไล่ผู้เล่นที่ขาดความระมัดระวัง มอญเดินเวียนมาอีกรอบหนึ่งแล้วยังไม่ตระหนักว่าตนเองมีผาอยู่เบื้องหลัง การวิ่งไล่เป็นการประลองฝีมือวิ่ง ผู้เล่นที่วิ่งหนีได้เร็วกว่าอาจรอดพ้นจาก

การถูกตีมากครั้ง ผู้เล่นเป็นมอญยังอาจใช้กลยุทธ์ ซ่อนผ้าในแนวประคบของผ้าถุงหรือกระโปรง  
ไม่ให้ผู้เล่นอื่นเห็น ผู้เล่นสวมบทมอญบางคน เมื่อทิ้งผ้าไปแล้วยังเสแสร้งทำเสมือนยังมีผ้าซ่อน  
อยู่จนเดินหรือวิ่งกลับมาถึงผู้เล่นที่มีผ้าทิ้งอยู่เบื้องหลัง กลยุทธ์อีกวิธีหนึ่งคือ เลือทิ้งผ้าหลังผู้  
เล่นที่ไหลลื่น ขาดความระมัดระวัง เหม่อหรือเพลินคุยกับเพื่อน ผู้เล่นที่นั่งลอมวงก็มีวิธีระมัด  
ระวังมอญโดยจับตาเผ้ามองการเคลื่อนไหวของมอญไม่ขาดระยะพร้อมกับใช้มือคอยควานเบื้อง  
หลัง สำนวณว่ามอญแอบทิ้งผ้าไว้หรือไม่เมื่อเดินหรือวิ่งผ่าน

ผู้เล่นที่นั่งลอมเป็นวง หากรู้จักระแวงระวัง ไม่ผลอตัว ก็อาจรอดพ้นจากการ  
เป็นมอญในรอบต่อมา หากมอญทิ้งผ้าไว้เบื้องหลัง ผู้เล่นซึ่งรู้ตัวฉับพลันไม่เพียงแต่รอดจากการ  
ถูกมอญไล่ตีเท่านั้น แต่กลับเป็นผู้หยิบผ้าลงโทษมอญวิ่งไล่ตีมอญแทนด้วย

---

## หมกึนน้ำมึนหม

อายุการเลน : 40 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเลน : น้อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเลน : (กลุ่มเลนที่โรงเรียน) เลนในกลุ่มนักเรียนหญิงชั้นเดียวกัน  
(กลุ่มเลนที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่างกันเลนด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 6-8 คน

อุปกรณ์การเลน : ไม่ใช่

### วิธีเลน

ผู้เล่น 2 คนรับหน้าที่สวมบท การเลือกใช้ "กระบวนการก่อนเลนเลือกผู้สวมบท 2 คน" ต่อจากนั้นใช้ "กระบวนการขั้นนี้" เลือกผู้เล่นผู้หนึ่งเป็นเจาของน้ำมัน ผู้เลนอีกผู้หนึ่ง เป็นหนู

ผู้เล่นที่เหลือยืนจับวง ฝ่ามือหงายขึ้นเป็นดวยน้ำมัน ผู้เลนคนหนึ่งยกแขนซึ่งจับกัน อยู่ขึ้นสูงให้ผู้รับบทเจาของน้ำมันเดินลอดเข้าวง เจาของน้ำมันเดินรอบวงไปข้างหน้าผู้เล่นคนอื่น ทำท่าคักน้ำมันหมูใส่ดวยทุกดวยแล้วเดินลอคออกนอกวงโดยเดินออกทางเดิมหรือทางอื่นก็ได้

ต่อจากนั้นผู้เล่นบทหนูเดินลอคแขนเข้าวงเช่นเดียวกัน หนูเดินรอบวง ทำท่าคักน้ำมันจากดวยจนครบหมดทุกดวยแล้วเดินลอคออกนอกวง

เจาของน้ำมันกลับเข้าในวงอีกครั้งหนึ่ง ทรวจดูน้ำมันตามดวย แลวรอง "น้ำมัน หายไปไหนหมด"



"หนูกินหมด" ผู้เล่นที่จับวางรองตอบ

"หนูหนีไปทางไหน?" เจ้าของน้ำมันถาม

ผู้เล่นที่ยกแขนไขว้หลังออกยกแขนขึ้น "หนูออกไปทางนี้"

เจ้าของน้ำมันวิ่งลอคแขนออกนอกวง วิ่งไล่หนู หนูวิ่งหนีรอบวงด้านนอกบ้าง  
หนีเข้าไปในวงบ้าง ผู้เล่นที่จับวางยกแขนขึ้นไขว้หลังและเจ้าของน้ำมันซึ่งวิ่งไล่กัน ลอคเข้าลอคออก  
ทางโน้นทางนี้ เมื่อเจ้าของน้ำมันจับหนูได้ถือว่าจบเกม

ในรอบต่อไป ใช้ "กระบวนการเลือกผู้ร่วมบท 2 คน" และ "กระบวนการยืนยัน"  
เลือกเจ้าของน้ำมันและหนูเช่นเดียวกัน

#### การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : หนูตักน้ำมัน - ทาดลอม บางจาก บ้านเกาะใหญ่ บ้านหันน้ำ บ้านชยาย  
บ้านซุง บ้านปากอ่าง

แมวไล่หนู - สามย่าน (นันทกา พลอยแก้ว 2519 : 40)

เสือไล่วัว หยอดน้ำมันหนู - สบตุย

มาเลเซีย : Musang Tangkup Ayam (หมาป่ากับไก่) (National  
Unity Board of Malaysia 1976 : 6)

สิงคโปร์ : Kucing Tangkup Tikus (แมวกับหนู) (Eng Seok  
Chee 1980 : 20)

อเมริกา : Cat and Rat (Bancroft 1920 : 60)  
: Stealing Grapes (Newell 1903 : 167)

นิวซีแลนด์ : Cat and Mouse (Sutton-Smith 1959 : 55)

พฤติกรรมวิเคราะห์

ลักษณะการสวมบทปรากฏจากการที่ผู้เล่นคนหนึ่งรับบทเจ้าของน้ำมันและอีกคนหนึ่งรับบทหนูขโมยน้ำมัน สำหรับผู้เล่นซึ่งจับวาง ฝ่ายมือที่หงายขึ้นคือถวายน้ำมัน สำหรับวงนั้น วิธีการเล่นมีใบบงว่าหมายถึงอะไร แต่จากพฤติกรรมการเล่นซึ่งเจ้าของน้ำมันและหนูที่ขโมยน้ำมันลอคเข้าลอคออกโต้แย้งผู้เล่นคนอื่น ๆ ให้แนวสันนิษฐานว่าผู้เล่นอาจใช้จินตนาการสมมุติวงกลมเป็นกรวยที่เจ้าของบ้านเก็บน้ำมันไว้ และแขนที่ยกขึ้นสูงคือประตูกรวย

นอกเหนือจากที่บอกทิศทางหนึ่งของหนู ผู้เล่นที่จับวางไม่มีบทบาทเป็นผู้ช่วยเจ้าของน้ำมันอีกจับหนู ทุกด้านที่หนูต้องการลอควิ่งหนี เข้าวงหรือออกวง ผู้เล่นก้านนั้นจะยกแขนขึ้นให้หนูวิ่งผ่านได้สะดวก การแข่งขันจึงเป็นการแข่งขันระหว่างเจ้าของน้ำมันกับหนู แข่งขันตัวต่อตัวโดยมีผีเท้าในการวิ่งและความปรารถนารื้อวงไวเป็นเครื่องตัดสินว่าเจ้าของน้ำมันจะต้องใช้เวลามากน้อยเพียงใดในการจับหนู

เมื่อหนูขโมยน้ำมันจากถวายน ผู้เล่นสวมบทหนูทำท่าเหยียบจากถวายนแล้วปอนเข้าปากแบบวิธีเปิบข้าวเข้าปาก การใช้ท่าเป็นน้ำมันหมุนแทนதாகมลงตีมันเป็นที่ธรรมชาติของสัตว์ แสดงให้เห็นว่า ผู้เล่นนำท่าอภัยกรีธาของคนมาสวมใส่ให้กับหนู วิธีแสดงบทในรูปแบบนี้แตกต่างจากวิธีแสดงบทในการเล่นส่วนมากซึ่งเด็กบ้านเก่าพยายามเลียนบทบาทและอภัยกรีธาให้ใกล้เคียงความเป็นจริงอย่างมากที่สุด

ประวัติการเล่น

ชาวบ้านกลางกลุ่มอายุตั้งแต่ 40 ปีขึ้นไปกล่าวว่า สมัยเด็กไม่มีการเล่นหยอดน้ำมันหมูแต่มีการเล่นคล้ายกันชื่อว่า เสือโลกวาง ในการเล่นนี้ผู้เล่นคนหนึ่งสวมบทเสือ อีกคนหนึ่งสวมบทกวาง ผู้เล่นอื่นจับวาง ทั้งเสือและกวางถูกปิดตา กวางเข้าอยู่ในวง เสืออยู่นอกวง กวางส่งเสียงร้อง "บอง บอง" ส่วนเสือร้อง "โสกปิบ โสกปิบ" เสือพยายามควานหากวาง โดยตามเสียงกวางร้อง กวางพยายามหนีไปในทิศตรงกันข้ามกับที่ได้ยินเสือร้อง การเล่นเกมเมื่อเสือบจับกวางได้ ในรอบต่อไปจะเลือกผู้เล่นสวมบทเสือและกวาง

## โพงพาง

อายุการเล่น : 59 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) นักเรียนหญิงชั้นเดียวกัน  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กัน  
เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 4 คน

อุปกรณ์การเล่น : ผ้า 1 ผืน หรือผ้าเช็ดหน้าสำหรับผูกตา

## วิถีเล่น

ผู้เล่นคนหนึ่งมีหน้าที่สวมบท การเลือกใช้ "กระบวนการก่อนเล่นเลือกผู้เล่นสวมบท 2 คน" ต่อจากนั้นใช้ "กระบวนการเลือกคนเป็นอันยี่" เลือกผู้เล่นคนหนึ่งจาก 2 คนนั้นเป็น "เสื้อปลา"

ผู้เล่นอีกคนหนึ่งใช้ผ้าผูกปิดตาผู้เล่นสวมบทเสื้อปลา แล้วยืนตรงหน้าเสื้อปลา ยก นิ้ว 2-3 นิ้วพร้อมกับถาม "กีนีว?" ผู้เล่นเสื้อปลาทายนิ้ว การทายนั้นทายถูกหรือทายผิดไม่สำคัญ ต่อจากนั้นผู้เล่นทั้งหมดจับวง เสื้อปลายืนกลางวง ผู้เล่นจับวงเดินหมุนเวียนขวาพร้อมกับร้อง

โพงพางเอย

นกระยางเขารอบ

เสื้อปลาทาบอก

เขารอบโพงพาง

เมื่อร้องจบเพลง ผู้เล่นที่จับวงปล่อยมือหลุดจากกัน นั่งลงพร้อมกันร้องถามเสื้อปลาวา "จับเป็นหรือจับตาย"

เสื้อปลาร้องตอบ "จับตาย"

เสื้อปลาจะต้องจับผู้เล่นคนหนึ่งให้ไถ่และพยายามทายว่าผู้เล่นผู้นั้นคือใคร ถ้าทายถูกถือว่า ผู้เล่นผู้นั้น "ตาย" และต้องรับบทเสื้อปลาแทน หากทายผิด ผู้เล่นคนเดิมเป็นเสื้อปลาในรอบต่อไป

การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : โพงพาง - บ้านทับน้ำ บ้านซุง บ้านปากอ่าง บ้านเกาะกลาง  
สามย่าน ชุมชุมชายฉานห้วยขวาง (นันทกา พลอยแก้ว 2519 :  
40-41)

สับตุย

ไอโหม่ง - สะทิงพระ (กรมพลศึกษา 2522 : 91-92)

โพงพางตาบอด - บางจาก

กาตาบอด - บ้านขยาย

หลับตาซ่อนถุง หลับตาควานหา - บ้านเกาะใหญ่

ไอโหม่งสามเท้า - ทาฉลอม

ไอโหม่งหัวแดง - บ้านโนนตาลเสี้ยน

อเมริกา : Blind Man's Bluff (Bancroft 1920 : 55-56,  
Brewster 1952 : 61, Newell 1903 : 162)

นิวซีแลนด์ : Blind Man's Bluff (Sutton-Smith 1959 : 105)

มาเลเซีย : Kucing Buta, (National Unity Board of Malaysia  
1976 : 21)

Main Cina Buta

Teka Buta

พดติกกรรมวิเคราะห์

การเล่นโพงพางประกอบด้วยการเล่นที่คือ คนเป็นรับบทเสียปลา และผู้เล่นอื่น ๆ  
จับวงเป็นโพงพาง คนเป็นมองไม่เห็นเพราะมีผ้าผูกตา จะทายชื่อผู้เล่นที่จับได้แม่นยำเพียงใดหรือ  
ไม่ ขึ้นอยู่กับความสังเกตละเอียดถี่ถ้วนและความรู้สึกประสาทสัมผัสที่รวดเร็ว หูไว ตาไว เมื่อใช้  
มือคลำที่ระยะ ไบนานผู้เล่นที่จับได้ คนเป็นจะนำข้อมูลเหล่านี้มาประกอบความทรงจำเกี่ยวกับทรง  
ผมกับ ไบนักผูกผมหรืออย่างรัดผมของผู้เล่นแต่ละคน หากคลำไบนานทรงผมแล้วยังทายตัวไม่ถูกหรือ

ไม่แน่ใจ อาจกล่าวไปถึงเลื้อผ้า คนเป็นบางคนอาจจำผู้เล่นอื่นได้จากของในกระเป๋าเลื้อ กระเป๋า กางเกง จำได้ว่าผู้เล่นคนนั้นคนนี้เก็บอะไรในกระเป๋า นอกจากนี้ ในช่วงการเล่นตอนที่คนเป็น ถามว่า "จับเป็นหรือจับตาย" คนเป็นที่เล่นเก่งจะตั้งใจฟังเสียงตอบ หากจำเสียงผู้เล่นคนใด ได้จะมุ่งไปจับผู้เล่นผู้นั้น พร้อมกับใช้ความทรงจำจากการล่ำช่วยประกอบในการหายตัว

ผู้เล่นที่จับวางอาจใช้กลยุทธ์ตรงป้องกันตนเอง ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าในการเล่นโฟงพาง บางโอกาส ผู้เล่นที่ถูกจับแลกเปลี่ยนสิ่งของที่มีอยู่ในตัวกับเพื่อน เช่น ผู้เล่นหญิงแลกเปลี่ยนกับติดผม ผู้เล่นชายถอดเสื้อถอดเข็มขัดที่จำใจงายออก เมื่อถูกกล่าวถึงก็พยายามปิดปาก ไม่ส่งเสียงหัวเราะให้คนเป็นจำเสียงได้ คนเล่นโฟงพางจึงมีการใช้กลยุทธ์ รวมมือช่วยเหลือกันระหว่างผู้เล่น ที่จับวาง จัดว่าเป็นการแข่งขันระหว่างคนเป็นกับผู้เล่นอื่นมากคนที่ผู้วิจัยเรียกว่า หนึ่งต่อมาก

### ประวัติการเล่น

จากการสอบถามวิธีเล่นเปรียบเทียบระหว่างผู้เล่นต่าง ๆ รุ่น ผู้วิจัยพบว่าผู้เล่น รุ่นปู่รุ่นย่าเมื่อสมัยเด็ก ร่องบทร่องเนื้อร้องแตกต่างจากเนื้อร้องในปัจจุบัน และคนเป็นสวมบท "ปลาตาบอด" ไม่ใช่ "เลื้อปลาตาบอด" ดังนั้นบทร่องแต่เดิม คือ "ปลาตาบอด เขารอบโฟงพาง" เมื่อร่องบทร่องจบ ผู้เล่นรุ่นปู่ย่าตายายยังมีบทสนทนา โต้ตอบตามมา

ปลาตาบอด : โฟงพาง มาแต่ไหน ?

โฟงพาง : มาแต่ทะเล

ปลาตาบอด : มาทำอะไร

โฟงพาง : มาจับปลา

ช่วงตอนที่ผู้เล่นคนหนึ่งให้คนเป็นทายนี้ เดิมเป็นวิธีการตรวจสอบให้แน่ใจว่าคนเป็น ไม่อาจมองเห็นลอดผ้าผูกตาได้ ปัจจุบันช่วงตอนนี้ยังคงเป็นส่วนหนึ่งของวิธีการเล่น แต่เป้าหมาย หน้าที่หมดความสำคัญไป โดยเด็กรุ่นปัจจุบันใช้วิธีการพับผ้าซ้อนกันหนาหลายชั้น ผู้เล่นไม่อาจมองเห็นลอดผ้าได้ ดังนั้น ถึงแม้ว่าคนเป็นจะทายนี้ถูก แต่ส่วนมากก็จะไม่มีการผูกผ้าปิดตาใหม่ บางครั้ง ผู้เล่นข้ามช่วงตอนทายคือ หลังจากร้องเพลงจบ คนเป็นเริ่มจับคนเล่นทันที พฤติกรรมการเล่นดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า ช่วงตอนการเล่นหรือวิธีการเล่นที่หมดความสำคัญ ขาดการสื่อความหมาย อาจถูก ตัดออก ผลที่ตามมาคือรูปแบบการเล่นเปลี่ยนแปลงไปจากที่เล่นแต่เดิม

## ปลาหมอตกกิก

อายุการเล่น : 51 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นในกลุ่มนักเรียนชั้นเดียวกัน  
และเพศเดียวกัน  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กัน  
เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 6 คน (ต้องใช้ผู้เล่นเลขคู่)

อุปกรณ์การเล่น : ไม่ใช่

### วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย จำนวนเท่ากัน โดยวิธีแบ่งข้างจากกระบวนการก่อนเล่น  
หลังจากนั้นแต่ละฝ่ายส่งผู้แทนฝ่ายละคนยืนยี่ ฝ่ายชนะรับบทเป็นฝ่ายปลาหมอตก

ผู้เล่นอีกฝ่ายหนึ่งจับมือเป็นวงกลมแล้วลดตัวลงนั่งยอง ๆ ผู้เล่นที่มปลาหมอตกแต่ละคน  
ยืนนอกวงตรงมือที่จับกันพยายามกระโดดข้ามแขนข้างหน้า วิธีกระโดดข้ามอาจเลือกวิธีใดวิธี  
หนึ่ง คือ

1. โดยพยายามกระโดดสูงข้ามแขนผู้เล่นที่จับมือเป็นวงกลม

2. โดยการยื่นมือข้ามแขนผู้เล่นที่จับมือเป็นวงกลมวางฝ่ามือทั้งสองลงไปกับพื้น  
ด้านในวง เมื่อถึงจังหวะเหมาะก็ตัวค้ำทั้งสองข้ามแขนเข้าไปในวง

ผู้เล่นที่จับมือวงกลมพยายามจับปลาหมอตกโดยยกมือขึ้นอย่างรวดเร็วให้โดนปลาหมอตก  
ขณะที่พยายามกระโดดข้าม หากมือโดนตัวหรือโดนเสื้อผ้าผู้เล่นปลาหมอตกแมแต่คนเดียว ถือว่า  
ทีมปลาหมอตก "ตาย" ทั้งทีม

ถ้าผู้เล่นทีมปลาหมอตกคนใดคนหนึ่งกระโดดข้ามสำเร็จ ผู้เล่นที่จับมือเป็นวงกลมจะ  
ปล่อยมือ เปิดทางให้ผู้เล่นทีมปลาหมอตกทั้งทีมเดินเข้ามา จากในวงผู้เล่นทีมปลาหมอตกต้องพยายาม

กระโดดออกนอกวง ทีมปลาหมอกซึ่งกระโดดเข้าวงและกระโดดออกนอกวงได้สำเร็จเป็นฝ่ายชนะ  
ได้รับบทเป็นทีมปลาหมอกอีกในรอบต่อไป

### การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ปลาหมอกตกท่อ - ทาดลอม

ปลาหมอกตกกะทะ - บ้านเกาะใหญ่ บ้านหันน้ำ บ้านชยาย บ้านสูง  
บ้านโนนตาลเสี้ยน และบ้านปากอ่าง  
- สับตุ๋ย

เสือเข้าตอก - บางจาก

ปลาเป็นปลาทาย - สามย่าน (นันทกา หลอยแก้ว 2519 : 40)

ปลาวิ่งปง - สะหิงพระ (กรมพลศึกษา 2522 : 56)

### พฤติกรรมวิเคราะห์

ผู้เล่นที่จับมือเป็นวงกลม คือ "ตก" หรือหลุมโคลน ซึ่งเมื่อปลาหมอกกระโดดตกลงไป  
แล้วจะต้องพยายามกระโดดออก การสวมบทจึงเป็นส่วนประกอบส่วนหนึ่งของการเล่นปลาหมอกตก

ผู้เล่นทีมปลาหมอกจะกระโดดข้ามเข้าหลุมได้สำเร็จหรือไม่ขึ้นอยู่กับต้องอาศัยความ  
ว่องไว กระฉับกระเฉงและความสามารถในการกระโดดสูง ผู้เล่นทีมหลุมโคลนใช้ปฏิกริยาตอบ  
ที่ว่องไวด้วยการยกแขนขึ้นอย่างรวดเร็วเพื่อกักจับปลาหมอกที่พยายามกระโดดข้าม

เท่าที่ผู้วิจัยสังเกตเห็นในลานเล่น ทีมปลาหมอกที่เล่นเก่งคือทีมที่รู้จักใช้ไหวพริบ ใช้  
กลยุทธ์ใหญ่เล่นปลาหมอบางคนแสวงหาพยายามกระโดด ถึงความสนใจผู้เล่นทีมหลุมโคลนมาซึ่งจุด  
นั้น เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เล่นอีกคนหนึ่งกระโดดข้ามได้โดยสวัสดิภาพ การใช้กลยุทธ์ร่วมมือประสาน  
กำลังดังกล่าวช่วยเพิ่มโอกาสชนะให้สูงขึ้น การเล่นปลาหมอกตกก็จึงเป็นการแข่งขันระหว่างทีม  
ซึ่งใช้ทั้งทักษะความสามารถทางร่างกาย กลยุทธ์ และความร่วมมือประกอบกัน

## ไม้กระ

อายุการเล่น : 85 +

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม้เล่น

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กันเล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 6 คน (จำนวนผู้เล่นเลขคู่)

อุปกรณ์การเล่น : ไม้ยาวประมาณ 3 ฟุต อาจเป็นท่อนไม้หรือกิ่งไม้ตรงๆก็ได้

ก้ามมะพร้าว 1 ก้าม ขนาดกว้างประมาณ  $2-2\frac{1}{2}$  นิ้ว

ยาวประมาณ 8-9 นิ้ว

## วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย จำนวนเท่ากันโดย "วิธีแบ่งข้าง" จากกระบวนการก่อนเล่น หลังจากนั้นแต่ละฝ่ายส่งผู้แทนเข้า "ขยับ" ฝ่ายชนะได้เป็นฝ่ายเตะลูก คือก้ามมะพร้าว ทำคะแนนก่อน ในการบรรยายวิธีการเล่นจะเรียกฝ่ายนี้ว่า ฝ่ายเล่นลูก และเรียกอีกฝ่ายหนึ่งว่าฝ่ายรับ

ผู้เล่นตกลงกันก่อนว่าจะเล่นรอบละกี่ไม้ ผู้เล่นขว้างลูกเข้าส่วนมากนิยมเล่นรอบละ 10 ไม้

## การเล่นช่วงตอนหนึ่ง

ผู้เล่นคนแรกฝ่ายเล่นลูกเตะก้ามมะพร้าวซึ่งวางเหนือหลุมหันโถงก้ามเข้าหาคน และ การเตะใช้ไม้เตะส่งก้ามมะพร้าวไปข้างหน้าให้ไกลที่สุดเท่าที่จะไกลได้ ถ้าผู้เล่นฝ่ายรับคนใดคนหนึ่งรับก้ามมะพร้าวได้ ถือว่าผู้เล่นลูกผู้นั้น "ตาย" ผู้เล่นอีกคนหนึ่งจากฝ่ายเล่นลูกจะขึ้นมาเล่นเป็นคนต่อไป



หากผู้เล่นฝ่ายรับ ๆ ถูกไม้ได้ ผู้เล่นฝ่ายรับคนหนึ่งเก็บลูกขึ้นโยนกลับไปยังหลุม พยายามเลี้ยงให้ถูกไม้และชิงวางขวางเก็บบากหลุม ถ้ากามะพร้าวถูกไม้ ถือว่าผู้เล่นฝ่ายเล่น ลูกผู้นั้น "ตาย" ผู้เล่นอีกคนหนึ่งฝ่ายเดียวกันเป็นผู้เล่นคนต่อไป ถ้ากามะพร้าวไม่ถูกไม้ ผู้เล่นฝ่ายเล่นลูกผู้นั้นก็จะผ่านพ้นช่วงตอนแรก และเริ่มเล่นช่วงตอนที่สอง

### การเล่นช่วงตอนที่สอง

ผู้เล่นลูกที่ผ่านช่วงตอนแรกและกามะพร้าวส่งไปข้างหน้าอีก เช่นเดียวกับช่วงตอนแรก ผู้เล่นลูก "ตาย" ถ้าผู้เล่นฝ่ายรับ ๆ กามะพร้าวได้

แต่ถ้าฝ่ายรับ ๆ กามะพร้าวไม่ได้อีกเมื่อฝ่ายรับโยนกามะพร้าวกลับมาหลุม ผู้เล่นลูกครั้งนี้จะใช้ไม้ตีกามะพร้าวอย่างแรง ต่อจากนั้นผู้เล่นลูกใช้ไม้วัดระยะทางระหว่างหลุมและจุดที่กามะพร้าวตก การวัดเมื่อวัดได้เกิน 1 ไม้ แต่ไม่ถึง 2 ไม้ ถือว่าทำไม้ได้ 1 ไม้ หากได้ต่ำกว่า 1 ไม้ ถือว่าไม้ได้ไม่เลย ในกรณีหลังถือว่าผู้เล่นลูก "ตาย" ผู้เล่นฝ่ายเล่นลูกอีกคนหนึ่งจะมาเล่นเป็นคนต่อไป

ทราบว่าผู้เล่นลูกทำไม้ได้ ผู้เล่นลูกผู้นั้นมีสิทธิ์เล่นตามวิธีการเล่นช่วงตอนที่สองต่อไปพร้อมกับบวกรวมจำนวนไม้ที่ดีที่สุดและวัดได้ ยกเว้นแต่ในกรณีที่ผู้เล่นมีทักษะความสามารถเป็นพิเศษ ปกติผู้เล่นลูกผู้เดียวไม่อาจทำไม้ได้ถึง 13 ไม้ได้โดยลำพัง ผู้เล่นอื่นในทีมช่วยทำไม้โดยเมื่อถึงรอบเล่นของตนก็จะเล่นต่อจากที่ผู้เล่นฝ่ายเดียวกันเล่นค้างไว้

ระหว่างการเล่นช่วงตอนที่หนึ่งและช่วงตอนที่สอง เมื่อใดฝ่ายเล่นลูกเล่นครบคนถึงผู้เล่นคนสุดท้ายในทีม กติกาการเล่นถือว่าหมดรอบตีลูก ฝ่ายรับลูกได้เป็นฝ่ายเล่นลูกแทน

### การเล่นช่วงตอนที่สาม

การเล่นช่วงตอนนี้เริ่มเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งชนะโดยทำไม้ได้ถึงจำนวน 10 ไม้ตามที่ใดตกลงไว้ก่อนเล่น เมื่อถึงช่วงตอนนี้ผู้เล่นทุกฝ่ายนั้นรวมทั้งคนที่ "ตาย" ในการเล่นช่วงตอนที่หนึ่งหรือช่วงตอนที่สองมีสิทธิ์ "ตอกกะตัง" หรือ กะเตาะ"

วิธีตอกกะตั้ง คือผู้เล่นวางกามมะพร้าวบนปลายไม้ตี ให้โคงกามมะพร้าวคว่ำลง ต่อจากนั้นผู้เล่นโยนกามมะพร้าวขึ้นสูงพอประมาณ เมื่อกามมะพร้าวตกลงมาใช้ไม้ตีรับตีกลับขึ้นไปอีก ผู้เล่นนับจำนวนครั้งที่ตีรับกามมะพร้าวได้เท่าใด นับเป็นจำนวนครั้งที่กะเตาะได้ ผู้เล่นแต่ละคนจะจำจำนวนครั้งที่กะเตาะได้สำหรับการและกามมะพร้าวในช่วงตอนที่สี่

การเล่นช่วงตอนที่สี่

ผู้เล่นคนหนึ่งจากฝ่ายชนะและกามมะพร้าวโดยเริ่มจากหลุม ตามจำนวนครั้งที่กะเตาะกามมะพร้าวได้ในช่วงตอนที่สาม เช่น ถ้ากะเตาะได้ 3 ครั้ง ก็มีสิทธิ์แต่ละลูก 3 ครั้ง การและลูกแต่ละครั้งและตอกจากจุดสุดท้ายของผู้เล่นคนก่อน และและตามจำนวนครั้งที่แต่ละคนกะเตาะได้ในช่วงตอนที่สาม

ระหว่างและที่ผู้เล่นฝ่ายชนะและกามมะพร้าวเมื่อรวมระยะทาง ผู้เล่นฝ่ายรับจะพยายามตีกรอรับกามมะพร้าวอยู่เบื้องหน้า ถ้าผู้เล่นฝ่ายรับคนใดคนหนึ่งรับลูกได้ การและครั้งนั้นนับเป็น 1 ครั้ง แต่ผู้เล่นที่ไม่มีสิทธิ์เคลื่อนที่ไปยังยังจุดที่กามมะพร้าวตก การและคราวต่อไปผู้เล่นจะต้องยื่น ณ จุดเดิม

จะเห็นว่าระยะทางรวมแล้วจะใกล้ไกลเพียงใดขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่นในทีมและจำนวนครั้งที่ผู้เล่นฝ่ายชนะลูกแต่ละคนตอกกะตั้งได้

การเล่นช่วงตอนที่ห้า

ฝ่ายแพะจะเลือกผู้เล่นซึ่งวิ่งเร็วที่สุดและกล้าหาญใจโกลนที่สุดเป็นผู้แทนทีม "อี่" ผู้เล่นที่ได้รับเลือกหยิบกามมะพร้าวจากจุดปลายระยะทางที่ฝ่ายชนะลูกสร้างรวมไว้ ออกวิ่งโดยเร็วพร้อมกับร้อง "อี่" กลับมายังหลุมอันเป็นจุดเริ่มต้น

บางครั้งระยะทางที่จะต้อง้อาจไกลถึง 200-300 ฟุต ถ้าฝ่ายชนะใจดี จะอนุญาตผู้มีผู้ช่วยคนหนึ่ง ผู้ช่วยจะยืนรออยู่ที่จุดที่ผู้่อึกคิดว่าลมหายใจ่อไปจนถึงใด เมื่อผู้่อวิ่งมาถึง ผู้ช่วยจะรับกามมะพร้าวและวิ่ง่อต่อไปจนถึงหลุม ถ้าผู้ช่วย่อคิดว่าตนเองไม่สามารถไปจนถึงหลุมใดก่อนหยุด ่อจะขวางกามมะพร้าวไปยังหลุม

เมื่อระยะทางที่ใกล้และผู้เล่นฝ่ายชนะไม่อนุญาตให้ใช้ผู้ช่วย ผู้ที่จะใช้ได้เพียงชั่วระยะทางส่วนหนึ่ง ในกรณีหลังนี้ผู้เล่นฝ่ายชนะลูกซึ่งแกะกามะพร้าว เป็นคนสุดท้ายในช่วงตอนที่ไม่มีโอกาสและอีกครั้งหนึ่งจากจุดที่ผู้หยุคกลั่นหายใจและหยุคคือ ฝ่ายแพ้อาจเลือกผู้คนที่เดิมวิ่งอยู่ในช่วงระยะทางจากจุดที่กามะพร้าวตกกลับไปยังหลุม

สำหรับการเล่นในรอบต่อไป ฝ่ายแพจะเป็นฝ่ายเล่นลูก

### การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ลูกเตาะ - บางจาก

ไม่วัด - ทาฉลอม

ไม่หึ่ง - บ้านทับน้ำ บ้านขยาย บางจาก บ้านเกาะใหญ่ บ้านปากอ่าง

ไม่กั้น - สบตุย

หมากหึ่ง - บ้านวาริชภูมิ

ตีหลุม - สะทิงพระ (กรมพลศึกษา 2522 : 55)

มาเลเซีย : Konda Kondi (National Unity Board of Malaysia  
1976 : 3)

สิงคโปร์ : Konda Kondi & Iau Chuang (Eng Seok Chee 1980 :  
16-17)

อเมริกา : Cat (Newell 1903 : 186)

นิวซีแลนด์ : Tip Cat (Sutton - Smith 1959 : 115-117)

### พฤติกรรมวิเคราะห์

ชัยชนะของฝ่ายเล่นลูก ผู้กั้นอยู่กับการที่ผู้เล่นในที่มิใช้ความสามารถและกลยุทธ์อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เล่นลูกแต่ละคนแกะกามะพร้าวโยนไปเบื้องหน้าในช่วงตอนที่หนึ่ง ช่วงตอนที่สอง และช่วงตอนที่สี่ได้ไกลมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับกำลังแรงและความสามารถของผู้เล่นแต่ละคน ผู้เล่นที่เลี้ยงกามะพร้าวได้แม่นยำจะสามารถแกะกามะพร้าวได้จำนวนมากครั้งในช่วงตอนที่สาม

แต่ทั้งความสามารถ ความแม่นยำและกำลังแรงในการเตะกานะพร้าวไปเบื้องหน้า จะไร้ประโยชน์หากผู้เล่นไม่ใช้กลยุทธ์ประกอบ ตามกติกาการเล่น ผู้เตะเลนลูก "ตาย" หากฝ่ายรับ ๆ กานะพร้าวได้ หากผู้เล่นฝ่ายเลนลูก "ตาย" อย่างรวดเร็วจำนวนมากคน โอกาสที่จะเล่นถึงช่วงตอนทำไม้หรือช่วงตอนตอกกะตั้งย่อมลดลงตามลำดับ เพื่อลดโอกาส "ตาย" ให้น้อยลง ผู้เล่นลูกที่รู้จักใช้กลยุทธ์เตะกานะพร้าวโยนไปด้านที่ไม่มีผู้เล่นฝ่ายรับรออยู่ หรือแสร้งทำ ทำแทกลับโยนไปอีกด้านหนึ่ง ตรงข้ามกับที่ผู้เล่นฝ่ายรับวิ่งไปรอรับอยู่ ผู้วิจัยสังเกตเห็นในลานเล่นว่า ถ้าผู้เล่นลูกอายุมาก แรงมาก ฝ่ายรับมักจะเก็งกะเลนลูกไกลและจะวิ่งไปรอรับอยู่ไกล ผู้เล่นลูกอาจใช้กลยุทธ์เตะลูกไกล แตะดาฝ่ายรับเล่นชำนาญ เตะกลยุทธ์ฝ่ายเลนลูกได้ จะวางแผนรับลูกโดยกระจายผู้รับในทีมไปยังหลาย ๆ จุดทั้งไกลและใกล้ ดังนั้น ไม่ว่าผู้เล่นลูกจะเลนลูกไกลหรือใกล้ ฝ่ายรับจะมีผู้เล่นรอรับอยู่

ความสามารถของผู้เล่นทุกคนในทีม ทั้งทีมเลนลูกและทีมรับลูก มีผลต่อเนื่องไปยังการเล่นในช่วงตอนต่อมารวมทั้งผู้เล่นในทีมเดียวกัน จะเห็นว่าผู้เล่นฝ่ายเลนลูกที่ช่วยทำไม้ได้ถึง 10 ไม้ ช่วยให้ผู้เล่นที่ "ตาย" แล้วในทีมกลับมาเล่นได้อีกในช่วงตอน "ตอกกะตั้ง" ระยะทางที่ผู้เล่นฝ่ายรับต้อง "อี่" คือผลลัพธ์รวมซึ่งได้จากการ "ตอกกะตั้ง" และเตะกานะพร้าวของผู้เล่นทุกคนในทีมเลนลูก นับว่าการร่วมมือกันส่งผลนำไปสู่ชัยชนะ

สำหรับฝ่ายรับ กติกาการเล่นซึ่งไม่ให้โอกาสฝ่ายรับเปลี่ยนข้างมาเป็นฝ่ายเลนลูกจนกว่าจะจบเกม ทำให้มองดูเสมือนว่าฝ่ายรับเป็นฝ่ายเสียเปรียบ แต่โดยแท้จริงแล้วฝ่ายรับอาจเป็นฝ่ายชนะได้หาใช้ความสามารถกลยุทธ์และความร่วมมือระหว่างผู้เล่นอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เล่นฝ่ายเลนลูกทุกคน "ตาย" ก่อนที่จะเล่นถึงช่วงตอน "ตอกกะตั้ง" ฝ่ายต่อสู้กับฝ่ายเลนลูกต้องพยายามรับให้แม่นยำ โยนกานะพร้าวกลับหลุมให้แม่นยำ และใช้ไหวพริบบางแผนต่อต้าน กระเนกะแผนของฝ่ายเลนลูกและระวังไม้ใหญ่ถูกฝ่ายเลนลูกวางหลอก

โดยเหตุที่การเล่นไม้เตะประกอบด้วยโครงสร้างวิธีการเล่นที่สลับซับซ้อน เด็กส่วนมากจะเข้าใจวิธีการเล่นก็ต่อเมื่ออยู่ชั้นประถมปีที่ 3 คืออายุประมาณ 9 ขวบ

ลักษณะที่น่าสนใจของการเล่นไม้และอีกประการหนึ่งคือ โครงสร้างการเล่นมีความต่อเนื่องเป็นลำดับจากช่วงตอนหนึ่งไปยังอีกช่วงตอนหนึ่งรวม 5 ช่วงตอน ถึงแม้ว่าการเล่นอื่นบางชนิดจะมีช่วงตอนหลายช่วงตอนเช่นเดียวกัน แต่ในการเล่นไม้แต่ละช่วงตอนใช้ความสามารถแตกต่างกัน และผู้เล่นที่ใดแสดงความสามารถผ่านช่วงตอนหนึ่งเท่านั้น จึงจะก้าวไปเล่นในช่วงตอนต่อไป ผู้ที่สามารถไม่พ้อหรือพลาดคือผู้ที่ "ตาย"

## กึ่งกองแก้ว

อายุการเล่น : น้อยกว่า 10 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นเฉพาะในกลุ่มเล่นนักเรียนชาย และนักเรียนหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยก่อนเข้าเรียน จนถึงกลุ่มอายุ 8-9 ขวบ

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 3 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไม่มี

### วิธีเล่น

เลือกผู้เล่นคนหนึ่งเป็น "คนเป็น" โดย "วิธีเลือกคนเป็นโออาสามลิบ" จากกระบวนการก่อนเล่น

คนเป็นนั่งเหยียดขาข้างหนึ่งไปข้างหน้าบนพื้น และลงนั่งท่านั้นตลอดเกม

#### ท่าที่หนึ่ง

ผู้เล่นอื่นผลัดกันกระโดดข้ามครั้งละคน

หากกระโดด ผู้เล่นอื่นคลอมขาคนเป็นหันหน้าหาปลายเท้า กระโดดหมุนตัวกลับมาคลอมขาคนเป็นอีก แต่หันหน้าเข้าหาคนเป็นพร้อมกับร้อง "กึ่ง" ต่อจากนั้นกระโดดหมุนกลับไปท่าเดิม คือหันหน้าหาปลายเท้าคนเป็น พร้อมกับร้อง "กอง" และกระโดดหมุนตัวกลับเป็นครั้งที่สามหันหน้าหาคนเป็นพร้อมกับร้อง "แก้ว"

#### ท่าที่สอง

ผู้กระโดดขอขาข้างหนึ่งเช่นเดียวกับเล่นตาเขย่ง กระโดดข้ามขาคนเป็นกลับไปกลับมา 3 ครั้ง ต่อจากนั้นกระโดดกึ่งกองแก้วดังท่าที่หนึ่ง

ท่าที่สาม

ผู้กระโดดลงขาข้างหนึ่ง ไข่มือกับขาข้างนั้นไว้ กระโดดข้ามกลับไปกลับมาพร้อมกับ รอง "กิ้ง" "ก่อง" "แกว" ตามลำดับ

ท่าที่สี่

หากบ ผู้เล่นคุกเข่ากระโดดข้ามขาคนเป็นแบบท่ากระโดด ผู้เล่นกระโดดข้าม 3 ครั้ง พร้อมกับรอง "กิ้ง" "ก่อง" "แกว" ตามลำดับ

ระหว่างกระโดดทุกท่า หากผู้กระโดดถูกขาคนเป็น ผู้เล่นผู้นั้น "ตาย" ต้องเป็นคน เป็นแทน

การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : กิ้งก่องแกว - ทาฉลอม บางจาก บ้านเกาะใหญ่ บ้านทับน้ำและบ้านซึ้ง  
บ้านเกาะกลาง  
อังกิ้งก่องแกว- สบตุย

พฤติกรรมการวิเคราะห์

กิ้งก่องแกวคล้ายคลึงกับการเล่นเสื่อข้ามห้วยซึ่งเกากว่า โดยที่โครงสร้างวิธีการ เล่นประกอบด้วยการเล่นกระโดดข้ามท่าต่าง ๆ กัน ไข่มุกเล่นท่าสำหรับกระโดดข้ามโดยไม่ต้อง ไข่มุกไข่มุกเป็นอุปกรณ์การเล่นกระโดด แต่ในการเล่นเสื่อข้ามห้วย ผู้เล่นในวัยเยาว์ เสียเปรียบด้าน ความเจริญเติบโตของร่างกาย ไม่สามารถกระโดดข้ามท่าหลัง ๆ ซึ่งเป็นท่าที่สูงเกินวัยได้ การ เล่นกิ้งก่องแกวไม่มีอุปสรรคดังกล่าว โดยเหตุที่ระดับความสูงที่ต้องกระโดดข้ามต่ำและอยู่ในระดับ เดียวกันตลอดเกม แม้แต่เด็กวัยก่อนเข้าเรียนก็สามารถเล่นได้ นอกจากนี้ การเล่นกิ้งก่องแกวนอกจาก จะไม่ได้เป็นการแข่งขันระหว่างทีมแล้ว ยังประกอบด้วยการแข่งขันในระดับต่ำ จากโครงสร้าง วิธีการเล่นจะเห็นว่า ระหว่างกระโดดข้าม คนเป็นมีหน้าที่เหยียดขาให้ผู้เล่นอื่นกระโดดข้ามเท่านั้น พฤติกรรมการเล่นไม่อนุญาตให้คนเป็นตอดานหรือมีปฏิริยาตอบโดยจงใจให้คนกระโดดถูกขาคนหรือหล้ม

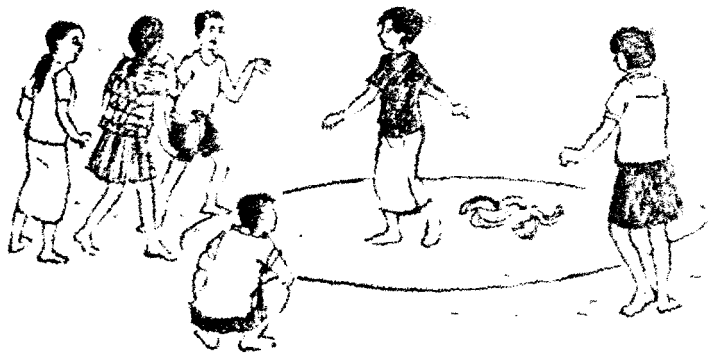
แม่แต่ในกลุ่มระหว่างผู้กระโดดข้ามด้วยกัน ก็ไม่มีการเลือกผู้กระโดดคนใดคนหนึ่งเป็นผู้ชนะในที่สุด เพียงแต่เวลาผู้กระโดดข้ามพลาดก็ต้องทำหน้าที่คนเป็นแทนเท่านั้น

การแข่งขันซึ่งมีลักษณะไม่รุนแรง การกระโดดข้ามซึ่งเป็นการกระโดดด้วยท่าง่าย ๆ และไม่จำเป็นต้องอาศัยการวางแผนประสานกำลังรวมมือกันดังการเล่นแข่งขันระหว่างทีม ทำให้การเล่นกึ่งกองแก้วเหมาะสำหรับเป็นการเล่นฝึกหัดความแคล่วคล่อง ว่องไว เมื่อฝึกชำนาญร่างกายเจริญวัยมากขึ้น สามารถแข่งขันในการเล่นที่ต้องใช้ทักษะมากขึ้น จึงเล่นเลื้อยข้ามห้วยซึ่งเป็นเกมท้าทายมากกว่าไต่สนุก จากพฤติกรรมการเล่นจะเห็นว่ากึ่งกองแก้วนิยมเล่นกันในกลุ่มเล่นวัยก่อนเข้าเรียนและกลุ่มเด็กวัยไม่เกิน 8-9 ขวบ หรือชั้นประถมปีที่ 2 เด็กกลุ่มอายุสูงกว่ามักไม่เล่นกึ่งกองแก้ว ซึ่งง่ายเกินไป แต่จะนิยมเล่นเลื้อยข้ามห้วยมากกว่า และเล่นกันบ่อยครั้งทั้งในลานเล่นที่โรงเรียนและที่บ้าน

### ประวัติการเล่น

การเล่นกึ่งกองแก้วเป็นที่รู้จักเล่นกันเฉพาะในกลุ่มเด็กปฐมปัจจุบัน ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าเด็กบ้านกลางเรียนรู้อากเพื่อนักเรียนจากหมู่บ้านใกล้เคียงซึ่งเล่นด้วยกันในลานเล่นโรงเรียนรัฐบาลบ้านกลาง เพราะเด็กที่รู้จักวิธีเล่นคือนักเรียนที่โรงเรียน เด็กวัยก่อนเข้าเรียนที่อยู่บ้านเรียนรู้อากจากคนที่ซึ่งเข้าโรงเรียนแล้ว





การเล่นกติกโต



ถึงทองแก้ว

## เสือข้ามห้วย

อายุการเล่น : 85 +

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (ลานเล่นที่โรงเรียน) เล่นส่วนมากในกลุ่มนักเรียนชาย  
(ลานเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงเล่นด้วยกัน แต่มิยอม  
เล่นในกลุ่มเพศเดียวกันมากกว่า

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 4 คน (จำนวนผู้เล่นเลขคู่)

อุปกรณ์การเล่น : ไม่ใช่

## วิธีเล่น

ผู้เล่นใช้ "วิธีแบ่งข้าง" แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ข้าง ต่อจากนั้นหัวหน้าทีมแต่ละข้าง  
"ยืนยี่" ทีมชนะเป็นทีมเสือ ทีมแพ้เป็นทีมห้วย

ผู้เล่นตกลงกันว่าจะเล่นโดยกติกา "โคนเนื้อ" หรือ "โคนแก้ว" ตามกติกา "โคน  
เนื้อ" ผู้เล่นในทีมเสือ "ตาย" ถ้าผู้เล่นคนใดคนหนึ่งขณะกระโดดข้ามห้วยถูกส่วนใดส่วนหนึ่งของ  
ร่างกายของผู้เล่นทีมห้วย หากเล่นตามกติกา "โคนผ้า" ผู้เล่นทีมเสือ "ตาย" ถ้าขณะกระโดด  
ผ้าไปถูกผาของผู้เล่นทีมห้วย

ในลานเล่นที่บ้านซึ่งมีเด็กอายุและขนาดต่าง ๆ กันเล่นด้วยกัน มีกติกา "ชื่อ-ชาย"  
เข้ามาเพิ่ม คือเมื่อใดหากกระโดดเป็นท่าสูง ผู้เล่นเด็กตัวเดียวที่ไม่สามารถกระโดดข้ามได้  
กติกานี้จะอนุญาตให้ผู้เล่นโตกว่าในทีมเดียวกันกระโดดแทน ศัพท์การเล่นเรียกว่า "ชื่อ-ชาย"  
กระโดด ผู้เล่นเด็กกว่าจะ "ชื่อ" กระโดด ผู้เล่นโตกว่าจะ "ชาย" กระโดด

เมื่อตกลงเลือกกติกาการเล่นเรียบร้อยแล้ว ผู้เล่นทีมห้วยทำท่าห้วยต่าง ๆ สำหรับ  
ให้ผู้เล่นทีมเสือกระโดดข้ามโดยนั่งเป็นแถวตรง ห่างจากกันประมาณ 15 ฟุต ท่าห้วยจำนวนทั้ง  
หมดมี 15 ท่า ผู้เล่นทีมห้วยทำท่าห้วยครั้งละท่าตามลำดับ ผู้เล่นทีมเสือกระโดดข้ามผู้เล่นทีมห้วย

ทีละคน แต่ละคนตอกระโดดข้ามผู้เล่นที่ห้วยทุกคน ระหว่างกระโดด ถ้าผู้เล่นที่มึนเสียคนใด "ตาย" ผู้เล่นที่มึนเสียทั้งทีมแพ้ ตอกลงเป็นทีมห้วยแทน

ท่าที่หนึ่ง (อี่หนึ่ง)

ผู้เล่นที่มึนห้วยแต่ละคนนั่งเหยียดขาขวาไปข้างหน้าสำหรับให้ผู้เล่นที่มึนเสียกระโดดข้าม

ท่าที่สอง (อี่สอง)

ผู้เล่นที่มึนห้วยเหยียดขาซ้ายซ่อนเหนือขาขวาในท่าที่หนึ่ง

ท่าที่สาม (อี่สาม)

ผู้เล่นที่มึนห้วยเหยียดแขนขวาซ่อนเหนือขาทั้งสองในท่าที่สอง

ท่าที่สี่ (อี่สี่)

ผู้เล่นที่มึนห้วยเหยียดแขนซ้ายซ่อนเหนือแขนขวาและขาทั้งสองข้างในท่าที่สาม

ท่าที่ห้า (กวาดบ้าน)

ผู้เล่นที่มึนห้วยใช้แต่ขาขวาข้างเดียว กวาดไปมาข้างหน้าข้างหลัง กะจิ้งหะ ให้ปักถูกเสื้อที่กระโดดข้าม

ท่าที่หก (กวาดบ้านสองข้าง)

ผู้เล่นที่มึนห้วยเหยียดทั้งขาซ้ายและขาขวาไปข้างหน้า กวาดเข้ากวาดออกแบบขากรรไกรงับเข้าออก กะจิ้งหะกวาดให้ปักถูกเสื้อเช่นเดียวกัน

ท่าที่เจ็ด (กวาดบ้านมือเดียว)

ผู้เล่นที่มึนห้วยในท่าคุกเข่าก้มหลัง กวาดแขนขวาไปมา ผู้เล่นที่มึนเสียพยายามกระโดดข้ามหลังโดยระวังไม่ให้ถูกแขนผู้เล่นที่มึนห้วย

ท่าที่แปด (กวาดบ้านสองมือ)

ผู้เล่นที่มึนห้วยแต่ละคนท่าท่าเช่นท่าที่เจ็ดแต่กวาดแขนไปมา ทั้งแขนซ้ายแขนขวา

ท่าที่เก้า (บัวบาน)

ผู้เล่นที่ม้วนทำในท่าถูกเขาก้มหลังเอามือซ้อนคาง มือซ้ายกำแต่มือขวาแบ นิ้วกาง  
ออกจากกันเล็กน้อยลักษณะกลีบบัวบาน

ก่อนกระโดดทำบัวบาน ผู้เล่นที่ม้วนเสียแต่ละคนจะยืนใกล้ ๆ ผู้ทำท่าบัวบาน พยายาม  
แตะกลีบบัวบานโดยเร็วไม่ให้ผู้เล่นบัวบานกำมือมาถูกหัน ถ้าถูกมือคนใดคนหนึ่งที่ม้วนเสียทั้งที่ม้วน

ท่าที่สิบ (บัวบานสองดอก)

ผู้เล่นที่ม้วนแต่ละคนทำท่าเหมือนท่าที่เก้าแต่มีมือซ้ายขวาที่ซ้อนใต้คางแบออกทั้งสอง  
มือพร้อมกับกางนิ้ว ผู้เล่นที่ม้วนเสียในท่ายืนกางขาคลอหลังผู้เล่นที่ม้วน ใช้มือทั้งสองแตะบัวบาน  
ทั้งสองดอกโดยเร็ว พยายามไม่ให้มือผู้เล่นบัวบานกำมือคนใดหัน หลังจากนั้นจึงกระโดดข้ามหลัง

ท่าที่สิบเอ็ด (บัวตูม)

ผู้เล่นที่ม้วนถูกเขาก้มหลัง มือขวาซึ่งซ้อนคางกำในรูปบัวตูม ผู้เล่นที่ม้วนเสียกระ-  
โดดข้ามหลัง

ท่าที่สิบสอง (บัวตูมสองดอก)

มือซ้ายขวาของผู้เล่นที่ม้วนซ้อนคาง มือทั้งสองกำในรูปบัวตูม

ท่าที่สิบสาม (ไชรู)

ผู้เล่นที่ม้วนแต่ละคนยืนก้มหลัง เขาคตรง นิ้วชี้มือขวากำเท้าขวาระหว่างหัวแม่เท้า  
และนิ้วเท้าถัดไป ผู้เล่นที่ม้วนเสียกระโดดข้ามหลัง

ท่าที่สิบสี่ (ไชรูสองมือ)

ผู้เล่นที่ม้วนยืนก้มหลังเขาคตรงเช่นเดียวกัน แต่ในท่ายืนนิ้วทั้งสองข้างกำระหว่าง  
หัวแม่เท้าและนิ้วถัดไป

ทาสีสิบหา (สะพานพุทธ)

ผู้เล่นทีมห้วยยืนก้มหลัง มือทั้งสองทาบบนพื้น โคงหลังของผู้เล่นคือโคงสะพาน ผู้เล่น  
ทีมเสือแต่ละคนคลานลอดใต้สะพานโดยพยายามไม่ให้เนื้ออกหรือฝ่าถูกฝ่าตามกติกาที่ได้ตกลงกัน  
ก่อนเล่น

การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : เสือขามห้วย - บ้านเกาะใหญ่ บ้านซุง

กระโดดสูง - บางจาก

กระโดดข้าม - ทาดลอม

ขามแขนขามขา - บ้านโนนตาลเสียน

อี่หนึ่งอี่สอง - บ้านทับน้ำ บ้านขยาย บ้านปากอ่าง

กระโดดข้ามขา - สบตุย

มาเลเซีย : Permainan Ckap Jih Sek Sneow (สัตว์ประจำปี 12 ตัว)

(National Unity Board of Malaysia 1976 : 2)

สิงคโปร์ : Chap Jih Sek Sneow (สัตว์ประจำปี 12 ตัว)

(Eng Seok chee 1980 : 4-5)

พฤติกรรมวิเคราะห์

ลักษณะการสวมบท เห็นได้ชัดเจนจากการที่ผู้เล่นทั้งสองข้างเรียกตนเองว่าทีม  
เสือและทีมห้วย การกระโดดข้ามในท่าส่วนมากคือ ท่าหนึ่งถึงท่าสี่ ทาสีสิบสามถึงทาสีสิบหา  
ผู้เล่นทีมเสือจำเป็นต้องใช้สมรรถภาพในการกระโดดสูง ส่วนทาสีห้วยถึงทาสีสิบสองใช้ทั้งความ  
สามารถในการกระโดดสูงและกระโดดไกลประกอบกัน สำหรับท่ากวาดบ้านทั้งสองท่าและท่า  
บัวบาน 2 ท่า ประสาทสัมผัสที่รวดเร็วและแขนขาที่เคลวกลองว่องไว ช่วยให้ผู้เล่นแต่ละฝ่ายมี  
โอกาสแพชนะฝ่ายตรงข้ามมากขึ้น เช่น ในทาบัวบาน ถ้าผู้เล่นทีมเสือแต่ละกลีบบัวบานอย่างรวดเร็ว-

เร็ว ผู้เล่นทีมห้วยหุบเมื่อจับไม้ทันที ผู้เล่นทีมเลือกผ่านคนตอนการเล่นช่วงนั้นได้สำเร็จ แต่ถ้าวผู้เล่น  
ทีมห้วยมีปฏิริยาตอบไวกว่า จับมือเลือกได้ ทีมเลือกทีม "ตาย" ต้องสวมบทเป็นทีมห้วยแทน

เลือกข้ามห้วยอาจเล่นโดยอีกรูปแบบหนึ่ง คือใช้ผู้เล่นเพียงคนเดียวเป็นห้วย ผู้เล่น  
อื่น ๆ สวมบทเป็นเสือ วิธีเล่นในรูปแบบหนึ่งเป็นการแข่งขันแบบตัวต่อตัว ผู้เล่นในบทเสือแต่ละ  
คนกระโดดข้ามห้วยผลัดแพ้เพหรือชนะเฉพาะกระโดดแต่ละคนผู้เดียว มีใช้ทั้งทีม

วัฒนธรรมสัมพันธ์

ที่มาของท่ากระโดด 4 ท่า คือ ท่ากวาดบ้าน กวาดบ้าน 2 ข้าง กวาดบ้านมือ  
เดียว กวาดบ้าน 2 มือ เกิดจากการเลียนแบบท่ากวาดบ้านจริง ๆ ส่วนมากเรามักคุ้นกับภาพ  
การปิดกวาดด้วยไม้กวาดด้านเดียว การกวาดบ้าน 2 มือ ผู้วิจัยได้เห็นชาวบ้านกลางใช้ไม้กวาด  
ด้านละมือปิดกวาด ครั้งหนึ่งเป็นการใช้ไม้กวาดคอกหมูกวาดห้องนอนบ้าน อีกครั้งหนึ่งใช้ไม้กวาด  
กามะพร้าว กวาดลานดินหนาบาน ผู้กวาดอธิบายว่าการใช้ไม้กวาด 2 ด้าน และ 2 มือ พร้อม  
กันมีทั้งประสิทธิภาพและช่วยประหยัดเวลา ช่วยให้กวาดได้เสร็จรวดเร็วกว่ากวาดมือเดียว

ในภาคพฤกษศาสตร์วิเคราะห์ ได้กล่าวไว้ว่า ท่ากวาดบ้านทั้ง 4 ท่า อาศัยประสาท  
สัมผัสที่รวดเร็ว นอกจากนี้ในรูปแบบท่ากระโดดไกล ท่ากวาดบ้านยังช่วยฝึกซ้อมให้เด็กเพิ่มความ  
แคล่วคล่องว่องไวในการใช้แขนขา สามารถนำทักษะนี้ไปใช้ประโยชน์ช่วยในการปรับตัว  
ให้เข้ากับสภาวะแวดล้อมเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน หมู่บ้านกลางโดยเฉพาะหน้าฝนและ  
ช่วงวัน "น้ำเกิด" ระดับน้ำในแม่น้ำสูงขึ้น น้ำไหลบ่าขึ้นมาท่วมฝั่ง บางครั้งน้ำท่วมมากต้องเดิน  
ลุยน้ำ แต่ทว่าทมนอย เพียงแต่เฉอะแฉะตามหลุมตามแอ่ง ผู้ที่แคล่วคล่องว่องไวจะสามารถกระ-  
โดดข้ามหลุมน้ำได้ดี และไม่มีภาระต้องลางเท้าลางโคลนออกมากเหมือนผู้ที่เก่งกาจขาดการทรง  
ตัวที่ดี นอกจากนี้ อาชีพหลักของชาวบ้านในการโยงเรือและเป็นคนกลางขนส่งน้ำปลา ยังสร้าง  
ความจำเป็นในด้านการทักษะความแคล่วคล่องว่องไว เพราะจำเป็นต้องกระโดดข้ามช่วงกว้างระหวาง  
ลำเรือและท่าเด็กบ้านกลางทั้งในวัยก่อนเข้าเรียนและหยุดเทอมมักติดตามพ่อแม่ไปกับเรือและนำ  
ทักษะที่ฝึกฝนไว้จากการเล่นมาใช้ประโยชน์ เด็กที่แคล่วคล่อง ชำนาญกับการใช้ชีวิตอยู่กับเรือนับ

ว่าช่วยผ่อนคลายความกังวลของพ่อแม่ ไม่ต้องเฝ้ามองช่วยเหลือมากและเด็กอาจทำตนเองให้เป็นประโยชน์ช่วยพ่อแม่ได้มากขึ้นในการเดินทางประกอบอาชีพ

ที่มาของชื่อที่เรียกว่าท่าสะพานพุทธนำมาจากประสบการณ์ในการติดตามพ่อแม่โยงเรือหรือส่งน้ำปลาในเขตกรุงเทพ-ธนบุรี เช่นเดียวกัน ฟังแม่น้ำอันเป็นที่ตั้งหมู่บ้านกลางมีสะพานคอนกรีตสร้างเชื่อมจากฝั่งหนึ่งไปยังอีกฝั่งหนึ่ง แต่เด็กกลับมาชื่อสะพานพุทธซึ่งอยู่ไกลออกไปมาเป็นชื่อท่ากระโดด ทั้งนี้เพราะจินตนาการของผู้เล่น ภาพโค้งของสะพานดังกล่าว ซึ่งได้เห็นจากการนั่งเรือลอดใต้สะพานสอดคลองกับท่าเล่นที่ผู้เล่นโน้มตัวลงเป็นโค้งสะพาน ไกลเคียงกว่าภาพสะพานคอนกรีตตรง ๆ ใกล้หมู่บ้าน ข้อมูลประกอบอีกประการหนึ่งคือสะพานคอนกรีตข้ามแม่น้ำเพ็ญสร้างเสร็จก่อนผู้วิจัยเข้าไปศึกษาเพียง 3 ปีเท่านั้น

## กระโดดยาง

อายุการเล่น : 10 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นเฉพาะในกลุ่มนักเรียนชั้น

เดียวกัน

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กัน

เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 4-5 คน

อุปกรณ์การเล่น : ยางรัดร้อยต่อกันเป็นเส้นเชือกยาวประมาณ 12-15 ฟุต

## วิธีเล่น

ผู้เล่นใช้วิธีเลือก "อานอ้อยออก" เลือกคนเล่น 2 คน เป็นเสา ถือเส้นยางรัดตามระดับความสูงในท่าต่าง ๆ

ผู้เล่นจะต้องตกลงกันว่า จะเล่นโดยกติกา "โตนได้" หรือ "โตนไม่ได้" ถ้าผู้เล่นเป็นกลุ่มเด็กเล็ก หรือเป็นกลุ่มเล่นที่บ้าน มีเด็กเล็กเล่นด้วย จะเลือกกติกาอีกกติกาหนึ่งจากกติกา 3 กู ตามแต่ลักษณะของเด็กในกลุ่มเล่น คือ

1. กติกา "ลอดได้" หรือ กติกา "ลอดไม่ได้"

2. กติกา "ช่วยได้" หรือ กติกา "ช่วยไม่ได้"

3. กติกา "เข้าได้" หรือ กติกา "เข้าไม่ได้"

## ท่าหนึ่ง

ผู้เล่นเป็นเสาทั้งสองนั่งยอง ๆ คือปลายเส้นเชือกยางรัด ระดับใกล้พื้น ผู้เล่นอื่น ๆ กระโดดข้ามทีละคน

ผู้กระโดดข้ามยื่นใกล้เชือก เท้าซ้ายครึ่งหนึ่งลอดใต้เชือก ก่อนกระโดดข้ามไขว้เท้าขวาเหนือเท้าซ้ายที่ขอล่างแล้วกระโดดข้ามเชือก



ถ้าผู้เล่นเลือกเล่นกติกา "โคนไม้ไค้" ผู้เล่นเป็นเสาพยายามยกเชือกขึ้นมาให้โคน ผู้กระโดดเวลาผู้กระโดด ๆ ขาม ในการกระโดดขามทุกท่า คนกระโดด "ตาย" ต้องมาเป็น เสาแทนตาเชือกโคนขาหรือโคนเลื้อยผาเฉมแต่นอย

ถ้าผู้เล่นเลือกกติกา "โคนไต" ผู้เล่นเป็นเสาจะต้องพยายามยกเชือกอย่างรวดเร็ว ให้เชือกตั้งขึ้นอยู่ในระหว่างขาของผู้กระโดด ให้ผู้กระโดด "ตาย"

### ท่าที่สอง (หน้าแข้ง)

ผู้เป็นเสาดึงเชือกความสูงระดับหน้าแข้ง ผู้กระโดดกระโดดขาม

นอกจากใช้วิธีดึงเชือกขึ้นอย่างรวดเร็ว ผู้เป็นเสาในท่ายังอาจใช้วิธี "ดีด" ใช้ นิ้วมือดีดเชือกไปให้ถูกขาผู้กระโดด

### ท่าที่สาม (หัวเข่า)

ผู้เป็นเสาดึงเชือกความสูงระดับหัวเข่า นับตั้งแต่ท่าที่สามเป็นต้นไป ผู้เป็นเสาดึง เชือกเฉย ๆ ห้ามใช้วิธีดึงเชือกขึ้นหรือใช้นิ้วมือดีดเชือก

### ท่าที่สี่ (ปลายนิ้ว)

ผู้เป็นเสาดึงเชือกเหนือเข่า ความสูงระดับปลายนิ้วของแขนที่แนบข้างตัว

### ท่าที่ห้า (กระเป่า)

ผู้เป็นเสาดึงเชือก ความสูงระดับกระเป่ากางเกงดำเสาเป็นผู้ชาย ถ้าเสาเป็นผู้หญิงใช้ระดับสะโพก

### ท่าที่หก (เข็มขัด)

ดึงเชือกในความสูงระดับเอวเหนือเข็มขัด

ตั้งแต่ท่าที่หนึ่งจนถึงท่าที่ห้า ผู้เล่นส่วนมากกระโดดขามได้สะดวก แต่เมื่อถึงท่าที่หก ความสูงระดับเข็มขัด เด็กเล็กในกลุ่มเล่นที่โรงเรียนชั้นประถมปีที่ 1 ประถมปีที่ 2 หรือในกลุ่ม

เล่นที่บ้านจะเริ่มกระโดดข้ามไม่ถึง ต้องนับกติกาการเล่นที่เลือกกติกาที่สองเข้ามาช่วย

ถ้าตกลงเล่นตามกติกา "ลอคไต" ถึงขั้นนี้เด็กเล็กวิ่งลอคไตเชือกไต แต่ต้องระวังไม่ให้ถูกเชือก ผู้เป็นสาวจะพยายามลอคเชือกลงมาถูก ถ้าวิ่งไม่ระวังและวิ่งเร็วไม่พอ ถูกเชือกถือว่า "ตาย"

ถ้าตกลงเลือกเล่นแบบ "ช่วยไต" เด็กโตที่กระโดดข้ามแล้วจะวิ่งกลับไปลงเด็กเล็กวิ่งลอคไตเชือก

ถ้าตกลงเลือกเล่นแบบ "เข้าไต" เด็กโตที่กระโดดข้ามแล้ว กระโดดอีกครั้งหนึ่งแทนเด็กเล็กที่เข้ากระโดด

หาที่เจ็ด (สะกือ)

ผู้เป็นสาวยืนถือเชือกความสูงระดับสะกือ

หาที่แปด (ไหล)

ผู้เป็นสาวยืนถือเชือกยกสูงขึ้นแตะไหล

เมื่อถึงขั้นนี้ เด็กชั้นประถมปีที่ 3 (9-10 ขวบ) จะกระโดดข้ามไม่ถึงเช่นกัน แต่แทนที่จะใช้วิธีวิ่งลอคแบบเด็กชั้นประถมปีที่หนึ่ง หรือชั้นประถมปีที่ 2 ซึ่งง่ายเกินไป เด็กชั้นประถมปีที่ 3 จะใช้ "วิธีตั้ง" วิธีใดวิธีหนึ่ง คือ

1. ผู้กระโดดตั้งเชือกขางรัศมีให้ยึดต่ำลงมาแล้วยกขาข้ามที่ละข้าง
2. ผู้กระโดดตั้งเชือกขางรัศมีลงมาแล้วกระโดดข้าม สองขาพร้อมกัน
3. ผู้กระโดดตั้งขางรัศมีมาต่ำ ลูกเข้ากามเชือกขางรัศมีแล้วเหวี่ยงขาทั้งสอง

ข้ามเชือก

4. ผู้กระโดดตั้งเชือกขางรัศมีมาต่ำแล้วตีลังกาข้าม

หาที่เก้า (หัว)

ผู้เป็นสาวยกเชือกขึ้นสูงแตะกระหม่อม

เด็กชั้นประถมปีที่ 4 (10-11 ขวบ) จะเริ่มกระโดดข้ามไม่ถึงเมื่อถึงท่านี้และจะใช้ "วิธีคิง" วิธีใดวิธีหนึ่งสุดท้ายจะเลือกเข้ามาช่วย

วิธีเล่นอีกวิธีหนึ่งสำหรับท่านี้คือ ให้คนเป็น "เสา" เลือกผู้กระโดดคนหนึ่งขึ้นเป็น "คนยิง" คนยิงยืนไกลกลางเส้นเชือกยางรัด หันหน้าหาผู้กระโดดอื่น ๆ คิงเส้นยางรัดลงมาพันรอบนิ้วชี้และนิ้วกลาง ซึ่งชี้ไปหาผู้กระโดดคล้ายกระบอกปืน คนยิงจะชี้กระบอกปืนไปยังผู้กระโดดคนใดคนหนึ่งทำเสียงเหมือนเสียงลูกปืนยิงแลวนิ่งของ ๆ อย่างรวดเร็วหรือยืนอยู่กับที่คนที่ถูกยิงจะต้องยืนหรือนิ่งของ ๆ แบบเดียวกันอย่างรวดเร็ว ถ้าช้าทำไมหันหรือทำผิด ผู้เล่นนั้น "ตาย" ต้องเป็นเสา คนยิง ๆ ผู้เล่นคนอื่นแทน เมื่อจบคนสุดท้ายถือว่าจบเกม

การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : จั๊บยางสองเส้น - บ้านปากอ่าง

กระโดดคยสามแฉกและสี่แฉก - บ้านเกาะกลาง บ้านคลองประสังข์

กระโดดคย - สามย่าน (นันทกา พลอยแก้ว 2518 : 40)

บ้านวาริชภูมิ

หนังยาง - ชุมชุมชายถาน ห้วยขวาง (นันทกา พลอยแก้ว 2518 : 41)

กระโดดคย - สบตุย

พฤติกรรมการวิเคราะห์

ถึงแม้ในการเล่นกระโดดคยจะไม่มีการเรียกคนถือเส้นยางรัดสำหรับกระโดดข้ามว่า "เสา" แต่การที่คนถือเชือกยางรัดรับหน้าที่เช่นเดียวกับเสาซึ่งเส้นเชือกและการที่ผู้กระโดดคนหนึ่งสวมบทเป็น "คนยิง" ทำท่ายิงและทำเสียงยิง ทำให้การเล่นกระโดดคยแฝงลักษณะการสวมบทเข้ามาด้วย

ผู้เล่นในบทเสาทั้งสองเป็นคู่แข่งโดยตรงกับผู้เล่นซึ่งกระโดดข้าม เพราะถ้าผู้ถือเชือกเส้นยางสามารถทำให้ผู้กระโดดคนใด "ตาย" ใดตนเองก็พ้นจากสภาพเป็น "เสา" จะ

เห็นว่าในท่าที่หนึ่งและท่าที่สอง ผู้เป็นเสาใช้ชีวิตตั้งเชือกและถือเชือกให้โดนคนกระโดดเพื่อจุดประสงค์ดังกล่าว อันที่จริงแล้วผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะใช้กลยุทธ์เข้าช่วย ฝ่ายเสาเพื่อให้คนกระโดด "ตาย" ฝ่ายคนกระโดดพยายามให้ฝ่ายเสาตายใจและรับกระโดดขณะที่ฝ่ายเสาคาดไม่ถึง จะโดดตั้งหรือถือเชือกให้ถูกไม้เท้า ในการเล่นแบบ "ลอดใต้" ซึ่งเด็กเล็ก ๆ วิ่งลอดใต้เชือก ใต้ หิ้งเด็กที่วิ่งลอดและเสาที่พยายามลดเชือกลงมาและใช้กลยุทธ์ความแฉวกคล่องว่องไว เข้ามาช่วย ในท่าสุดท้ายซึ่งมีคนเดียว ใช้กลยุทธ์ความระแวงระวังและความฉับไวชนิดที่เล่นอื่นไม่คาดฝันเข้ามาประกอบ ผู้เล่นคนอื่นไม่อาจคาดล่วงหน้าได้ถูกต้องเสมอไปว่า "คนยิง" จะหัน "กระบอกปืน" ไปยิงใครและใช้ท่าขึ้นยิงหรือนั่งยิง คนเล่นที่คาดคะเนล่วงหน้าผิด นิ่งหรือยืนอย่างรวดเร็วจึงบังเอิญทำผิดจากท่า "คนยิง" จึงกลายเป็นคน "ตาย"

ระดับความสูงที่กระโดดข้ามได้ในการเล่นกระโดดขางเป็นมาตรฐานวัดระดับความสามารถ ในการกระโดดสูงของเด็กกลุ่มอายุต่าง ๆ กันในแต่ละกลุ่มเป็นอย่างดี เด็กกลุ่มอายุ 7-8 ขวบกระโดดได้สูงที่สุด ระดับสะโพกของตัวผู้กระโดด เด็กกลุ่มอายุ 9 ขวบ จะกระโดดได้สูงประมาณระดับสะตือและเด็กอายุ 10-11 ขวบ ประมาณระดับไหล่ซึ่งนับว่าสูงพอควร แต่ถึงแม้ว่าเด็กแต่ละวัยมีความสามารถต่างกัน ทุกคนก็สามารถรวมกลุ่มเล่นด้วยกันอย่างสนุกสนาน แต่ละคนจะพยายามปรับความสามารถของตนเองให้สูงขึ้น กติกา "ลอดใต้" "ลอดไม้เท้า" ฯลฯ ช่วยให้ผู้เล่นแต่ละวัยสามารถเล่นได้ตามแนวความสามารถของวัยนั้น ในกลุ่มเล่นที่โรงเรียนซึ่งผู้เล่นอายุเท่ากัน เด็กจะไม่ใช้กติกาซึ่งอนุญาตให้เด็กโตกว่ามาช่วยเล่นให้แบบ "เข้าใต้" หรือ "ช่วยใต้" ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มักจะเลือกเล่นกติกา "โตนใต้" ร่วมกับกติกา "ลอดใต้" เด็กกลุ่มเล่นชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เลือกวิธีเล่นอีกแบบหนึ่ง คือ นิยมเล่นแบบ "โตนไม้เท้า" การเล่นวิธีนี้ยากกว่าและในความเห็นของเด็กผู้เล่นหาทายความสามารถมากกว่า เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จะใช้ "วิธีตั้ง" คือตั้งเชือกลงมาต่ำสำหรับการโดดก็ต่อเมื่อความสูงถึงระดับที่ไม่มีใครในกลุ่มอายุเดียวกัน ขึ้นเดียวกับกระโดดข้ามได้

ในลานเล่นที่บ้าน การเล่นกระโดดอย่างเร่าใจและท้าทายความสามารถของเด็กๆ เมื่อเล่นแบบ "โดนไม่ได้" เช่นเดียวกัน แต่สำหรับรุ่นน้อง รุ่นพี่จะช่วยเหลือกระโดดแทนให้ตามกติกา "ช่วยได้" "เข้าได้" หรือรุ่นน้องวิ่งลวดเองตามกติกา "ลวดได้"

เด็กในลานเล่นแต่ละลามารวมกลุ่มเล่นด้วยกันแทบทุกวันมานานปี เพราะฉะนั้นจึงมีประสบการณ์การเล่น รู้ความสามารถของกันและกันเป็นอย่างดี เด็กที่เคยกระโดดข้ามหาไหลได้วันหนึ่งจะเสแสร้งขอให้ใช้กติกา "ลวดได้" หรือ "ตึงได้" "ในวันต่อมาไม่ได้" เด็กสูงเท่ากันถือว่าควรกระโดดได้สูงเท่ากัน เพื่อความเสมอภาคจึงไม่ควรมีการลดยอนให้ และที่สำคัญที่สุดผู้เล่นจะได้รับกำลังใจของชมเชย หากในการกระโดดคราวต่อไปสามารถกระโดดได้สูงกว่าคราวก่อน กานิยมการปรับความสามารถของตนเองให้สูงขึ้นจึงเป็นเอกลักษณ์สำคัญในวัฒนธรรมการเล่นของเด็กบ้านกลางทุกวัยทุกกลุ่มเล่น

โครงสร้างการเล่นกระโดดอย่างซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกรูปแบบและแนวการเล่นต่าง ๆ กันแล้วแต่วัยและสภาพความเจริญเติบโตของร่างกาย ทำให้การเล่นกระโดดอย่างมีลักษณะคล่องตัวอย่างยิ่ง เมื่อเด็กเลือกการเล่นในรูปใหม่ก็เสมือนกับได้เล่นการเล่นชนิดใหม่ เด็กบ้านกลางนิยมเล่นกระโดดอย่างมาก เมื่อไปเรียนก็เล่นที่โรงเรียนกับเพื่อนเพศเดียวกัน ชั้นเดียวกัน บ่ายเลิกเรียนกลับบ้านก็จับกลุ่มเล่นกับพี่ ๆ น้อง ๆ โดบ้างเล็กบ้าง การเล่นกระโดดอย่างนำมาเผยแพร่ในบ้านกลางประมาณปี พ.ศ. 2503 ไม่มีผู้ใดจำได้ว่าใครนำมาเล่นเผยแพร่เป็นครั้งแรก

## โป้งแปะ

อายุการเล่น : 30 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นในกลุ่มนักเรียนชาย  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กัน  
เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 4 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไม่มี

### วิธีเล่น

เลือกผู้เล่นคนหนึ่งเป็น "คนเป็น" โดยวิธีการเลือก "คนเป็น" จากกระบวนการก่อนเล่น

คนเป็นปิดตาหรือหลับตาแล้วนับ 1 ถึง 100 หรือมากกว่านั้นตามแต่จะตกลงกัน ผู้เล่นอื่นวิ่งไปซ่อน เมื่อนับจบ คนเป็นจะเริ่มออกหาตัวผู้ไปซ่อน เมื่อพบเห็นผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง คนเป็นชี้นิ้วซึ่งสมมติเป็นกระบอกปืนไปยังผู้นั้น พร้อมกับร้อง "โป้ง" ผู้เล่นที่ถูกยิง "ตาย"

หลังจากคนเป็น "โป้ง" ผู้เล่นคนหนึ่ง ผู้เล่นอื่น ๆ จะเป็นคนใดก็ได้ พยายาม "แปะ" คนเป็นโดยพยายามของมาด้านหลังและแตะคนเป็นก่อนที่คนเป็นจะเห็นและหันกลับมา "โป้ง" ก่อน ถ้าผู้เล่น "แปะ" ได้สำเร็จ คนเป็นแพ้สำหรับรอบนั้น ต้องเป็นคนเป็นอีกในรอบต่อมา

หากคนเป็นสามารถ "โป้ง" ผู้เล่นอื่นได้ทุกคนโดยไม่ถูก "แปะ" คนเป็นชนะ ในกรณีที่ผู้เล่นที่ถูก "โป้ง" คนแรกเป็นคนเป็นในรอบต่อมา

### การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : โป้งแปะ - หาดลอม บ้านเกาะใหญ่ บ้านทับน้ำ บ้านขยาย

บิคแอบ - บางจาก

ทิวโก่ง - บางรุ้ง

แอสไฟ - บ้านปากอ่าง สบตุย

หมากลิ้ - บ้านวาริชภูมิ

โป่งเป๊าะ โป่งเป๊าะโยม โป่งเป๊าะกะป่อง - สามย่าน (นันทกา พลอยแก้ว

2519 : 40)

อเมริกา : I Spy (Bancroft 1920 : 113-114)

นิวซีแลนด์ : I Spy (Sutton-Smith 1959 : 67)

### พฤติกรรมการเล่น

นักวิจัยการเล่น Caillois (1961 : 7) เสนอข้อสังเกตว่า การเล่นให้ความสนุกเพลิดเพลินต่อผู้เล่นก็ต่อเมื่อผู้เล่นทั้งสองฝ่ายมีโอกาสชนะเท่าเทียมกัน ในการเล่นโป่งเป๊าะ ถึงแม้ว่าคนเป็นแข่งขันต่อสู้กับผู้เล่นอื่นจำนวนหลายคน แต่ทว่ากติกาการเล่นปรับความเสียเปรียบนี้โดยอนุญาตให้คนเป็น "โป่ง" ผู้เล่นอื่นแต่ไกลให้ "ตาย" ได้ ตรงกันข้ามกับการ "เป๊าะ" ของผู้เล่นอื่น ผู้เล่นจะต้องวิ่งไปเตะตัวคนเป็นจึงจะ "เป๊าะ" ได้ทักษะที่ผู้เล่นจำเป็นต่อนำมาใช้ในการแข่งขันคือความสามารถทางร่างกายและกลยุทธ์ คนเป็นที่ตาไว หูไว จับเสียงกรอบเกรบเคลื่อนไหวของคนซ่อนได้ จะสามารถหาคนซ่อนได้รวดเร็ว เมื่อ "โป่ง" ผู้เล่นคนแรกแล้วคนเป็นยังต้องเพิ่มความระมัดระวังมากขึ้น ไม่ให้ถูก "เป๊าะ" เป็นผู้แพ้ ผู้เล่นอื่นจะพยายามเคลื่อนไหวอย่างเงิบ ๆ เดินหรือวิ่งเบา ๆ เช่นเดียวกับในการซ่อนและพยายาม "เป๊าะ" คนเป็น บางครั้งผู้เล่นจะใช้กลยุทธ์รวมมือกัน เช่นขณะที่ผู้เล่นคนหนึ่งถึงความสนใจคนเป็นมายังตนเอง ผู้เล่นอีกคนหนึ่งจะแอบขอมมา "เป๊าะ" คนเป็นด้านหลัง

โครงสร้างพื้นฐานของวิธีการเล่นโป่งเป๊าะคล้ายคลึงกับการเล่นซ่อนหา ก็คือประกอบด้วยคนเป็นหนึ่งพยายามหาจับตัวผู้เล่นอื่น ข้อแตกต่างคือ โป่งเป๊าะมีวิธีการเล่นซับซ้อนมากกว่า เมื่อเปรียบเทียบความนิยมระหว่างซ่อนหาและโป่งเป๊าะ ผู้วิจัยพบว่า เด็ก

บ้านกลางรุ่นก่อน ๆ นิยมเล่นซ่อนหาเป็นอย่างมาก แต่เดิกรุ่นปัจจุบันในลานเล่นที่โรงเรียนและ  
ที่ชุมชนไม่เล่นซ่อนหา นิยมเล่นโป้งเฉอะแฉะวิธี "โป้ง" ซึ่งคนเขินทำทำยิง ทำเสียงถูกปืนยิง  
เป็นการประยุกต์นำรูปแบบอันเป็นส่วนหนึ่งของสังคมยุคปัจจุบันเข้ามาประกอบ ปืน หังปืนไม้  
ปืนกระต่ายและนิ้วชี้ ทำเสียงปืนยิงเข้าไปเป็นส่วนประกอบทั้งการเล่นโป้งเฉอะ กระจกลอยยาง  
โบลิสติดตอ และโจรปล้นในลานเล่นบ้านกลาง

---



## ไลจับ

อายุการเล่น : 85

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นส่วนมากในกลุ่มนักเรียนชาย  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กัน  
เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 3-4 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไม่ใช่

### วิธีเล่น

เลือกผู้เล่นคนหนึ่งเป็น "คนเป็น" โดยวิธีการเลือก "คนเป็น" จากกระบวนการก่อนเล่น

คนเป็นวิ่งไลจับผู้เล่นอื่น ผู้เล่นที่ถูกแตะจับใดต้องเป็นคนเป็นแทน

### การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ไลจับ - ในหมู่บ้านอื่นทั้ง 8 หมู่บ้านที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเบื้องต้น  
- สามยาน ชุมชุมชายฉาน(ห้วยขวาง) (บันทึกผล 2510 : 40-41)  
- บ้านเกาะกลาง  
สับสน

อเมริกา : Tag (Bancroft 1920 : 192)

นิวซีแลนด์ Tag หรือ Tig (Sutton - Smith 1959 : 55)

พฤติกรรมการวิเคราะห์

การแข่งขันระหว่างผู้เล่นโลจับเป็นการแข่งขันประเภทตัวต่อตัวโดยการแข่งขันขึ้นอยู่กับฝีมือในการวิ่ง เด็กวัยก่อนเข้าเรียนและเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นิยมเล่นโลจับเพราะวิธีการเล่นง่าย เรียนรู้หัดเล่นได้รวดเร็ว การเล่นโลจับไม่สู้จะเป็นที่นิยมในกลุ่มเด็กวัยสูงกว่านี้ ซึ่งสนุกกับการเล่นที่มีโครงสร้างซับซ้อนกว่า ท้าทายความสามารถมากกว่า

## หุ่นกระบอก

อายุการเล่น : น้อยกว่า 10 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นในกลุ่มนักเรียนชาย  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กับ  
เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 4 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไม่ใช่

## วิธีเล่น

เลือกผู้เล่นคนหนึ่งเป็น "คนเป็น" โดยวิธีการเลือก "คนเป็น" จากกระบวนการ  
ก่อนเล่น

ถ้าผู้เล่นมีจำนวนน้อย เช่น เพียง 4 คน การวิ่งไล่จำกัดขอบเขตอยู่ในบริเวณ  
ประมาณ 30 x 20 ฟุต หากผู้เล่นจำนวนมาก อาณาบริเวณวิ่งไล่ไม่จำกัด

คนเป็นพยายามไล่จับผู้เล่นอื่น ผู้เล่นที่ถูกแตะจับใดต้องเป็น "คนเป็น" แต่ถ้า  
ก่อนถูกแตะ ผู้ถูกไล่หยุดยืนนิ่งตัวแข็งอยู่กับที่ ผู้เล่นผู้นั้นไม่ "ตาย" แต่เป็น "หุ่นกระบอก"  
ผู้เล่นผู้นั้นจะคอยยืนนิ่งในท่านั้นจนกว่าผู้เล่นอื่นวิ่งมาแตะ จึงจะพ้นจากสภาพ "หุ่นกระบอก"  
และวิ่งหนีไต่ต่อไป

## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : จับหุ่น - ทาฉลอม

มนุษย์ตัวแข็ง - บ้านเกาะใหญ่

เถิดจงทา - บางจาก

ตุ๊กตาคาหิน - บ้านปากอ่าง

อเมริกา : Stoop Tag (Bancroft 1920 : 190)

พฤติกรรมวิเคราะห์

เมื่อสังเกตดูเห็น ๆ วิธีการเล่นหุ่นกระบอกไม่เปิดโอกาสให้คนเป็นเป็นฝ่ายชนะมากนัก เพราะผู้เล่นอาจใช้วิธีตั้งท้ายัน ทำตัวแข็งก่อนคนเป็นวิ่งเข้าใกล้ แต่จากการสังเกตดูการเล่นจริง ๆ ในลานเล่น ผู้เล่นซึ่งถูกไล่มักจะไม่วางตัวแข็งจนถึงวาระสุดท้าย เมื่อคนเป็นวิ่งเข้ามาใกล้ตัว วิธีการนี้ทำให้การเล่นล่อแหลม สนุกมากขึ้นและปรับให้ทั้งฝ่ายไล่ ฝ่ายหนี มีโอกาสเท่าเทียมกัน

ผู้เล่นหุ่นกระบอกใช้ความสามารถในการวิ่ง ปฏิกริยาตอบโต้ที่รวดเร็วฉับพลัน ประกอบกับกลยุทธ์ในการแข่งขันต่อสู้ เมื่อผู้เล่นที่ถูกไล่ทำตัวแข็ง คนเป็นมักจะใช้กลยุทธ์ฝ่ายอยู่ ขยับขึ้นเพื่อตักจับผู้เล่นอื่นที่พยายามจะช่วยเพื่อน เข้ามาเตะให้เพื่อนพ้นจากสภาพ "หุ่นกระบอก" หากคนเป็นไม่ยอมเคลื่อนที่จากจุดที่เฝ้า ไม่วิ่งไล่ ทำให้การเล่นหยุดซังกะหมดสนุก ผู้เล่นอื่นจะพยายามหลอกล่อ ยั่วคนเป็นให้วิ่งไล่ เปิดโอกาสให้ผู้เล่นคนหนึ่งเข้าเตะ "หุ่นกระบอก" ได้

เช่นเดียวกับการเล่นกาปักไข่ ภูกินหาง โป่งแปะ การแข่งขันในการเล่นหุ่นกระบอกเป็นการแข่งขันระหว่างคนเป็นกับผู้เล่นเป็นทั้งหมด ยกเว้นแต่ในการเล่นกาปักไข่ออกุในการเล่นภูกินหางและคนเป็นในการเล่นหุ่นกระบอกเป็นฝ่ายรุก ข้อควรสังเกตอีกประการหนึ่งคือ เมื่อผู้เล่นฝ่ายรุกและฝ่ายรับจำนวนไม่เท่าเทียมกัน ประเพณีการเล่นบางกลางปรับความไม่เท่าเทียมกันนี้โดยผู้เล่นที่เป็นฝ่ายเสียเปรียบใช้กลยุทธ์มากขึ้น โครงสร้างวิธีการเล่นบางอย่างคั้งเช่น โป่งแปะ กำหนดวิธีการเล่นซึ่งฝ่ายผู้เล่นคนเดียวได้เปรียบ ฝ่ายผู้เล่นหลายคนต้องเสี่ยงมากขึ้น โดยคนเป็น "โป่ง" ผู้เล่นอื่นแต่ไกลให้ "ตาย" ได้ แต่ผู้เล่นอื่นต้องวิ่งถึงตัวคนเป็นในการ "แปะ" ให้คนเป็น "ตาย" เสียงต่อการถูก "โป่ง" ตายก่อน ดังกล่าวมาแล้ว

## โปลีสติกตอ

อายุการเล่น : 37 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นในกลุ่มนักเรียนชาย  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กัน  
เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 6 คน (จำนวนผู้เล่นเลขคู่)

อุปกรณ์การเล่น : ไม่ใช่

## วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย โดย "วิธีแบ่งทีม" จากกระบวนการก่อนเล่น แต่ละฝ่ายส่งผู้แทนเข้ายืนยันฝ่ายชนะเป็นฝ่ายตำรวจ ฝ่ายแพ้เป็นฝ่ายขโมย

ฝ่ายตำรวจวิ่งไล่จับขโมย เมื่อจับขโมยคนใดได้จะนำขโมยนั้นมากักตัวอยู่บริเวณหนึ่ง สมมติเป็นคุก ผู้เล่นผู้หนึ่งยื่นฝ่า ผู้เล่นฝ่ายขโมยพยายามหาทางช่วยเพื่อนออกจากคุก โดยวิ่งมาแตะเพื่อนที่อยู่ในคุกโดยพยายามไม่ให้ตนเองถูกแตะก่อน ถ้าถูกแตะ ขโมยผู้นั้นต้องเป็นนักโทษในคุกอีกคนหนึ่ง

การเล่นจบเกมเมื่อตำรวจจับขโมยได้ทุกคน ในรอบต่อไปผู้เล่นเปลี่ยนข้าง ฝ่ายขโมยเล่นเป็นฝ่ายตำรวจ ฝ่ายตำรวจเล่นเป็นฝ่ายขโมย

## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : โปลีสติกตอ - บางจาก

โปลีสจับขโมย - บ้านเกาะใหญ่ บ้านทับน้ำ บ้านขยาย บ้านซุ้ง บ้านโนน-  
ศาลเสี้ยน สามย่าน ชุมชุมชายถายห้วยขวาง (นันทกา  
พลอยแก้ว 2519 : 40-41)

ตำรวจจับโมย - บ้านเกาะกลาง คลองประสังค์

ตำรวจจับโจร - บ้านวาริชภูมิ

อเมริกา : Robbers and Soldiers (Bancroft 1920 : 168)

นิวซีแลนด์ : Cowboys and Indians หรือ Maoris (Sutton-Smith  
1959 : 40)

### พฤติกรรมวิเคราะห์

ลักษณะการสวมบทปรากฏเด่นชัดจากการที่ผู้เล่น 2 ฝ่าย สวมบทเป็นตำรวจฝ่าย  
หนึ่งและสวมบทเป็นขโมยอีกฝ่ายหนึ่ง

การแข่งขันประกอบด้วยการใช้กลยุทธ์และการร่วมมือประสานกำลังความสามารถ  
ด้วยกันระหว่างผู้เล่นในแต่ละฝ่าย ผู้เล่นที่ฝีมือดี วิ่งได้เร็ว มีโอกาสช่วยทีมได้มาก ผู้เล่น  
ฝ่ายขโมยบางครั้งยอมสละตนเองให้ถูกจับเพื่อพยายามแต่ช่วยเพื่อนออกจากคุก

## โจรปล้น

อายุการเล่น : 58 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นเฉพาะในกลุ่มนักเรียนชาย  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) ไม่นิยมเล่น

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 5-8 คน (จำนวนผู้เล่นเลขคู่)

อุปกรณ์การเล่น : กระจาดขมวนกลม ๆ หรือตะโพนไม้แดงคราว ๆ เป็นรูปปืน

### วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่ายตามกระบวนการแบ่งทีม ผู้เล่นฝ่ายหนึ่งรับบทเป็นตำรวจ อีกฝ่ายหนึ่งรับบทเป็นขโมย

วิธีการเล่นโจรปล้นมีรูปแบบวิธีการเล่นตายตัวน้อยกว่าการเล่นชนิดอื่น สถานที่เล่นไม่จำกัดขอบเขต ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายวิ่งหนี วิ่งไล่ไปที่ใดก็ได้ แต่ละฝ่ายพยายามยิงหรือจับผู้เล่นฝ่ายตรงกันข้าม ผู้ที่ถูกยิงจะล้มลง แต่เมื่อผู้วิ่งผ่านไป ผู้ที่ถูกยิงจะลุกขึ้น วิ่งถอยกลับจับต่อไป เมื่อผู้เล่นฝ่ายเดียวกันถูกจับ เพื่อน ๆ จะพยายามเข้าช่วย นอกจากใช้ปืนยิง ผู้เล่นบางครั้งต่อสู้โดยแส้รังซก ตะเกียบ ดอง แบบการต่อสู้ประชิดตัว แต่การต่อสู้เป็นการสู้เล่น ๆ ผู้เล่นไม่ซก ตะเกียบอย่างแรง โดยตั้งใจให้ฝ่ายตรงกันข้ามเจ็บ

### พฤติกรรมวิเคราะห์

โจรปล้นคือการเล่นโพลีสติตต่ออีกวิธีหนึ่ง วิธีเล่นแตกต่างกันโดยที่โพลีสติตต่อมีกฎการรูปแบบการเล่นตายตัวมากกว่า การแข่งขันเป็นการแข่งขันระหว่างทีมโดยใช้กลยุทธ์ความสามารถ ประสานกำลังกันต่อสู้ฝ่ายตรงกันข้าม

## ขโมยลูกสาว

อายุการเล่น : เล่นในกลุ่มเด็กรุ่นปัจจุบัน

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : น้อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เล่น

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กัน

เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 6 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไม่ใช่

## วิธีเล่น

ผู้เล่นทุกคนสวมบท ในลานเล่นที่บ้านซึ่งเด็กจับกลุ่มเล่นขโมยลูกสาว ผู้เล่นผู้หญิงที่โตที่สุดรับบทแม่ ผู้เล่นชายที่โตที่สุด 3 คน รับบทพ่อ ขโมยลูกสาวและตำรวจ ผู้เล่นที่เหลือรับบทลูกชายและลูกสาว

พ่อแม่และลูกชาย ลูกสาว รวมกลุ่มนั่งลงกับพื้น เอามือปิดตาหรือกมหน้าลงจกหัว เข้า สมมุติว่าเป็นเวลากลางคืน ทุกคนในบ้านนอนหลับ

ขโมยลูกสาวแอบย่องเข้ามาในบ้าน ขโมยลูกสาวคนหนึ่ง โดยจูงหูตั้งวิ่งหนีไป ลูกสาวร้องไห้แม่ช่วย "แม่ แม่ ช่วยด้วย ช่วยด้วย"

แม่ตื่นขึ้น เห็นลูกสาวถูกพาหนีไป "ช่วยด้วย ช่วยด้วย หนีมาขโมยลูกสาว"

ทุกคนในครอบครัวตื่น วิ่งไปหาตำรวจขอให้ตำรวจช่วย

"ช่วยด้วย ช่วยด้วย หนีมาขโมยลูกสาวไป ช่วยตามลูกสาวกลับมาให้ที่เถิด"

"ขโมยหนีไปทางไหน" ตำรวจถาม

"หนีไปทางโน้น" แม่ชี้

ตำรวจวิ่งไล่ตาม ในที่สุดตามจับขโมยได้ ตำรวจนำขโมยและลูกสาวกลับมาที่บ้าน

พ่อแม่ พ่อแม่ตีขโมยเป็นการลงโทษ



## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ขโมยลูกสาว - บ้านเกาะใหญ่ บางจาก  
ขโมยลักควาย - บ้านทับน้ำ บ้านโนนตาลเสี้ยน

## พฤติกรรมวิเคราะห์

เช่นเดียวกับการเล่น 4 ชนิดที่กล่าวมาแล้ว การเล่นขโมยลูกสาวประกอบด้วยพฤติกรรม การแข่งขันในรูปการวิ่งไล่จับ แต่ส่วนประกอบสำคัญที่ทำให้การเล่นขโมยลูกสาวสนุก น่าสนใจในระหว่างเด็กผู้เล่น คือ การสวมบทและการเจรจาโต้ตอบระหว่างผู้แสดง ในบทบาทแต่ละคน อาจกล่าวได้ว่าพฤติกรรมการวิ่งไล่สำคัญน้อยกว่าการสวมบท ขโมยที่ถูกจับได้จะถูกตีเบา ๆ แต่พอเป็นพิธีเท่านั้น

เมื่อการสวมบทที่จุดเด่นของการเล่นขโมยลูกสาว วิธีการเลือกผู้เล่นสวมบทจึงแตกต่างจากการเล่นอื่น ไม่ใช่กระบวนการก่อนเล่น แต่เลือกผู้เล่นแต่ละคนทั้งในด้านขนาด เพศ และความสามารถในการแสดงบทบาท เจรจาโต้ตอบฉลาดตามสมควรตามบทแต่ละบท ยิ่งผู้เล่นแสดงบทใดที่มีชีวิตจิตใจการเล่น ขโมยลูกสาวก็ยิ่งสนุกมากขึ้น

## วัฒนธรรมสัมพันธ์

กระบวนการเปลี่ยนแปลงการเล่นอาจเกิดในรูปแบบการเปลี่ยนชื่อ เมื่อผู้เล่นมีขนาดใกล้เคียงกันและไม่มีผู้เล่นคนใดเต็มใจรับบทพ่อและแม่ เด็กบ้านกลางจะเล่นการเล่นเดียวกันนี้ แต่เรียกชื่อการเล่นว่า ขโมยน้องสาว รูปแบบโครงสร้างครอบครัวหมู่บ้านกลางในปัจจุบันยังคงเป็นไปในรูปแบบครอบครัวขยาย สมาชิกในครอบครัวจึงประกอบด้วยญาติพี่น้องทั้งทางตากับยาย บางครอบครัวจะมีน้องสาวภรรยาหรือน้องสาวสามีซึ่งยังไม่ได้แต่งงานอาศัยรวมอยู่ด้วย ช่วยทำงานบ้านและดูแลหลาน ๆ วิธีเล่นรูปแบบหลังเรียกชื่อการเล่นว่า ขโมยน้องสาวจึงไม่ขัดต่อสภาพความเป็นจริงในหมู่บ้าน

## แม่ไล่ตี

อายุการเล่น : เล่นในรุ่นปัจจุบัน

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : น้อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เล่น

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กัน

เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 5-6 คน

อุปกรณ์การเล่น : ก้อนหิน หรือเศษกระเบื้อง เศษหม้อ

## วิธีเล่น

ผู้เล่น 3 คนส่วนบท เช่นเดียวกับการเล่นขโมยลูกสาว ผู้เล่นหญิงที่แสดงบทบาท ไต่แนบเนียนได้รับเลือกให้รับบทแม่ ยายและทนโซ่ ผู้เล่นที่เหลือรับบทลูก

ผู้เล่นรับบทลูกเกาะหรืออุกก้อนหิน เศษกระเบื้อง หรือเศษหม้อเลียนแบบเสียง กระแทกกันเมื่อกลางทำความสะอาด ผู้เล่นรับบทลูกที่ไม่มีอุปกรณ์การเล่นทำท่าถือจานชามพร้อม กัน ทำเสียง "ก้อง แกลง" เสียงจานชามกระแทกกัน

ลูกคนหนึ่งทำท่าทำจานตกพร้อมกับทำเสียงจานแตก "เพลิง"

ทนโซ่วิ่งไปฟ้องแม่ แม่วิ่งออกมา ถือไม้เรียวในมือ ลูก ๆ วิ่งไปหายาย แอบซ่อน

หลังยาย

"ยาย ยาย ช่วยควย"

ยายกางแขนออกกางกั้น ร้องถามแม่ "นี่มันเรื่องอะไรกัน จะตีกันเรื่องอะไร ?"

"คำ (ชื่อผู้เล่นที่ทำจานแตก) ทำจานแตก แม่"

"ไม่เป็นไร ไม่ต้องลงไม้เรียวกันหรอก ฉันจะซื้อใช้ให้"

"ไม่ไต่หรือแม่ คำต้องถูกตี"

ยายพยายามเจรจาต่อรองต่อไปไม่ให้แม่ตีลูก แต่แม่ก็ไม่ยอม พยายามเข้าดั่งตัว

ลูก เมื่อแม่เข้าใกล้ตัวมาก ลูก ๆ พวกนั้นออกวิ่งหนี แม่ไล่ตาม ไล่จับผู้เล่นที่ทำงานแตก ลูก  
อื่น ๆ พยายามช่วย เขามาหลอกล่อ แม่อาจเปลี่ยนใจวิ่งไล่ลูกคนอื่นแทน เมื่อจับลูกคนหนึ่ง  
ได้ ลูกผู้นั้นจะถูกตีด้วยไม้เรียวคอย ๆ

ผู้เล่นเลือกผู้สวมบทใหม่ในการเล่นรอบต่อไป

การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : แม่ไล่ตี - บางจาก

อเมริกา : Defiance (Newell 1903 : 172)

พฤติกรรมวิเคราะห์

ลักษณะการสวมบทปรากฏชัดเจนจากการที่ผู้เล่นทุกคนรับบทเป็นแม่ เป็นยาย  
เป็นคนใช้ และลูก เช่นเดียวกับการเล่นขโมยลูกสาว พฤติกรรมการวิ่งไล่เป็นแต่เพียงส่วน  
ประกอบ จุดเด่นของการเล่นคือการแสดงบท ผู้เล่นแสดงได้ดีแบบเนียนสมจริงมากเพียงใด  
การเล่นก็ยิ่งสนุกมากขึ้น

บทเจรจาโต้ตอบระหว่างแม่ ยาย และลูกที่นำมาเสนอในที่นี้มาจากการเล่น  
โอกาสหนึ่งที่ผู้วิจัยสังเกตบันทึก ในการเล่นแต่ละครั้ง เนื้อหาอันเป็นแกนของการเจรจาโต้ตอบ  
คือแม่ต้องการตีลูกและยายพยายามห้ามเหมือนกัน แต่ถ้อยคำที่ใช้แตกต่างกันแล้วแต่ผู้เล่นแต่ละ  
คนจะลอกเลียนมาจากประสบการณ์ที่ตนเองถูกตีหรือเห็นเด็กอื่นถูกตี การเล่นแม่ตีลูกนี้ผู้วิจัย  
สังเกตเห็นเพียงครั้งเดียวและเห็นในเดือนสุดท้ายของการวิจัยเก็บข้อมูลในสนาม ผู้วิจัยได้  
ขอมูลว่าเด็กบ้านวัดเกาเล่นการเล่านี้นี้ แต่เมื่อถึงกำหนดก่อนเดินทางกลับ ยังไม่มีโอกาสสังเกต  
การเล่นนี้ จึงได้ขอร้องเด็กในลานเล่นแห่งหนึ่งเล่นใหญ่ ผู้วิจัยใช้วิธีขอร้องให้เด็กเล่นเฉพาะ  
การเล่นแม่ตีลูกเท่านั้น ส่วนการเล่นอื่นบันทึกจากการสังเกตผู้เด็กเลือกเล่นเองตามธรรมชาติ  
(natural context) ในการเล่นโอกาสนั้น ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าเด็กนั่งเล่นที่จะเล่น  
และก่อนเล่นดูจนแน่ใจว่าไม่มีผู้ใหญ่คนอื่นอยู่ใกล้ ๆ สามารถได้ยินการเจรจาโต้ตอบ เมื่อเล่น  
จบ เด็ก ๆ ที่เล่นบนว่า เด็กที่รับบทแม่แสดงบทไม่เต็มທີ່เหมือนกับที่เคยเล่นครั้งก่อน ๆ แต่ถึง  
กระนั้นเด็ก ๆ ก็ยังแสดงบทลอกเลียนอย่างสนุกสนาน

## นาคพระโยนง

อายุการเล่น : 85

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ปานกลาง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เล่น

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กัน  
เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 3-4 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไม่จำเป็น

## วิธีเล่น

บ้าน

โดยกระบวนการเลือก "คนเป็น" ผู้เล่นผู้หนึ่งรับบทผีแมนาค ผู้เล่นอื่นเป็นชาวบ้าน

นาคเดินมาหาชาวบ้าน เจรจาโตตอบกับชาวบ้าน

นาค : ตะลอกตอกแตก (เสียงเคาะประตู)

ชาวบ้าน : มาทำไม ?

นาค : มาชวนไปตูกหนึ่ง

ชาวบ้าน : หนึ่งเรื่องอะไร?

นาค : เรื่องนาคพระโยนง

ชาวบ้าน : ไม่มีเสียใส่

นาค : ออกให้

ชาวบ้าน : ไม่มีกางเกงนุ่ง

นาค : ออกให้

ชาวบ้าน : ไม่มีรถไป

นาค : ออกให้

ชาวบ้าน : รถก็ล้อ ?

นาค : สี่ล่อ

ชาวบ้าน : ไหมไป

นาค : หกลอ

ชาวบ้าน : ไหมไป

นาค : สิบล่อ

ชาวบ้าน : ไป (ชาวบ้านตกลงไปในรถที่ล่อ แล้วแต่จะนึกสนุก ชอบรถที่ล่อ หรือต้องการให้การเจรจาโต้ตอบช่วงนี้นานมากน้อยเพียงใด)  
นาคออกเดิน ชาวบ้านเดินตาม ชั่วครู่หนึ่งชาวบ้านหยุดเดิน ร้องถามนาคอีกว่า

ชาวบ้าน : ทำไมหน้าขาว ?

นาค : ผัดแป้ง

ชาวบ้าน : ทำไมเล็บยาว ?

นาค : ไวเล็บ

ชาวบ้าน : ทำไมผมยาว ?

นาค : ไวผม

ชาวบ้าน : ทำไมตาโบ ?

นาค : ฉนใส่แว่นตา

ชาวบ้านแสวงทำเป็นเห็นตนไม่คนหนึ่ง

ชาวบ้าน : นี่ตนอะไร ?

นาค : ตนตะเกียน

สุดท้ายเมื่อนาคปลิ้นตาหลอก ชาวบ้านวิ่งหนีเมื่อนาควิ่งตาม ชาวบ้านวิ่งหนี ไปถึงจุดที่เริ่มคนเล่น สมมุติว่าเป็นบ้าน พวกนี้วิ่งเข้าบ้าน ยกขึ้นทำทาบิประตุไสกลอน พร้อม กับทำเสียง "แอก"

ผู้เล่นที่วิ่งหนีเข้าบ้านไม้ทัน ถูกนาคจับ นาคทำท่าหักคอ  
ผู้เล่นที่ถูกจับต้องเป็นนาคในรอบต่อไป

การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : นาคพระโขนง - ฉลอม บางจาก บ้านเกาะใหญ่ บ้านเกาะกลาง  
บ้านคลองประสังข์  
ตะลอมตอกแตก - บ้านปากอ่าว  
ชายคอกไม้ - สามยาน (นันทกา พลอยแก้ว 2519 : 40)  
นาคพระโขนง และชายคอกไม้ - สบตุย  
ผีนางนาคพระโขนง - บ้านวาริชภูมิ

อเมริกา : Witch in-the Jar (Newell 1903 : 163)  
: Mother , Mother, the Pot Boils Over  
(Bancroft 1920 : 135-136)

นิวซีแลนด์ : Ghost in the Garden (Sutton-Smith 1959 :  
32-33)

พฤติกกรรมวิเคราะห์

ผู้เล่นทุกคนสวมบท รับบทเป็นนาคและเป็นชาวบ้าน พฤติกกรรมแข่งขันคือการวิ่งไล่  
แต่การเล่นนาคพระโขนงตื่นเต้นระทึกใจสำหรับผู้เล่นจากการใช้จินตนาการเกี่ยวกับผีแม่นาคและ  
ปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติ เด็กบ้านกลางส่วนมากกลัวผี แต่ชอบฟังเรื่องผี เมื่อเล่นนาคพระ-  
โขนง เด็ก ๆ จะไม่ยอมเล่นเวลาโพลเพลใกล้ค่ำ ขณะเล่นผู้เล่นสวมบทนาคดำไว้ผมยาว  
จะหัวผมให้ปรกหน้า ภูนากลัว ถ้ามีส้มในบ้านเด็กจะนำโยส้มาติดหน้าให้หนามองดูเปราะและ  
โดยบีบผิวส้ม เอาน้ำผิวส้มใส่ไวกลางฝ่ามือ ไขปลายไม้บรรทัดแตะน้ำผิวส้มตั้งเข้าตั้งออกจนเกิด  
ไข การเล่นนาคพระโขนงจึงมีลักษณะสยองขวัญเป็นส่วนประกอบ โดยสร้างความระทึกใจ สยอง  
ขวัญจากความเชื่อเกี่ยวกับผี

ประวัติการเล่น

เด็กบ้านกลางทุกรุ่น ย้อนหลังไปถึงรุ่นหญิงชราอายุ 85 ปี เคยเล่นนาคพระโยนงสมัยเด็ก เมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบวิธีการเล่น ผู้วิจัยพบว่าเด็กรุ่นปัจจุบันคัดแปลงประยุกต์บทสนทนาโต้ตอบระหว่างผีแมนากับชาวบ้าน นำเอาบทโต้ตอบเกี่ยวกับรด 4 ล้อ 6 ล้อ 10 ล้อ อันเป็นผลของประสบการณ์ความเจริญด้านวัตถุสมัยปัจจุบันเข้ามาแทรก ในขณะที่เดียวกันบทโต้ตอบบางช่วงตอนถูกตัดออก เมื่อเล่นนาคพระโยนง รุ่นหญิงชราอายุ 85 ปี จนถึงรุ่นก่อนปัจจุบัน มีบทโต้ตอบซื้อดอกไม้ก่อนชวนไปคูหนึ่ง

นาค : ตะลอมตอกแตก

ชาวบ้าน : มาทำไม ?

นาค : มาซื้อดอกไม้

ชาวบ้าน : ดอกอะไร ?

นาค : ดอกจำปี

ชาวบ้าน : ยังไม่มี

นาค : ดอกจำปา

ชาวบ้าน : ยังไม่มา

นาค : ไปคูหนึ่งกันไหม ?

ชาวบ้าน : เรื่องอะไร

บทสนทนาโต้ตอบต่อไปคล้ายกันยกเว้นบทโต้ตอบเกี่ยวกับรดที่แมนาคจะเนรมิตให้ชาวบ้านนั่งและบทตอบของแมนาคต่อคำถามของชาวบ้านว่าทำไมหน้าจึงขาวซีดเขียว ผู้เล่นสวมบทแมนาครุ่นเก่าบางครั้งใช้คำตอบว่า "น้ำมะพร้าวล้างหน้า" ที่มาของคำตอบนี้ผูกพันกับประเพณีการทำศพซึ่งก่อนเผา จะมีการเปิดโลงและผา มะพร้าวเอาน้ำล้างหน้าศพ โดยมีความเชื่อว่าน้ำมะพร้าวซึ่งเกิดขึ้นตามธรรมชาติภายในลูกมะพร้าวมีความสะอาดบริสุทธิ์ เมื่อนำน้ำมะพร้าวนี้ล้างหน้าผู้ตาย เชื่อว่าจะนำความสะอาดบริสุทธิ์นี้มาสู่ผู้ตายด้วย

## ไอ้เซ่ไอ้โง่

อายุการเล่น : 85

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : น้อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เล่น

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงเล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 4-5 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไม่มี

### วิธีเล่น

โดยกระบวนการเลือกคนเป็น เลือกผู้เล่นคนหนึ่งเป็นจระเข้  
ผู้เล่นสวมบทจระเข้อยู่ในที่ต่ำ สมมุติว่าเป็นแม่น้ำ ผู้เล่นอื่นอยู่ในที่สูงกว่า สมมุติ  
ว่าเป็นท่าน้ำ ผึ่งแม่น้ำ วิธีเล่นผู้เล่นลงไปในเขตแม่น้ำ สมมุติว่าอาบน้ำหรือว่ายน้ำ ผู้เล่นสวม  
บทจระเข้พยายามจับ ขณะที่เล่นนำผู้เล่นรองบทล่อเลียนจระเข้

ไอ้เซ่ไอ้โง่ มาโรงไม้สัก

ไอ้เซ่พันหัก กัดคนไม่เข้า

### การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ไอ้เซ่ไอ้โง่ - หาดลอม บ้านเกาะใหญ่ บางจาก บ้านซุง บ้านโนน-  
ศาลเสี้ยน

ไอ้เซ่ - บ้านทับน้ำ บ้านขยาย

จระเข้ - สามยาน (นันทกา พลอยแก้ว 2519 : 40)

ผียุ่งตื่น - บ้านเกาะกลาง

อเมริกา : Frog in the Middle (Bancroft 1920 : 96-97)



พฤติกรรมวิเคราะห์

ไอเซโงประกอบด้วยลักษณะส่วนบทจากการที่ผู้เล่นรับทระเซ ใช้จินตนาการ สมมุติลานเลนเป็นแม่น้ำ ฝั่งน้ำ ทาน้ำ และผู้เล่นอื่นลงเลนน้ำในแม่น้ำ เมื่อเลนการเลนนี้ ผู้เลนใช้ความสามารถในการวิ่ง ความมองไวปราดเปรียวในการหนีการไลเป็นหลัก เมื่อผู้เล่นจระเซพยายามไล่จับผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง ผู้เลนอื่น ๆ มักให้ความร่วมมือช่วยเหลือผู้ที่ถูกไลโดยใช้กลยุทธ์หลอกล่อ ล่อเลียนผู้สวมบทจระเซควยประการต่าง ๆ เพื่อให้อจระเซเปลี่ยนทิศทางการไล่ พฤติกรรมการเลนจึงเป็นไปในรูปแบบการแข่งขันแบบหนึ่งต่อมาก มากกว่าแบบตัวต่อตัว

---

## ไอเซตะไม

อายุการเล่น : 16 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : น้อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่นเล่น

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กัน  
เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 4-5 คน

อุปกรณ์การเล่น : เศษไม้ จุกไม้ไผ่นำปลา สมมุติเป็นซุงหรือเรือ

### วิธีเล่น

ไอเซตะไมมีวิธีการเล่นเช่นเดียวกับไอเซไอโงะ ยกเว้นแต่ผู้เล่นซึ่งลงเล่นนำ  
ไม่ใช่วิธีที่กระเซ้โดยการวิ่งขึ้นฝั่ง แต่ใช้เท้าเตะเศษไม้ หรือจุกไม้ไผ่นำปลา ซึ่งวางกระจัด  
กระจายไว้ในลานเล่น สมมุติว่าขึ้นซุงหรือขึ้นเรือได้ เมื่อผู้ที่เตะไม้แล้ว ผู้เล่นกระเซ้ไม้  
มีสิทธิเตะผู้นั้นให้ "ตาย"

### การเล่นเปรียบเทียบ

มาเลเซีย : Main Libak (National Unity Board of Malaysia  
1976 : 83-84)

อเมริกา : Wood Tag (Brewster 1952 : 73, Bancroft  
1920 : 209)

นิวซีแลนด์ : Tiggy, Tiggy Touch Wood (Sutton-Smith  
1959 : 55)

### ประวัติการเล่น

ไอเซตะไมเผยแพร่จากลานเล่นโรงเรียนเดิมซึ่งตั้งอยู่ในเขตหมู่บ้านอีกหมู่บ้านหนึ่ง  
เหนือบานกลาง ผู้เล่นวัย 16 ปีคนหนึ่ง เรียนรู้การเล่นนี้จากโรงเรียนและนำมาสอนญาติพี่น้อง

ในกลุ่มเล่นที่บ้าน ผู้นำมาสอนเผยแพร่ให้ขอมูลแก่ผู้วิจัยว่า เมื่อเล่นที่โรงเรียนเดิมเรียกการ  
เล่นนี้ว่า ไอ้เซ็งกระดาน ชื่อไอ้เซ็งตะเฒ่าเป็นชื่อซึ่งเด็กบ้านกลางดัดแปลงจากชื่อเดิม การ  
เล่นไอ้เซ็งตะเฒ่า ปัจจุบันเล่นเฉพาะในกลุ่มญาติพี่น้องของผู้นำมาเผยแพร่เท่านั้น เด็กกลุ่มเล่น  
อื่นทั้งกลุ่มเล่นที่บ้านและกลุ่มเล่นที่โรงเรียนไม่รู้จักการเล่นนี้

## ตะเข้รอบวง

อายุการเล่น : น้อยกว่า 10 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : น้อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เล่น

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยเท่า ๆ กัน

เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 4-5 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไม่สำหรับซื้อวงกลม

## วิธีเล่น

เลือกผู้เล่นคนหนึ่งเป็น "จระเข้" หรือ "ตะเข้" จากกระบวนการเลือก "ถนนเป็น" ยกเว้นผู้เล่นส่วนบทจระเข้ ผู้เล่นอื่นยืนภายในเขตวงกลมซึ่งใช้ไม้ชี้บนลานดิน ขนาดของวงกลมขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่น กล่าวคือ วงกลมจะต้องมีวงกลมขนาดใหญ่เกินไปจนผู้เล่นจระเข้ซึ่งอยู่นอกเขตเส้นวงกลมเอื้อมมือแตะผู้เล่นในวงไม่ถึง ผู้เล่นในวงที่จระเข้โดยที่ไปคานตรงกันข้ามกับคานที่จระเข้ยืนอยู่ จระเข้จึงรอบวงพยายามแตะ เมื่อแตะผู้เล่นคนใดได้ ผู้เล่นนั้น "ตาย" ต้องรับบทจระเข้แทนในรอบต่อมา

## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : หม่าบ้ารอบวง - บ้านโนนตาลเสี้ยน

หม่าบา - บ้านปากอ่าง

เสียดบตุต - บ้านทับน้ำ บ้านขยาย บ้านสูง

ผีเข้าขวด - บ้านวาริปัญญิ

## ไอเซียมฝั่ง

อายุการเล่น : 10 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ปานกลาง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นในกลุ่มนักเรียนชาย  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กัน  
เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 4-5 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไม้ใช้

### วิธีเล่น

เลือกผู้เล่นคนหนึ่งเป็น "จระเข้" หรือ "ไอเซ้" โดยวิธีเลือก "ถนน" จาก  
กระบวนการก่อนเล่น

ในการเล่นที่โรงเรียน ผู้เล่นรับบทจระเข้ยืนบนทางเดินเท้าซึ่งเป็นกันดินยกสูง  
สมมุติว่ากันดินคือแม่น้ำ ในลานเล่นที่บ้าน แม่น้ำคือทางเดินคอนกรีตหรือแผ่นซีเมนต์ปูเป็นทาง  
เดินเท้า ผู้เล่นจระเข้วิ่งไต่ตลอดทางเดินเท้านี้แต่ห้ามวิ่งออกนอกเขต

ผู้เล่นอื่นพยายามข้ามแม่น้ำ ระวังไม่ให้จระเข้กัด คือแตะถูก ผู้เล่นที่ถูกแตะ  
"ตาย" ต้องสวมบทเป็นจระเข้แทน

ก่อนเล่น ผู้เล่นตกลงกันก่อนว่าจะเล่นมี "น้ำท่วม" หรือไม่ หากตกลงเลือกเล่น  
มีน้ำท่วม ผู้เล่นรับบทจระเข้จะร้อง "น้ำท่วม" ช่วงตอนใดช่วงตอนหนึ่ง เมื่อน้ำท่วมขึ้นมา  
บด ผู้เล่นจระเข้วิ่งไล่ออกนอกเขตทางเดินเท้าไปทั่วบริเวณอื่นของลานเล่นได้

### พฤติกรรมวิเคราะห์

เช่นเดียวกับการเล่นจระเข้ชนิดอื่น ๆ ผู้เล่นไอเซียมฝั่งใช้ความสามารถในการ  
วิ่งและความว่องไวปราดเปรียวในการหนีการไล่ ทั้งผู้เล่นจระเข้และผู้เล่นอื่นใช้กลยุทธ์ โดย  
เฉพาะผู้เล่นจระเข้ซึ่งมักจะร้อง "น้ำท่วม" เมื่อโอกาสเหมาะ ผู้เล่นอื่นไม่คาดฝันช่วงตอนน้ำ  
ท่วมซึ่งเพิ่มขึ้นในการสวมบทแสดงบท น้ำมาจากสภาพน้ำท่วมในฤดูฝนและวันน้ำขึ้นอันเป็นสภาพ  
แวดล้อมที่เด็กเคยเห็นมาจนชินภายในหมู่บ้าน

## กระต่ายขาเดียว

อายุการเล่น : นำมาเล่นในบ้านวัดเก่าปี พ.ศ. 2512

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เล่น

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงเล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 6 คน (จำนวนผู้เล่นเลขคู่)

อุปกรณ์การเล่น : ไม่สำหรับซื้อตเส้น

### วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย ตาม "กระบวนการแบ่งข้างจัมปีจำปา" ผู้เล่นแต่ละฝ่ายส่งผู้แทนเข้ายืนยี่ ฝ่ายชนะรับบทเป็นฝ่ายรุก คือ ฝ่ายกระต่ายขาเดียว อีกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายรับ ผู้เล่นรับทกระต่ายแต่ละคนมีเลขประจำตัวซึ่งรู้เฉพาะภายในทีม ถ้ากระต่ายมีผู้เล่น 6 คน เลขที่ประจำตัวคือเลข 1-6

ใช้ไม้ขีดเส้นวงกลมหรือสี่เหลี่ยมขนาดประมาณ 10 20 ฟุต ผู้เล่นฝ่ายรับยืนภายในเขตเส้นวงกลมหรือสี่เหลี่ยม ต่อจากนั้นผู้เล่นฝ่ายรับผู้หนึ่งขานเลขที่ของฝ่ายกระต่ายขาเดียวเลขหนึ่งคั้ง ๆ ผู้เล่นสวมบทกระต่ายเลขที่นั้นกระโดดเขาวงกตขาข้างหนึ่งขึ้น พยายามกระโดดแตะผู้เล่นฝ่ายรับที่อยู่ในวงหรือสี่เหลี่ยมให้มากที่สุดก่อนที่จะลา ต้องวางขาข้างที่ยกขึ้น ผู้เล่นที่ถูกแตะ "ตาย" เมื่อผู้เล่นสวมบทกระต่ายต้องวางขาข้างที่ยกขึ้นก็จะรับกระโดดออกนอกวงกระต่ายอีกตัวหนึ่งซึ่งถูกเรียกเลขที่จะกระโดดเขาวงกตต่อไป

ผู้เล่นฝ่ายกระต่ายชนะ เมื่อแตะผู้เล่นฝ่ายรับในวงใดหมดทุกคนก่อนที่ผู้เล่นฝ่ายกระต่ายคนสุดท้ายจะถูกรับเรียก ผู้เล่นฝ่ายรับซึ่งเป็นฝ่ายแพ้จะต้องรับบทเป็นกระต่ายขาเดียวในรอบต่อมา ถ้าฝ่ายกระต่ายแพ้ก็ต้องรับบทเดิมอีก และถ้าฝ่ายกระต่ายแพ้ติดต่อกัน 3 รอบ ฝ่ายกระต่ายจะถูกลงโทษโดยกรรมวิธี "กินโต๊ะ" หรือ "ขี่มั่งเมือง"

กรรมวิธีกินโต๊ะ

ผู้เล่นฝ่ายแพถูกเขากมหลังเป็นโต๊ะ ผู้เล่นฝ่ายชนะแต่ละคนเข้าประกบ ออกชื่ออาหารและขนมตามแต่นึกเลือก หลังจากนั้นสร้างทำกิจารับประทานอาหารและขนมเหล่านั้นจากโต๊ะหรือหลังผู้แพ ผู้เล่นฝ่ายชนะบางคน สร้างเอามือเซ็ดผมผู้แพเมื่อรับประทานเสร็จพร้อมกันร้อง "เซ็ดมือ"

กรรมวิธีขมาส่งเมือง

ผู้เล่นฝ่ายชนะขมาหลังผู้เล่นฝ่ายแพ สมมุติว่าผู้แพเป็นมา ระยะทางไกลไกลในการขามาแล้วแต่จะตกลงกัน

การเล่นเปรียบเทียบ

- ไทย : กระจ่างชาเดียว - ทาฉลอม บ้านเกาะใหญ่ บ้านโนนตาลเสี้ยน  
สามยาน ชุ่มนุญชายดานห้วยยาง (นันทกา พลอยแก้ว)  
สบตุย
- จระเข้ชาเดียว - บ้านปากอาง
- มะเขยัด - บ้านวาริชภูมิ
- ขาเก - สะทิงพระ (กรมพลศึกษา 2522 : 95-96)

พฤติกรรมการวิเคราะห์

การเล่นกระจ่างชาเดียว ถึงแม้ว่าผู้เล่นฝ่ายถูกไล่ในวงจะไม่มีชื่อสมมุติ แต่การที่ฝ่ายไล่ถูกเรียกว่ากระจ่างและทำอากัปกิริยาเคลื่อนที่ด้วยขาข้างเดียว ทำให้การสวมบทเป็นลักษณะประกอบส่วนหนึ่ง ลักษณะประกอบอีกประการหนึ่งคือ โศก ในการเลือกกระจ่างเข้ากระโถกในวง ผู้เล่นในวงไม่อาจรู้ว่าผู้เล่นฝ่ายกระจ่างคนใดใช้เลขประจำตัวเลขใด การเลือกใช้วิธีเกา ในทำนองเดียวกันฝ่ายกระจ่างก็ไม่สามารถกำหนดลำดับกระโถกเข้าวงก่อนหลังได้เช่นกัน

ในด้านความสามารถ โครงสร้างวิธีการเล่นจัดให้ฝ่ายไล่และฝ่ายหนีมีส่วนได้เปรียบเสียเปรียบใกล้เคียงกัน ฝ่ายกระต่ายเป็นฝ่ายไล่ได้เปรียบ แต่กติกาการเล่นกำหนดให้กระโดดขาเดียว ทำให้ไม่สามารถไล่ได้นาน ฝ่ายหนีได้เปรียบจากการที่สามารถวิ่งหนีโดยปกติ ไม่ต้องกระโดดขาเดียวหนี แต่เสียเปรียบจากการที่มีเขี้ยวจำกัดไม่อาจหนีออกนอกวงได้ จากสถานการณ์ที่เสมอกันดังกล่าว กลยุทธ์ ชั้นเชิงการเล่นมีบทบาทสำคัญต่อโอกาสแพ้ชนะ ผู้เล่นกระต่ายที่รู้จักใช้กลยุทธ์จะประหยัคกำลังโดยมุ่งไล่จับผู้เล่นคนเดียวในลานเล่นที่บ้านซึ่งแต่ละฝ่ายประกอบด้วยผู้เล่นขนาดและวัยต่าง ๆ กัน ฝ่ายกระต่ายจะร่วมมือกันวางแผนแบบหนาที่ไล่ เมื่อผู้เล่นกระต่ายอายุมากและตัวโตถูกเรียกเข้าวง ผู้เล่นกระต่ายนั้นจะพยายามไล่และผู้เล่นโตในวง ผู้เล่นในวัยเยาว์พยายามจับผู้เล่นขนาดเท่า ๆ กัน โดยกลยุทธ์นี้ ฝ่ายกระต่ายอาจมีโอกาสชนะสูงขึ้น

ประวัติการเล่น

กรรมวิธีนี้มาส่งเมืองซึ่งเป็นวิธีลงโทษวิธีหนึ่งนั้น เดิมเป็นวิธีการเล่นชนิดหนึ่งต่างหากซึ่งเล่นกันมาในบ้านกลาง ย้อนหลังอย่างน้อยถึงรุ่นหญิงชราอายุ 85 ปี วิธีเล่นนี้มาส่งเมืองในอดีตประกอบด้วยผู้เล่น 2 ฝ่าย จำนวนเท่ากัน ผู้เล่นอีกผู้หนึ่งรับบทเป็นเจ้าเมือง ผู้เล่นฝ่ายหนึ่งส่งผู้แทน เขามาเจ้าเมืองพร้อมกับกระซิบชื่อผู้เล่นคนหนึ่งของฝ่ายตรงข้าม ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามส่งผู้แทน เขามาเจ้าเมืองพร้อมกับกระซิบชื่อผู้เล่นคนหนึ่งในฝ่ายตรงกันข้าม ผู้เล่นฝ่ายตรงกันข้ามส่งผู้แทน เขามาหาเจ้าเมืองเป็นอันดับต่อมา โดยพยายามคาดคะเนส่งผู้เล่นเขามาหาเจ้าเมืองคนละคนกับที่ฝ่ายแรกกระซิบชื่อ ถ้าฝ่ายที่สองคาดคะเนถูก ผู้เขามาหาเจ้าเมืองมีสิทธิกระซิบชื่อผู้เล่นคนหนึ่งของฝ่ายแรก หากคาดการณ์ผิดคือผู้เขามาหาเจ้าเมืองเป็นอันเดียวกับผู้ที่ฝ่ายแรกกระซิบชื่อบอกเจ้าเมืองไว้ ฝ่ายที่สองแพตองเป็นมาให้ฝ่ายชนะซึ่งจากเขตของตนกลับไปเมืองหรือเขตของฝ่ายชนะ จากวิธีการเล่นดังกล่าวจะเห็นว่า กรรมวิธีลงโทษในการเล่นกระต่ายขาเดียวตัดตอนนำเฉพาะช่วงตอนสุดท้ายของการเล่นนี้มาส่งเมืองในอดีตมาใช้



การเล่นกระต่ายขาเดียวเริ่มเล่นในกลุ่มเด็กบ้านกลางปีที่ผู้วิจัยเริ่มเข้าไปศึกษา  
เด็กคนหนึ่งจำได้ว่านำมาสอนเศษเพชร คือเด็กวัดในวัดประจำหมู่บ้านคนหนึ่งซึ่งมาจากหมู่บ้านอื่น  
ระหว่างปีที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลศึกษาเห็นเด็กเล่นกระต่ายขาเดียวทั้งในลานเล่นที่โรงเรียนและที่บ้าน  
บ่อยครั้ง แต่เมื่อเปรียบเทียบความนิยมกับการเล่น เช่น กระโดดยาง โจรปล้น การเล่นกระต่าย  
ขาเดียวยังไม่เป็นที่นิยมแพร่หลายเท่า

---

## ชื่อนหนา

อายุการเลน : นอยกวา 10 ปี่

จํานวนครั้งที่สังเกตการเลน : นอยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเลน : (กลุ่มเลนที่โรงเรียน) เลนในกลุ่มนักรเรียนหญิง

อุปกรณ์การเลน : ไมใช่

## วิธีเลน

เลือกผู้เล่น 2 คน โดยกรรมวิธีเลือกผู้ร่วมบท 2 คน จากกระบวนการก่อนเลน คอจากนั้นผู้เล่นทั้งสองยืนยี่ ผู้ชนะเป็นฝ่ายไล ผู้แพเป็นฝ่ายหนี

ผู้เล่นที่เหลือยืนเป็นคู่ ผู้เล่นหนึ่งอยู่หน้า อีกผู้เล่นหนึ่งอยู่หลัง ทั้งหมดยืนในรูปวงกลม ผู้หนีและผู้ไลวิ่งเข้าออกรอบวงบาง ภายในวงบาง เมื่อถูกไลกระชั้นชิด ผู้ถูกไลอาจวิ่งไปยืนชอนหนาผู้เล่นคู่หนึ่ง ผู้เล่นยืนคานหลังของคู่หนึ่งจะต้องออกวิ่งหนี เป็นผู้ถูกไลแทน เมื่อถูกจับ ผู้ถูกไล "ตาย" ต้องรับบทผู้ไลแทน

## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ชอนถู - บ้านเกาะใหญ่ บ้านปากอางใน

อเมริกา : Three Deep (Bancroft 1920 : 196)

นิวซีแลนด์ : Twos and Threes (Sutton - Smith 1959 : 58)

---

เตย

อายุการเล่น : 40 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ปานกลาง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นในกลุ่มนักเรียนหญิง  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กัน  
เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 4-6 คน (จำนวนผู้เล่นเลขคู่)

อุปกรณ์การเล่น : ไม้ขีดเส้น

วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย โดย"กระบวนการแบ่งทีมจำป๋จำปา" ต่อจากนั้นแต่ละฝ่ายส่งผู้แทนเขายันยี่ ฝ่ายชนะเป็นฝ่ายวิ่งเพื่อสะกดต่อความเข้าใจ จะเรียกในที่นี้ว่าฝ่ายรุก อีกฝ่ายหนึ่งฝ่ายรับ

ใช้ไม้ขีดเส้นตรงปลายเส้นขนานกันบนลานเล่นยาวประมาณเส้นละ 12 ฟุต ห่างจากกันประมาณ 8-10 ฟุต จำนวนเส้นเท่ากับจำนวนผู้เล่นฝ่ายรับ ขีดเส้นตรงอีกเส้นหนึ่งให้ตั้งฉากจากกับเส้นขนานเหล่านี้และผ่านกลางเส้นขนานจากเส้นบนลงมาเส้นล่าง ผู้เล่นฝ่ายรับแต่ละคนมีหน้าที่รักษาเส้นขนานแต่ละเส้นและมีสิทธิวิ่งตามความยาวใดตลอดเส้น ห้ามออกนอกเส้น หัวหน้าทีมมีกรับหน้าที่รักษาเส้นแรกและเป็นผู้เล่นผู้เดียวที่มีสิทธิวิ่งตามแนวเส้นตั้งฉาก

ผู้เล่นผู้หนึ่งฝ่ายรุกแตะมือผู้รักษาเส้นแรกเป็นอาณัติสัญญาณเริ่มเล่น หลังจากนั้น ผู้เล่นฝ่ายรุกพยายามวิ่งผ่านเส้นทุกเส้นไปจนถึงเส้นสุดท้าย และกลับมาโดยไม่ให้ถูกผู้เล่นฝ่ายรับแตะ การวิ่งอาจวิ่งผ่านเส้นเดียวหรือหลายเส้นหากโอกาสเหมาะ ถ้าผู้เล่นฝ่ายรุกผู้หนึ่งผู้ใดถูกแตะ ผู้เล่นฝ่ายรุกทั้งทีม "ตาย" ต้องรับบทฝ่ายรับ ถ้าผู้เล่นฝ่ายรุกผู้ใดผู้หนึ่งวิ่งกลับมายังจุดเริ่มต้นได้สำเร็จ ฝ่ายรุกทั้งทีมชนะ

ระหว่างรักษาเส้น ผู้เล่นฝ่ายรับจะหันหน้าหาฝ่ายรุกกันใดก็ได้และมีสิทธิใช้มือ

ทั้งสองมือในการกันและเตะ หัวหน้าที่มีฝ่ายรับซึ่งรักษาเส้นเฉพาะออกวิ่งแนวเส้นตั้งฉากตาม  
จับฝ่ายรุกเมื่อใดก็ได้

การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : เตย - ทาดลอม บางจาก บ้านเกาะใหญ่ บ้านสูง บ้านขยาย บ้านโนน  
ตาลเสี้ยน บ้านปากอ่าง

บัลลูน - สามยาน ชุมชมชายถ่านหอยขวาง (นันทกา พลอยแก้ว

2519 : 40-41)

วิ่งไล่ตามเส้น - สบตุย

เตยฟาด - บ้านเกาะกลาง

เรือบิน - บ้านทับน้ำ

สับปะลั๊บ สับปะล่อ หรือหวาดประกาศ - บ้านวาริชภูมิ

ฟิลิปปินส์ : Patintero (Mequi 1980 : 2)

มาเลเซีย: Permainan "Toy" (National Unity Board of  
Malaysia Galak Panjang & Galak Adang  
Hup Seng(Fidler 1971 : 335)

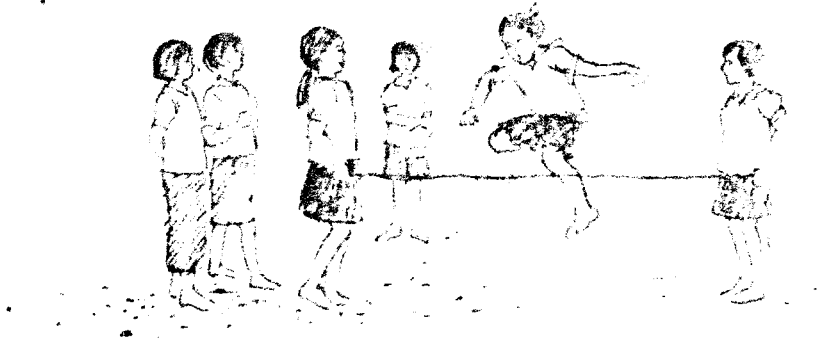
สิงคโปร์ : Atya Patya & Galak Panjang (Eng Seok Chee  
1980 : 23)

พฤติกรรมการวิเคราะห์

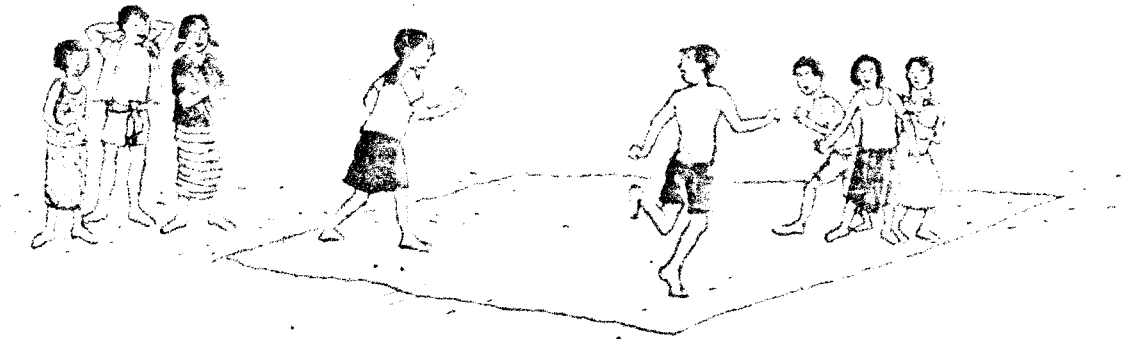
การวิ่งผ่านเส้นขนาน ผู้เล่นฝ่ายรุกใช้ฝีเท้าความปราดเปรี้ยว ว่องไวเป็น  
พลังสำคัญ สำหรับฝ่ายรับซึ่งรักษาเส้น ประสิทธิภาพในการต่อต้านรับฝ่ายรุกขึ้นอยู่กับปฏิกริยา  
ตอบที่รวดเร็วว่องไว และการใช้กลยุทธ์ รวมเมื่อกันวางแผนต่อต้าน แบบแผนการต่อต้านวิธีหนึ่ง  
คือ จัดแบ่งหน้าที่ในการรักษาเส้น ผู้รักษาเส้นแต่ละเส้นจะพยายามกันผู้เล่นฝ่ายรุกไว้อย่างน้อย  
1 คน เมื่อพลาดผู้เล่นผู้นั้นวิ่งผ่านเส้นไปได้ ผลลัพธ์ที่ตามมาคือ ผู้เล่นที่รักษาเส้นต่อไปจะต้อง  
กันฝ่ายรุกจำนวนมากขึ้น ในกรณีส่วนมาก ด้วยความตื่นเต้น ตกใจ ผู้เล่นผู้นั้นมักจะพลาดเช่น  
เดียวกัน และผู้เล่นที่รักษาเส้นต่อไปยิ่งประสบปัญหามากขึ้น สถานการณ์ที่สับสนเช่นนี้เป็นโอกาส  
ให้ผู้เล่นฝ่ายรุกผู้ที่ไม่ม่ใครกันใดสามารถวิ่งผ่านเส้นกลับมายังจุดเริ่มต้นได้สำเร็จ

ระหว่างสถานการณ์สับสนดังกล่าว หัวหน้าทีมฝ่ายรับมีบทบาทสำคัญในการวางแผนแก้สถานการณ์ นอกจากจะตะโกนบอกวิธีนั้นแก่ผู้เล่นในทีมแล้ว หัวหน้าทีมจะเข้าช่วยด้วยตนเอง โดยวิ่งขึ้นตามแนวเส้นตั้งฉากตามที่ถือคานอนุญาตไปยังจุดที่ผู้เล่นในทีมมีปัญหา เข้าช่วยกันเพิ่มขึ้นอีกแรงหนึ่ง ในกลุ่มเล่นที่บ้าน พี่หรือญาติที่โตที่สุดในกลุ่มจะได้รับเลือกเป็นหัวหน้าทีมและมีหน้าที่กันหัวหน้าทีมฝ่ายรุกซึ่งเป็นผู้เล่นโตที่สุดในฝ่ายนั้นเช่นกัน เพื่อตัดโอกาสไม่ว่าหัวหน้าทีมฝ่ายรุกวิ่งผ่านเส้น เป็นการลดโอกาสชนะของฝ่ายรุกให้น้อยลง ฝ่ายรุกที่รู้จักแผนการเล่นจะนำกลยุทธ์มาใช้เช่นเดียวกัน โดยที่ถือคานการเล่นอนุญาตให้ฝ่ายรับวิ่งหลังกลับไปกันจับคานหลังโต ผู้เล่นฝ่ายรุกที่อยู่ด้านหลังอาจช่วยเพื่อที่ถูกกัน โดยหลอกล่อ ถึงความสนใจผู้กันมายังตนเอง หากผู้ันหลังกล สนใจกับผู้เล่นที่หลอกล่ออยู่เบื้องหลังมากเกินไป ผู้เล่นที่ถูกกันอยู่ด้านหน้าจะใช้โอกาสสนับวิ่งผ่านเส้นได้สำเร็จ

ในการเล่นแข่งขันทีมทุกชนิด หัวหน้าทีมหรือผู้เล่นที่เล่นเก่งมีบทบาทสำคัญในการปกป้องและมาสู่ฝ่ายคนและช่วยเหลือผู้ที่คอยความสามารถกว่าในทีมเดียวกัน พฤติกรรมการเล่นเคยเน้นบทบาทและหน้าที่ของหัวหน้าทีมและผู้เล่นเก่งอย่างมากเทียบเท่ากับการเล่นกระโดดยาง จากพฤติกรรมการเล่นที่บรรยายดังกล่าวจะเห็นว่า สำหรับฝ่ายรับ หัวหน้าทีมมีหน้าที่รักษาเส้นแรกซึ่งเป็นเส้นสำคัญที่สุด โดยเป็นจุดเริ่มต้นและเป็นคานสุดท้ายที่ผู้เล่นฝ่ายรุกจะต้องผ่านก่อนชนะ ให้คำแนะนำ วางแผนกันฝ่ายรุกรวมทั้งเข้าช่วยกางกันด้วยตนเอง ณ จุดต่าง ๆ สำหรับฝ่ายรุก ผู้เล่นฝ่ายรับที่รักษาเส้นทุกเส้น จะตั้งใจกันหัวหน้าทีมฝ่ายรุกเป็นพิเศษ เพราะโดยความสามารถเป็นเลิศ หัวหน้าทีมมีขึ้นเชิงการเล่นที่ดีที่สุดวิ่งเร็วที่สุดและมีักเป็นผู้นำชัยชนะมาสู่ทีมมากที่สุด



กระโดดยาง



กระลาขาเดี่ยว



ผู้  
สมัคร

อายุการเล่น : 85 +

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ไม่มีโอกาสเห็น

ลักษณะกลุ่มเล่น : ชาคชอมูล

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 6 คน (จำนวนผู้เล่นเลขคู่)

อุปกรณ์การเล่น : ไม่ใช่

วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย โดยวิธีการแบ่งทีมจากกระบวนการเล่นก่อนเล่น ต่อจากนั้นแต่ละฝ่ายส่งผู้แทนเข้านั้น ฝ่ายชนะเป็นฝ่ายเริ่มโจมตี

ฝ่ายเริ่มโจมตี ส่งผู้เล่นคนหนึ่งเข้าไปในเขตฝ่ายตรงข้ามโดยวิ่งอย่างรวดเร็วพร้อมกับร้อง "ตี" โดยกลั่นหายใจตลอดเวลาที่อยู่ในเขตนั้น จุดประสงค์ของการวิ่งเข้าไปในเขตฝ่ายตรงข้ามคือ พยายามแตะผู้เล่นคนหนึ่งหรือหลายคนแล้ววิ่งกลับเขต ฝ่ายรับจะพยายามจับผู้ที่เข้ามาในเขต ถ้าจับได้ ผู้ตีต้องเป็นนักโทษและผู้เล่นที่ถูกแตะในการตีครั้งนั้นไม่ถือว่า "ตาย" แต่ถ้าผู้ตีสามารถคืนลูกวิ่งกลับเขตแดนได้โดยที่ยังกลั่นหายใจร้อง "ตี" อยู่ ผู้เล่นที่ถูกแตะทุกคนรวมทั้งคนที่ทุ่มจับ "ตาย" ต้องเป็นนักโทษในเขตฝ่ายตี

แต่ละฝ่ายผลัดกันส่งผู้เล่นตีเข้าไปในเขตฝ่ายตรงข้ามข้ามครั้งละคน ในการตีแต่ละครั้ง นอกจากพยายามแตะผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามแล้ว หากมีผู้เล่นฝ่ายตนเองเป็นนักโทษอยู่ผู้ที่ตีจะพยายามช่วยนักโทษ โดยพยายามแหวกแนวกันเข้าไปแตะมือนักโทษ นักโทษจะยื่นมือม็อกันเป็นแนว คนสุดท้ายเอาเท้าแตะเส้นปลายเขตแดนไว้ ผู้ตีเพียงแตะแตะมือผู้เล่นหัวแถวเท่านั้นถือว่าช่วยนักโทษทุกคนกลับเขตแดนได้

ฝ่ายชนะคือฝ่ายที่สามารถนำผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามไปเป็นนักโทษได้หมด

การเล่นเปรียบเทียบกับ

ไทย : ตี - ทาดลอม บางจาก บ้านเกาะใหญ่ บ้านสูง บ้านขยาย บ้านทับน้ำ

บ้านโนนตาลเสี้ยน บ้านปากอ่าง บ้านคลองประสงก์  
ที่ตั้ง - บ้านเกาะกลาง

มาเลเซีย : Lo Lok (Fidler 1971 : 336)

สิงคโปร์ : Kabaddi และ Hututu (Eng Seok Chee 1980 : 91)

อเมริกา : Prisoner 's Base (Bancroft 1920 : 156-161,  
Newell 1903 : 164, Brewster 1952 : 72-73)

นิวซีแลนด์ : Prisoner's Base (Sutton - Smith 1959-144)

พฤติกรรมวิเคราะห์

การเล่นที่ประกอบด้วยลักษณะส่วมบทโดยการที่ผู้เล่น 2 ฝ่ายต่อสู้ชิงชัย ผลัดกันรุก ผลัดกันรับ มีการจับนักโทษ การบุกเข้าช่วยนักโทษกลับเขตแดน

ผู้เล่นที่สามารถกลั่นลมหายใจได้นานจะสามารถตีในเขตแดนตรงกันข้ามได้นาน แต่ผู้เล่นที่แข็งแรงมีแรงมากคือผู้เล่นที่สามารถดึงหลุดพ้นจากการสะกดกัน คักจับของฝ่ายเจ้าของเขต เมื่อผู้เล่นหลายคนถูกจับเป็นนักโทษ ผู้ที่อาจต้องยอมสละตนเอง พยายามแตะมือนักโทษหัวแถวให้ได้ถึงแม้ว่าตนเองจะถูกจับเป็นนักโทษแทน

เช่นเดียวกับการเล่นแข่งขันเป็นทีมอื่น ๆ กลยุทธ์คือส่วนประกอบที่สำคัญในการวางแผนต่อสู้ กำหนดว่าในสถานการณ์อย่างไรควรใช้ผู้เล่นคนใดเข้าไปตี แผนการรับที่ใดผลที่สุด คือ กำหนดหน้าที่ให้ผู้เล่นที่แข็งแรงที่สุดในฝ่ายรับเป็นคนที่เข้าจับผู้ตี หากใช้ผู้เล่นที่แข็งแรงน้อยกว่าผู้ตี จะสู้กำลังแรงผู้ตีไม่ได้และแทนที่จะจับได้ ต้องกลายเป็นนักโทษฝ่ายตี การเล่นที่จึงให้ออกาสผู้เล่นที่มีความสามารถได้แสดงพฤติกรรม คุณลักษณะการเป็นผู้นำ โดยที่ในขณะที่เดียวกันผู้เล่นแต่ละคนมีโอกาใช้ความสามารถส่วนตัวเพื่อชัยชนะของทีมได้ด้วย

ผู้วิจัยไม่มีโอกาสเห็นการเล่นที่ถึงแม้ว่าเด็กบ้านกลางทุกคนกล่าวว่าเล่นเป็นและเล่นนาน ๆ ครั้ง เด็กผู้เล่นอธิบายสาเหตุที่ทำให้การเล่นไม่เป็นที่นิยมว่า วิธีการเล่นรุนแรง ผู้เล่นบาดเจ็บและเสียค่าใช้จ่ายบ่อยครั้ง ผู้วิจัยสันนิษฐานว่ากฎการประพฤติกฎปฏิบัติในวัฒนธรรมมีส่วนเป็นสาเหตุอีกประการหนึ่งที่ทำให้เด็กไม่นิยมเล่นในกลุ่มเล่นที่บ้าน ตามที่ได้



กล่าวไว้ในภาควิพัฒนากรรมการเล่นว่า กลุ่มเล่นที่บ้านประกอบด้วยผู้เล่นหญิงและชายวัยต่าง ๆ กันจนถึงวัย 15-17 ปี วิธีการเล่นที่ประกอบด้วยช่วงตอนที่ผู้ที่ถูกจับโดยการเข้ารวมกอดจับไว้ ไม่ใช่ใช้เพียงแต่แค่กักการเล่นอื่น ข้อคือแบบแผนการประพุดปฏิบัติซึ่งเด็กในวัยแรกเริ่มได้รับการอบรม สั่งสอนให้ระมัดระวังเรื่องการถูกเนื้อต้องตัวกันระหว่างเพศตรงข้าม ในกลุ่มเล่นที่บ้านตามการเล่นในวัยรุ่นหรือผู้เล่นเพศใดเพศหนึ่งต้องออกจากวงเล่นถือว่าเป็นข้อต่อปรัชญาการเล่นซึ่ง ในกลุ่มเล่นที่บ้าน เป้าหมายสำคัญในการจับกลุ่มเล่น คือ การเล่นสนุกร่วมกันระหว่างพี่ ๆ น้อง ๆ และญาติ

---

ตีโป

อายุการเล่น : 46 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ไม่มีโอกาสเห็น

ลักษณะกลุ่มเล่น : ชายชอมูล

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 6 คน (จำนวนผู้เล่นเลขคู่)

อุปกรณ์การเล่น : ไม้โซ่

วิธีเล่น

ตีโปเล่นเช่นเดียวกันกับการเล่นตียกเว้นแต่ผู้เล่นไม่ต้องร้อง "ตี" เมื่อวิ่งเข้าไปในเขตฝ่ายตรงกันข้าม แต่ระวังไม่ส่งเสียงหรือเปิดปากให้เห็นพื้นระหว่างการเล่นและหรือเมื่อถูกฝ่ายตรงกันข้ามรุมล้อมจับ มิฉะนั้นจะถือว่า "ตาย"

การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ตีโป - ทาดลอม บางจาก บ้านเกาะใหญ่ บ้านปากอ่าง



## ชักกะเยอ

อายุการเล่น : 80 +

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ปานกลาง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นในกลุ่มผู้เล่นเพศเดียวกัน และชั้นเดียวกัน

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) นิยมเล่นในกลุ่มเด็กผู้ชาย

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 4 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไม้ชักเส้น

## วิธีเล่น

ชักเส้นตรงกลางแบ่งเขต ผู้เล่นจับจุด ขนาดใกล้เคียงกัน ต่อจากนั้นแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย โดย "วิธีการแบ่งทีมจำปาจำปี" จากกระบวนการก่อนเล่น

ผู้เล่นแข็งแรงที่สุดแต่ละฝ่ายอยู่หัวแถว ผู้เล่นอื่นเกาะเอาคอ ๆ กัน หัวหน้าแถวจับมือข้ามเส้นและเริ่มชักกะเยอ ผู้เล่นที่ถูกดึงข้ามเส้นต้องออกจากเกม ฝ่ายชนะคือฝ่ายที่สามารถดึงผู้เล่นฝ่ายตรงกันข้ามข้ามเส้นได้หมดทุกคน

## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ชักกะเยอ - บ้านสูง ทาลอหม บ้านปากอ่าง บ้านเกาะกลาง

มาเลเซีย : Merbut Nageri (National Unity Board of Malaysia 1976 : 9)

Tarik Tangan

อเมริกา : Tug-of-War (Brewster 1953 : 173)

นิวซีแลนด์ : Tug-o-War (Sutton-Smith 1959 : 146)

## ประวัติการเล่น

ประมาณ 15 ปีก่อนผู้วิจัยเข้าไปศึกษา เด็กบ้านวัดเก่าเล่นชักกะเยอโดยมีบทร้องในขณะชักกะเยอว่า

ซึกสาวเอย

พลมะนาวโตงเตง

ยั้นหมากมาเอง

จะมาเล่นซึกสาว

เด็กสมัยนั้น เรียกการเล่นว่าซึกสาว เมื่อสืบประวัติการเล่นซึกสาวย้อนหลังไป  
ยังรุ่นปู่ย่าตายาย ผู้ใหญ่มูลรุ่นนี้กล่าวว่ เดิมการเล่นซึกสาวเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นรื่นเริง  
ในงานแต่งงาน เมื่อขบวนยั้นหมากฝ่ายเจ้าบ่าวมาถึงบ้านเจ้าสาว สุภาภิโยภมิตรสหายผู้ชาย  
ฝ่ายเจ้าบ่าวจะรวมกลุ่มกันเล่นซึกสาวแข่งขันกับฝ่ายชายในหมู่บ้านเจ้าสาว ประวัติการเล่นแสดง  
ให้เห็นการเปลี่ยนแปลงประเพณีการเล่นจากการเล่นในกลุ่มผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรม  
มาเป็นการเล่นของเด็ก และในที่สุดก็คัดถอนบทร้องอันเกี่ยวกับพิธีกรรมนั้นออก และได้ออกจาก  
พฤติกรรมการซึกกะเยอแทนชื่อจากบทเพลง

## หนึ่งต่อหา

อายุการเล่น : ดิกลเล่นในบ้านวัดเก่าปี 2513

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : น้อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ผู้เล่นเพศเดียวกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 4 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไม่มี

## วิธีเล่น

การเล่นหนึ่งต่อหาเล่นเมื่อผู้เล่นคนหนึ่งโตแข็งแรงกว่าผู้เล่นอื่น ๆ อย่างมาก การเล่นคือการชกตะเยอ ระหว่างผู้เล่นหนึ่งกับผู้เล่นอื่น ๆ วิ่งจับมือต่อกันเป็นแถวขามเส้น ฝ่ายชนะคือฝ่ายที่สามารถดึงอีกฝ่ายหนึ่งข้ามเส้นไคหมต ชื่อการเล่นนี้ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่นที่ผู้เล่นโตกว่าต่อสู้แข่งขัน เช่น ถ้าเป็นการชกตะเยอระหว่างผู้เล่นโตกว่ากับผู้เล่นเล็กกว่าอีกฝ่ายหนึ่ง 3 คน เรียกการเล่นว่า หนึ่งต่อสาม เป็นต้น

## วิ่งเปรี๊ยะ

อายุการเล่น : 85 +

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ปานกลาง

ลักษณะการเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นในกลุ่มนักเรียนหญิง  
ชั้นเดียวกัน

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กัน  
เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างละอย่าง : 6 คน (จำนวนผู้เล่นเลขคู่)

อุปกรณ์การเล่น : ผ้ายาว 2 ผืน หรือผ้าเช็ดหน้าต่อกัน

### วิธีเล่น

แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย จำนวนเท่ากันโดยกระบวนการแบ่งข้างประจำปีจำปา

แต่ละฝ่ายใช้ผู้เล่น 1 คน ผลัดกันนั่งเป็นหลัก หลักของทั้งสองฝ่ายอยู่ห่างจากกันประมาณ  
40 ฟุต

ผู้เล่นคนหนึ่งยืนกางแขนถือผ้าข้างละต้น จุดที่ยืนถือจุดกึ่งกลางระหว่างหลัก  
ทั้งสองผู้ถือผ้าฉบับ 1-3 เมื่อถึง 3 ผู้เล่นคนหนึ่งจากแต่ละข้างออกวิ่ง หยิบผ้าจากผู้ถือแล้ว  
วิ่งอ้อมหลักฝ่ายตรงกันข้ามกลับมาหลักตนเอง ผู้เล่นอีกคนหนึ่งฝ่ายเดียวกันซึ่งคอยผลัดอยู่  
จับผ้าเช็ดหน้า ออกวิ่งอ้อมหลักกลับมาส่งผ้าต่อให้ผู้เล่นอีกคนหนึ่งซึ่งคอยผลัดอยู่เช่นเดียวกัน

ฝ่ายชนะคือฝ่ายที่ผู้วิ่งได้เร็วกว่าและไล่เอาผ้าตามตีผู้วิ่งฝ่ายตรงกันข้ามได้ทัน

### การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : วิ่งเปรี๊ยะ - หมู่บ้านทั้ง 8 หมู่บ้านที่ผู้วิจัยสำรวจ

สามย่าน (นันทกา หลอยแก้ว 2519 : 40)

บ้านเกาะกลาง บ้านคลองประมง

สับตุย

อเมริกา : Single Relay Race (Bancroft 1920 : 175)

## ตี๋มาโยนบอล

อายุการเล่น : 58 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่นเล่น

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กัน  
เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 6-8 คน (จำนวนผู้เล่นเลขคู่)

อุปกรณ์การเล่น : ลูกบอลยางขนาดเล็ก 1 ลูก

### วิธีเล่น

ผู้เล่นจับคู่ พยายามเหยียบให้แต่ละลูกขนาดพอดีเทียมกันและเพศเดียวกัน ผู้เล่น  
แบ่งข้าง โดย "วิธีแบ่งทีมจำปาจำปี" หลังจากนั้นหัวหน้าทีมทั้งสองยืนยี่ ที่มีย่นะเป็นทีมคนที่  
ทีมแพเป็นทีมมา

ผู้เล่นทีมมาขึ้นเป็นวง ห่างจากกันประมาณ 10-12 ฟุต ผู้เล่นทีมคนที่ซึ่งเป็นคู่  
แต่แรกขึ้นยี่หลัง ผู้เล่นทีมมาใช้มือทั้งสองท้าวบนเขาเป็นหลัก ช่วยให้มีแรงแบกคนที่ได้นาน

ผู้เล่นทีมมาโยนลูกบอลตามให้กันและกัน การโยนพยายามเล็งอย่างดีให้ผู้ที่  
โยนลูกบอลไปให้สามารถรับลูกบอลได้ ถ้าลูกบอลตกพื้น คนที่ทุกคนจะรีบกระโดดลงจาก  
หลังมาวิ่งหนี ผู้เล่นทีมมาที่เก็บลูกบอลได้เล็งปาผู้เล่นทีมคนที่ใกล้ตัวที่สุด หากปาถูก ทีมคนที่  
แพ้ต้องรับบทเป็นทีมมาแทนในรอบต่อไป

### การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : โม่รา - หาดลอม

มาจับชี่ - บ้านโนนตาลเสี้ยน

มาหลังแดง - บ้านปากอ่าง

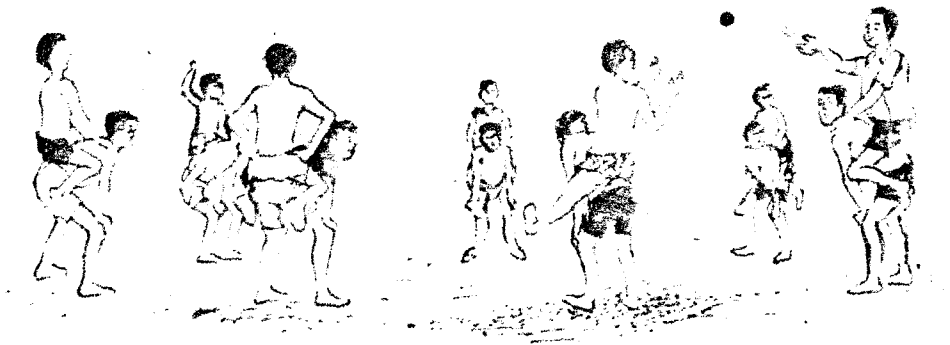
มาเลเซีย : Kuda Perang (National Unity Board of Malaysia

1976 : 13)

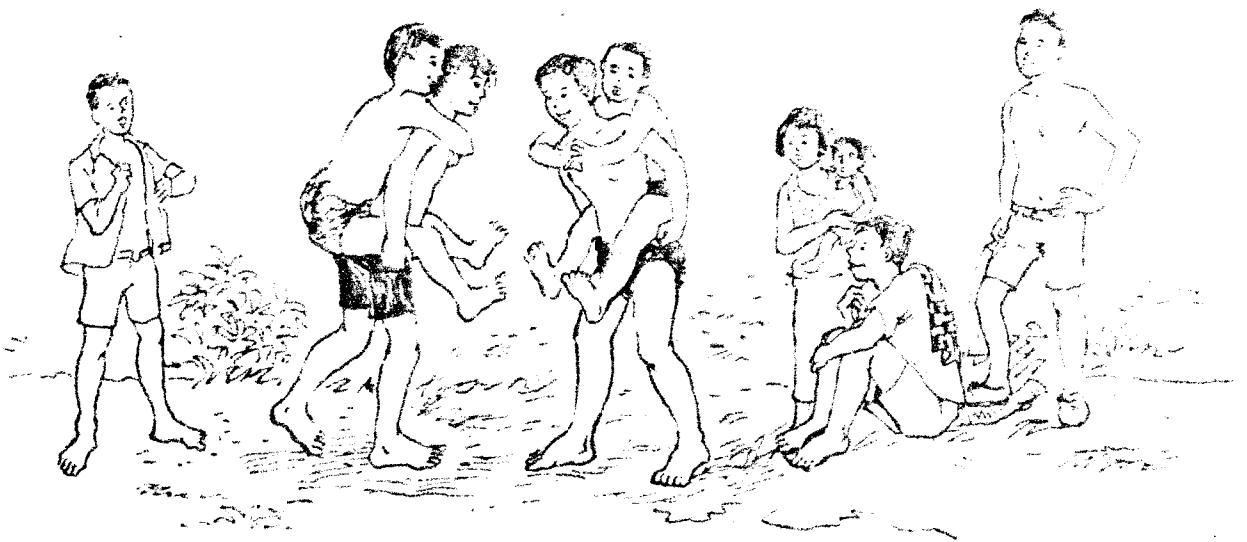
ประวัติการเล่น

ชาวบ้านกลางวัยหาสิบคนหนึ่งกล่าวว่า สมัยที่ตนเป็นเด็ก การเล่นซึ่มาโฮบนอล ถือว่าเป็นการเล่นเฉพาะกลุ่มเด็กผู้ชายเท่านั้น และเรียกการเล่นนี้ว่า โมรา รูปแบบการเล่น ที่เด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิง เล่นด้วยกันเพิ่งเห็น เริ่มเล่นในกลุ่มเด็กรุ่นปัจจุบันเท่านั้น





ตีหมวโชนบอล



ตีมาชนต่าง

## ลิงชิงบอล

อายุการเล่น : 43 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : น้อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กัน  
เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 4 คน

อุปกรณ์การเล่น : ลูกบอลยางขนาดเล็ก 1 ลูก

## วิธีเล่น

โดย "กระบวนการเลือกคนเป็น" เลือกผู้เล่นหนึ่งขึ้นสวมบท "ลิง"  
ผู้เล่นอื่นยืนเป็นวงกลม โยนลูกบอลขวานให้กันและกัน พยายามไม่ให้ลิงแย่งรับ  
ลูกบอลได้ ถ้าลิงรับได้ ผู้โยนลูกบอลต้องสวมบทลิงแทน

## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ลิงชิงบอล - ทาดลอม บางจาก บ้านเกาะใหญ่ บ้านปากอ่าง  
สามยาน (เนื้ทกา พลอยแก้ว 2519 : 40)  
สับคุย

## ขี่ม้าชนช้าง

อายุการเล่น : 51 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ปานกลาง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นเฉพาะในกลุ่มนักเรียนชาย  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เล่นเฉพาะในกลุ่มนักเรียนชาย

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 4 คน (จำนวนผู้เล่นเลขคู่)

อุปกรณ์การเล่น : ไม้ใช้

### วิธีเล่น

ผู้เล่นจับคู่โดยผู้เล่นหนึ่งตัวเล็กกว่าชี้หลังผู้เล่นตัวโตกว่าที่เป็นคู่ สมมุติบางคู่เป็นนักรบขี่ม้า และบางคู่เป็นนักรบขี่ช้างออกสู่สนามรบ

ผู้เล่นสวมบทช้างหรือม้าวิ่งเข้าต่อสู้ โดยพยายามให้นักรบบนหลังช้างหรือม้าฝ่ายตรงข้ามตกลงจากหลัง ผู้เล่นสวมบทช้างและม้าใช้ขานักรบที่หลังเหยียง แซ่คู่ต่อสู้ นักรบที่หลังใช้มือแฉกฟันแทนอาวุธ ในการเล่นโอกาสหนึ่งนักรบบนหลังช้างและม้าใช้ไม้สมมุติเป็นอาวุธต่อสู้ แต่การใช้ไม้หรืออุปกรณ์การเล่นอื่นแทนอาวุธไม่เป็นที่นิยม เพราะอาจมีอันตรายเกิดขึ้นได้

คู่เล่นที่นักรบตกจากหลังช้างหรือหลังม้าถือว่าแพ้

### การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ขี่ม้าชนกัน - ทาดลอม บางจาก บ้านเกาะใหญ่

ขี่ม้าฟัน - บ้านโนนตาลเสียน

เล่นม้าชนกัน - สบตุย

นิวซีแลนด์ : Piggy - back Contest (Sutton-Smith 1959-146)

### พฤติกรรมวิเคราะห์

ลักษณะการสวมบทปรากฏจากการที่ผู้เล่นสมมุติตนเองเป็นนักรบ เป็นช้าง เป็นม้า ออกสู่สนามรบต่อสู้ด้วยอาวุธ การต่อสู้แข่งขันเป็นการต่อสู้ระหว่างผู้เล่นแต่ละคู่หนึ่ง สมมุติว่า นักรบบนหลังช้างสู้กับนักรบหลังช้าง นักรบขี่ม้าสู้กับนักรบขี่ม้า พฤติกรรมการแข่งขันจัดเป็นการแข่งขันระหว่างคู่

## กระโดดเชือก

อายุการเล่น : 85+

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ปานกลาง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นเฉพาะในกลุ่มนักเรียนหญิง  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เล่นในกลุ่มเด็กผู้หญิง

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 4-5 คน

อุปกรณ์การเล่น : เชือก 1 เส้น ยาวประมาณ 12 ฟุต หรือมากกว่านั้น  
หากผู้เล่นจำนวนมากคน

## วิธีเล่น

เลือกผู้เล่น 2 คน เป็นผู้แหว่งเชือกโดย "กระบวนการเลือกผู้ร่วมบท 2 คน"

การกระโดดอาจกระโดดคู่หรือกระโดดเดี่ยวตามแต่จะตกลงกัน หากตกลงเล่นกระโดดคู่  
ผู้เล่นจับคู่

ผู้แหว่งเชือกเริ่มแหว่งซ่อน ซ้าย ซวา ซ้าย ซวากอน ผู้เล่นอื่นเข้ากระโดด  
หลังจากนั้นโดยไม่ให้อาณัติสัญญาณต่อผู้กระโดด ผู้แหว่งเชือกทั้งสองเปลี่ยนวิธีแหว่งเป็นแบบ  
ขึ้นลงเหนือศีรษะ

ระหว่างกระโดดและเปลี่ยนจังหวะแหว่ง ผู้เล่นคนใดพลาด เขี่ยบเชือก ถือ  
ว่า "ตาย" ต้องเป็นผู้แหว่งเชือกแทน ถ้าเป็นการเล่นกระโดดคู่ เมื่อผู้เล่นที่เป็นคู่ "ตาย"  
ถือว่าตายทั้งคู่

## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : กระโดดเชือก - หาดลอม บ้านทับน้ำ บ้านขยาย บ้านสูง บ้านโนนตาลเสี้ยน  
บ้านปากอ่าง

โอซิง - สบตุย

อเมริกา : Jump Rope (Bancroft 1920 : 119-120)

## พฤติกรรมวิเคราะห์

ในการเล่นกระโดดเดี่ยว โดยเหตุที่ผู้แกว่งเชือกทั้งสองร่วมมือกัน พยายามให้  
ผู้กระโดด "ตาย" ผู้วิจัยจึงจัดพฤติกรรมการแข่งขันในการเล่นกระโดดเชือกว่า เป็นการแข่ง-  
ขันระหว่างทีม คือระหว่างทีมผู้แกว่งเชือก 2 คน กับทีมผู้กระโดดซึ่งอยู่ฝ่ายเดียวกันในฐานะ  
ผู้กระโดดเหมือนกัน กระโดดเชือกจึงอาจเป็นการแข่งขันระหว่างคู่หรือแข่งขันเป็นทีม ความ  
แต่ที่ผู้เล่นจะตกลงกันก่อนเล่น การกระโดดเชือกผู้เล่นใช้ความแคลวคล่อง ว่องไว การทรง  
ตัวที่ดีและปฏิริยาตอบที่รวดเร็วต่อการเปลี่ยนจังหวะแกว่ง วิธีกระโดดเข้าในการเล่นกระ-  
โดดเชือก เปิดโอกาสให้ผู้เล่นช่วยตากัน ความสามารถต่างกันเล่นด้วยกันได้ รวมทั้งให้โอกาส  
ปรับความสามารถของตนเองให้สูงขึ้น กฎเกณฑ์การเล่นไม่กำหนดวิธีเข้ากระโดดสำหรับผู้เล่น  
แต่จากการสังเกตในลานเล่นเด็กในวัยเยาว์ เห็นเด็กเขียนอ่าน เข้ากระโดดโดยการปีนเทียบ  
ข้างเชือกก่อนแกว่ง ผู้กระโดดที่สามารถปานกลางกระโดดเข้าตามจังหวะเชือก คือ เข้า  
ด้านที่เชือกแกว่งลง ผู้กระโดดชำนาญ ถือว่าการโดดเข้าขวางเชือก คือ เข้าด้านที่เชือก  
แกว่งขึ้น ทาหายความสามารถและสนุกกว่า

## กระโดดนาฬิกา

อายุการเล่น : น้อยกว่า 10 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : น้อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นในกลุ่มนักเรียนหญิง  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เล่นในกลุ่มเด็กผู้หญิง

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2-3 คน

อุปกรณ์การเล่น : เชือก ยาวประมาณ 3 ฟุต

## วิธีเล่น

โดยกระบวนการเลือก "คนเป็น" เลือกผู้เล่นหนึ่งเป็นผู้แกว่ง เชือก  
ผู้แกว่ง เชือกผูก เขาหรือนั่งของ ๆ มือหนึ่งจับปลายเชือก แล้วแกว่งเชือก  
เหนือศีรษะเวียนไปรอบ ๆ เสมือนเข็มนาฬิกาเดิน ผู้เล่นอื่นผลัดกันเข้ากระโดดครั้งละคน  
ผู้กระโดดพลาดเหยียดเชือก "ตาย" ต้องเป็นผู้แกว่งเชือกแทน

## พฤติกรรมการวิเคราะห์

เช่นเกี่ยวกับการเล่นกระโดดเชือกวิธีก่อน ผู้กระโดดใช้ความว่องไว การทรง  
ตัวที่ดี โดยเหตุที่ผู้กระโดดเข้ากระโดดครั้งละ 1 คน การแข่งขันประลองความสามารถเป็น  
การแข่งขันแบบตัวต่อตัวระหว่างผู้แกว่งเชือกกับผู้กระโดด

## ลูกหิน

อายุการเล่น : 85+

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ไม่มีโอกาสเห็น

ลักษณะกลุ่มเล่น : เล่นเฉพาะในกลุ่มเด็กผู้ชาย

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2-3 คน

อุปกรณ์การเล่น : ลูกหิน

## วิธีเล่น

ชุดหลุมกลม เส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 2 นิ้ว

ผู้เล่นยืนห่างจากหลุมประมาณ 15 ฟุต แต่ละคนพยายามโยนหรือยิงลูกหินลงหลุม วิธียิงคือลูกหินระหว่างนิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้มือหนึ่ง ใช้นิ้วชี้มือหนึ่งที่ยิงลูกหินไปข้างหน้า

ผู้เล่นซึ่งลูกหินอยู่ในใกล้หลุมมากที่สุดได้เป็นผู้ยิงคนแรก การยิง ผู้ยิงยืนตรงจุดลูกหินของตนเอง เก็บลูกหินขึ้นมา เล็งยิงให้ลูกหินตกใกล้หลุมหนึ่งสุดแต่จะเลือก หากยิงถูก เจ้าของลูกหินที่ถูกยิงเก็บลูกหินขึ้น ผู้ยิงเลื่อนไปยืนตรงจุดลูกหินที่ยิงถูก เล็งยิงลูกหินลูกต่อไป ผู้ยิงมีสิทธิยิงลูกหินต่อ ๆ กันไปตราบทิศที่ยังยิงถูก หากยิงผิด เจ้าของลูกหินที่ถูกยิงพลาคมีสิทธิเป็นผู้ยิงคนต่อไป

ผู้เล่นที่ยิงถูกครบ 10 ครั้งเป็นคนแรกชนะ ปกติจะมีการเล่นหลายรอบกว่าผู้เล่นคนใดคนหนึ่งจะยิงถูกครบ 10 ครั้ง ถ้าผู้เล่นจำนวนน้อยคน มีจำนวนลูกหินสำหรับยิงแต่ละรอบน้อย จำนวนครั้งที่เล่นสำหรับตัดสินผู้ชนะยิ่งเพิ่มมากขึ้น

## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ลูกหิน - ทาฉลอม บ้านสูง บ้านต้นน้ำ บ้านชยาย บ้านเกาะใหญ่  
บางจาก บ้านโนนตาลเสี้ยน บ้านคลองประสังข์

ลูกแก้ว - บ้านปากอ่าง

ถัดลูกแก้วลงหลุม ถัดเม็ดลำไย - สบตุย

มาเลเซีย : Guli (National Unity Board of Malaysia 1976:9)

Yi Kang (เลนหลุม) (Fidler 1971 : 339)

อเมริกา : Marbles (Vinton 1970 : 118-119)

นิวซีแลนด์ : Marbles (sutton-Smith 1959 : 127-128)

### พฤติกรรมวิเคราะห์

ผู้เล่นลูกหินเก็ง คือผู้เล่นที่มีความแม่นยำในการยิง เรียกในภาษาเล่นว่า มือแน่น การแข่งขันในการเล่นลูกหินเป็นการประลองความสามารถตัวต่อตัวระหว่างผู้เล่นแต่ละคนโดยผู้ยิงที่รู้จักขึ้นเชิงการเล่น ใช้กลยุทธ์วางแผนเส้นแนวยิง ยิงลูกที่อยู่ใกล้ตัวที่สุดกันพลาด และยิงลูกต่อ ๆ ไป ในเส้นทางที่มีลูกหินวางอยู่เป็นแนวต่อ ๆ กันไป พยายามยิงจากระยะไกลก่อน เลี่ยงการยิงจากระยะใกล้ก่อนซึ่งอาจพลาด "ตาย" หมกสิทธิ์ยิงตั้งแต่แรก ผู้เล่นที่มีโอกาสยิงมากกว่ายังมีโอกาสชนะสูงขึ้น เพราะกติกาการเล่นกำหนดให้ผู้เล่นที่ยิงถูกรับ 10 ครั้ง เป็นคนแรก

### ประวัติการเล่น

เด็กบ้านกลางรุ่นปัจจุบันนิยมเล่นลูกหินน้อยกว่ารุ่นเก่า ๆ ในอดีต สาเหตุของการเสื่อมความนิยมสืบเนื่องมาจากการที่เด็กต้องซื้อลูกหินเป็นอุปกรณ์การเล่น เด็กผู้เล่นกลางวาต้องจ่ายเงินซื้อจากร้านในตัวจังหวัด ในอดีต ผู้เล่นต้องซื้อลูกหินเช่นเดียวกัน แต่สมัยนั้นลูกหินราคาขอมเขวากว่าและหาซื้อได้สะดวกกว่า การหาอุปกรณ์การเล่นในครั้งนั้นจึงไม่ใช่อุปสรรคดังในปัจจุบัน



๒๗  
ล่อตอก

อายุการเล่น : 85+

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ปานกลาง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นเฉพาะในกลุ่มนักเรียนชาย  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เล่นเฉพาะในกลุ่มเด็กผู้ชาย

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2-3 คน

อุปกรณ์การเล่น : แผ่นไม้สี่เหลี่ยมขนาดประมาณ 10 15 นิ้ว  
หิน 1 ก้อน

เหรียญสตางค์สำหรับล่อคนละ 1 เหรียญ

ยางรัดหรือตัวตุ๊กตาพลาสติก หากตกลงเล่นกติกากินตัวเล่น

กินตัวเล่น

วิธีเล่น

วางแผ่นไม้ทิ้งกอนหินท่ามุมประมาณ 45

ผู้เล่นแต่ละคนผลัดกันล่อเหรียญสตางค์ พยายามให้สตางค์ล่อไปไกลมากที่สุด

วิธีล่อมี 2 วิธี คือ

วิธีหนึ่ง

ผู้เล่นยื่นเหรียญขึ้นไว้หรือวางแผ่นไม้กระดาน ถือเหรียญสตางค์ระดับอก หรือระดับเอว แล้วปล่อยสตางค์ลงบนแผ่นกระดานไหลไปข้างหน้า

วิธีที่สอง

เรียกว่าวิธีเข็น ผู้เล่นยื่นค้อมแผ่นกระดานถือสตางค์ระดับอก ต่อจากนั้นปล่อยสตางค์ไปข้างหน้าโดยหมุนข้อมือที่ถือสตางค์ ฝ่ามือหงายขึ้นแล้วปล่อยสตางค์ลงบนแผ่นกระดาน

เช่นเดียวกับการเล่นลูกหิน ผู้เล่นซึ่งสตางค์ล่อไปไกลที่สุดได้เป็นผู้ทอยคนแรก โดยยื่นตรงจุดที่สตางค์ของตนเองวางอยู่ หยิบสตางค์ขึ้นมาเลี้ยงทอยสตางค์เหรียญใดเหรียญหนึ่งสุดแต่จะเลือก หากทอยถูก เจ้าของสตางค์ที่ถูกทอยได้สิทธิ์เป็นผู้ทอยคนต่อไป

ตามแต่ที่ตกลงกันไว้ก่อนเล่น ผู้เล่นอาจเล่นล่อตอกแบบกินตัวหรือแบบไม่กินตัว หากเล่นแบบกินตัวเล่น เมื่อทอยสต่างค์ถูก เจ้าของสต่างค์ต้องเสียตัวกินให้แก่ผู้ทอย (ตามจำนวนที่ตกลงกันก่อนเล่น) ตัวกินอาจใช้ยางรัด หรือตัวตุ๊กตามาเสก

การเล่นล่อตอกอาจเล่นอีกวิธีหนึ่งโดยมีกระป๋องเล็ก ๆ เรียกว่า "ป้อม" ตั้งในแนวเส้นตรงห่างจากแผ่นไม้กระดานประมาณ 7 ฟุต ผู้เล่นที่ล่อเหรียญสต่างค์ หากเลี้ยงให้สต่างค์ออกจากแผ่นกระดานไปถูกป้อมได้สำเร็จ ผู้เล่นผู้นั้นได้กินตัวเล่นจากผู้เล่นทุกคนทันที ช่วงตอนการเล่นต่อมาคือการทอยสต่างค์ตามลำดับผู้ทอยตัวที่บรรยายข้างต้น

บางโอกาส เด็กบ้านกลางเล่นล่อตอกตามวิธีที่สาม วิธีนี้อาจมีป้อมหรือไม่ป้อมแล้วแต่ผู้เล่นตัดสินใจเลือก และมีเส้นตรงชี้ห่างจากแผ่นกระดานประมาณ 12 ฟุต ผู้ที่ใดทอยเป็นอันดับแรกคือผู้เล่นที่ล่อสต่างค์ไปหยุดใกล้เส้นที่สุดโดยไมข้ามเส้น หรือผู้เล่นเจ้าของสต่างค์ที่ล่อข้ามเส้น แต่หยุดใกล้เส้นที่สุด ผู้เล่นซึ่งสต่างค์อยู่ใกล้เส้นที่สุดแต่ไมข้ามเส้น ทอยสต่างค์อื่น ๆ ใดเส้น ผู้เล่นซึ่งสต่างค์อยู่ใกล้เส้นแต่ข้ามเส้น มีสิทธิทอยเฉพาะสต่างค์ซึ่งล่อข้ามเส้นเท่านั้น หากมีสต่างค์เหรียญเดียวอยู่ใดเส้นหรือล่อข้ามเส้น เจ้าของสต่างค์เหรียญนั้นไม่มีสิทธิทอย

การเล่นเปรียบเทียบ

- ไทย : ล่อตอก - ทาลลอม บางจาก บ้านเกาะใหญ่ บ้านโนนตาลเสี้ยน  
บ้านปากอางใน
- อีล่อ - บ้านเกาะกลาง

พฤติกรรมวิเคราะห์

การเล่นล่อตอกประลองความสามารถแบบตัวต่อตัว ระหว่างวิธีล่อ 2 วิธี วิธีแรกซึ่งง่ายกว่าช่วยให้ผู้เล่นมีโอกาสล่อเหรียญสต่างค์ถูกป้อมได้มากกว่า ผู้เล่นในวัยเยาว์และผู้เล่นที่ยังขาดความชำนาญจะใช้วิธีแรก ผู้เล่นที่มีทักษะ มีประสบการณ์การเล่น ฝึกฝีมือมาเป็นเวลานานจะใช้วิธีที่สองแสดงความสามารถตาม โครงสร้างวิธีการเล่นและพฤติกรรมการเล่นดังกล่าว

## ทอยเส้น

อายุการเล่น : 43 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะการเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นในกลุ่มนักเรียนชาย  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่างกัน  
เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2-3 คน

อุปกรณ์การเล่น : เหรียญสตางค์สำหรับทอยคนละเหรียญ  
ยางรัดหรือตัวตุ๊กตาพลาสติก หากตกลงเล่นกติกากินตัวเล่น

## วิธีเล่น

ผู้เล่นยืนห่างจากเส้นที่ขีดบนพื้นลานเล่นประมาณ 10-12 ฟุต ผลัดกันทอยเหรียญสตางค์พยายามให้ตกลงข้ามเส้น ใกล้เส้นมากที่สุด

ผู้ทอยที่เหรียญสตางค์ตกใต้เส้นหมดสิทธิ์ ผู้เล่นที่เหรียญสตางค์ตกข้ามเส้นและใกล้เส้นมากที่สุดมีสิทธิ์ทอยเป็นคนแรก ตั้งทอยให้ถูกเหรียญใดเหรียญหนึ่ง กระบวนการเล่นต่อจากนั้นดำเนินไปเช่นเดียวกับการเล่นลูกหินและล่อตอกคือ ผู้ทอยมีสิทธิ์ทอยต่อ ๆ ไปครบรอบใดที่ยังทอยถูก หากทอยผิด เจ้าของเหรียญสตางค์ที่ถูกทอยไถ่สิทธิ์เป็นคนทอยคนต่อไป

## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ทอยเส้น - หาดลอม บางจาก บ้านเกาะใหญ่ บ้านปากอ่าวใน

ทอยตุ๊กตา- สามยาน (นันทกา พลอยแก้ว 2519 : 40)

ทอยตัวการ์ตูน - ชุมนุมชายฉานห้วยขวาง (นันทกา พลอยแก้ว 2519:41)

ทอยแป้น - บ้านเกาะกลาง

ทอยเส้น และ อีทอยเส้น - บ้านคลองประสังข์

ทอยหิน - สบตุย

มาเลเซีย : Tarek (ผู้ให้ข้อมูลชาวมาเลเซีย)

Tin Tiong Hung (ทอยเส้นกลาง) (Fidler 1971 : 3390)

อเมริกา : Target Toss (Bancroft 1920 : 315-316)

นิวซีแลนด์ : Knock-Backs (Sutton-Smith 1959 : 125)

พฤติกรรมวิเคราะห์

โครงสร้างการเล่นทอยเส้นส่วนหนึ่งคล้ายคลึงกับการเล่นลอดอก ขอบเขตทาง  
คือเมื่อเล่นทอยเส้น ผู้เล่นทอยเหรียญสแตงก แต่เมื่อเล่นลอดอกผู้เล่นใช้วิธีปล่อยสแตงก  
ให้ตกลงแผนกระดานแล้วล่อไปข้างหน้า ขอบเขตทางอีกประการหนึ่งคือ เมื่อเล่นทอยเส้น  
หากทอยเหรียญลงใต้เส้นถือว่าตาย หมกสิทธิ์เส้น แต่ในการเล่นลอดอกวิธีที่สามซึ่งมีเส้น  
เช่นเดียวกัน ถ้ามีผู้เล่น 2 คนขึ้นไปปล่อยสแตงกไปหยุดอยู่ที่ใต้เส้น ผู้เล่นที่สแตงกอยู่ใต้เส้น  
และใกล้เส้นกว่ามีสิทธิ์ทอยสแตงกก่อนที่อยู่ใต้เส้นต่ำลงมา

การเล่นทอยเส้นอาจจัดเป็นได้ทั้งประเภทการเล่นในขอบเขตไม่จำกัดหรือ  
ประเภทการเล่นในขอบเขตจำกัด ปกติเด็กบ้านกลางเล่นทอยเส้นในลานเล่นที่โรงเรียน  
หรือหน้าบ้าน แต่เมื่อลานเล่นน้ำท่วมหรือเมื่อลานเล่นยังร้อน แดดจัด เด็กจะเล่นใต้ถุน  
บ้านหรือบนบ้าน ในกรณีหลัง มักใช้ตัวตุ๊กตาพลาสติกเป็นตัวทอย ทั้งนี้เพราะตัวทอยที่เป็น  
สแตงกอาจรูดรอยต่อแผนกระดานตกใต้ถุนบ้านได้ นอกจากนี้ ตัวตุ๊กตาพลาสติกยังสั้นไหล  
บนแผนกระดานพื้นบ้านได้ดีกว่าเหรียญสแตงกอีกด้วย

## ยั้งกอง

อายุการเล่น : 40 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ปานกลาง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นเฉพาะในกลุ่มนักเรียนชาย  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เล่นในกลุ่มเด็กผู้ชาย

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2-3 คน

อุปกรณ์การเล่น : เส้นยางรัด

## วิธีเล่น

ผู้เล่นแต่ละคนใช้ตัวยั้งทำจากเส้นยางรัด 2-4 เส้นร้อยเข้าด้วยกัน

วิธีเล่น ผู้เล่นวางเส้นยางรัดคนละ 3-5 เส้นลงในเส้นวงกลมขีดบนดิน

เส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 2-4 นิ้ว หรือใหญ่กว่านั้นสุดแต่จำนวนมากน้อยของเส้นยางรัด  
ที่ผู้เล่นวางลงในวงกลม

ผู้เล่นผลัดกันยั้งเส้นยางรัดในวงตามลำดับก่อนหลังที่ตัดสินโดยกระบวนการ  
"ยื่นยี่" เมื่อมีผู้เล่น 2 คน และกระบวนการ "อาน้อยออก" ตามด้วยวิธี "ยื่นยี่" เมื่อมี  
ผู้เล่นมากกว่า 2 คน ขึ้นไป ผู้เล่นยืนห่างจากกองเส้นยางรัดประมาณ 10-12 ฟุต ผู้เล่น  
ที่ยั้งเส้นยางรัดกระเด็นออกนอกวงได้ "กิน" เส้นยางรัดนั้น ๆ เส้นยางรัดที่ "กิน" ได้  
จะต้องออกนอกเส้นวงกลมทั้งเส้น หากยังคาบเส้นวงกลมอยู่ถือว่ายังไม่หน่วง

## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ยั้งกอง - ทาฉลอม บางจาก บ้านเกาะใหญ่ บ้านปากอ่าง

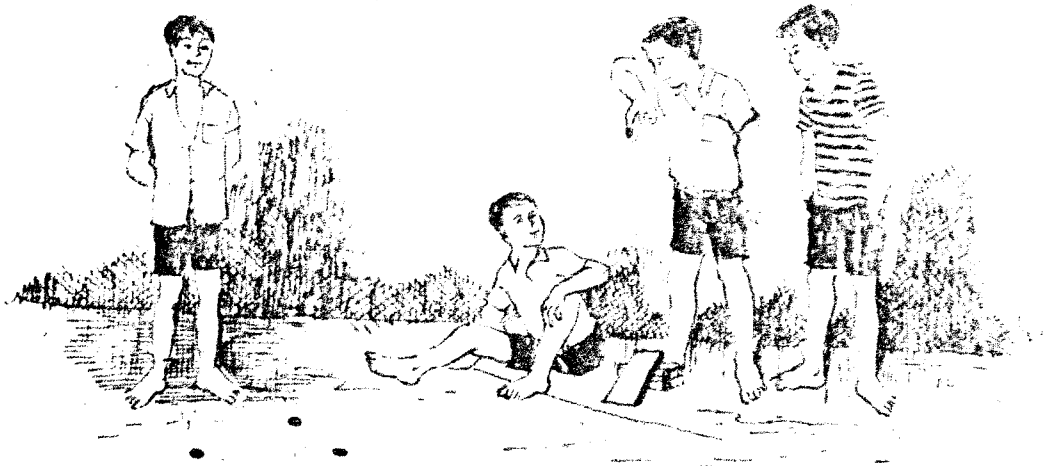
ยั้งยาง - บ้านเกาะกลาง บ้านคลองประสงก์

ยั้งวง - สะทิงพระ (กรมพลศึกษา 2522 : 80-81)

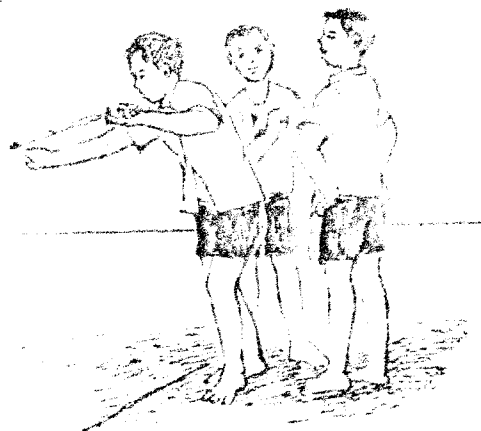
ฟิลิปปินส์ : Palapal (Mcqui : 1980 : 3-4)

มาเลเซีย : Alik (National Unity Board of Malaysia 1976 : 10)

Tung Kaw (เสี้ยกางเกง) (Fidler 1971 : 338)



๖๘  
ล่อก



๖๙  
บ่อก

พฤติกรรมวิเคราะห์

พฤติกรรมการเล่นที่แสดงออกเมื่อเล่นยิงกอล์ฟเป็นรูปแบบเดียวกันกับเมื่อเล่น  
ล่อตอกและทอยเส้น และเช่นเดียวกับการเล่นทอยเส้น อาจจัดประเภทการเล่นยิงกอล์ฟว่า  
เป็นประเภทการเล่นในขอบเขตไม่จำกัดหรือการเล่นในขอบเขตจำกัดก็ได้ สุดแต่ว่าเล่น  
ในลานเล่นนอกร้าน ที่โรงเรียน หรือเล่นใต้ถุนบ้านฤดูน้ำแข็ง.

ชื่อการเล่น	ทักษะประสาทสัมผัส				กลยุทธ์				โศก	การสวมบท	ความสยองขวัญ
	ทีม	คู่	ตัวต่อตัว	หนึ่งต่อมาก	ทีม	คู่	ตัวต่อตัว	หนึ่งต่อมาก			
1. รี ๆ ขาวสาร											
2. งูกินหาง											
3. การปักไข่											
4. มอญซ่อนผ้า											
5. หยอดน้ำมันหมู											
6. โพงพาง											
7. ปลาหมอตากกัก											
8. ไม้ตะเค											
9. กิ่งก่องแก้ว											
10. เสือขามห้วย											
11. กระโดดขาง											
12. โป้งแปะ											
13. ไล่จับ											
14. หุ่นกระบอก											
15. โบลิสติดตอ											

ตารางที่ 2 การเล่นในขอบเขตไม่จำกัดและลักษณะพฤติกรรมการเล่น





ชื่อการเล่น	ทักษะประสาทสัมผัส				กลยุทธ์				โชค	การสวมบท	ความสวยงามขวัญ
	ทีม	คู่	ตัวต่อตัว	หนึ่งต่อมาก	ทีม	คู่	ตัวต่อตัว	หนึ่งต่อมาก			
31. วิ่งเข็ร็ยว											
32. ขี่ม้าโยนบอล											
33. ลิงชิงบอล											
34. ขี่ม้าชนช้าง											
35. กระโดดนาฬิกา											
36. กระโดดเชือก											
37. ลูกหิน											
38. ลอดช่อง											
39. ทอยเส้น											
40. ยิงกอง											
รวม	15	2	11	14	15	2	10	14	1	24	1

### 3 : การเล่นในขอบเขตจำกัด

การเล่นบ้านกลางที่ผู้วิจัยจัดประเภทเป็นการเล่นในขอบเขตจำกัดได้แก่การเล่นซึ่งเด็กเล่นในเขตอันจำกัดของห้องเรียน บ้าน บ้าน โต๊ะบ้าน โต๊ะโรงเรียนหรือโต๊ะร่มไม้ แต่โดยเหตุที่สถานที่เล่นดังกล่าวมักจะมีผู้ใหญ่ทำงานหรือพักผ่อนอยู่ใกล้ ๆ ในบริเวณเดียวกัน เด็กบ้านกลางซึ่งได้รับการอบรมสั่งสอนให้รู้จักเกรงใจผู้ใหญ่จึงมีค่านิยมในวัฒนธรรมเข้ามามีอิทธิพล อีกประการหนึ่ง ซึ่งยังผลให้เด็กเลือกการเล่นที่เล่นได้เงียบ ๆ ไม่ส่งเสียงดังให้เป็นที่รบกวนผู้ใหญ่และเล่นได้ในขอบเขตอันจำกัดของสถานที่เล่น และตามที่กล่าวมาแล้วในบทที่ 1 แนวทางเลือกการเล่นประเภทนี้ของเด็กบ้านกลางยังเป็นผลสืบเนื่องมาจากภาวะแวดล้อมอันเป็นตัวแปรกำหนดอีกระดับหนึ่งด้วย

การเล่นในขอบเขตจำกัดของบ้านกลางประกอบด้วยการเล่น 29 ชนิด ยกเว้นการเล่นทายอะไรเอ่ยซึ่งผู้วิจัยจะไม่รวมบรรยายและวิเคราะห์ ณ ที่นี้ วิธีการบรรยายเสนอการเล่นในขอบเขตจำกัดจะเสนอในรูปแบบเดียวกันกับประเภทการเล่นในขอบเขตไม่จำกัด

## จำใจ

อายุการเล่น : 85+

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : น้อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เล่น

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงเล่นด้วยกัน  
แต่เป็นที่นิยมในกลุ่มเด็กวัยก่อน  
เข้าเรียนมากกว่า

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 3 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไม้โซ่

### วิธีเล่น

ผู้เล่นนั่งล้อมวงเป็นวงกลม แต่ละคนวางมือทั้งสองคว่ำลงบนพื้นเบื้องหน้าตน  
ผู้เล่นคนหนึ่งรับหน้าที่เป็นคนจำ ปกติผู้เล่นอายุมากที่สุด รูปทเพลงจำใจที่สุดจะได้รับมอบ  
หน้าที่ คนจำวางเฉพาะมือซ้ายลง

คนจำร้องบทจำใจ ขณะร้องเนื้อร้องแต่ละคำในบท ผู้จำใช้นิ้วชี้มือขวาจำลงบน  
หลังมือผู้เล่นแต่ละคน จำเวียนซ้ายรอบวง เวียนไปจนถึงคำสุดท้ายของบทร้อง หากไปจบ  
ลงที่มือใดเจ้าของมือที่เพลงหยุดจบลงจะชักมือขึ้นออก

คนจำร้องบทจำใจอีกและเริ่มตนจำจากมือนัดจากมือที่ชักออก บทที่ร้องจะเป็น  
บทเดิมหรือบทใหม่สุดแต่ผู้จำจะเลือก ผู้จำร้องบทจำและจำไปเรื่อย ๆ จากรอบหนึ่งต่อไป  
ยังอีกรอบหนึ่งจนในที่สุด เหลือมือวางอยู่เพียงมือเดียว ผู้เล่นเจ้าของมือสุดท้ายนั้น "ตาย"

เด็กบ้านกลางรุ่นที่ผู้วิจัยศึกษารูจักบทจำใจ 4 บท

บทร้องจำใจมะเขือเปราะ

จำใจมะเขือเปราะ	กะเพาะหน้าแวน
พายเรือออกนอน	กระเทกทันตูม
สาวสาวหนุ่มหนุ่ม	อาบน้ำท่าไหน
อาบน้ำทาวัด	เอาแป้งที่ไหนผัด
เอากระจกที่ไหนส่อง	คอม ๆ มอง ๆ
นกขุนทองร้องงู	

บทร้องจำใจมะเขือหวง

จำใจมะเขือหวง	เมียนอยเมือหลวง
มาเล่นกามกุง	กามกุงรองแวน
มาสอยดอกแด	มาเหยยรูป

บทร้องจำใจไม้คันทุน

จำใจไม้คันทุน	ใครมีบุญใดกินสำรับ
ใครบุบปั้บใดกินหมาเนา	ส้มมะลิสมมะเขิน
มะปรางออกดอก	มะกอกออกฝัก
ตัวไมรั้กจะโทษเอาใคร	จะโทษเอาอี่แป้น
อี่แป้นแลนถัก	ช่างกรีกช่างตรอง

บทร้องจำใจดอกเข็ม

จำใจดอกเข็ม	มาเล็ดอกหมาก
เป็นกรกเป็นสาก	ให้เมยายตำข้าว
เป็นน้ำเต้า	ให้เมยายแคงชด

การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : จำจี้ - ในหมู่บ้านอื่นทั้ง 8 หมู่บ้านที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเบื้องต้น  
บ้านเกาะกลาง บ้านวาริชภูมิ สบคูน

พฤติกรรมวิเคราะห์

โครงสร้างการเล่นจำจี้อาจเปรียบเทียบได้กับ "กรรมวิธีเลือกคนเป็น"  
โดยที่ในช่วงตอนท้ายสุดมีผู้เล่นเหลืออยู่เพียงคนเดียว ในสังคมการเล่นของเด็กบาง  
สังคม เช่น สังคมอเมริกันพฤติกรรมการเล่นในการเลือก "คนเป็น" ผู้ซึ่งบางคนจะแฝง  
เล่ห์เหลี่ยมด้วยการคำนวณวางแผนล่วงหน้าเพื่อกำหนดคนเป็นตามที่ต้องการโดยผู้เล่น  
อื่นไม่รู้ (Goldstein 1917) แต่ในสังคมการเล่นของเด็กบ้านกลาง ผู้วิจัยไม่พบ  
การแอบใช้กลยุทธ์ดังกล่าว ผู้เล่นอายุมากที่สุดในวงซึ่งได้รับมอบหน้าที่เป็นคนนี้จะพยายาม  
วางตัวเป็นกลาง เลือกบทเพลงสำหรับร้องแต่ละบทโดยไม่มี การคำนวณล่วงหน้าเพื่อพยายาม  
ให้บทร้องจบลงที่ตนเองหรือผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง ตามที่โกลด์สไตน์ได้กล่าวไว้แล้วในลักษณะกลุ่มเล่นว่า  
บ้านกลางนิยมเล่นจำจี้เฉพาะในกลุ่มเล่นที่บ้านระหว่างพี่น้องและญาติ ้วยเล่นจำจี้ ก็อวย  
ก่อนเข้าเรียน บางครั้งก็ซึ่งรับหน้าที่ดูแลน้องจะรวมวงรับบทเป็นคนร้องและจำ หากที่ซึ่ง  
เป็นคนจำใช้กลยุทธ์ดังที่เด็กอเมริกันบางคนใช้ ยอมเท่ากับประพฤติดิบตบตาและหน้าที่  
ของที่ ที่ในสังคมไทยมีหน้าที่ให้ความอุปถัมภ์ช่วยเหลือกันเอง ไม่ใช่ใช้เล่ห์เหลี่ยมชิงชัยชนะ  
จากน้องซึ่งมีความสามารถน้อยกว่า ผลลัพธ์เฉพาะขณะในการเล่นจำจี้บ้านกลางจึงขึ้นอยู่กับ  
โชคเป็นประการสำคัญ

ประวัติการเล่น

การเล่นจำจี้เป็นการเล่นดั้งเดิมชนิดหนึ่งซึ่งเล่นกันแพร่หลาย ชาวบ้านกลาง  
ทุกรุ่นทุกวัยที่ผู้วิจัยสัมภาษณ์จำช่วงชีวิตในวัยเด็กที่เล่นจำจี้กันอย่างสนุกสนานได้เป็นอย่างดี  
ประวัติการเล่นเล่นบ้านกลางสืบย้อนหลังไปได้ถึงรุ่นหญิงชราอายุ 85 ปี ซึ่งมีอายุมากที่สุด  
ในหมู่บ้าน จากประวัติการเล่นดังกล่าวอาจสันนิษฐานได้ว่า เด็กบ้านกลางในอดีตคงจะเล่น  
จำจี้กันมานานก่อนหน้านั้น

เมื่อวิเคราะห์วิธีเล่นจำใจในบ้านกลางระหว่างช่วง 85 ปีที่ผ่านมา ผู้วิจัยพบว่ามีการสร้างการเล่นคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงวิธีการเล่น สิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปคือบทร่องชาวบ้านกลางรุ่น 17 ปีขึ้นไปจนถึงรุ่นปู่รุ่นย่าเลวว่า สมัยเด็กบทร่องจำใจมะเขือเปราะวรรคพายเรือว่า "พายเรือออกแอน กระเทยคนกลุ่ม" ไม่ใคร่อง "กระเทยคนตุม" ดังเช่นเด็กรุ่นปัจจุบัน นอกจากนี้ยังร่องวรรคสุดท้ายของบทร่องว่า "นกขุนทองท่องโต" ใงใไซ "นกขุนทองร้องวู" ลักษณะการเปลี่ยนแปลงบทร่องดังกล่าวจึงเป็นไปได้ในรูปการปรับปรุงเนื้อร้องใหม่ให้ความหมายสุภาพกะทัดรัดและสมจริง "คนตุม" เข้ามาแทนที่ "คนกลุ่ม" และบรรยายนกขุนทองให้ส่งเสียงร้องแทนการ "ท่องโต"

ขอแตกต่างอีกประการหนึ่ง คือ รุ่นปู่ย่าตายายร้องบทเพลงจำใจบางบทหลายรูปแบบ ทำให้มีบทร่องให้เลือกมากกว่ารุ่นปัจจุบัน บทจำใจมะเขือเปราะ นอกจากร้องดังที่บรรยายข้างต้นแล้ว ยังมีร่องอีกรูปแบบหนึ่งซึ่งเด็กรุ่นปัจจุบันไม่รู้จัก

จำใจมะเขือเปราะ	กะเทาะหน้าแวน
พายเรือออกแอน	กระเทยคนกลุ่ม
สาวสาวหนุ่มหนุ่ม	ดีเนื้อดีใจ
กระหงลงไห	จำใจล่อน
ส่องอันสืบเบี่ย	มาลอโกเตี้ย
ที่ไตคนโพธิ์	โสนใบโต
ไอเข่นไช	แมงดาขึ้นฟัก
ไอเขี้ยวขาคัก	ยักจันยักลง
ตาหงเป่าปี	ไอรอดตีกรรเชียง
ไอเมียงชายหมู	ไอหมูขี้เด็ก
เข็ดบองช้โก	ช้โกเขิ่นโด

บทรองจำจ๊ะมะ เชื้อพวงของ รุ่ญญาตาชายประกอบด้วยเนื้อร้องสมบูรณ์ยาวกว่า  
เช่นเดียวกัน

จำจ๊ะมะ เชื้อพวง	เมียนอยเมือหลวง
มาเลนกามกุง	กามกุงรองแ
มาสอยดอกแก	มาเดยรูปู
อีหนูตลกะไค	ปลาตุกปลาไหล
ยัดใส่หมอแกง	กลางกั้นเมาเหล่า
ตะหมอขาวปากบั้น	สารพีเลนกล
กระต่ายส่วคมนตรี	รับศีลรับพร

บทรองจำจ๊ะคอก เข็มของ รุ่ญญาตาชายคือ

จำจ๊ะคอก เข็ม	มาเล็มดอกหมาก
เป็นกรกเป็นสาก	ไหแฉะยาคำยาว
เป็นน้ำเต้า	ไหแฉะยแคงชด
เป็นสมค	ไหแฉะยฝันทา
เป็นคอกจำปา	ไหแฉะยเสียบผ
เป็นไอพรหม	ไหเขาจิกหัวไซ
เป็นไอไม้	ไหเขาใส่หัวกิน
เป็นไออิน	ไหเขากินหัวเสี้ย

บทรองอีกบทหนึ่งของ รุ่ญญาตาชายซึ่งเด็ก รุ่ญปัจจุบันไม่รู้จักคือ บทจำจ๊ะจ๊วด

จำจ๊ะจ๊วด	พาลูกไปบวช
ถึงวัดถึงวา	พอสีกออกมา
หัวลานเตงเทง	



สรุปได้ว่า การเปลี่ยนแปลงบทร้องในช่วงระยะ 85 ปี เป็นไปในรูปการเล็กร่องบทร้องบางบทและการตัดทอนบางบทให้สั้นลง การเล็กร่องบางบทเป็นผลสืบเนื่องมาจากการที่การเล่นจ้ำจี้เสื่อมคลายความนิยมลงไปในกลุ่มเด็กปัจจุบันซึ่งมีการเล่นอื่น ๆ ให้เลือกมากขึ้นคิดวารุณบุษยาตาทาย การตัดทอนบทร้องให้สั้นลงดังที่เห็นได้จากบทร้องจ้ำจี้มะเขือเปราะกระทำกันเป็นระยะ ๆ จากบทร้องของรุ่นหนึ่งลงมามีอีกรุ่นหนึ่ง และเป็นผลของการหลงลืมประการหนึ่งและความต้องการที่จะให้เนื้อร้องมีความหมายสมจริงและสุภาพขึ้น อีกประการหนึ่ง จุดประสงค์ประการหลังนี้สนับสนุนได้จากทัศนคติของคณาจารย์ผู้ให้ข้อมูลเพลงจ้ำจี้มะเขือเปราะบทยาว หลังจากร้องจบคณาจารย์นี้กล่าวเสริมว่า "เพลงนี้ไม่น่าจดไปเนื้อร้องไม่น่าฟัง"

รูปแบบการเปลี่ยนแปลงบทจ้ำจี้ในบ้านกลางอีกรุ่นหนึ่งคือ การเปลี่ยนแปลงคำหน้าที่ เด็กในบ้านที่ผู้วิจัยอาศัยอยู่ระหว่างเก็บข้อมูลเล่นจ้ำจี้เพียงนาน ๆ ครั้ง แต่เจ้าของบ้านหญิงวัย 59 ปี มักจะร้องบทจ้ำจี้เป็นบทร้องเล่น (nursery rhyme) ให้หลานเล็ก ๆ ฟัง บางครั้งก็กล่อมหลานในหลับด้วยบทเพลงจ้ำจี้เดียวกันนั้น การเปลี่ยนแปลงหน้าที่ที่จึงเท่ากับเป็นการเปลี่ยนแปลงประเภท (genre) จากบทร้องประกอบการเล่นมาเป็นบทร้องเล่นและบทกล่อมเด็ก การเปลี่ยนแปลงอีกรูปแบบหนึ่งคือ การเปลี่ยนแปลงประเภทและหน้าที่จากบทร้องเล่นและบทกล่อมเด็กมาเป็นบทเพลงร้องผู้วิจัยพบว่าหลานเล็กอายุ 4 ขวบ ในครอบครัวนี้ นำบทจ้ำจี้ที่ขาร้องให้ฟังมาร้องเล่นเช่นเดียวกับบทเพลงอื่น ๆ ที่จำได้จากวิทยุ เพื่อพิจารณากระบวนการเปลี่ยนแปลงบทจ้ำจี้เหล่านี้ในด้านความต่อเนื่องทางวัฒนธรรมจะเห็นว่า ถึงแม้จะมีการเปลี่ยนแปลงบทร้องคำหน้าที่และประเภท แต่เนื้อร้องมิได้สูญหายไป ยังคงได้รับการถ่ายทอดจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่งและคงไว้ซึ่งความต่อเนื่องของบทร้องในฐานะองค์ประกอบทางวัฒนธรรมอีกรูปแบบหนึ่ง.

## จ๊อเจียบ

อายุการเล่น : 85+

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ปานกลาง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เล่น

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) นิยมเล่นในกลุ่มเด็กวัยก่อนเข้าเรียน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 3-4 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไม่ใช่

### วิธีเล่น

ผู้เล่นนั่งกับพื้นใกล้ กันเป็นกลุ่ม ผู้เล่นคนหนึ่ง(ส่วนมากมักจะเป็นผู้เล่นอายุมากที่สุด)คว้าฝ่ามือ ยกขึ้นสูงประมาณระดับตาผู้เล่นอื่น ๆ ยื่นนิ้วชี้ใต้ฝ่ามือพร้อมกับร้องบทรองพร้อมกัน

จ๊อเจียบ

มะลมมะเลียบเซ่วบ

ตุ๊กแกไล้บ

ปิดประตูตั้งป๋

เมื่อถึงท่าสุดท้ายของบทรอง ผู้เล่นที่คว้ามือต้องรีบหุบมือไทยเร็ว พยายามจับนิ้วของคนใดคนหนึ่งให้ได้ เจ้าของนิ้วที่ถูกจับรับบทเป็นผู้คว้ามือในรอบต่อไป

### พฤติกรรมวิเคราะห์

การแข่งขันในการเล่นจ๊อเจียบเป็นการแข่งขันประเภทตัวต่อตัวโดยที่ผู้เล่นแต่ละคนทั้งผู้คว้ามือและผู้ชี้ใช้ความเร็ว ฉับไวเข้าช่วย แข่งขันตัดสินว่า ผู้เล่นคนใดมีปฏิกริยารวดเร็วที่สุดบ่อยครั้ง เด็กที่ตื่นเต้นมากเกินไปจะรีบดึงนิ้วออกจากใต้ฝ่ามือก่อนเพลงจบ ถ้าผู้คว้ามือตรงต่อกฎเกณฑ์การเล่น เด็กดึงนิ้วออกก่อนจบเพลงถือว่า "ตาย" แต่ในวงเล่นบางผู้คว้ามือคือพ่ออายุมากกว่าน้อง ๆ ที่เล่นควมมาก ทีมก็จะยอมให้ตนเองผู้นั้นจับนิ้วเข้าไปใหม่ ไม่ปรับให้ "ตาย"

การเล่นจ๊อเจียบเป็นการเล่นเก่าแก่งเดิม เช่นเดียวกับจ้ำจี้

## แมงมุม

อายุการเล่น : 85+

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ปานกลาง

ลักษณะการเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เล่น

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) นิยมเล่นในกลุ่มเด็กวัยก่อนเข้าเรียน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2-3 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไม่ใช่

## วิธีเล่น

ผู้เล่นนั่งจับกลุ่มใกล้ ๆ กัน ยกมือทั้งสองข้างขึ้นพร้อม ๆ กัน โดยใช้นิ้วชี้และนิ้วหัวแม่มือจับหลังมือที่ซ่อนอยู่เบื้องกลาง

ผู้เล่นบทรองแมงมุมพร้อมกันพร้อมกันยกมือซึ่งจับต่อกันนั้นขึ้น ๆ ลง ๆ

แมงมุมเอย

ขยุ้มหลังคา

แมวกินปลา

หมากัดกะโหลก

ระหว่างร้องเพลง หากผู้เล่นคนใดปล่อยให้มือที่ตนถืออยู่หลุดถือว่า "ตาย"

กฎเกณฑ์การเล่นแมงมุมไม่มีการลงโทษผู้ตาย ผู้เล่นเพียงแต่ซ่อนมือกันใหม่สำหรับเล่นรอบต่อไป

## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : แมงมุม - ในหมู่บ้านอื่นทั้ง 8 หมู่บ้านที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเบื้องต้น

จุมจะลี - สบตุย

มาเลเซีย : Chan Chit Cham Gor (National Unity

Board of Malaysia 1976 : 97)

## พฤติกรรมการวิเคราะห์

การเล่นแมงมุมแข่งขันตัวต่อตัวด้านความอดทน กล่าวคือ ผู้เล่นที่จับมือข้างกลาง อาจดึงหลังมือแรง ๆ และแน่น กันไม่ให้หลุดขณะยกขึ้นยกลง สำหรับเด็กวัย 1-2 ขวบ การเล่นแมงมุมอาจเป็นการช่วยฝึกมือและนิ้วมือให้ประสานงานกันด้วย (fingers and hand coordinations)

## ตบแผะ

อายุการเล่น : 85 +

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : น้อยครั้ง

ลักษณะการเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เล่น  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เล่นเฉพาะในกลุ่มเด็กผู้หญิง

จำนวนผู้เล่น : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไม่ใช่

## วิธีเล่น

ตบแผะเล่นเป็นคู่ ผู้เล่นนั่งขมิบสมาธิหันหน้าเข้าหากัน เมื่อเริ่มเล่น ผู้เล่นทั้งสองประสานมือกันเบื้องหน้า เมื่อดึงมือออกจากกัน ผู้เล่นแต่ละคนทบมือทั้งสองเบื้องหน้า 1 ครั้ง ตบลงบนตักตนเอง 1 ครั้ง แล้วยกมือทั้งสองขึ้นทบมือผู้เล่น

การเล่นช่วงต่อไปเล่นซ้ำวิธีการดังกล่าวพร้อมกับเร่งจังหวะให้เร็วขึ้น ผู้เล่นซึ่งตบพลาดแต่

## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ตบแผะ - ในหมู่บ้านอันตัง 8 หมู่บ้านที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเบื้องต้นบนเกาะกลาง

อเมริกา : Patty Cake (Brewster 1963 : 199)

## ทฤษฎีกรรมวิเคราะห์

การเล่นตบแผะฝึกซ้อมแข่งความแคลวคล่องว่องไวของมือและแขนระหว่างผู้เล่น  
ตัวต่อตัว วิธีเล่นตบแผะของไทยไม่มีทรงประกอบดังวิธีเล่นของอเมริกา

## อึดัก

อายุการเล่น : 85

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ปานกลาง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่นิยมเล่นที่บ้าน) นิยมเล่นในกลุ่มเด็กผู้หญิง

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : เมล็ดละมุดสีดา

อึดักสำหรับผู้เล่นแต่ละคนทำจากใบละมุดสีดา

จับที่มุมหนึ่งแบบจับกระทง

## วิธีเล่น

เมื่อมีผู้เล่นมากกว่า 2 คน ใช้กระบวนการก่อนเล่นวิธี "อานอออก" ตามด้วย "ยื่นยี่" ตัดสินลำดับก่อนหลังผู้เล่น เมื่อมีผู้เล่นเพียง 2 คน ใช้กระบวนการ "ยื่นยี่" วิธีเดียว

หลังจากตัดสินลำดับก่อนหลัง ผู้เล่นนั่งล้อมวงตามลำดับเล่น ต่อจากนั้นผู้เล่นแต่ละคนลงเมล็ดละมุดสีดาเป็นตัวเลขคนละเท่า ๆ กัน จำนวนลงขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่นในวง ถ้าเล่นกันเพียง 2 คน มักจะลงคนละ 10 เมล็ด เพื่อให้เริ่มเล่นด้วยตัวเลข 20 เมล็ด หากมีผู้เล่นหลายคน จำนวนเมล็ดที่ลงสำหรับผู้เล่นแต่ละคนจะน้อยลง

ผู้เล่นซึ่งได้เล่นเป็นคนแรกหว่านเมล็ดละมุดสีดาในกำมือทั้งหมดลงกับพื้นแล้วใช้อึดัก ตักเมล็ดละมุดสีดาขึ้นทีละหนึ่งหรือสองเมล็ด ขณะตักหาอึดักหรือมือถูกหรือทำให้เมล็ดอื่นวิ่งไม่ใช่เมล็ดที่กำลังตักเขยื้อน ผู้เล่น "ตาย" ผู้เล่นลำดับต่อไปได้เล่น

ผู้เล่น "กิน" เมล็ดละมุดสีดาที่ตักได้ การเล่นเกมเมื่อตักเมล็ดละมุดสีดาที่ลงมาทั้งหมด ใครได้มากเมล็ดที่สุด คือ ผู้ชนะ

## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : อึดัก - ในหมู่บ้านทั้ง 8 หมู่บ้านที่วิจัยเก็บข้อมูลเบื้องต้น

ชุมนุมชายถนอหวยขวาง (นันทกา พลอยแก้ว 2519 : 40)

- ตักเมล็ดมะขาม - สามยาน สบตุย
- หมากอีซอน - บ้านเกาะกลาง
- ลูกตัก - สะทิงพระ (กรมพลศึกษา 2522 : 68)

### พฤติกรรมวิเคราะห์

ผู้เล่นตักแข่งขันประเภทตัวต่อตัว ผู้เล่นตักเก่งคือผู้เล่นที่มีมือแม่นยำและมือเบา นุ่มนวลในขณะเดียวกัน โดยเหตุที่กฎเกณฑ์การเล่นตักไม่อนุญาตให้ผู้เล่นเปลี่ยนที่นั่งขณะตักเมล็ด ผู้เล่นที่ชำนาญจะใช้กลยุทธ์วางแผนเลือกตักเมล็ดที่อยู่ใกล้ตัวและตักได้สะดวก ก่อนที่จะพยายามตักเมล็ดตักยากที่อาจทำให้ "ตาย" หมดยุบเล่น

### ประวัติการเล่น

เด็กชาวบ้านกลางเล่นตักทุกรุ่นรวมทั้งรุ่นหญิงชราอายุ 85 ปี การเล่นตักเปลี่ยนแปลงตามวิธีการเล่น 2 ประการ ระหว่างช่วง 85 ปีที่ผ่านมา ผู้เล่นรุ่นอายุ 12 ปีขึ้นไปเล่นตักโดยมีวงกลมขีดด้วยเมล็ดเป้งหรือซอลกบนพื้น ผู้เล่นต้องพยายามหวานเมล็ดละมุดสีตาลลงในบริเวณวงกลมเท่านั้น หากเมล็ดออกนอกเขตผู้เล่น "ตาย"ทันทีและไม่มีสิทธิ์ตัก วิธีการที่แตกต่างอีกประการหนึ่งคือ การตักต้องตักเพียงครั้งละเมล็ด ห้ามตัก 2 เมล็ดขึ้นพร้อมกัน การตักจึงตักได้ยากกว่าโดยเฉพาะเมื่อมีเมล็ดวางเกาะอยู่ติดกัน การเปลี่ยนแปลงวิธีการเล่นตักจึงเป็นการเปลี่ยนแปลงวิธีการที่ยากกว่าของรุ่นก่อน ๆ มาเป็นวิธีที่ง่ายกว่าในรุ่นปัจจุบัน

## ช็อคเขียน

อายุการเล่น : 85+

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : น้อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่นเล่น  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) นิยมเล่นในกลุ่มเด็กผู้หญิง

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : เมล็ดละมุดสีดา

## วิธีเล่น

ผู้เล่นตัดสินลำดับ ผู้เล่นก่อนหลังโดยกระบวนการก่อนเล่นเช่นเดียวกับการเล่น  
อ้อทัก ต่อจากนั้นผู้เล่นแต่ละคนลงเมล็ดละมุดสีดาดังเป็นตัวเล่นคนละเท่า ๆ กัน จำนวนที่ลง  
ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่นในวง ปกติถ้าจะเล่นช็อคเขียนให้สนุกควรลงเมล็ดละมุดสีดาสำหรับแต่ละ  
ละรอบอย่างน้อย 10-15 เมล็ด

ผู้เล่นซึ่งได้เล่นเป็นคนแรก ปล่อยเมล็ดละมุดสีดาในกำมือลงบนพื้น เลือก  
เมล็ดละมุดสีดาทุกหนึ่ง ใช้นิ้วชี้ตักเส้นลงระหว่างเมล็ดแล้วใช้นิ้วชี้ตักเมล็ดหนึ่งให้ไปถูก  
อีกเมล็ดหนึ่ง

ผู้เล่น "กิน" เมล็ดที่ตักถูก แต่ถ้าตักผิด ตักไปถูกเมล็ดอื่นที่ไม่ใช่คู่ หรือนิ้ว  
ไปถูกเมล็ดอื่นขณะตักเส้นหรือขณะตัก ผู้เล่นนั้น "ตาย"

## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ช็อคเขียน - บางจาก บ้านเกาะใหญ่

ลูกตีด - สะทิงพระ (กรมพลศึกษา 2522 : 69)

อเมริกา : Cherry-pits (Nowell 1903 : 187)

## หตุกรรมวิเคราะห์

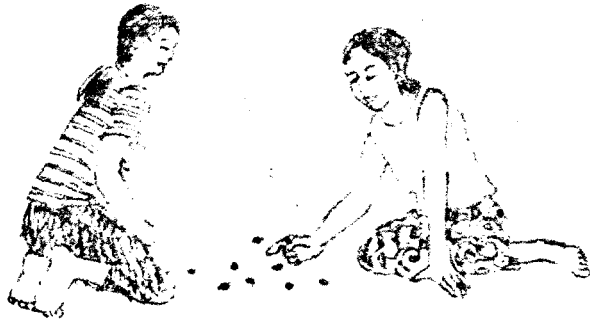
จากวิธีการเล่น จะเห็นว่าผู้เล่นที่เล่นเก่งคือ ผู้เล่นที่เลี้ยงไก่แพนขำและมือเบา  
มีความนุ่มนวล ระมัดระวังเช่นเดียวกับการเล่นอ้อทัก ผู้เล่นอ้อทักเก่งมักจะเล่นช็อคเขียนเก่ง

เช่นเดียวกัน การเล่นเกมเขียนมีกลยุทธ์การเล่นซึ่งมีได้เป็นส่วนหนึ่งของกฎเกณฑ์การเล่น หากแต่เป็นวิธีการที่ผู้เล่นนำมาใช้ในการวางแผน เลือกลงเมล็ดสีดำสำหรับตีคู่แข่ง ผู้เล่นที่รู้จักวางแผนจะเลือกจุดที่ดีที่ไมหางไกลจนเกินไป ทำให้มีโอกาสตีคนลาด หรือไกลกันเกินไปจนใช้นิ้วชี้ก่อนตีไม่ได้ หรือน้าวอาจพลาดไปถูกเมล็ด

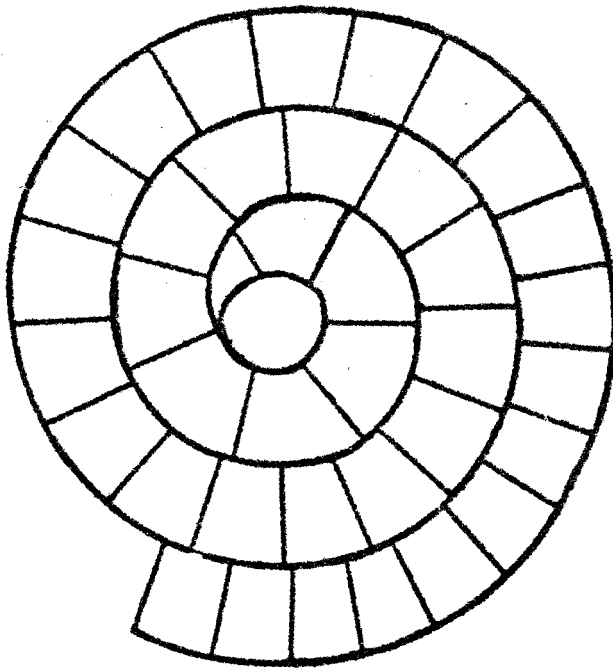
### ประวัติการเล่น

การเล่นชี่ดเขียนเป็นการเล่นแต่ดั้งเดิมชนิดหนึ่งและเล่นกันมาในกลุ่มเด็กบ้านกลางทุกรุ่น หลิวชราอายุ 85 ปีให้ข้อมูลว่า สมัยเด็กเรียกการเล่นชี่ดเขียนนี้ว่า อีชูกอ้อเขียน "ชูก" หมายถึงการใช้มือชี้กระหว่างเมล็ดซึ่งเล่นมักจะชูกกับพื้น การเล่นชี่ดเขียนก่อนรุ่นปัจจุบันเล่นเฉพาะในกลุ่มเด็กผู้หญิงเท่านั้นเพราะชี่ดเขียนเป็นการเล่นเงี้ยว ๆ นั่งเล่นอย่างเรียบร้อยเหมาะสำหรับเด็กผู้หญิงที่ควรมีกิริยามารยาทเรียบร้อย นุ่มนวล สม่กับเป็นกุลสตรีตามทัศนคติ ค่านิยมสมัยนั้น ปัจจุบัน เด็กเล่นชี่ดเขียนทั้งชายและหญิง แต่เป็นที่นิยมเล่นบ่อยครั้งกว่าในกลุ่มเด็กผู้หญิง





ช็อคเชียน



จุงนางเซาทอง

## จุงนางเขาทอง

อายุการเล่น : 85+

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : น้อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เล่น  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เล่นในกลุ่มเด็กผู้หญิง

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : หอยเบี้ย 5 ตัว หรือลูกเต๋า 1 ลูก เป็นตัวทอด  
หอย 1 ตัว หรือเหรียญสตางค์ 1 เหรียญเป็น  
ตัวนางในทอง เหรียญสตางค์หรือหอยเป็นตัวเดิน  
ของผู้เล่นแต่ละคน

### วิธีเล่น

ใช้เมล็ดแป้งหรือชอล์กขีดวงตั้งในภาพ แฉงวงเป็นช่อง ๆ หรือตา ตัวเล่นซึ่งเป็นตัวนางอยู่กลางวง หรืออยู่ในทอง

ผู้เล่นตัดสินลำดับก่อนหลังโดยกรรมวิธีเลือกผู้เล่น หลังจากนั้นผู้เล่นที่ได้เล่นเป็นคนแรกทอดลูกเต๋าหรือหอยเบี้ย 5 ตัว ซึ่งเป็นตัวทอด ถ้าใช้หอยเบี้ย ผู้เล่นตกลงกันก่อนเล่นว่าจะกำหนดตาเดินตามจำนวนหอยที่คว่ำหน้า เรียกว่า ตามคว่ำ หรือตามจำนวนหอยที่หงายหน้าเรียกว่าตามหงาย ถ้าใช้ลูกเต๋า จำนวนตาเดินคือจำนวนแต้มที่ทอดได้ การทอดผู้เล่นผลัดกันทอดคนละครึ่ง

ผู้เล่นจะเดินเข้าช่องแรกได้ก็ต่อเมื่อทอดได้ 5 แต้ม การเดินไปตามตาต่อ ๆ ไป เดินตามจำนวนแต้มที่ทอดได้

ผู้เล่นชนะ คือผู้เล่นที่เดินไปถึงนางในทอง พานางกลับมายังจุดเริ่มต้นแล้วพานางกลับเข้าห้องอีกได้สำเร็จ ระหว่างเดิน หากผู้เล่นคนใดคนหนึ่งหยุดลงบนตาที่มีตัวเดินของผู้เล่นอีกคนหนึ่งอยู่ก่อน เบี้ยซึ่งอยู่ก่อนจะถูก "เตะ" กลับลงมายังจุดเริ่มต้นนอกวง ถ้าเบี้ยซึ่งอยู่ก่อนในตานั้นางอยู่ด้วยผู้เล่นที่เตะจะได้นางไป เรียกในภาษาเล่นว่า แฉงนาง ผู้เล่นที่แฉงนางได้เดินตามแผนเข้าวงหรือออกจากวงตามแผนเดิน

เมื่อเล่นจูงนางเข้าห้องควยลูกเต๋า บางครั้งเด็กจะเรียกการเล่นว่าเต๋านั่น

### การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : จูงนางเข้าห้อง - ทาดลอม บางจาก บ้านทับน้ำ  
อูเต๋า - บ้านเกาะใหญ่

มาเลเซีย : Perminan Pulau Pinang (National Unity Board  
of Malaysia 1976 : 53-56)

สิงคโปร์ : Ho Lo Boon (Eng seek Chee 1980 : 6-7)

อเมริกา : The Mansion of Happiness (Andrew 1972 : 70-71)

### พฤติกรรมการเล่น

การเล่นจูงนางเข้าห้องแข่งขันประเภทตัวต่อตัวโดยเป็นการเล่นประเภทเดี่ยว  
โซก ผู้เล่นไม่อาจใช้ความสามารถกำหนดแต้มให้ขึ้นตามต้องการ เฉพาะขึ้นอยู่กับโซก

เมื่อวงเล่นประกอบด้วยผู้เล่นที่ชำนาญและใช้เบี้ยหอยเป็นตัวทอด ผู้เล่นมักจะเลือก  
เล่นแบบตามหงาย คือคิดตาเดินตามจำนวนเบี้ยซึ่งหงายหน้า การทอดเบี้ยให้หงายหน้าทอดได้  
ยากกว่าทำให้การเล่นหาทายสนุกกว่าและใช้เวลาเล่นจบเกมนานกว่า เล่นได้นานกว่า

## เสื่อตกตั้ง

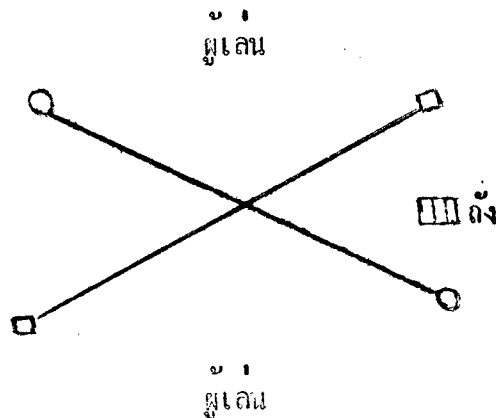
อายุการเล่น : 85+

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นในกลุ่มนักเรียนชายหรือนักเรียนหญิงชั้นเดียวกัน  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงเล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่น : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : ตัวเดิน 2 ก้อน แต่ละก้อนใช้วัสดุชนิดเดียวกันซึ่งอาจเป็นก้อนหินหรือวัสดุต่าง ๆ ผาขวด หรือแท่งกระดาษตัดหรือปั้นเป็นรูปเหมือนกัน  
แผ่นกระดาษขีดตารางเดินตั้งในภาพหรือขีดด้วยแป้งหรือชอล์กลงบนพื้น



## วิธีเล่น

ผู้เล่นทั้งคู่วางตัวเดินคู่ของตนลงบนจุด 2 จุด ปลายเส้นเดียวกันตามตารางเดินตั้งในภาพ ผู้เล่นผลัดกันเดิน โดยอาจเดินไปยังจุดว่างของกระดาษหรือหยุดอยู่ตรงจุดกลางของกระดาษก็ได้

ผู้เล่นที่ถูกกักโทษจนมุมไม่สามารถเดินผ่านจุดอื่นได้ ยกเว้นแต่ผ่านจุดที่เป็น  
"ถัง" ถือว่าแพ้

การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : เลือดก้าง - ทวดลอม บ้านขยาย บางจาก บ้านทับน้ำ บางสูง  
บ้านโพนนตาลเสี้ยน บ้านปากอ่าง

แสงตะวัน - สบสุข

จะบุญลู่ - สะหิงพระ (กรมพลศึกษา 2522 : 92-95)

มาเลเซีย : Telaga Buruk (National Unity Board of  
Malaysia 1976 : 82-84)

พฤติกรรมวิเคราะห์

เลือดก้างแข่งขันตัวต่อตัวโดยที่ผู้เล่นใช้กลยุทธ์วางแผนเดินตัวรุก สะกัถักนี้  
และตอนให้ฝ่ายตรงกันข้ามหมดเส้นทางเดิน ต้องเดินลง "ถัง"

## หมากฮอส

อายุการเล่น : 50 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ปานกลาง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นส่วนมากในกลุ่มนักเรียนชาย  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงเล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่น : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : กระดานหมากฮอสสี่เหลี่ยมจัตุรัสทำขึ้นโดยขีดตาราง  
ลงบนแผ่นกระดาษ แบ่งเป็นช่องสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด  
เท่า ๆ กัน 64 ช่อง ด้านละ 8 ช่อง ใช้ปากกาหรือ  
ดินสอระบายสลับตา ขาวดำ  
ตัวเดินใช้เหรียญสตางค์ ผาขวด หรือก้อนหินและ  
แท่งกระดาษสำหรับผู้เล่น 2 ฝ่าย ๆ ละ 8 ตัว  
โดยที่แต่ละฝ่ายเลือกตัวทั้งแปดต่างไปจากลักษณะ  
ตัวของฝ่ายตรงข้าม

## วิธีเล่น

เลือกลำดับเล่นก่อนหลังโดยกรรมวิธีเลือก "ยื่นมือ" ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายวางตัว  
เดินลงบนตารางสีดำ 2 แถวแรก

ผู้เล่นผลัดกันเดินคนละตา ตาที่เดินคือตาสีดำตามแนวเฉียง ผู้เล่นนำตัวเดิน  
ตัวใดตัวหนึ่งเข้าประชิดตัวเดินของฝ่ายตรงข้ามในแนวเฉียงและมีตาว่างเหนือฝ่ายนั้น กระ-  
โดดข้ามตัวเดินของฝ่ายตรงข้ามไปยังตาว่างพร้อมกับ "กิน" ตัวเดินฝ่ายตรงข้าม

ตัวเดินที่เดินไปถึงตาแถวหลังสุดของด้านตรงข้ามเรียกว่า "เข้าฮอส" มีสิทธิ์  
เดินหน้า ถอยหลังและเดินข้ามครั้งละหลายตาได้เพื่อตัก "กิน" ตัวของฝ่ายตรงข้าม

ผู้เล่นที่ "กิน" ตัวเดินของฝ่ายตรงข้ามได้หมดชนะ

การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : หมากฮอส - สามยาน (นันทกา พลอยแก้ว 2519 : 40)  
บ้านวาริชภูมิ สบตุย ทาจลอม บ้านเกาะใหญ่ บางจาก  
บ้านโนนศาลเสี้ยน บ้านปากอ่าง

อเมริกา : Checkers (Foster 1927 : 525)

พฤติกรรมวิเคราะห์

หมากฮอสแข่งขันตัวต่อตามการวางแผนเส้นทางของตัวเดิน การรุก การกิน การเดินหนีเพื่อที่ตนเองจะได้กินตัวของฝ่ายตรงกันข้ามได้มากที่สุดและเป็นการแข่งขันที่ต้องใช้ไหวพริบ ชั่งเชิงและกลยุทธ์อย่างสูง

## หมากขาม

อายุการเล่น : ประมาณ 40 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : บ่อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เห็นเล่น  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กหัดซ้ายและหญิงเล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่น : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : ตารางหมากขอสและตัวเล่นหมากขอส

## วิธีเล่น

เลือกลำดับผู้เล่นก่อนหลังโดยวิธี "ยื่นมือ" ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายวางตัวเดินบนตาราง  
สี่ดำ 2 แถวแรกตั้งเล่นหมากขอส

วิธีเล่นที่แตกต่างคือ วิธีเดิน ตัวเดินแต่ละตัวจะต้องกระโดดข้ามตัวเดินข้างหน้า  
ไปตามตาสี่ดำ ตัวเดินที่กระโดดข้ามอาจจะเป็นตัวเดินของตนเองหรือของฝ่ายตรงกันข้ามก็ได้  
เมื่อกระโดดข้ามตัวเดินของฝ่ายตรงกันข้าม ผู้เล่นไม่มีสิทธิ์ "กิน" ดังเช่นในหมากขอส  
การเล่นแต่ละครั้งจะกระโดดข้ามครั้งเดียวหรือหลายครั้งก็ได้หากมีตัวเดินอื่นวางอยู่ในตา  
เหมาะสำหรับกระโดดข้ามได้ตามกฎหมาย คือมีตาสี่ดำวางอยู่ 1 ตาหลังตัวที่ข้าม

ผู้ชนะคือผู้ที่สามารถนำตัวเดินของตนทุกตัวไปวางยังแถว 2 แถวด้านตรงข้าม  
ได้อีกก่อน

## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ไม่มีข้อมูล

อเมริกา : Chinese Checkers (Mulac 1946 : 332-333)

## พฤติกรรมวิเคราะห์

เช่นเดียวกับหมากขอส ผู้เล่นหมากขามแข่งขันตัวต่อตัวโดยใช้ไหวพริบบาง  
แผนกลยุทธ์ในการเล่น เพื่อพยายามข้ามให้มากที่สุด เพื่อไปถึงฝั่งตรงข้ามก่อนคู่แข่ง



## หมากกิน

อายุการเล่น : ประมาณ 35 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เห็นเล่น  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กหัดซ้ายและหญิงเล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่น : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : ตารางหมากฮอสและตัวเดินตั้งหมากฮอส

## วิธีเล่น

หมากกินเล่นคล้ายกับหมากฮอส ข้อแตกต่างคือเมื่อเล่นหมากกิน ผู้เล่นพยายามวางแผนเดินให้ฝ่ายตรงข้าม "กิน" ตัวเล่นของตนเองมากที่สุด

ผู้ชนะคือผู้ที่ตัวเล่นถูก "กิน" หมดก่อน

หมากกินมีชื่ออีกชื่อหนึ่งในบ้านกลางว่าหมากป้อน เพราะผู้เล่นพยายามซ่อนตัวเดินของตนให้ฝ่ายตรงข้ามกินทุกรอบเดิน

## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ไม่มีข้อมูล

อเมริกา : Checkers : the Losing Game (Foster 1927:535)

## พฤติกรรมการวิเคราะห์

เช่นเดียวกับหมากฮอสและหมากกิน ผู้เล่นหมากป้อนแข่งขันตัวต่อตัวด้านไหวพริบ การวางแผนกลยุทธ์เดินตัวเล่น

## น้ำเต้า

อายุการเล่น : กิดเล่นในช่วงปี พ.ศ. 2513

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ปานกลาง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ยังไม่เคยเริ่มเล่น  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงเล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2-3 คน

อุปกรณ์การเล่น : กระจากษ 1 แผ่น ตีตารางแบ่งครึ่งตามขวางแล้วแบ่ง  
แถวยาวแต่ละแถวเป็นตาสี่เหลี่ยมจัตุรัสแถวบน 4 ตา  
แถวล่างตาสี่เหลี่ยมผืนผ้า 3 ตาตั้งในภาพ ในตาแต่ละ  
ตา ยกเว้นตากกลางแถวล่าง ใช้ดินสอสีต่าง ๆ กัน  
วาดระบายจุดกลมกลางตา

: ลูกเหว 3 ลูก ทำจากดินปั้นตากให้แห้ง แต่ละหน้า  
ของลูกเต้าใช้แป้งเปียกทาติดกระจากษชั้นสี่เหลี่ยม  
ระบายสี สีที่ติดแต่ละหน้าตรงกับสีใดสีหนึ่งใน 6 สีที่  
ระบายจุดกลมซึ่งเป็นตาเงิน

: ชั้นเก่า ๆ 1 ใบ ใช้ตะปูตอกไม้ที่ก้นชั้นด้านนอก ใช้  
เป็นจุก

: กระจากษแข็งตัดเป็นรูปกลม ขนาดใหญ่กว่าปากชั้นเล็กน้อย

: ตัวตุ๊กตาพลาสติกเป็นตัวกิน

วิธีเล่น

ผู้เล่นที่มีตัวพลาสติกมากที่สุดทำหน้าที่เป็นเจ้ามือ

วางลูกเต๋าทั้ง 3 ลูกลงบนแผ่นกระดาษแข็งให้ผู้เล่นทุกคนในวงเห็นสีบนหน้าลูกเต๋าแต่ละลูก ต่อจากนั้นเจ้ามือครอบขึ้นซึ่งเป็นฝาลงบนแผ่นกระดาษแล้วเขย่า

ผู้เล่นแต่ละคนวางตัวตุ๊กตาพลาสติกลงทางจุดกลมสี่ใดสีหนึ่ง ผู้แทงอาจแทง 2 จุดติดกัน โดยวางตัวแทงลงบนเส้นระหว่าง 2 จุดนั้น วิธีแทงวิธีหลังนี้เรียกว่า โดด

เมื่อผู้เล่นแทงเสร็จ เจ้ามือจะเปิดขึ้นระวางไม่ให้ลูกเต๋าย่างในซึ่งวางอยู่บนแผ่นกระดาษแข็งเคลื่อนที่ ผู้เล่นที่แทงจุดกลมสี่เดียวกับสีที่ลูกเต๋ายืน ได้กินตัวตุ๊กตาพลาสติกจำนวนเท่ากับที่วางลงแทง ถ้าลูกเต๋า 2 ลูก หรือทั้ง 3 ลูกขึ้นสีเดียวกับจุดสี่ที่แทง ผู้เล่นผู้นั้นได้กิน 2 เทาหรือ 3 เทาตามลำดับ หากลูกเต๋าย่างขึ้นตรงกับสีที่แทงเลยแม้แต่ลูกเดียว ผู้เล่นเสียตัวแทงแก่เจ้ามือ

หากผู้เล่น ๆ วิธีโดด เช่น วางตัวแทงลงบนเส้นระหว่างจุดกลมสี่เหลือง และจุดกลมสี่ส้ม ลูกเต๋าย่างขึ้นสีเหลืองลูกหนึ่ง สีส้มลูกหนึ่ง ผู้แทงได้กิน 4 เทา แต่ถาลูกเต๋าย่างขึ้นสีเหลืองหรือสีส้มทั้งหมดถือว่าเสมอกัน ทั้งเจ้ามือและผู้แทงไม่ได้กินตัวแทง

หากโดดลงบนเส้นระหว่างจุดสี่และช่องว่างในแถวกลาง เช่น ระหว่างจุดแดงและช่องว่าง หากลูกเต๋าย่างขึ้นสีแดงลูกหนึ่ง ผู้แทงได้กินเทาตัว แต่ถาลูกเต๋าย่างขึ้นสีแดง 2 ลูกได้กิน 2 เทา และถาลูกเต๋าย่างขึ้นสีแดง 3 ลูกได้กิน 3 เทา

การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ไม่มีข้อมูล

สิงคโปร์ : Lok Her Hair Hot (Eng Seok Chee 1980 : 15)

อเมริกา : Chinese Fan Tan (Foster 1927 : 476-477)

พฤติกรรมวิเคราะห์

ผู้เล่นนำเต๋าแข่งขันประเภทเสี่ยงโชคและแข่งขันแบบตัวต่อตัว

ประวัติการเล่น

การเล่นน้ำเตาในกลุ่มเด็กบ้านกลางเล่นเป็นครั้งแรกในช่วงปี พ.ศ. 2513 ที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูล โดยที่เด็กผู้หญิงคิดประดิษฐ์ดัดแปลงจากการเล่นน้ำเตาที่ไ้เห็นผู้ใหญ่เล่นในหมู่บ้านและประดิษฐ์อุปกรณ์การเล่นซึ่งประกอบจากวัสดุที่หาได้ใกล้ตัว ตารางเล่นน้ำเตาของผู้ใหญ่ที่เด็กดัดแปลงเลียนแบบทำด้วยผ้ายาวสี่เหลี่ยมผืนผ้า แบ่งออกเป็น 7 ตาราง และประกอบด้วยภาพพิมพ์ระบายสีรูปน้ำเตาและสตรี 5 ชนิดดังในภาพ

ปู	น้ำเตา	ปลา	กุ้ง
เสือ			ไก่

วิธีเล่นน้ำเตาของเด็กเลียนแบบกฎเกณฑ์การเล่นของผู้ใหญ่ทุกประการยกเว้นแต่ตัวเตงซึ่งผู้ใหญ่ใช้เงิน แต่เด็กใช้ตัวตุ๊กตาพลาสติกซึ่งเป็นของแถมฟรีในห่อลูกกวาดซึ่งเด็กซื้อได้จากร้านกาแฟบ้านกลาง

## ไพศมสลิบ

อายุการเล่น : ประมาณ 12 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เล่น

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงเล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไพ่ 1 สำหรับ เด็กบ้านกลางใช้ไพ่สำหรับเก่า ๆ

ที่ผู้ใหญ่ทิ้งแล้วหรือทำขึ้นเองจากกระดาษแข็ง ตัด

ให้โตขนาดเท่าตัวไพ่และเขียนเฉพาะตัวเลขหรือ

ตัวอักษรลงบนไพ่

## วิธีเล่น

เลือกผู้เล่นลำดับก่อนหลังตามกรรมวิธีเลือกผู้เล่น ผู้เล่นหนึ่งรับหน้าที่แจกไพ่

ผู้เล่นแต่ละคนได้รับแจกไพ่คนละ 5 ใบ ก่อนอื่นแต่ละคนจะพยายามจัดดูของ  
ไพ่ในมือ คือ รวมแต้มไพ่แต่ละคู่ให้โต 10 แต้ม เช่น ไพ่เลข 4 คู่กับไพ่เลข 6 สำหรับ  
ไพ่เลข 10 และรูปแจก ควีน ถึง นั้น ใช้วิธีรวมดูตามรูปคือ 10 คู่ 10 แจกดูแจก เป็นต้น

ผู้เล่นคนแรกหยิบหรือจั่วไพ่จากกองขึ้นมาคือเป็นใบที่ 6 ถ้าไพ่ใบนี้ผสมกับใบที่  
ถืออยู่ในมือใบใดใบหนึ่งได้ก็เก็บไว้ แล้วทิ้งใบที่มีต้องการลง ผู้เล่นแต่ละคนจะผลัดกันจั่วไพ่อีก  
กองเช่นนี้หมุนเวียนกันไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะได้ไพ่ครบคู่ในมือ

ผู้เล่นที่ใดครบ 3 คู่ก่อนชนะ

## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ไพศมสลิบ - สามยาน (นันทกา พลอยแก้ว 2519 : 43)

- สบตุย

พฤติกรรมวิเคราะห์

ชัยชนะในการเล่นไพ่ผสมสิบขึ้นอยู่กับโชคและการใช้ไหวพริบประกอบกัน ไพ่จะขึ้นในมือรูปใดขึ้นอยู่กับโชค แต่เมื่อถึงช่วงตอนจับคู่ไพ่ สับเปลี่ยน การตัดสินใจ ความจำ และการวางแผนกลยุทธ์เป็นส่วนประกอบสำคัญในการเอาชนะ

ผู้  
กิจกรรมกลุ่ม

อายุการเล่น : 85+

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : บ่อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (ลานเล่นที่โรงเรียน) ไม่เล่น

(ลานเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ กัน  
เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : หอยเบี้ย เรียกในการเล่นว่า เบี้ยห้า

กระตุกจากหัวปลาหรือปลาหางกิว เรียกใน  
การเล่นว่า เบี้ยปลา

วิธีเล่น

ผู้เล่นนั่งล้อมวงรอบหลุมดินเส้นผ่าศูนย์กลาง 4-5 นิ้ว ลึกครึ่งนิ้ว ซีดเส้นวงกลมห่างจากหลุมประมาณ 3 นิ้วโดยรอบ

ผู้เล่น "ยื่นเบี้ย" ตัดสินลำดับการเล่น ผู้เล่นแต่ละคนลงเบี้ยให้รวมราคาแต้มที่ลงเท่ากัน หอยเบี้ยหรือเบี้ยห้ามีค่า 5 แต้มตามชื่อ เบี้ยปลามีค่าแต้มเดียว จำนวนเบี้ยที่ลงขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่นในวง ถ้ามีผู้เล่นเพียง 2 คน แต่ละคนควรลงเบี้ยห้าและเบี้ยปลาคนละ 10-20 แต้ม จึงจะเล่นได้สนุก

ผู้เล่นที่ยืนได้เป็นผู้เล่นคนแรกทอดเบี้ยรอบหลุม ระวังไม่ให้เบี้ยตกหลุม ถ้าเบี้ยตกถือว่า "ตาย" ผู้เล่นคนต่อไปได้เล่น เมื่อทอดเบี้ยเสร็จผู้เล่นอีกคนหนึ่งจะเลือก เบี้ย 1 เบี้ย ให้ผู้เล่นคิดลงหลุม ผู้คิด "ตาย" ถ้าคิดไม่ลงหลุมหรือตีผิดพลาด ตัดเบี้ยอันลง หลุมตามไปด้วย ถ้าคิดเบี้ยแรกลงหลุมได้สำเร็จ ผู้คิดสามารถเลือกเบี้ยที่จะตีต่อ ๆ ไป ด้วยตนเอง วิธีตีที่ใช้ปลายนิ้วหัวแม่มือตี

กติกาการตีสำหรับเบี้ยแต่ละชนิดไม่เหมือนกัน เบี้ยปลาคัดเพียงครั้งเดียว เบี้ยซึ่งอยู่ภายในเส้นวงกลมตีเพียงครั้งเดียว เช่นเดียวกัน แต่ถ้าวุณนอกวงกลม ผู้เล่นก็คิด ลงหลุมแล้วต้องหยิบขึ้นมาวางที่เดิมตีใหม่จนลงหลุมครบ 5 ครั้ง

ผู้เล่น "กิน" เบี้ยทุกเบี้ยที่ตนตีได้ เมื่อเบี้ยหมดถือว่าจบเกม

การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ตีหลุม - บางจาก บ้านเกาะใหญ่

สังฆพระ (กรมพลศึกษา 2522 : 70)

มาเลเซีย : Jentak Lubang (National Unity Board of Malaysia 1976 : 12)

พฤติกรรมวิเคราะห์

ชัยชนะในการเล่นจิกกะหลุมขึ้นอยู่กับความแม่นยำในการตีเบี้ยลงหลุม ไม่ว่า เบี้ยจะอยู่ใกล้ไกลและกระจายอยู่ในลักษณะใด การเล่นจิกกะหลุมจึงนับว่าเป็นการฝึกความ แกลวตลองวางใจ ความระมัดระวังและความแม่นยำในการใช้มือใช้นิ้ว

ผู้เล่นจิกกะหลุมแข่งขันตัวต่อตัว พฤติกรรมการแข่งขันใช้ทั้งความชำนาญ ความสามารถเฉพาะตัวและกลยุทธ์ ขณะทอดเบี้ย ผู้เล่นมักจะใช้ยุทธวิธีคือใช้ฝ่ามือซ้ายกัน หน้าหลุมไม่ให้เบี้ยตกลงในหลุมซึ่งตนเองจะต้อง "ตาย" หมกกรอบเล่น ในทำนองเดียวกัน

ขณะที่ผู้เล่นจะใช้มืออีกมือหนึ่งป้องหลังหลุมกันมิให้เบี้ยกระดอนออกและ "ตาย" คู่แข่ง  
ที่เป็นผู้เลือกเบี้ยแรกให้คนเล่นที่คิดจะใช้กลยุทธ์พยายามเลือกเบี้ยที่ติดยากที่สุดเพื่อให้คน  
เล่น "ตาย" จะได้ถึงรอบตนเองเล่นได้เร็วเบี้ยที่อยู่ห่างจากหลุมคือ เบี้ยที่ติดยากที่สุด  
คนเล่นจะต้องตีคแรง ๆ และที่คแม่นยำ ระวังไม่ให้พลาดไปถูกเบี้ยอื่นลงหลุมตามไปด้วย เบี้ย  
ที่ติดยากอีกประเภทหนึ่งคือ เบี้ยที่เกาะติดกับเบี้ยอื่นหรือมีเบี้ยอื่นขวางหน้า ไม่อาจตีคออก  
ได้ เพราะถ้าตีคออกก็พลาดหลุม "ตาย" เช่นเดียวกันหลังจากที่ตีเบี้ยแรกลงหลุมได้สำเร็จ  
ผู้เล่นสามารถใช้วิจารณญาณเลือกเบี้ยที่คเองตามแผนกลยุทธ์ที่วางไว้ ผู้เล่นที่เล่นชำนาญ  
รู้จักวางกลยุทธ์ที่ถูกต้อง จะเลือกตีคเบี้ยที่คได้ง่ายก่อนเพื่อ "กิน" เบี้ยใหม่มากที่สุดก่อน "ตาย"



## หมากเก็บ

อายุการเล่น : 85 +

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : บ่อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (ลานเล่นที่โรงเรียน) เล่นในกลุ่มนักเรียน

หญิงชั้นเดียวกัน

(ลานเล่นที่บ้าน) เด็กหัดชายและหญิงเล่นด้วยกัน

แต่มักจะถือว่าเป็นการเล่นของเด็กผู้หญิง

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : หินก้อนเล็กขนาดเท่ากัน 5 ก้อน

### วิธีเล่น

หมากเก็บเล่นแบบตัวต่อตัว หรือเล่นเป็นทีมได้หากมีผู้เล่นเป็นคู่ตั้งแต่ 4 ถึง 6 คน ในกรณีที่มีผู้เล่นจำนวนมากมานั้น มักจะจัดแบ่งวงเล่นเป็น 2 วง

ในการเล่นแบบตัวต่อตัวและมีผู้เล่นมากกว่า 2 คน ลำดับผู้เล่นตัดสินโดยกระบวนการก่อนเล่นวิธี "อานอยออก" ตามด้วย "ขันยี่" เมื่อมีผู้เล่นเพียง 2 คน ใช้วิธี "ขันยี่" วิธีเดียว

ในการเล่นเป็นทีม แบ่งทีมโดยวิธีแบ่งข้างวิธีที่ 1 หรือวิธีจำปี-จำปา สุดแต่ว่าเป็นการเล่นที่โรงเรียนหรือที่บ้าน ลำดับผู้เล่นคนที่ 1, 2, 3 และอื่น ๆ ใช้วิธี "อานอยออก"

ผู้เล่นนั่งจับกลุ่มเป็นวง เว้นที่ว่างตรงกลางไว้สำหรับทอดหิน ผู้เล่นนั่งเรียงกันตามลำดับที่ตัดสินโดยกระบวนการก่อนเล่น ในการเล่นเป็นทีม ผู้เล่นในแต่ละทีมนั่งสลับกัน ผู้เล่นทีมเดียวกันเล่นหมากต่อจากหมากที่คู่ของตน "ตาย" เมื่อถึงลำดับที่ของตน

บ้านกลางมีการเล่นหมากเก็บ 9 วิธี แต่ละวิธีมีชื่อและกฎเกณฑ์การเล่นต่างกัน ผู้เล่นตกลงกันก่อนว่าจะเล่นวิธีใด

1. หมากปี

ก่อนเล่น ผู้เล่นตกลงกันก่อนว่าจะเล่นตรงตามกฎทุกข้อหรือไม่ การตกลงใช้ คำถาม "ขี้หมากขี้หมาตายหมดนะ"

หมากปีประกอบด้วยวิธีเล่น 5 ตอน ซึ่งเรียกในการเล่นว่า "หมาก"

หมากหนึ่ง

ผู้เล่นทอดหินทั้ง 5 ก้อนบนพื้น เลือกก้อนหนึ่งสำหรับโยนเรียกว่า "หมากโยน" โยนขึ้นไปพร้อมกับเก็บก้อนอื่นทีละก้อน เมื่อเก็บแต่ละก้อนแล้วรับก้อนที่โยนขึ้นไปไม่ให้ตกพื้น

หมากสอง

โยน "หมากโยน" ขึ้น เก็บหินที่โปรยทีละ 2 ก้อน

หมากสาม

โยน "หมากโยน" ขึ้น เก็บหินที่โปรย 1 ก้อน ครั้งหนึ่ง และ 3 ก้อนอีก ครั้งหนึ่ง

หมากสี่

โยน "หมากโยน" ขึ้น เก็บรวบทั้ง 4 ก้อนบนพื้นในคราวเดียวกัน

หมากขึ้นราน

ผู้เล่นโยนหินทั้ง 5 ก้อนขึ้น พยายามรับบนหลังมือให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะรับ ได้ แล้วโยนก้อนที่รับได้ทั้งหมดขึ้นอีกพร้อมกับหงายมือรับ จำนวนก้อนหินที่รับได้ถือว่าเป็น จำนวน "ปี" ที่เล่นได้ แต่ถารับไม่ได้แม้แต่ก้อนเดียว ทุกก้อนตกบนพื้นหมด ผู้เล่น "ตาย" ในวงเล่นที่ผู้เล่น ๆ จำนวน จะมีการศึกษาเพิ่มเติมว่า ในการเก็บหินแต่ละหมาก ถ้าพลาดไปถูก ก้อนอื่นถือว่าเป็น "ตาย" เช่นเดียวกัน

ผู้เล่นตกลงกันก่อนเล่นว่าจะเล่นเกมกำหนดกี่ปี ถ้าผู้เล่น 2 คน มักจะเลือกเล่น 20-50 ปี สุดแต่ว่ามีเวลาเล่นหรืออยากเล่นนานเท่าใด ผู้เล่นที่เล่นครบปีที่ตกลงก่อนเป็นผู้ชนะ

จากหมากขึ้นร้าน ผู้เล่น ๆ หมากหนึ่งตั้งหมากขึ้นร้านใหม่อีก

ในกรณีที่ผู้เล่นตกลงใช้กติกา "หมากโปะ" เมื่อขึ้นร้าน สมมุติว่าได้ 4 ปี คือได้ 4 ก่อนบนหลังมือ จะมีก่อนหินตกบนพื้น 1 ก่อน ผู้เล่นเลือกก่อนหนึ่งจาก 4 ก่อน ในมือโยนขึ้น โปะอีก 3 ก่อนที่เหลือลงรวมกับก่อนบนพื้น โยนหมากโยนขึ้นอีกครั้งและเก็บ ทั้ง 4 ก่อนขึ้นพร้อมกัน วิธีเล่นนี้ถือว่าเป็นการเล่นหมากสี่ เป็นการเล่นลัดขำไม่ต้องเล่นหมากหนึ่งถึงหมากสาม หลังจากนั้นขึ้นร้านได้ทันที

หมากโปะเป็นวิธีเล่นที่ผู้เล่นสามารถทำปีไต่อย่างรวดเร็วจึงโดยใช้เวลาอันน้อยเหมาะสำหรับเล่นเมื่อมีเวลาเล่นน้อยผู้เล่นแต่ละคนพยายามใช้กฎ "หมากโปะ" ให้เป็นประโยชน์โดยถึงแม้ว่าจะขึ้นร้านบนหลังมือได้ 5 ปี จะกางนิ้วปล่อยก่อนหินให้ตกลงมาก่อนหนึ่ง เหลือ 4 ก่อน สามารถเล่นตามกฎ "หมากโปะ" ต่อไปได้

## 2. หมากฝนตก

เล่นกล้านหมากปี ยกเว้นแถวในทุกหมาก เมื่อโยน "หมากโยน" ขึ้นไปและเก็บก่อนบนพื้นไม่ต้องหงายมือรับ "หมากโยน" แต่ปล่อยให้ตกบนพื้น

## 3. หมากสี่

ใช้ก่อนหินเล่นเพียง 4 ก่อน ก่อนที่เป็น "หมากโยน" ไม่ใช่ แต่ในการเล่นทำท่าโยนท่าหารับเสมือนกับมีหินก่อนนั้น "หมากโยน" คือ "หมากสี่" ที่มองไม่เห็น ในการขึ้นร้านปีที่ได้คือจำนวนก่อนหินที่รับได้บวกหนึ่ง คือ รวมนับหมากสี่ที่รับได้แต่มองไม่เห็นเข้าไปด้วย

## 4. หมากอม

วิธีเล่น เล่นกล้านหมากปี แต่ผู้เล่นต้องเก็บก่อนหินที่เก็บจากพื้นแต่ละก่อนไว้ในมือในการเล่นทุกหมากห้ามวางหินลงบนพื้นหรือฝากเก็บไว้ในอีกมือหนึ่ง

5. หมากสอยกระจาด

เล่นเช่นเดียวกับหมากปี แต่แทนที่จะวางกองหินที่เก็บโดนบนพื้นหรือเก็บไว้ในมือ อีกมือหนึ่งกำในหมากปี ผู้เล่นจะโยน "หมากโยน" ขึ้นไป พร้อมกับเก็บกองหินบนพื้นตาม จำนวนที่กำหนดในแต่ละหมากแล้วโยนก่อนที่เก็บได้ในฝ่ามือซ้ายที่เบาะอยู่เบื้องหน้าก่อนที่มือ ขวาจะมารับ "หมากโยน"

ในการ เล่นขึ้นราน ผู้เล่นโยนกองหินที่ขึ้นรานโดนหลังมือขวาขึ้นและให้มือซ้าย เป็น "กระจาด" รับรับ

6. หมากมือซ้าย

เล่นเช่นเดียวกับหมากปี แต่เล่นด้วยมือซ้าย

7. หมากถวง

เล่นเช่นเดียวกับหมากปี แต่กองหินทุกกองที่เก็บจากหินในทุกหมากเป็น "หมาก โยน" ด้วย ยกตัวอย่างเช่น ในหมากหนึ่ง เมื่อเก็บได้ 1 กอง ผู้เล่นจะมีกองหินในมือ 2 กอง กองหิน 2 กองนี้ กลายเป็น "หมากโยน" โยนขึ้นไปพร้อมกันในขณะที่เก็บกองที่ 3 แล้วหงายมือรับ กองหินทั้ง 3 กองเป็น "หมากโยน" ในการเก็บกองที่ 4

หมากสองและหมากสาม เล่นเช่นเดียวกัน โดยให้หินที่เก็บได้เป็น "หมากโยน" หมากที่เล่นยากที่สุด ผู้เล่นใช้นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้หนึ่งนิ้วแทงหาอีก 4 กอง วางรวมกัน บนนิ้วชี้ซึ่งเหยียดออกไปแล้วโยนหิน 4 กองขึ้นไปพร้อมกัน คว่ำมือวางหินก่อนที่เปลี่ยนพื้น อย่างรวดเร็วแล้วหงายมือรับหินที่โยนขึ้นทั้ง 4 กอง โยนหิน 4 กองขึ้นอีกครั้งหนึ่ง เก็บกอง บนพื้นแล้วหงายมือรับหินที่โยนขึ้น

8. หมากจิม

ให้กองหิน 5 กอง เช่นเดียวกับหมากปี แต่ประกอบด้วยช่วงตอนการเล่นสลับ บับซ้อนรวม 20 ช่วงตอนซึ่งเรียกว่า 1 ชุด ผู้เล่นตกลงก่อนเล่นว่าจะเล่นกันกี่ชุด ส่วนมาก

มักจะไม่วิ่งเพียงชุดเดียว เพราะสั้นเกินไป ผู้เล่นอาจเล่น 2-5 ชุด แล้วแต่มีเวลาเล่นนานเท่าใด ถ้าเล่นไปแล้วเกิดเบื่ออยากเลิกก่อนกำหนด ก็ลดจำนวนชุดลงได้ นับว่าเป็นกฎการเล่นที่ให้ความคล่องตัวแก่ผู้เล่นอย่างมาก วิธีเล่นมีดังนี้

### หมากหนึ่งถึงหมากสี่

เล่นเช่นเดียวกับหมากหนึ่งถึงหมากสี่ในหมากปี

### หมากขึ้นราน

เล่นคล้ายกับหมากขึ้นราน คือผู้เล่นพยายามเล่นให้ได้ 5 ปี

### หมากจิม

ผู้เล่นนำก้อนหิน 4 ก้อน ไว้ในมือ โยน "หมากโยน" ขึ้นไปแล้วพลิกมือลงเอานิ้วชี้จิมลงบนพื้น 1 ครั้ง แล้วจึงพลิกมือกลับรับ "หมากโยน" ในขณะที่เล่นถึงกล่าว ผู้เล่นรอบบ "จิม ๆ วาง ๆ ตบแตะสามรอบ"

หลังจากนั้นเล่นหมากสี่ 1 ครั้ง

### หมากเก็บหงาย

โยนและเก็บก้อนหินบนพื้นคล้ายหมากหนึ่ง แต่เวลาเก็บหงายมือเก็บไข่ม้วนและนิ้วกลาง หรือนิ้วกลางและนิ้วนางเก็บก้อนหินขึ้นมา กฎการเล่นอนุญาตให้ผู้เล่นที่เล่นชำนาญเก็บหินขึ้นที่ละหลายก้อนได้

### หมากเก็บคว่ำ

เล่นคล้ายหมากเก็บหงาย แต่เวลาเก็บคว่ำมือเก็บเก็บ

### หมากกะทอนหรือหมากรูป

เล่นคล้ายหมากหนึ่ง โปยก้อนหินทั้ง 5 ลงบนพื้น หยิบก้อนหนึ่งเป็น "หมากโยน"

และเก็บก่อนอื่น ๆ ที่ละก่อน แต่หลังจากเก็บก่อนจากพื้นไม้ตองรับ "หมากโยน" ในมือ แต่  
ไหลลงรูมือ ซึ่งประกอบด้วยปลายจรวดกับอีกปลายนิ้วอื่นเป็นวง

### หมากชักไห

ผู้เล่นไปรยกอนหินทั้ง 5 ลงบนพื้น ผู้เล่นอีกคนหนึ่งเลือกหยิบหินก้อนหนึ่งออก  
ผู้เลือกมักจะใช้กลวิธีเลือก ไทหิน 4 ก้อนที่เหลือบนพื้นวางอยู่ติด ๆ กัน หรืออยู่ห่างจากกัน  
มาก ๆ ในช่วงตอนต่อไป ผู้เล่นใช้นิ้วชี้เล่นระหว่างหินก้อนหนึ่งแล้วใช้นิ้วชี้ชี้เข้าหาชนกัน  
ผู้เล่น ๆ เช่นเดียวกันกับหินที่เหลือในการเล่น ถ้าหินก้อนอื่นไม่ใช่ที่ใช้นิ้วชี้เล่นหมายภู  
ไวกถูกชนหรือไหว ผู้เล่น "ตาย" ถ้าชี้แล้วหินไม่ชนกันก็ "ตาย เช่นเดียวกัน ตามวิธีการ  
เล่นนี้จะเห็นว่าเมื่อผู้เล่นเขี่ยกอนหินที่วางกันมากมาชนกัน อาจเล็งพลาดหินไม่ชนกันได้  
ถาดอกกอนหินติดกัน เวลาเขี่ยอาจทำให้กอนอื่นไหว หรือเวลาเขี่ยกอนอื่นให้มาชนอาจพลาด  
ไปชนกอนที่ไม่ต้องการใดจ่าย

### หมากชักเอง

เล่นคล้ายหมากชักไห แต่ผู้เล่นมีสิทธิ์เลือกหยิบหินก้อนหนึ่งออกเอง

### หมากอีกา

ไปรยหินทั้ง 5 ลงบนพื้น เลือกก้อนหนึ่งเป็น "หมากโยน" โยน "หมากโยน"  
ขึ้นแล้วใช้มือขวาที่โยนนั้นปัดหินก้อนหนึ่ง ซึ่งสมมุติว่าเป็น "กา" เข้ามือซ้ายซึ่งวางกุมบนพื้น  
ข้างหน้าเป็น "รัง" ลอนหงายมือรับ "หมากโยน" ผู้เล่นปัด "กา" อีก 2 ตัว เขารังเช่น  
เดียวกัน สำหรับวางไว้หินหรือ "กา" ตัวสุดท้าย จะตองเขียบ "รัง" ไหวอยู่ห่างจากหินกอน  
นี้ 1 นิ้ว

### หมากตบเขา

เล่นคล้ายหมากลี แต่เมื่อวางหิน 4 กอนลงบนพื้น กอนแหม่มือรับ "หมากโยน"  
ตองใช้มือตบเขา 1 ครั้ง โดยเร็วพร้อมกับร้องว่า "เขา" แล้วจึงเก็บหินทั้งสี่กอนเช่น  
เดียวกับหมากลี

หมากตบออก

เล่นคล้ายหมากตบเข้า แต่แทนที่จะตบเข้า ใช้วิธีเตะหน้าออก 1 ครั้ง พร้อมกับร้องว่า "ออก"

หมากตบปาก

เล่นคล้ายหมากตบเข้าเช่นกัน แต่เตะปาก 1 ครั้ง แทนตบเข้า พร้อมกับร้องว่า "ปาก"

หมากตบจุมูก

เล่นคล้ายหมากตบเข้า แต่เตะจุมูกพร้อมกับร้องว่า "จุมูก"

หมากตบตา

เล่นคล้ายหมากตบเข้า แต่เตะตาพร้อมกับร้องว่า "ตา"

หมากตบหู

เล่นคล้ายกับหมากตบเข้า แต่เตะหูพร้อมกับร้องว่า "หู"

ในการเล่นหมากตบเข้าถึงหมากตบหู 5 หมาก ผู้เล่นที่เล่นชำนาญและว่องไวสามารถยอวิธีการเล่นโดยเตะหลายส่วนพร้อมกับออกชื่อส่วนที่เตะพร้อมกัน เช่น เตะเข้าและหน้าออกพร้อมกันครั้งหนึ่ง เตะปากและจุมูกพร้อมกันอีกครั้งหนึ่ง และเตะหู และตาพร้อมกันเป็นครั้งสุดท้าย ผู้เล่นที่เล่นเก่งมาก ๆ จะเตะครั้งละ 3 คือ เข้า หน้าออก และปากครั้งหนึ่งอย่างรวดเร็ว และเตะจุมูก ตา หู อีกครั้งหนึ่ง ที่เห็นการเล่นเรียกการเตะแต่ละส่วนว่า "ตบเดี่ยว" และเรียกการเตะ 2-3 ส่วนพร้อมกันว่า "ตบรวม"

หมากฉกตัวดี

วิธีเล่น โยนหิน 5 ก้อนขึ้นและพยายามรับควยหลังมือ 2-3 ก้อนแบบขึ้นร้าน โยนก้อนที่ขึ้นร้านได้แล้วรับแบบฉกตัวดี เล่นเช่นเดียวกันจนฉกตัวดีได้ครบทั้ง 5 ก้อน ผู้เล่น

ที่เล่นชำนาญจะพยายามฉกตัวอีกครั้งเดียวให้ได้ทั้ง 5 ก่อนพร้อมกัน แต่อาจพลาด หินตก  
ผู้เล่น "ตาย"

หมากสอยกระจาด

โปรยหิน 5 ก้อนบนพื้น ยกฝ่ามือซ้ายค้อมเป็น "กระจาด" เก็บก้อนหินโยนใส่  
กระจาดทีละก้อน

9. หมากจิ้มถวง

หมากนี้ สลับขับซ้อนและเล่นยากที่สุด มักเล่นเฉพาะในกลุ่มนักเล่นที่ข้อมฝ่ามือ  
มานานจนชำนาญ วิธีเล่นประกอบด้วยการสร้างการเล่นของหมากควงผสมกับหมากจิ้มคือ  
ยกเว้นหมากชักให้และหมากชักเอง ในหมากอีก 15 หมาก หินที่หยิบจากพื้นทุกก้อนในแต่ละ  
หมากกลายเป็น "หมากโยน" เช่น ในหมากควง ดังนั้น ในแต่ละหมากหรือแต่ละช่วงตอน  
จำนวน "หมากโยน" จะค่อยเพิ่มขึ้นจาก 1 ก้อนเป็น 4 ก้อน ทำให้เล่นยากขึ้น "ตาย"  
ง่ายขึ้น ในที่นี้จะยกวิธีเล่นหมากอีกาเป็นตัวอย่างอธิบาย

วิธีเล่นหมากอีกา โปรยหินทั้ง 5 ก้อนบนพื้น หยิบก้อนหนึ่งขึ้นเป็น "หมากโยน"  
วางมือซ้ายค้อมลงบนพื้น "รัง" โยน "หมากโยน" ขึ้นด้วยมือขวาแล้วใช้มือหนึ่งบดหินก้อน  
หนึ่งเข้า "รัง" หงายมือรับหมากโยน ในช่วงตอนต่อไป หยิบหินในรังออกมารวมเป็น "หมาก  
โยน" อีกหนึ่งก้อนพร้อมกับโยน "หมากโยน" 2 ก้อนพร้อมกับบดหินก้อนที่ 3 เข้า "รัง"  
แล้วหงายมือขึ้นรับหมากโยนทั้งสอง ช่วงต่อมาหยิบหินออกจาก "รัง" อีกนำมารวมกับ "หมาก  
โยน" ในมือรวมเป็น 3 ก้อน บดหินก้อนที่ 4 เข้า "รัง" ทำนองเดียวกัน หายสุดท้ายหยิบหินก้อน  
ที่ 4 ออกจากรังมารวมกับ "หมากโยน" ในมืออีก 3 ก้อน รวมเป็น 4 ก้อนแล้วโยนเป็น  
"หมากโยน" พร้อมกับบดหินก้อนที่ 5 เข้า "รัง"

เช่นเดียวกับในการเล่นหมากควง ผู้เล่นตกลงกันก่อนเล่นว่าจะเล่นกี่ชุด กระบวน  
การเล่นที่สลับขับซ้อนนั้นต้องใช้ความชำนาญ ทักษะในการใช้มือ เล่นใหญ่มนวล มือเบา มือเที่ยง  
และไว มีทางพลาด "ตาย" ไต่กายตลอดทุกช่วงตอน ทำให้การเล่นหมากจิ้มถวงกินเวลานาน  
แม้จะเล่นเพียงแค่อชุดเดียว



### การลงโทษ

ในการเล่นหมากเก็บทั้ง 9 วิธีของบ้านกลาง เมื่อเล่นจบ ผู้ชนะลงโทษคนแพ้ โดยให้คนแพ้ยจำนวนก้อนหินและคนแพ้ถูกลงโทษหากทายผิด คนชนะจะกำหินทั้ง 5 ก้อน ซ่อนไว้ข้างหลัง เมื่อยืนกำมือมาข้างหน้า คนแพ้จะต้องทายว่ามีหินในมือกี่ก้อน ถ้าทายถูกคนชนะวางหินลง ถ้าทายผิดคนชนะเข้หัวเขาคนแพ้ ผู้เล่นตกลงกันก่อนทายว่า จะมีการเชกเขา "ตามเม็ดหรือตามปาก" ถ้าตกลง "ตามเม็ด" คนแพ้ยว่ามีก้อนหินในกำมือ 2 ก้อน โดยที่ความจริงมีเพียงก้อนเดียว คนแพ้ถูกเชกเขาเพียงครั้งเดียว ถ้าตกลง "ตามปาก" คนแพ้จะถูกเชกเขา 2 ครั้ง ตามจำนวนก้อนที่ทาย

สำหรับหินเม็ดสุดท้าย คนชนะวางกำมือทั้งสองรอบกันและกันข้างหน้า แล้วเอากำมือหนึ่งซ่อนไว้ขอชื่อของอีกคนหนึ่งซึ่งยกตั้งเป็นมุมฉาก พร้อมกับร้อง "ข้างกลางหา ข้างบนสิบลี" คนแพ้จะต้องทายว่าหินก้อนสุดท้ายอยู่กำมือบนหรือกำมือล่างใดสัก หากทายว่าอยู่กำมือข้างบนโดยความจริงอยู่กำมือข้างล่าง คนแพ้ถูกเชก 10 ที (สำหรับการตกลง "ตามปาก") หรือ 5 ที (สำหรับการตกลงก่อนทาย "ตามเม็ด")

### การเล่นเปรียบเทียบ

- ไทย : หมากเก็บ - ในหมู่บ้านทั้ง 8 หมู่บ้านที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเบื้องต้น
- สามยาน (บันทึกว่าพลอยแก้ว 2519 : 40)
  - บ้านคลองประสงก์
  - จันทบุรี - บ้านเกาะกลาง
  - หมากเก็บลูกหิน - สบตุ้ย
  - มะเก็บลูกหิน - บ้านวาริชภูมิ

มาเลเซีย : Main Simbang (National Unity Board of Malaysia 1976 : 15)

สิงคโปร์ : Main Simbang (Eng Seok Chee 1980 : 21)

อเมริกา : Jacks (Brewster 1953 : 136)

นิวซีแลนด์ : Knucklebones (Sutton-Smith 1959 : 129-132)

### พฤติกรรมการวิเคราะห์

จากการบรรยายวิธีเล่นทั้งหมดจะเห็นว่า การเล่นหมากเก็บแต่ละวิธี แต่ละช่วง  
ตอนจำเป็นต่ออาศัยทักษะในการใช้มือในรูปแบบต่าง ๆ กัน อาศัยความแคล่วคล่อง ว่องไว  
ความแม่นยำหรือความนิ่มนวลในการเล่นแล้วแต่รูปแบบโครงสร้างการเล่นในแต่ละกรณี เมื่อ  
ผู้เล่นปรารถนินบนพื้น หินจะวางเรียงในรูปใด ส่วนหนึ่งเป็นเรื่องโชค เป็นเรื่องโอกาสตาม  
ทฤษฎีความน่าจะเป็น (probability theory) อีกส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับความชำนาญและ  
การใช้กลยุทธ์ของผู้เล่น ผู้เล่นที่ชำนาญ เล่นเก่งจะใช้กลยุทธ์นอกเหนือกฎเกณฑ์การเล่นเข้า  
ช่วย ดังเช่นในการเล่น "หมากโปะ" และ "หมากซึกโท" แม้แต่ในช่วงสุดท้าย ซึ่งเป็นการทลาย  
ลงโทษผู้แพ้ ผู้ซึ่งชนะอยู่แล้วยังมักจะดัดใช้กลยุทธ์ไม่ได้ ผู้ชนะที่ชำนาญจะเกลี้ยกล่อมแพ้โดย  
วิธีกำมือ เช่น กำมือใหญ่ ๆ ดังกับว่ามีหินในมือหลายก้อนโดยอันที่จริงมีก้อนเดียวหรือไม่มี  
เลยหรือสร้างท่าเสมือนว่าหินอยู่ในกำมือข้างบน แต่ตามจริงแล้วอยู่ในกำมือข้างล่าง ผู้แพ้  
จะขึ้นอยู่กับโชคเท่านั้น แต่บางครั้งอาจช่วยตนเองได้หากแพ้ผู้ชนะอย่างระมัดระวังและ  
พยายามแก้ไขให้ดีกว่าผู้ชนะจะใช้กลวิธีใด รูปแบบการแข่งขันการเล่นหมากเก็บอาจเป็นแบบ  
ตัวต่อตัวหรือแข่งขันเป็นทีมแล้วแต่ผู้เล่นจะตกลงเลือก

### ประวัติการเล่น

จากการศึกษาประวัติความเป็นมาของการเล่นหมากเก็บในบ้านกลาง ผู้วิจัย  
พบว่าในจำนวนวิธีการเล่น 9 วิธี วิธีเล่นที่เก่าแก่ที่สุดคือ หมากปี่ หญิงชราอายุ 85 ปี  
จำได้ว่าเคยเล่นกับเพื่อน ๆ สมัยเด็กอย่างสนุกสนาน หมากคงเล่นในบ้านกลางนานเป็น  
อันดับสอง หญิงวัย 40-50 ปี จำได้ว่าเคยเล่นทั้งหมากปี่และหมากคงสมัยเด็ก ผู้วิจัยตรวจ  
สอบวิธีเล่นหมากปี่และหมากคงของเด็กรุ่นปัจจุบันเปรียบเทียบกับวิธีเล่นรุ่นเฒ่ารุ่นยาย พบ

ว่าวิธีเล่นเหมือนกัน แสดงว่าภายในระยะ 85 ปี ที่ผ่านมาไม่มีการเปลี่ยนแปลงวิธีการเล่นหมากปี และภายใน 50 ปี ไม่มีการเปลี่ยนแปลงวิธีการเล่นหมากวง ประเพณีการเล่นหมากเก็บบ้านกลางเปลี่ยนแปลงในรูปของการพัฒนา มีวิธีการใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น วิธีเล่นอีก 7 วิธี ก็คือหมากฝนตก หมากตี หมากสอยกระจาด หมากมือซ้าย หมากจิ้มและหมากจิ้มวง เล่นเฉพาะในกลุ่มเล่นรุ่นปัจจุบัน ผู้วิจัยได้พยายามสอบถามหาคำตอบต่อไปว่าวิธีใหม่ ๆ เหล่านี้แต่ละวิธีเริ่มเล่นหรือนำมาเล่นเมื่อใด โดยผู้ใด แต่ไม่อาจหาคำตอบได้เพราะขาดหลักฐานบันทึกไว้และไม่มีผู้ใดจดจำได้แน่นอน

## หมากตะเกียบ

อายุการเล่น : นำมาเป็นครั้งแรกเมื่อเดือนเมษายน พ.ศ. 2514

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ปานกลาง

ลักษณะกลุ่มเล่น : เล่นเฉพาะในกลุ่มเด็กผู้หญิงในบ้านที่มีเด็กนำการเล่นนี้มาสอน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2-3 คน

อุปกรณ์การเล่น : ก้อนหิน 1 ก้อน

ตะเกียบ 10 อัน

## วิธีเล่น

หมากตะเกียบประกอบด้วยโครงสร้างการเล่นหลายประการที่คล้ายคลึงกับหมากเก็บ วิธีเล่น อาจเล่นแข่งขันตัวต่อตัวหรือเล่นเป็นคู่ กระบวนการเลือกผู้เล่นลำดับก่อนหลังและกระบวนการแบ่งทีมเป็นไปเช่นเดียวกับการเล่นหมากเก็บ

เช่นเดียวกับการเล่นหมากเก็บ หมากตะเกียบใช้ก้อนหินเป็นหมากโยนแต่เมื่อเก็บตะเกียบ 10 อัน แทนเก็บก้อนหิน

ผู้เล่นตกลงกันก่อนเล่นว่าจะเล่นกี่รอบ รอบหนึ่งประกอบด้วยช่วงตอน 12 ช่วง ตอนและช่วงตอนในร้านอันเป็นช่วงตอนคู่ๆ คือสองแต่ละช่วงตอนเป็นชื่อตามจำนวนตะเกียบที่ต้องเก็บขึ้น เช่น เมื่อเก็บตะเกียบครั้งละอัน เรียกว่า หมากหนึ่ง ครั้งละ 2 อัน เรียกว่าหมากสองตามลำดับ จนถึงหมากสิบซึ่งผู้เล่นจะต้องเก็บตะเกียบทั้ง 10 อันขึ้นพร้อมกัน

การเล่นหมากหนึ่งถึงหมากเก้า ผู้เล่นโปรยตะเกียบทั้งหมดลงบนพื้น โยนก้อนหินขึ้นพร้อมกันหยิบตะเกียบขึ้นด้วยมือขวา (จำนวนตะเกียบที่หยิบแต่ละครั้งแล้วแต่หมาก) เปลี่ยนไปใช้มือซ้ายไว้ขณะที่มือขวารับรับก้อนหินที่โยนขึ้น

ขณะที่ตะเกียบขึ้น หากมือไปถูกตะเกียบอันไหนหรือเคลื่อนที่ ไม่ถือว่า "ตาย" แต่หาหยิบจำนวนตะเกียบขึ้นไม่ตรงตามหมาก หรือหยิบขึ้นมาแล้วทำตก ผู้เล่น "ตาย"

กฎเกณฑ์การเล่นอนุญาติให้ผู้เล่นใช้วิธีปิด โยนก่อนหินขึ้นแล้วใช้มือปิดตะเกียบ วิธีนี้ช่วยให้ตะเกียบจำนวนที่ต้องการมารวมกันในการเล่นหมากสองถึงหมากเก้า และช่วยให้ตะเกียบกระจายห่างจากกันเมื่อเล่นหมากหนึ่งซึ่งต้องการเก็บเพียงครั้งละ 1 อัน วิธีนี้อนุญาติให้ใช้ได้เพียงหมากละ 1 ครั้งเท่านั้น

การเล่นหมากสิบ ผู้เล่นใช้มือซ้ายถือตามตะเกียบทั้งสิบข้างหน้าในแนวขนาน ต่อจากนั้นผู้เล่นโยนก่อนหินซึ่งเป็นหมากโยนขึ้นด้วยมือขวา รับใช้มือขวานั้นจับปลายตะเกียบและใช้ทั้งมือซ้ายและขวาไปปะตะเกียบทั้งหมดลงบนพื้น แล้วใช้มือขวารับก่อนหินที่โยนขึ้น

การเล่นหมากสิบเอ็ด ผู้เล่นถือตามตะเกียบทั้งสิบในมือซ้าย ปลายตะเกียบชี้ขึ้น ต่อจากนั้นผู้เล่นโยนก่อนหินขึ้นด้วยมือขวา รับใช้มือขวานั้นจับรับปลายตะเกียบทั้งสิบมาไว้ในมือแล้วยื่นส่งกลับมือซ้ายอีกก่อนแบ่มือขวารับก่อนหินที่โยนขึ้น ผู้เล่น ๆ ตามกรรมวิธีนี้ 5 ครั้ง

หมากขึ้นร้านเล่น เช่นเดียวกับหมากขึ้นร้านของหมากเก็บ

เมื่อเล่นถึงหมากขึ้นร้านครั้งสุดท้ายก่อนจบเกม ผู้เล่นจะต้องขึ้นร้านให้ได้จำนวนตะเกียบรวมแล้วเท่ากับจำนวนปีที่ตกลงก่อนเล่น กฎเกณฑ์การเล่นกำหนดให้ผู้เล่นที่เล่นพลาดอย่างหนัก ยกตัวอย่างเช่น ถ้ายังขาด 4 ปีสำหรับให้ครบเกม 40 ปี ผู้เล่นจะต้องรับตะเกียบตอนท้ายสุดให้ได้เพียง 4 ตะเกียบ หากพลาดเช่น รับเกินไป 1 ตะเกียบ ผู้เล่นผู้นั้นจะถูกตัดปีและต้องย้อนกลับไปเริ่มต้นเล่นใหม่เสมือนเป็นได้ปีแล้ว 1 ปีเท่านั้น ถ้ารับเกิน 2 ตะเกียบ ย้อนกลับไปเล่นใหม่และถือว่าได้ปีเพียง 2 ปีเท่านั้น

การเล่นเปรียบเทียบ

- ไทย : หมากตะเกียบ - สามย่าน (นันทกา พลอยแก้ว 2519 : 40)
- หมากเก็บไม้ - บ้านโนนตาลเสี้ยน สบสุข
- มะเก็บไม้ - บ้านวาริชภูมิ

- เวียดนามเหนือ : Choci Chuyen (เล่นเบตี่ยมมือ) (ข้อมูลจากชาวเวียดนามเหนือ)
- เวียดนามใต้ : Danh Dua (สุดท้ายตะเกียบ) (ข้อมูลจากชาวเวียดนามใต้)

## พฤติกรรมการวิเคราะห์

การเล่นหมากตะเกียบใช้ทักษะการควบคุมบังคับจังหวะมือและความแคลวคล่องว่องไว ในการใช้มือ จำนวนตะเกียบมากจำนวนและรูปร่างเล็กยาวของตัวตะเกียบเป็นอุปสรรคสำคัญที่ทำให้เก็บตะเกียบขึ้นได้ยากกว่าเก็บก้อนหินเมื่อเล่นหมากเก็บ จากการสังเกตวิธีเล่น ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าผู้เล่นที่เล่นหมากตะเกียบชำนาญแก้ปัญหาโดยใช้ยุทธวิธีหยิบตะเกียบขึ้นที่ปลายตะเกียบแทนที่จะหยิบกลางตะเกียบ การหยิบปลายตะเกียบช่วยให้หยิบตะเกียบได้เต็มนิ้วและช่วยมิให้ทำตะเกียบหล่นหรือหยิบตะเกียบขึ้นมาจำนวนมากว่าที่ต้องการได้ดีกว่า

เมื่อเล่นหมากสิบเอ็ดซึ่งเป็นหมากที่เล่นยากที่สุด ผู้วิจัยสังเกตเห็นเช่นกันว่าเด็กที่นำหมากตะเกียบมาสอนและมีประสบการณ์การเล่นมานาน เมื่อถือตะเกียบในมือซ้ายถือตะแคงมุมประมาณ 45 องศา เพื่อช่วยให้มือขวารับตะเกียบในช่วงตอนต่อไปได้สะดวกและโดยเหตุที่หมากนี้ประกอบด้วยช่วงตอนหลายช่วงตอนที่ผู้เล่นจะต้องเล่นให้จบก่อนรับก้อนหินที่โยนขึ้น ผู้เล่นชำนาญจะใช้กลยุทธ์โยนก้อนหินให้ขึ้นสูงมากกว่าในหมากอื่นเพื่อให้เวลาตนเองเล่นช่วงตอนที่ยากและมีจำนวนหลายช่วงตอนเหล่านั้นได้จบทัน

## ประวัติการเล่น

การเล่นหมากตะเกียบนำมาเล่นบ้านกลางเป็นครั้งแรกระหว่างตรุษสงกรานต์เดือนเมษายนปี พ.ศ. 2513 ประเพณีฉลองตรุษสงกรานต์บ้านกลางเป็นการฉลองทั้งทางโลกและทางธรรม นอกจากการทำบุญร่วมกันทั่วตำบลประจำหมู่บ้าน ชาวบ้านกลางยังแสดงความปรารถนาดีและไมตรีจิตต่อกันและกันโดยการทำอาหารกวางหวานส่งไปเป็นของขวัญตามบ้าน ชาวบ้านกลางซึ่งออกเรือนไปแหล่งประกอบอาชีพ ณ จังหวัดอื่นมักจะพยายามกลับบ้านกลางเพื่อมารวมฉลองกับญาติมิตร หญิงชาวบ้านกลางคนหนึ่งชื่อหยงพยอมสามีไปกรุงเทพฯ กลับมาฉลองสงกรานต์ปี พ.ศ. 2513 พร้อมกับลูกแฝดหญิงวัย 13 ปี แฝดหญิงผู้นี้นำตะเกียบ 5 คู่ ติดตัวมาด้วยและลงมือสอนญาติให้เล่นในโอกาสแรกที่จับกลุ่มเล่นกันในบ้านญาติที่พามาพำนักอยู่

## ทายลี

อายุการเล่น : ประมาณ 35 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ปานกลาง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เล่น  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เล่นในกลุ่มเด็กทั้งชายและหญิง  
มักนิยมเล่นในกลุ่มเด็กวัยก่อนเข้าเรียนมากกว่า

จำนวนผู้เล่น : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : เส้นยางรักสีต่าง ๆ

## วิธีเล่น

เลือกลำดับผู้เล่นก่อนหลังตามวิธี "ขันขี้"

ผู้เล่นซึ่งใดเป็นผู้เล่นตนแรกเมื่อให้ผู้เล่นฝ่ายตรงกันข้ามเห็นสีเส้นยางรัก  
ในมือแล้วซ่อนมือข้างหลัง ใช้มืออีกมือหนึ่งเลือกหยิบเส้นหนึ่งแล้วกำ ฐูข้างหนาให้ฝ่ายตรง  
กันข้ามทายลี ถ้าฝ่ายตรงกันข้ามทายลีถูก ใดเป็นผู้ซ่อนแทน หากทายผิดผู้ซ่อนเดิมใดซ่อนอีก

หากผู้เล่นแต่ละคนมีเส้นยางรักของตนเอง อาจเล่นทายลีแบบกันเส้น เมื่อ  
เล่นตามวิธีนี้ การซ่อนแต่ละครั้ง ผู้ซ่อนใช้เส้นยางรักของตนเองทายถูก "กิน" เส้นยาง  
รักนั้นและได้เป็นผู้ซ่อนต่อไป

## การเล่นเปรียบเทียบ

### ขาดข้อมูล

## พฤติกรรมวิเคราะห์

เมื่อทายลีเส้นยางรัก ผู้ทาย ทายถูกหรือผิดส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับโชค อีกส่วนหนึ่ง  
ขึ้นอยู่กับความคิดคาดคะเนว่าผู้ซ่อนในรอบต่อไปจะเลือกเส้นใหม่หรือกำเส้นเดิมให้ทาย ผู้เล่น  
ทายลีจึงอาจนำกลยุทธ์วางแผนคาดคะเนในการทายการเล่นนำมาประกอบ หากผู้เล่นนั้น  
เล่นชำนาญ

## เป่ากบ

อายุการเล่น : ประมาณ 35 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : บ่อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นในกลุ่มนักเรียนชาย

ชั้นเดียวกัน

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงรับต่างวัย

เล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : เส้นยางรัด

### วิธีเล่น

เมื่อมีผู้เล่น 2 คน ใช้กระบวนการ "ยื่นมือ" ตัดสินลำดับเล่นก่อนหลัง หากมีผู้เล่นมากกว่า 2 คนขึ้นไปใช้กระบวนการ "อาน้อยออก" ผู้เล่นวิ่งออกเป็นกนแรกเป็นผู้เล่นกนแรกและผู้เล่นกนต่อ ๆ ไปนั่นคือลำดับคนที่ออกกมาตามกระบวนการดังกล่าว

ผู้เล่นแต่ละคนวางเส้นยางรัดลงบนพื้นกนละเส้น ผลัดกันเป่ากนละครั้งตามลำดับก่อนหลัง ผู้เล่นที่สามารถเป่าเส้นยางของตนไปกบเส้นยางของผู้เล่นอีกกนหนึ่งได้ "กน" เส้นยางที่กบนั้น

### การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : เป่ากบ - ในหมู่บ้านอื่นทั้ง 8 หมู่บ้านที่วิจัยเก็บข้อมูลเบื้องต้น

- สะทิงพระ (กรมพลศึกษา 2522 : 77)

เป่ายาง- สามยาน ชุมชุมชายถานหวยขวาง (นันทกา พลอยแก้ว

2519 : 41)

- สบตุย



พฤติกรรมวิเคราะห์

ผู้เล่นเข้ากบแข่งขันประเภทตัวต่อตัว ผู้เล่นจะสามารถกินเส้นข้างรัศจาก  
ผู้เล่นอื่นได้มาก หากรู้จักเล็งและบังคับการเข้าเส้นอย่างให้แรงหรือเบาได้ตามต้องการ  
นอกจากนี้ผู้เล่นจะชนะโกหากรู้จักใช้กลยุทธ์ เมื่อเส้นข้างรัศของตนเองอยู่ไกลเกินไปกว่า  
ที่จะเข้าให้กบเส้นข้างรัศของฝ่ายตรงข้ามได้ โดยการเข้าครั้งเดียว เมื่อเข้าครั้งแรกจะ  
เข้าเพียงเบา ๆ เพื่อให้เข้าใกล้ และระวังไม่ให้ไกลเกินไปจนฝ่ายตรงข้ามเข้ามากบได้  
เมื่อเป็นผู้เข้าตัดไป หากฝ่ายตรงข้ามพลาด เข้าไม่กบก็จะเป็นโอกาสเข้าให้กบเส้นข้าง  
ฝ่ายตรงข้ามซึ่งอยู่ใกล้เข้ามาได้จายขึ้น

ลูกข่าง

อายุการเล่น : 85+

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : น้อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เห็นเล่น  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เล่นเฉพาะในกลุ่มเด็กผู้ชาย

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : ลูกข่างทำจากลูกโพธิ์ซึ่งมีเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ

1 - 1 $\frac{1}{2}$  นิ้ว เสียบกลางลูกโพธิ์ด้วยทางมะพร้าว  
เป็นแกนให้ผลदानบนประมาณ 5 นิ้ว ด้านล่าง  
ประมาณ 1 นิ้ว

วิธีเล่น

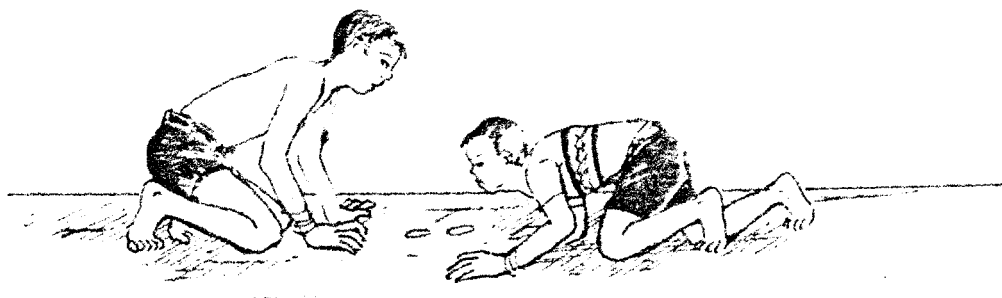
ผู้เล่นทุกคนจับแกนลูกข่างก้านบน ให้อาดที่สัญญาณพร้อมกัน ผู้เล่นหนึ่งเล่นลูก  
ข่างป้อนไคนานที่สุดชนะ



หมากเก็บ



หมากตะเกียบ



การเล่นเป่ากบ

การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ลูกข่าง - ในหมู่บ้านอื่นทั้ง 8 หมู่บ้าน ที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเบื้องต้น  
หอยลูกข่าง - ชุมชนผู้ชายถาดหอยข่าง (นันทกา พลอยแก้ว  
2519 : 4)  
สบุตรย

มาเลเซีย : Gasing (National Unity Board of Malaysia  
1976 : 8)

สิงคโปร์ : Gasing (Eng Seok Chee 1980 : 12)

ฟิลิปปินส์ : Trumpo (Phillippines Traditional Games  
and Sports 1980 : 4)

นิวซีแลนด์ : Tops (Sutton - Smith 1959 : 120)

พฤติกรรมวิเคราะห์

วิธีเล่นลูกข่างของเด็กบ้านกลางรุ่นปัจจุบันขนาดความสลับซับซ้อนของโครงสร้างการเล่นรุ่นก่อน ๆ นอกจากนี้ ยังใช้ทักษะน้อยกว่า เด็กรุ่นปัจจุบันรู้วิธีทำลูกข่างจากลูกโพธิ์และทางมะพร้าวเท่านั้น

การปั้นลูกข่างแข่งขันตัวต่อตัว

ประวัติการเล่น

เด็กบ้านกลางรุ่นก่อน ๆ เล่นลูกข่างทำควยไม้ ลูกข่างมีขนาดต่าง ๆ กัน จากขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 1 นิ้ว ถึงขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 2 นิ้ว และใช้ตะปูเป็นแกน ผู้ใหญ่อายุ 55 ปีกล่าวว่า รุ่นตนเล่นลูกข่างใช้เชือกยาว 2 ฟุต พันรอบลูกข่างจากประมาณกลางตะปูพันขึ้นไป ปลายเชือกปลายนวมวดเป็นป็น วิธีวางลูกข่าง จับลูกข่างโดยใช้นิ้วชี้และนิ้วกลางค้ำปมเชือกและไปปลายแหลมของแกนตะปูจดนิ้วหัวแม่มือแล้ววางลูกข่างลงบนพื้น

การเล่นแข่งขันสมัยนี้ประกอบด้วยรูปแบบต่าง ๆ กัน รูปแบบแรกแข่งขัน  
ความแม่นยำ ผู้เล่นพยายามเล็ง ขวางลูกข้างในวงกลมที่สี่คบนพื้น รูปแบบต่อมา  
แข่งความแม่นยำเช่นเดียวกัน แต่ตัดสินจากการเล็ง เช่น ให้เจาะลูกข้างของผู้เล่นอื่น  
ที่ปล่อยลูกข้างลงไปก่อน รูปแบบที่สามวัดประสิทธิภาพความชำนาญในการใช้เชือกจับ  
กระตุกลูกข้างที่ปลางหมุนให้ขึ้นกลับมาบนมือ ในการเล่น 2 รูปแบบแรก บางครั้งมีการ  
พนันเอาเงิน

สาเหตุที่การเล่นลูกข้างไม่ตามวิธีดังกล่าวเสื่อมความนิยม ผู้ใหญ่พูด  
อธิบายว่าผู้ใหญ่ไม่ยอมให้เล่นเพราะเห็นว่ามีอันตราย บาดเจ็บได้ง่าย โดยเฉพาะ  
ผู้เล่นที่เล่นไม่ชำนาญ บางครั้งปลาลูกข้างเจาะหัวเข้าตนเอง บางครั้งปลาลูกเข้า  
ผู้เล่นอื่น ลูกข้างไม้ที่เล่นส่วนมากซื้อมาจากตลาดในตัวเมืองเพราะลูกข้างที่ทำขาย  
กลิ้งไต่กลมกลิ้งกว่าที่เด็กทำเอง ราคาขายสมัยนี้ลูกละ 1 สตางค์

## หมากาบขี้

อายุการเล่น : นำมาเล่นบานกลางปี พ.ศ. 2512 ที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูล

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : บ่อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ยังไม่เล่น

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงเล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : ตะปู้ วงเวียน หรือไขควง

### วิธีเล่น

เลือกลำดับผู้เล่นก่อนหลังตามกรรมวิธีเลือกผู้เล่นสำหรับการแข่งขันตัวต่อตัว  
คั้งการเล่นอื่น

วิธีการเล่นประกอบด้วยช่วงตอน 7 ท่า ในแต่ละท่ายกเว้นท่าที่เจ็ด ผู้เล่น  
โยนวงเวียน (หรือตะปู้ หรือไขควง) ให้ตีลังกา ปลายแหลมหมุนกลับตกลงมาปักกิน หากตก  
ลงมาเฉย ๆ ไม่ปักถือว่า "ตาย" แต่ละท่าแตกต่างกันโดยที่มีวิธีวางวงเวียนบนมือต่างกัน

### ท่าที่หนึ่ง

วางวงเวียนกลางฝ่ามือ ใ้ปลายทั้งสองยื่นจากมือระยะเท่ากัน

### ท่าที่สอง

วางวงเวียนขวางมือบนหลังมือ ปลายแหลมยื่นออก

### ท่าที่สาม

หงายฝ่ามือ งอนิ้วชี้ นิ้วกลาง และนิ้วนาง วางวงเวียนขวางลงบนนิ้วหัวแม่มือ  
และนิ้วก้อย

### ท่าที่สี่

หงายมือพร้อมกำมือ วางวงเวียนขวางอุ้งมือตักกับปลายนิ้วที่กำ

ท้าวเท้า

ใช้นิ้วมือขวาเกาะหว่างเวียน ปลายแหลมของวงเวียนจรดริมฝ่ามือซ้าย ใช้นิ้วเดียวกันนั้นกดปุ่มวงเวียนให้หมุนลงจากมือ ปลายแหลมตกลงปักดิน

ท้าวทัก

ใช้นิ้วหัวแม่มือและนิ้วชี้จับปลายแหลมของวงเวียนแล้วโยนขึ้นให้หมุนปลายแหลมตกลงมาปักดิน

ท้าวเจ็ด

ใช้นิ้วหัวแม่มือและนิ้วชี้จับปลายแหลมของวงเวียน ถัดในแนวตั้ง โยนวงเวียนขึ้นให้ปลายแหลมตกลงมาปักดิน

ช่วงตอนลงโทษ

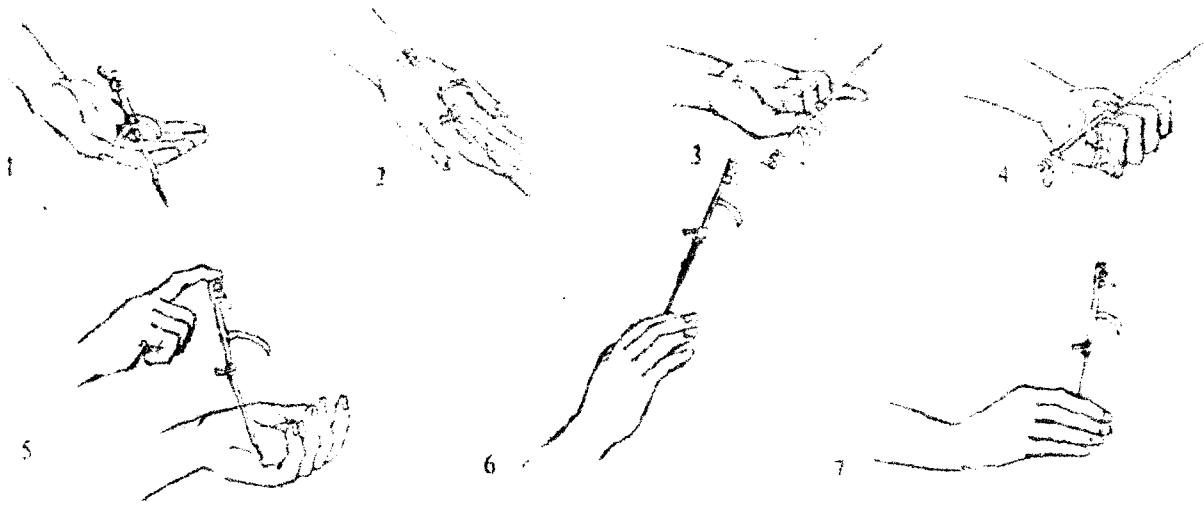
ผู้เล่นที่เล่นจบถึงช่วงตอนที่เจ็ดก่อนเป็นผู้ชนะ ผู้เล่นที่มีสิทธิ์ลงโทษผู้แพ้ วิธีลงโทษ ผู้เล่นโยนไม้ท่อนหนึ่งตอกไม้อีกท่อนหนึ่งหรือกิ่งไม้ 1 ครั้ง พยายามให้ไม้จมดินลึกที่สุด เมื่อมีผู้เล่นมากกว่า 2 คน ผู้เล่นจบรอบคนสุดท้ายเป็นผู้แพ้ ผู้เล่นอื่นมีสิทธิ์ตอกไม้คนละ 1 ครั้ง ดังนั้น เมื่อมีผู้เล่นหลายคน จะตอกไม้จมดินได้ลึกมาก ผู้แพ้ถูกเขา พยายามใช้ปากและฟันดึงท่อนไม้ให้หลุด ชื่อการเล่นนี้ นำมาจากท่าคาบในช่วงตอนลงโทษ

การเล่นเปรียบเทียบ

- ไทย : ขาดข้อมูล
- อเมริกา : Mumblepeg (Brewster 1952 : 83)
- นิวซีแลนด์ : Stagknife (Sutton-Smith 1959 : 126 - 127)

พฤติกรรมวิเคราะห์

การเล่นแข่งขันขึ้นอยู่กับทักษะในการใช้มือโยนวงเวียนให้ตั้งลำหมุนกลับหัวตกลงมาปักดินตามที่กฎเกณฑ์การเล่นกำหนด ลักษณะการแข่งขันเป็นการแข่งขันประเภทตัวต่อตัว



หมาตาบช



หมาตาบช

## ประวัติการเล่น

การเล่นหมากาบขึ้นมาสอนเล่นในบ้านกลางโดยนักเรียนชายคนหนึ่งซึ่งเรียนโรงเรียนประจำจังหวัดระดับมัธยมศึกษาเรียนรู้การเล่นนี้จากเพื่อนในโรงเรียนประจำจังหวัด และนำมาสอนกลุ่มเล่นญาติพี่น้องที่บ้าน ขณะที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลการเล่นพบว่าการเล่นนี้ยังไม่แพร่หลายเด็กในสถานศึกษา 2 สถานเท่านั้นที่เรียนรู้การเล่นนี้และเล่นกันเฉพาะในระหว่างเด็ก 2 กลุ่มดังกล่าว

## ตาเขยง

อายุการเล่น : 85+

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : บ่อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นเฉพาะในกลุ่มนักเรียน

หญิงชั้นเดียวกัน

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงวัยต่าง ๆ

กันเล่นด้วยกัน แต่เด็กผู้หญิงนิยมเล่นมากกว่า

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : สตางค์ เขยกระบืออง เขยจานสามแฉกสำหรับ

เป็นตัวทอย

## วิธีเล่น

ตาเขยงเล่นแข่งขันตัวต่อตัวหรือเล่นคู่ก็ได้ เมื่อเล่นคู่ใช้วิธี "โออาจับคู่" สำหรับจับคู่ เมื่อเล่นเดี่ยวใช้วิธี "ยื่นยี่" ตัดสินลำดับการกระโดดก่อนหลัง

ใช้เศษไม้หรือปลายกระบือองแหลม ๆ ชีตตากระโดดรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าบนพื้นดิน

คังรูป



	ตาหั่วกระโหลก	
		ตาฏ
		ตากกลาง
		ตาฏ
		ตาสาม
		ตาสอง
		ตาหนึ่ง

เมื่อเล่นดู ผู้เล่นแต่ละคนใช้ตัวทอยของตนเอง

วิธีเล่น เริ่มจากตาหนึ่งโดยผู้เล่นทิ้งทอยเบี้ยลงตาหนึ่ง กระโดดข้ามตาที่หนึ่งขาเดียวไปยังตาที่สอง ตาที่สามและตาต่อ ๆ ไป สำหรับตาฏ ผู้เล่นกระโดดลงหนึ่งสองเท้า ผู้เล่นคนหนึ่งกระโดดลงตาซ้าย ผู้เล่นอีกคนหนึ่งกระโดดลงตาขวา เมื่อกระโดดกลับมาถึงตาสอง ผู้เล่นทิ้งทอยเบี้ยขึ้นขาเดียวขวามลงเอื้อมหยิบตัวทอยของตนจากตาหนึ่ง แล้วกระโดดข้ามตาหนึ่งออกนอกตากระโดด

วิธีเล่นตาอื่น ๆ เล่นทำนองเดียวกัน เช่น เมื่อจบตาหนึ่งจะเล่นตาสองผู้เล่นทอยเบี้ยไปยังตาที่สอง แล้วกระโดดข้ามตาสองไปยังตาสามและตาต่อ ๆ ไป สำหรับตาฏ เมื่อเล่นดูผู้เล่นคนซ้ายทอยเบี้ยลงตาฏคานซ้าย ผู้เล่นคนขวาทอยเบี้ยลงตาฏคานขวา เมื่อเล่นถึงหั่วกระโหลกซึ่งอยู่ไกลที่สุดและขนาดตาเล็กกฎเกณฑ์การเล่น อนุญาตให้ทอยเบี้ยเข้าหั่วกระโหลกเบี้ยเดียว นับว่าใช้ได้ เบี้ยอีกเบี้ยหนึ่งที่ตกนอกหั่วกระโหลกไม่นับว่า "ตาย" ผู้เล่นที่ทอยเบี้ยเข้าหั่วกระโหลกกระโดดตาหั่วกระโหลกคนเดียว

วิธีเก็บเบี้ยหั่วกระโหลกมี 2 วิธีคือ

1. วิธีหันหน้าหั่วกระโหลก ผู้เล่นคนหนึ่งตั้งตาฏ เอื้อมมือหยิบตัวทอยแล้วขึ้นขึ้น กระโดดลอยหลังกลับมายังตาหนึ่งแล้วออกนอกตากระโดด

2. วิธีหันหลังให้หัวกระโหลก ผู้เล่นกระโดดลงตาถูโดยกระโดดกลับหลังหัน  
หน้าออกตาหนึ่ง ต่อจากนั้น ผู้เล่นนั่งลง เอื้อมมือลอดระหว่างขาเก็บเบี้ยจากตากระโหลก  
แล้วยืนขึ้นกระโดดออกนอกตากระโดด

กฎเกณฑ์การเล่นกำหนดว่า ถ้าผู้เล่นทิ้งตุ๋นหลายตุ๋น หอยเบี้ยไม่เข้าตาหัว  
กระโหลกแม้แต่เบี้ยเดียว ผู้เล่นนั้น "ตาย" และต้องทิ้งเบี้ยไว้ตรงจุดที่หอยไป หากผู้เล่น  
กระโดดเหยียบเส้นหรือขยับเท้าหลังจากกระโดดลงตาแล้ว ผู้เล่น "ตาย" เช่นเดียวกัน

การกระโดดข้ามตา นอกจากกระโดดข้ามตาที่ตาที่ตนหอยเบี้ยลงแล้ว ผู้เล่น  
จะต้องกระโดดข้ามตาที่มีตัวหอยของผู้เล่นอื่นวางอยู่ โดยกฎเกณฑ์นี้ บางครั้งผู้เล่นจะต้อง  
กระโดดข้าม 3-4 ตาผู้เล่นส่วนมากมักจะกระโดดข้าม 2 ตาได้ ผู้เล่นโตชายาว อาจกระโดด  
ข้าม 3 ตาได้เมื่อเล่นคู่ หากผู้เล่นคนหนึ่งกระโดดข้ามได้ อีกคนหนึ่งกระโดดข้ามไม่ได้ ผู้เล่น  
คนหนึ่งอาจ "เข้า" ผู้เล่นในกระโดดแทน แต่ถ้างูกระโดดข้ามไม่ได้ กติกาการเล่นอนุญาต  
ให้เข้าตาใดตาหนึ่งสำหรับกระโดดลง เมื่อต้องกระโดดข้าม 3 ตา ผู้เล่นมักจะเข้าตาที่สอง  
เพื่อให้กระโดดข้ามง่าย กฎเกณฑ์การเล่นยังอนุญาตให้ผู้เล่นช่วยกันหยิบเบี้ยหอย ในกรณี  
ที่เบี้ยที่หอยไปของผู้เล่นอยู่ไกลเกินกว่าตนเองจะหยิบถึง แต่อยู่ใกล้ผู้เล่นอีกคนหนึ่งมากกว่า

ผู้เล่นที่เล่นจบถึงหัวกระโหลกเป็นคนแรกหรือคู่แรกเท่ากันได้ "บ้าน" ที่ตา  
แรกคือตาหนึ่งคู่ที่เล่นจบลำดับต่อไปได้ "บ้าน" ตาต่อ ๆ ไป ตามลำดับ

เมื่อได้ "บ้าน" ผู้เล่นเจ้าของบ้านได้รับสิทธิ์กระโดดลงตานั้นทั้งสองตา แต่ผู้  
อื่นไม่มีสิทธิ์กระโดดลง ต้องกระโดดข้ามยกเว้นจะ "เข้าบ้าน" เมื่อ "เข้าบ้าน" จากเจ้าของ  
บ้าน ผู้เข้าจะต้องเสียค่าเข้าโดยดูที่มือเขา ๆ ผู้เล่นตกลงอัตราค่าเข้าบ้านกันก่อน  
เล่น กลุ่มเล่นบ้านกลางส่วนมากคิดค่าเข้าที่ 10 ครั้ง

ผู้เล่นที่ได้ "บ้าน" มากหลังที่สุดชนะ ผู้แพ้ตกลงโทษโดยการตีมือเขา ๆ  
จำนวนที่ขึ้นอยู่กับจำนวนบ้านที่ผู้ชนะได้ ผู้เล่นตกลงกันก่อนเล่นว่าบ้านแต่ละหลังมีมูลค่าเท่าไร

ราคาบ้านมักจะเชยิบสูงขึ้นจากต่าหนึ่งไปยังต่าต่อ ๆ ไป ต่าหั่วกระโหลกจึงเป็นต่าสุกต่าย  
ราคาสูงสุก

การเลนตาเชยงบ้านกลางแบบเลนเดี่ยว เลนไค้ 2 วิธี่ กือ

วิธี่หนึ่ง ผู้เลนเลนคนเดี่ยวเตหอยเปี้ย 2 อัน นอกจากนี่ยังกระโคตเสมีอนกับ  
มีผู้เลน 2 คนเป็นกือ กือ เมื่อกะโคตถึงต่ากู่ กระโคตลง 2 ข่าที่ต่าข่ายเสมีอนเป็นผู้เล่นข่าย  
มือแลวกะโคตลง 2 ข่า ที่ต่าข่าวาเป็นผู้เล่นข่าวมือ เมื่อกะโคตกลับ กระโคตลง 2 ข่า  
ต่าข่าวมือก่อนแลวกึงกระโคตลง 2 ข่าต่าข่ายมือ

วิธี่ที่สอง ผู้เลน ผู้เลนเลนเดี่ยว หอยเปี้ย ๆ เดี่ยว เมื่อกะโคตถึงต่ากู่  
กระโคตข่าข่ายลงต่าข่ายแะกระโคตข่าข่าวลงต่าข่าวา

กฎเกณฑการเลนอื่น ๆ ส่าหรั้การเลนเดี่ยวทังสองวิธี่เหมือนกฎเกณฑการ  
เลนกู่

การเลนเปรี๊ยบเทียบ

ไทย : หั่วกระโหลก - บ้านโนนต่าลเสี้ยน

ต่าเชยง - ในหมู่บ้านอื่น 7 หมู่บ้านที่สุวิจัยเก็บข้อมูลเบ้องตน  
บ้านคลองประสงัก

มิดลอ เรือบินปีก - บ้านเกาะกลาง

เรือบิน - สะทังพระ (กรมทละทึกษา 2522 : 83 - 84)

หมากต่ากระโหลก ต่ากระโหลกของงคต่าหมาย ต่ากระโหลกตุ๊กต่า

- บ้านวาริชภูมิ

สักกะเตอะ ปราบกินเมืองเส้า - สบตุย

มาเลเปี้ย : Buat Ramah Batu, Tip-Tap-Toe (National

Unity Board of Malaysia 1976 : 73-79)

Tin Ho Pei (ทอยทัวเสง) (Fiddler 1971 : 370)

นิวซีแลนด์ : Hopscotch (Sutton-Smith 1959-136)

อเมริกา : Hopscotch (Brewster 1952 : 39-40)

### พฤติกรรมวิเคราะห์

ผู้เล่นตาเซียงเกงคือผู้เผลอกลอง ปราบเปรี้ยว กระโดดได้ไกลและมีมือ  
ทอยเบี้ยแม่นยำ ผู้เล่นที่กล้าเสียง เลือกเล่นมากหวักระโหลกโดยวิธีหันหน้าเข้าหาหัว  
กระโหลกและตองกระโดดดอยหลังออกนอกตา จำเป็นต้องใช้ความระมัดระวังเพิ่มขึ้นเป็น  
พิเศษ กระเลี้ยงจังหวะกระโดดให้ได้จังหวะ ไม่เหยียบลงบนเส้น

เมื่อเล่นตาเซียงถู กฎากัยการร่วมมือ รวมความสามารถ พยายามเอาชัยชนะ  
เหนือคู่ต่อสู้ กติกาเล่นจึงอนุญาตให้ผู้เล่นช่วยกัน กระโดดแทนกัน ทอยเบี้ยให้กัน ทำให้  
พฤติกรรมช่วย (succorance) ที่ผู้เล่นเกื้อกูลกันและกันกลายเป็นยุทธการเล่นที่ช่วย  
ให้ผู้เล่นมีโอกาสชนะสูงกว่าตาต่างคนต่างเล่น

## ตาอ๊ะเตะ

อายุการเล่น : ประมาณ 12 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : มากครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เล่น

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เล่นในกลุ่มเด็กชายหญิงวัยต่าง ๆ กัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : เศษกระเบื้อง เศษจานชามแตกแผ่นกลม ๆ หรือฝาไม้  
ของไหน่าปลา

## วิธีเล่น

ตาอ๊ะเตะเป็นการเล่นเดี่ยวและมีวิธีการตัดสินลำดับผู้เล่นก่อนหลังผู้ดกกับการ

## เล่นอื่น

ผู้เล่นแต่ละคนโยนเบี้ยไปยังตาหัวกระโหลก ผู้เล่นที่เบี้ยอยู่ใกล้จุดกลาง  
หัวกระโหลกที่สุดได้เป็นผู้เล่นคนแรก คนอยู่ถัดมาเป็นผู้เล่นคนที่สอง คนที่สามลำดับ

ผู้เล่นคนแรกโยนเบี้ยลงตาหนึ่ง เขย่งตาเดียวกระโดดข้ามตาหนึ่งไปยัง  
ตาสอง และตาสาม เมื่อถึงตาผู้มีวิธีการกระโดด 2 วิธีคือ อาจกระโดดลงสองขาขาซ้ายลงตา  
ซ้าย ขาขวาลงตาขวา หรือใช้วิธีลงขาทั้งคู่อีกขาข้างหนึ่งแล้วลงขาทั้งคู่อีกข้างหนึ่งเมื่อกระโดด  
กลับ เมื่อกระโดดกลับถึงตาหนึ่งเตะเบี้ยที่โยนไว้หันนอกนอกตากระโดด เป็นอันว่าจบการเล่น  
ตาหนึ่ง

วิธีเล่นตาอื่น ๆ เล่นเช่นเดียวกัน กติกาการเล่นกำหนดว่าผู้เล่นต้องกระโดด  
ข้ามตาที่มีเบี้ยผู้เล่นอื่นวางอยู่ ยกเว้นแต่เมื่อผู้เล่นหอยเบี้ยถึงตาหนึ่งจึงกระโดดตาเตะเบี้ยของ  
ตนเองได้ เมื่อเตะหากผู้เล่นพลาด บังเอิญกระโดดเหยียบเส้น เหยียบเบี้ยผู้เล่นอื่น เตะเบี้ย  
ผู้เล่นอื่น หรือเตะเบี้ยตนเองไปโดนเบี้ยผู้เล่นอื่น ผู้เล่นนั้น "ตาย" เมื่อเตะเบี้ยไปแล้ว  
หากเบี้ยบังเอิญตกตามเส้นหรือเบี้ยออกนอกตาให้ขยับกระโดดขึ้นหรือออกนอกตา ด้านข้างให้ขยับ  
กระโดดลง ผู้เล่น "ตาย" เช่นเดียวกัน

เมื่อทอยเบียร์ที่ตองการ หากเบียร์บังเอิญถูกเบียร์ผู้เล่นอื่นในตาถือว่า "ตาย"

เช่นเดียวกัน

เช่นเดียวกับการเล่นตาเขยง กติกาการเล่นซึ่งบังคับผู้เล่นกระโดดข้ามทั้งตาที่ตนเองทอยเบียร์ลงและตาที่เบียร์ของผู้เล่นอื่นทำให้บางครั้งผู้เล่นตองกระโดดข้าม 3 ตา หรือมากกว่านั้น เมื่อมีผู้เล่นมากกว่า 3 คนขึ้นไป แกติกการเล่นตาเตะไมอนุญาตให้มีการ "เข้า" ผู้เล่นตองพยายามกระโดดข้าม ยอม "ตาย" ผู้เล่นจะเข้าไตตองเมื่อตานั้นเป็นตา "บ้าน" ที่ผู้เล่นคนหนึ่งไคหลังจากที่เล่นจบถึงตาหัวกระโหลก เมื่อเข้าบ้านผู้เล่นตองเสียตาเข้าโดยการถูกตีมือตามอัตราที่ตกลงกันก่อนเล่น

ผู้เล่นคือผู้เล่นที่ไคบ้านมากที่สุดเช่นเดียวกัน การเล่นตาเขยง ผู้แพ้ถูกลงโทษทำนองเดียวกัน

การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ตาเตะ - บ้านโนนตาเสียน บ้านปากอ่างใน

ลูญิก - สะทิ้งพระ (กรมพลศึกษา 2522 : 89 - 91)

เรอีนจุด - บ้านเกาะกลาง

หมากตากระโหลกแถว - บ้านวาริชภูมิ

สั๊กกะเตาเข่าอู - สบตุย

นิวซีแลนด์ : Kick the Block (Sutton - Smith 1959 : 136-7)

พฤติกรรมวิเคราะห์

ผู้เล่นตาเตะใช้ทักษะความแม่นยำทั้งมือและเท้า ผู้เล่นที่มือแม่นยำจะพยายามทอยเบียร์ไหลงตาที่ตองการและในขณะเดียวกันพยายามไม่ให้ถูกเบียร์ผู้เล่นอื่น ผู้เล่นที่ตายอยู่ตานั้นมักจะใช้กลยุทธ์วางเบียร์กระจายคักไว้ ผู้เล่นที่ขย่าว กระโดดไกลไคเปรียบผู้เล่นอื่นเมื่อตองการกระโดดข้ามตามากกว่า 2 ตาขึ้นไป ทักษะการใช้ช่าอีกประเภทหนึ่งเมื่อเตะ คือพยายามไคกลยุทธ์วางแผนเตะเบียร์ออกตามเส้นทางที่เห็นว่าปลอดภัย ไม่มีเบียร์ผู้เล่นอื่นมาขวางข้างหน้าซึ่งอาจพลาดเตะเบียร์ไกลไปถูกไค หากบังเอิญเบียร์ที่ตองเตะนั้นอยู่ท่ากลางเบียร์อื่นหลายเบียร์ ผู้เล่นที่เล่นเก่งจะใช้วิธีไคปลายเท้าคอย ๆ เตะเบียร์ให้เขยิบออกไปจากจุดอันตราย ต่อจากนั้นจึงเตะออกตามแนวตรง

## ลิ่งชิงหลัก

อายุการเล่น : 85 +

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ปานกลาง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นในกลุ่มนักเรียนชายหรือ  
นักเรียนหญิงชั้นเดียวกัน

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงเล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 4 คน

อุปกรณ์การเล่น : เส้า 3 เส้าหรือมากกว่านั้นแล้วแต่จำนวนผู้เล่น

จำนวนเส้าคือจำนวนผู้เล่นลบหนึ่ง หากมีผู้เล่นมากกว่า

กว่า 8 คนขึ้นไป จำนวนผู้เล่นลบสอง เมื่อเล่นที่บ้าน

ใช้เส้าเรือนโตที่บ้าน เมื่อเล่นที่โรงเรียนเด็ก

นักเรียนใช้เส้าเพียงหลังคาจากในบริเวณโรงเรียน

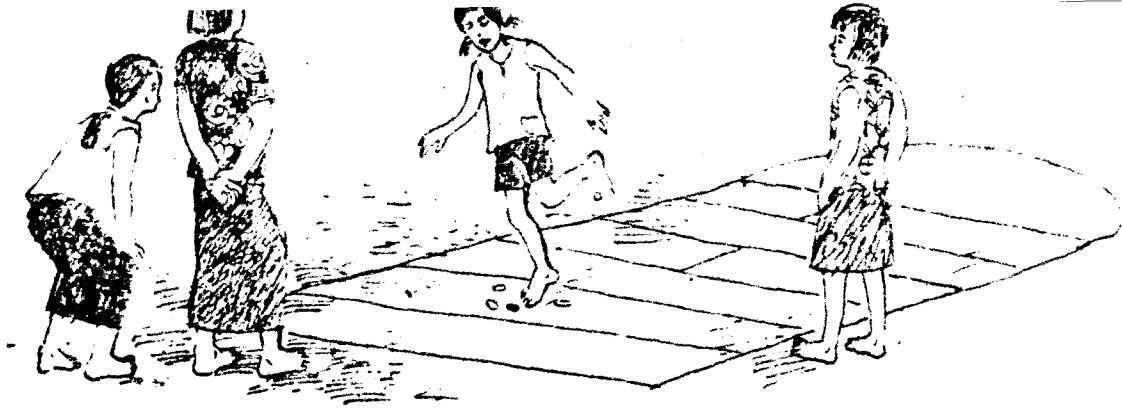
## วิธีเล่น

โดยกระบวนการเล่นก่อนเล่น "ยันยี" เลือกผู้เล่นคนหนึ่งเป็นลิ่ง เมื่อมีผู้เล่นมากกว่า 8 คน เลือกผู้เล่น 2 คน เป็นลิ่ง

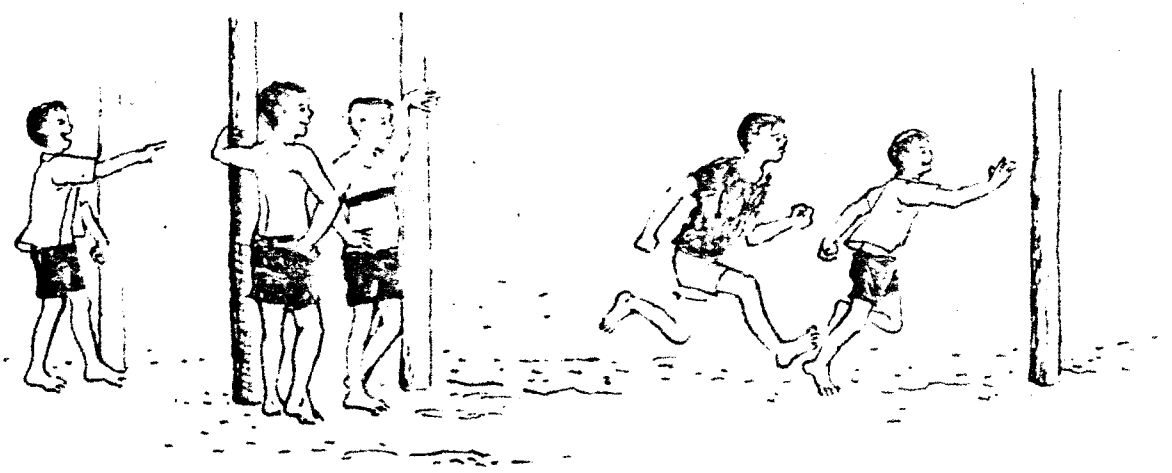
ผู้เล่นแต่ละคนยื่นเกาะเส้า ลิ่งยืนอยู่กลางวง ผู้เล่นที่เกาะเส้าวิ่งแลกเปลี่ยนเส้าที่เกาะลิ่งพยายามวิ่งเข้าเส้าที่เจ้าของวิ่งออก โดยเหตุที่จำนวนเส้าน้อยกว่าจำนวนผู้เล่น 1-2 เส้าเสมอ ทุกครั้งที่มีการวิ่งเปลี่ยนเส้าจะมีคนเล่นไม่มีเส้าเสมอ 1-2 คน คนที่ไม่มีเส้าเกาะนี้ก็จะกลายเป็นลิ่งตัวใหม่ ลิ่งกลางวงตัวใหม่พยายามชิงวิ่งเข้าเกาะเส้าทำนองเดียวกัน

## การเล่นเปรียบเทียบ

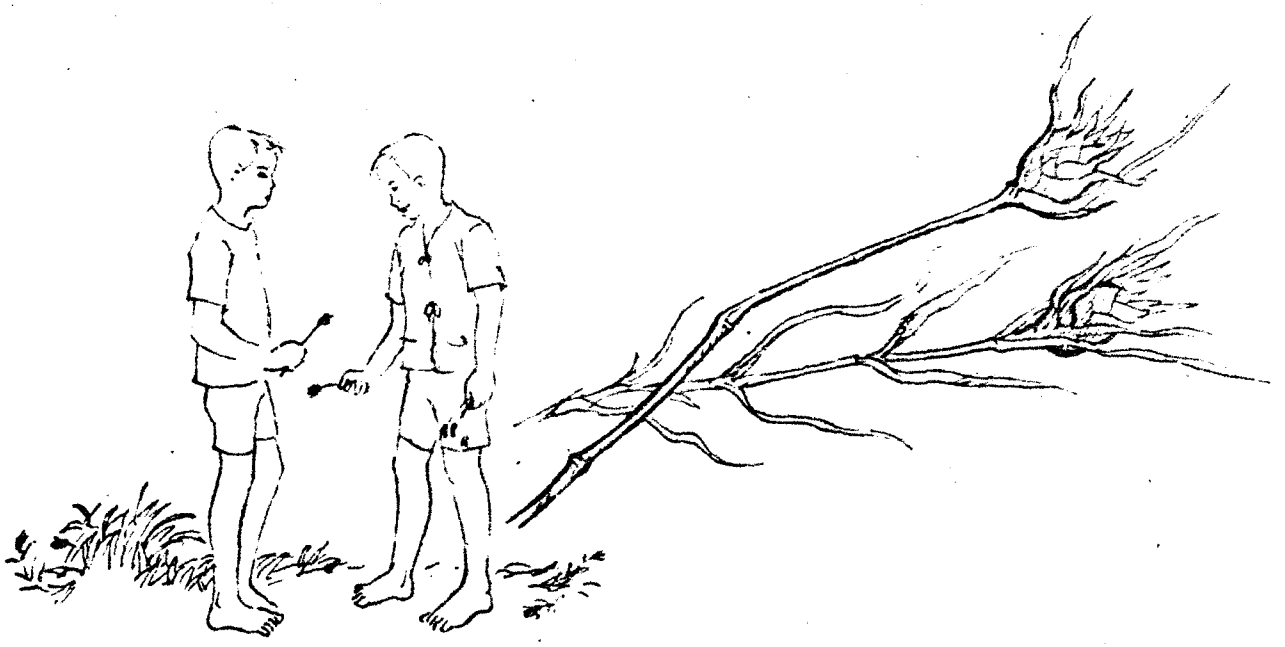
ไทย : ลิ่งชิงหลัก - ในหมู่บ้านอื่นทั้ง 8 หมู่บ้าน ที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเบื้องต้น  
เปลี่ยนเส้าหรือเปลี่ยนวง - สามย่าน (บันทึกฯ พลอยแก้ว 2519



ตาอึเตะ



ตั้งขี้หมัด





สิงจั้หลัก - บ้านวาริชภูมิ

แซกเส้า - สบคุด

หมาชิงเส้า - บ้านเกาะกลาง บ้านคลองประสังข์

มาเลเซีย : Burung Masuk Sangkar (ational Unity Board  
of Malaysia 1976 : 14)

นิวซีแลนด์ : Puss in the Corner (Sutton - Smith 1959 : 56)

อเมริกา : Puss Wants a Corner (Brewster 1953 : 151)

### พฤติกรรมวิเคราะห์

ผู้เล่นจะเสียท่าต้องเป็นลิงกลางวงหรือไม่ขึ้นอยู่กับดีเท่าวิ้งและความแคลวคล่อง  
ปราดเปรียวในการเปลี่ยนเส้า การแข่งขันทักษะเหล่านี้จึงเป็นการแข่งขันโดยตรงระหว่าง  
ผู้เล่นที่เป็นลิง และผู้เล่นที่เปลี่ยนเส้าว่าผู้ใดจะไวกว่า ผู้เล่นที่ชำนาญจะใช้กลยุทธ์แสร้งทำท่า  
เสมือนกับจะเปลี่ยนเส้ากับผู้เล่นคนหนึ่ง และเมื่อผู้เล่นลิงเบนความสนใจไปยังจุดนั้น จะรีบ  
เปลี่ยนเส้ากับผู้เล่นอีกคนหนึ่งโดยเร็ว

## ชายเตงโม

อายุการเล่น : 55 +

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ปานกลาง

ลักษณะการเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นในกลุ่มนักเรียนชายหรือหญิงชั้นเดียวกัน

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงเล่นด้วยกัน

แต่นิยมในกลุ่มเด็กผู้หญิงมากกว่า

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 4 คน

อุปกรณ์การเล่น : เส้าเรื่อน 1 เส้า

## วิธีเล่น

ผู้เล่นอายุมากที่สุด หรือโตที่สุดในวงรับบทเป็นคนชายเตงโม ผู้เล่นอายุถัดมา รับบทคนมือเตงโม ผู้เล่นอื่นเป็นเตงโม

ผู้เล่นทั้งหมดยกเว้นคนมือเตงโมนั่งกับพื้นเรียงแถว โดยที่คนชายเตงโมนั่งกอดเส้าเรื่อนอยู่หัวแถว เขี่ยขาไปข้างหน้า ผู้เล่นอื่น ๆ นั่งมือนด้านหลังเขี่ยขาไปข้างหน้าเช่นเดียวกัน และเกาะเอวผู้เล่นข้างหน้าไว้

คนมือเตงโมเข้ามาเจรจามือเตงโม "ชายเตงโมโใบละเท่าไร?"

"โใบละ 5 บาท" คนชายตอบ

คนมือเตงโมเดินเลือกเตงโมโดยใช้วิธีตีหัวผู้เล่นเป็นเตงโมแต่ละคนจากหัวแถวไปถึงปลายแถว เมื่อดึงคนสุดท้าย หรือเตงโมลูกสุดท้าย ผู้เล่นตีเตงโมแล้วกล่าวว่า

"ลูกนี้ตั้งปุ่ ๆ ดีไหนลองแลบลิ้นดูซิ"

ผู้เล่นคนสุดท้ายแลบลิ้น

"เตงดี ฉันทจะมือลูกนี้ละ" คนมือบอก

คนที่จับเอาผู้เล่นคนสุดท้ายพร้อมกับตั้ง พยายามตั้งผู้เล่นนี้ให้หลุดจากแถว  
เมื่อก็หลุดเท่ากับได้แดงโมลูกหนึ่ง เมื่อคนถือชื่อแดงโมหมดบ้านก็อาจบรอบ รอบต่อไป  
เปลี่ยนผู้สวมบท โดยคนถือสวมบทเป็นคนชาย คนชายรับบทเป็นคนถือ

การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ชื่อแดงโม - ท่าหลอม บ้านเกาะใหญ่

คีตกวีแดงโม - บ้านโนนตาลเสียน

กิ่งหมากแดงโม - บ้านวาริชภูมิ

นิวปีแลนด์ : Honey Pots (Sutton - Smith 1959 : 36)

พฤติกรรมวิเคราะห์

ลักษณะการเล่นสวมบทเห็นได้ชัดจากการที่ผู้เล่นทุกคนรับบทใดบทหนึ่ง ตั้งแต่  
บทคนถือแดงโม คนชายแดงโม ไปจนถึงลูกแดงโม การเล่นชายแดงโมฝึกออกกำลังกล้ามเนื้อ  
เนื้อแขน ผู้เล่นชายแดงโมและลูกแดงโมจะร่วมมือกันพยายามจับเอาตัวและกันไว้ให้มั่น  
กันไม่ให้คนถือดึงออก แต่การแข่งขันกำลังแบบประชิดตัวอาจกล่าวได้ว่าเป็นการประลอง  
กำลังระหว่างคนถือกับผู้เล่นแดงโมที่ถูกต้อง ผู้ถือชื่อเป็นผู้เล่นอายุมาก เป็นลำดับที่สองในวง  
เล่นจะตั้งผู้เล่นคนสุดท้ายในแถวออกได้โดยที่มีกำลังมากกว่า โดยที่การจัดลำดับนี้ของผู้  
เล่นสวมบทแดงโมในกลุ่ม เล่นที่บ้านมักจะนั่งเรียงกันตามลำดับวัย ผู้เล่นอายุน้อยที่สุดอยู่  
ปลายแถว ความสนุกของการเล่นชายแดงโมอยู่ที่การสวมบท การเจรจาโต้ตอบ แม้แต่  
ผู้เล่นแดงโมที่ถูกดึงก็จะหัวเราะอย่างสนุกสนานขณะถูกดึง แสดงว่าเด็กไม่ถือว่าการประลอง  
กำลังมีความสำคัญมากนัก

## ทอดเต

อายุการเล่น : 2 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : น้อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เล่น  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เล่นในกลุ่มเด็กทั้งชายและหญิง  
วัยต่าง ๆ กัน

อุปกรณ์การเล่น : ผ้า 1 ผืนเป็นเต

## วิธีเล่น

ผู้เล่น 2 คน ส่วนมากเด็กผู้ชายคนหนึ่ง เด็กผู้หญิงคนหนึ่งรับบทสามีภรรยา  
ผู้เล่นอื่นรับบทเป็นปลา การเล่นที่บ้านมักเล่นในห้องหรือที่ระเบียง มุมส่วนหนึ่ง สมมติให้  
เป็นบ้านของคู่สามีภรรยา

สามีบอกภรรยาว่าจะไปทอดเตแล้ว แยกเตออกจากบ้านไป  
ที่อีกมุมหนึ่งของห้องหรือระเบียงจึงสมมติว่าเป็นแม่น้ำ ผู้เล่นสวมบทปลาตกลง  
ไปกลานมา สมมติว่าว่ายน้ำ

สามีนักทอดเตโยนเตลง พยายามให้เตตกลงกลุ่มที่ระหะผู้เล่นเป็นปลาฝั่งว่าย  
น้ำ(กลาน)นี้ ปลาที่จับได้แต่ละตัวจะนำไปพักไว้ที่มุมหนึ่ง เมื่อจับปลาได้หมด นักทอดเตจึง  
กลับบ้านพร้อมกับปลาที่ทอดได้

ที่บ้าน สามีภรรยาทำท่าช่วยกันตีไฟต้มน้ำในหม้อ เสร็จจากรักษาหารีอันว่าจะ  
เอาปลาทำอาหารอะไร ในที่สุดตกลงกันว่าบางตัวจะต้ม บางตัวจะแกง บางตัวจะทอด ขณะที่  
ที่สามีภรรยาปรึกษาหารีกันนั้น ปลาคืนนี้ สามีภรรยาช่วยกันตามจับ ผู้เล่นรับบทปลา 2 คน  
สุดท้ายที่ถูกจับ ถึงแม้จะเป็นผู้หญิงทั้งคู่ ใ้รับสิทธิ์เป็นสามี ภรรยาในการเล่นรอบต่อไป

การเล่นเปรียบเทียบ

ขาดข้อมูล

พฤติกรรมวิเคราะห์

ผู้เล่นสมทบสามี่ใช้ความแม่นยำและความไวแข่งกับความเคลวคล่องว่องไว  
ของผู้เล่นส่วมทบปลา เมื่อสามี่ภรรยาตามจับปลาที่หนีการเล่นแปรรูปเป็นการวิ่งเล่นไล่จับ  
ประลองฝีเท้าการวิ่ง ความสนุกในการเล่นทอดเตเกิดจากทั้งการเล่นไล่จับ และการเล่น  
ส่วมทบ บทเจรจาระหว่างสามี่ภรรยาซึ่งผู้เล่นส่วมทบทั้งคู่อัดขึ้นเองนั้น ได้ก่ดัดแปลงขยาย  
ความตามความชำนาญมากน้อยในการเล่นส่วมทบบาทของผู้เล่นคู่สนั้น

## ชนไก่

อายุการเล่น : ประมาณ 40 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : น้อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) เล่นเฉพาะในกลุ่มนักเรียนชาย  
(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เล่นในกลุ่มเด็กผู้ชาย

จำนวนผู้เล่น : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไม่มี

## วิธีเล่น

ผู้เล่นสวมบทไก่ชน ผู้เล่นหญิงของ ๆ ทั้งหมดเข้าหากันมือทั้งสองซ้อนประสาน  
ใต้เข่าไก่ชนกระโดดเข้าหากัน พยายามชนใหญ่ต่อสู้ล้มลง ผู้ลงเป็นฝ่ายแพ้

## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ชนไก่ - บางจาก  
สปป.ลาว

นิวซีแลนด์ : Cockfighting (Sutton - Smith 1959 : 146)

## พฤติกรรมวิเคราะห์

จากวิธีการเล่นจะเห็นว่าชนไก่เป็นการแข่งขันปลุกกำลังตัวต่อตัว โดยที่ผู้เล่นที่มี  
กำลังแรงมากที่สุดมีโอกาสเป็นผู้ชนะเลิศ ลักษณะการสวมบทเข้ามาเป็นส่วนประกอบโดยให้ผู้เล่น  
ที่ต่อสู้กันสมมติตนเองเป็นไก่กระโดดเข้าตีเข้าชนกัน

## วัฒนธรรมสัมพันธ์

การเล่นชนไก่เลียนแบบจากที่ทำการเล่นชนไก่ของผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นที่นิยมในหมู่ผู้ชาย  
และบางครั้งผู้ดูบางคนลงเงินพนันไก่ตัวที่คิดว่าจะชนะ เพื่อเป็นการแข่งขันระหว่างหมู่บ้าน ชื่อเสียง  
ของหมู่บ้านเข้ามาเป็นส่วนประกอบเพิ่มขึ้น เกียรติยศของหมู่บ้านจะสูงขึ้น หากไก่จากหมู่บ้านนั้นชนะ

## ตีโก

อายุการเล่น : 85 +

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : น้อยครั้ง

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เล่น

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เด็กทั้งชายและหญิงเล่นด้วยกัน

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : ปมหญ้าแพรกเป็นโก ไม่จำกัดจำนวน

## วิธีเล่น

เลือกลำดับผู้เล่นก่อนหลังตามวิธี "ย่นยี่"

ผู้เล่นถือโกปมหญ้าแพรก ผู้เล่นที่ใดเล่นก่อนใช้ปมหญ้าแพรกของตน ตีปมหญ้าแพรกของผู้เล่นอีกคนหนึ่ง พยายามตีโดยแรงให้ปมหญ้าขาดซึ่งภาษาการเล่นเรียกว่า หักคอโกโดยที่ไม่ให้คอโกของตนเองหักขาดตามด้วย

หากหักคอโกถูกต้องสำเร็จ ผู้แพจะต้องถือโกออกมาอีกตัวหนึ่งให้ตี หากตีพลาดหักคอโกถูกต้องไม่ได้ หรือคอโกของตนเองหลุดขาด ผู้ตีแพ้ ผู้เล่นอีกคนหนึ่งเป็นคนตี

การเล่นผลัดกันตีตามกติกาตั้งกล่าวจนผู้เล่นคนหนึ่งหมดตัวโก เป็นผู้แพ้

## การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : ตีโก - ทานลอม บางจาก บ้านเกาะใหญ่ บ้านปากอ่าง

- หมู่บ้านชายแดนห้วยขวาง (นันทกา พลอยแก้ว 2519 : 41)

นิวซีแลนด์ : Soldiers (Sutton - Smith 1959 : 118)

## พหุติกรรมวิเคราะห์

การเล่นตีโกแข่งขันตัวต่อตัวโดยที่ผู้เล่นจะหักคอโกฝ่ายตรงกันข้ามได้ จะต้องตีทั้งแรงและแม่นยำ และรู้จักใช้ยุทธวิธีตรงจุดที่เปราะที่สุด คือจุดติดตัวโก ผู้เล่นที่โกถูกตี ถ้ามีประสบการณ์การเล่นมานาน ถูกหักคอโกและได้หักคอโกมามากจะเริ่มรู้สึกยุทธคือ ถือโกขึ้นให้ตีโดยถือปลายก้านสุดเพื่อว่าเวลาถูกตีจะได้มีก้านหญ้ายาวให้สะท้อนตามแรงตี และรับแรงตีน้อยกว่าเมื่อถือติดตัวโก หากผู้เล่นทั้งคู่เล่นชำนาญ รู้จักกลยุทธ์ดังกล่าวดี จะมีการตกลงกันก่อนเล่นว่า อนุญาตให้ถือโกไม้ต่ำกว่าเท่านั้น ๆ นี้

## ทายคำ

อายุการเล่น : 2 ปี

จำนวนครั้งที่สังเกตการเล่น : ไม่มีโอกาสเห็น

ลักษณะกลุ่มเล่น : (กลุ่มเล่นที่โรงเรียน) ไม่เล่นที่โรงเรียนระดับ

ประถมศึกษาบ้านกลาง

(กลุ่มเล่นที่บ้าน) เล่นกันเฉพาะระหว่างเด็ก 2 คน

ซึ่งเรียนโรงเรียนรัฐบาลระดับมัธยมศึกษาในจังหวัด

จำนวนผู้เล่นอย่างน้อย : 2 คน

อุปกรณ์การเล่น : ไม่ใช่

## วิธีเล่น

เลือกคำที่ผู้เล่นก่อนหลังตามวิธี "ยื่นยี่"

ผู้เล่นที่ได้เล่นคนแรกเอ่ยคำภาษาไทยคำหนึ่งพร้อมกับให้คำแปลภาษาอังกฤษ

หรือเอ่ยคำภาษาอังกฤษแล้วให้คำแปลภาษาไทย เช่น

house แปลว่า บ้าน

ผู้เล่นคนต่อไปจะต้องคิดคำขึ้นมากำหนึ่งซึ่งมีเสียงคล้องกับคำ "บ้าน" และให้

คำแปล เช่น

ราน แปลว่า store

ผู้เล่นคนแรกตอบโดยให้คำคล้องกับ "store" เช่น

snore แปลว่า กรน

ผู้เล่นคนที่สองอาจตอบว่า

ฝน แปลว่า rain

ผู้เล่นคิดคำตอบกลับไปกลับมา จนในที่สุดผู้เล่นคนหนึ่งจน คิดคำตอบที่คล้องจอง

ไม่ได้ ผู้เล่นผู้นั้นแพ้



การเล่นเปรียบเทียบ

ไทย : พายดำ (Many Hass 1944 : 301-4)

พฤติกรรมการวิเคราะห์

ผู้เล่นทายคำแข่งกันความรู้ด้านศัพท์ภาษาอังกฤษ จึงเล่นในเฉพาะกลุ่มเด็กที่  
เรียนรู้ภาษาอังกฤษแล้วในระดับมัธยมศึกษา การเล่นส่วนมากห้ามใช้พจนานุกรม ยกเว้น  
แต่ในกรณีที่ผู้เล่นเพิ่งเริ่มเรียนภาษาอังกฤษได้เพียง 1-2 ปี เมื่อเล่นในกลุ่มเด็กมัธยม  
ศึกษาชั้นสูง วิธีการเล่นอาจใช้วิธีที่ยากขึ้นโดยมีการกำหนดเวลาที่จะต้องคิดคำให้ได้ หาก  
หมดเวลาแล้ว ไม่สามารถคิดออกถือว่าแพ้

ชื่อการเล่น	ความทักษะประสาทสัมผัส				กลยุทธ์				โชค	การสังเกต	ความสวยงาม
	ทีม	คู่	ตัวต่อตัว	หนึ่งต่อมาก	ทีม	คู่	ตัวต่อตัว	หนึ่งต่อมาก			
1. จำใจ											
2. จำเขยิบ											
3. แมงมุม											
4. คบและ											
5. อีตัก											
6. ชีคเขียน											
7. ลูนางเขาทอง											
8. เลือตกตั้ง											
9. หมากซอส											
10. หมากกิน											
11. หมากขาม											
12. นำเตา											
13. ผสมสีบ											
14. จักกะหลุม											
15. หมากเก็บ											

ชื่อการ์ตูน	ความทักษะประสาสัมพันธ์				กลยุทธ์				โชค	การร่วมบท	ความสวยงาม
	ทีม	คู่	ตัวต่อตัว	หนึ่งต่อมาก	ทีม	คู่	ตัวต่อตัว	หนึ่งต่อมาก			
16. หมากตะเคียบ											
17. ทายสี่											
18. เป่ากบ											
19. ลูกช้าง											
20. หมากดาบ											
21. ตาเขยง											
22. ตาตะ											
23. ลิงชิงหลัก											
24. ชายแดงโม											
25. ทอดแห											
26. ชนไก่											
27. ตีไก่											
28. ทายกำ											
29. คำทายอะไรเอ่ย											
รวม	0	3	17	2	0	3	19	2	6	12	0

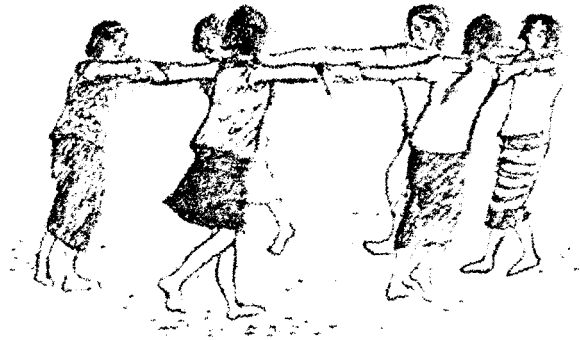
#### 4 : การเล่นไม่แข่งขัน

เมื่อเด็กบ้านกลางรวมกลุ่มกันเล่น เด็กไม่ได้ใช้วิธีการเล่นที่ประกอบด้วยกฎเกณฑ์กติกา การเล่นกำหนดแน่นอนตายตัวเสมอไป และความสนุกสนานของการจับกลุ่มเล่นก็มีได้อยู่ที่การแข่งขันซึ่งชัยชนะเหนือคู่ต่อสู้เป็นประการสำคัญ

เมื่อเล่นแข่งขันประลองกำลังความสามารถกันจนเหนื่อยล้า หรือเมื่อเกิดอารมณ์สนุกก็อยากเล่นอะไรที่ง่าย ๆ สบาย ๆ เด็กบ้านกลางจะชวนกันเล่นการเล่นประเภทไม่แข่งขันซึ่งไม่มีกติกาการเล่นตายตัว ไม่มีกำหนดระยะเวลาเล่นหรือสถานที่เล่น เล่นได้ง่าย ไม่เกิดอารมณ์เครียดผิดหวังเหมือนดังที่เล่นแข่งขันบางครั้ง สำหรับเด็กวัยก่อนเข้าเรียน ช่วงระยะเวลากลางวันที่มี ๆ ไปโรงเรียน เด็กเหล่านี้มักจะรวมกลุ่มกันเล่นการเล่นไม่แข่งขันซึ่งไม่มีวิธีการเล่นสลับตัวร้อนและรู้จักวิธีการเล่น

การเล่นไม่แข่งขันของเด็กบ้านกลางประกอบด้วยรูปแบบเนื้อหาต่าง ๆ กัน เรียนรู้ฝึกความสามารถต่างกัน และใช้อุปกรณ์การเล่นต่างชนิดแล้วแต่ชนิดการเล่นและแล้วแต่ว่าเด็กที่เล่นในกลุ่มจะนำแนวคิดสร้างสรรค์มาประดิษฐ์หลักเพลงในรูปแบบใดหรือมากน้อยเพียงใด การเล่นบางอย่างเล่นแบบเรียบง่าย ไม่โลดโผน และเมื่อจับกลุ่มเล่นที่ใดก็เล่น ณ สถานที่นั้นจนเลิก ในการเล่นบางอย่าง เด็กจะกระโดดโลดเต้นเคลื่อนที่จากสถานที่หนึ่งไปยังอีกสถานที่หนึ่ง แต่ไม่ว่าจะเป็นการเล่นลักษณะใด เด็กบ้านกลางก็สนุกสนานเพลิดเพลินกับวิธีการเล่นแบบไม่แข่งขัน ไม่น้อยกว่าการเล่นแบบแข่งขัน

ในลานเล่นที่โรงเรียน นักเรียนชั้นโต ๆ นิยมเล่นเทกะทะซึ่งมีการเคลื่อนไหวโลดโผนกว่าการเล่นอื่นและมีการเสียศูนย์กลางเป็นลักษณะประกอบ วิธีเล่นเทกะทะ ผู้เล่นยืนจับวง จับมือกันและกันไว้ให้แน่นแล้ววิ่งหมุนไปรอบ ๆ พร้อมกับเพิ่มความเร็วให้สูงขึ้น ๆ จนในที่สุดผู้เล่นคนหนึ่งจะมันงงเสียศูนย์กลาง สะดุดขาตนเองหรือวิ่งไม่ทัน ถูกเหยียดล้มลง เท่าที่สังเกตเห็นในลานเล่น ผู้เล่นที่ล้มนั้นจะรีบลุกขึ้น เข้าจับวงใหม่และส่งเสียงร้อง หัวเราะอย่างสนุกสนานต่อไปกับเพื่อน ๆ พร้อมกับวิ่งหมุนวงอีกครั้งแล้วครั้งเล่า การเล่นเทกะทะนี้เปรียบเทียบกับ



လှေကား



လမ်းပျံ

ถือว่าเป็นการเล่นเดียวกันกับการเล่นนาฬิกา (ทาจลอม บางจาก บ้านเกาะใหญ่ บ้านเกาะกลาง คลองประสังค์) การเล่นนาฬิกาหมุน (สามยาน) การเล่นสำเเทรทหม้อขาว (บ้านโนนตาลเสี้ยน) และการเล่นวงเวียน (บ้านปากอ่างใน)

การเล่นอีกชนิดหนึ่งที่นิยมเล่นเมื่อมีผู้เล่นหลายคนคือ เสือฟุ้งใต้ วิธีเล่น ผู้เล่นจับมือกันเป็นแถวต่อ ๆ กันไป ต่อจากนั้นผู้เล่นคนหนึ่งจะเป็นผู้หัวแถว ปลายแถว หรือกลางแถวก็ได้ จะยกมือที่ประสานกันนั้นขึ้นเป็นประตูลงสำหรับให้ผู้เล่นอื่นวิ่งลอดลูกที่เป็นประตุนั้นไม่มีการเลือกด้วย กระบวนการก่อนเล่นแบบการเล่นแข่งขัน ลูกเล่นใดคนใดคนอยากรับประตูลงจะรับยกมือที่ประสานกันนั้น หากประตูลอยปลายแถว ผู้เล่นที่อยู่ปลายแถวอีกปลายหนึ่งเป็นผู้นำแถว ดึงแถวทั้งแถวออกวิ่งลอดประตูลอด แต่หากประตูลอยระหว่างกลางแถว ผู้เล่นปลายแถวทั้งสองปลายวิ่งนำแถวเข้าลอดพร้อมกัน บางครั้งอาจมีประตูลอด 2 ประตูลอดกลางแถว ในกรณีนี้ผู้เล่นปลายแถวดึงแถวลอดประตูลอดที่อยู่ใกล้ที่สุด ผู้เล่นอีกปลายแถวหนึ่งวิ่งลอดประตูลอดที่อยู่ไกลตัวเช่นเดียวกัน ผู้เล่นที่รับประตูลอดมักจะเป็นผู้เล่นที่มีประสบการณ์การเล่นมานาน รู้จักวิธีเล่น เพราะเมื่อผู้เล่นปลายแถววิ่งดึงทั้งแถวลอดประตูลอดนั้น ผู้เล่นรับประตูลอดยังคงจับมือประสานต่อกับผู้อื่นในแถว เมื่อผู้เล่นในแถวถูกดึงลอดถึงลำดับผู้เล่นรับประตูลอดการลอดตาม ผู้เล่นประตูลอดจะปล่อยมือที่ประสานกับลูกเป็นประตูลอดไม่ได้ หากแต่คงหมุนตัวลอดใต้แขนตนเองโดยเร็ว ผู้เล่นที่ไม่ชำนาญ ไม่รู้จักวิธีหมุนหรือหมุนช้าเกินไป จะถูกดึงบิดแขนต้องปล่อยมือหากไม่ต้องการให้แขนเคล็ด การเล่นเสือฟุ้งใต้นี้ ผู้วิจัยพบจากการสำรวจเก็บข้อมูลเบื้องต้นว่า เล่นกันหลายหมู่บ้านโดยมักเรียกการเล่นนี้ว่า เสือฟุ้งใต้ (บ้านทับน้ำ บ้านขยาย บ้านสูง บ้านปากอ่าง ทาจลอม บ้านเกาะใหญ่)

การเล่นอีกชนิดหนึ่งซึ่งเด็กบ้านกลางเรียกว่าสามขาบาง อีกสามหัวบ้าง เป็นการกระโดดไปกระโดดมาในลานเล่น การเล่นนี้เล่นได้ทั้งเมื่อมีผู้เล่นหลายคนหรือน้อยคนแต่คงไม่ต่ำกว่า 2 คน วิธีเล่น ผู้เล่นจับคู่เทียบระดับความสูงให้ใกล้เคียงกันคู่ละ 2-5 คน ผู้เล่นที่เป็นคู่หนึ่งหลังให้กันและยกขาเข้าขึ้นเกี่ยวกัน ต่อจากนั้นผู้เล่นกระโดดเคลื่อนที่พร้อม ๆ กัน โดยพยายามไม่ให้ขาที่เกี่ยวข้องในวันนั้นหลุดจากกัน เมื่อเล่นคู่ 4 คน หรือคู่ 5 คน กระโดด

ไต่ถามว่า เพราะผู้เล่นหลายคน ประสานจังหวะกระโดดให้พร้อมกันไต่ถามว่า เด็ก  
 บ้านกลางเรียกการเล่นนี้ว่า อีกาสามหัว เมื่อมีผู้เล่นหลายคู่นางเล่นและจับคู่ 3 คน  
 บางหมู่บ้านที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเบื้องต้น เรียกการเล่นนี้ว่า ซ่างสามหัว (ท่ากลม บาน  
 เกาะใหญ่ บางก็เรียกการเล่นนี้ว่า หมาคิดเก้ง (บ้านปากอ่าง) การเล่นรูปแบบเดียว  
 กันนี้เล่นในมาเลเซียใช้ชื่อว่า Cak kek kaki Ayam (National Unity  
 Board of Malaysia 1976:17)

การเล่นที่เรียกว่า แครทาม เหมาะสำหรับกลุ่มเล่นที่มีผู้เล่นโตบ้างเล็ก  
 บ้างเล่นด้วยกันดังเช่นลานเล่นที่บ้าน ผู้เล่นโตที่สุด 2 คน แต่ละคนใช้มือขวาจับข้อพับ  
 แขนซ้าย มือขวาจับข้อพับมือขวาของผู้เล่นอีกคนหนึ่งหรือผู้เล่นตัวเล็กกว่าผลัดกันขึ้น  
 นั่งแครทาม คนหามเดินไปรอบ ๆ การเล่นแครทามเป็นที่นิยมในกลุ่มเด็กผู้ชายพอ ๆ กับ  
 การปล้ำกันเล่นสนุก ๆ ไม่มีการชกต่อยเตะกันจริงจัง โดยตั้งใจจะให้อีกฝ่ายหนึ่งเจ็บ

การเล่นอีกจำนวนหนึ่งใช้อุปกรณ์การเล่นประกอบ ตามประเพณีการเล่น  
 ดั้งเดิมของเด็กบ้านกลางรุ่นก่อน ๆ เด็กคิดประดิษฐ์อุปกรณ์การเล่นทุกอย่างด้วยตนเอง  
 ทั้งสิ้น อุปกรณ์การเล่นที่เด็กต้องซื้อ มิได้ประดิษฐ์ขึ้นเองเป็นผลของการเผยแพร่วัฒนธรรม  
 สมัยใหม่รวมทั้งการเผยแพร่วัฒนธรรมการเล่นจากเมืองมาสู่ชนบท ในช่วงปี พ.ศ.  
 2512-2513 ที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลศึกษา มีการซื้อวาวสำเร็จรูปมาเล่น เด็กเล็ก ๆ ใ้ได้รับลูก  
 บอลยางที่ผู้ใหญ่ซื้อมาให้เล่น และเด็กในครอบครัวหนึ่งเล่นแบดมินตันโดยที่ที่ถนนโตปั้งเรียน  
 โรงเรียนมัธยมศึกษาในตัวจังหวัดเรียนวิธีการเล่นชนิดนี้จากโรงเรียนและนำมาสอนน้อง  
 ที่บ้าน วิธีเล่นแบดมินตัน ในกลุ่มพี่น้องครอบครัวนี้ยังเล่นในรูปแบบการเล่นไม่แข่งขัน ต่าง  
 ฝ่ายต่างตักกลับไปกลับมาโดยไม่มีกติกา ไม่มีกรรมการนับคะแนนและไม่มีตาข่ายชิงกลางลาน  
 เด็กครอบครัวอื่นและลานเล่นอื่นซึ่งไม่มีลูกขนไก่และไม่แบดมินตันซึ่งต้องซื้อราคาแพงซึ่งไม่  
 เล่นการเล่นนี้ สำหรับว่าวนั้นสภาพการเล่นแตกต่างกัน เมื่อถึงหน้าวาวเจ้าเองรวนกาเต  
 ด้วนใต้ของหมู่บ้านมักจะซื้อวาวราคาถูกจากในเมืองมาขาย ประมาณ 10 ที่ก่อนหน้านั้น

เด็กผู้ชายบ้านกลางแต่ละคนทำวาวเล่นด้วยตนเองนับตั้งแต่เหล่าโครง ซึ่งโครงและปิดกระดาษ เด็กรุ่นปัจจุบันมีทัศนคติว่าวที่ชายมีราคาอยู่ในชายที่ตนพอจะซื้อหาได้ การซื้อวาวเล่นสะดวกสบายกว่าที่จะต้องหาลำไม้มาทำเหล่าทำโครงซึ่งปิดกระดาษซึ่งเสียเวลานาน ประเพณีการทำวาวเล่นด้วยตนเองจึงขาดตอนจากประเพณีดั้งเดิมของเด็กรุ่นก่อน ๆ

สำหรับการเล่นอื่นที่ต้องใช้อุปกรณ์การเล่น เด็กบ้านกลางยังคงรักษาประเพณีเดิมติดประติษฐานอุปกรณ์การเล่นด้วยตนเองจากวัสดุธรรมชาติ ๆ ที่หาได้ภายในหมู่บ้านบาง ในบริเวณโรงเรียนบาง บริเวณวัดบาง หรือเป็นของที่ใหญ่ทิ้งแล้วบาง วัสดุธรรมชาติ ไร้คาและของทิ้งแล้วเหล่านี้เด็กใช้แนวคิดสร้างสรรค์ ใช้จินตนาการติดประติษฐาน ตัดแปลง กลายเป็นของเล่นมีค่า ชวนเล่นสำหรับเด็ก

ทุกวัน เมื่อถึงเวลาหยุดพักรับประทานอาหารกลางวันโรงเรียนรัฐบาล วัดใหญ่-จอมปราสาท จะมีคนขายไอศกรีมแท่งปั่นรดขายไอศกรีมจากตัว เมืองข้ามสะพานมาขาย ในบริเวณโรงเรียน ซึ่งวันไหนอากาศร้อนอบอ้าวคนขายยิ่งขายไอศกรีมได้มาก เด็กที่รับประทานไอศกรีมหมดแล้วจะเก็บไม้เสียบไอศกรีมไว้ เมื่อเก็บได้ครบ 4 อันจะได้เครื่องเล่นชุดหนึ่ง โดยนำไม้เสียบไอศกรีม 3 อันมาวางซ้อนกันเป็นรูปสามเหลี่ยมแล้วใช้ยางรัดปลายนี้ต่อกันเข้าด้วยกัน ไม้อีกอันหนึ่งทำเป็นไม้ยิงโดยร้อยต่อเส้นยางรัด 2 เส้น เข้าด้วยกันแล้วพันรัดปลายเส้นยางรัดเส้นหนึ่งเข้ากับปลายไม้ยิง วิธียิง คือไม้ยิงในมือขวา ถือมุมตัวยิงสามเหลี่ยมมุมหนึ่งควมนิ้วชี้และนิ้วหัวแม่มือมือซ้าย เกี่ยวปลายเส้นยางรัดของไม้ยิงเข้ากับมุมสามเหลี่ยมนี้แล้วยิงปล่อยตัวยิงสามเหลี่ยมออกไปแบบยิงหนึ่งสะตึก วิธีเล่น อาจยิงให้บินในแนวขนานไปข้างหน้าหรือขึ้นสูงไปในอากาศ ผู้เล่นที่ชำนาญจะสามารถยิงให้บินไปข้างหน้าแล้วบินกลับมาหาผู้ยิงได้แบบมุมมาแรงของออสเตอร์เลีย การเล่นยิงตัวสามเหลี่ยมอาจกล่าวได้ว่าเป็นรูปแบบใหม่ที่คิดแปลงมาจากการเล่นยิงหนึ่งสะตึก

เด็กที่รู้จักประติษฐานคิดค้น จะสามารถประติษฐานอุปกรณ์การเล่นได้นานาชนิดจากวัสดุที่หาได้ภายในหมู่บ้าน เด็กบ้านกลางนำเชือกเก่า ๆ ที่ผู้ใหญ่ทิ้ง ยาว 6 ฟุต มาใช้เป็นเชือก



สำหรับกระโดดเดี่ยวหรือกระโดดคู่ แหกๆ ขาดๆ ไซ้ทอดเตไม่ไค้แล้ว เก็บมาหยอกคลอง  
กึ่งไม้ทำเป็นชิงช้านั่งเล่นไครมไม้ กานไม้ซี่ที่ผู้ใหญ่โยนทิ้ง เอามาเสียบกลางเส้นยางรัด  
2 เส้น ซึ่งร้อยต่อกัน แลวตั้งโดยไพลายทั้งสองคลองนิ้วหัวแม่มือของเท็กดูเล่นชิงนั่งงอขา  
อยู่กับพื้น ผู้เล่นจะเล่นปังกั้นโดยตั้งเส้นยางรัดเส้นที่สามที่ผูกติดกลางไม้ซี่ค

กะลามะพร้าวที่ผู้ใหญ่โยนทิ้งจากกริ้วสามารถนำมาคิดแปลงเป็นอุปกรณ์การเล่น  
ได้เช่นกัน เด็กบ้านกลางไซ้เชือกร้อยตา 2 ตา ไต่กะลามะพร้าว ปลายหนึ่งจมดงขมิให้แน่น  
ไต่กะลา ต่อจากนั้น เล่นเดินกะลาโดยยื่นเหยียบบนกะลาทีบเชือกระหว่างนิ้วเท้าและมือทั้งสอง  
ถือปลายเชือกขณะเดินกะลาจังหวะมือจังหวะเท้าก้าวเดินให้เข้ากัน การเดินกะลานั้นเล่น  
กันแพร่หลาย หมู่บ้านอื่น ๆ เช่นกัน (หาดลอม บ้านเกาะใหญ่ บางจาก สะทิงพระ) เด็กบาง  
หมู่บ้านเรียกเดินกะลาว่ากึ่งกง (บ้านโนนตาลเสียน) บางก็เรียกชื่อตามเสียงกะลาที่ถูกลีบ  
เดินไปว่า กุกกับ (บ้านปากอ่าง)

แม่เต้สัตว์ พืชพันธุ์ ต้นไม้ ใบไม้ เมล็ด ผลที่มีอยู่ในธรรมชาติก็อาจนำมาคิดแปลง  
เป็นเครื่องเล่น เด็กบ้านกลางที่เดินดอม ๆ หายของเล่นไปในหมู่บ้าน เมื่อถึงหน้าคนตอยตั้ง  
ออกเมล็ดจะเลือกเก็บเมล็ดสีเข้ม ๆ ดำ ๆ ซึ่งแสดงว่าแก่เต็มที่ เมื่อกลับถึงบ้านโยนเมล็ด  
ตอยตั้งนี้ลงดูข้างบ้านหรือโยนลงขั้นน้ำ สักครูเมล็ดจะแตก ยิงเมล็ดเล็ก ๆ ข้างในกระเด็น  
ออก ส่งเสียงเปาะเปะมองดูแลวนาสนุกไปอีกแบบหนึ่ง

แต่ละวัน เมื่อถึงช่วงน้ำลด ภูข้างบ้านนี้ยังเต็มไปด้วยปลูเสฉวนจึงบางครั้งเด็ก  
บ้านกลางจะจับมาเป็นกู่ ๆ สำหรับเล่นปูชักกะเยอ วิธีเล่นใช้เชือกผูกกลางตัวปูข้างละหนึ่ง  
ตัว ต่อจากนั้นวางปูทั้งกู่ลงบนพื้นดินคนละข้างใหญ่ต่างตัวต่างเดิน ดูว่าตัวไหนจะเดินลาก  
อีกตัวหนึ่งข้ามเส้น จากกู่เดียวกันนี้ เด็กที่มีหัวศิลป์ชอบนั้นจะชูดินมาใช้ปั้นเป็นตัวสัตว์ ผลไม้  
และปลายฤดูฝนถึงหน้าน้ำลดเด็กผู้ชายมักจะทำปลาที่ติดค้างอยู่ตามภูตามบึง จับมาได้  
ชวตให้กักกันบ้าง บางก็เอาใส่ชวดตั้งติดกัน ดูสีปลาที่เปลี่ยนสีเมื่อเห็นปลาอีกตัวหนึ่งในชวดติดกัน

เด็กผู้หญิงที่มีฝีมือทางการจักสาน การพับ บางครั้งนั่งเล่นไ้ตรมไม้พับกระดาษ เป็นรูปหัวหมู รูปตะกร้า นก ตะกร้อ เลื้อ กวาง เก้ง เรือ และเรือมีเลื้อห้อยตากแดดหนึ่งของ เรือ เมื่อเปรียบเทียบกับศิลปะการพับกระดาษของญี่ปุ่นซึ่งเป็นศิลปะของผู้ใหญ่ มีรูปแบบ วิธีการพับต่าง ๆ กันสลับซับซ้อนและเป็นทั้งศิลปะและการฝึกสมาธิ ศิลปะการพับกระดาษของเด็กบ้านกลางเป็นศิลปะแบบง่าย ๆ ใช้กระดาษชนิดใดก็ได้สำหรับพับ จะเป็นกระดาษห่อของ กระดาษหนังสือพิมพ์เก่า ๆ ก็ได้ กระดาษสมุดทำกำรบ้านเก่า ๆ ก็ได้ สำหรับต้นมะพร้าวที่ ชาวบ้านกลางทุกบ้านปลูกเพื่อเก็บผลใช้เนื้อประกอบอาหาร ใช้กาบเป็นเชื้อติดไฟ และก้านที่ ริคิใบออกมารวมกันเป็นไม้กวาด เด็กใช้ใบมะพร้าวเป็นวัสดุประดิษฐ์ของเล่น ที่ ๆ ผู้หญิงที่มีฝีมือทางการจักสาน จะสานใบมะพร้าวเป็นนาฬิกา เป็นตัวตะขาบ เป็นกั้งหั้น ตะกร้อ ปลา และนก ที่ที่สานจะได้รับความเพลิดเพลิน ความภาคภูมิใจจากผลงานที่สำเร็จรูปตามที่ ต้องการ น้อง ๆ ที่นั่งดูที่สานได้เรียนรู้ และที่สาน น้องที่เล็กมากยังเด็กเกินกว่าที่จะสนใจ เรียนรู้ ได้ผลประโยชน์เป็นผู้ไ้เล่นปลา นกและตะกร้อดังกล่าว จากการสังเกตดูการจักสาน นี้ ครั้งหนึ่ง เมื่อสานเสร็จ ผู้ที่จะใช้ก้านมะพร้าวขมวดปมปลายก้านร้อยปลาและตะกร้อมส่ง ใ้หน้องเล็ก 2 คนเล่น น้องเล็ก 2 คนนี้ถือพวงปลา พวงตะกร้อวิ่งเล่นรอบ ๆ อยู่ชั่วครู่ก็เบื่อ คนโตเปลี่ยนวิธีเล่น ทิ้งพวงปลาลงกระจายบนดินพร้อมกับร้อง "ปลาเต็มแม่น้ำ ปลาเต็มแม่น้ำ" ต่อจากนั้น หยิบก้านที่ร้อยพวงปลานั้นมาพร้อมกับร้อง "ปลาติดเบ็ด ปลาติดเบ็ด" น้องคนเล็ก เปลี่ยนแบบพับบ้าง แต่โดยเหตุที่ไม่มีพวงปลา มีแต่พวงตะกร้อ จึงร้อยตะกร้อหลาย ๆ ลูกเป็น พวงเขาควายกัน พร้อมกับเดินร้อง "ชายตะกร้อมจะ ชายตะกร้อ"

แน่นอนอย่างยิ่ง เด็กในฉากที่บรรยายได้รับจินตนาการการเล่นดังกล่าวจาก ฉากชีวิตจริงที่ได้เห็นภายในหมู่บ้าน จากฉากที่ ๆ เล่น ตกปลา ริมแม่น้ำ ฉากคนขายผักขาย ปลา หวานขาย และพายเรือมาขายริมหน้าบ้าน

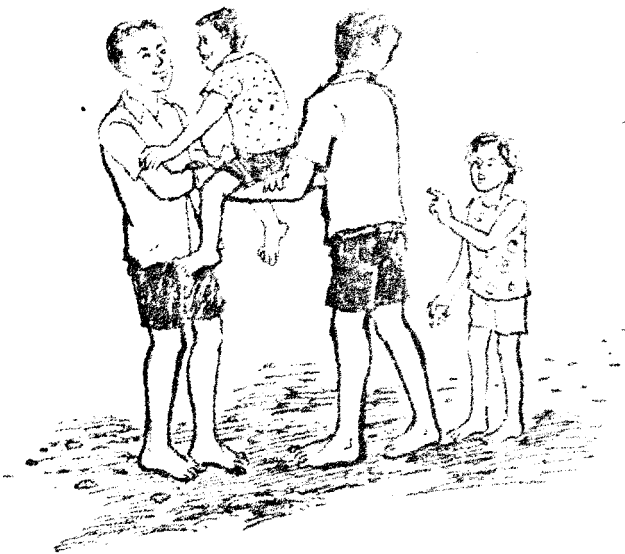
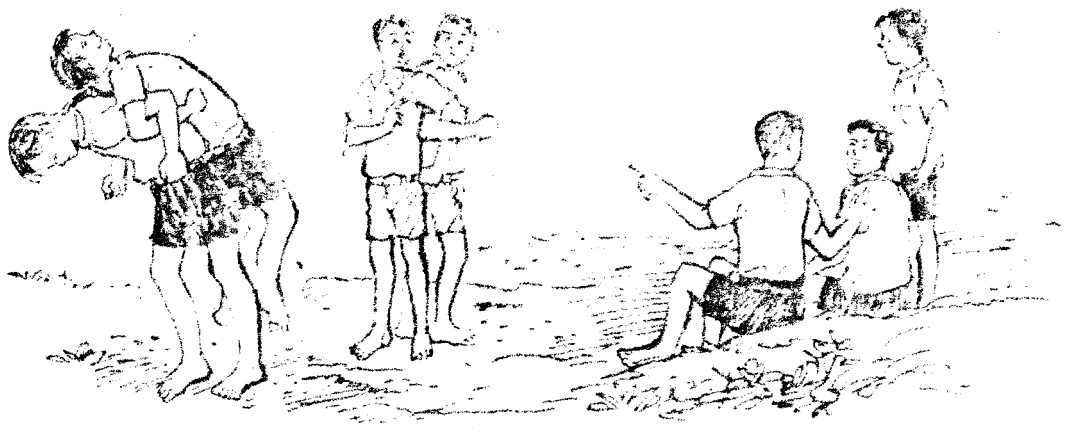
จากริมน้ำยังเป็นที่มาของการเล่นตักหลังของเด็กบ้านกลาง วิธีเล่นตักหลัง เด็ก 2 คน ยืนหันหลังชนกันแขนคล้องกัน เมื่อถึงจังหวะผู้เล่นคนหนึ่งร้อง "น้ำขึ้น" ผู้เล่นอีกคนหนึ่ง

จะโด่งกมตัวลง ยกผู้เล่นคนที่ร้อง "น้ำขึ้น" ขึ้นจากพื้นเมื่อผู้เล่นนั้นร้อง "น้ำลง" จึงยึดตัวตรงตามเดิมวางผู้เล่นที่ร้องลงบนพื้น

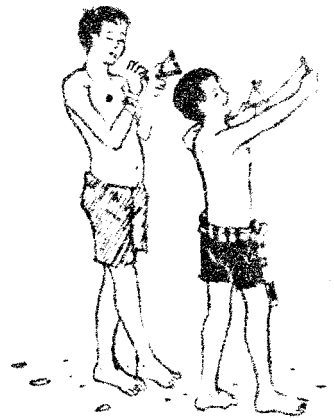
การเล่นอีกชนิดหนึ่งที่เด็กบ้านกลางได้จินตนาการฉากในแม่น้ำคือ การเล่นเรือทอง วิธการเล่น ผู้เล่นนอนคว่ำลงบนพื้นเป็นแถวยาว จับขาต่อ ๆ กันไป ถ้าเล่นในกลุ่มพี่น้องวัยต่าง ๆ กันที่ตนได้อยู่หัวแถว น้องคนเล็กสุดหางแถว ผู้เล่นหัวแถวใช้มือและแขนดึงตัวเคลื่อนไปตามพื้นพร้อมกับลากแถวเคลื่อนตามไป ผู้ถือการเลนนี้อาจเป็นผู้หญิงอายุ 12 ปี ในครอบครัวหนึ่ง ผู้ถือการเลนนี้อาจพูดการเลนนี้อีกโดยเลียนแบบฉากโง่งงเรื่องที่เห็นตามไปมาชาวบ้านผู้หนึ่ง วันละหลาย ๆ ครั้ง เด็กแต่ละคนจะประกาศตนเองว่าเป็นเรือชนิดใด จากเรือยาว ไปเรือเล็ก เรือชนไม้ลวก ไปจนถึงเรือจาก เรือพื้น ฯลฯ ซึ่งล้วนแล้วแต่เริ่มเรือก็เกิดโดยเห็นดวงลงตามหนาบานทั้งสิ้น

แถบเวลาที่ไม่ว่าจะริ้วทิวใดที่เห็นในแม่น้ำก็อาจนำมาดัดแปลงเป็นการเล่นได้เช่นกัน เด็กบ้านกลางอาจจั่วชื่อน้ำคลุมทั่ว นอนราบกับพื้นพร้อมกับใช้เท้าคุนพื้นให้ตัวเขยิบเคลื่อนที่ไปข้างหน้าเลียนภาพสุนัขเฝ้าลอยน้ำ เวลาเย็นขณะอาบนำว่ายนน้ำเล่นหนาบาน เด็กที่อายุต่างมีเกาะเส็งงทำเป็นสุนัขเฝ้าลอยตัวให้ส่วนหลังเท่านั้นโผล่เหนือน้ำให้เพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ ได้หัวเราะสนุกสนานพากันว่ายนน้ำนี้ พร้อมกับร้อง "หมาเนา หมาเนา"

การเล่นอีกชนิดหนึ่งซึ่งเลียนจากประสบการณ์ที่สะท้อนอารมณ์เด็กแต่เด็กนำมาแสดงบทบาทในการเล่นคือ เล่นครูนักเรียน การเล่นนี้ เด็กเล่นที่บ้านไม่เล่นที่โรงเรียนให้ครูเห็น เด็กคนหนึ่ง ส่วนมากที่อายุมากที่สุดในช่วงเล่น รับบทเป็นครู แสร้งสั่งใหนองซึ่งรับบทนักเรียน ทำเลข นักเรียนก็จะแสร้งทำเลขขอหนึ่งบนกระดาษแล้วส่งให้ครู ครูดูเลขที่ทำส่งแล้วก็กระดาษให้แก่เด็กนักเรียนที่สมมติว่าทำเลขถูก แต่นักเรียนที่สมมติว่าทำเลขผิดต้องแบมือให้ครูตีด้วยไม้บรรทัดเป็นการลงโทษ เมื่อเล่นการเลนนี้นี้ ทั้งผู้เล่นครูและผู้เล่นนักเรียนจะหัวเราะสนุกสนาน แต่ทางด้านจิตวิทยา นอกจากเป็นการเรียนรู้โดยการเลียนแบบอย่างของครูนักเรียนแล้ว อาจมองการเล่นครูนักเรียนนี้ว่าเป็นการระบายความเครียดและสิ่งที่สะท้อนอารมณ์วิธีหนึ่ง (catharsis)



๑  
แคร์ทอน



๒  
บิงสามเหลี่ยม

การเล่นแบบอื่นที่เลือนพฤติกรรมของผู้ใหญ่ได้แก่ การฝึกเล่นยิงเป้า ใช้นินไม้ทำขึ้นเอง หัวหน้าครอบกว้างบางครอบกว้างมีปืนสำหรับป้องกันตัวและครอบกว้างนี้เพราะเมื่อ 20 ปีก่อนหน้านั้น เคยมีโจรเข้าปล้นหมู่บ้านและจับหัวหน้าครอบกว้าง 3 ครอบกว้างไปเป็นตัวประกัน นาน ๆ ครั้ง เจ้าของปืนจะยอมยิงตีความหมายพร้อมกับการประกาศให้รู้ว่าชาวบ้านหมู่บ้านนี้มีปืนป้องกันตัว เด็กผู้ชายยังชอบตกปลา และตกปู ใช้นันเบ็ดซึ่งหาทำได้ง่าย แม่แตงก็เรียนชั้นประถมศึกษาทำเองได้จากต้นไม้ลวกผูกเชือกติดเบ็ด หากโชคดีตกได้ปลาขนาดรับประทานได้ก็เท่ากับได้ช่วยครอบกว้างหาอาหารมื้อเย็นวันนั้น หากได้แต่ปลาตัวเล็ก ๆ จะเก็บไว้สำหรับเป็นเหยื่อล่อตกปู การตกปูมักจะมีพี่ชายวัย 15-16 ปี เป็นหัวหน้ากลุ่ม เป็นผู้สร้างแรวดักปู หรือผู้ใหญ่ช่วยสร้างให้ น้องชายเป็นผู้ติดตามเป็นผู้ช่วย เรียนรู้วิธีวางแรวดัก เรียนรู้วาสดานที่ใดเหมาะสำหรับวางแรว และเรียนรู้วิธีการสังเกตวาปูเข้าแรวแลวหรือยังไม่เข้า

ที่ตั้งหมู่บ้านบ้านกลางริมแม่น้ำ ปลุกฝังให้เด็กบ้านกลางรักชีวิตที่ผูกพันอยู่กับแม่น้ำ เด็กในครอบกว้างที่พ่อหรือพี่ชายขับเรือยนต์โยงเรือมักชอบติดตามไปกับเรือระหว่างหยุดภาคเรียน เด็กคนหนึ่งซึ่งพ่อแม่มีอาชีพโยงเรื่อนำลั้งนำปลาไม่จำจามาวางคว่า ใช้นันปูตอกพวงมาลัยรดเก่า ๆ ติดกับลั้งแลวนั่งหมุนพวงมาลัยไปมาเลียนแบบพ่อถือพายเรือ และเช่นเดียวกับเด็กหมู่บ้านริมน้ำอื่น ๆ เด็กบ้านกลางชอบเล่นพายเรือ แต่โดยเหตุที่เรือบ้านกลางส่วนมากเป็นเรือยนต์ เรือฉลอม หรือเรือสำปั้น สำหรับขนส่งน้ำปลาซึ่งเด็กนำมาขายเล่นไม่ได้ เด็กบ้านกลางจึงมีโอกาสน้อยที่จะเล่นเล่นพายเรือ เมื่อเปรียบเทียบกับเด็กหมู่บ้านริมคลองซึ่งมีเรือพายแทบทุกบ้าน ระหว่างหยุดภาคเรียนครั้งหนึ่ง เด็กบ้านกลางคนหนึ่งติดตามพ่อแม่โยงเรือเข้ากรุงเทพฯ เมื่อกลับมาหมู่บ้านนำโฟม ซึ่งหุ้มระเบิดและซื้อมาราคาเพียง 10 บาท มาเล่นเป็นเรือพายหน้าบ้าน แต่ที่เล่นสนุกมากที่สุดคือ หลาย ๆ คน แข่งกันปั่นขึ้นนั่งบนเรือจนเรือล่ม หลังจากนั้นช่วยกันพลิกเรือขึ้นแล้วแข่งกันปั่นกลับขึ้นเรืออีก

การเล่นที่เด็กวัยก่อนเข้าเรียนชอบเล่นมากที่สุดชนิดหนึ่งในเวลากลางวัน ที่ ๆ ยังไม่กลับจากโรงเรียน คือ เล่นหม้อข้าวหม้อแกง วัสดุประกอบการเล่นคือ กะลามะพร้าว เป็นหม้อ เป็นจานเป็นชาม ใบไม้ นำมาทำเป็นผัก เมล็ดกระดิ่งเป็นข้าว และดินเหนียวเอามาปั้นเป็นลูกชิ้น หากมีผู้เล่นหลายคน การเล่นหม้อข้าวหม้อแกงจะกลายรูปเป็นการเล่นชายของ โดยเด็กผู้หญิงเล่นเป็นคนขาย เด็กผู้ชายและเด็กเล็ก ๆ เล่นเป็นคนซื้อ ใช้กระดาษหรือใบไม้แทนเงิน หมูบ้านบางกลางบางวันมีกวยเตี๋ยว เรือแจวมาขายริมหน้าหมู่บ้าน ผู้วิจัยสังเกตเห็นการเล่นชายของครั้งหนึ่งเด็กที่รับบทผู้ชาย เล่นขายกวยเตี๋ยวใช้เปลือกหอยเสียบปลายไม้สั้น ๆ เป็นช้อน มีทรายปนน้ำในกระปุกตั้งฉายแทนกระเทียมเจียวที่หน้าใบไม้ ดอกเฟื่องฟ้าเป็นเส้นกวยเตี๋ยวและเนื้อหมู ปรงชายคนซื้อใส่ชามกะลา ผู้ซื้อที่ต้องการซื้อกลับบ้านจะได้รับกวยเตี๋ยวหรือใบตองผูกเชือกกล้วย หรือใส่ถุงพลาสติกกระดาษแข็ง เช่นการขายกวยเตี๋ยวจริง ๆ เด็กอีกกลุ่มหนึ่งเล่นชายของ นำลูกตะกุนจากวัดข้างบ้านมาผ่านเปลือกเจียนเป็นจานเป็นหม้อ เนื้อลูกตะกุนข้างในจั่ววางเรียงบนจานขายเป็นขนม การเล่นหม้อข้าวหม้อแกง เล่นชายของเด็กบ้านกลางเล่นตลอดปี ไม่มีหน้าเล่นดังการเล่นอื่นบางชนิด

การเล่นที่เป็นการเลียนแบบพิธีกรรมของผู้ใหญ่ เด็กบ้านกลางมักจะเล่นหลังจากที่ได้เห็น ได้เข้าร่วมพิธีกรรมเหล่านั้น เมื่อเด็กนำเอาพิธีการเหล่านั้นมาเล่นเลียนแบบเท่ากับเป็นการสร้างความบันเทิง ความรื่นเริงที่ใคร่รับมาเล่นสนุกซ้ำอีก ระยะเข้าพรรษาเด็กบ้านกลางนิยมเล่นบวชนาค ให้เด็กผู้ชายคนหนึ่ง ซื่อเด็กผู้ชายอีกคนหนึ่งเป็นนาค เด็กคนอื่นทั้งชายและหญิง เข้าแถวถือของเลียนขบวนญาติพี่น้องและเพื่อนของนาคคือ เครื่องอัฐบริขาร เข้ายบวนเดินเวียนรอบโบสถ์พร้อมกันโห่ 3 รอบ เด็กบางคนเลียนบทบาทนักดนตรี ทำท่าเลียนท่าตีกลอง โทนใช้ปากร้องเลียนเสียงโทน บางก็เลียนเสียงฉาบ เสียงแตร บางคนเป็นคนรำเดินเตี

เดือนมกราคมเป็นหน้าเล่นลิเก เดือนนั้นเป็นเดือนที่มีงานวัดประจำปีทั่ววัดประจำหมู่บ้าน เมื่อตุลิกที่วัดกลับมา เด็กจะเล่นเล่นลิเกกันเองบ้าง รุ่นผู้ใหญ่เล่าว่า สมัยเด็กเล่น

ลิเก ผู้เล่นสวมชุดสาธยายในระพราว และนักดนตรีที่กลองทำจากกระปุกซึ่งปากด้วยผ้า  
เก่า ๆ ใช้ดินเหนียวยึดขอบนอกตาให้ตึงและใช้ไม้เคาะผสมนำหาค่าให้หน้ากลองเกิดเสียง  
ดังเวลาที่ งานแต่งงานในหมู่บ้านให้จินตนาการแก่เด็กซึ่งนำขบวนขันหมากเจ้าสาวมาเล่น  
เล่น เป็นที่สนุกสนานซ้ำอีกครั้งหนึ่งเช่นกัน

จากการบรรยายการเล่นเลียนแบบพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้ใหญ่ หึ่งทางคาน  
การทำงานประกอบอาชีพและทางคานพิธีกรรม จะเห็นว่าในแต่ละช่วงตอนแรกของการเล่น  
การเตรียมหาวัสดุสิ่งของมาเลียนแบบสิ่งของที่ผู้ใหญ่ใช้ในสถานการณ์จริง ๆ ให้ใกล้เคียงที่  
สุด ทำทลายความสามารถและให้ความสนุก ตื่นเต้นแก่เด็กแต่ละคนลงมือเล่น จากจินตนา  
การของเด็ก เมล็ดกะถินกลายเป็นเมล็ดข้าว เกษไม้ กิ่งไม้กลายเป็นคาบวาววับแสนคม  
ที่พระเอกใช้สู้ปราบตัวโกงในลิเก การเล่นจะสนุกมากขึ้นเพียงใดขึ้นอยู่กับแนวทริเริ่ม  
และแรงจินตนาการของเด็กผู้เล่น

ข้อสังเกตอีกประการหนึ่งคือ การเล่นไม่แข่งขันของบ้านกลางจำนวนประมาณ  
ครึ่งหนึ่งเด็กสามารถนั่งเล่นอยู่คนเดียวได้โดยไม่จำเป็นต้องมีเพื่อนเล่น การเล่นจำนวนนี้  
ประกอบด้วยวิธีเล่นง่าย ๆ และเมื่อไม่มีการแข่งขัน จึงไม่จำเป็นต้องมีผู้เล่นฝ่ายตรง  
กันข้าม นอกจากนี้โครงสร้างการเล่นที่ไม่สลับซับซ้อนยังช่วยให้เด็กวัยก่อนเข้าเรียนซึ่ง  
อายุน้อย ทักษะยังไม่พัฒนาสูงพอสำหรับเล่นการเล่นแข่งขันได้ดี ได้มีโอกาสเข้าร่วมเล่นการ  
เล่นประเภทไม่แข่งขันได้อย่างเต็มที่อาจกล่าวได้ว่า สำหรับเด็กโต การเล่นไม่แข่งขันช่วย  
เพิ่มจำนวนการเล่นทำให้มีการเล่นมากขึ้นเพื่อวาระต่าง ๆ กันมากขึ้น สำหรับเด็กวัยก่อน  
เข้าเรียน การเล่นไม่แข่งขันมีบทบาททั้งในด้านให้ความบันเทิงเพลิดเพลินและเป็นก้าวแรก  
ของการฝึกฝนพัฒนาความสามารถก่อนการก้าวเข้าสู่วัยเล่น การเล่นแข่งขันซึ่งจำเป็นต้อง  
ใช้ทักษะ ความชำนาญ และไหวพริบ ประกอบมากขึ้น ต้องใช้พัฒนาการทางร่างกายและ  
สติปัญญาสูงขึ้น

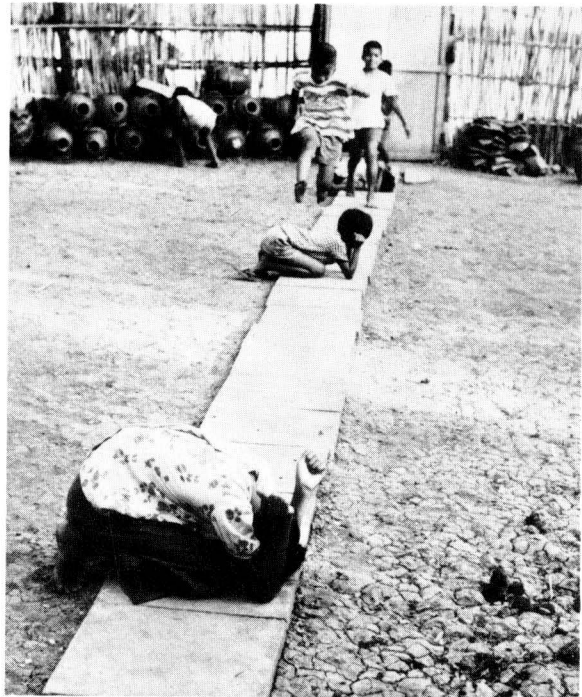
ขกเว้นการเล่นเรือพวงและแบดมินตัน การเล่นทุกชนิดที่บรรยายมาเป็นที่รู้จัก  
คุ้นเคยในกลุ่มเด็กบ้านกลางทุกคน ข้อมูลการเล่นที่บรรยายเป็นหลัก ฐานแสดงให้เห็นแนวคิด  
ริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กบ้านกลางที่นำมาใช้ในวันธรรมการการเล่น ด้วยอัจฉริยะดังกล่าว ไม่  
ทองสงสัยเลยว่เด็กบ้านกลางคิดประดิษฐ์การเล่นขึ้นเองได้นานาชนิด เพื่อความสนุก เพลิดเพลิน  
เพลินจากการเล่น อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยไม่อาจกล่าวได้ว่า การบรรยายการเล่น ณ ที่นี้ผู้วิจัย  
ได้บรรยายการเล่นที่เด็กบ้านกลางเล่นได้ครบทุกชนิด การเล่นบางอย่างผู้วิจัยอาจไม่มีโอกาส  
เห็น การเล่นบางอย่างเด็กอาจคิดเล่นขึ้นตรงเดี่ยวและไม่เคยเล่นซ้ำอีกซึ่งกล่าวโอกาสไม่ได้  
เห็นครั้งนั้นก็ไม่มีโอกาสเห็น ทั้งเช่นเด็กคนหนึ่งถือเชือกเส้นหนึ่งวิ่งเข้าไปข้างหน้า หัวเราะ  
อย่างสนุกสนานพร้อมกับร้องประกาศ "งู! งู! "

---





การเล่นโพงพาง



การเล่นเสือข้ามห้วย



การเล่นไม้แคะ

การเล่นแมงมุม



การเล่นจิ้งกะหลุม



การเล่นขายของ



บรรณานุกรม

นันทกา พลอยแก้ว

- 2519 การละเล่นของเด็ก เด็กตึกแถวสามย่านเปรียบเทียบกับเด็กในชุมชน  
ชายดาน หมู่บ้านวัฒนาภิวัตน์ อักษรศาสตร์ เล่มที่ 10 หน้า 33-35

สำรวย เฟื่องหนู

- 2511 วิกิใหญ่จอมปราสาท รวมเรื่องเก่าเกี่ยวกับจังหวัดสมุทรสาคร  
อเนก พยัคฆ์พันธ์ : 87-96 พระนคร : หางหุ้นส่วนจำกัดไทย  
สงเคราะห์ไทย

วรรณีย์ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน

- 2521 บ้านวัดเก่าและการละเล่นของเด็ก วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีที่ 2 ฉบับที่ 3 หน้า 125-141

Andrew, Peter

- 1972 Games People Play. American Heritage 23 (4)  
: 64-79.

Ben-Amos, Dan

- 1969 Analytical Categories and Ethnic Genres.  
Genre 2(3) : 275-301.

Brewster, Paul G.

- 1952 Children's Games and Rhymes. The Frank C.  
Brown Collection of North Carolina Folklore  
1 : 29-219.  
Durham : Duke University.

- 1953 American Nonsinging Games. Norman :  
University of Oklahoma.
- Caillois, R.  
1961 Man, Play, and Games. New York : Free  
Press of Glencoe.
- Eng Seok Chee  
1980 Games of Singapore. Country Report  
Presented at the First ASEAN Seminar of  
Traditional Games and Sports, Bangkok,  
1-28.
- Department of Physical Education  
1979 Collection (field work), and Comparative Study of  
Malay and Non-Malay Games and Ceremonies  
in Southern Part of Thailand. Bangkok :  
Ministry of Education.
- Fidler, Richard  
1971 Some Games in Konowit Bazaar. Saravak  
Museum Journal 19(38-39) : 331-346.
- Foster, R.F.  
1927 Foster's Complete Hoyle : An Encyclopedia  
of Games. New York : Fredrick A. Stokes.
- Goldstein, K.S.  
1971 Strategy in Counting Out : An Ethnographic

- Folklore Field Study. The Study of Games.  
Avedon, Elliott M. and Brian Sutton-Smith :  
167-178. New York : John Wiley & Sons.
- Haas, Mary  
1964 Thai Word Game. Language in Culture and Society. Hymes, Dell edit : 301-304. New York : Harper & Row.
- Huizinga, Johan  
1950 Homo Ludens : A Study of the Play Element in Culture. Boston : Beacon.
- Mequi, Aparicio H.  
1980 Philippine Traditional Games and Sports.  
Country Report Presented at the First ASEAN  
Seminar of Traditional Games and Sports,  
Bangkok, 1-5.
- National Unity Board of Malaysia  
1976 Permainan Masa Lapang Malaysia. 3 vols.,  
Kuala Lumpur.
- Newell, William Wells  
1903 Games and Songs of American Children. New York.
- Piaget, Jean  
1962 Play, Dreams and Imitation in Childhood.  
New York : W.W Norton & Company.

Piaget, Jean and Barbel Inhelder

1969      The Psychology of the Child. New York :  
Basic Books.

Roberts, John M., Malcolm J. Arth and Robert R. Bush

1959      Games in Culture. American Anthropologist  
61 : 597-605.

Sutton-Smith, Brian

1959      The Games of New Zealand Children. Folklore  
Studies 12. Berkeley and Los Angeles :  
University of California.

---

รายชื่อเอกสารทางวิชาการของมูลนิธิโครงการตำราฯ (ที่จัดพิมพ์แล้ว)

- (1) เอมมาลัย ราชภัฏหารักษ์ : พัฒนาการเกษตรกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมไทย  
พ.ศ. 2435 - 2475  
: เอกสารทางวิชาการหมายเลข 2/001(พฤศจิกายน 23)
- (2) ลำพรรณ นวมนุญลีอ : สิทธิและหน้าที่ของสตรีตามกฎหมายไทย  
: เอกสารทางวิชาการหมายเลข 2/002(พฤศจิกายน 23)
- (3) พิชรินทร์ เข้มสมบูรณ์ : การปฏิรูปกฎหมายของประเทศไทยตั้งแต่ พ.ศ.  
2411 - 2470  
: เอกสารทางวิชาการหมายเลข 2/003(ธันวาคม 23)
- (4) ทวงเพชร สุรัตน์กวีกุล : เปรียบเทียบผลงานของเสนาบดีกระทรวงเกษตรราธิการ  
พ.ศ. 2435 - 2475  
: เอกสารทางวิชาการหมายเลข 2/004(มกราคม 24)
- (5) ชัมพูนุท นาสีร์กัช : บทบาทของที่ปรึกษาชาวต่างประเทศในรัชสมัยพระ-  
บาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว  
: เอกสารทางวิชาการหมายเลข 2/005(กุมภาพันธ์ 24)
- (6) อัจฉรา กาญจนมัย : การฟื้นฟูพระพุทธศาสนาในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น  
พ.ศ. 2325 - 2394  
: เอกสารทางวิชาการหมายเลข 2/006(มีนาคม 24)
- (7) วิภาลัย ชีรชัย : การศึกษาเชิงประวัติศาสตร์ของรัฐธรรมนูญไทยฉบับต่างๆ  
: เอกสารทางวิชาการหมายเลข 2/007(เมษายน 24)
- (8) นิลวี มาศดาลีนา ฮอลลิงกา : การจัดการชลประทานในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุล-  
จอมเกล้าเจ้าอยู่หัว  
: เอกสารทางวิชาการหมายเลข 2/008(พฤษภาคม 24)

- (9) ลักษณ์ รัตสมพันธ์ : บทบาทของจอมพลเจ้าพระยาสุรศักดิ์มนตรี : ด้านการลง  
ทุนทางธุรกิจ  
: เอกสารทางวิชาการหมายเลข 2/009 (กันยายน 24)
- (10) ปิยะฉัตร ปิตะวรรณ : การยกเลิกระบบไพร่ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลเกล้า-  
เจ้าอยู่หัว พ.ศ. 2411-2453  
: เอกสารทางวิชาการหมายเลข 2/010 (พฤศจิกายน 24)
- (11) นิธิ เอียวศรีวงศ์ : ประวัติศาสตร์นิพนธ์ตะวันตก  
: เอกสารทางวิชาการหมายเลข 2/011 (กุมภาพันธ์ 25)
- (12) ชาญวิทย์ เกษตรศิริ : สังเขปประวัติศาสตร์พม่า  
: เอกสารทางวิชาการหมายเลข 2/012 (มิถุนายน 25)
- (13) คาร์ล ซี. ซิมเมอร์แมน : การสำรวจเศรษฐกิจในชนบทแห่งประเทศไทย  
: เอกสารทางวิชาการหมายเลข 2/013 (ตุลาคม 25)
- (14) จินตนา คำรงค์เลิศ : ชีวิตและงานของอังเดร มาลโรซ์  
: เอกสารทางวิชาการหมายเลข 2/014 (มกราคม 26)
- (15) สมคิด ศรีสังคม : ประวัติศาสตร์เศรษฐกิจทวีปยุโรป จากยุคดึกดำบรรพ์ถึง  
ค.ศ. 1750  
: เอกสารทางวิชาการหมายเลข 2/015 (เมษายน 26)
- 16) สุดา ภักษา : ฝรั่งเศส : วิวัฒนาการของความคิดในศิลปศตวรรษ 1  
จากยุคแรกเริ่มถึง ค.ศ. 1800  
: เอกสารทางวิชาการหมายเลข 0/016 (มิถุนายน 26)



รายชื่อคณะกรรมการบริหารมูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์

- |     |                  |                          |                                   |
|-----|------------------|--------------------------|-----------------------------------|
| 1.  | นายเสน่ห์        | จามริก                   | ประธานกรรมการ                     |
| 2.  | นางเพ็ญรี        | สุมิตร                   | รองประธาน                         |
| 3.  | นางสาวกุสุมา     | สินทวงศ์ ๗ <b>มยุรฉา</b> | กรรมการ                           |
| 4.  | นายทวีชัย        | ยงภักดีกุล               | กรรมการ                           |
| 5.  | นางสาวสศศิณี     | ชัยประสาธน์              | กรรมการ                           |
| 6.  | นายสุเทพ         | สุนทร เกสัช              | กรรมการ                           |
| 7.  | นายธนนิติ        | เสริญบุญตร               | กรรมการ                           |
| 8.  | นายสุลักษณ์      | ทิวรักษ์                 | กรรมการ                           |
| 9.  | นายวิทยา         | สุจริตธนารักษ์           | กรรมการ                           |
| 10. | นางอารี          | สังหลวี                  | กรรมการ                           |
| 11. | นางอมรดา         | พงศ์ทิพย์                | กรรมการ                           |
| 12. | นางสาวสุลักษณ์   | <b>เลิศแนวศรี</b>        | กรรมการ <b>และผู้ช่วยเหรัญญิก</b> |
| 13. | นายเฉลิม         | ทองศรีพงษ์               | กรรมการและผู้ปรึกษากฎหมาย         |
| 14. | นายสมิทธิ์       | อัคราภิรัชย์             | กรรมการและผู้ปรึกษากฎหมาย         |
| 15. | นายเกษิณี กัษรติ | พิพัฒน์ เสรีธรรม         | กรรมการและผู้ช่วยเหรัญญิก         |
| 16. | นายชาญวิทย์      | เกษตรศิริ                | กรรมการและเลขานุการ               |
| 17. | นายรังสรรค์      | ธนะพรพันธุ์              | กรรมการและผู้จัดการ               |
-

---

### จาก คำนำหนังสือเรื่อง การเล่นของเด็กบ้านกลาง

...การเล่นของเด็กไทยดังเช่นการเล่นของเด็กบ้านกลางนี้ควรแก่การสนใจอย่างยิ่ง ทั้งในด้านเอกลักษณ์เฉพาะตัวแบบไทย ๆ และในด้านการศึกษาพัฒนาการของเด็ก โดยที่การเล่นพื้น ๆ ของเด็กนั้น เช่นเดียวกับกีฬา ประกอบด้วยพฤติกรรมกรรมการเล่น การเคลื่อนไหว ซึ่งฝึกทักษะ ฝึกใช้วัยวะส่วนต่าง ๆ รวมทั้งฝึกใช้ไหวพริบในการวางแผนชิงชัยหรือประสานกำลัง ร่วมมือกัน รู้จักเสี่ยงเมื่อถึงคราวต้องเสี่ยง และรู้จักเสียสละ เมื่อถึงคราวต้องเสียสละเพื่อส่วนรวม...

---