

การออกแบบ **ของเล่น** สำหรับเด็กปฐมวัย

พรเทพ เลิศเทวศิริ

แรงบันดาลใจและจินตนาการ.....เกิดขึ้นที่นี่



การออกแบบของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย แรงบันดาลใจและจินตนาการ.....เกิดขึ้นที่นี่
Designing toys for early childhood children. Inspiration and Imagination happen here.

ISBN 978-616-588-767-0

ราคา 425 บาท

พิมพ์ครั้งที่ 1 พ.ศ. 2565

จำนวน 200 เล่ม

ผู้เขียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พรเทพ เลิศเทวศิริ

จัดรูปเล่ม อาทิตยา บัวแสง

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับเพิ่มเติม) พ.ศ. 2558
ห้ามลอกเลียนแบบหรือคัดลอกส่วนใดส่วนหนึ่งของหนังสือเล่มนี้
ยกเว้นแต่ได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากผู้เขียน

จัดพิมพ์โดย พรเทพ เลิศเทวศิริ

1298/506 ลุมพินีเพลส นราธิวาสเจ้าพระยา ถนนพระรามที่ 3 แขวงช่องนนทรี

เขตยานนาวา กรุงเทพฯ 10120

โทร 081-444-8821

pornthep.le@chula.ac.th

พิมพ์ที่ บริษัท พรณิพรีนติ้งเซ็นเตอร์ จำกัด

แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 โทร. 089-182-1672

การออกแบบ **ของเล่น** สำหรับเด็กปฐมวัย



แรงบันดาลใจและจินตนาการ.....เกิดขึ้นที่นี่

พรเทพ เลิศเทวศิริ

คำนำ

ประเทศไทยมีผลงานส่งออกของเล่นแต่ละปีมีมูลค่าหลายพันล้านบาท และเป็นผู้นำทางด้านการออกแบบและประสบความสำเร็จในธุรกิจของเล่นในตลาดโลก โลกของเราความต้องการของเล่นใหม่ ๆ มีตลอดเวลา ประชากรกำเนิดขึ้นมาเท่าไร ผลิตภัณฑ์เด็กก็เป็นที่ต้องการมากเท่านั้น ของเล่น...นอกจากความสนุกที่เด็กได้รับ ของเล่นที่ดีจะปลูกฝังทัศนคติการดำรงชีวิต การมีสุขภาวะทางอารมณ์ที่ดี การมองโลกในแง่ดี การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก มัดใหญ่ ผ่านของเล่น ride on toy ตลอดจนมีบทบาทในการเสริมสร้างความรู้ผ่านการเล่นของเล่น นอกจากนี้ของเล่นยังเสริมสร้างจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ซึ่งมาพร้อมกับความสนุกที่ทำให้อีกด้วย

ดังนั้น “การออกแบบของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย” แรغبันดาลใจและจินตนาการ....เกิดขึ้นที่นี่ จึงเป็นหนังสือที่รวบรวมองค์ความรู้หลักเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นที่ไม่เคยมีนักออกแบบหรือนักวิชาการผู้ใดเคยเขียนมาก่อน ซึ่งผู้เขียนได้ประมวลประสบการณ์ที่ได้ทำงานด้านการออกแบบของเล่นมากกว่า 35 ปี ถ่ายทอดมาเป็นองค์ความรู้ กระบวนการและทักษะการออกแบบไว้อย่างครบถ้วน เหมาะสมกับผู้เรียนที่เรียนและฝึกทักษะวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ วิชาการออกแบบของเล่นในระดับอุดมศึกษา และสามารถเป็นแหล่งอ้างอิงในเชิงศึกษาวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์ สำหรับนักออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับเด็กอีกด้วย

ผู้เขียนจึงหวังเป็นอย่างยิ่งที่จะได้เห็นรอยยิ้ม เสียงหัวเราะและร่องรอยแห่งความสุขจากดวงตาของเด็กที่ได้เล่นของเล่นที่ผ่านการออกแบบจากนักออกแบบที่มีความรู้ความสามารถที่ได้รับจากหนังสือเล่มนี้ ได้ผลิตของเล่นที่ดีสร้างคนที่มีสำนึกดีต่อสังคม และสร้างคนที่มีสุขภาวะทางอารมณ์ที่สมบูรณ์ต่อไป

ขอขอบคุณพ่อแม่ ครอบครัว บุรพคณาจารย์แห่งคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยและโรงเรียนอัสสัมชัญที่ปลูกฝังวิถีคิด จินตนาการสร้างสรรค์ ระเบียบวินัยแห่งชีวิตและประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ผู้เขียนได้มีแรงบันดาลใจที่ทำหนังสือเล่มนี้สำเร็จด้วยดี และคณาจารย์สาขาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยทุกท่านที่เป็นกำลังใจในการทำงานตลอดมา

ท้ายที่สุดขอขอบคุณภรรยาและลูกที่ให้กำลังใจและเฝ้ารอคอยความสำเร็จอยู่ด้วยกันตรงนั้นเสมอ



พรเทพ เลิศเทวศิริ

สารบัญ

บทที่ 1

ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการเกี่ยวกับของเล่น	6
ทำไมเด็กต้องเล่นของเล่น	6
ประวัติศาสตร์และความเป็นมาของของเล่น	6
เหตุการณ์สำคัญของของเล่น ยุคเก่า ตั้งแต่ก่อนประวัติศาสตร์ – คริสต์ศตวรรษที่ 14	6
เหตุการณ์สำคัญของของเล่น ยุคกลาง คริสต์ศตวรรษที่ 15 - 18	11
ของเล่นยุคใหม่ คริสต์ศตวรรษที่ 19 จนถึงปัจจุบัน	14
การใช้ Timeline แสดงลำดับเหตุการณ์ของเล่นที่สอดคล้องกับประวัติศาสตร์โลก	17
ของเล่นพื้นบ้านไทย	28

บทที่ 2

จิตวิทยาพัฒนาการเด็กและทฤษฎีการเล่นของเล่น	36
พฤติกรรมเด็ก จิตวิทยาพัฒนาการเด็กปฐมวัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของเล่น	36
จิตวิทยาพัฒนาการเด็ก	36
ช่วงอายุ 0 - 12 เดือน	36
ช่วงอายุ 1 - 2 ปี	37
ช่วงอายุ 2 - 3 ปี	38
ช่วงอายุ 4 - 5 ปี	39
ช่วงอายุ 6 - 7 ปี	40
พฤติกรรมและพัฒนาการของเด็กปฐมวัย	41
ตารางพฤติกรรมและพัฒนาการ แรกเกิดถึง 18 เดือน	42
พฤติกรรมและพัฒนาการ เด็กอายุ 18 เดือน ถึง 2 ปี	43
พฤติกรรมและพัฒนาการ เด็กอายุ 3 ปี ถึง 5 ปี	45
พฤติกรรมและพัฒนาการของเด็กในวัยเรียน 6-17 ปี	46
ทฤษฎีและบุคคลสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการเล่น	49
Maria Montessori	49
Federich Froebel	54
Jean Piaget	57
การทำมาตรฐานการสังเกตพฤติกรรมเด็กด้วย Journey Mapping	60

บทที่ 3

แรงบันดาลใจในการออกแบบ	63
แรงบันดาลใจในการออกแบบเกิดขึ้นเวลาใด	63
การสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบ	63
การสร้างแรงบันดาลใจจาก แนวคิด Biomimicry	64
จินตนาการจากแนวคิด Archetype & Stereotype	70
การเข้าถึงการออกแบบด้วยวิธี	74
Analogy การสร้างสรรค์ความคิดด้วยการอุปมา	74
Focus การเข้าถึงไอเดียการออกแบบด้วยวิธีการสะท้อนคิดเปรียบเปรย	75
Checklist การสร้างไอเดียด้วยการปรับเปลี่ยน	76
วิธีการสร้างแบบร่างและการพัฒนาแนวคิดด้วยแบบร่าง ด้วย Morphological Matrix	77

บทที่ 4

วิธีการออกแบบของเล่น	86
การออกแบบด้วยวิธีการทำฐานข้อมูลการออกแบบเพื่อวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์	
สำหรับเตรียมระดมความคิดด้วยวิธีการ KJ ในการสร้าง Concept ในการออกแบบ	86
การวิเคราะห์ฐานข้อมูลการออกแบบด้วย Matrix Analysis	86
การสังเคราะห์ข้อมูลและการวางแผนการออกแบบของเล่นด้วย Image Planning	95
การกำหนดภาพรวมของผู้บริโภค (target scene setting)	110
การสร้างแนวความคิดในการออกแบบโดยใช้วิธีการ KJ (Kawakita Jihou Methods)	112
การเข้าถึงการออกแบบของเล่นด้วยกระบวนการหาข้อสรุปในการคิดการออกแบบ Design Thinking	126
การยศาสตร์เด็กปฐมวัย	131

บทที่ 5

มาตรฐานและความปลอดภัยในการเล่นของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย	136
ภัยใกล้ตัว...เด็ก 6 ขวบกลืนของเล่นแม่เหล็ก 6 ชิ้น ยาว 15 ซม.	136
มาตรฐานและความปลอดภัยในของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย	138
บรรณานุกรม	145
ดัชนี	153
ประวัติผู้เขียน	155

● ทำโมเด็กต้องเล่นของเล่น

ในช่วงชีวิตของมนุษย์ล้วนไม่พ้นการเกิด แก่ เจ็บ และตาย แต่ละช่วงของความเป็นไปในชีวิตมนุษย์ล้วนมีสิ่งที่จะต้องกระทำที่แสดงออกด้วยพฤติกรรม ตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวัยชราล้วนมีกิจกรรมนันทนาการแก่ชีวิตในแต่ละช่วงวัย ซึ่งแสดงออกด้วยการเล่น

ความสนใจในการเล่นแต่ละช่วงวัยมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการทางการอารมณ์ ร่างกาย สติปัญญาและสังคม วัยเด็กปฐมวัย การมองการเคลื่อนไหวของโมบายล์ปลาตะเพียนสาน การเล่นสำรวจประสบการณ์การกลิ้งของรูปร่างหรือรูปทรงกลม การมองตามวัตถุที่เคลื่อนไหว ไปจนถึงช่วงปลายของเด็กปฐมวัย

● ประวัติศาสตร์และความเป็นมาของของเล่น

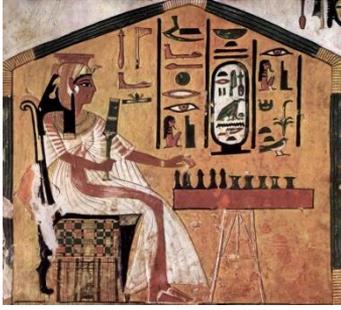
▽ เหตุการณ์สำคัญของของเล่น ยุคเก่า ตั้งแต่ก่อนประวัติศาสตร์ – คริสต์ศตวรรษที่ 14



บอร์ดเกมของเล่นเก่าแก่ที่สุดในโลก

ที่มา: <https://www.morethanagamecafe.com/th>

จากหลักฐานการขุดพบหินแกะสลักขนาดเล็กแบบลูกเต๋าที่มีสีสันต่าง ๆ จำนวน 49 ก้อน ที่สุสานบาเซอ ไฮยูก (Başur Höyük) ซึ่งมีอายุกว่า 5,000 ปี ทางตะวันออกเฉียงใต้ของประเทศตุรกี ถือได้ว่าเป็นชิ้นส่วนของเกมที่เก่าแก่ที่สุดเท่าที่เคยพบมา นอกจากนี้ มีการขุดพบชิ้นส่วนเกมที่มีรูปแบบคล้ายคลึงกันในประเทศซีเรียและอิรัก หลักฐานเหล่านี้บ่งชี้ให้เห็นว่าบอร์ดเกมมีต้นกำเนิดในแถบดินแดนพระจันทร์เสี้ยวอันอุดมสมบูรณ์ (Fertile Crescent) ซึ่งอยู่ในพื้นที่ในแถบแม่น้ำไนล์ (Nile) แม่น้ำไทกริส (Tigris) และแม่น้ำยูเฟรติส (Euphrates) ในตะวันออกกลาง



Senet ที่เก่าแก่มียุ อายุ 2620 ปีก่อนคริสตกาลจาก Mastaba of Hesy-Re
ที่มา: <https://www.otagomuseum.nz/athome/how-to-play-senet>

บอร์ดเกม – กิจกรรมยามว่างของราชวงศ์ (3,100 ปีก่อนคริสต์ศักราช)

บอร์ดเกมหรือเกมกระดานกลายเป็นที่นิยมของเหล่าฟาโรห์ในยุคอียิปต์โบราณ เกมที่ถือว่าเก่าแก่มากที่สุดคือ Senet ซึ่งถูกค้นพบในสุสานสมัยก่อนราชวงศ์และราชวงศ์ที่หนึ่งสมัยอียิปต์โบราณ โดยเกม Senet ที่พบจะมีรูปภาพประกอบที่แตกต่างกันไป โดยสมัยจักรวรรดิอียิปต์ใหม่ ช่วงระหว่าง 1,550 – 1,077 ปีก่อนคริสตกาล เกม Senet ได้ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องรางในการเดินทางสู่ความตาย เกมกระดานจากอียิปต์โบราณ Senet ที่เก่าแก่มียุ อายุ 2620 ปีก่อนคริสตกาลจาก Mastaba of Hesy-Re ขณะที่พบกระดานที่คล้ายกันและสัญลักษณ์อักษรอียิปต์โบราณ เกมดังกล่าวเล็กใช้หลังจากยุคโรมัน และกฎกติกาการเล่นเดิมเป็นเรื่องของการคาดเดา

ชาวอียิปต์โบราณมีความเชื่อที่ฝังแน่นในเรื่อง “โชคชะตา” โดยองค์ประกอบของความโชคดีในเกม Senet เชื่อมโยงกับแนวคิดนี้อย่างแนบแน่น โดยเชื่อว่าผู้วายชนม์จะอยู่ภายใต้ความคุ้มครองของเทพเจ้าอันยิ่งใหญ่ที่ประทับอยู่ในสุสานอียิปต์ คือ รา (Ra) ธอท (Thoth) หรือบางครั้งก็โอไซริส (Osiris) ซึ่งเป็นพญามัจจุราช ดังนั้น กระดานเกม Senet มักจะถูกฝังไว้ร่วมกับเครื่องมือจำเป็นอื่น ๆ สำหรับการเดินทางผ่านภยันตรายต่าง ๆ ไปสู่โลกหลังความตาย



ปีกษาแห่งซัคคาร่า (Saqqara bird)

ที่มา: <https://techland.time.com/2010/06/09/cryptids-the-saqqara-bird/>

ของเล่นเด็กของชาวอียิปต์โบราณที่มีชื่อเสียงคือ ปีกษาแห่งซัคคาร่า (Saqqara bird) และจากไม้ พบในหลุมฝังศพชาวอียิปต์ เป็นผลงานของชาวอียิปต์เมื่อปีที่ 200 ก่อนพระเยซู ประสูติ สันเกตจากความละเอียดของงานแล้วจะเห็นว่านกไม้ตัวนี้มีความพิเศษ เพราะมีเค้าคล้าย นกเหยี่ยว (Falcon) ซึ่งถือเป็นตัวแทนเทพเจ้าศักดิ์สิทธิ์ในความเชื่อสมัยนั้น นกซัคคาร่าเป็น สิ่งประดิษฐ์รูปนกที่ทำจากไม้มะเดื่อ ค้นพบระหว่างขุดหลุมฝังศพ Pa-di-Imen ในปี ค.ศ. 1898 ในเมืองซัคคารา ประเทศอียิปต์ มีอายุประมาณ 200 ปีก่อนคริสตศักราช และปัจจุบัน ตั้งอยู่ในพิพิธภัณฑสถานอียิปต์ในกรุงไคโร นกซัคคารามีปีกกว้าง 180 มม. (7.1 นิ้ว) และหนัก 39.12 กรัม แม้ปีกษาไม้ตัวนี้จะมีขนาดเล็ก แต่ทว่าถือเป็นงานชิ้นเอกชิ้นหนึ่งในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ อียิปต์ เพราะมีผู้เชี่ยวชาญบางท่านเชื่อว่ามันแสดงให้เห็น “พลศาสตร์การบิน (Aerodynamic)” ของชาวอียิปต์ด้วย



เรือไม้แห่งอียิปต์

ที่มา: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/544126>

เรือไม้แห่งอียิปต์ ถือว่าเป็นของเล่นชิ้นเก่าแก่ที่สุดจากทั่วโลก เรือไม้ลำนี้พบอยู่ในหลุม ฝังศพเด็กในยุคก่อนราชวงศ์ (Predynastic period) เป็นเรือไม้ที่ฝังไว้รวมกันด้วยความเชื่อที่ว่า จะได้ไว้ใช้สำหรับเล่นในโลกหน้า ตัวเรือทำจากไม้นำมาแกะสลักอย่างดีมีรายละเอียดเห็นชัดเจน



หมากกระดานเซเน็ต (Senet)

ที่มา: <https://www.otagomuseum.nz/athome/how-to-play-senet>

หมากกระดาน ของพระนางเนเฟอร์ติรีที่บอกว่าเป็นหมากเพราะลักษณะคล้ายกับสิ่งที่ฝรั่งเรียกว่า “บอร์ดเกม” คือเป็นกล่องเกมส์กระดานที่ทำจากไม้ในอียิปต์เรียกว่า “เซเน็ต (Senet)” พบพร้อมกับตัวหมากเดิน รูปแบบการเล่นคล้าย “แบ็คแกมม่อน” คือเล่นกันสองคน จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์พบว่ามิเซเน็ตที่สลักอย่างสวยงามอยู่ในหลุมพระศพตุตันคาเมน



หมูหินจากสโตนเฮนจ์



สโตนเฮนจ์

ที่มา: <https://news.softpedia.com/news/>

หมูหินจากสโตนเฮนจ์ พบในหลุมศพเด็กที่อยู่ในอาณาบริเวณของโบราณสถานยุคหินที่เก่าแก่ที่สุดของอังกฤษนั่นคือ “สโตนเฮนจ์” ที่เป็นหมูหินตั้งขนาดมหึมา ซึ่งจนปัจจุบันก็ยังไม่รู้ว่าใช้ทำอะไร แต่เมื่อขุดพบศิลาที่สลักเป็นรูปหมูนี้ก็เชื่อได้ว่าน่าจะเป็นที่ฝังศพหรือมรดกสถานมากกว่า



นกทองคำแห่งยุคพรีโคลัมเบียน

ที่มา: <https://malemalefica.tumblr.com/>

นกทองคำแห่งยุคพรีโคลัมเบียน ยังไม่มีใครรู้แน่ๆว่าใช้ทำอะไร ดูหน้าตาเหมือนของเล่นชิ้นจิ๋ว นกเล็กตัวนี้มีผู้นำมาเปรียบกับนกไม้แห่งซัคคาร่า เพราะว่าเป็นของเก่าแก่เหมือนกัน แต่นกทองคำตัวนี้มีความพิเศษอยู่คือรูปร่างที่ดูคล้ายยานอวกาศ เหมือนเป็นยานจากต่างดาว คาดว่าถูกสร้างขึ้นในราวปี ค.ศ. 500 – 800



ม้าดินเผาแห่งกรีซ

ที่มา: <https://www.greecehighdefinition.com/blog/ancient-greek-toys-played-by-children-in-ancient-greece>

ม้าดินเผาแห่งกรีซ อายุราว 400 ปีก่อนคริสตกาล ขุดพบที่ใจกลางเมืองหลวงคือกรุงเอเธนส์ ลักษณะเป็นม้าดินเผาที่มีล้อติดไว้เสร็จสรรพ พบในใจกลาง “อะกอร่า (Agora)” ที่ถือเป็นลานกว้างให้ประชาชนมาทำกิจกรรม จะไฮด์ปาร์คก็ได้ แสดงความคิดเห็นให้พลเมืองคนอื่นฟังก็ได้ การขุดค้นที่อะกอร่าครั้งหลังทำให้ได้พบของเล่นสำคัญ 2 ชิ้นนี้

เด็กชาวโรมันยุคก่อนคริสตกาลเล่นกับตุ๊กตาและห่วงไม้หรือเล่นดินเหนียว นอกจากนี้พวกเขายังเล่น เกมบอลและเกมกระดาน พวกเขาเล่นกับกระดูกข้อนิ้วของสัตว์ (knucklebones toys) ซึ่งปัจจุบันพัฒนามาเป็นแท่งโลหะส่วนหัวท้ายเป็นข้อเหมือนกระดูกข้อต่อ ใช้สำหรับเป็นแรงเหวี่ยงให้เคลื่อนที่ไปแต่ละนิ้ว



Knucklebones toys

ที่มา: <https://cranberrymorpheme.wordpress.com/2015/03/16/knucklebones-or-the-ancient-game-of-jacks/>

ก่อนศตวรรษที่ 20 เด็ก ๆ มีของเล่นไม่กี่ชิ้นและของเล่นเหล่านั้นก็มีความล้ำค่า ยิ่งไปกว่านั้น เด็ก ๆ ไม่มีเวลาเล่นมากนัก แค่ส่วนน้อย ไปโรงเรียนแต่เด็กส่วนใหญ่ถูกคาดหวังให้ช่วยพ่อแม่ทำงานง่าย ๆ รอบบ้านหรือในทุ่งนา ของเล่นที่เด็ก ๆ เล่นในวันนั้นพวกเขายังเล่นกับของเล่นอย่างตุ๊กตา ของเล่นทหาร สัตว์ไม้ ลูกบอล ลูกหิน ลูกหมุน ในสมัยกรีกโบราณ เมื่อเด็กผู้ชาย

ไม่ได้ไปโรงเรียนและเด็กผู้หญิงไม่ได้ทำงาน พวกเขาเล่นเกมบอลกับ กระเพาะหมูที่เป่าลมพองตัว และเล่นของเล่น ลูกข้าง ตุ๊กตาหิน



Pig bladder ball

ที่มา: <https://confidentials.com/manchester/pigs-bladder-fun-at-national-football-museum>

▽ เหตุการณ์สำคัญของของเล่น ยุคกลาง คริสต์ศตวรรษที่ 15 - 18

ของเล่น เช่น สัตว์เคลื่อนไหว รถไฟลานก็เป็นที่นิยมเช่นกัน Jack-in-the-box ก็เช่นกัน ในช่วงต้นทศวรรษ 1500 Jack-in-the-box เครื่องแรกผลิตโดยช่างทำนาฬิกาชาวเยอรมันที่รู้จักกันในชื่อคอลลอส เขาได้สร้างกล่องไม้ที่มีขอบเป็นโลหะและที่จับที่จะไถลออกมาเป็นปีศาจที่เคลื่อนไหวได้หรือ "แจ๊ค" หลังจากหมุนที่จับ Jack-in-the-box ได้พัฒนารูปแบบจนถึงปัจจุบัน ให้มีความสวยงามน่ารักกว่าเดิม



Jack-in-the-box

ที่มา: <http://lkill.blogspot.com/2014/03/historical-tidbit-somewhat-creepy.html>

ของเล่นเปลี่ยนไปเล็กน้อยตลอดหลายศตวรรษ และในศตวรรษที่ 16 เด็กยังคงเล่นอยู่กับตุ๊กตาไม้ พวกเขาถูกเรียกว่า Bartholomew's Babies ซึ่งขายที่งาน St Bartholomew fair ในลอนดอน Bartholomew's babies เป็นตุ๊กตาที่แกะสลักอย่างเรียบง่ายแต่สวยงาม ไม่มีแขนและไม่มีข้อต่อ แม้ว่าบางตัวอย่างจะมีแขนทำด้วยหนังก็ตาม พวกเขาถูกขายทาสีและแต่งตัวตามแฟชั่นในสมัยนั้น



Bartholomew's Babies

ที่มา: <https://thehistoryjar.com/tag/bartholomew-babies/>

ในศตวรรษที่ 17 John Spilsbury สร้างจิ๊กซอว์ตัวแรกในปี 1767 เขาตั้งใจจะสอนภูมิศาสตร์โดยการตัดแผนที่ออกเป็นชิ้น ๆ แต่ไม่นานผู้คนก็เริ่มทำจิ๊กซอว์มากขึ้นในรูปแบบของ slot puzzle แบบตัวต่อจนถึงปัจจุบัน



John Spilsbury Jigsaw

ที่มา: <https://reginajeffers.blog/2017/01/17/john-spilsbury-and-the-first-jigsaw-puzzle/>

ในศตวรรษที่ 18 เด็ก ๆ มักจะเล่นกับของเล่นที่มีเนื้อหาเรื่องราวทางศาสนา เช่น นิทานของโนอาห์ (Noah's ark) กับสัตว์ไม้ที่จับเป็นคู่หลากหลายชนิดสายพันธุ์ แม้ว่า Noah's ark ไม่พบหลักฐานทางวิทยาศาสตร์ใด ๆ ว่าเรือโนอาห์มีอยู่จริงตามที่อธิบายไว้ในพระคัมภีร์ นอกจากนี้

ยังไม่มีหลักฐานของอุทกภัยทั่วโลก และนักวิทยาศาสตร์ส่วนใหญ่เห็นพ้องต้องกันว่ามันจะเป็นไปไม่ได้ แต่นักวิจัยบางคนเชื่อว่าเหตุการณ์อุทกภัยที่เกิดขึ้นจริง น้ำท่วม Black Sea เมื่อ 7500 ปีที่แล้ว ได้รับการเสนอเป็นข้อมูลสำคัญทางประวัติศาสตร์



Noah's ark



Noah's Ark painting

ที่มา: <https://www.prm.ox.ac.uk/noahs-ark-germany>

เสื่อไม้ขนาดเท่าจริงของสุลต่านแห่งทิปูร์ (Tipu Sultan toy) ดูแล้วน่ากลัวพิลึก สร้างขึ้นเมื่อกว่า 200 ปีก่อนเพื่อถวายแด่สุลต่านแห่งทิปูร์ประเทศอินเดีย โดยเสื่อไม้นี้เป็นหุ่นกลที่ทาสีจนเหมือน มีออร์แกนลมทำเสียงอยู่ข้างใน ส่วนเขี้ยวขวายาวนั้นก็จัดจ่ออยู่ที่คอของหุ่นไม้ทหารอังกฤษอีกตัวหนึ่ง ซึ่งเมื่อไขลานให้กลไกทำงานแล้วหุ่นนี้จะทำท่า “ขยี้” อย่างเหมือนจริง มีการสะบัดคอไปมาพร้อมเสียงกรีดร้องอย่างน่าสยอง ส่วนหุ่นทหารที่ตกเป็นเหยื่อนั้นก็ดิ้นไปมานัยน์ตาเหลือกลาน ปัจจุบันตั้งแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์ควิคตอเรียอัลเบิร์ตกรุงลอนดอน



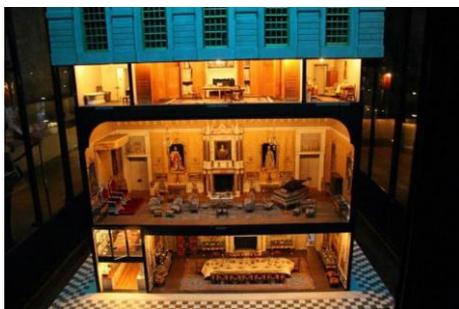
สื่อไม้ขนาดเท่าจริงของสุลต่านแห่งทิปูร์ (Tipu's Sultan toys)

ที่มา: <https://www.michaelbackmanltd.com/object/tipu-sultan-inspired-brass-indian-tiger-toy/>

▽ ของเล่นยุคใหม่ คริสต์ศตวรรษที่ 19 จนถึงปัจจุบัน

การปฏิวัติอุตสาหกรรมทำให้ของเล่นมีการผลิตจำนวนมาก

ในศตวรรษที่ 19 เด็กสาวชนชั้นกลางเล่นกับตุ๊กตาไม้หรือเครื่องลายคราม พวกเขาที่บ้าน ตุ๊กตา ร้านขายโมเดล และกระโดดเชือกด้วย เด็กผู้ชายเล่นกับของเล่น เหมือนลูกหินและทหาร ของเล่น เช่นเดียวกับรถไฟของเล่น มีเครื่องจักร เครื่องยนต์ที่เติมเชื้อเพลิงด้วยเมทิลแอลกอฮอล์ (methylated spirits) และเด็ก ๆ ยังเล่นกับเรือของเล่น ในครอบครัววิกตอเรียที่อุดมสมบูรณ์ เด็ก ๆ ได้เล่นม้าโยกและเครื่องจักร ในปี ค.ศ. 1910 บ้านตุ๊กตาของสมเด็จพระราชินีแมรี (พระราชินีในพระเจ้าจอร์จที่ 5) สร้างถวายโดยเซอร์เฮ็ดวิน ลูตเยนส์ ใช้เวลา 4 ปีจึงเสร็จ ปัจจุบัน ตั้งอยู่ที่พระราชวังวินเซอร์ในประเทศอังกฤษ นายช่างทำได้ให้รายละเอียดที่เหมือนจริง มีเฟอร์นิเจอร์ ห้องอาบน้ำ เครื่องครัวและบานหน้าต่างเล็ก ๆ ที่ปิดเปิดได้เหมือนจริง



บ้านตุ๊กตาของสมเด็จพระราชินีแมรี

ที่มา: <https://www.rct.uk/collection/themes/Trails/queen-marys-dolls-house>