

เกม

สันทนาการ

และละลายพฤติกรรม

สร้างความรัก ความสามัคคี



เกม

สนทนาการ

และละลายพฤติกรรม

สร้างความรัก ความสามัคคี



วาณีกร รักสันทนา

PAiLiN

สำนักพิมพ์ไพลิน

เกมสันตนาการและละลายพฤติกรรม สร้างความรัก ความสามัคคี

วานิก รักสันตนา

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

วานิก รักสันตนา.

เกมสันตนาการและละลายพฤติกรรม สร้างความรัก ความสามัคคี.--กรุงเทพฯ :
ไพลิน, 2556.

160 หน้า.

1. เกม. 2. การออกกำลังกาย. I. ชื่อเรื่อง.

613.7042

ISBN 978-616-15-1456-3

© สงวนลิขสิทธิ์ ห้ามลอกเลียนไม่ว่าส่วนหนึ่งส่วนใดของหนังสือ
นอกจากจะได้รับอนุญาตจาก บริษัท ไพลินบุ๊กเน็ต จำกัด (มหาชน)

ประธานกรรมการ

ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

ที่ปรึกษากฎหมาย

ผู้จัดการสำนักพิมพ์

บรรณาธิการบริหาร

บรรณาธิการต้นฉบับ

กองบรรณาธิการ

พิสูจน์อักษร

ออกแบบปก

ศิลปกรรม

พิมพ์

พล.อ.วิชา ศิริธรรม

ฉัตรเฉลิม เฉลิมชัยวัฒน์

อนันต์ แยมเกษร น.ป., นม., นศ.ม.

สมบัติ สุทธิจิตร

วังไพร สีสังข์

วิชัย ตระกูลพัฒนกร

สุรรัตน์ เข็นหลวง สุพรรณษา อินวงศ์ ศิริพร พงศ์สันต์วิภา

ณัฐวุฒิ เต็นสกุลชัย ปฐมพงศ์ บัลลังก์โพธิ์

วิชัย ตระกูลพัฒนกร

Raidergang@hotmail.com

บริษัท โรงพิมพ์มิตรสัมพันธ์กราฟฟิค จำกัด

จัดพิมพ์/จัดจำหน่าย

บริษัท ไพลินบุ๊กเน็ต จำกัด (มหาชน)

81 ถนนเสรีไทย แขวงมีนบุรี เขตมีนบุรี กรุงเทพฯ 10510

โทรศัพท์ 0 2540 1919 โทรสาร 0 2540 1818

Website : www.pailinbooknet.com E-mail : info@pailinbooknet.com

ISBN 978-616-15-1456-3



ราคา 139 บาท

คำนำสำนักพิมพ์

การพัฒนาความคิด ความสามารถของเด็กตั้งแต่วัยเยาว์เป็นเรื่องที่ทุกคนให้ความสำคัญ พ่อแม่หวังให้ลูกเรียนเก่ง มีการศึกษาดี เมื่อเรียนจบมีการงานที่ดี ประสบความสำเร็จในชีวิต แต่ส่วนเสริมด้านอิคิวอาจมีการละเลยในการดูแลบ้าง จึงเกิดเด็กเรียนเก่ง แต่ไม่ค่อยมีมนุษยสัมพันธ์ เข้ากับคนอื่นไม่ค่อยได้ เกิดปัญหาสังคมทั้งตัวเด็กและครอบครัว เมื่อถึงวัยทำงานอาจจะทำงานร่วมกับผู้อื่นยาก จึงเกิดการคิดเกมการละเล่นที่สร้างความสัมพันธ์และสามัคคีในหมู่คนขึ้น ตอนเป็นเด็กก็จะเป็นเรื่องการเรียนลูกเสือ เนตรนารี ก็มีเกมการละเล่นให้เล่นมากมาย พอโตขึ้นทำงานในบริษัทหรือองค์กร ก็จะเป็นแนวการสัมมนา สันทนาการ ละลายพฤติกรรม เพื่อความสามัคคีในบริษัทหรือองค์กร

จึงเป็นที่มาในการรวบรวมแนวคิด เกม ที่สร้างความสามัคคี ผักไหวพริบขึ้น โดยเลือกเกมที่สนุกสนาน มีประโยชน์แก่ผู้อ่าน เขียนอธิบายอย่างง่าย ๆ ผู้อ่านคงได้ประโยชน์ และความเพลิดเพลินในการอ่านหนังสือเล่มนี้ไม่มากนัก

ปรารภนาดี
บรรณาธิการ

คำนำ

สิ่งสำคัญของชีวิตการทำงานของคนเราทั่วไปที่ขาดกันไม่ได้ก็คือ เรื่องของการประชุม ที่มีความจำเป็นจะต้องมาปรึกษาหารืออภิปราย ถกประเด็นเรื่องขององค์กรว่ามีความก้าวหน้า คืบหน้าในเรื่องของการปฏิบัติหน้าที่ของแต่ละหน่วยงานต่างๆ หรืออาจจะเป็นการแก้ไขปัญหาในองค์กร ที่ต้องออกความคิดเห็นในแง่คิดของแต่ละฝ่ายงานหรือหน่วยงานที่มีมุมมองต่างกัน ดังนั้น การสัมมนา ก็เป็นสิ่งสำคัญที่ตามมา ที่จริงแล้วการสัมมนาก็ไม่น่าจะแตกต่างอะไรกับการประชุมมากมายเท่าไรนัก เพียงแต่ว่าการสัมมนานั้นอาจจะมีเรื่องของกิจกรรมที่สอดแทรกเข้ามาเพื่อทำให้ผู้ร่วมเข้าการประชุมหรือสัมมนานั้นได้มีการผ่อนคลาย มีกิจกรรมเกมสนุกๆ เข้ามาให้ร่วมเล่นกันในระหว่างการประชุมหรือพักเบรก มีของรางวัลเป็นที่ระลึกเล็กน้อยให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมซึ่งนอกจากจะเป็นการผ่อนคลายแล้ว สิ่งที่ได้ประโยชน์นอกจากนั้นก็ คือ การเชื่อมสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมงานในแต่ละฝ่าย แผนก หรือกลุ่มงานที่ทำหน้าที่แตกต่างกันในแต่ละองค์กร และส่วนนี้ก็น่าจะเป็นที่มาของการเกิดกิจกรรมเกมสันทนาการต่างๆที่มากมายแตกต่างกันออกไป

ผลพลอยได้ของกิจกรรมเกมสันตนาการที่นอกเหนือจากความสนุกสนานนั้นก็คือ การทำให้คนในแต่ละหน่วยงานหรือคนในองค์กรในแต่ละฝ่าย แต่ละตำแหน่ง แต่ละหน้าที่ ได้มีโอกาสมารวมตัวกันทำความรู้จักสนิทสนมกันมากขึ้นกว่าเดิม เพราะกิจกรรมเกมสันตนาการนั้นก็จะเน้นการทำความรู้จัก สนุกสนาน มีการออกท่าทาง อุปกรณ์เสริมในการทำกิจกรรมที่ต่างกันกันออกไปหลากหลาย แต่ก็จะมีลำดับขั้นตอนที่คล้ายคลึงกัน เช่น เป้าหมายของกิจกรรมเกม คือ การทำความรู้จักกับเพื่อนร่วมงานให้มากขึ้นยิ่งกว่าเดิม

ประโยชน์ที่ได้รับ คือความสนุกสนานสามัคคีให้หมู่เพื่อนร่วมงานเป็นต้น

วานิก รักสันทนา



สารบัญ

การละลายพฤติกรรม	9
เกมเหตุผลของความขาว	11
เกมคู่เค้าอยู่ที่ไหน ?	12
เกมเอาหัวใจคืนมา	14
เกมควักหัวใจออกมา	17
เกมเพราะเธอคือเพื่อนฉัน	19
เกมไวใจค้ำนะ	21
เกม ก.เอ๋ย ก.ไก่อ่	24
เกมทายซีใครเอ๋ย ?	26
เกมแน่จริงก็จับให้ได้	28
เกมยอมเป็นทาส (ธาตุ)	30
เกมแสงเทียนนำทางสู่กลางใจ	32
เกมบ้านน้อยคอยเรา	35
เกมเธอ + ฉัน = จังหวะของเรา	37
เกมปรบมือฮัมเพลง	39
เกมแค่เพียงเปิดใจ	41
เกมแค่เพียงสัมผัส	43
เกมเชื่อใจกันเถอะนะ	45
เกมจะรับได้ไหม	47
เกมรูป	49
เกมทำความรู้จักกันมากขึ้นอีกนิด	51
เกมทายซีฉันหรือใคร	53
เกม What is it	55

เกมจะอึดก็ลอย จะปล่อยก็ตก	57
เกมสี่เหลี่ยมเสี่ยงคิด	59
เกมเธอและเขากับฉันอีกคน	61
เกมฉันต้องคู่กับเธอ	64
เกมเลโก้ มนุษย์	66
เกมแล้วจะหาได้จากไหน	68
เกมข้าง ซ้าง เธอเคยเห็นข้างอะปาว ?	70
เกมล้มแล้วลุก	72
เกมหันหน้ามาคุยกัน	74
เกมตักฉันยังว่าง	76
เกมเปิดใจกันหน่อยนะ	78
เกมขึ้นกับกะละมัง	80
เกมดูสิ...จำได้ไหม	82
เกมก๊าบ ก๊าบ ก๊าบ	85
เกมแมงอู๋เอ๋ย!!	87
เกมระวัง “ห้วง”	89
เกมรักกันเหนียวแน่น	91
เกมจ๊ะเอ๋...แบร์	93
เกมรถไฟจะไป...	95
เกมบาท...สองบาท...ก็เงินฉัน	97
เกมอย่าแพ้เขานะ	99
เกมกระรอกน้อยหาบ้าน	101
เกมสรรหาประโยชน์	103
เกมรวมเงิน	105
เกมที่พบก-ทัพเรือ-ทัพอากาศ	107

เกมชอกคอพิศวาส	109
เกมหวานเป็นลม ขมเป็นยา	111
เกมช่วยกันเลี้ยงลูก	113
เกมจากจุดหนึ่งถึงอีกจุดหนึ่ง	115
เกมสี่ต้นชวนหัว	118
เกมเค้าไม้ไต่กระปุกอมสินนะ	120
เกมรำมาลีมารำ	122
เกมหลงหรือลืม	124
เกมเสียงเพลงและท่วงทำนอง	126
เกมปรบมือเปาะแปะ	128
เกมทุกอย่างมีทางออก	130
เกมลิงหลงป่า	132
เกมลูกโป่งธนู	135
เกมน้อยหน้าระเบิด	137
เกมโยกย้าย สายสะโพก	139
เกมแบกรัก	141
เกมเสียใจไว้	143
เกมโรคติดต่อ (ซอมบี้)	145
เกมจับผีสิงหลุม	147
เกมของฝาก	149
เกมรักใคร	151
เกมมาซิฉันจะบอก	154
เกมมะม่วง น้ำปลาหวาน กุ้งแห้งป่น	157
เกมฟรุตแลนด (ผลไม้)	159

♥ การละลายพฤติกรรม ♥

การเริ่มต้นของการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นกับหมู่คณะที่เข้าร่วมกิจกรรม หมู่คณะจะมีมากหรือน้อยนั้น ขึ้นอยู่กับสถานที่จัดกิจกรรม หรือ จากจำนวนผู้ที่มาร่วมกิจกรรมก็ได้

โดยกิจกรรมเหล่านั้นจะต้องมีผู้นำกิจกรรม หรือที่เราเรียกกันว่า “วิทยากร” หรือบางครั้งอาจเรียกว่า “อาจารย์ผู้ดำเนินงาน” ก็ได้ เพราะความหมายโดยรวมหมายถึง “ผู้รู้” ผู้ที่จะนำไปสู่เป้าหมายนั่นเอง (อาจเรียกอย่างหลังก็ได้เพราะง่ายต่อการจดจำ)



เกมเหล่านั้นมักจะมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมเยอะ เราสามารถกำหนดหรือแบ่งกลุ่มได้ ดังนี้

1. เราสามารถแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้จากตอนลงทะเบียน ระบายชื่อโดยกำหนดหมายเลขไว้ข้างหลังป้ายชื่อ การกำหนดหมายเลขนั้น จะกำหนดได้จากการเฉลี่ยตามจำนวนผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรม

2. หากผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีจำนวน 30-40 คน สามารถแบ่งได้เลย 10 คนต่อจำนวนผู้เล่น หนึ่งกลุ่ม หรือจะแบ่งตามการจับฉลากก็ได้

3. การแบ่งกลุ่มจะมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับผู้นำกิจกรรมสามารถพลิกแพลง แบ่งกลุ่มเองได้ตามความคิดและความเหมาะสมของผู้ทำกิจกรรมก็ได้

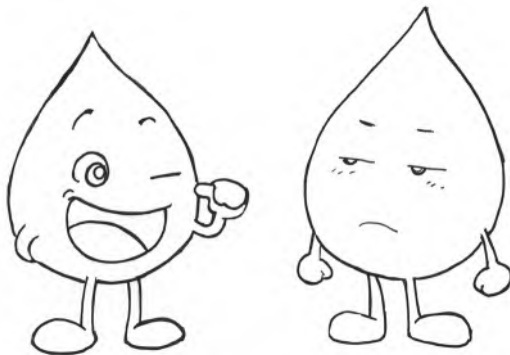


เกมเหตุผลของความยาว

เป้าหมาย

วัตถุประสงค์ของเกมเหตุผลที่ชาวก็คือการแนะนำตัวเองให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักกันมากขึ้นมีมิตรภาพกับผู้อื่น

เกมนี้ไม่มีอุปกรณ์อะไรที่ยุ่งยากนอกจากแบ่งเพียงแค่ 1 กระป๋อง เพียงเท่านั้นส่วนสถานที่ที่ไม่ต้องจำเป็นจะต้องกว้างมากมายอะไร วิธีเล่นก็ไม่ยาก เริ่มจากการนั่งล้อมวงกัน ผู้นำกิจกรรมจะให้เริ่มจากฝั่งไหนตรงไหนก็ได้จากนั้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมนั้นยืนขึ้น แนะนำตัวเองให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รู้จักกันในวงโดยทั่วกัน จากนั้นก็นำแบ่งที่เตรียมไว้ให้กับผู้ร่วมกิจกรรมทาแบ่งส่วนไหนก็ได้ของร่างกายแล้วก็ต้องบอกเหตุผลที่ทาแบ่งตรงส่วนนั้นหรือเพราะอะไรถึงต้องทาแบ่งตรงส่วนนั้น ผู้เข้าร่วมคนต่อไปก็ทำเช่นเดียวกันแต่ก็ต้องไม่ไปซ้ำกันกับคนก่อนหน้านั้น



เกมดูได้ว่าอยู่ที่ไหน ?

เป้าหมาย

1. เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสนิทสนม รู้จักกันมากขึ้น
2. เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสามัคคี
3. เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนานและคุ้นเคยกัน

อย่างรวดเร็ว



อุปกรณ์

1. กบ๋อง
2. ปากกา
3. กระดาษ

วิธีการเล่น

1. ผู้ดำเนินงาน ตัดกระดาษเป็นชิ้นเล็กๆ เขียนสิ่งของที่เป็นคู่กันลงในเศษกระดาษแล้วใส่ลงในกล่องให้เท่ากับจำนวนผู้เล่น

2. ให้ผู้เล่นจับฉลากกระดาษขึ้นมาคนละ 1 ชิ้น

3. ผู้ดำเนินงาน จะแจ้งให้ผู้เล่นทราบว่าชื่อของสิ่งของในกระดาษนั้นจะมีคู่ของตนเอง เช่น กระดาษ-ปากกา , ทราาย-ทะเล , ฉัน-เชอ เป็นต้น ให้ผู้เล่นไปตามหาคู่ของตนเอง

4. เมื่อผู้เล่นพบคู่ของตนเองแล้ว ให้แต่ละคู่แนะนำตัวเองให้อีกฝ่ายได้รู้จัก และทำความรู้จักกันพอประมาณ โดยใช้เวลาคู่ละ 3 นาที

5. เมื่อหมดเวลาแล้วให้ทุกคนกลับมานั่งที่ของตัวเอง โดยนั่งเป็นครึ่งวงกลม จากนั้นให้แต่ละคนแนะนำตัวเองให้ทุกคนรู้จัก

ประโยชน์ที่ได้รับ

ความสนุกสนานของการเล่นเกมนี้ขึ้นอยู่กับข้อความที่เขียน และระยะเวลาในการร่วมกิจกรรม



เกมเอาหัวใจคืนมา

เป้าหมาย

1. เพื่อให้ผู้เล่นรู้จักกันมากขึ้น
2. เพื่อให้ผู้เล่นกล้าแสดงออก
3. เพื่อละลายพฤติกรรมของผู้เล่น



อุปกรณ์

1. กระดาษแข็งสีต่างๆ
2. กรรไกร
3. ปากกาเมจิก
4. กาว 2 หน้า

วิธีการเล่น

1. ผู้ดำเนินงานตัดกระดาษแข็งสีต่างๆ เป็นรูปหัวใจ ขนาดพอประมาณให้เท่ากับจำนวนผู้เล่นเป็น 2 เท่า

2. เมื่อตัดกระดาษเป็นรูปหัวใจแล้วนำทั้งหมดมาติด กาว 2 หน้า

3. แจกให้ผู้เล่นคนละ 2 แผ่น

4. ให้ผู้เล่นเขียนชื่อของตนเองในกระดาษรูปหัวใจทั้ง 2 แผ่น จากนั้นให้ผู้ดำเนินงานเก็บกระดาษรูปหัวใจที่ผู้เล่นเขียนชื่อแล้วคืนโดยแยกเป็น 2 ชุด คือ 1 ชุดผู้ดำเนินงานเก็บไว้ อีก 1 ชุดแจกคืนผู้เล่น โดยแจกชื่อคนที่ไม่รู้จักรักให้กับผู้เล่นคนละ 1 ชื่อ

5. ผู้ดำเนินงานให้ผู้เล่นนำกระดาษรูปหัวใจไปคืนเจ้าของตามชื่อบนกระดาษที่ตนเองได้รับ แล้วให้ถามรายละเอียดกับเจ้าตัวโดยเก็บรายละเอียดให้ได้มากที่สุดโดยให้เวลาทั้งหมด 3 นาที

6. เมื่อหมดเวลาให้ทุกคนกลับมานั่งเหมือนเดิม

7. ผู้ดำเนินงานเอาป้ายกระดาษรูปหัวใจอีกชุดออกมา แล้วให้สมาชิกที่เลือกมา 1 คน จับฉลากป้ายหัวใจขึ้นมา 1 ชื่อ เมื่อถูกชื่อใครคนนั้นต้องออกมาเล่ารายละเอียดของเจ้าของ