

# เกมกิจกรรม

## เพื่อการพัฒนาบุคลากร

(Activities games for personnel development)

เกมกิจกรรมที่...

เข้าใจง่าย ได้สาระ คละสนุก

ปลูกความคิด วิเคราะห์แก้ปัญหา

นำพาความสำเร็จร่วมกันของบุคลากร



สมชาติ กิจยรรยง



การจัดเกมและกิจกรรมเพื่อพัฒนาบุคลากร มีประโยชน์มากมาย ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพการฝึกอบรม สร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม และดึงดูดพนักงาน เกมและกิจกรรมเหล่านี้สามารถกระตุ้นให้พนักงานมีส่วนร่วม จดจ่อกับเนื้อหาการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง การดำเนินกิจกรรมโดยใช้เกม(Gamification) ไม่ใช่แค่เรื่องของความสนุก แต่เป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และพัฒนาบุคลากร เมื่อออกแบบอย่างถูกต้องและเหมาะสม Gamification สามารถ: เพิ่มสภาพการจ้าง (Engagement) และแรงจูงใจในการเรียนรู้ ช่วยให้จดจำและเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าประทับใจ อันจะช่วยทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั้นเกิดประโยชน์คือ

1. ได้รู้จักตนเองและได้เข้าใจตนเองทั้งในแง่จุดเด่นและจุดด้อย
2. ได้เข้าใจผู้อื่นที่มีทั้งความเหมือนและแตกต่างกันในหลากหลายมิติ
3. เกิดการยอมรับซึ่งกันและกันในการดำเนินชีวิตและทางด้านการงาน
4. รู้จักการเป็นผู้รู้จักการเสียสละและการให้ภัยบุคคลต่างๆที่ทำงานร่วมกัน

5.ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารประสานงาน  
เป็นไปในทางที่ดีขึ้น

6.เกิดทักษะทางด้านมนุษยสัมพันธ์ในการดำเนินชีวิต  
และการติดต่อสื่อสารที่ดีขึ้น

7.ได้รับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ยอมรับว่ามีความคิด  
หลากหลายรูปแบบหลายมิติในการทำงาน

8.ทำให้เป็นผู้ที่มีความรอบคอบ ระมัดระวัง วางแผน  
งานต่างๆ ได้ดีขึ้นอีกด้วย

9.ให้เห็นความสำคัญของปริมาณและคุณภาพ ที่มักจะ  
สวนทางกันระหว่างความแม่นยำกับความถูกต้องในการทำงานที่  
ต้องยอมรับและเข้าใจ

10.รู้จักแนวทางในการแก้ไขปัญหา ตัดสินใจในปัญหา  
หรืออุปสรรคที่ได้อุปหรือเกิดขึ้น

11.เข้าใจแนวทางและบทบาทในการสื่อสารประสานงาน  
มีความพร้อมเพียงในการทำงานเป็นทีม

12.สามารถใช้หรือดำเนินชีวิตภายใต้ปัญหาหรือแรง  
กดดันต่างๆ ได้ดีขึ้นเมื่อเข้าใจตนเองและได้เข้าใจผู้อื่นที่ทำงาน  
ร่วมกัน

หน้าลิขสิทธิ์อีบุ๊ก

**สถาบันส่งเสริมการพัฒนาบุคลากร(IBC GROUP)**

**-เกมกิจกรรมเพื่อการพัฒนาบุคลากร**

(Activities games for personnel development)

ราคา-200-บาท

ข้อมูลบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

-สิ่งดีๆ มันจะหาเราในเวลาที่เหมาะสม อดทนเข้าไว้ชีวิตเราไม่ได้มี  
ไปทุกทาง

-เราจงอย่าไปใส่ใจกับ "คำติฉินนินทา" เพราะถ้าเราไม่ดีกว่า เขาคงไม่  
พูดถึงเราหรอกนะ

-จงมีความสุขกับสิ่งดีที่รอบตัว แม้จะเป็นเรื่องเล็กน้อยแค่ไหนก็ตาม  
ความสุขหรือทุกข์อยู่ใจ

-ให้ที่ดีคือให้อภัย ให้ต่อไป คือให้โอกาสตัวเองปล่อยวาง ปล่อยผ่าน  
ปล่อยทุกอย่าง ที่ทำให้เศร้า

ISBN(E-BOOK)-978-616-94830-0-7

บรรณาธิการต้นฉบับ สมชาติ กิจยรรยง

ศิลปกรรม/ออกแบบปก นางสาววิวรรณ์ ไชยวัชรนนท์

พิสูจน์อักษรโดย นางสาววิวรรณ์ ไชยวัชรนนท์

อีเมล [skillupinter@gmail.com](mailto:skillupinter@gmail.com)

จัดพิมพ์และจัดจำหน่ายโดยสมชาติ กิจยรรยง

399 ถ.ลาดพร้าว121 คลองจั่น บางกะปิ กทม.10240

## คำนำ

### เกมกิจกรรมเพื่อการพัฒนาบุคลากร

(Activities games for personnel development)

ในการฝึกอบรมเพื่อการพัฒนา การประชุมสัมมนาโดยทั่วไป เราจะเห็นว่าพฤติกรรมของผู้เข้ารับการอบรมเป็นสิ่งหนึ่งที่มีผลต่อความสัมฤทธิ์ผลของการพัฒนาบุคลากร กล่าวคือ การได้รู้จักกัน การเกิดความคุ้นเคย และสนิทสนมกัน ในระหว่างผู้เข้ารับการอบรม จะมีส่วนช่วยเสริมสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ หรือแม้ในการจัดอบรมปฐมนิเทศหรือการนิเทศพนักงาน โดยจัดฝึกอบรมในหัวข้อหรือหลักสูตรต่างๆ ในห้องฝึกอบรมของหน่วยงาน ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นเจ้าหน้าที่ประสานงาน พิธีกร ผู้ดำเนินโครงการ หรือแม้แต่วิทยากรฝึกอบรมต่างก็มีเป้าหมายเดียวกันคือ ทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้รับความสนุกสนาน คุ้นเคยไปพร้อม ๆ กับความรู้ ความเข้าใจ ทักษะและทัศนคติที่ได้ในการทำงานร่วมกันภายในองค์กร นอกเหนือจากกิจกรรมนันทนาการหรือกลุ่มสัมพันธ์แล้ว ในการใช้เกมหรือกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ และเกมบริหารจะทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้รับความรู้ควบคู่กับความสนุกสนาน การยอมรับและความจดจำที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในการปฏิบัติงาน เพราะใช้กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ - เกมบริหาร เป็นเทคนิคการฝึกอบรมที่มี

ประสิทธิภาพ ที่ทำให้ผู้อบรมเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและจากการสรุป  
เกมของผู้นำเกมกิจกรรมหรือวิทยากรแล้ว สำหรับเนื้อหาสาระจาก  
หนังสือเล่มนี้มีแนวทางของเนื้อหาที่ไม่ซ้ำกับเล่มที่เคยจัดพิมพ์ซึ่งมี  
เนื้อหาตามลำดับคือ

- เกมกิจกรรมเพื่อความเข้าใจสู่การเตรียมพร้อมตลอดไป
- เกมกิจกรรมเพื่อสร้างความสัมพันธ์สามัคคีสนุกสนาน
- เกมกิจกรรมเพื่อทำความรู้จักเข้าใจในศักยภาพของตนเอง
- เกมกิจกรรมเพื่อการทำงานเป็นทีมและเพื่อเสริมสร้างพัฒนา

ทีมงาน

-เกมกิจกรรมเพื่อการระดมสมองที่ดี พร้อมพัฒนาความคิด  
สร้างสรรค์

- เกมกิจกรรมเพื่อพัฒนาการสื่อสารและการประสานงานที่ดี  
ดังนั้นในการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เข้าร่วมการสัมมนา

ทัศนคติที่ดีและมีพฤติกรรมในทางบวก เช่น ทัศนคติที่ดี มี

ความคุ้นเคยกัน ทำงานร่วมกัน ไว้วางใจกัน สนุกสนานและพัฒนา

ตนเองในด้านสังคม จึงเป็นสิ่งสำคัญ ทุกวันนี้กิจกรรมและ / หรือเกม

เริ่มมีบทบาทเข้ามามีส่วนร่วมในการฝึกอบรมมากขึ้นแต่การฝึกอบรม

โดยใช้เกมสอดแทรกนั้นจะได้ผลสูงสุด ต่อเมื่อวิทยากรผู้จัดการ

ฝึกอบรมหรือผู้นำเกมต้องมีความรู้ความเข้าใจและทักษะในการใช้เกม

เป็นอย่างดี การอบรมโดยเนื้อหาสาระหนังสือเล่มนี้จึงมุ่งเน้นให้  
ผู้เข้าอบรมเกิดทักษะ ความเชื่อมั่นในการเป็นผู้นำเกมการฝึกอบรม  
รวมถึงรู้จักออกแบบประยุกต์เกม กิจกรรมและเลือกใช้เกมที่เหมาะสม  
กับเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้วยความปรารถนาดี  
สมชาติ กิจขรรยง

# สารบัญ่เกมกิจกรรมเพื่อการพัฒนาบุคลากร

(Activities games for personnel development)

เรื่อง	หน้า
<b>บทที่ 1</b> นำเข้าสู่เกมกิจกรรมเพื่อพัฒนาบุคคลและองค์การ (Introduction to game activities to develop individuals and organizations)	<b>1</b>
<b>บทที่ 2</b> เทคนิคการวางแผนจัดลำดับกิจกรรมต่างๆ (Techniques for planning and sequencing activities)	<b>12</b>
<b>บทที่ 3</b> เกมกิจกรรมเกมนำเพื่อเตรียมความพร้อม (Game Activities Game Preparation)	<b>33</b>
ความพร้อมความเข้าใจ	33
จับคู่ในหมู่เพื่อน	35
นกจะนอน	37
เม็คเล่ย์ร้าว	39
ลมเพ-ลมพัด	41
วัดดวง	43

**สารบัญกิจกรรมเพื่อการพัฒนาบุคลากร**  
(Activities games for personnel development)

<b>เรื่อง</b>	<b>หน้า</b>
<b>บทที่ 4 เกมกิจกรรมเพื่อสร้างความสัมพันธ์สามัคคีสนุกสนาน</b> (Fun and friendly relationship building game activities)	<b>45</b>
แข่งขันกันคืบ	45
แข่งขันกันแต่ง	47
แข่งขันกันท่อง	49
แข่งขันกันประกวด	50
จากไข่ไปสู่ปิงปอง	51
เดินรำเสียงโชค	53
ฝูงหนูมาน	55
โพงพางเอ๋ย	57
ลีลาท่าเพลง	59
กระจกส่องเงา	60
เสียงโชคจากกระเช้า	61
หากว่าเรากำลังผ่อนคลาย	63

**สารบัญกิจกรรมเพื่อการพัฒนาบุคลากร**  
(Activities games for personnel development)

<b>เรื่อง</b>	<b>หน้า</b>
<b>บทที่ 5 เกมกิจกรรมเพื่อทำความรู้จักเข้าใจในศักยภาพตนเอง</b> (Games and activities to get to know and understand your own potential)	<b>66</b>
เกมตัวเลข	68
ไขกับปิงปอง	70
ค้นหาตัวเอง	72
ความจริงกับความรู้สึก	75
คุณเป็นนักคิดหรือนักทำ	77
จงสร้างภาพในใจ	82
จับคู่ตามคำพังเพย	87
จับจ้องมองตา	91
ตะลุยฝ่าด่านสู่ความสำเร็จ	93
ตอบบัตรต่อเพลง	95
ถูกต้องกับถูกต้องใจ	97
นกบอกอนาคต	100
เป้าหมายมีไว้พุ่งชน	103
เรื่องราวรู้เขารู้เรา	105
สร้างพลังจิตพิชิตความสำเร็จ	107

**สารบัญกิจกรรมเพื่อการพัฒนาบุคลากร**  
(Activities games for personnel development)

<b>เรื่อง</b>	<b>หน้า</b>
เสียงจับเวลาหาโชค	109
<b>บทที่ 6 เกมกิจกรรมเพื่อรับรู้เข้าใจในการทำงานเป็นทีม</b>	<b>111</b>
(Teamwork activity game)	
กระดาดยเอ่สี่มีความหมาย	111
การทำงานเป็นทีม	113
แข่งด้วยกระดาดย	115
จิกซอว์สัมพันธ์	117
ช่วยกันสร้างสรรค์รูป	118
ตอบปัญหาล่ารางวัล	120
ต่อปากต่อคำ	124
ต่อภายิตและคำพังเพย	126
ต่อให้เป็นสี่เหลี่ยม	136
บอลลอดถ้ำ	139
ผลิตภัณฑ์ใหม่	141
ฝ่าด่านอรหันต์	143
ยิงจานบินจากจอร์เรคาร์	145
แยกสีลูกบิด	148

**สารบัญกิจกรรมเพื่อการพัฒนาบุคลากร**  
(Activities games for personnel development)

<b>เรื่อง</b>	<b>หน้า</b>
หาคำแนะนำ	150
<b>บทที่ 7 เกมกิจกรรมเพื่อการเสริมสร้างและพัฒนาทีมงาน</b> (Team building and development activity games)	<b>152</b>
เข้าแถวชิงบอล	152
แข่งขันกันคลาน	154
ชุมทางบางซ้อ	155
เดินบนกระดาน	157
ถั่วบอกชีวิต	159
บรรจุแก้ว	161
มหัศจรรย์หนังสือพิมพ์ล้อมกลุ่ม	163
มาร้อยดวงใจไว้ด้วยกัน	164
รวมพลังสร้างลูกโป่ง	166
ลูกเหลืองเจ้าปัญหา	168
เลียนแบบเลียนท่า	171
วิ่งเปรี้ยวเทียนไข	175
สร้างสรรค์สิ่งสวยงาม	177
หนังยางสร้างสายสัมพันธ์	178

**สารบัญกิจกรรมเพื่อการพัฒนาบุคลากร**  
(Activities games for personnel development)

<b>เรื่อง</b>	<b>หน้า</b>
<b>บทที่ 8 เกมกิจกรรมเพื่อการระดมสมองและพัฒนาความคิด สร้างสรรค์</b>	<b>181</b>
(Brainstorming and creativity development activity games)	
ข้อคิดภำยิตจีน	181
คำคู่-คู่คำ	196
คำลบคำบวก	198
ช่วยกันคิดทิศทางการ	201
ตอบคำถามตามร่างกาย	203
แตกต่างแต่ไม่แตกแยก	204
แต่งเติมต่อเติมสิ่งติดตัว	206
เที่ยวทั่วไทย	208
นายหลำกหลำยผู้หลำยเรื่อง	209
ผู้บริหารผู้นำแต่ละแบบ	219
พุดแบบต่อเป็นลูกโซ่	222
มาทำยอำยุกัน	224
ลิงชิงหลัก	226
สร้างกระดำยเอสี่ให้มีเส้นรอบวงสูงสุด	227
สร้างควำมคิดสร้ำงสรค์	229

# สารบัญ่เกมกิจกรรมเพื่อการพัฒนาบุคลากร

(Activities games for personnel development)

เรื่อง	หน้า
สร้างสี่สามเหลี่ยมกับสองสี่เหลี่ยม	240
สร้างไหวพริบการพูด	242
ท่องชีวิตด้วยข้อคิดจึน	244
สิ่งไหนแปลกกว่าในกลุ่ม	264
เล่นห้ผ้าขี้ริ้ว	266
หนึ่งพบหนึ่งเท่ากับเท่าใด	271
อวัยวะสัมพันธ์	273
<b>บทที่ 9 เกมกิจกรรมเพื่อการสื่อสารและการประสานงาน</b>	<b>276</b>
(Communication and coordination activity games)	
การสื่อสารอาจพาเสีย	276
ครอบครัวสัตว์	278
คำชมสาว	280
คำสั่งจากหัวหน้า	282
งานอุปสมบท	284
ช่วยกันคิด ช่วยกันทำ	288
ต่อก้อนสบู่	290
ต่อสี่เหลี่ยม	292

**สารบัญกิจกรรมเพื่อการพัฒนาบุคลากร**  
(Activities games for personnel development)

<b>เรื่อง</b>	<b>หน้า</b>
นั่งสลักหลัง	295
ปริศนารูป	297
ปิดตาหาชื่อ	298
อ่านภาษากายทายเป็นภาษาพูด	300
<b>บทที่ 10 เกมกิจกรรมสร้างสายสัมพันธ์สร้างสรรค์ทีมงาน</b>	<b>302</b>
(Team building bonding activity game)	
แข่งเรือบก	302
ความพร้อมพลังขา-พลังคน	304
จากถั่วสู่อีกถั่ว	306
จำลองผลิตภัณฑ์	308
ชะมดติดจั่น	310
ตามหาใบไม้	312
ลอดเก้าอี้ตีบอล	314
ลอดห่วงสุลาฮูบ	316
วิ่งผลัด-ผลัดกันวิ่ง	318
หนีบอลส่งลงตะกร้า	320

## บทที่ 1 นำเข้าสู่เกมกิจกรรมเพื่อพัฒนาบุคคลและองค์การ

(Introduction to game activities to develop individuals and organizations)

**เกม (GAME)** หมายถึง การแข่งขัน การเล่นเพื่อความสนุก หรือตามกติกา เกม หรือเกมส์ ตามความหมายของพจนานุกรม หมายถึง จบการแข่งขัน หรือจบเรื่องจบราว หรือหมายถึง การเล่น แข่งขัน

**กิจกรรม (ACTIVITY)** หมายถึง การปฏิบัติกิจด้วยตนเอง คือ เป็นชุดของการปฏิบัติการต่างๆ ที่มีการเตรียมการ หรือวางแผนไว้เรียบร้อยแล้ว โดยจะมีผลตามความคาดหวังผลที่จะเกิดขึ้น หรือมีวัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรม

**กิจกรรมกลุ่ม (GROUP DISCUSSION)** หมายถึง ชุดของกิจกรรมที่ได้วางแผน และจัดเตรียมไว้สำหรับคนสองคนขึ้นไปเป็นผู้กระทำการหรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้นๆซึ่งกิจกรรมกลุ่มจะมีวัตถุประสงค์ของกิจกรรมได้หลายประเภท

\*พัฒนา หมายถึง ทำให้เจริญ ทำให้ยั่งยืนถาวร

\*บุคคล หมายถึง คน คนธรรมดา คนสามัญทั่วไป

\*บุคลากร หมายถึง ผู้ทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษา หรือ

อบรมสั่งสอน

ดังนั้น เกม และกิจกรรมเพื่อการพัฒนาบุคลากรจึงหมายถึง การปฏิบัติกิจกรรมด้วยการเล่น หรือการแข่งขันของผู้เข้ารับการอบรม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถ ทักษะ และจริยธรรม ในการปฏิบัติงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และเกิด ประสิทธิภาพ

### 1.ความสำคัญของเกมเพื่อการพัฒนาบุคลากร

ความสำคัญของเกมเพื่อการพัฒนาบุคลากร คือ

- เปิดโอกาสให้ทุกคนได้แนะนำ และเปิดเผยตัวเองออกมา
- สร้างให้คนในกลุ่มได้รู้จักกัน ที่ได้ร่วมกันคิดร่วมกันทำ
- ส่งเสริมบรรยากาศที่ผ่อนคลาย หรือเป็นมิตร
- เปิดโอกาสให้ทุกคนมีความเชื่อมั่น และกล้าแสดงออก

### 2.การพัฒนาบุคลากรโดยยึดตัวผู้สอนกับยึดตัวผู้เรียนเป็น

#### ศูนย์กลาง

ความแตกต่างระหว่างการพัฒนาบุคลากร โดยยึดเอาวิทยากร เป็นศูนย์กลางกับการยึดเอาตัวผู้เข้ารับการอบรมเป็นศูนย์กลาง หรือ การอบรมโดยใช้เกมหรือกิจกรรมประกอบการถ่ายทอดเป็นดังนี้

เทคนิคการใช้ผู้สอน หรือวิทยากรเป็นศูนย์กลาง

- ให้เกิดความรู้ ทักษะที่ถูกต้อง
- ให้เกิดความเข้าใจ
- มักจะมีการสาธิต หรือแสดงวิธีการ
- มีการทดสอบผู้เข้ารับการอบรม
- มักมีการสร้างอารมณ์ขัน

-มีการสรุปสาระ/ประเด็น

**เทคนิคการใช้ผู้เข้ารับการอบรมเป็นศูนย์กลาง**

-ให้ผู้อบรมมีส่วนร่วมทางความคิด หรือทางร่างกาย

-ใช้กิจกรรมหลายพฤติกรรมประกอบ

-เป็นการเรียนรู้โดยการปฏิบัติกิจกรรมด้วยตัวผู้เรียนเอง

-ก่อให้เกิดความสามารถ หรือฝึกฝนให้มีความสามารถ

เพิ่มขึ้น

-ก่อให้เกิดความรู้ที่แลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันได้

-แก้ไขปัญหาในการทำงาน และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้

### 3.ประโยชน์ของเกมเพื่อการพัฒนาบุคลากร

เพื่อนำเกมหรือกิจกรรม มาใช้ในการพัฒนาบุคลากรในรูปแบบต่างๆ ผู้เขียนขอแจ้งถึงประโยชน์ของการนำเกมมาใช้คือ :-

-เพื่อทำความรู้จักและคุ้นเคยกันเมื่อแรกพบ

-เพื่อเปิดโอกาสให้ทุกคนได้สนิทสนมกันเร็วขึ้นกว่าที่จะได้

ทำความรู้จักกันเอง

-ผู้เข้ารับการอบรมมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างเต็มที่

-ประสบการณ์การเรียนรู้จากกิจกรรม ช่วยให้ผู้เข้ารับการอบรมรู้จัก และสนใจตัวเองดียิ่งขึ้น

-บรรยากาศการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เข้ารับการอบรมสนุกสนาน

ไม่รู้สึกลัวถูกสอน

-เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรในการฝึกอบรม และให้ผู้เข้ารับการอบรมเรียนรู้ได้ในระยะเวลาอันสั้น

-ประหยัดค่าใช้จ่าย และไม่มีความเสี่ยงต่อผลการตัดสินใจในการเรียนกิจกรรม

-เพื่อให้เกิดความกล้าที่จะแสดงออก และกล้าแสดงความคิดเห็นต่อกลุ่ม

#### 4.อย่างไรจึงเรียกว่าเป็นเกมหรือกิจกรรมที่ดี

**ลักษณะของกิจกรรมที่เป็นเกมที่มีประสิทธิภาพนั้นจะต้อง**

-เน้นศูนย์กลางการเรียนที่กลุ่มผู้เข้ารับการอบรม

-ผู้เข้ารับการอบรมมีโอกาสแสดงออกอย่างทั่วถึง/ทุกคนมี

ส่วนร่วม

-สร้างบรรยากาศเป็นกันเอง และให้เกียรติผู้เข้ารับการอบรม

ทุกคน

-ได้สารประโยชน์ พร้อมความสนุกสนานเพลิดเพลิน

-วิทยากรจะทำหน้าที่อำนวยความสะดวกและประสานให้

กิจกรรมดำเนินไปอย่างราบรื่น

-มีสถานการณ์แข่งขันเชิงสร้างสรรค์

-มีความหลากหลายในรูปแบบ

-แต่ละขั้นของกิจกรรมต้องมีความต่อเนื่อง เชื่อมโยงกันอย่าง

ครบถ้วน

-สร้างความท้าทาย กระตุ้นให้อยากเข้าร่วมกิจกรรมโดยให้

แรงเสริมทางบวก

-หากจะมีการต่อรองดำเนินกิจกรรม ควรถามความคิดเห็นของผู้เข้ารับการอบรมก่อน

## 5.รูปแบบของเกมหรือกิจกรรมที่ใช้ในการพัฒนาบุคลากร

ผู้เขียนขอแบ่งประเภทหรือรูปแบบของเกมเป็น 6 ประเภท คือ

1) กิจกรรมละลายพฤติกรรม (Break the Ice) มีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อสร้างความรู้จักคุ้นเคยระหว่างผู้เข้ารับการอบรม ซึ่งมาจากต่างฝ่ายต่างแผนก เกมจะช่วยอุ่นเครื่องและสร้างบรรยากาศแห่งการเปิดเผยตัวเองให้ผู้อื่นรู้จัก อันจะเป็นประโยชน์

2) กิจกรรมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ (Classroom Activities Games) เป็นเกมที่เน้นสาระรวมยอด เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ทักษะคิด ความเข้าใจ และก่อให้เกิดทักษะใหม่ๆ อันจะนำไปใช้ในการบริหารงานและดำเนินชีวิต

3) กิจกรรมนันทนาการหรือนันทนาการ (Recreation Games) เป็นการเสริมบรรยากาศให้มีความสุขสนุกสนาน รื่นเริง เพื่อให้คลายจากความตึงเครียด ทั้งยังเป็นการเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เข้ารับการอบรมให้มากยิ่งขึ้น ส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในการรวมกลุ่ม หรือพบปะสังสรรค์

4) กิจกรรมเข้าจังหวะ (Rhythmic Activities) เป็นกิจกรรมที่ร่างกายและจิตใจมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อดนตรีและจังหวะที่เข้าประกอบ ได้แก่ เสียงเพลง การเคาะไม้ เคาะเหล็ก ฉิ่ง ฉาบ กลอง เป็นต้น

ขอบข่ายของกิจกรรมเข้าจังหวะมีหลายรูปแบบ คือ :-

-การเคลื่อนไหวเบื้องต้น เช่น การเดิน วิ่ง กระโดด ความม้า ฯลฯ โดยเคลื่อนไหวเข้ากับจังหวะ

-การเลียนแบบ เช่น เป็ดเดิน ช้างเดิน รถไฟ ฯลฯ

-การเล่นประกอบเพลง เช่น วีรย์ข้าวสาร โฟงพาง งูกินหาง  
มอญช้อนผ้า ฯลฯ

-การเล่นโหวตามบทเพลง คือ การเคลื่อนโหวให้เข้ากับ  
จังหวะดนตรี หรือสอดคล้องกับเนื้อเพลงที่ร้อง

-การเล่นแบบคิดสร้างสรรค์ คือ เป็นการแสดงแบบสมมติ  
เช่น เป็นคนตัดต้นไม้ เป็นตำรวจ หรือแสดงอาการดีใจ เสียใจ ฯลฯ

-การเล่นแบบพื้นเมือง เช่น รำวง รำเซิ้ง ลีเก ลำตัด เพลงน้อย  
 ฯลฯ

-การเล่นรำพื้นเมืองนานาชาติและลีลาศ ได้แก่ การเต้นรำ  
พื้นเมืองของแต่ละประเทศ

### 5) กิจกรรมทดสอบสมรรถภาพ (Self Testing Activities)

เป็นการเล่นผาดโผนเป็นกิจกรรมส่งเสริมความสามาถด้านแข็งแรง  
สมรรถภาพทางกาย ส่งเสริมการเจริญของกล้ามเนื้อหลักในการ  
เคลื่อนโหว และความยืดหยุ่นของข้อต่างๆ ของร่างกาย นอกจากนี้ยัง  
เป็นการวัดประสิทธิภาพของร่างกายอีกด้วย ซึ่งก็มี

-กิจกรรมทดสอบรายบุคคล เช่น ตีกลด้ามลูก ยืนย่อเข้าข้าง

-เดี่ยวดันพื้นปรบมือ ฯลฯ

-กิจกรรมทดสอบเป็นคู่ เป็นกลุ่ม เช่น แผลดสยาม แก้อัโยก คน  
ลอย ฯลฯ

-กิจกรรมผาดโผน เช่น กบกระโดด หนอนยืด สุนัขขาคัก  
 ฯลฯ

### 6)กิจกรรมวอล์คแรลลี่ (WALK RALLY)

ในปัจจุบันหลายๆ องค์กรได้หันมาใช้วิธีการพัฒนาบุคลากร วิธีหนึ่งที่เราเรียกว่า กิจกรรมวอล์คแรลลี่ (Walk Rally) ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างประสบการณ์ ตรง มีการเรียนรู้ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด และมีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม เป็นกิจกรรมที่ผสมผสานหลายๆ กิจกรรมเข้าด้วยกัน กิจกรรมทดสอบสมรรถภาพซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยเกมจากการลงมือปฏิบัติ หรือเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งวิธีการฝึกอบรมโดยใช้ออล์คแรลลี่ที่จะช่วยลดความเบื่อหน่ายในห้องฝึกอบรม และเสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ท้าทาย และตื่นเต้นอีกด้วย

เนื่องจากความสนใจในการพัฒนาบุคลากรขององค์กรหลายๆ แห่งได้หันมาให้ความสำคัญ และความสนใจในการพัฒนาคนให้มีทักษะ และความสามารถในการประสานประโยชน์ของตนให้เข้ากับทีมงาน และองค์กรได้ด้วยกิจกรรมการจัดกลุ่มสัมพันธ์และวอล์คแรลลี่ เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาทีมงาน ที่สำคัญคือ หลักการที่เป็นความรู้ วิธีการหรือเทคนิค ซึ่งอาจจะเรียกว่าเป็นศิลปะในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ให้บรรลุเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ หนังสือเล่มนี้จะช่วยแก้ไขปัญหาดังกล่าวข้างต้น จึงได้นำเสนอตัวอย่างเกม หรือกิจกรรมวอล์คแรลลี่ไว้เพิ่มเติม ที่ไม่ซ้ำกับงานเขียน4 เล่ม คือ 108 เกม และกิจกรรมเพื่อการพัฒนาบุคลากร Walk Rally เกมและกิจกรรมเพื่อพัฒนาคนและองค์กรหนังสือ Walk Rally สายสัมพันธ์ สร้างสรรค์

ทีมงานและรวมพลังสร้างคนจากเกมกิจกรรมWalk Rally ของ  
สำนักพิมพ์แห่งนี้

### 6.สถานที่ที่จะใช้ในการดำเนินกิจกรรม

สถานที่ที่จะใช้ในการดำเนินเกมหรือกิจกรรมนั้นสามารถ  
เลือกให้เหมาะสมกับรูปแบบของเกมหรือกิจกรรมต่างๆ ได้ ซึ่งผู้เขียน  
ได้เคยกล่าวไว้ในบทแรกว่ามีอยู่ 6 รูปแบบหรือกิจกรรมของกล่าวสรุป  
ถึงเรื่องสถานที่ที่จะใช้ในการดำเนินการพัฒนาบุคลากรด้วยเกมหรือ  
กิจกรรมต่างๆดังนี้

1.ในห้องหรือห้องฝึกอบรมพัฒนา.-ซึ่งจะกำหนดให้มีพร้อม  
ทั้งโต๊ะพร้อมเก้าอี้หรือจะมีเฉพาะเก้าอี้แต่เพียงอย่างเดียวให้  
วางแผนด้วยเช่นกัน ให้เลือกขนาดห้องที่มีความเหมาะสมกับเกมหรือ  
กิจกรรมด้วย อย่าลืมพิจารณาด้วยว่าจำเป็นต้องใช้ห้องปรับอากาศ  
หรือไม่

2.นอกห้องฝึกอบรม.-ซึ่งจะต้องพิจารณาด้วยว่าจะใช้ด้านข้าง  
ของห้องหรือพื้นที่ ที่มีอาณาบริเวณต่างๆเหมือนกับโรงอาหารต่างๆ  
ด้วย พิจารณาด้วยว่าต้องการหลังคากันแดดหรือฝนหรือไม่ด้วย  
เช่นกัน

3.ได้ร่มไม้.-ซึ่งจะดูร่มรื่นขึ้นมีบรรยากาศที่เป็นธรรมชาติ ให้  
พิจารณาด้วยว่าจะระบุให้มีเก้าอี้สำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งหรือไม่  
หรือจะให้หันกับพื้นหญ้าที่มีอาณาบริเวณพอเพียงอีกด้วยเช่นกัน

4.พื้นที่กว้างร่มรื่น.-สำหรับในหัวข้อนี้จะอยู่ในห้องประชุม หรือห้องโถงที่กว้างขวาง หรือจะเป็นได้ร่มไม้ใหญ่ก็ได้เช่นกันเหมาะ สำหรับ เกมกิจกรรมวอล์คแรลลี่ กิจกรรมเข้าจังหวะ หรือกิจกรรม นันทนาการ ก็ได้เช่นกัน

#### 7.เทคนิคการสรุปกิจกรรมหรือเกม

แนวทางในการสรุปกิจกรรมหรือเกมผู้นำกิจกรรมอาจจะ สามารถสรุปได้โดยวิธีการต่างๆ ดังนี้คือ

- 1.ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสรุปหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมหรือเกม โดยวิทยากรหรือผู้นำเกมกิจกรรมระบุตัวผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้แสดง ความคิดเห็นหรือข้อคิดที่ได้รับจากกิจกรรมนั้นๆ
- 2.ให้แต่ละกลุ่มที่เคยแบ่งกลุ่มร่วมเล่นกิจกรรมแล้ว ให้ ตัวแทนกลุ่มสรุปกิจกรรมภายหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมไปแล้ว
- 3.วิทยากรหรือผู้นำกิจกรรมสรุปกิจกรรมนั้นๆ หลังจากเสร็จ สิ้นกิจกรรมพร้อมสรุปแง่คิดหรือวัตถุประสงค์ฝากยังผู้เข้าร่วม กิจกรรม
- 4.ให้ผู้สังเกตการณ์สรุป.-ผู้สังเกตการณ์ในที่นี้อาจหมายถึง ผู้บริหารขององค์กรหรือสมาชิกในกลุ่มอื่นที่เข้าร่วมกิจกรรมแสดง ความคิดเห็นต่อกระบวนการกลุ่มที่เล่นเกมหรือกิจกรรมไปแล้ว

### 8.องค์ประกอบของกิจกรรม/เกม

องค์ประกอบของกิจกรรม หรือเกม ผู้เขียนขอกล่าวโดยย่อพอเป็นสังเขป ดังนี้

1.ชื่อกิจกรรมหรือชื่อเกมนั้นๆ ที่จะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีส่วนร่วม

3.วัตถุประสงค์หลัก และรอง ในการร่วมกิจกรรม

3.ขนาดของกลุ่ม คือ จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม หรือเล่นเกมที่เหมาะสม

4.อุปกรณ์ เครื่องมือ ที่ใช้ในการร่วมกิจกรรม ที่เป็นวัสดุจับต้องได้

5.กฎ กติกา มารยาท ในการร่วมกิจกรรม

6.สถานที่ และเวลา ที่จะใช้ในการดำเนินกิจกรรม

7.ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม จะประกอบด้วย

7.1 ชั้นกิจกรรม : เป็นการแจ้งกฎเกณฑ์ หรือกติกาการเล่น

7.2 ชั้นวิเคราะห์:มีเกณฑ์การตัดสิน หรือการเฉลยคำตอบ

ที่แน่นอนพร้อมเหตุผลประกอบ

8.การตัดสิน และการตัดเกม หรือยุติเกมที่เหมาะสม คือ ไม่ใช่เวลาสั้น หรือยาวนานเกินไป

9.การสรุปสาระเกม/กิจกรรม เพื่อการร่วมกิจกรรม  
กิจกรรมยุคคิดง

10.การนำไปประยุกต์ใช้ในหน้าที่/กรงาน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายคือเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรม

จากเนื้อหาสาระที่ทำให้ท่านทราบถึง ความสำคัญของเกมหรือกิจกรรมเพื่อการเสริมสร้างและพัฒนาทีมงาน โดยการสร้างและพัฒนาทีมงานโดยยึดเอาตัวผู้เรียนหรือทีมงานเป็นศูนย์กลาง ได้ทราบถึงประโยชน์ของเกม กิจกรรมเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาทีมงาน แล้วทำให้ทราบว่าอย่างไรจึงเรียกว่าเป็นเกมหรือกิจกรรมที่ดี รูปแบบของเกมหรือกิจกรรมที่ใช้ในการพัฒนาบุคลากร องค์ประกอบของเกมกิจกรรม เพื่อให้ทีมงานเกิดความสัมพันธ์สามัคคี เกิดความรัก ความศรัทธาในตัวผู้นำโดยผู้นำทำตัวให้ผู้ตามเกิดความ เชื่อถือ เชื่อมือ และเชื่อใจในที่สุด

## บทที่ 2 เทคนิคการวางแผนจัดลำดับกิจกรรมต่างๆ

(Techniques for planning and sequencing activities)

ผู้อ่านสามารถศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมได้ในหัวข้อ เทคนิคการวางแผนจัด กิจกรรม เพื่อการพัฒนาคน และองค์กร เนื่องจากกิจกรรมด้านการพัฒนาบุคลากรแต่ละชนิด หรือประเภท จะมีเป้าหมายด้านผลลัพธ์ ความเหมาะสมต่อบุคลิกภาพของแต่ละบุคคล ต่อกลุ่มคน ต่อเวลา สถานที่ และต่อสถานการณ์ต่างๆ กัน

### ข้อควรคำนึงในการวางแผนการจัดกิจกรรม

ในการวางแผนการจัดกิจกรรมจึงควรต้องคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้สี่ประการคือ

**1.วัตถุประสงค์หรือเป้าหมายในการจัดกิจกรรมหรือเกม:-** ว่า ผู้นำเกม หรือวิทยากรคาดหวังในวัตถุประสงค์ เกิดความรู้สึก หรือเกิดอารมณ์พึงพอใจ หรือลดภาวะ การปิดกั้นตัวเอง (ความไม่ไว้วางใจ ภาวะไม่เป็นเอกภาพ ความไม่มีอิสรภาพ) โดยอาจจะกำหนดเป็นสัดส่วน น้ำหนัก หรือร้อยละเท่าใด

**2.ชนิดของกิจกรรม :-** เมื่อกำหนดวัตถุประสงค์ได้แล้ว จึงจะสามารถ ระบุชนิดของกิจกรรมต่างๆ ดังกล่าวต่างกัน เช่น บางเกม หรือ กิจกรรมทำให้รู้สึกพึงพอใจ บางกิจกรรมก่อให้เกิดความรู้สึกเครียด หรือกังวล กดดัน มากกว่าความพึงพอใจ บางกิจกรรมก่อให้เกิดความ สนุกสนมคุ้นเคย รู้จักกันมากกว่าก่อให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจ

**3.ธรรมชาติของผู้เข้าร่วมกิจกรรม :-** บุคคลแต่ละคนจะมีธรรมชาติหรือบุคลิกภาพแตกต่างกัน ซึ่งผู้เขียนได้เคยนำเสนอไปแล้ว ในหนังสือเกมและกิจกรรม Walk Rally เพื่อพัฒนาคนและองค์กร โดยเฉพาะผู้ร่วมกิจกรรมที่เป็นคนใหม่ๆ ในเกมหรือกิจกรรม จะไม่สนิทสนมกัน ต่างเพศกัน ต่างกลุ่มกัน อาจจะไม่ไว้ใจกัน เมื่อภาวะเหล่านี้ยิ่งเกิดมากขึ้นในกลุ่มผู้เข้ารับการอบรมที่ไม่คุ้นเคยกัน วิทยากรหรือผู้นำเกม จะได้วางแผนจัดลำดับนำเสนอ หรือกิจกรรมที่เหมาะสมต่อไป

### **พฤติกรรม และธรรมชาติของผู้เข้าร่วมเกม/กิจกรรม**

วิทยากร ผู้นำกิจกรรม หรือผู้ดำเนินกิจกรรม นอกเหนือจากทักษะ ในการเลือกกิจกรรม ใช้อุปกรณ์ คำนิ่งถึงวัตถุประสงค์ ความปลอดภัย และการอบอุ่นร่างกายแล้ว ก็ควรจะคำนึงถึง

พฤติกรรม และธรรมชาติ โดยทั่วไปของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ดังนี้  
เข้าข้างตัวเองก่อนเสมอ มักเอาตัวรอดก่อนเสมอ

-อยากเป็นผู้ชนะ หรือมีส่วนของชัยชนะ

-พยายามทุกวิถีทาง เพื่อมีการแข่งขัน เพื่อชัยชนะ บางครั้ง

อาจจะลืมกติการายาท

-อยากลงโทษผู้อื่น เพื่อความสะใจ แต่ตนไม่อยากถูกลงโทษ

-ชอบกิจกรรมที่ทำทาย และมีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม/ทีม

-อยากรู้จักตนเองจากแบบสำรวจ แบบวิจัย หรือแบบประเมิน

โดยตัวเองมีส่วนร่วม

- ไม่ชอบเด่นในทางลบ มักชอบเด่นในทางสร้างสรรค์
- ไม่สบายใจ หรือเครียดถ้าหากถูกกลบ โทษบ่อยๆ
- มักจะเห็นใจเพื่อนร่วมทีมมากกว่าเพื่อนต่างทีม
- ชอบเป็นผู้ดู ผู้กำกับ มากกว่าที่จะเป็นผู้แสดง
- มักจะมีการแซว หรือล้อเลียนเพื่อนคนอื่นๆ อยู่บ้าง เพื่อความ

บันเทิงใจ

- ไม่อยากเล่น/ร่วมกิจกรรมที่ซ้ำๆ หรือรู้คำตอบอยู่แล้ว

**4. หลักในการจัดลำดับเกม หรือกิจกรรมต่างๆ โดยทั่วๆ ไป จะมี**  
แนวทางกว้างๆ ในการเรียงลำดับเกม หรือกิจกรรมดังนี้

- เกมที่ทุกคนได้อยู่กับที่ก่อนในการเริ่มเล่น โดยอาจจะ

ก.แสดงออกทางด้านเสียง

ข.แสดงออกทางกิริยาท่าทางอยู่กับที่

- เกมที่แต่ละคนได้ใกล้ชิดกันหรือรู้สึกมีส่วนร่วมซึ่งกันและกัน

โดยอาจจะลำดับความใกล้ชิดต่างๆ ตามความเหมาะสม คือ

ก. ได้ใกล้ชิดด้านอารมณ์ เช่น ได้หัวเราะร่วมกัน

ข. ได้ใกล้ชิดด้านความคิด เช่น การรู้จักให้-รับข้อมูลแต่ละฝ่าย

ค. เกมที่แต่ละคนได้ใกล้ชิดทางด้านร่างกาย เช่น การบีบนิ้ว

เกี่ยวก้อย คล้องแขน เกาะเอว เคลื่อนไหวสัมผัสซึ่งกันและกัน เป็นต้น

- เกมที่เปิดโอกาสให้คนหนึ่งคนใดที่เป็นตัวแทนกลุ่ม

แสดงออกแล้วให้กลุ่มช่วยหรือเชียร์

- เกมที่เปิดโอกาสให้ทุกคนในกลุ่ม หรือทีมร่วมกันแสดง เล่น

หรือแข่งขัน

เมื่อบรรยากาศต่างๆ ดีขึ้น การดำเนินเกม หรือกิจกรรมเหล่านี้ จะค่อยๆ เพิ่มความลึก ความเข้มข้น จึงมีโอกาสนำให้เกิดความใกล้ชิดกันในด้านอารมณ์ ความคิด และการสัมผัสมากขึ้น เช่น เกมบางเกม ช่วยให้เราได้ใกล้ชิดกันทางด้าน ร่างกาย ในช่วงหลังๆ อาจถึงกับโอบกอดกัน หรือซี้หลังกัน เป็นต้น

### **ข้อควรคำนึงในการดำเนินกิจกรรม**

สิ่งที่ทุกๆ ท่านควรคำนึงในการดำเนินกิจกรรมหรือเกมต่างๆ เสมอก็คือ

#### **1.ความปลอดภัยในการดำเนินกิจกรรม**

ผู้นำ หรือผู้ดำเนินกิจกรรม หรือผู้เกี่ยวข้อง ควรคำนึงถึงความปลอดภัย ในการใช้เกม หรือกิจกรรมเสมอ เพื่อความปลอดภัยต่างๆ ถึงแม้เกมกิจกรรม จะเป็นเครื่องช่วยเสริมสร้างประสาท ทั้งร่างกาย ความคิด และจิตใจก็ตาม ดังนั้น การจัดกิจกรรมผู้วางกิจกรรม หรือผู้ดำเนินกิจกรรมควรปฏิบัติดังนี้

-เกี่ยวกับตัวผู้เข้าร่วมกิจกรรม ต้องมีความพร้อมทางร่างกายคือ สุขภาพต่างๆ ไปต้องปกติ

-การอธิบายวิธีเล่น และกติกา ควรดึงกฎเกณฑ์เพื่อป้องกัน อุบัติเหตุด้วย โดยอาจจะทำเป็นกฎเกณฑ์ ใครทำผิดปรับแพ้ หรือ ลงโทษ

-การจัดแบ่งกลุ่มผู้เล่นกิจกรรมการจัดระบบ หรือจัดวางกิจกรรม ให้คำนึงถึงความปลอดภัย เช่น ผู้ใหญ่กับเด็ก หญิงกับชาย ซึ่งกิจกรรม บางอย่างอาจจะอันตรายได้

-การจัดอุปกรณ์ต่างๆ ต้องคำนึงถึงโอกาสที่จะเกิดอุบัติเหตุตั้งแต่  
การจัดหา การเลือกนำมาใช้ การจัดวาง การติดตั้ง ความแข็งแรงต่างๆ

-ควรคำนึงถึงขนาดของพื้นที่ ห้อง สนาม และเครื่องอำนวยความสะดวก  
สะดวกอื่นๆ ว่ายืดความปลอดภัยหรือไม่ เช่น หลุม รู บ่อ ท่อ เศษแก้ว  
เศษไม้ ฯลฯ

-การวางกิจกรรมควรคำนึงถึงตัวผู้เข้าร่วมกิจกรรมเสมอทางสรีระ  
พฤติกรรม ลักษณะงาน อาชีพ ฯลฯ เช่น อายุ เพศ การศึกษา ลักษณะ  
งาน สุขภาพ ทักษะคิด เป็นต้น ว่ามีความพร้อม มากน้อยแค่ไหน

-ขณะดำเนินกิจกรรมผู้นำกิจกรรม หรือวิทยากร ควรควบคุมดูแล  
ควรตักเตือนข้อบกพร่องเกี่ยวกับอุบัติเหตุ ควรระมัดระวังตัว เป็นต้น

-การกำหนดกิจกรรม ต้องคำนึงถึงความปลอดภัย เช่น การจัด  
ระยะความห่าง ความสูง ความใกล้-ไกล ฯลฯ

-ควรสอบถามถึงเจ้าของสถานที่ที่จะใช้ในการจัดวางกิจกรรม ถึง  
สภาพภูมิประเทศเพื่อความปลอดภัย เช่น ความลึก-ตื้นของบ่อหรือ  
สระ ลักษณะของพื้นไม้ และความแข็งแรงของเวที เป็นต้น

-ควรจัดเตรียมเครื่องปฐมพยาบาลขั้นต้นไว้เสมอ เช่น ยาต่างๆ  
สำลี ผ้าพันแผล เครื่องบรรเทาอาการต่างๆ เป็นต้น

## 2. อุปกรณ์และเครื่องอำนวยความสะดวกในการเล่นกิจกรรม

อุปกรณ์เครื่องมือและเครื่องอำนวยความสะดวกนับว่าเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้เกิดบรรยากาศและประสิทธิภาพในการดำเนินกิจกรรม ทั้งผู้จัดกิจกรรม และผู้เข้าร่วมกิจกรรม ดังนั้นผู้นำกิจกรรมจึงควรคำนึงถึงอุปกรณ์ เครื่องมือ สถานที่ในการจัดกิจกรรมดังนี้

-ขนาด มาตรฐาน ควรเลือกให้เหมาะกับระดับของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

-ควรต้องจัดได้เพียงพอกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม

-ต้องปลอดภัยใช้การได้เสมอ

-ควรมีหลากหลาย และเหมาะสมกับกิจกรรมนั้นๆ

-ควรคำนึงความสะอาด ความสะดวก ความแข็งแรงเสมอ

-ควรตรวจสอบก่อนการใช้ครั้งต่อไป เช่น กระจาย สิ่งของต่างๆ อาจจะมีผู้อื่นขีดเขียน หรือฉลยไว้ให้แล้ว เป็นต้น

-ควรมีการเตรียมสำรองไว้ เพื่อขาด หรือมีจำนวนไม่เพียงพอกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม

-ควรใช้อุปกรณ์ที่ไม่สิ้นเปลือง หรือค่าใช้จ่ายสูง ควรประหยัด ประโยชน์ ปลอดภัยมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล

-ผู้ดำเนินกิจกรรม ควรศึกษาค้นคว้าเรียนรู้ หรือเข้าร่วมกิจกรรมอื่นๆ เพื่อความหลากหลายของการใช้เกม และอุปกรณ์อื่นๆ ที่ไม่เคยพบเห็น

-ก่อนจัดกิจกรรม ควรมีการละลายพฤติกรรม หรืออบอุ่นร่างกายไว้เตรียมพร้อมในการใช้อุปกรณ์ต่างๆ เสมอ

### อุปกรณ์ของผู้ดำเนินกิจกรรม

อุปกรณ์ในการดำเนินกิจกรรมที่ผู้เขียนเสนอต่อไปนี้ เป็น  
อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกลุ่มสัมพันธ์ จัดเกม หรือกิจกรรมรูปแบบต่างๆ  
คือ

- นกหวีด, ปากกา
- นาฬิกา, นาฬิกาจับเวลา
- อุปกรณ์ของเกมแต่ละเกม เช่น กระดาษเอกสารต่างๆ
- ใบบันทึกผลคะแนน
- เทป-ซีดีเพลงต่างๆ
- วีซีดีหรือวีดีโอ
- เครื่องเล่นเทปหรือวีซีดี
- เครื่องเล่นวีซีดี
- เครื่องฉายแผ่นใสหรือเครื่องมือนำเสนอ(Power Point)
- แผ่นใส พร้อมปากกาเขียน
- กลอง
- ฉิ่ง หรือฉาบ
- ไม้สำหรับเคาะ
- เหล็กสำหรับเคาะ
- ผ้าเช็ดหน้า หรือใช้โพกศีรษะ
- เครื่องปฐมพยาบาล