



รายงานฉบับสมบูรณ์
โครงการการฟื้นฟูการละเล่นพื้นบ้านเพื่อสร้างความสามัคคีของเยาวชนผู้
ไทบ้านนาโก อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์

โดย
นางสาวปาริชาติ หาญไชยนะและคณะ

สิ้นสุด วันที่ 31 เดือนเมษายน พ.ศ. 2551

รายงานฉบับสมบูรณ์

โครงการการฟื้นฟูการละเล่นพื้นบ้านเพื่อสร้างความสามัคคีของเยาวชนผู้ไทบ้านนา

โก อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์

คณะทำงาน

- | | |
|-------------------------------------|-----------------|
| 1. นางสาวปาริชาติ หาญไชยชนะ | หัวหน้าทีมวิจัย |
| 2. นายสมาน วรรณรส | |
| 3. นายถนัด กุลชาติ | |
| 4. นายจันมา เหลื่อมศรี | |
| 5. นายปิติ ไชยสุข | |
| 6. นางสาว เรืองจิรัส | |
| 7. นางอุทธยา ไชยสุข | |
| 8. นางศรีนัย เก่าว์ชาติ | |
| 9. นางสาวฉวีวรรณ บาลศรี | |
| 10. นางพิพัฒน์ ไพนสาลี | |
| 11. นายจำรัส ไชยสุข | |
| 12. นายทรัพย์สิน จิตปรีดา | |
| 13. จ.ส.ต.ภาสยกิจจุ้ วรสาร | |
| 14. นายกอแก้ว พลกุล | |
| 15. นายวุฒิไกร ไชยสุข | |
| 16. พระครูเมตตากณาจารย์ เหลื่อมศรี | ที่ปรึกษา |
| 17. พระครูสังฆรักษ์ เก่าว์ชาติ | ที่ปรึกษา |
| 18. พระครูโพธิชยาภินันท์ แกล้วคล่อง | ที่ปรึกษา |
| 19. นายประเคน เก่าว์ชาติ | ที่ปรึกษา |
| 20. นายสุภาพ ไชยสุข | ที่ปรึกษา |

สนับสนุนโดย

สำนักงานกองทุนสนับสนุนงานวิจัย ฝ่ายวิจัยเพื่อท้องถิ่น

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาการละเล่นพื้นบ้านของชาวผู้ไทในด้านคุณค่าและความหมาย 2. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาของเด็กและเยาวชนในตำบลนาโก 3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของการละเล่นพื้นบ้านกับเด็กและเยาวชนทั้งในอดีตและปัจจุบัน 4. เพื่อฟื้นฟูและพัฒนาการละเล่นพื้นบ้านในการปลูกฝังความสามัคคีในกลุ่มเด็กและเยาวชน โดยใช้กระบวนการศึกษา “การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม” (participatory Action Research) ทั้งกระบวนการศึกษาและการฟื้นฟู ซึ่งมีผู้เข้าร่วมและกลุ่มเป้าหมาย ชุมชนและโรงเรียนเป็นหลัก

ผลการศึกษาพบว่า ตำบลนาโก อำเภอภูผินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ห่างจากจังหวัดกาฬสินธุ์ไปทางทิศตะวันออกเป็นระยะทางประมาณ 83 กิโลเมตร เป็นตำบลหนึ่งที่กลุ่มชาติพันธุ์ผู้ไทอาศัย มาอย่างยาวนานเป็นเวลาเกือบ 200 ปี ปัจจุบันบ้านนาโก เป็นตำบลนาโกปกครองทั้งหมด 9 หมู่มีจำนวนครัวเรือน ประมาณกว่า 1,000 ครัวเรือนและมีจำนวนประชากรกว่า 4,000 คน อาชีพของชาวบ้านส่วนใหญ่ ทำนา แต่มีลูกหลานที่รับราชการค่อนข้างมาก ดังนั้น คนบ้านนาโก จึงมีเศรษฐกิจที่ดี ถึงแม้ว่าเศรษฐกิจของหมู่บ้านจะค่อนข้างดี แต่ชุมชนเองก็มีข้ออ่อนและเป็นปัญหา ชาวบ้านเริ่มอยู่ตัวใครตัวมัน ไม่มีความเอื้ออาทรและความสามัคคี มีปัญหาความขัดแย้งเกิดขึ้นทุกระดับตั้งแต่ครัวเรือนจนถึงชุมชน พ่อแม่สอนลูกไม่ได้ สาบิภรรยาขัดแย้งและหย่าร้างกันง่ายขึ้น และเด็ก เยาวชนทะเลาะวิวาทกันตามงานเทศกาลทั้งในหมู่บ้านและนอกหมู่บ้านเป็นต้น ทีมวิจัยจึงได้ศึกษาเพื่อการฟื้นฟูการละเล่นเพื่อสร้างความสามัคคีและความสัมพันธ์ของชุมชน

พบว่า การละเล่นพื้นบ้านที่สามารถศึกษามีจำนวน 38 ชนิดนี้เป็นการเล่นที่พบมากในกลุ่มเด็ก อายุ 5-12 ปี ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ต้องการ การพัฒนาการเป็นอย่างมาก ส่วนช่วงอายุอื่น ๆ นั้นมีเล่นบ้าง เช่น ต่อเตย หรือสะบ้า ลูกข่าง สิ่งกระสอบ แต่ส่วนใหญ่มักเล่นตามงานประเพณีที่เขาจัดให้มีการแข่งขันซึ่งไม่ใช่การเล่นในชีวิตประจำวัน การเล่นแต่ละอย่างมักจะเล่นด้วยกันทั้งเพศหญิงและเพศชายจะมีบ้างบางกิจกรรม เช่น อีเก้บหรือหมาเก้บ มักจะเป็นผู้หญิงเล่น ส่วน ผู้ชายมักเล่นลูกข่างมากกว่า ส่วนอุปกรณ์การเล่น บางการละเล่นไม่มีอุปกรณ์ บางการละเล่นมีอุปกรณ์ที่หาได้สะดวก และมีอยู่ตามหมู่บ้านไม่ต้องซื้อหา บางครั้งให้พ่อแม่ ตา และยายทำให้ เช่น ลูกสะบ้า ม้าก้านกล้วย ลูกข่าง เป็นต้น จะสังเกตเห็นว่าอุปกรณ์ที่นำมาเล่นนั้น ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมหรือทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่น ส่วนฤดูกาลเล่น จะเห็นได้ว่าการละเล่นส่วนใหญ่ไม่ได้แบ่งแยกฤดูกาลเล่นสามารถเล่นได้ทุกฤดู แต่จะมีบางการละเล่นเท่านั้นที่เล่นตามฤดู เช่น ลูกข่าง หรือ ยางวง เป็นต้น และยังมีการเล่นตามประเพณีเช่น จิกหลี หรือ ค้องช้าง เป็นต้น การละเล่นแต่ละชนิดมักจะต้องอาศัยพื้นที่ ที่โล่งกว้างและมีบริเวณ

ดังนั้น พื้นที่เล่นก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่กำหนดวิธีการเล่นของเด็กๆ เช่นกัน ส่วนวิธีการนั้นขึ้นอยู่กับชนิดของการเล่นนั้นๆ มีทั้งที่มีเพลงประกอบ และมีคำร้องตอบโต้ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน เช่น โพงพาง จำหมี ภูกินหาง เสือกินวัว เป็นต้น สำหรับกติกาที่ใช้เล่นนั้น เด็กๆจะมีกติการกลางที่เล่นสืบทอดมาและสามารถที่จะดัดแปลงกติกาเพิ่มเติมระหว่างเล่นขึ้นอยู่กับข้อตกลงร่วมกันของผู้เล่น และประโยชน์ของการเล่นนั้น มักจะเป็นไปเพื่อความสุขสนาน การออกกำลังกาย และการสร้างสัมพันธ์อันดีในหมู่ผู้เล่น ซึ่งจะมีการวิเคราะห์ประโยชน์ของการเล่นเพื่อให้เห็นถึงคุณค่าที่มีอยู่ของการเล่น คุณค่าที่พบในการเล่น เช่น คุณค่าทางร่างกาย คุณค่าทางอารมณ์ คุณค่าทางเชาวน์ปัญญา การเป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบ รู้จักคิดวิเคราะห์ วางแผน คุณค่าการฝึกให้มีวินัยและเคารพต่อกติกา คุณค่าด้านความรับผิดชอบ คุณค่าต่อความสามัคคี คุณค่าต่อการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดี คุณค่าด้านการสื่อสาร คุณค่าด้านการอาศัยอยู่ใกล้ชิดธรรมชาติ

การฟื้นฟูการเล่นนั้น ได้นำข้อสรุปที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลและคุณค่าของการเล่นพื้นบ้าน มาสร้างกิจกรรมที่เป็นรูปธรรมในการฟื้นฟู ที่มุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมาย 2 กลุ่ม คือ ชุมชนกับโรงเรียน ที่จะเป็หน่วยในการเสริมสร้างพัฒนาการเด็ก โดย ชุมชนได้ใช้งาน ประเพณี หรือเทศกาลต่างๆเป็นตัวหลัก ด้วยการแทรกกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านเข้าไป และสาธิตให้กับชุมชนได้เรียนรู้และร่วมเล่นกัน ทั้งงานบุญวันออกพรรษา และวันสงกรานต์ ผลที่เกิดขึ้นชาวบ้านเข้าร่วมเล่นและเรียนรู้กิจกรรมเหล่านี้ และเห็นว่ามิประโยชน์ต่อชุมชนเป็นอย่างยิ่ง สำหรับ โรงเรียน นั้น มีการส่งเสริมให้ผู้รู้ทำการสอนให้กับเด็กชั้นประถมปีที่ 4 และ 5 ในช่วงโครงการเสริมประสบการณ์ชีวิต (สพข.) พร้อมทั้งจัดการประชุมร่วมกับครู อาจารย์ เพื่อถอดบทเรียนการจัดการเรียนการสอนของผู้รู้ พบว่า ครูเห็นว่าการเล่นที่นำมาสอนของผู้รู้นี้เสริมสร้างพัฒนาการเด็กโดยเฉพาะสมาธิ เด็กมีความตั้งใจมากซึ่งทำให้ครูคิดว่าถ้าการเรียนการสอนสามารถทำให้เด็กสนุกได้ก็น่าจะทำให้เด็กมีสมาธิเรียนและเรียนได้ดีขึ้น หรือการเสริมในวิชาพลศึกษา ซึ่งจะมีการพูดคุยในการปรับหลักสูตรท้องถิ่นโดยเอาการเล่นพื้นบ้านไปจัดกระบวนการร่วมด้วย นอกจากนั้น ผลการเล่นยังก่อให้เกิดความภูมิใจในกลุ่มผู้สูงอายุ บางคนมีรายได้จากการทำ อุปกรณ์การเล่น แต่น้อยกว่าความภูมิใจที่ตนเองได้รับจากความใส่ใจและเด็กเข้ามาพูดคุยสอบถาม ซึ่งบรรยากาศการได้พูดคุยกันระหว่างผู้เฒ่ากับเด็กมีน้อยลงไปทุกวัน ดังนั้น การฟื้นฟูการเล่น นอกจากจะฟื้นฟูการเล่นแล้ว ยังไปฟื้นฟูความสัมพันธ์อันดีของคนในชุมชน การเล่นเกมส้อมพิวเตอร์ลดลง

อย่างไรก็ตาม การเล่นพื้นบ้านก็ไม่สามารถที่จะตอบโจทย์ที่จะแก้ปัญหของชุมชนได้ทุกเรื่อง ซึ่งนั่นต้องอาศัยวิธีการอื่นๆที่จะมาช่วยเสริมสร้าง การเล่นพื้นบ้านจึงเป็นเพียงจุดเริ่มต้นหนึ่งที่จะฟื้นฟูวิถีชีวิตที่มีคุณค่าเดิม อันเป็นประเพณีที่ดีงาม มาปรับใช้เพื่อแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ซึ่งถ้าจะแก้ไขปัญหาจริงๆ ต้องอาศัยวิธีการที่หลากหลาย ประกอบ

เข้าด้วยกันนั้นหมายถึงว่า กิจกรรมจะต้องต่อเนื่องและยั่งยืน ที่ต้องอาศัยความสามัคคีของคน
ในชุมชนช่วยกันสานต่องาน ให้ลูกหลานได้เรียนรู้และสืบทอดวัฒนธรรมท้องถิ่นอันเป็น
เอกลักษณ์คนผู้ไท

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยการฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านเพื่อสร้างความสามัคคีเยาวชนของผู้ไท บ้านนาโก ตำบลนาโก อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ เสร็จสิ้นสมบูรณ์นี้ก็ด้วยแรงกายและแรงใจของทีมวิจัยที่ได้ช่วยกันสร้างสรรค์เรื่องราว ที่ถือว่าการละเล่นเป็นเรื่องเล็กๆ แต่มีคุณค่าในการเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กอย่างที่เราไม่น่าเชื่อว่า พลังของเด็กเล่นจะส่งผลสะท้อนต่อพฤติกรรมและการดำรงอยู่ของคนได้เพียงนี้ แต่ต้องเชื่อเมื่อผลการศึกษาได้สะท้อนภาพอันเป็นภูมิปัญญาพื้นบ้าน ที่ได้ประดิษฐ์และสร้างสรรค์ สิ่งของใกล้ตัวมาเป็นประโยชน์ ถึงแม้ว่าของสิ่งนั้นจะไม่มีค่าแต่อย่างใด แต่เราสามารถเติมมูลค่าใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัยได้

คุณูปการความสำเร็จในครั้งนี้ ต้องยกให้กับทีมวิจัยไทบ้านและชาวบ้านตำบลนาโก โดยเฉพาะผู้เฒ่าผู้แก่ ที่ถือว่าเป็นผู้รู้ในชุมชนที่ไม่ละเลยต่อการละเล่นเหล่านี้ และฝันว่าตนเองจะเข้ามามีส่วนร่วมต่อกิจกรรมนี้อย่างไร รวมทั้งเด็กๆ ที่ฝันว่าผู้ใหญ่จะสอนอะไรแก่เขาด้วยใจที่จดจ่อและใคร่อยากรู้ รวมทั้งคณะครูอาจารย์ โรงเรียนนาโกพิศาลราษฎร์อุปถัมภ์ ที่คอยใส่ใจและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และ อบต.นาโก นำโดยนายกสมาน วรรณรส ที่คอยติดตามและเข้าร่วมเป็นทีมวิจัยพร้อมทั้ง งบประมาณสนับสนุนบางส่วนและความร่วมมือต่างๆ

สุดท้ายต้องขอขอบคุณ สกว. ที่ให้การสนับสนุนงานที่ส่งผลต่อชุมชนโดยแท้ เพื่อชุมชนและชุมชนร่วมกันสร้างสรรค์ขึ้น รวมทั้งส่วนอื่นๆที่มีส่วนเกี่ยวข้องแต่ไม่ได้เอ่ยนามขอบคุณจริงๆ

ทีมวิจัย

สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ง
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	3
1.3 ขอบเขตการวิจัย	3
1.4 ระยะเวลาดำเนินการ	3
1.5 วิธีการดำเนินงาน	3
1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.7 รายละเอียดกิจกรรม	5
1.8 แผนปฏิบัติการ	10
1.9 ผู้รับผิดชอบโครงการ	11
บทที่ 2 บริบทชุมชน	12
2.1 ประวัติความเป็นมาของตำบลนาโก	12
2.2 ที่ตั้งและอาณาเขต	13
2.3 ลักษณะภูมิศาสตร์	15
2.4 สภาพทางสังคม	16
2.5 สภาพเศรษฐกิจ	21
2.6 ประเพณีวัฒนธรรม	24
2.7 สถานการณ์ของชุมชนที่สัมพันธ์กับการเล่นพื้นบ้าน	25
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน	27
3.1 เริ่มแรกการทำงาน	27
3.2 การพัฒนาโจทย์	28
3.3 เตรียมคน	29
3.4 เตรียมเครื่องมือ	30
3.5 การเก็บข้อมูล	33
3.6 การจัดเวทีทดลองการเล่นพื้นบ้าน	35
3.7 กิจกรรมเปรียบเทียบการเล่น	36

สารบัญ (ต่อ)

3.8	วิเคราะห์คุณค่าและความหมาย	38
3.9	ฟื้นฟูการเล่นในเทศกาลต่างๆ	38
3.10	นำการเล่นสู่การเรียนรู้การสอน	41
3.11	เวทีปิดโครงการวิจัย	42
3.12	กิจกรรมเสริมการเรียนรู้ทีมวิจัย	43
บทที่ 4	ผลการศึกษา	47
4.1	การศึกษาการเล่นที่บ้าน	47
4.1.1	ความหมายของการเล่น	47
4.1.2	พัฒนาการของการเล่น	48
4.1.2.1	พัฒนาการการเล่นของไทย	48
4.1.2.2	พัฒนาการการเล่นของคนผู้ไท	50
4.1.3	ประเภทของการเล่น	52
4.1.3.1	การเล่นของไทย	52
4.1.3.2	การเล่นของคนผู้ไท	52
4.1.4	คุณค่าและประโยชน์ของการเล่นคนผู้ไท	95
4.2	การฟื้นฟูการเล่นที่บ้านเพื่อสร้างความสามัคคี	102
4.2.1	ชุมชนกับการเล่น	103
4.2.2	โรงเรียนกับการเล่น	105
บทที่ 5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	107
5.1	บทสรุป	107
5.2	ข้อค้นพบที่สำคัญ	111
5.3	บทเรียนที่ได้รับ	112
5.4	ปัญหา/อุปสรรค	112
5.5	ข้อเสนอแนะ	113
	บรรณานุกรม	115
	ภาคผนวก	116
	ประวัติทีมวิจัย	142

สารบัญภาพ

ภาพแสดง	แผนที่แสดงภูมิประเทศของตำบลนาโก	14
ภาพแสดง	แผนที่แสดงที่ตั้งตำบลนาโก	14
ภาพแสดง	การค้นหาปัญหาเพื่อพัฒนาจิตวิทยาร่วมกัน	29
ภาพแสดง	การแลกเปลี่ยนและทำความเข้าใจเพื่อวางแผนการทำงาน	30
ภาพแสดง	การกำหนดเนื้อหาและประเด็นและวิธีการทำวิจัย	32
ภาพแสดง	การเก็บข้อมูล สัมภาษณ์ผู้รู้ในชุมชน	34
ภาพแสดง	การจัดเก็บข้อมูล โดยเชิญผู้รู้และทีมศึกษาร่วมกัน	34
ภาพแสดง	การจัดเวทีการทดลองการละเล่นพื้นบ้าน	35
ภาพแสดง	การทดลองการละเล่นพื้นบ้านของผู้ใหญ่และเด็กร่วมกัน	36
ภาพแสดง	การจัดกิจกรรมงานวันสงกรานต์	40
ภาพแสดง	การประชุมร่วมกับครูอาจารย์โรงเรียนนาโกพิศาลราษฎร์อุปถัมภ์	41
ภาพแสดง	ผู้รู้จัดกิจกรรมสอนเด็กนักเรียน เรียนรู้การละเล่นประเภทต่างๆ	42
ภาพแสดง	เวทีปิดโครงการฟื้นฟูการละเล่นพื้นบ้านที่วัดบ้านนาโก	43
ภาพแสดง	การศึกษาดูงานที่ภาคเหนือ	44
ภาพแสดง	การศึกษาดูงานเรียนรู้วิถีชีวิตและการทำงานภาคใต้	45
ภาพแสดง	การเข้าร่วมสรุปบทเรียนร่วมกับทีมวิจัยภายใต้ชุดชาติพันธุ์ผู้ไท	46

บทที่ 1

บทนำ

1.1.ความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์มีบทบาทในสังคมไทยอย่างกว้างขวาง ซึ่งบทบาทของคอมพิวเตอร์ ไม่ได้มีหน้าที่อันเป็นประโยชน์ต่อการทำงานและการศึกษาเท่านั้น แต่ได้นำพาผลเสียมาสู่สังคมยุคปัจจุบันเช่นกัน โดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชนไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม อย่างไรก็ตามการกล่าวโทษถึงเครื่องคอมพิวเตอร์อาจจะไม่ถูกต้องซะทีเดียว แต่อาจจะกล่าวได้ว่าเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นตัวแทนของยุคสมัยที่เรียกว่า ยุคโลกาภิวัตน์ ที่นำพาและการก้าวผ่านช่วงเวลาอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็น คน สัตว์ สิ่งของ วัฒนธรรมหรือแม้แต่เทคโนโลยี ปรากฏการณ์เหล่านี้ก่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ ที่มีทั้งการผสมผสาน การถูกเลือกและถูกละทิ้ง การถูกเอาเปรียบ การถูกกลืนหรือกลืนไป เป็นต้น ถ้าสิ่งไหนที่ดีก็就会被เลือกและให้คงดำรงอยู่แต่ถ้าสิ่งไหนไม่ดีก็就会被ทิ้งหรือถูกลบเลือนไป เพียงเพราะสิ่งเหล่านั้นไม่ได้ก่อให้เกิดผลทางด้านเศรษฐกิจหรือก่อให้เกิดรายได้ ซึ่งปฏิสัมพันธ์นี้คงไม่ได้เกิดขึ้นด้วยตัวของมันเอง แต่เกิดจากอิทธิพลแห่งอำนาจของระบบทุนนิยมนี้เอง

การมาอย่างรวดเร็วของกระแสโลกาภิวัตน์ ทำให้คนเล็กคนน้อยถูกละเลยและถูกเอาเปรียบจนกลายเป็นคนชายขอบหรือไม่มีตัวตนจริงในสังคมใหญ่ เช่น ภาคอีสานทุกคนมองว่าคนที่ดำรงอยู่เป็นคนลาวอีสาน แต่ความเป็นจริง ภาคอีสานประกอบด้วย กลุ่มชาติพันธุ์ที่หลากหลาย เช่น กลุ่มคนลาว กลุ่มคนเขมร กลุ่มคนลาวพวน ญ้อ ไช้ และผู้ไท เป็นต้น จากการศึกษาพบว่า กลุ่มชาติพันธุ์เหล่านี้มีวิถีชีวิตที่แตกต่างกันและต่างมีเอกลักษณ์ของตนเอง ทั้งในด้านวัฒนธรรม ประเพณี การเมือง การปกครอง สังคมและวิถีชีวิต แต่เนื่องจากกลุ่มชาติพันธุ์อยู่ภายใต้โครงสร้างสังคมใหญ่ จึงได้รับความสนใจที่น้อย กอปรกับปัจจุบันเองก็ไม่สามารถที่จะแยกแยะกลุ่มชาติพันธุ์เหล่านี้ ให้เด่นชัดได้และมีค่อนข้างที่จะน้อย ยกเว้นกลุ่มชาติพันธุ์นั้นๆ จะยังคงรักษาเอกลักษณ์ของตนเองไว้ เช่น กลุ่มชาติพันธุ์ผู้ไท ที่มีเอกลักษณ์ด้านภาษา วัฒนธรรม แต่มาในยุคหลังคนผู้ไท บางส่วนก็ละเลยวัฒนธรรมประเพณีที่ดีของตนและรับค่านิยม วัฒนธรรมใหม่เข้ามา ก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมาโดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชน

ตำบลนาโก อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ห่างจากจังหวัดกาฬสินธุ์ไปทางทิศตะวันออกเฉียงใต้เป็นระยะทางประมาณ 83 กิโลเมตร เป็นตำบลหนึ่งที่กลุ่มชาติพันธุ์ผู้ไทอาศัยมาอย่างยาวนานเป็นเวลาเกือบ 200 ปี ตามคำบอกเล่า กลุ่มผู้ไทนาโก มีต้นตระกูลที่อยู่ฝั่งซ้ายแม่น้ำโขง(ประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว)และอพยพมาตั้งรกรากที่ฝั่งขวา(ประเทศไทย) และอพยพเรื่อยมาจนมาตั้งหมู่บ้าน ณ ที่อยู่ในปัจจุบัน และตั้งชื่อหมู่บ้านของตนตามสภาพที่เป็นอยู่ เดิมทีนั้น บ้านนาโก มีชื่อเรียกขานตามสภาพพื้นที่ว่า “น้ำกล่ว” อันเนื่องจาก

พื้นที่แถบนี้เป็นป่าดงใหญ่มีเสือค่อนข้างชุกชุม แต่เนื่องจากภาษาผู้ไทมีความเฉพาะ เมื่อทางราชการเข้ามาสำรวจหมู่บ้าน จึงได้ฟังเพี้ยนจาก นากัว เป็น นาโก ชาวนาโก เป็นกลุ่มผู้ไทที่เรียกตนเองว่า “เป็นผู้ไทบ้านนอก” ที่ต่างจากผู้ไทเขาวง ที่ถือตนว่า เป็นคนเมือง สาเหตุที่เป็นเช่นนั้นเพราะ การอพยพไม่มีเจ้าเมืองเดิมมาตั้งเป็นเมือง แต่เป็นชาวบ้านมาตั้งหมู่บ้านอยู่กันเองจาก 5 ครอบครัวปัจจุบันบ้านนาโก ขยายหมู่บ้านและแบ่งการปกครองได้ 9 หมู่มีจำนวนครัวเรือน ประมาณกว่า 1,000 ครัวเรือนและมีจำนวนประชากรกว่า 4,000 คน อาชีพของชาวบ้านส่วนใหญ่ ทำนา แต่มีลูกหลานที่รับราชการค่อนข้างมาก ดังนั้น คนบ้านนาโก จึงมีเศรษฐกิจที่ดี กอปรกับเมื่อประมาณ 6-7ปี ที่ผ่านมาชาวบ้านไถ่สวนหรือที่จับจอง หันมาปลูกต้นยางพารา จึงถือว่า ยางพารา เป็นพืชเศรษฐกิจและทำรายได้ให้กับชาวบ้าน ซึ่งได้รับคำบอกเล่าจากชาวบ้าน ว่ามีเงินเข้าหมู่บ้านในช่วงขายยางพาราไม่ต่ำกว่าสัปดาห์ละ 3 ล้านบาท นอกจากนั้นยังมีรายได้จากการขายข้าวและผลผลิตจากสวน เช่น มะม่วงเป็นต้น ถึงแม้ว่าเศรษฐกิจของหมู่บ้านจะค่อนข้างดี แต่ชุมชนเองก็มีข้ออ่อนและเป็นปัญหา ดังจะเห็นได้จากการลงพื้นที่ศึกษาประเด็นปัญหาเบื้องต้นพบว่า ชาวบ้านเริ่มอยู่ตัวใครตัวมัน ไม่มีความเอื้ออาทรและความสามัคคี ดังที่ชาวบ้านเล่าว่า “สมัยก่อนอยู่กันอย่างพึ่งพาอาศัยถ้าบ้านไหนมีงานก็เอาข้าวของไปช่วยโดยไม่ได้ช่วยเงินและช่วยกันจนเสร็จงานจึงจะกลับบ้าน ถือว่าเป็นงานของตน” แต่ปัจจุบันถ้าไม่มีการ์ดเชิญก็จะไม่ไป มีปัญหาความขัดแย้งเกิดขึ้นทุกระดับตั้งแต่ครัวเรือนจนถึงชุมชน พ่อแม่สอนลูกไม่ได้ สาภิกรรยาขัดแย้งและหย่าร้างกันง่ายขึ้น และเด็กเยาวชนทะเลาะวิวาทกันตามงานเทศกาลทั้งในหมู่บ้านและนอกหมู่บ้านเป็นต้น ปัญหาเหล่านี้ถ้ามองจากปรากฏการณ์จะเห็นว่า ไม่ได้แตกต่างจากชุมชนหรือสังคมอื่น แต่สำหรับบ้านนาโกแล้วถือว่า เป็นปัญหาใหญ่ ซึ่งมองจากรากฐานของชุมชน ที่เคยอยู่อย่างมีความสามัคคีช่วยเหลือเอื้อกูล การหย่าร้างมีน้อยเพราะมีระบบการดูแลที่เรียกว่า พ่อล่ำแม่ล่ำ หรือระบบเจ้าโคตร ที่คอยเป็นตัวกลางไกล่เกลี่ยปัญหา แต่ปัจจุบันประเพณีนี้ดังกล่าว ไม่ได้ถูกนำมาใช้หรือให้ความสำคัญสักเท่าไร แต่ก็ยังมีบางส่วนที่ยังคงยึดถือโดยเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุที่ยังถือว่าประเพณีเหล่านี้ สามารถที่จะรับใช้สังคมและชุมชนผู้ไทได้ ดังเช่น ชาวบ้านได้มีการฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านเพื่อสร้างความสามัคคีในกลุ่มเยาวชน ที่พวกเขาเห็นว่า ลูกหลานของพวกเขาถูกสิ่งกระตุ้นภายนอก เช่น สื่อต่างๆ คอมพิวเตอร์ เกมส์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้สร้างความรุนแรงและความเห็นแก่ตัวให้เกิดขึ้น จึงได้ฟื้นฟูการเล่น ซึ่งได้รับการตอบรับที่ดี แต่การฟื้นฟูยังไม่ได้รับการเก็บรวบรวมและการค้นหาอย่างจริงจัง ซึ่งน่าจะมีการเล่นอีกมากมายที่สอดคล้องและมีคุณค่าที่น่าจะศึกษาและนำกลับมามีบทบาทในชุมชนได้

ดังนั้น การศึกษาวิจัยจึงมุ่งเน้นที่จะ ทำการศึกษา การละเล่นพื้นบ้านชาวผู้ไทบ้านนาโก ซึ่งถือว่าเป็นภูมิปัญญาที่สามารถจะสืบค้นจากผู้เฒ่า และนำมาเป็นรากฐานในการพัฒนาชุมชน โดยเฉพาะเยาวชน ที่ถือเป็นผู้สืบทอดความเป็นชาติพันธุ์ผู้ไทรุ่นต่อไป ซึ่งถ้าเยาวชนไม่ได้รับ

การปลูกฝังที่ดีก็อาจจะทำให้ความเป็นชาติพันธุ์ผู้ไทถูกกลืนไปกับกระแสการพัฒนาหลักของสังคมได้ แต่การฟื้นฟูการเล่นนี้จะสามารถตอบสนองสังคมผู้ไทในปัจจุบัน ด้านการปลูกฝังค่านิยม ความสามัคคีได้หรือไม่ นั่นยังเป็นประเด็นที่ต้องการค้นหาและรูปแบบที่ต้องการนำมาปฏิบัติและทดลองใช้ จึงเป็นโจทย์ที่ได้ตั้งคำถามวิจัยดังนี้

คำถามวิจัย การฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านชาวผู้ไทสามารถลดปัญหาของเด็กและเยาวชนได้จริงหรือไม่ และสามารถพัฒนาใช้ในการปลูกฝังค่านิยมด้านความสามัคคีในกลุ่มเด็กและเยาวชนได้อย่างไร

1.2.วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการเล่นพื้นบ้านของชาวผู้ไทในด้านคุณค่าและความหมาย
2. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาของเด็กและเยาวชนในตำบลนาโก
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของการเล่นพื้นบ้านกับเด็กและเยาวชนทั้งในอดีตและปัจจุบัน
4. เพื่อฟื้นฟูและพัฒนาการเล่นพื้นบ้านในการปลูกฝังความสามัคคีในกลุ่มเด็กและเยาวชน

1.3.ขอบเขตการวิจัย

1. พื้นที่วิจัย พื้นที่ตำบลนาโก อำเภอภูผินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ มีทั้งหมด 9 หมู่บ้านคือ (หมู่ที่ 1,2,3,4,5,6,7,8,9)
2. กลุ่มเด็กและเยาวชนชาวผู้ไทตำบลนาโกทั้ง 9 หมู่บ้าน
3. เนื้อหาครอบคลุมเกี่ยวกับการเล่นพื้นบ้านและวิถีชีวิตของชาวผู้ไท

1.4.ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลา 1 ปี เริ่มตั้งแต่ 1 พฤษภาคม 2550 - 31 เมษายน 2551

1.5.วิธีการดำเนินงาน

ขั้นเตรียมการ

1. จัดเวทีชี้แจงและทำความเข้าใจเกี่ยวกับโครงการวิจัย
2. จัดเวทีพัฒนาโครงการวิจัยพร้อมทั้งกำหนดโจทย์และผู้ร่วมวิจัย
3. จัดเวทีทำความเข้าใจเกี่ยวกับการวิจัยร่วมกันของทีมวิจัย
4. จัดทำโครงการเพื่อเสนอต่อ สกว.

ขั้นดำเนินการ

1. ประชุมเตรียมทีมวิจัยและวางแผนการวิจัยร่วมกัน
2. จัดประชุมเพื่อเตรียมข้อมูลและเครื่องมือในการจัดเก็บข้อมูล
3. จัดเก็บข้อมูลโดยวิธี เก็บเฉพาะรายบุคคล กลุ่มคน และชุมชน
4. รวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกัน
5. จัดเวทีนำเสนอข้อมูลสู่ชุมชนและร่วมกันวางแผนการกำหนดกิจกรรมฟื้นฟู
6. จัดทำกิจกรรมฟื้นฟู

7. สรุปผลของการจัดทำกิจกรรมฟื้นฟู

8. รายงานผลการวิจัย

1.6.ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทีมวิจัยได้เข้าใจการละเล่นพื้นบ้านของชาวสุโขทัย
2. เกิดกระบวนการวิจัยอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยชุมชนได้กำหนดการวิจัย ศึกษา และพัฒนาผลของการวิจัย
3. เกิดคุณค่าที่สามารถนำไปสู่การสร้างวัฒนธรรมมากขึ้น อีกทั้งยังเห็นว่าการละเล่นมีความสัมพันธ์โดยตรงกับวิถีชีวิตชุมชน
4. เกิดมิติของการฟื้นฟูการละเล่นพื้นบ้านในการแก้ไขปัญหาเยาวชนในปัจจุบันได้
5. เยาวชนมีความรักและความสามัคคีต่อกัน

1.7 แผนปฏิบัติการและรายละเอียดงบประมาณ

แผนกิจกรรม	วัตถุประสงค์	วิธีการดำเนินงาน	กลุ่มเป้าหมาย	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
1.ขั้นเตรียมทีม	เพื่อเป็นการสร้างทีมวิจัยท้องถิ่นให้มีส่วนร่วมและเรียนรู้ได้พร้อมกัน	จัดประชุมชี้แจงและจัดเวทีเพื่อระดมข้อมูลเบื้องต้น จัดหาผู้ที่สนใจร่วมทีม รวมทั้งจัดทำโครงการวิจัย	ผู้นำและชาวบ้านที่สนใจ ในตำบลนาโก อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์	1. มีผู้สนใจเข้าร่วมทีมวิจัยอย่างน้อย 10 คน 2. เกิดโครงการวิจัย 1 โครงการ
2. ขั้นดำเนินการ 2.1ประชุมเตรียมทีมวิจัย	2.1 เพื่อเป็นการเตรียมพร้อมและประเมินทีมวิจัยถึงจุดอ่อนจุดแข็งของทีมอันจะนำไปสู่การพัฒนาทีมวิจัย และทำความเข้าใจต่อโครงการวิจัย และร่วมวางแผนการวิจัยต่อไป	จัดเวทีประชุม 1 วัน ชี้แจงโครงการและประเมินศักยภาพของทีมร่วมกันและวางแผนการดำเนินงานร่วมกัน	ทีมวิจัย และที่ปรึกษา 17 คน	1. ทีมวิจัยมีความเข้าใจในการดำเนินงานโครงการวิจัย อย่างน้อย 2 ข้อวัตถุประสงค์ 2. มีแผนการดำเนินงานเกิดขึ้นอย่างน้อย 1 แผนงาน
2.2จัดประชุมเพื่อเตรียมและเครื่องมือจัดเก็บข้อมูล	เพื่อสร้างเครื่องมือและฝึกวิธีการเก็บข้อมูลร่วมกัน	จัดประชุม 2 วัน วันแรกสร้างเครื่องมือ และวันที่ 2 ฝึกการใช้เครื่องมือ	ทีมวิจัย 14 คน	ทีมวิจัยเข้าใจและปฏิบัติการเก็บข้อมูลได้อย่างน้อย 70%
2.3 จัดเก็บข้อมูล	เพื่อเก็บข้อมูลการเล่นพื้นบ้านและวิถีชีวิตชาวผู้ไท	- สัมภาษณ์รายบุคคล 2 วัน - จัดสัมภาษณ์กลุ่มบุคคล 2 วัน - เข้าร่วมสังเกตการณ์กิจกรรม 3 ครั้ง - สัมภาษณ์โดยใช้แบบสอบถาม 2 วัน	ทีมวิจัย 14 คน	สามารถเก็บข้อมูลได้อย่างน้อย 80% ของจำนวนกลุ่มเป้าหมาย

2.4 รวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกัน	เพื่อเป็นการแยกแยะข้อมูลและจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ	นำข้อมูลที่ได้มารวบรวมและตรวจสอบข้อมูลซึ่งถ้ายังไม่สมบูรณ์สามารถที่จะนำไปเก็บเพิ่มเติมต่อไปได้ ใช้เวลา 2 วัน	ทีมวิจัย และที่ปรึกษา 17 คน	ได้ข้อมูลรวมทั้งผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2.5 นำเสนอข้อมูลสู่ชุมชน	เพื่อเป็นการสร้างการมีส่วนร่วมและรับรู้ข้อมูลร่วมกันของชุมชนอื่นนำไปสู่การวิเคราะห์และร่วมดำเนินการกิจกรรม	จัดเวทีนำเสนอข้อมูลสู่ชุมชน โดยเชิญ คณะกรรมการหมู่บ้าน ผู้นำชุมชน ชาวบ้าน โรงเรียนและวัด เข้าร่วมร่วมรับฟัง ทั้งหมดประมาณ 100 คน	-ทีมวิจัย ,ที่ปรึกษา 17 คน -ชาวบ้าน ทั้ง 9 หมู่บ้าน จำนวน 100 คน - พี่เลี้ยง,สกว. จำนวน 3 คน	ได้นำเสนอข้อมูลสู่ชุมชนและ 50%เกิดความตระหนักและเห็นความสำคัญของการละเล่นพื้นบ้าน
2.6 ศึกษาดูงาน	-เพื่อเป็นการเพิ่มประสบการณ์การจัดทำงานวิจัยเกี่ยวกับการฟื้นฟูภูมิปัญญาของท้องถิ่น -เพื่อแลกเปลี่ยนกระบวนการทำงานร่วมกันของทีมวิจัยและวิทยากร -เพื่อให้ทีมวิจัยได้เรียนรู้การดำเนินงานของพื้นที่อื่น	-ประสานสถานที่ไปศึกษาดูงาน -ประชุมวางแผนการศึกษาดูงานของทีมวิจัย -ศึกษาดูงาน 3 วัน -สรุปผลการศึกษาดูงาน	ทีมวิจัย/ที่ปรึกษา 17 คน	-ทีมวิจัยมีวิธีการใหม่นำมาปรับใช้ในการดำเนินงานพื้นที่ของตนเอง -ทีมวิจัยได้เรียนรู้กระบวนการทำงานจากท้องถิ่นที่ไปศึกษาดูงาน
2.7 นำการละเล่นพื้นบ้านร่วม	-เพื่อเป็นการดำเนินกิจกรรมสร้างความตระหนักและเห็นคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านสู่เยาวชน	-จัดเวทีถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านสู่เยาวชน โดยการพบปะกลุ่มเยาวชน ทั้ง 5	ทีมวิจัยร่วมกับชุมชนและเยาวชนในตำบล จำนวน 50 คน	-มีเยาวชนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างน้อย 20%ของจำนวนประชากร -มีอัตราการทะละาะวิวาทของกลุ่มเยาวชนลด

กิจกรรมกับ กลุ่มเยาวชน	-เพื่อฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านในการ ปลูกฝังความสามัคคีในหมู่คณะของ เยาวชน	หมู่บ้าน -แทรกการเล่นเข้าไปในกิจกรรม กีฬาของเยาวชน ทั้ง 5 หมู่บ้าน -สรุปผลการทำกิจกรรม		น้อยลง -เกิดกิจกรรมร่วมกันของเยาวชนอย่างน้อย 1 กิจกรรม
2.8 การ ถ่ายทอด ความหมาย และ การเล่น พื้นบ้านสู่ เยาวชน	-เพื่อให้เยาวชนได้เข้าใจความหมาย และคุณค่าของการเล่นพื้นบ้าน -เพื่อเป็นการสร้างความตระหนักต่อ เยาวชน	-ประชุมวางแผนการจัดเวที -จัดเวที ลงช่วง ผู้เฒ่าเล่าความหลัง ให้กับเยาวชนและชุมชนได้เข้าร่วม ในกิจกรรม นอกจากนั้นมีการนำการเล่นที่ เตรียมไว้มาเล่นกัน -สรุปผลการจัดเวที	ทีมวิจัย เยาวชนในหมู่บ้าน จำนวน 50 คน	-เยาวชนเข้าใจความหมายและตระหนักต่อ คุณค่าการเล่นพื้นบ้าน -แกนนำเยาวชนที่อยากจะฟื้นฟูการเล่น พื้นบ้านเพื่อพัฒนากลุ่มเยาวชนต่อไป
2.8 นำ การเล่น พื้นบ้านเข้า ไปจัดการ เรียนการสอน ของโรงเรียน ประถมและ ศูนย์เด็กเล็ก ชุมชน	-เพื่อพัฒนาการเล่นพื้นบ้านเข้ากับ การเรียนการสอน -เพื่อในการปลูกฝังค่านิยมในการรัก ความสามัคคี การมีส่วนร่วมให้กับ นักเรียนประถมและอนุบาล	<u>สำหรับนักเรียนประถม</u> -ประสานงานกับคณะครู โรงเรียน ประถมเพื่อนำกิจกรรมแทรกกับ วิชาเรียน -จัดการเล่นเข้าไปในวิชาสร้าง เสริมประสบการณ์ชีวิตในนักเรียน ชั้นประถม -ติดตามและประเมินผลการนำเข้าไป ใช้ในวิชาเรียน <u>สำหรับเด็กอนุบาล</u> - จัดประชุมร่วมกับครูศูนย์เด็ก	ทีมวิจัยร่วมกับคณะครู, อาจารย์ที่สนใจทั้ง โรงเรียนประถมและ ศูนย์พัฒนาเด็กประจำ ตำบลและกลุ่มเยาวชน	-ครู,อาจารย์ให้ความสนใจและปรับไป ใช้ในวิชาเรียน -นักเรียนเกิดความสามัคคีและมีส่วน ร่วมกันมากขึ้น -เกิดการพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไป เป็นหลักสูตรในการเรียนการสอนได้ -เด็กอนุบาลได้มีเครื่องมือในการพัฒนา คุณภาพระดับEQของตนเองได้ -เกิดการพัฒนาเป็นหลักสูตรของศูนย์ เด็กเล็กได้

		เล็ก - แทรกการเล่นพื้นบ้านให้เด็กได้เล่นผสมผสานกับเครื่องเล่นเด็กในปัจจุบัน - ติดตามและประเมินผลร่วมกัน		
2.9สรุปและประเมินผลการดำเนินการดำเนินกิจกรรมแต่ละกิจกรรมโดยจัดทำเป็นระยะๆ 4 ครั้ง	-เพื่อเป็นการสรุปประเมินผลของการนำการเล่นพื้นบ้านไปใช้ในกลุ่มต่างๆ -เพื่อเป็นการพัฒนารูปแบบและพัฒนาการเล่นพื้นบ้าน	จัดประชุมสรุป 1 วัน โดยให้ทีมวิจัยที่รับผิดชอบในแต่ละกลุ่มเป้าหมายรายงานผลการทำกิจกรรม พร้อมทั้งวิเคราะห์และสังเคราะห์ร่วมกันเพื่อหาความเป็นไปได้ในการยกระดับองค์ความรู้ด้านการเล่นพื้นบ้านสู่การพัฒนาชุมชน	ทีมวิจัย ร่วมกับตัวแทนชุมชน ครู อาจารย์ นักวิชาการ พี่เลี้ยง ทั้งหมด 25 คน	-มีผู้เข้าร่วมการประชุมอย่างน้อย 20 คน - เกิดการแลกเปลี่ยนและมีแผนการปฏิบัติการต่อ
2.10 สรุปผลการวิจัย	เพื่อเป็นการประเมินผลการวิจัยและสรุปวิเคราะห์ข้อมูลก่อนจัดทำรายงานการวิจัยต่อไป	จัดประชุม 2 วัน โดยใช้รูปแบบของการนำเสนอและเชิญนักวิชาการร่วมวิเคราะห์ข้อมูลและให้ข้อเสนอแนะร่วมกัน	ทีมวิจัย 17 คน นักวิชาการ 1 คน สกว. 2 คน ตัวแทนชุดโครงการละ 2 คน , 10 คน ตัวแทนชุมชนและเยาวชน 10 คน ทั้งหมด 40 คน	- มีผู้เข้าร่วมอย่างน้อย 80 % - มีผู้เห็นคุณค่าและตระหนักร่วม 50% - มีการดำเนินงานต่อ 5%

2.11 ค่าจัดทำ รายงาน ความก้าวหน้า และรายงาน ฉบับสมบูรณ์	เพื่อเป็นการเสนอผลงานวิจัยและการ ติดตามผลการวิจัย	-จัดทำรายงานวิจัย, พิมพ์ เข้ารูปเล่ม ส่งให้ สกว.	ทีมวิจัย และที่ปรึกษา 17 คน	รายงานวิจัย 1 ฉบับ
---	--	---	--------------------------------	--------------------

1.8. แผนปฏิบัติการ

กิจกรรม	ระยะเวลา											
	พ.ค	มิ.ย	ก.ค	ส.ค	ก.ย	ต.ค	พ.ย	ธ.ค	ม.ค	ก.พ	มี.ค	เม.ย
1.ประชุมเตรียมทีมวิจัย	*											
2.สร้างเครื่องมือ/ฝึก		*										
3.จัดเก็บข้อมูล												
4.รวบรวม/วิเคราะห์ข้อมูล				*								
5.นำเสนอสู่ชุมชน				*								
6.ดำเนินกิจกรรมเยาวชน												
7.ศึกษาดูงาน					*							
8.กิจกรรมลงช่วง												
9.กิจกรรมโรงเรียน												
10.สรุปผลกิจกรรม									*			
11.สรุปผลการวิจัย										*		
12.จัดทำรายงาน							*				*	

1.9. ผู้รับผิดชอบโครงการ

หัวหน้าทีมวิจัย

1. นางสาวปาริชาติ หาญไชนะ

ทีมวิจัย

2. นายทรัพย์สิน จิตปรีดา
3. นายจำรัส ไชยสุข
4. นายกอแก้ว พลกุล
5. นางยุทธยา ไชยสุข
6. นางสาว เรืองจำรัส
7. นายสมาน วรรณรส
8. นางสาววิวรรณ บาลศรี
9. จำลิบตรี ภาสยกิจฐ วรสาร
10. นายวุฒิไกร ไชยสุข
11. นางพิพัฒน์ โพนสาดี
12. นายถนัด กุลชาติ
13. นายจันมา เหลื่อมศรี
14. นายปิติ ไชยสุข
15. นางศรียะ เกวี่ชาติ

ที่ปรึกษา

1. พระครูเมตตาคณาจารย์ เหลื่อมศรี
2. พระครูสังฆรักษ์ เกวี่ชาติ
3. พระครูโพธิญาณันท์ แคล่วคล่อง
4. นายประเคน เกวี่ชาติ
5. นายสุภาพ ไชยสุข

บทที่ 2

บริบทชุมชน

2.1. ประวัติความเป็นมาของตำบลนาโก

จากการสืบค้นของอาจารย์ศุภภาพ ไชยสุข พบว่า ในช่วงประมาณ พ.ศ.2384-พ.ศ.2388 ซึ่งตรงกับรัชกาลที่ 3 ของประเทศไทย ชาวผู้ไทได้อพยพข้ามแดน มาจากเมืองวัง(ประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว) เข้ามาอาศัยอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตามบริเวณริมฝั่งแม่น้ำโขงของประเทศไทย (ครั้งนั้นเป็นประเทศสยาม) ซึ่งการอพยพครั้งนี้รวมเอาบรรพบุรุษของชาวตำบลนาโกร่วมอยู่ด้วย ตามประวัติศาสตร์แล้วชาวบ้านนาโกได้มาตั้งบ้านเรือนอยู่ที่ “บ้านโคกหินแฮ่” (ปัจจุบันคืออำเภอเรณูนคร จังหวัดนครพนม) ต่อมาได้อพยพจากบ้านโคกหินแฮ่ ข้ามเทือกเขาภูพานมาตั้งหมู่บ้านที่บ้านนุ่งเบอะ (ปัจจุบันอยู่ที่ตำบลกกตูม อำเภอดงหลวง จังหวัดมุกดาหาร) เมื่ออาศัยอยู่บ้านนุ่งเบอะไม่นานเกิดมีไข้ป่าระบาดขึ้นในช่วงฤดูฝน ทำให้มีผู้คนล้มตายเป็นจำนวนมาก ผู้นำหมู่บ้านในขณะนั้นคือ ปู่เฒ่ากลางสียา ปู่เฒ่าชาปะดี ปู่เฒ่าสิดันชัย จึงได้รวบรวมผู้คนย้ายถิ่นฐานตั้งบ้านเรือนใหม่ โดยอพยพมาอยู่บริเวณพื้นที่ราบเชิงเขาภูพาน (ปัจจุบันคือบ้านนาวิ อำเภอลำดวน จังหวัดกาฬสินธุ์) แต่ด้วยประชากรที่มากบริเวณที่ทำกินจึงไม่เพียงพอ ปู่เฒ่าทั้งสามจึงได้แยกย้ายกันอพยพดังนี้ ปู่เฒ่ากลางสียา(ต้นตระกูลบางศรี) พาครอบครัวและผู้คนส่วนหนึ่งไปตั้งหมู่บ้าน บ้านหนองทราย (บริเวณหนองทราย) และปู่เฒ่าชาปะดี(ต้นตระกูลเถาว์ชาติ) พาครอบครัวและผู้คนไปตั้งหมู่บ้าน บ้านดงน้อย (นาบ้านฮ้าง ดงทรายปุ่น) ด้วยเหตุผลประการใดไม่ทราบได้ ทั้งสามปู่เฒ่าก็ได้ย้ายหมู่บ้านมารวมกันและตั้งหมู่บ้านใหม่ว่าบ้าน “นาโก” ซึ่งเป็นบริเวณที่มีต้นโกขึ้นมากมายเป็นที่ดอนน้ำท่วมไม่ถึง

เหตุที่ได้ชื่อว่า บ้านนาโก เพราะบริเวณดังกล่าวมีป่ามะโก (ต้นโก) ขึ้นหนาแน่น แต่อีกเหตุผลหนึ่ง เกิดจากการที่มีเจ้าหน้าที่ทางราชการมาสำรวจหมู่บ้าน เห็นว่าหมู่บ้านดังกล่าวอยู่กลางป่าทึบ มีสัตว์ป่ามากมาย จึงเรียกขานว่า หมู่บ้านน่ากลัว แต่ด้วยสำเนียงพูดของชาวบ้านเพียงและเป็นสำเนียงของชาวผู้ไทจึงเรียกต่อกันมาว่า “บ้านนาโก” ซึ่งไม่แน่ใจว่าคำสันนิษฐานอันไหนที่เป็นจริง

เดิมนั้นบ้านนาโก ขึ้นตรงต่อตำบลบัวขาว เมื่อวันที่ 4 เมษายน พ.ศ. 2521 จึงได้แยกออกเป็นตำบลนาโก ซึ่งขณะนั้นมี 6 หมู่บ้าน ประกอบด้วย หมู่ 1, หมู่ 2, หมู่ 3, หมู่ 4, หมู่ 5 (บ้านห้วย), หมู่ 6 (บ้านขาด) และเมื่อปี พ.ศ. 2528 หมู่ที่ 2 ได้ขอแยกตั้งหมู่บ้านใหม่อีกหนึ่งหมู่บ้านคือ หมู่ที่ 7 จากนั้นเมื่อ พ.ศ. 2536 หมู่ที่ 6 (บ้านขาด) ขอแยกหมู่บ้านออกอีกคือ หมู่ที่ 8 และพ.ศ. 2540 บ้านห้วย(หมู่ที่ 5)ก็ขอแยกตั้งหมู่บ้านใหม่เป็น หมู่ที่ 9 ดังนั้นในปัจจุบันตำบลนาโกจึงมี

หมู่บ้านในการปกครองทั้งสิ้น 2 หมู่บ้านดังนี้ หมู่ที่ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 และอยู่ภายใต้การปกครองของ อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์

เหตุการณ์และ การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ

1. ในปี พ.ศ. 2503 มีการตัดถนนภายในหมู่บ้านขึ้นใหม่ที่เห็นอยู่ปัจจุบันเริ่มตั้งแต่สมัย นายสุคใจ วิศรียา เป็นผู้ใหญ่บ้านหมู่ 11 และนายเคน วรรณรส เป็นผู้ใหญ่บ้านหมู่ที่ 12 ยังขึ้นกับตำบลบัวขาวมีนายพิบูลย์ พันธุ์มาตรี นายอำเภอกุฉินารายณ์สมัยนั้นเป็นผู้นำในการดำเนินการตัดถนนให้กว้างขวางได้มาตรฐานและวางผังบ้านเป็นบล็อกได้สวยงามมาก

2. เมื่อวันที่ 4 เมษายน 2523 บ้านนาโก ทั้ง 5 หมู่บ้าน เป็นหมู่บ้านอาสาพัฒนาและป้องกันตนเอง (หมู่บ้าน อพป.) และจังหวัดกาฬสินธุ์ได้ส่งข้าประกวดหมู่บ้าน อพป.ระดับภาค (อีสาน) ประจำปี 2543 โดยการสนับสนุนอย่างเข้มแข็งของนายครรชิต ศรีบุญลือ นายอำเภอกุฉินารายณ์ในขณะนั้น และชนะการประกวด แม่ทัพภาคที่ 2 ได้มามอบรางวัลให้ในวันที่ 19 สิงหาคม 2542 ที่วัดสิมนาโก และได้นำเงินรางวัลสองแสนบาทไปก่อสร้างเมรุเผาศพที่ป่าช้าบ้านนาโกโดยการสมทบของชาวบ้าน(ทอดผ้าป่า)อีกประมาณหนึ่งแสนกว่าบาท

3. เมื่อปี พ.ศ. 2530 บ้านนาโก ทั้ง 5 หมู่บ้าน ยังประกาศเป็นหมู่บ้านแผ่นดินธรรม แผ่นดินทอง ได้รับรางวัลจากนายกรัฐมนตรี(พลเอกเปรม)และหมู่บ้านปลอดยาเสพติดอีกด้วย

4. ปี 2538 มีการจัดตั้งสภาตำบลนาโกนิติบัญญัติ และยกฐานะขึ้นเป็นองค์การบริหารส่วนตำบลนาโกเมื่อวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2540 เป็นต้นมาก็มีการพัฒนาสร้างหอประปาหมู่บ้านขึ้นที่วัดกลางนาโก และถนนคอนกรีตเริ่มที่ถนนกาญจนาภิเษก (2539) ทั้ง 2 สาย จนปัจจุบันถนนภายในหมู่บ้านเป็นถนนคอนกรีตหรือลาดยางเกือบทุกเส้นสายแล้ว

2.2. ที่ตั้งและอาณาเขต

ตำบลนาโกตั้งอยู่ทางทิศเหนือของอำเภอกุฉินารายณ์ ไปทางอำเภอเขาวง มีพื้นที่ประมาณ 48 ตารางกิโลเมตร หรือพื้นที่ 29,907 ไร่ ประกอบด้วย

- พื้นที่อาศัยประมาณ 3,520 ไร่
- พื้นที่ทำการเกษตร 16,387 ไร่
- พื้นที่ป่าประมาณ 10,000 ไร่
- พื้นที่อื่นๆ

ตำบลนาโก มีระยะทางจากจังหวัดกาฬสินธุ์ไปทางทิศตะวันออกประมาณ 83 กิโลเมตร แยกห่างจากอำเภอกุฉินารายณ์ไปทางทิศเหนือประมาณ 5 กิโลเมตร โดยมีอาณาเขตดังนี้

ทิศเหนือ	ติดต่อกับ	อำเภอเขาวง จังหวัดกาฬสินธุ์
ทิศใต้	ติดต่อกับ	อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์
ทิศตะวันออก	ติดต่อกับ	บ้านหนองแสงและบ้านหนองยาโยน ต.สงเปลือย อ.เขาวง จังหวัดกาฬสินธุ์

2.3. ลักษณะภูมิศาสตร์

- ดิน เนื่องจากพื้นที่ที่ตั้งหมู่บ้านเป็นที่ราบเชิงเขา ดังนั้นลักษณะของดินจึงเป็นดินร่วนปนทรายและเป็นดินเหนียวในบางส่วน ซึ่งเหมาะที่จะปลูกพืชเศรษฐกิจเช่น อ้อย มันสำปะหลัง ยางพารา เป็นต้น ส่วนพื้นที่ราบ ปลูกข้าว และไม้ยืนต้น ซึ่งถือเป็นรายได้หลักของชาวบ้านพอสมควร

- น้ำ พื้นที่ตำบลนาโก มีแหล่งน้ำธรรมชาติที่ไหลผ่านซึ่งประกอบด้วย ลำห้วย 2 แห่ง และหนองน้ำ 3 แห่ง ดังนี้

ก. ห้วยน้ำตามธรรมชาติ

- ลำห้วยยาง เป็นลำห้วยที่มีต้นน้ำอยู่ที่เทือกเขาภูพาน ชาวบ้านใช้ประโยชน์ในการเกษตรและเลี้ยงสัตว์เป็นส่วนใหญ่

- ลำห้วยค้อ เป็นลำห้วยที่อยู่ติดกับชุมชนมากที่สุด มีต้นน้ำจากเทือกเขาภูพาน ชาวบ้านเรียกว่า “ภูโหลย” ภูโหลยนี้ถือว่าเป็นพื้นที่แบ่งเขตระหว่างอำเภอกุฉินารายณ์และอำเภอยาง มี ความยาวประมาณ 8 กิโลเมตร ชาวบ้านใช้ประโยชน์ในด้านอุปโภคบริโภคเป็นส่วนใหญ่

ข. หนองน้ำธรรมชาติ

- หนองหมี อยู่ทางทิศตะวันออกติดกับหมู่ที่ 4 มีเนื้อที่ประมาณ 13 ไร่ ชาวบ้านใช้ประโยชน์ในการเลี้ยงสัตว์

- หนองจีหนู มีเนื้อที่ประมาณ 5 ไร่ ติดกับหมู่ที่ 4

- หนองคำกลาง อยู่ในเขตพื้นที่บ้านห้วยหมู่ที่ 5 มีเนื้อที่ประมาณ 30 ไร่

- ป่า เป็นพื้นที่ป่าเบญจพรรณเชิงเขาเป็นส่วนใหญ่ หรือที่ชาวบ้านเรียกว่า “ป่าโคก” ประกอบไปด้วยพันธุ์ไม้หลากหลายชนิด เช่น เต็ง รัง ไม้ยาง เป็นต้น ชาวบ้านใช้ประโยชน์ในการเก็บของป่า เช่น เห็ด ผักป่า และสัตว์ป่า ในช่วงฤดูกาลที่แตกต่างกันไป

- อากาศ พื้นที่ตำบลนาโกไม่ได้แตกต่างจากพื้นที่ประเทศไทยส่วนอื่น ประกอบด้วย 3 ฤดู คือ ฤดูฝน(เดือนพฤษภาคม-กันยายน) ฝนตกมากในเดือนสิงหาคม-กันยายน เฉลี่ย 1,500 มิลลิเมตร/ปี, ฤดูหนาว(ช่วงเดือนพฤศจิกายน-กุมภาพันธ์)อากาศค่อนข้างเย็นอันเนื่องมาจากติดกับเทือกเขาภูพาน เฉลี่ยประมาณ 10-15 องศา (ข้อมูลปี 2550), ฤดูร้อน(ช่วงเดือนกุมภาพันธ์-กลางพฤษภาคม) เฉลี่ยอุณหภูมิทั้งปีประมาณ 32 องศาเซลเซียส

2.4. สภาพทางสังคม

- **ประชากร** ชาวตำบลนาโกโดยเชื้อชาติเป็นชนชาติพันธุ์ผู้ไท แต่ปัจจุบันมีการแต่งงานข้ามเผ่าพันธุ์ จึงมีการผสมผสานจนไม่สามารถแยกออกได้ จึงสามารถนับจำนวนประชากรทั้งสิ้น จำนวน 4,862 คน แยกเป็น ชายจำนวน 2,467 คน หญิงจำนวน 2,395 คน และจำนวนครัวเรือน 1,130 ครัวเรือน

- **วิถีชีวิตชาวนาโก** วิถีชีวิตในชุมชนตำบลนาโกอาศัยอาหารจากหลายแหล่ง ด้วยกิน ที่สำคัญได้แก่อาหารจากแหล่งธรรมชาติแวดล้อม อาหารที่ผลิตเอง และอาหารจากซื้อขายอาหารจากแหล่งธรรมชาติแวดล้อม เป็นแหล่งอาหารที่มีความสำคัญต่อชุมชนเป็นอย่างมากเพราะอาหารส่วนใหญ่มาจากธรรมชาติที่อยู่ใกล้ตัว เช่น พุงนา แหล่งน้ำ ป่า ภูเขา โลก

พุงนา ในฤดูฝนเป็นฤดูที่มีความอุดมสมบูรณ์ มีทั้งพืช สัตว์ แมลงชนิดต่างๆ กบ เขียด ปู ปลา กุ้ง หอย ส่วนมากจะหาเฉพาะในที่นาของตนเอง แต่ถ้าเป็นญาติพี่น้องกันก็สามารถหากินร่วมกันได้ เมื่อเสร็จจากฤดูกาลเก็บเกี่ยวข้าวแล้ว ชาวบ้านจะวิดน้ำเอาปลาในนาของตนเอง ไม่ละเมิดสิทธิซึ่งกันและกันถ้าปริมาณปลาที่วิดได้มีจำนวนมากพอก็จะแบ่งให้ญาติพี่น้องบ้านใกล้เคียง

แหล่งน้ำ ที่สำคัญที่หล่อเลี้ยงชีวิตของชาวผู้ไทตำบลนาโกคือห้วยค้อและห้วยยาง เป็นลำน้ำที่เอื้ออำนวยประโยชน์ในด้านอุปโภคบริโภค เลี้ยงสัตว์ ปลูกพืชผัก ผลไม้และเป็นแหล่งอาหารคู่บ้านคู่เมืองช้านาน ป่า โลก และภูเขา เป็นแหล่งอาหารนาชนิด มีทั้งสัตว์ แมลง พืชผักผลไม้ อาหารประเภทผักที่นิยมในท้องถิ่นคือ ผักหวาน ผักตั่ว ดอกกระเจียว อีลอก เห็ดต่างๆ หน่อไม้ ฯลฯ ประเภทสัตว์ เช่น นก หนู กิ้งก่า แย้ งู กระจ่าย ตั๊กแตน ไช้ มดแดง จิ้งหรีด จักจั่น ฯลฯ

ฤดูฝนจะอุดมสมบูรณ์ไปด้วยพืชพันธุ์ธัญญาหารทุกชนิด ฝนตกจะเกิดอาหารตามธรรมชาติมากมาย น้ำจึงเป็นปัจจัยสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ถ้าเข้าฤดูร้อนจะอดขัดขาดแคลนอาหารการกิน ชาวบ้านจะชดเชยอาหารตามธรรมชาติโดยการผลิตเอง เช่น ขูดบ่อ เลี้ยงปลา เลี้ยงเป็ด ไก่ หมู วัว ควาย หรือปลูกพืชผักสวนครัวไว้บริโภค ถ้าขาดแคลนมากๆ ก็จะใช้วิธีซื้อขายอาหารตามร้านค้าในหมู่บ้าน ตลาดสดในตัวอำเภอภูผินารายณ์ หรือ อำเภอใกล้เคียง

ชุมชน ผู้ไทชาวตำบลนาโกได้รับการถ่ายทอดภูมิปัญญาในการประกอบอาหารจากบรรพบุรุษ โดยการนำเอาทรัพยากรธรรมชาติแวดล้อม มาประกอบเป็นอาหารพื้นบ้านได้หลายอย่าง คือ แกง อ่อม ลาบ ก้อย ปั่น ปิ้ง หมก นึ่ง ย่าง ฯลฯ อาหารเหล่านี้นำมาเป็นอาหารบริโภคในโอกาสต่างๆตามความเหมาะสม

การบริโภคอาหารในโอกาสปกติ จะรับประทานเฉพาะในครอบครัว อาหารที่ใช้รับประทานเป็นอาหารพื้นๆ ปรุงง่ายๆ ปริมาณพอเหมาะสมควรกับสมาชิกในครอบครัว ประเพณีการรับประทานอาหารของชาวผู้ไทตำบลนาโกก็เหมือนกับประเพณีการรับประทานอาหารของชาวอีสานทั่วไป คือนิยมนั่งรับประทานกับพื้น ใช้เสื่อปูสำหรับวางสำหรับแล้วนั่งล้อมวงมีถาดสังกะสีกลมๆเป็นที่วางถ้วยช้อนจานใส่อาหารและเป็นที่ทิ้งเศษอาหาร ซึ่งสะดวกรับประทานอาหาร สมาชิกในครอบครัวจะต้องนั่งล้อมวงพาข้าว รับประทานพร้อมกัน เมื่อรับประทานอาหารแล้วจะไม่ค่อยมีอาหารหวาน นอกจากจะโอกาสพิเศษจึงจะมีครั้งหนึ่ง

อาหารตามเทศกาลและพิธีต่างๆ

ในรอบปีหนึ่งๆชาวผู้ไทตำบลนาโกจะมีพิธีกรรมต่างๆที่ได้ปฏิบัติสืบทอดต่อกันมาแต่โบราณและยึดถือปฏิบัติกันมาอย่างเหนียวแน่น เช่น การบวชนาค การแต่งงาน ทำบุญอุทิศส่วนกุศล การทำบุญตามประเพณีต่างๆ อาหารในพิธีกรรมเหล่านี้จะต้องเป็นอาหารพิเศษเป็นอาหารที่ดี มีปริมาณมาก เพราะต้องนำไปถวายพระสงฆ์ และเลี้ยงแขกที่มาในงานให้อิ่มหน้าสำราญ จึงเป็น

เครื่องวัดความเป็นอยู่ของเจ้าภาพ สังเกตได้จากงานต่างๆ คือ

อาหารในพิธีต่างๆ

งานที่เป็นมงคล เช่น งานแต่งงาน งานอุปสมบท งานขึ้นบ้านใหม่ งานกฐิน ฟ้าป่า หรืองานที่มีพิธีบายศรีสู่ขวัญ อาหารในพิธีที่ขาดไม่ได้คือ ข้าวไก่ ซึ่งถือว่าเป็นอาหารมงคลอาหารอย่างอื่นส่วนใหญ่ จะเป็น ลาบ ก้อย ต้มเนื้อวัวและขนมจีนน้ำยา สำหรับอาหารหวานมักจะเป็นลอดช่องใบเตย

งานศพ ไม่นิยมนำผักมาประกอบอาหาร เพราะเชื่อว่าไม่เป็นมงคล เช่น ถั่วงอกผักมาประกอบอาหารจะทำให้มีคนตายเพิ่มขึ้น หรืออาหารที่เป็นเส้นยาวๆ เช่นขนมจีน เส้นหมี่ แม้แต่ผักที่เป็นเถาก็ไม่นิยมนำมารับประทาน เชื่อว่าจะทำให้มีคนตายติดต่อกันหลายคน

งานเทศกาล ชาวผู้ไทตำบลนาโกถือประเพณีเช่นเดียวกับที่อื่น สืบทอดตามที่บรรพบุรุษปฏิบัติกันมาโดยยึดทั้งสี่สองเดือน เป็นหลัก เช่นงานวันสำคัญในพระพุทธศาสนา เช่น งานเข้าพรรษา ออกพรรษา บุญข้าวสาก บุญข้าวประดับดิน เป็นต้น ทุกครอบครัวจะพิธีพิถันในการจัดหาอาหารมาทำบุญ ห่อข้าวต้มมัด ข้าวต้มมัด ขนมเทียน ข้าวต้มแฉก แล้วแต่ความถนัดโดยเฉพาะบุญข้าวสาก และข้าวประดับดิน ชาวบ้านจะพยายามหาอาหารหวานและผลไม้มาให้ครบ หรือนำมาให้หลายชนิด โดยเฉพาะอาหารที่บรรพบุรุษชอบสมัยยังมีชีวิตอยู่นำมาใส่ห่อข้าวสาก และห่อข้าวประดับดิน เพื่ออุทิศส่วนกุศลไปให้บรรพบุรุษ เพราะถือว่าในวันบุญข้าวสาก และข้าวประดับดินเป็นวันที่บรรพบุรุษมารับส่วนบุญที่ถูกหลานอุทิศไปให้ในวันนั้น

อาหารพื้นเมืองของชาวดำบลนาโกมีหลายชนิด ทั้งอาหารคาว อาหารหวาน และอาหารว่าง ซึ่งเป็นอาหารที่คล้ายๆกันกับอาหารพื้นเมืองอีสานทั่วไป เช่นแกงหน่อไม้ แกงหาวาย ส้มตำ เป็นต้น แต่ขั้นตอนและส่วนประกอบของอาหารจะไม่เหมือนกัน เอกลักษณะการรับประทานอาหารอย่างหนึ่งของชาวผู้ไทดำบลนาโก จะประกอบอาหารประเภทแกงผักต่างๆ เช่น ผักมะบวบ(ยอดบวบ) ผักมะอุบ(ยอดฟักทอง) ผักเนา (ยอดชะอม) ผักตำลึง (ยอดตำลึง) ผักหวาน เป็นต้น จะไม่เหมือนที่อื่น ถ้าแกงผักเหล่านี้ ต้องมีแต่ผักล้วนๆ ไม่ใส่น้ำมันสัตว์อะไรทั้งสิ้น มีเกลือ ปลาร้า เป็นหลัก ถ้าใส่น้ำมันสัตว์บางคนบอกว่าคาวไม่อร่อย ไม่นัว (รสไม่กลมกล่อม) สำหรับอาหารพื้นเมืองที่เป็นเอกลักษณ์ของดำบลนาโกมีดังนี้

- **การศึกษา** ประชากรส่วนใหญ่จบการศึกษามัธยมศึกษาชั้น ป.6 ปัจจุบันนิยมส่งลูกหลานเรียนต่อชั้นสูงๆมากขึ้น ส่วนการศึกษานอกระบบโรงเรียนได้ส่งเสริมการศึกษาผู้ใหญ่อย่างทั่วถึง ตลอดจนการฝึกอาชีพให้กับผู้ที่สนใจทั่วไปรวมทั้งยังส่งเสริมให้มีการศึกษาในพุทธศาสนาด้วย ส่วนคนในวัยหนุ่มสาวหรือวัยทำงานก็เดินทางไปหางานทำในแหล่งชุมชนใหญ่ เช่น กรุงเทพมหานครและเขตอุตสาหกรรมหลักๆ ของประเทศ โดยไม่ย้ายหลักฐานภูมิลำเนาไปและจะกลับบ้านในฤดูการทำนา ปลูกพืชไร่ หรือวันหยุดในเทศกาลต่างๆที่สำคัญ เช่น วันขึ้นปีใหม่ วันตรุษจีน วันสงกรานต์ หรือช่วงทอดกฐิน ทอดผ้าป่า เป็นต้น มีสถานที่ที่ให้บริการให้การศึกษา ที่สำคัญ ดังนี้

โรงเรียนประถมศึกษา 3 แห่ง โรงเรียนมัธยม 2 แห่ง(โรงเรียนขยายโอกาส 1 แห่ง โรงเรียนปริยัติธรรม 1 แห่ง)

ที่อ่านหนังสือพิมพ์,หนังสือประจำหมู่บ้าน 9 แห่ง

ศูนย์บริการการศึกษานอกโรงเรียน 1 แห่ง

ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กประจำหมู่บ้าน 4 แห่ง(พช. 1 แห่ง , ศูนย์วัด 3 แห่ง)

ศูนย์บริการและถ่านทอดเทคโนโลยีการเกษตรประจำตำบล 1 แห่ง

- **การศาสนา** ดำบลนาโก มีวัด 8 แห่ง เป็นหมู่บ้านแผ่นดินธรรมแผ่นดินทอง ประชากรเกือบทั้งหมดนับถือศาสนาพุทธ ประพฤติปฏิบัติตามวิถีพุทธสืบต่อกันมาช้านานมีเจ้าอาวาสวัดสิมนาโกเป็นเจ้าคณะอำเภอ ถึง 2 รูป โดยเฉพาะพระครูเมตตาคุณภรณ์ เจ้าคณะอำเภอกุฉินารายณ์รูปปัจจุบัน ได้ปกครองพระสังฆาธิการ พระภิกษุสงฆ์ และญาติโยม มาโดยตลอดโดยยึดหลักว่า บริวารมา เพราะน้ำใจมี บริวารหนี เพราะน้ำใจหด บริวารลด เพราะน้ำใจแห้ง

- **การสาธารณสุข** สถานีอนามัยดำบลนาโก ได้ดำเนินการในรูปแบบผสมผสาน คือมุ่งในด้านรักษาพยาบาล การสุขภาพบาล สิ่งแวดล้อม การป้องกันและส่งเสริมสุขภาพพร้อมกันไปกับการสาธารณสุขมูลฐานอย่างทั่วถึง

- **การท่องเที่ยว** ตำบลนาโกมีพิพิธภัณฑวัตถุโบราณสิมนาโก ภูถ้ำพระ และสวนเกาตร เป็นสถานที่ท่องเที่ยวและเป็นแหล่งเรียนรู้ในชุมชน

- **การเมืองการปกครอง** เดิมบ้านนาโก ขึ้นกับตำบลบัวขาว มี 2 หมู่บ้าน คือ บ้านนาโก หมู่ที่ 11 และ หมู่ที่ 12 คุณตากำนันเคน วรรณรส ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการแบ่งเขต หมู่บ้านหมู่ 11 และ 12 ว่า แต่ก่อนแบ่งตามถนนกลางบ้าน คือยาวขึ้นไปตั้งแต่ได้จดเหนือ หมู่ 11 อยู่ทางทิศตะวันออก หมู่ 12 อยู่ทางทิศตะวันตก (ปัจจุบันถนนเส้นนี้ไม่มีร่องรอยให้เห็นแต่เมื่อผู้เขียนยังเป็นเด็กยังมีร่องรอยให้เห็นอยู่และบางตอนของถนนก็ยังได้เดินเที่ยวไปมาได้) ต่อมาจึงได้แบ่งเขตกันใหม่ ให้หมู่ 11 อยู่ทางทิศเหนือ และ หมู่ 12 อยู่ทางทิศใต้ ภายหลังตัดถนนภายในหมู่บ้านกันใหม่แล้ว โดยแบ่งเขตกันตามถนนระหว่างหมู่ 2 และหมู่ 3 ที่หลักเมืองตั้งอยู่เดิมนี้นี้ แต่กาลก่อนถ้าจะประชุมกันเกี่ยวกับกิจการบ้านเมืองทั้ง 2 หมู่บ้าน ก็จะใช้สถานที่ตรงสี่แยกบริเวณหลักเมืองเป็นที่ประชุม เพราะถือว่าเป็นศูนย์กลางของบ้านนาโกต่อมาเมื่อประชากรเพิ่มขึ้นได้ขอแยกหมู่บ้าน ได้รับอนุมัติให้แยกครั้งแรกปี พ.ศ.2520 โดยหมู่ 11 แยกเป็น หมู่ 11 และ 20, หมู่ 12 แยกเป็น หมู่ 12 และ 21 ขึ้นกับตำบลบัวขาวเช่นเดิม ต่อมาขอแยกออกจากตำบลบัวขาว ได้รับอนุมัติให้จัดตั้งเป็นตำบลนาโก เมื่อวันที่ 4 เมษายน 2521 จึงเปลี่ยน หมู่ 11 เป็นหมู่ 1, หมู่ 20 เป็นหมู่ 3, หมู่ 12 เป็นหมู่ 2, หมู่ 21 เป็นหมู่ 4 รวมกับบ้านหวาย หมู่ 5 และบ้านชาด หมู่ 6 เดิมแยกการปกครองตำบลนาโกออกเป็น 6 หมู่บ้าน ต่อมา พ.ศ. 2528 บ้านนาโกหมู่ 2 แยกออกอีกเป็น หมู่ 7 ปัจจุบัน (พ.ศ.2548) ตำบลนาโก มี 9 หมู่บ้าน ประกอบด้วยบ้านนาโก มี 5 หมู่บ้าน คือ หมู่ที่ 1,2,3,4 และ 7, บ้านหวาย หมู่ 5 และ หมู่ 9 (แยกเมื่อ พ.ศ.2540), บ้านชาด หมู่ 6 และ หมู่ 8 (แยกเมื่อ พ.ศ.2534)

ลำดับผู้นำตำบลนาโก (บ้านนาโก)

1. ปู่เต๋อทั้ง 3 คน ปกครองร่วมกันในระยะเริ่มแรกในการตั้งบ้าน นานเท่าไรไม่ปรากฏ ขึ้นตรงต่อเมืองกุศลสินารายณ์
2. ตาแสงพระโบราณ (ตระกูลบาลศรี) เป็นตาแสงรุ่นต่อมา นานเท่าไรไม่ปรากฏ ขึ้นตรงต่อเมืองกุศลสินารายณ์
3. ตาแสงกัตติวงศ์ (ไม่ทราบเป็นต้นตระกูลใด) เป็นตาแสงรุ่นต่อจากพระโบราณ นานเท่าไรไม่ปรากฏ ขึ้นตรงต่อเมืองกุศลสินารายณ์
4. ต่อมาถึง พ.ศ. 2456 ทางราชการได้ย้ายอำเภออุบลราชธานี จากบ้านกุศลสิน มาอยู่บ้านบัวขาว บ้านนาโกจึงขึ้นต่อตำบลบัวขาวโดยแยกการปกครองออกเป็น 2 หมู่บ้าน คือ หมู่ 11 และ 12

5. บ้านนาโก หมู่ 11 ตั้งแต่ พ.ศ.2456 – 2465 ได้ตาจันดี วิศรียา เป็นผู้ใหญ่บ้าน
 ตั้งแต่ พ.ศ.2465 – 2490 นายจอม สิมมะพาด เป็นผู้ใหญ่บ้าน
 ตั้งแต่ พ.ศ.2490 – 2510 นายสุคใจ วิศรียา เป็นผู้ใหญ่บ้าน
 ตั้งแต่ พ.ศ.2510 – 2526 นายสอน ไชยสุข เป็นผู้ใหญ่บ้าน

6. บ้านนาโก หมู่ 12 ตั้งแต่ พ.ศ.2456 - 2482 ได้หมื่นธรรถาวร (นายไหล เถาว์ชาติ) เป็นผู้ใหญ่บ้าน และตั้งแต่ พ.ศ.2482 – 2503 นายลี แสงเพชร เป็นผู้ใหญ่บ้าน และตั้งแต่ พ.ศ.2503 - 2520 นายเคน วรรณรส เป็นผู้ใหญ่บ้าน

7. ต่อมาถึง พ.ศ.2520 บ้านนาโก หมู่ 11 และ 12 ตำบลบัวขาว ได้รับอนุมัติให้แยกหมู่บ้านในสมัยนายสอน ไชยสุข และนายเคน วรรณรส เป็นผู้ใหญ่บ้าน โดยหมู่ 11 แยกเป็น หมู่ 11 และ 20, หมู่ 12 แยกเป็น หมู่ 12 และ 21

8. หมู่ที่ 20 ตั้งแต่ พ.ศ.2520 - 2523 ได้นายจันทร์ วิศรียา เป็นผู้ใหญ่บ้าน เมื่อกำนัน เคน วรรณรส เกษียณอายุ จึงได้รับเลือกเป็นกำนันจนเกษียณ ปี พ.ศ. 2541

9. หมู่ที่ 21 ตั้งแต่ พ.ศ.2520 - 2537 ได้นายคำผาย พนมคุณ เป็นผู้ใหญ่บ้าน

10. ต่อมาถึงวันที่ 4 เมษายน พ.ศ.2521 บ้านนาโก ได้รับอนุมัติให้ตั้งเป็นตำบลนาโก แยกออกจากตำบลบัวขาว จึงเปลี่ยนชื่อตำบลหมู่บ้านใหม่ คือ หมู่ 11 เป็น หมู่ 1, หมู่ 12 เป็น หมู่ 2, หมู่ 20 เป็น หมู่ 3 และ หมู่ 21 เป็น หมู่ 4 โดยมีผู้ใหญ่วillageปกครองคนเดิม และนาย เคน วรรณรส ผู้ใหญ่บ้านหมู่ 2 ได้รับเลือกเป็นกำนันคนแรกของตำบลนาโก โดยวิธีให้ราษฎร ในตำบลเป็นผู้ลงคะแนนเลือกตั้ง นายสว่าง พนมคุณ ได้เป็นแพทย์ประจำตำบล

11. เมื่อปลายปี พ.ศ.2522 นายเคน วรรณรส ได้เกษียณอายุ ตั้งแต่ พ.ศ.2523 - 2531 นายทองดี วิศรียา จึงได้รับเลือกเป็นผู้ใหญ่บ้าน หมู่ 2 ต่อมาได้ลาออก จึงได้มีการเลือกตั้งใหม่ นายจันทร์ วิศรียา ผู้ใหญ่บ้านหมู่ 3 ได้รับเลือกตั้งเป็นกำนันคนที่ 2 ของตำบลนาโก และเป็น กำนันรางวัลแทนบทของกำนันคนแรกของตำบลนาโก

12. ต่อมาถึง พ.ศ.2526 นายสอน ไชยสุข ผู้ใหญ่บ้านนาโก หมู่ 1 เกษียณอายุ นาย สมศักดิ์ กุลชาติ ได้รับเลือกตั้งเป็นผู้ใหญ่บ้าน (ตั้งแต่ พ.ศ.2526 – 2543) ได้รับรางวัล ผู้ใหญ่บ้านแทนบทของคำ ปี 2543 เป็นคนแรกของตำบลนาโกประเภทผู้ใหญ่บ้านด้วย

13. ต่อมาถึง พ.ศ.2528 บ้านนาโก หมู่ 2 ได้รับอนุมัติให้แยกการปกครองออกอีกเป็น 2 หมู่บ้าน เป็น หมู่ 2 และ หมู่ 7 นายวิระ ใจหมั่น ได้รับเลือกตั้งเป็นผู้ใหญ่บ้านหมู่ 7 (ตั้งแต่ พ.ศ.2528 – 2540) (ลาออก)

14. ต่อมาถึง พ.ศ.2531 นายทองดี วิศรียา ผู้ใหญ่บ้าน หมู่ 2 ลาออก นายคำทอง เหลี่ยมศรี ได้รับเลือกตั้งเป็นผู้ใหญ่บ้านสืบต่อตั้งแต่ พ.ศ.2521 - 2545

15. ต่อมาถึง พ.ศ.2537 นายคำผาย พนมคุณ ผู้ใหญ่บ้านหมู่ 4 เกษียณอายุ นายเหลา แสงฤทธิ์ ได้รับเลือกตั้งเป็นผู้ใหญ่บ้านหมู่ 4 ในระบบกำหนดวาระการดำรงตำแหน่ง 5 ปี เป็นคนแรกของตำบลนาโก ตั้งแต่ พ.ศ. 2537 - 2542 และต่อจากนี้ไปผู้ใหญ่นาโกทุกหมู่บ้าน ถ้าได้รับเลือกตั้งก็จะดำรงตำแหน่งวาระ 5 ปีทุกคนจนถึงปัจจุบัน

16. นางสาว เรืองจรัส (ผู้ใหญ่บ้านหญิงคนแรกของตำบลนาโก 2 วาระติดต่อกัน ครั้งที่ 2 เลือกตั้งเมื่อ 3 มิถุนายน 2548) ดำรงตำแหน่งผู้ใหญ่นาโก 1 ตั้งแต่ พ.ศ.2543 - ปัจจุบัน

17. นายถวิล ศรีทวีการ ดำรงตำแหน่งผู้ใหญ่นาโก 2 ตั้งแต่ พ.ศ.2545 - 2547 (ถึงแก่กรรม) นายจันมา เลื่อมศรี ดำรงตำแหน่งผู้ใหญ่นาโก 2 ตั้งแต่ พ.ศ.2547 - ปัจจุบัน

18. นายสายทอง พลกุล ดำรงตำแหน่งผู้ใหญ่นาโก 3 ตั้งแต่ พ.ศ.2541 - 2546

นายถนัด กุลชาติ ดำรงตำแหน่งผู้ใหญ่นาโก 3 ตั้งแต่ พ.ศ. 2546 - ปัจจุบัน

19. นายปาน เถาว์ชาติ ดำรงตำแหน่งผู้ใหญ่นาโก 4 ตั้งแต่ พ.ศ.2542 - 2547

นายวัน ไชยสุข ดำรงตำแหน่งผู้ใหญ่นาโก 4 ตั้งแต่ พ.ศ.2547 - ปัจจุบัน

20. นายเสนาะ เถาว์ชาติ ดำรงตำแหน่งผู้ใหญ่นาโก 7 ตั้งแต่ พ.ศ.2540 - ปัจจุบัน (วาระ 5 ปี 2 สมัย)

ตำบลนาโก แบ่งเขตการปกครองออกเป็น 9 หมู่บ้าน มีผู้ใหญ่นาโก และกำนัน เป็นหัวหน้าเขตการปกครองดังนี้

บ้านนาโก	มี 5 หมู่บ้าน	คือ หมู่ที่ 1,2,3,4,7
บ้านชาด	มี 2 หมู่บ้าน	คือ หมู่ที่ 6,8
บ้านห้วย	มี 2 หมู่บ้าน	คือ หมู่ที่ 5,9

การจัดองค์กรบริหารราชการส่วนท้องถิ่น มีสมาชิกองค์การบริหารส่วนตำบล 18 คน และนายกองค์การบริหารส่วนตำบลนาโก 1 คนพร้อมคณะ 3 คน เป็นผู้รับผิดชอบในการบริหารจัดการ

2.5. สภาพเศรษฐกิจ (ข้อมูลจากการเรียบเรียงของ อ.สุภาพ ไชยสุข ,2549)

ชุมชนชาวตำบลนาโกประกอบอาชีพในการทำนา เป็นหลักมาแต่ดั้งเดิม พอว่างจากการทำนาจึงหันมาปลูกปอ เป็นการเพิ่มรายได้พิเศษ ปัจจุบันทางรัฐบาลมีการส่งเสริมให้ปลูกพืชเศรษฐกิจของชาวตำบลนาโกดีขึ้นกว่าเดิมมาก ชาวบ้านอยู่ดี กินดี และมีความสุขในการดำรงชีวิต การทำมาหาเลี้ยงชีพอาศัยการหาอาหารจากป่า ภูเขา ทุ่งนา และตามแม่น้ำลำคลองมาบริโภคและขายเพื่อใช้ในการดำรงชีวิต แต่ปัจจุบันโครงสร้างทางสังคมเปลี่ยนไป ประชากรเพิ่มมากขึ้น ทรัพยากรธรรมชาติลดน้อยลงเพราะถูกใช้ไปมาก สถาบันครอบครัวเริ่มมีการแยกย้ายกันไปทำมาหากินตามต่างจังหวัดโดยเฉพาะที่กรุงเทพมหานคร หรือตามสภาพ

ความจำเป็นของแต่ละครอบครัว อาชีพดั้งเดิมก็ปรับเปลี่ยนไปจึงมีอาชีพเกิดขึ้นตามหมู่บ้านต่างๆดังนี้

การทำนา

ประชากรชาวตำบลนาโกทั้ง 9 หมู่บ้านจะประกอบอาชีพทำนาเป็นหลักเกือบทุกครอบครัว การทำนาจะทำในช่วงฤดูฝนตั้งแต่เดือนพฤษภาคม ถึงเดือนพฤศจิกายน ส่วนมากนิยมปลูกข้าวเหนียว ผลผลิตที่ได้ส่วนหนึ่งจะเก็บไว้บริโภคในครอบครัว อีกส่วนหนึ่งจะนำไปจำหน่ายเป็นรายได้ของครอบครัว ส่วนผู้ที่ปลูกข้าวเจ้าจะปลูกไว้จำหน่ายโดยเฉพาะ

การขาย จะมีพ่อค้ามารับซื้อถึงหมู่บ้านสำหรับข้าวเหนียวของชาวตำบลนาโกพ่อค้าบอกว่าไปจำหน่ายต่อแล้วลูกค้าจะไม่เกี่ยงราคา เพราะมีคุณสมบัติ คือสีขาวใส อ่อนนุ่ม มีกลิ่นหอม ฉะนั้นการขายข้าวของชาวตำบลนาโกจึงไม่มีปัญหาเกี่ยวกับตลาดขาย ส่วนบางครอบครัวจะนำไปจำหน่ายเองตามตลาดใกล้เคียงในราคาข้าวเปลือกถึงละ 60-100 บาท ทำรายได้ให้แก่ครอบครัวปีละประมาณ 10,000 – 50,000 บาทต่อปี

การทำสวนยางพารา

เมื่อรัฐบาลมีการส่งเสริมให้ประชาชนภาคตะวันออกเฉียงเหนือปลูกยางพารา เพราะยางพาราของภาคตะวันออกเฉียงเหนือถือว่ามีความภาคดี ประชาชนชาวตำบลนาโกจึงเริ่มปลูกยางพารา ปรากฏว่าได้ผลผลิตดีมาก จึงหันมานิยมปลูกยางพาราเป็นจำนวนมาก ที่ดินถูกบุกเบิก และปรับเปลี่ยนจากการปลูกพืชอย่างอื่นมาปลูกยางพาราเป็นส่วนใหญ่ สำหรับผลผลิตที่ได้จะนำไปจำหน่ายทั้งหมด

การขาย มีการรวมกลุ่มกันจัดตั้งสมาคมชาวสวนยางขึ้น แล้วนำผลผลิตมาขายพร้อมๆกันโดยจะมีพ่อค้ามาประมูลราคากันในหมู่บ้าน ราคาของพารา กิโลกรัมละประมาณ 45-50 บาท รายได้ไร่ละ 4,100 บาทต่อปี หรือต่อลงทุนเฉลี่ยได้กำไรในการลงทุนร้อยละประมาณ 10,000-100,000 บาทต่อปี

การทำสวนมะม่วง

นายเต็มใจ ใจศิริ อายุ 50 ปีอาศัยอยู่หมู่บ้านที่ 9 บ้านห้วย ตำบลนาโก อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ เป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จในการทำสวนมะม่วงว่า พันธุ์มะม่วงที่นิยมปลูกกันมากคือ เขียวเสวย น้ำดอกไม้ ซึ่งสามารถผลิตได้นอกฤดูกาล

การขาย จะมีพ่อค้ามารับซื้อถึงสวน แล้วนำไปจำหน่ายต่อตามตลาดใกล้เคียง หรือตามตลาดนัดต่างๆแล้วแต่ความสะดวก ทำให้ผู้ผลิตมะม่วงมีรายได้ให้ครอบครัว ปีละ 50,000- 100,000 บาทต่อปี

การทอผ้า

แต่ก่อนปกติชาวภูไทตำบลนาโก เมื่อเสร็จจากการทำนาแล้ว ผู้หญิงเกือบทุกครอบครัวจะทอผ้าไว้ใช้ ในครัวเรือน แต่ปัจจุบันทางรัฐบาลมีการส่งเสริมอาชีพต่างๆ ให้แก่

ประชาชน จึงมีการก่อตั้งกลุ่มแม่บ้านขึ้นและกระตุ้นให้ชาวบ้านมีอาชีพเสริมโดยการทอผ้าประเภทต่างๆ เพื่อจำหน่าย เช่น ทอปลอกผ้าห่มนวม ผ้าสีเข้ ผ้าขาวม้า คงเป็นเพราะว่า ทอง่ายต้นทุนในการผลิตต่ำ ขายง่าย เป็นที่ต้องการของตลาด อุปกรณ์ที่สำคัญในการทอผ้าประกอบด้วย กี่ ฝีม กระสวย หลอด เป็นต้น วัสดุที่นำมาใช้ทอ คือฝ้ายจากโรงงานที่ทำเป็นเส้นสำเร็จรูปมาแล้ว พ่อค้าจะนำมาจำหน่ายตามหมู่บ้าน หรือหาซื้อได้ตามตลาดนัดที่อำเภอภูผินารายณ์ หรือที่อำเภอเขาวง ฝ้ายมีหลายประเภทให้เลือก คือ ฝ้ายสีดำ กิโลกรัมละ 20 บาท ฝ้ายสีต่างๆ กิโลกรัมละ 50 บาท ด้ายระหัน กิโลกรัมละ 70 บาท ด้ายโทเร กิโลกรัมละ 100 บาท ชาวบ้านจะเลือกซื้อหามาใช้ ตามความต้องการ

การทอปลอกผ้าห่มนวม ใช้ฝ้ายสีดำเป็นหลัก นำฝ้ายสีต่างๆเช่น แดง ขาว เหลือง มาแทรกเป็นเส้นย่น ทอด้วยฝ้ายสีดำแทรกฝ้ายสีตามลายย่น ใช้ฝีม 9 ทอจะได้ขนาดพอพิกับ ความมองกว้างของผ้าห่ม เพราะความกว้างต้องใช้ 2 แผ่นต่อกัน ยาว 1 วา (1 วา = 2 เมตร) การทอแต่ละครั้งต้องทำเส้นย่นที่มีความยาวอย่างน้อย 4 วา 8 วา 12 วา แล้วแต่ความต้องการ เพราะปลอกผ้าห่มนวม 1 ผืนใช้ผ้า 4 วา

การขาย จะมีพ่อค้ามารับซื้อถึงบ้าน ขายในรูปแบบต่างๆ ตามความต้องการถ้าขายเป็นม้วนประมาณ 12 วาขายได้ในราคา ม้วนละ 150 บาท ราคาต้นทุน 80 บาท เย็บเป็นปลอกผ้าห่มสำเร็จรูป ผืนละ 150 บาท ต้นทุนผืนละประมาณ 100 บาท

การทอผ้าขาวม้า นิยมใช้ด้ายโทเร ทอ หรือต้องการประหยัดต้นทุนลงอีกบ้างก็จะเลือกด้ายระหัน เพราะ ด้ายทั้งสองชนิดนี้ไม่สีไม่ตก ทอง่าย เนื้อละเอียดสวยงาม และทนทาน ใช้สองสีทั้งตัดกันมาสลับ สีที่เลือกนั้นจะเลือกตามความต้องการของตลาดหรือผู้ผลิตและไม่นิยมนำฝ้ายมาทอ เพราะว่าผ้าฝ้ายเนื้อไม่ละเอียด และไม่ค่อยทน ทอด้วยฝีม 16 ครั้งละประมาณ 10 – 20 วาจะได้ผ้าขาวม้า วาละ 1 ผืน ถ้า 20 วา ใช้ด้ายประมาณ 4 กิโลกรัมทอได้วันละ 2 ผืน ต้นทุนผืนละ 20 บาท ไม่รวมค่าแรง

การทอผ้าห่มสีเข้ ทอด้วยฝีม 22 กว้าง 180 เซนติเมตร นิยมใช้ทั้งฝ้ายและด้ายระหัน หรือขึ้นอยู่กับความต้องการของตลาดถ้าต้องการแบบสีไม่ตกก็จะเลือกด้วยระหัน แต่ราคาต้นทุนจะสูงขึ้น ส่วนฝ้ายจะนิยมนำฝ้ายสีดำมาทอเป็นหลักใช้ด้ายสีต่างๆ มาแทรก การทอจะทอตามลายของด้ายย่น จนเสร็จแล้วตัดเป็นผืน ยาวผืนละ 2.30 เมตร

การขาย ราคาขายผ้าฝ้าย ผืนละ 50 – 70 บาท ด้ายระหันผืนละ 100-150 บาท

การทำหน่อไม้อัดปีป

พอถึงฤดูฝนในช่วงเดือนพฤษภาคม ถึงเดือน กันยายน หน่อไม้ชนิดต่างๆตามภูเขาจะออกมากจนรับประทานไม่หมด ถ้าขายก็ขายในราคาต่ำ พอฤดูแล้งไม่มีหน่อไม้ไว้บริโภคเลยต้องบริโภคหน่อไม้อัดปีปที่ซื้อจากตลาดแทนหน่อไม้สด ราคาค่อนข้างแพง ผู้ที่มีความรู้เรื่องการทำหน่อไม้อัดปีปจึงมีรายได้จากการจำหน่ายสูง ทำให้ชาวบ้านพยายามศึกษาวิธีการทำ

หน่อไม้้อจนสามารถผลิตเพื่อจำหน่ายได้ การทำหน่อไม้้อปีปจึงเป็นอีกอาชีพหนึ่งที่สามารถเลี้ยงครอบครัวของชาวตำบลนาโก ครอบครัวใดที่ผลิตเพื่อบริโภคภายในครอบครัวอย่างเดียวจะออกหาหน่อไม้บริโภคใกล้หมู่บ้าน ถ้าจะผลิตเพื่อจำหน่ายต้องเหมารถยนต์ไปซื้อหน่อไม้จากอำเภอคงหลวง จังหวัดมุกดาหาร เพราะอำเภอคงหลวงมีหน่อไม้เป็นจำนวนมากซื้อมากิโลกรัมละ ๖ บาท

การขาย ขายได้ตลอดปี มีพ่อค้ามารับซื้อถึงบ้านขายตามตลาดสดในอำเภอภูจินารายณ์ หรืออำเภอใกล้เคียง ถ้ามีงานประเพณีหรือเทศกาลต่าง ๆ นิยมนำหน่อไม้้อปีปมาทำซุบหน่อไม้ แกง หมก เพราะประกอบอาหารได้เป็นจำนวนมาก เพียงพอต่อการรับแขกและประกอบเป็นอาหารได้หลายประเทศ ต้นทุนในการผลิตปีปละ ประมาณ 122 บาทยังไม่รวมค่าแรงงาน ราคาขายปีปละ 230 – 250 บาท

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า ชาวผู้ไทบ้านนาโก ก่อนข้างมีเศรษฐกิจที่ค่อนข้างดี แต่อย่างไรก็ตาม สภาพการณ์ของพืชเศรษฐกิจที่เข้ามา โดยเฉพาะยางพารา ก็ทำให้ชาวบ้านถากถางที่หัวไร่ปลายนาที่เคยเป็นแหล่งหาอาหาร มาปลูกยางพารากันมากขึ้น พอกับภาวะหนี้สินที่มากขึ้นตามมามีด้วย

2.6.ประเพณีวัฒนธรรม ชาวผู้ไทนาโก มีความนับถือประเพณีวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาอย่าง



ยาวนาน เช่นเดียวกับคนอีสานหรือคนลาวทั่วไป ที่ถือเอาประเพณีฮีตสิบสองคองสิบสี่ ดังนี้

ฮีตที่ 1 เดือนอ้าย (ธันวาคม) ทำบุญเข้ากรรม

ฮีตที่ 2 เดือนยี่ (มกราคม) ทำบุญคูณลาน

ฮีตที่ 3 เดือนสาม (กุมภาพันธ์) ทำบุญข้าวจีและบุญวันมาฆบูชา

ฮีตที่ 4 เดือนสี่ (มีนาคม) ทำบุญผะเหวด

ฮีตที่ 5 เดือนห้า (เมษายน) ทำบุญสงกรานต์

ฮีตที่ 6 เดือนหก (พฤษภาคม) ทำบุญวิสาขบูชาและบุญบั้งไฟ

ฮีตที่7 เดือนเจ็ด (มิถุนายน) ทำบุญข้าชะ

ฮีตที่8 เดือนแปด (กรกฎาคม) ทำบุญเข้าพรรษา

ฮีตที่9 เดือนเก้า (สิงหาคม) ทำบุญข้าวประดับดิน

ฮีตที่10 เดือนสิบ (กันยายน) ทำบุญข้าวสาก

ฮีตที่11 เดือนสิบเอ็ด (ตุลาคม) ทำบุญออกพรรษา

ฮีตที่12 เดือนสิบสอง (พฤศจิกายน) ทำบุญกฐิน

การเอาเขยและ การสืบทอดประเพณีที่กระทำกันทุกเดือนหก (เดือนพฤษภาคม ของทุกปี) ที่ถือว่าเป็นเดือนที่จะเริ่มต้นสิ่งใหม่ๆ หรือการเริ่มที่จะทำนา ก็ให้พบกับสิ่งดีในชีวิต วันนี้ทุกคนจะทำกระทงรูปสามเหลี่ยม ในกระทงจะใส่ข้าวดำ ข้าวแดง อาหารคาว หวาน และปักธงรอบกระทง มาร่วมงานกันทุกครอบครัว ทุกหลังคา



2.7.สถานการณ์ของชุมชนที่สัมพันธ์กับการละเล่นพื้นบ้าน

สมัยก่อนการละเล่นพื้นบ้านเป็นการเล่นที่เด็กๆ จัดแปลงการละเล่นขึ้นมาพร้อมกับอุปกรณ์ที่หาได้เองตามธรรมชาติ ถือว่าเป็นวิถีชีวิตที่สร้างความสัมพันธ์ระหว่างเด็กด้วยกันในหมู่บ้าน จากการสอบถามผู้เฒ่าหลายคน เห็นว่า การละเล่นกำเนิดพร้อมกับมนุษย์ การละเล่นในตำบลนาโกเช่นกัน ผู้เฒ่าอายุ 84 ปี ให้ข้อมูลว่า “เกิดขึ้นมาก็เห็นคนอื่นเล่นแล้ว ตนเองก็เล่นตาม การเล่นก็เพื่อสนุกสนาน แข่งขันกัน บางอย่างเช่น โยนลูกข่าง ก็เล่นกันตอนหลังเลิกเรียนตามลานกว้างหรือเวลาไปเลี้ยงวัวควาย ตามทุ่งนาก็เล่นกันได้” อุปกรณ์ที่พวกเขาใช้เล่นบางคนทำเองได้ก็จะทำเอง แต่ถ้าเป็นเด็กเล็กพ่อแม่ก็จะทำให้ การละเล่นนั้นมีตั้งแต่เด็กเล็กๆ เช่น การเล่นขายของ (เฮือนน้อย) ฝึกการใช้ชีวิตครอบครัวของเด็ก เป็นต้น จนกระทั่งโต เด็กๆ มักจะเลิกเล่นเมื่ออายุย่างเข้าสู่วัยรุ่น ของเล่นสมัยก่อนจึงค่อนข้างหลากหลายมีให้เล่นมากมายแล้วแต่ว่าใครจะคิดสร้างสรรค์วิธีการเล่นขึ้นมา

จะเห็นได้ว่า การละเล่นสมัยก่อน กลายเป็นวิถีชีวิต ที่อิงทรัพยากรที่มีอยู่ใกล้ตนเอง หรือเกิดจากการแลกเปลี่ยน กันระหว่างทรัพยากรที่มีอยู่กับอุปกรณ์ที่จะใช้เล่น เช่น เอานุ่นที่ได้จากต้นจั่ว ไปแลกเส้นยาง(ยางวง) มาเล่น สมัยนั้นเด็กๆ ดันไปยื่นรอให้หมาจิ้งจอก(ลูกนุ่น) หล่น

และแยกกันทำให้สนุกสนานไปอีกครั้ง มาดัดแปลงเป็นของเล่น ที่สร้างความสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นระหว่างเด็กด้วยกัน มีความคิดสร้างสรรค์ ที่เกิดขึ้น กฎกติกา การเล่นก็สามารถกำหนดขึ้นเองตามข้อตกลงร่วมกัน ไม่มีการโกงและไม่มีการเล่นพนัน

สมัยปัจจุบัน เมื่อวิถีชีวิตเปลี่ยนไป โดยเฉพาะ ในช่วงของการพัฒนา หมู่บ้านได้รับผลการพัฒนา การละเล่นเริ่มหายไป แทนที่ด้วยการเล่นแบบใหม่หรือแข่งขันเป็นกีฬา เช่น ฟุตบอล, ตะกร้อ, มากขึ้น ดังนั้นการละเล่นแบบเดิมจึงเริ่มหายไปทีละเล็กละน้อย พร้อมกับคุณค่าหรือบทบาทที่มีอยู่หายไปด้วยเช่นกัน ขณะเดียวกัน ทรัพยากรก็หายไปหรือเหลือน้อยลงเดิมที เช่น ดินที่นำมาทำเชือก ก็มีน้อยลง ดังนั้น เด็กๆ สมัยนี้ของเล่นก็มีหลายหลายเช่นกัน แต่ต้องอาศัยการซื้อมาเล่น และเป็นการเล่นที่เน้นคนเดียวมากขึ้น ดังที่พ่อแม่ได้สะท้อนให้เห็น โดยเฉพาะ เกมสื่อกอมพิวเตอร์เริ่มทำให้เด็กๆ ที่เล่นใช้ความรุนแรงมากขึ้น เด็กๆ เริ่มหายจากพ่อแม่ความสัมพันธ์แบบการออกแบบหรือสร้างของเล่นด้วยกันก็หายไป ซึ่งจะเห็นได้ว่า เด็กทุกวันนี้ก็จะไม่ค่อยให้ความสนใจเคารพผู้ใหญ่ และการละเล่นทุกวันนี้ที่เน้นการแข่งขัน เอาชนะซึ่งกันและกัน กลโกงต่างๆ ก็มีให้เห็นเพียงเพื่อต้องการชนะเท่านั้น ซึ่งทำให้ความคิดสร้างสรรค์เริ่มหายไป ดังนั้น การฟื้นฟูการละเล่นพื้นบ้านจึงเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้ความสามัคคีและความสัมพันธ์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ดีกลับมาปรับใช้คนในปัจจุบัน ดังที่ได้เสนอในรายงานต่อไปนี้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงาน

โครงการวิจัยการละเล่นพื้นบ้านเพื่อสร้างความสามัคคีของเยาวชนผู้ไทบ้านนาโกนี้ เป็นความร่วมมือของคนในชุมชน ที่ช่วยกันจัดทำโครงการนี้ที่เรียกว่า “ทีมวิจัยไทบ้าน” ซึ่งมีองค์ประกอบของทีมที่มาจากหลากหลาย เช่น นายกอบต. กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ครู อาจารย์ นักศึกษา ผู้ทรงคุณ เยาวชน พระ จำนวน 17 คน อันมีเป้าหมายสร้างความสามัคคีให้เกิดขึ้นในกลุ่มเยาวชน ที่มีสถานการณ์ความขัดแย้งและไม่ค่อยร่วมมือกันในการดำเนินกิจกรรม เหตุที่เป็นเช่นนี้นั้นเนื่องจาก ชุมชนเองก็มีการเปลี่ยนแปลงทั้งวิถีชีวิต และเศรษฐกิจ สังคม นวัตกรรม เทคโนโลยีต่างๆ ก็เข้ามามีบทบาทสำคัญในหมู่บ้านมากขึ้น โดยเฉพาะ มือถือ คอมพิวเตอร์ เด็กๆติดเกมส์ สร้างความกังวลใจให้กับพ่อแม่เป็นอย่างมาก เพื่อเป็นการเบี่ยงเบนความสนใจ การฟื้นฟูการละเล่นพื้นบ้านที่มีประโยชน์และคุณค่ามาใช้ในการลดปัญหาดังกล่าว น่าจะเป็นทางออกหนึ่งให้กับชุมชนได้ จึงจัดทำโครงการวิจัยและขอรับทุนสนับสนุนจาก สำนักงานกองทุนสนับสนุนงานวิจัยฝ่ายวิจัยเพื่อท้องถิ่น และได้รับอนุมัติงบประมาณดำเนินงาน ทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่นถึงแม้ว่าบางช่วงเวลาต้องอาศัยการทำความเข้าใจกัน แต่ก็ไม่ได้ทำให้ขบวนทีมวิจัยต้องแตกหักกลางคัน จนสามารถดำเนินงานลุล่วงด้วยดี ดูได้จากรายละเอียดของการดำเนินงานดังนี้

3.1 เริ่มแรกการทำงาน

เริ่มแรกการทำงานข้าพเจ้า ในฐานะที่เป็นหัวหน้าทีมวิจัย ได้ประสานงานกับ นายกสมาน วรรณรส (ทีมวิจัย) โดยแจ้งวัตถุประสงค์ว่า อยากจะพบปะพูดคุยกับชาวบ้านและนำเสนอการใช้วิถีทางการวิจัยมาช่วยพัฒนาหมู่บ้าน รวมทั้งขอความคิดเห็นถ้าจะทำงานวิจัยร่วมกับชุมชนจะต้องดำเนินการอย่างไร หัวหน้าทีมวิจัยได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากท่านนายก พร้อมกับนัดหมายการประชุม ในตอนค่ำของ สองวันถัดมาที่บ้านนาโก ปรากฏว่าเมื่อถึงเวลานัด ชาวบ้านมากันมากหน้าหลายตา รวมกันประมาณ 100 คนได้ มีการแนะนำตัวกัน เริ่มจาก พระครูเจ้าอาวาสวัด อาจารย์ประเคน อาจารย์สุภาพ สองท่านนี้ถือว่าเป็นลูกหลานของคนบ้านนี้ นายกสมาน กำนันถนัด พร้อมทั้งผู้ใหญ่บ้านทั้ง 4 หมู่บ้าน ปราชญ์ ชาวบ้าน และอีกหลายคน เราเริ่มฉายวีดีโอเกี่ยวกับงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นให้ดู จากนั้นได้พูดคุยกัน ทุกคนตั้งคำถามว่า “งานวิจัยมีคนมาทำเยอะเรามีข้อมูลหมดเลยถ้าจะทำก็มีข้อมูล” หลังจากคุยกันพักใหญ่ เราได้ข้อสรุปว่า ชาวบ้านเข้าใจว่าเราจะมาทำวิจัย จึงต้องอธิบายกันยกใหญ่ว่า งานวิจัยครั้งนี้จะไม่ใช้คนนอกเข้ามาทำ ซึ่งส่วนใหญ่เมื่อทำวิจัยเสร็จแล้ว ก็จะทำเป็นรูปเล่มเก็บไว้ในห้องสมุดใช้ประโยชน์ค่อนข้างได้น้อย ครั้งนี้อยากจะมาชวน ชาวบ้านทำ จากแต่ก่อนที่เป็นผู้ให้ข้อมูล คราวนี้เราเป็นคนศึกษาข้อมูล เก็บข้อมูลและใช้ประโยชน์จากข้อมูลของตนเอง เพื่อพัฒนาหมู่บ้านของตนเอง... อธิบายกันอยู่นานพอสมควร อาจารย์ประเคน จึงได้กรุณาสรุป

และหาข้อตกลงร่วมกันว่า “จะทำงานวิจัยร่วมกันไหม ใครบ้างที่จะทำ” ซึ่งยังไม่แน่นอนเพราะทุกคนยังนึกไม่ออกว่าจะทำวิจัยอย่างไร และจะทำเรื่องอะไร ก็ต้องมารวมกันคิดอีกซึ่งอาจจะยุ่งยากและมองทิศทางไม่ออกว่าจะทำไปทางใด จึงได้นัดหมายเพื่อที่จะพูดคุยกันในกลุ่มคนที่สนใจเพื่อพัฒนาโจทย์

3.2 การพัฒนาโจทย์

ก่อนวันนัดหมายเราได้มีการประเมินสถานการณ์ ความสนใจของชาวบ้านก่อน ถึงความต้องการเข้าร่วมมีมากน้อยเพียงใด ซึ่งได้รับคำตอบว่า มีคนสนใจบ้าง แต่ยังไม่เข้าใจว่าจะทำเรื่องอะไรและบางคนไม่ได้อยากทำแต่ด้วยบทบาทหน้าที่ จึงต้องเข้าร่วมหรือบางคนคิดว่าน่าจะดีต่อคนในหมู่บ้านจึงควรทำ แต่ตนเองอาจจะมียุทธศาสตร์ที่เป็นที่ปรึกษา ส่วนพระนั้น คุณจำรัส ไชยสุขซึ่งเป็นนักศึกษา โครงการมหาวิทยาลัยชีวิต มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ได้เล่าว่า พระครูสนใจมากเพราะจะได้เก็บข้อมูลไว้เป็นหลักฐานบ้านเรา ซึ่งยังไม่เป็นระบบยังกระจัดกระจาย

เมื่อถึงวันนัดเวลา 9.00น. เป็นเวลาที่จะมาประชุมร่วมกันอีกครั้ง เพื่อกำหนดโจทย์และเรื่องที่จะทำร่วมกัน เรามาถึงก่อน เจอคนไม่กี่คนที่นั่งรอ ให้เจ้าหน้าที่มาเปิดประตูห้องประชุมให้ อันเนื่องจากเป็นวันหยุดราชการ เราจึงต้องรอกัน สักครูเจ้าหน้าที่ก็มาเปิดประตู พวกเราประมาณ 5 คน จึงเข้าไปนั่งรอที่ห้องประชุม เวลาผ่านไปประมาณ 15 นาที ทุกคนทยอยมานับรวมกันได้ประมาณ 20 กว่าคน ก็ทำให้ห้องประชุมมีความชัดเจนมากขึ้น พระครูเจ้าอาวาสวัดบ้านนาโก เข้ามาร่วมการประชุมครั้งนี้ด้วย จึงทำให้เวทีดูมีความจริงจังมากขึ้น เราเริ่มค้นหาข้อมูลกันตั้งแต่สภาพความเป็นอยู่ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยการวาดแผนที่เดินดิน และค้นหาข้อมูลจากอดีตจนถึงปัจจุบันด้วยวิธี Time line รวมทั้งระดมปัญหาต่างๆ จากนั้นเราช่วยกันวิเคราะห์และประเมินสถานะความต้องการ มีประเด็นใดบ้างที่เป็นปัญหาควรแก้ไขและประเด็นใดบ้างที่สมควรจะมีการฟื้นฟู ในที่ประชุมได้เสนอไว้ 2 ประเด็นคือ การทำวิจัยเกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้าน กับการศึกษาประวัติศาสตร์บ้านนาโก ซึ่งดูเหมือนว่าการทำวิจัยเกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านจะได้รับความสนใจมากกว่า อันเนื่องจากมีบทเรียนและเป็นการแก้ปัญหาเยาวชนด้วย พร้อมทั้งทีมวิจัยก็มีเงื่อนไขในการทำวิจัยที่ไม่เคยทำจึงหาประเด็นที่ง่ายและสามารถทำได้ จึงดูเหมือนว่าให้ทีมได้ทดลองการใช้งานวิจัยเป็นเครื่องมือในการทำงานพัฒนาชุมชนของตนเอง เราจึงตกลงกันที่จะทำวิจัยเรื่อง การละเล่นพื้นบ้านพร้อมกับทีมวิจัยทั้งหมด 17 คน ตามรายชื่อการทำวิจัยและมอบหมายหัวหน้าทีม จัดทำโครงการขอรับสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนงานวิจัยฝ่ายวิจัยเพื่อท้องถิ่นและได้รับสนับสนุนเป็นเวลา 1 ปี นับตั้งแต่เดือนพฤษภาคม 2550 ถึงเดือนเมษายน 2551



รูปภาพแสดงการค้นหาปัญหาเพื่อพัฒนาโจทย์วิจัยร่วมกัน

3.3เตรียมคน

หลังจากที่โครงการได้รับอนุมัติงบประมาณเป็นที่เรียบร้อยแล้ว พวกเราได้นัดประชุมทีมวิจัยเพื่อชี้แจง และทำความเข้าใจเกี่ยวกับโครงการวิจัย การวางแผนดำเนินงาน รวมทั้งการแบ่งบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ ทีมวิจัยให้ความร่วมมือดีมาก มาครบการประชุม รวมทั้งที่ปรึกษาอีก 2 ท่านเป็น 17 คน เราได้มีการแจกเอกสารโครงการให้แต่ละท่านได้อ่านและทำความเข้าใจเป็นเบื้องต้น จากนั้นได้มีข้อแลกเปลี่ยนซักถามซึ่งกันและกัน ประเด็นที่ดังคำถามกันมากคือ จะทำงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นอย่างไร เริ่มอย่างไร ซึ่งหัวหน้าทีมและทำหน้าที่เป็นที่เลี้ยโครงการวิจัยชุดชาติพันธุ์ผู้ไท ได้อธิบายให้ฟังตามที่ตนได้เรียนรู้มาแต่ยังอ่อนด้อยต่อประสบการณ์การทำงานวิจัยในด้านนี้ ซึ่งนั่นก็เป็นการเรียนรู้ไปท่ามกลางการปฏิบัติ เป็นคำที่บอกกล่าวกับทีมวิจัย ดังนั้นเราคงต้องอาศัยการเรียนรู้และประชุมกันบ่อยๆ จะได้ทำให้เข้าใจกันมากขึ้น อย่างไรก็ตาม หัวหน้าทีมได้เชิญชวนทีมวิจัยเข้าร่วมการประชุมเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น ที่จะจัดขึ้นในวันที่ 10 มิถุนายน 2250 ร่วมกับทีมวิจัยอีก 4 โครงการที่วัดบ้านกุดต่อแก่น อ.เขาวง จ.กาฬสินธุ์

การประชุมครั้งนี้ เราได้แบ่งบทบาทหน้าที่ของทีมวิจัยและกำหนดบทบาทหน้าที่ของกันและกันที่นอกเหนือจากบทบาทหลักดังนี้

ทีมวิชาการ	ทำหน้าที่ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและค้นคว้าข้อมูลมือสอง
ผู้ประสานงาน	ทำหน้าที่ประสานทีมวิจัยและชาวบ้านเพื่อการดำเนินกิจกรรม
เรา	ทำหน้าที่จัดบันทึกการประชุมและรายงานการประชุมทุกครั้ง
เหรียญก	ทำหน้าที่ในการจัดทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย และรายงานการเงิน
ทีมปฏิบัติการ	ผู้ดำเนินการวิจัย ร่วมกิจกรรมและวางแผนกิจกรรมที่เป็นงานวิจัย
ที่ปรึกษา	ทำหน้าที่ให้คำปรึกษาด้านวิชาการ แลกเปลี่ยนข้อมูล และช่วยเป็นวิทยากร รวมทั้งให้ข้อคิดเห็นต่างๆ

การกำหนดบทบาทนี้แต่ละคนได้ช่วยกันกำหนดบทบาทร่วมกัน โดยเน้นที่กรจัดทำบัญชี รายรับ-รายจ่าย ของทีมและจัดทำรายงานส่ง สกว. ซึ่งมีความสำคัญและต้องโปร่งใสตรวจสอบได้ และรายละเอียดค่าใช้จ่ายต่างๆ จากนั้นเราได้วางแผนและเตรียมที่จะดำเนินงานกันโดยนัดหมายกันต่อไป ทำให้การประชุมในการเตรียมทีมวิจัย ถือว่าเป็นไปด้วยดี ถึงแม้ว่าจะยังไม่เข้าใจและสับสน แต่ทีมวิจัยทุกคนก็เปิดใจที่จะเรียนรู้จิงรอ และ ยอมที่จะเข้าร่วมกระบวนการ อย่างน้อยการเตรียมคนก็เป็นการสร้างข้อตกลงร่วมกันก่อนที่จะปฏิบัติงาน ซึ่งเป็นการป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาหรือเกิดปัญหาที่สามารถที่จะทบทวนข้อตกลง และร่วมกันสร้างข้อตกลงใหม่ได้



รูปภาพแสดงการแลกเปลี่ยนและทำความเข้าใจเพื่อวางแผนการทำงานวิจัยร่วมกัน

ช่วงท้าย อาจารย์ประเคน เถาว์ชาติ ที่ปรึกษาโครงการได้กล่าวสรุป ซึ่งเป็นสัญญาณในการทำวิจัยครั้งนี้ว่า การทำงานวิจัยเป็นการทำเพื่อชุมชนซึ่งได้รับงบประมาณในการทำวิจัยนี้ก็ไม่น้อย โดยไม่ให้เรามุ่งหวังเพียงเรื่องของงบประมาณเพียงอย่างเดียวให้คิดถึงประโยชน์ที่จะเกิดกับลูกหลานกับชุมชน แม้ว่าโครงการจะประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใด เป็นสิ่งที่ไม่อาจคาดหวังได้ ขอให้ทีมวิจัยทุกท่านทำงานด้วยความสุข เพื่อสู่ความสำเร็จของโครงการวิจัยในอนาคตกำลังของชุมชนคือเยาวชน ผู้เฒ่าผู้แก่เป็นเพียงผู้ให้ข้อมูลต่างๆในชุมชน ในอนาคตจะมีเยาวชนเข้ามามีบทบาทในชุมชนมากขึ้น ในฐานะที่ปรึกษาขอให้กำลังใจ ทุกท่านในการปฏิบัติงานในครั้งนี้ ขอประสบความสำเร็จ (บันทึกการประชุม วันที่ 9 พ.ค 2550)

3.4เตรียมเครื่องมือ

การประชุมครั้งที่ผ่านมาระได้มีการปรึกษากันถึงประเด็นการเก็บข้อมูลที่จำเป็นต้องมีเพื่อนำมาสู่การวิเคราะห์ข้อมูล เช่น

ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน/ข้อมูลมือสอง

ข้อมูลประวัติศาสตร์ การเปลี่ยนแปลงยุคต่างๆของชุมชน

ข้อมูลปัญหาเยาวชนในแต่ละยุค

ข้อมูลการเล่นพื้นบ้านตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน

แต่การประชุมครั้งนี้ ทีมวิจัยยังมองไม่เห็นว่าคุณค่าต่างๆเกี่ยวข้องกับโครงการวิจัย การละเล่นอย่างไร ดังนั้นเป็นโจทย์ให้หัวหน้าทีมต้องคิดและหาวิธีการอธิบายให้ทีมเข้าใจ อย่างไรก็ตาม และมองเห็นการเชื่อมโยงได้ ดังนั้น จึงมีการทบทวนโครงการวิจัย โดยนำโจทย์วิจัย และวัตถุประสงค์มาทำความเข้าใจ และให้เห็นตรงกัน โจทย์และวัตถุประสงค์ จึงเป็นเครื่องมือ สำคัญที่จะเป็นตัวนำทางการวิจัยเพื่อให้สามารถตอบโจทย์การแก้ไขปัญหาชุมชนได้ ซึ่ง หัวหน้าทีมคิดว่าต้องค่อยเป็นค่อยไปและเรียนรู้การทำงานไปพร้อมกัน อันเนื่องจากพื้นฐาน ชาวบ้านไม่ได้สัมผัสงานวิจัยเลย อย่างไรก็ตาม การประชุมทีมก็ทำให้ทีมเข้าใจและช่วยกัน ออกแบบหัวข้อที่ต้องการจะรู้และนำไปศึกษา ซึ่งแยกประเด็นการเก็บข้อมูลออกเป็น 2 ชุดคือ

1. ข้อมูลพื้นฐานที่ประกอบไปด้วย

-ข้อมูลทางกายภาพ (แผนที่หมู่บ้าน,จำนวนครัวเรือน,จำนวนประชากร,ภูมิประเทศ เป็นต้น)

-ข้อมูลทรัพยากร (ดิน,น้ำ,ป่า,สวน,ไร่,นาและการใช้ประโยชน์)

-ข้อมูลผู้นำชุมชน (กำนัน,ผู้ใหญ่บ้าน,กรรมการหมู่บ้าน,อบต.,บทบาทหน้าที่แต่ละฝ่าย)

-ข้อมูลกลุ่มต่างๆในชุมชน (การก่อตั้ง,กรรมการ,กิจกรรม,งบประมาณ,ปัญหา รวมทั้งสถานะภาพการดำเนินงาน)

-ข้อมูลสาธารณูปโภค (ไฟฟ้า น้ำประปา สถานีอนามัย โรงเรียน อบต. ศูนย์เด็กเล็ก)

-ข้อมูลทางสังคม

(การเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญของชุมชน,ประเพณี-วัฒนธรรม,เศรษฐกิจ รายได้ ภาวะหนี้สิน การเมืองการปกครอง เยาวชน)

ประเด็นข้อมูลพื้นฐานนี้ มีผู้รวบรวมไว้หลายเล่มเราสามารถนำมาเรียบเรียงได้จึงได้ ตกลงที่จะนำข้อมูลเหล่านั้นมาเรียบเรียงและเพิ่มเติมในประเด็นที่มี

2. ข้อมูลเกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้าน ซึ่งเป็นประเด็นหลัก จึงมีการกำหนดประเด็นและ เป้าหมายหลัก โดยแบ่งกลุ่มเป้าหมายออกเป็น 3 ช่วงวัย คือ ผู้สูงอายุ วัยกลางคน และวัยเด็ก เพื่อให้เห็นสถานะการละเล่น ตามวันเวลาของแต่ละวัย ก็จะให้เห็น การละเล่นตั้งแต่อดีต จนถึงปัจจุบันและกำหนดประเด็นดังนี้

-ชื่อการละเล่น

-ผู้เล่นเพศ/ช่วงอายุ/จำนวนผู้เล่น

-สถานที่เล่น/ฤดูกาลเล่น/เวลา

-อุปกรณ์

-วิธีการเล่น

-กติกาการเล่น/กรรมการ/คนเล่น

- ประโยชน์ของการละเล่น
- ความหมายหรือคุณค่าต่อชุมชน
- ความคิดเห็นของผู้ถูกสัมภาษณ์
- สมัยก่อนเมื่อมีเวลาว่างเราเล่นอะไรบ้าง

ได้ประเด็นจึงแบ่งกลุ่มเป้าหมายใหม่ เป็น 5 กลุ่มเพื่อให้เห็นพัฒนาการตามช่วงวัยดังนี้ ช่วงอายุ 6-12 ปี, 13-18 ปี, 19-25 ปี, อายุ 60ปี ขึ้นไป และผู้รู้ จากนั้นได้แบ่งทีมวิจัยออกเป็น 5 ทีม เพื่อทำการเก็บข้อมูล และหาวิธีถึงเครื่องมือและประเด็นที่จะสอบถามจะได้ผลหรือไม่ จึงมีข้อตกลงที่จะทดลองการใช้เครื่องมือนี้ก่อน โดยมีการลงเก็บข้อมูลกลุ่มละ 2-3 คน และนำมาสรุปหาข้อผิดพลาดและแก้ไขร่วมกัน



รูปภาพแสดงการกำหนดเนื้อหาและประเด็นและวิธีการทำวิจัยร่วมกัน

ผลจากการทดลองการเก็บข้อมูลทุกทีม ได้ข้อสรุป ที่เป็นปัญหาและอุปสรรคในการเก็บข้อมูลมีทั้งปัญหาของผู้เก็บข้อมูลที่จดไม่ทัน ถามไม่เป็น และผู้ให้ข้อมูลที่ลืมจำไม่ได้ โดยเฉพาะผู้สัมภาษณ์ที่ถามข้อมูลไม่ต่อเนื่อง อันเป็นที่มาของคำถามไม่ต่อเนื่องและได้เรียงหัวข้อให้เป็นระบบ จึงได้ปรับแบบสัมภาษณ์ใหม่ดังนี้

- 1.สมัยก่อนมีการเล่นอะไรบ้าง
- 2.แต่ละอย่างเล่นอย่างไร
 - ผู้เล่น
 - สถานที่/ฤดูกาล
 - อุปกรณ์การเล่น
 - วิธีการเล่น
 - กติกา
- 3.เล่นเพื่ออะไร/ทำไมถึงเล่น
- 4.การเล่นนี้มีประโยชน์อะไร
- 5.ใครเป็นผู้ชำนาญในการเล่นชนิดนี้
- 6.ถ้าจะนำมาเล่นในสมัยนี้จะมีผู้เล่นหรือไม่เพราะอะไร

7.ถ้าจะฟื้นฟูการละเล่นท่านจะเข้าร่วมหรือไม่เพราะอะไร

และได้พูดคุยถึง วิธีการเก็บข้อมูล ทีมวิจัยได้สะท้อนของการบันทึกข้อมูลไม่ทันเพราะเวลา สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลก็จะพูดภาษาท้องถิ่นแต่เวลาจดบันทึกต้องเป็นภาษาไทย ทำให้ไม่สามารถ จดทันเพราะนักวิจัยต้องนั่งนึกคำที่จะเขียน (โดยปกติไม่ค่อยใช้ภาษาไทยกลางอยู่แล้ว จึงเป็น เรื่องที่ทีมวิจัยต้องปรับตัวกัน) จึงคิดหาวิธีการเก็บข้อมูลโดยใช้ลักษณะเป็นทีม 3 คน แบ่ง หน้าทีกันทำ คนที่1 เป็นคนสัมภาษณ์ คนที่2 จดบันทึก คนที่3 ช่วยสัมภาษณ์และสังเกตการณ์ พร้อมทั้งจดช่วย ซึ่งทำให้การจดข้อมูลเร็วขึ้น นอกจากนั้นยังสามารถใช้เครื่องอัดเสียงช่วยและ กลับมาถอดอีกครั้งหนึ่ง ทำให้สามารถเก็บรายละเอียดได้ดีขึ้น

3.5การเก็บข้อมูล

ในช่วงของการทำการเก็บข้อมูลนั้น ทีมวิจัยไม่ได้มีการประเมินก่อนว่าควรจะมีเก็บ ข้อมูลแบบไหนจึงจะทำให้ได้ข้อมูลครบ แต่ได้คำนึงถึงกลุ่มเป้าหมาย ที่คิดถึงการขยายผลและ การฟื้นฟูการละเล่นที่น่าจะมีชาวบ้านเข้าร่วมกิจกรรม มากกว่าการได้มาซึ่งข้อมูล ดังนั้นการ เก็บข้อมูลเพียงครั้งเดียวและใช้วิธีเดียวจึงไม่ได้ทำให้ได้ข้อมูลครบ โดยเฉพาะถ้ามีเงื่อนไขของ เวลาเข้ามาเกี่ยวข้อง จึงทำให้การเก็บข้อมูลและรวบรวมข้อมูล ใช้วิธีที่หลากหลายและบางวิธี ยังเป็นผลดีต่อการดำเนินกิจกรรมอีกด้วย โดยมีวิธีดังนี้

- การลงพื้นที่เก็บข้อมูลแบบสัมภาษณ์ หลังจากที่ได้ประเด็นในการสัมภาษณ์ แล้ว ทีมวิจัยได้แบ่งกลุ่มเพื่อลงเก็บข้อมูลและพื้นที่ทั้ง 5 หมู่บ้านและกลุ่มเป้าหมาย ทุกกลุ่มจึง ทำการลงเก็บข้อมูลตามประเด็นและแผนที่เตรียมเอาไว้ โดยการเก็บข้อมูลนั้น ขึ้นอยู่กับแต่ละ กลุ่มจะวางแผนกันอย่างไร ซึ่งทำให้วิธีการแต่ละกลุ่มแตกต่างกัน เช่น นักวิจัยบางคนไปเก็บ ข้อมูลตามงานต่างๆ เช่นงานศพ ซึ่งจะมีผู้เฒ่ามาร่วมงานกันหนาตา และในงานศพเองมักมี การละเล่นที่คนไปร่วมงานมักจะเล่นกัน หรือบางครั้งพบปะเป้าหมายที่จะให้ข้อมูลสามารถ สอบถามได้เลย หรือบางคนในตอนเย็น ชาวบ้านมักจะมานั่งกันเป็นกลุ่มก็เข้าไปพูดคุย ส่วน ใหญ่ทีมวิจัยที่ทำลักษณะนี้มักจะเป็นผู้อาวุโส ที่ไม่สามารถจดได้ จากนั้นจะจำและนำมาเล่าให้ ทีมวิจัยที่จดได้บันทึกลงในสมุด หรือ ให้ลูกหลานที่บ้านบันทึกให้แทน หรือทีมวิจัยบ้านทีมจะ ใช้วิธีนัดสัมภาษณ์เป็น รายๆ ตามที่ตนได้สุ่มรายชื่อและวางแผนไว้แล้ว (ลักษณะการเก็บข้อมูล แบบเจาะจง)



รูปภาพ แสดงการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์ผู้รู้ในชุมชน

เมื่อเก็บข้อมูลกันหมดทุกทีมแล้ว ทีมวิจัยจะนำข้อมูลมารวบรวมและสรุปกันทั้งผลที่เก็บข้อมูล และวิธีการเก็บข้อมูลของแต่ละทีม ปัญหา/อุปสรรค ผลปรากฏว่า ข้อมูลที่ได้ยังมีบางส่วนของขาดหายและตกหล่น เนื่องจากการเก็บข้อมูลและผู้ให้ข้อมูล ยังให้ข้อมูลไม่สมบูรณ์ และทีมวิจัยบางคนไม่ได้ซักถามรายละเอียด จึงได้ตกลงกันว่า จะเก็บข้อมูลเพิ่มและตรวจสอบข้อมูลที่เก็บมาอีกครั้ง โดยเชิญผู้รู้ (หมายถึงผู้อาวุโสในชุมชนที่พอจะให้ข้อมูลได้และถือว่าเป็นปราชญ์ชุมชน) มาเติมข้อมูล

- การเก็บข้อมูลจากผู้รู้เป็นลักษณะของ สัมภาษณ์กลุ่ม ที่มีผู้เข้าร่วมเป็นทีมวิจัยและผู้รู้ 5 คน ทีมวิจัยซักถาม ผู้รู้ตอบคำถาม ซึ่งผู้รู้นี้ได้จากการเก็บข้อมูลในช่วงแรก ที่ตั้งคำถามว่าใครเล่นชานาญมากที่สุด และทีมวิจัยได้ประเมินแล้วจึงได้เชิญท่านมาช่วยเติมเต็มข้อมูล โดยใช้ข้อมูลหลักที่เก็บมา และมีทีมจดบันทึก ตามคำบอกเล่าของผู้รู้ ผลปรากฏว่า ผู้รู้เองไม่ใช่คนเล่าเหตุการณ์ในบางช่วงลืมและอธิบายได้ถูก ทำให้ทีมวิจัยมองไม่เห็นและไม่เข้าใจ จึงมีการสาธิตถึงการละเล่นต่างๆ ทำให้สามารถช่วยทบทวนความจำได้ โดยแบ่งกลุ่มสาธิต แต่อย่างไรก็ตาม การสาธิตก็ยังมีข้อจำกัด ผู้รู้และทีมวิจัยยังไม่เข้าใจเพราะทีมวิจัยมองไม่เห็นภาพที่ชัดเจน จึงตกลงที่จะทำการสาธิตโดยเอาเด็กนักเรียนเข้าร่วม โดยมีผู้รู้เป็นคนคอยบอก รวมทั้งได้ทดลองและตรวจสอบข้อมูลที่เก็บมา



รูปภาพ แสดงการจัดเก็บข้อมูลโดยการเชิญผู้รู้และทีมวิจัยศึกษาการละเล่นร่วมกัน

3.6การจัดเวทีทดลองการละเล่นพื้นบ้าน

หลังจากที่มีการเก็บข้อมูลระยะหนึ่ง ทีมวิจัยจึงเห็นว่า ชุมชนมีการตื่นตัวเกี่ยวกับเรื่องนี้โดยเฉพาะ ผู้สูงอายุ ที่ให้ความสำคัญและเห็นว่าเป็นกิจกรรมที่ดีน่าจะมีการฟื้นฟู (อ้างในเอกสารการเก็บข้อมูล,ส.ค2550) ประกอบด้วยทีมวิจัยต้องการที่จะตรวจสอบข้อมูลและทดลองการฟื้นฟูสามารถกลับมาเล่นใหม่อีกครั้งได้หรือไม่ จึงทำให้เกิดเวทีขึ้น โดยจัดเป็น 2 ครั้ง แบ่งเป็น 2 กลุ่มตามยุคสมัยของการละเล่น ในช่วงที่ยังไม่มีของเล่นจากตลาดเข้ามามีบทบาทต่อการเล่นของเด็กๆ กลุ่มที่แบ่งนั้นคือ กลุ่มอายุ 45 ปีขึ้นไป และกลุ่ม อายุ45 ปี-5ปี ส่วนวิธีการนั้น ใช้วิธีการที่ต่างกัน กลุ่มอายุ 45 ปี ใช้วิธีการสร้างความเข้าใจและวิเคราะห์สถานการณ์ของเด็กเยาวชนเปรียบเทียบกับช่วงที่ตนเองเป็นเด็กแตกต่างกันอย่างไร และสำหรับเด็ก ใช้วิธีแนะนำการละเล่นพื้นบ้าน โดยมีผู้เฒ่าที่มีความชำนาญเกี่ยวกับการละเล่นนั้นๆ คอยช่วยเหลือและแนะนำให้เด็กเล่นอย่างถูกวิธี

ผลของการจัดเวที ทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกันอย่างสนุกสนาน ทั้งเด็กเยาวชน และผู้ใหญ่ นอกจากนั้นยังเรียนรู้พฤติกรรมของยุคสมัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่แตกต่างกัน ทำให้เด็กและผู้ใหญ่เข้าใจกันมากขึ้น รวมทั้งได้เรียนรู้สังคมที่อาจเป็นปัญหากับเด็กในภายภาคหน้า ซึ่งทำให้เห็นปรากฏการณ์ เช่นเด็กท่องสูตรคูณไม่ได้ เด็กทะเลาะวิวาทกัน เล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ ใช้โทรศัพท์มือถือ

บทเรียนที่ได้รับจากการจัดเวทีนี้ ทำให้ทีมวิจัยได้บทเรียนในการเปรียบเทียบวิธีการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการจัดกิจกรรมการละเล่น ซึ่งทำให้เห็นว่าการเก็บข้อมูลแบบการสร้างการปฏิบัติจะทำให้เห็นข้อมูลได้ชัดเจนและยังเป็นการสร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมอีกด้วย นอกจากนั้น การจัดกิจกรรมเช่นนี้ทำให้เห็นว่าเด็กและผู้ใหญ่สามารถที่จะร่วมกิจกรรมกันได้ซึ่งทำให้เกิดความสัมพันธ์อันดีต่อกัน

อย่างไรก็ตามการทำงานก็มีอุปสรรคอยู่บ้าง ส่วนใหญ่เป็นปัญหาที่ ทีมวิจัยไม่ได้เตรียมตัวดีเท่าที่ควร และบางคนเป็นผู้นำชุมชนทำให้มีงานมากจึงมีเวลาน้อยและเข้าร่วมกิจกรรมช้าทำให้บทบาทที่ตนเองรับมอบหมาย ต้องให้คนอื่นทำซึ่งไม่ได้เข้าใจกิจกรรมทั้งหมด จึงทำให้ต้องปรับสถานการณ์ไปตามสถานการณ์



ภาพแสดง การจัดเวทีทดลองการละเล่นพื้นบ้าน



ภาพแสดง การทดลองการเล่นพื้นบ้านของผู้ใหญ่และเด็กร่วมกัน

3.7 กิจกรรมการเปรียบเทียบการละเล่นในหมู่บ้านใกล้เคียง

การดำเนินกิจกรรมนี้ มีแนวคิดมาจากการได้ร่วมเวทีสรุปผลการดำเนินงาน 3 เดือน ซึ่งมีเจ้าหน้าที่ประสานงานภาคอีสานมาติดตามและเยี่ยมชม และให้ข้อเสนอแนะอันเป็นผลดีต่อการทำงานวิจัยของทีมเป็นอย่างมาก โดยข้อเสนอแนะนั้นสรุปได้ว่า

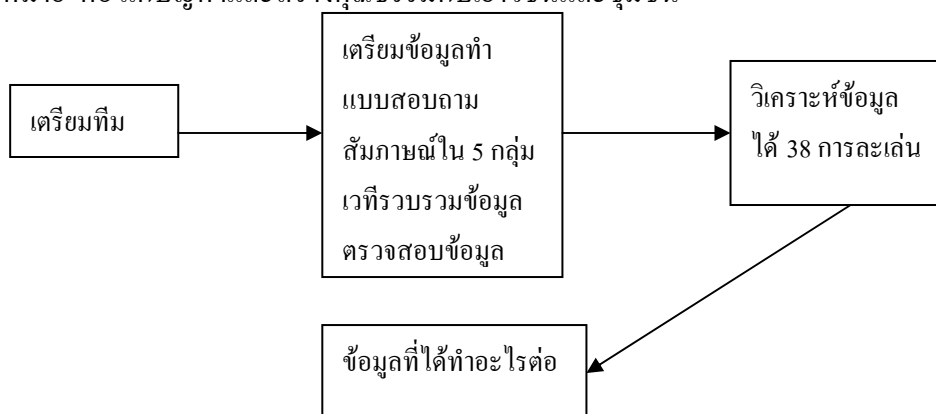
ข้ออ่อน

1. เราไม่ค่อยตระหนักต่อฐานข้อมูล
2. ขาดการเรียนรู้ใหม่
3. ใช้วิธีการเดิมในการแก้ไขปัญหา

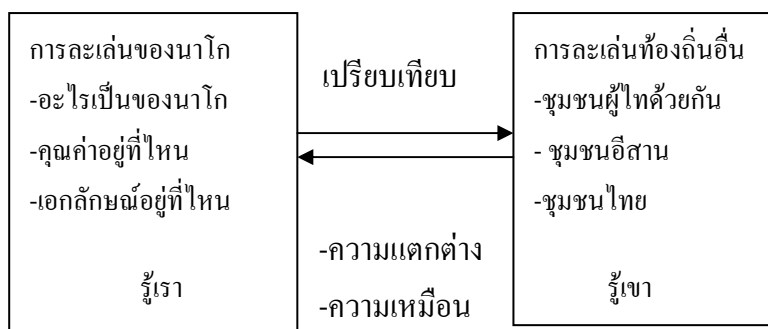
ข้อเสนอแนะ

1. ข้อมูลการละเล่นใหม่/เก่า
2. ข้อมูลแบ่งตามเทศกาลและเพศ
3. ข้อมูลที่บ่งบอกของความเป็นผู้ไท

เป้าหมาย คือ แก้ปัญหาและสร้างคุณธรรมกับเยาวชนและชุมชน



จากข้อเสนอแนะดังกล่าว ทำให้เราได้คิดและทบทวนตนเองว่าเราได้ทำการวิจัยถูกทางหรือไม่ อย่างไร จึงเป็นเหตุให้เราตั้งประเด็นในการศึกษาต่อ โดยวิเคราะห์ตนเองเป็นหลัก เพื่อที่จะสร้างเอกลักษณ์ของตนเองจึงได้วางกรอบการศึกษาต่อ ดังนี้



โดยศึกษาจาก ชุมชนผู้ไท เลือก 3 พื้นที่ ใกล้เคียง ที่เป็นเครือญาติและ หมู่บ้านที่มีสภาพ ใกล้เคียงและหมู่บ้านที่ยังคงวัฒนธรรมอันดีของคนผู้ไท ส่วนชุมชนอีสานและชุมชนไทยนั้น อาศัยการศึกษาและเปรียบเทียบจากเอกสาร ที่มีผู้รวบรวมไว้แล้ว

ผลจากการศึกษาพบว่า แต่ละการเล่นจะมีความต่างกันและเหมือนกันขึ้นอยู่กับ วิธีการเล่น และคำที่ใช้เรียกเช่น การเล่นอึเก็บ ผู้ไทนาโก เรียก “อึเก็บ” แต่ที่อื่นเรียกว่า “หมากเก็บ” เป็นต้น ซึ่งจะเห็นได้ว่า เอกลักษณ์ของชวานาโกอยู่ที่ ภาษาเรียก และการสืบทอด การเล่น ที่จะเห็นว่าที่อื่นไม่สามารถถ่ายทอดได้แล้ว และถ้าเปรียบเทียบการเล่นกับชุมชน อีสานจะเห็นว่ามีความต่าง เช่น การเล่นลูกค่าง คนอีสานไม่มีการเล่นนี้ ส่วนคนไทยก็ไม่มี จะเห็นก็แต่ชาวเขา แตต่างกันที่วิธีการเล่น และลักษณะของการทำลูกค่าง ซึ่งถือว่าเป็น ลักษณะพิเศษของคนผู้ไท และการเล่นนี้ไม่ได้เลือกเวลาสามารถเล่นได้ทุกฤดูกาล ส่วน ชาวเขา จะเล่นเฉพาะในงานประเพณี อย่างไรก็ตาม ทีมวิจัยยังได้แลกเปลี่ยน เกี่ยวกับคุณค่า ของการเล่นนอกจากการเล่นเพื่อความสุขสนุกสนานแล้ว มีคุณค่าในด้านอื่นอีกหรือไม่ ซึ่งผล ของการแลกเปลี่ยน ทำให้เกิดคำถามในทีมวิจัย ว่า อะไรคือคุณค่า และการเล่นจะมีคุณค่า อะไร จึงมีการแลกเปลี่ยนและอธิบาย ถึงความหมาย คุณค่าคือประโยชน์ของการเล่นที่มีต่อ บุคคลและชุมชน และมีการตั้งข้อสังเกต “ถ้าไม่มีประโยชน์คนสมัยก่อนสร้างการเล่นนี้ได้ อย่างไรต้องมีนัยยะที่สำคัญ” เมื่อแลกเปลี่ยนกันได้ระยะหนึ่ง ทีมวิจัยเริ่มมีข้อสงสัยถึงการ ทำ วิจัยว่าเราจะทำถึงเมื่อไหร่จึงจะเสร็จดูเหมือนว่ามีปัญหาให้เราต้องทำต่อไปเรื่อยๆ หัวหน้าทีม จึงตั้งข้อสังเกตต่อทีมวิจัย อาจจะหลงประเด็นและลืมหัวข้อการวิจัยของตนเองและสมมุติฐาน เบื้องที่บอกว่า การเล่นพื้นบ้านสามารถนำมาสร้างความสามัคคีให้กับเยาวชนได้จริงหรือ ดังนั้น ในการประชุมครั้งนี้ นอกจากจะได้วิเคราะห์เอกลักษณ์ของการเล่นแล้ว ยังได้ ทบทวนโครงการวิจัยของตนเอง ซึ่งต้องทำความเข้าใจยาวนาน ทีมจึงเริ่มมีความเข้าใจและ ชัดเจนเกี่ยวกับงานวิจัยตนเองมากขึ้น และแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับการฟื้นฟูและความต้องการของ เด็กว่าเด็กจะเล่นหรือไม่ ถ้าเทียบกับของเล่นในปัจจุบัน จึงมีกาวิเคราะห์ถึงการเปลี่ยนแปลง ของการเล่น และทำให้ทราบว่าปัจจัยที่ทำให้ของเล่นพื้นบ้านหายไปและมีการดัดแปลงการ เล่นตามสิ่งของที่เข้ามา เช่น ช่วงที่มีหนังยางเข้ามา เด็กๆก็จะเล่นเป่ายาง หรือการมาของ

แบบเรียน ก.ไก่ จำเริญเชือเปาะ ก็เข้ามาแทน จำเริญมี เป็นต้น อย่างไรก็ตาม การละเล่นอาจจะยังไม่ใช่สิ่งเดียวที่จะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกดีกันได้แต่อาจต้องทำกิจกรรมอย่างอื่นเสริม เช่น กิจกรรมทางศาสนา เป็นต้น นอกจากนั้นแล้วเราจึงนัดหมายกันพูดคุยและให้ประเด็นที่ทีมวิจัยทุกคนกลับไปทบทวนโจทย์วิจัย

การประชุมครั้งนี้ทำให้เห็นว่า การทำกิจกรรมต้องมันคอยตรวจสอบ ความคิดของทีมวิจัยอยู่ตลอดเวลา ถ้าไม่ทำอย่างนี้แล้วนักวิจัยบางท่านอาจจะหลงทาง หลงประเด็นวิจัยได้ และอาจทำให้ทีมวิจัยมองเป้าหมายของการทำวิจัยต่างกันออกไป ดังนั้นจึงมันที่จะทบทวนเป็นประจำ ซึ่งการประชุมครั้งต่อไปจึงต้องนำวัตถุประสงค์ของการวิจัยมาคิดไว้เป็นประจำ

3.8 วิเคราะห์คุณค่าและความหมาย

หลังจากที่เราได้มีการถกเถียงแลกเปลี่ยนและสร้างความเข้าใจโจทย์กันใหม่อีกรอบนั้น จึงทำให้เกิดการประชุมเพื่อค้นหาคุณค่าและความหมายของการละเล่น โดยเป้าหมายเพื่อจะนำมาฟื้นฟูและสร้างความตระหนักต่อชุมชน แต่การฟื้นฟูไม่ได้ฟื้นฟูเฉพาะตัวกิจกรรม แต่ฟื้นฟูคุณค่าที่มีอยู่เดิม

ผลการประชุม ทีมวิจัยยังไม่สามารถที่จะวิเคราะห์ อันเนื่องจากทุกคนไม่สามารถอธิบายได้ว่าคุณค่าเป็นอย่างไร หัวหน้าทีมจึงคิดหาวิธีที่จะเชื่อมการละเล่นกับความสามัคคีเข้าด้วยกัน จึงได้ให้ทุกคนบอกความหมายของความสามัคคีคืออะไร ซึ่งทุกคนก็ให้ความหมายที่แตกต่างกันออกไป (รายละเอียดในภาคผนวก) จากนั้นจึงให้ทุกคนบอกสิ่งที่ได้จากการละเล่นที่หมายถึงคุณค่าเมื่อเอามาเปรียบเทียบกับความหมายของสามัคคี ที่ทุกคนระดมกันมา ทำให้สามารถคิดออก และทำเป็นตารางเพื่อการวิเคราะห์ (รายละเอียดในภาคผนวก) ผลปรากฏว่าทำให้เห็นคุณค่าของการละเล่นชัดขึ้น และเห็นว่าจะหยิบการละเล่นไหนมาใช้ในการฟื้นฟู และเป็นประโยชน์เด็กสามารถเล่นได้ และตอบโจทย์เรื่องความสามัคคีได้

3.9 ฟื้นฟูการละเล่นในเทศกาลต่างๆ

จากการค้นหาคุณค่าและความหมายของความสามัคคีทำให้ทีมวิจัย เห็นความสำคัญของการละเล่น ประกอบกับเห็นว่าเวลาที่ชุมชนมีงานบุญประเพณีต่างๆ ชาวบ้านมักจะดื่มเหล้า และอีกประการหนึ่ง ชุมชนตำบลนาโก ได้ร่วมเข้าโครงการงดเหล้าในงานเทศกาลร่วมกับสำนักงานส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) จังหวัดกาฬสินธุ์ แต่ยังไม่มียุทธศาสตร์ใดเข้าไปหนุนเสริม จึงคิดเอากิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านเข้าไปร่วมกิจกรรมด้วย โดยนำกิจกรรมเข้าร่วมเทศกาลของเทศกาลดังนี้

-เทศกาลบุญออกพรรษา เป็นบุญประเพณีที่ชาวบ้านจะมาร่วมกันทำบุญที่วัดป่าอัมพวันตำบลนาโก ทุกปีจะมีกิจกรรมในช่วงตอนกลางวัน จึงถือว่าเป็นการเหมาะที่จะนำกิจกรรมการละเล่นไปเสริมเพื่อเบี่ยงเบนและลดการดื่มเหล้าในงานบุญได้ ถือได้ว่า เป็นการสาธิตกิจกรรมการละเล่น

ผลของการดำเนินงานสร้างความสนใจให้กับผู้ร่วมงานไม่น้อย ประกอบกับทีมวิจัยซึ่งเป็นกำนันตำบลนาโก เป็นฝ่ายประชาสัมพันธ์และพูดคุยถึงการทำงานวิจัยและการละเล่นไปด้วยทำให้ผู้คนโดยเฉพาะเด็กๆ เล่นกันอย่างสนุกสนาน กลายเป็นกระตุ้นให้ทีมวิจัยมีกำลังใจและคิดงานต่อเพื่อให้เกิดกิจกรรมที่ต่อเนื่อง แต่อาจจะมีวิธีการที่สร้างการดึงดูดใจให้มาสนใจในการเล่นมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ได้ตั้งข้อสังเกตว่า การละเล่นก็ดึงดูดผู้ใหญ่ได้แค่ระยะเวลาหนึ่งซึ่งไม่สามารถที่จะแก้ไขปัญหาการดื่มเหล้าลงได้ แต่สามารถเบี่ยงเบนได้ชั่วคราวเท่านั้น ซึ่งต้องประกอบกับการแก้ไขปัญหาด้วยวิธีการอื่นๆ และยังเห็นว่ากิจกรรมน่าจะเหมาะกับกลุ่มเด็กนักเรียน ซึ่งน่าจะปลูกฝังคุณค่าของการละเล่นได้ดีกว่า

การจัดกิจกรรมนี้ทำให้เห็นว่า การประยุกต์เอาการละเล่น เข้ากับบุญประเพณี ทำให้ชาวบ้านสนใจมากขึ้น และเลียงสะท้อนต่อผู้จัดงาน(กรรมการหมู่บ้าน) จึงได้รับคำชม และเป็นเรื่องแปลกใหม่ที่ยังไม่เคยทำ อีกทั้งเป็นการทบทวนและย้อนอดีตของตนเอง และยังเป็นการไม่สิ้นเปลืองงบประมาณ และสอดคล้องกับชุมชน และอบต.เองยังให้งบประมาณเพื่อจัดกิจกรรมในเทศกาลต่อไปด้วย

-กิจกรรมในวันสงกรานต์ ทีมวิจัยได้เตรียมตัวเป็นอย่างดีร่วมกับ อบต.นาโก จัดงานสงกรานต์ พร้อมทั้งมีกิจกรรมของ สสส. เยาวชนรณรงค์ลดการดื่มเหล้าในงานประเพณีได้เข้าร่วม โดยมีการนำเอาการละเล่นพื้นบ้านเข้าไปเสริมในงาน โดยได้แบ่งออกเป็นกลุ่มๆ รับผิดชอบกลุ่มละการละเล่น โดยมีทีมวิจัยเข้าร่วมเป็นทีม ซึ่งกลุ่มนั้นได้อาศัยข้อมูลของช่วงวัยที่เล่นการละเล่นนั้นๆ เช่น จ้ำจ๊ะเขือเปาะ ส่วนใหญ่เป็นเด็กอนุบาล หรือ เล่นยาง ก็เป็นเด็กประถม เป็นต้น ปรากฏว่ามีกลุ่มที่เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 12 กลุ่มๆต่างๆให้เตรียมอุปกรณ์มาเอง หลังจากพิธีเปิดซึ่งเป็นพิธีทางศาสนาแล้ว เป็นช่วงของการละเล่น ผู้คนที่มาก็ได้เข้าร่วมเล่น บางคนก็เดินดู มีกลุ่มอาจารย์ และวัฒนธรรมอำเภอเข้าร่วมงาน

ผลของการดำเนินกิจกรรมชาวบ้านให้ความสนใจเป็นอย่างมาก ทั้งเด็กเล็ก ผู้ใหญ่ไม่ว่าหญิงหรือชาย แม้กระทั่งคนเฒ่าแก่ก็เข้าร่วมกิจกรรมและเล่นกันอย่างสนุกสนาน ท่ามกลางการประชาสัมพันธ์และบอกเล่าวิธีการเล่น จากที่กำหนดการ กำหนดให้การเล่น เล่นเพียง 30 นาที ต่อเมื่อมีคนสนใจเข้าร่วมสนุกสนานกันมากจึงทำให้กรรมการปล่อยเวลาให้แต่ละการละเล่นได้ดำเนินต่อไป ท่ามกลางการซักถามสำหรับคนที่ไม่รู้จักหรือไม่เคยเล่น ส่วนคนที่เล่นเป็นก็อธิบายให้เพื่อนได้เข้าใจ และร่วมเล่นกันอย่างสนุกสนาน และภาพที่ปรากฏเห็นความร่วมมือกันและการแข่งขันที่ไม่ได้หวังชนะอีกฝ่าย แต่เคารพในกฎกติกา และยินดีร่วมมือกัน สะท้อนภาพความสามัคคี ที่ไม่ได้แบ่งแยกฝ่ายไหนเป็นฝ่ายไหน หลังจากการสนุกสนานเพื่อเป็นการให้กำลังใจ นายก อบต. ได้จัดสรรรางวัลให้กับทีมที่รับผิดชอบ ต่างก็ยินดี หลังจากงานสงกรานต์สิ้นสุด ชาวบ้านต่างเล่าถึงกิจกรรมและคิดว่าน่าจะมีการฟื้นฟูต่อไป โดยเฉพาะวัฒนธรรมอำเภอ เห็นว่าเป็นกิจกรรมที่คืนจะมีการจัดกิจกรรมอย่างนี้ทุกปี

อย่างไรก็ตาม จากการฟื้นฟูเพื่อสร้างความสามัคคีนั้น ในปีที่ผ่านมา กิจกรรมการเล่นนั้น ชาวชนไม่มีการทะเลาะวิวาท แต่ไม่สามารถที่จะสรุปได้ว่า เป็นเพราะทีมวิจัยได้ฟื้นฟูการเล่น แต่มีเหตุปัจจัยจากหลายๆปัจจัยด้วยกัน การเล่นก็อาจจะเป็นตัวหนึ่งที่กระตุ้นหรือเบี่ยงเบนความสนใจของชาวชน แต่ไม่อาจจะสรุปแบบนั้นได้ ถึงกระนั้นก็ตาม การฟื้นฟู ก็ส่งผลในเชิงการสร้างคุณค่าความสัมพันธ์และให้ความสำคัญกับผู้สูงอายุ ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้โดยเฉพาะ ผู้รู้ มีกำลังใจและมีพลังสร้างสรรค์ให้กับลูกหลานของตนเอง



ภาพแสดง การจัดกิจกรรมงานวันสงกรานต์

3.10 นำการละเล่นสู่การเรียนการสอน

จากข้อสรุปของทีมวิจัย จากข้อมูลที่ทำให้เห็นช่วงอายุที่เหมาะสมต่อการละเล่นพื้นบ้าน นั้น เป็นกลุ่มคนอายุ 5-12 ปี ซึ่งนั่นหมายถึงช่วงวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษา และเป็นช่วงที่สามารถฝึกฝนและปลูกฝังค่านิยมอันดีได้ดี จึงมีการจัดประชุมร่วมกับครู อาจารย์ โรงเรียนนาโกพิศารายณ์อุปถัมภ์ ที่มี อ.ประเคน เถาว์ชาติ เป็นอาจารย์ใหญ่ ที่คอยให้การสนับสนุนและส่งเสริม ทีมวิจัยได้ฉายภาพของผลการศึกษาและการสืบค้นคุณค่าของการละเล่นให้กับอาจารย์ได้รับทราบ จากนั้นได้แลกเปลี่ยน อาจารย์หลายท่านให้ข้อคิดเห็นที่ดี และเห็นว่ามิประโยชน์ และสามารถที่จะส่งเสริมได้ ในวิชาการส่งเสริมประเพณีท้องถิ่น และวิชาพลศึกษา ซึ่งจะมีการวางหลักสูตรกันต่อ แต่อย่างไรก็ตาม ครู อาจารย์ยังไม่ทราบถึงวิธีการเล่นของแต่ละกิจกรรม จึงได้ตกลงที่จะให้ผู้รู้ ที่ชำนาญการละเล่นเข้ามาช่วยสอนให้เด็กนักเรียน ซึ่งเลือกชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5 เป็นกลุ่มแรกก่อน โดยมีความมุ่งหวัง ว่า จะเป็นการถ่ายทอดคุณค่าและสร้างความตระหนักต่อการละเล่นพื้นบ้าน และเป็นการผสมผสานการละเล่นพื้นบ้านเข้ากับการเรียนการสอนของนักเรียน อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมผู้เฒ่า เป็นครูผู้รู้ที่ช่วยลดช่องว่างระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก ให้เห็นคุณค่าของกันและกัน และเป็นการทดลองปฏิบัติการละเล่นพื้นบ้านที่ช่วยเสริมสร้างความสามัคคีได้

ผลของการดำเนินงาน ผู้รู้ได้ทำการสอนอาทิตย์ละ 2 ครั้งโดยใช้ช่วงคาบกิจกรรมของโรงเรียน จากการผู้คุยกับผู้รู้ พบว่าเด็กให้ความสนใจซักถามและเล่นกันอย่างสนุกสนานจนทำให้เด็กนักเรียนในชั้นอื่นๆ เข้ามาร่วมเล่นด้วย นอกจากนั้น เด็กยังเรียนรู้การทำงานเป็นทีมและวางแผนร่วมกันเพื่อที่จะชนะอีกฝ่ายหนึ่ง และระหว่างการเล่นยังสะท้อนภาพการเกื้อกูลและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สะท้อนภาพการมีน้ำใจของเด็ก ซึ่งอาจารย์ที่ร่วมสังเกตด้วยก็สะท้อนให้ฟังว่า เด็กมีความสนใจเล่นมากกว่าความสนใจที่จะฟังครูสอนในห้องเรียน จึงได้มีการแลกเปลี่ยนในวิธีการสอนของเด็กว่า ถ้าการเรียนการสอนมีการแทรกเกมส์หรือกิจกรรมที่ทำให้เด็กได้เคลื่อนไหวน่าจะช่วยให้เด็กเรียนหนังสือได้ดีขึ้น ซึ่งครูก็รับฟังและเห็นพ้อง เพราะจากการทดสอบโดยให้เด็กที่เข้าเรียนกับครูผู้รู้ เขียนบทความมาส่งในวันถัดไป จะเห็นว่าเด็กสามารถบอกถึงวิธีการเล่นและแสดงความคิดเห็นต่อการเล่นค่อนข้างดี นั่นก็แสดงให้เห็นว่าการจะสอนเด็กนั้นพูดให้ฟังอย่างเดียวไม่ได้ แต่ต้องมีกิจกรรมให้เด็กได้จะทำให้เด็กจำได้ดีมากขึ้น



ภาพแสดง การประชุมร่วมกับครูอาจารย์ โรงเรียนนาโกพิศารายณ์อุปถัมภ์



ภาพแสดง ผู้รู้จัดกิจกรรมสอนเด็กนักเรียนเรียนรู้การละเล่นพื้นบ้านประเภทต่างๆ

3.11 เวทีปิดโครงการวิจัย

จากผลการดำเนินงานและข้อสรุปที่เกิดขึ้นภายในโครงการ ทำให้ทีมวิจัยได้ทำงานกัน จุดสิ้นสุดโครงการด้วยความร่วมมือและปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน ถือว่าเป็น ประสบการณ์และบทเรียนของทั้งทีมวิจัย และผู้ที่เกี่ยวข้องกับโครงการทางตรงและทางอ้อม เมื่อสิ้นสุดโครงการจึงถือว่าเวทีนี้เป็นการส่งไม้ต่อไปให้กับชุมชนเพื่อ ดำเนินงานต่อตามผลลัพธ์ ของการทำกิจกรรมที่เกิดขึ้น จึงได้จัดเวทีปิดโครงการวิจัย โดยมีผู้เข้าร่วมวิจัย ประกอบด้วย นักเรียน ครูอาจารย์ กลุ่มผู้นำ อบต. กลุ่มแม่บ้าน กลุ่มผู้สูงอายุ รวมทั้งสิ้นประมาณ 60 คน เพื่อ รับฟังการนำเสนอและการแลกเปลี่ยนถึงความเป็นไปได้ของการดำเนินกิจกรรมต่อ

การจัดเวทีเริ่มต้นโดยนิมนต์พระอาจารย์มาทำพิธีเปิด และกล่าวถึงโครงการในฐานะที่ ท่านเป็นที่ปรึกษาโครงการ ซึ่งท่านได้กล่าวไว้ค่อนข้างดีในด้านของการพัฒนาหมู่บ้านและการ พัฒนาประเพณีวัฒนธรรมเพื่อเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจโดยเฉพาะกับเยาวชน จากนั้น ทีมวิจัย นำเสนอผลการศึกษาวิจัย มีการแลกเปลี่ยนซักถาม และแบ่งกลุ่มย่อยโดยมีประเด็นในการ พุดคุย เช่น บทบาทและการเข้าร่วมกิจกรรม ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม และสิ่งที่คิดว่า สามารถนำไปใช้ได้ จากนั้นได้ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผลการพุดคุยแต่ละกลุ่ม และแลกเปลี่ยน กลุ่มใหญ่ร่วมกันอีกครั้งหนึ่ง ก่อนที่เวทีจะสิ้นสุด กลุ่มผู้สูงอายุได้มอบอุปกรณ์การเล่น สะบ้าและลูกข่าง ให้กับทางครูอาจารย์เพื่อจะได้ทำการเรียนการสอนต่อไป

ผลของการจัดเวที เป็นการรับรู้ข้อมูลร่วมกันเป็นอย่างดี ทุกคนแลกเปลี่ยน และบางคน ก็ทำให้ตอบข้อสงสัยของตนเองที่มีต่อทีมวิจัยว่าทำไมไปทำไม โดยเฉพาะครูอาจารย์ ได้เห็น

ความสำคัญของการละเล่นมากขึ้นสามารถนำไปปรับใช้ในวิชาเรียนของตนเองได้ ซึ่งได้มีการพูดคุยระดับหนึ่งที่จะทำเป็นหลักสูตรท้องถิ่น ส่วนสำหรับเด็กๆ นั้น การเรียนรู้การละเล่นพื้นบ้านทำให้เขาได้รู้จักประเพณีวัฒนธรรมของพ่อแม่ และได้เล่นสนุกและมีความรู้ดี ส่วนผู้นำชุมชน ก็ถือว่าเป็นกิจกรรมที่คึกคักจะมีการสานต่อในบุญประเพณี โดยเฉพาะบุญวันสงกรานต์ ที่ได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก ส่วนทีมวิจัย ไม่ได้คาดคิดว่าการจัดเวทีในลักษณะนี้จะทำให้ชาวบ้านมาร่วม แต่เมื่อทำจริงๆ ประสพผลสำเร็จมากและรูปแบบก็ทำให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม จึงเป็นบทเรียนหนึ่งของการทำกิจกรรมและทีมวิจัยได้เรียนรู้วิธีการทำงานร่วมกับชุมชน อย่างไรก็ตาม จากข้อเสนอยังเป็นโจทย์ที่จะให้ผู้นำชุมชนหรือครูอาจารย์ได้คิดต่อและดำเนินการต่อให้ อาจจะต้องมีคนที่คอยกระตุ้นให้เกิดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งทีมวิจัยก็เป็นห่วงว่า เมื่อจบโครงการวิจัยเป็นแล้วจะมีใครที่สามารถทำต่อเนื่องไปได้หรือไม่



ภาพแสดง เวทีปิดโครงการการฟื้นฟูการละเล่นพื้นบ้านฯ ที่วัดบ้านนาโก

3.12 กิจกรรมการเสริมการเรียนรู้ของทีมวิจัย

การเสริมการเรียนรู้เป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่เพิ่มประสิทธิภาพของการดำเนินงาน ด้วยการเปิดโอกาส ให้กับทีมวิจัยได้เรียนรู้และเปิดโลกทัศน์ในสังคมวงกว้างเพื่อให้ทีมวิจัยได้เรียนรู้ประสบการณ์จากผู้อื่น และสามารถนำมาประยุกต์หรือปรับใช้ในท้องถิ่นของตนเองได้ ซึ่งทีมได้ส่งตัวแทนหรือบางกิจกรรมได้ร่วมกันไปทั้งหมด หลังจากนั้นก็กลับมาเล่าสู่กันฟัง พร้อมทั้งสรุปเป็นบทเรียนของตนเอง การเสริมการเรียนรู้ส่วนใหญ่ เป็นเรื่อง การศึกษาดูงาน การเข้าร่วมกิจกรรม หรือแม้กระทั่งการที่โครงการอื่นมาเยี่ยมตนเอง ซึ่งมีกิจกรรมดังต่อไปนี้

ก. การศึกษาดูงาน

- ครั้งที่ 1 ศึกษาดูงานที่ภาคเหนือ สถานที่ไปโครงการหนี้สินบ้านสามขา อ.แม่ทา จ.ลำปาง และโครงการทอผ้าโป่งค่า อ.สันติพงษ์ จ.น่าน และศูนย์เรียนรู้เกษตรพึ่งตนเองใจโก้ อ.สันติพงษ์ จ.น่าน ครั้งนี้ ทำให้ทีมวิจัยได้เรียนรู้ กระบวนการทำงานวิจัยและการแก้ไขปัญหาที่มาจากการศึกษาข้อมูล สามารถนำไปปรับใช้และดำเนินงานวิจัยได้อย่างเข้าใจมากยิ่งขึ้น เพราะได้เรียนรู้จากปราชญ์ เช่น อ้ายนายชาญ และอ้ายวิชัย แห่งบ้านสามขา รวมทั้งพระอาจารย์สมคิด ที่ให้ข้อคิดดีดีแก่ทีมวิจัย ซึ่งยังไม่เคยได้ศึกษาดูงานตามกระบวนการทำงานในลักษณะนี้ อีกทั้งทีมได้สัมผัสวิถีชีวิตคนเมืองเหนือที่แตกต่าง ทีมวิจัยค่อนข้างให้ความสนใจเป็นอย่างมาก มีพลังในการสร้างสรรค์งานต่อไป



ภาพแสดง การศึกษาดูงานที่ภาคเหนือ

- ครั้งที่สอง ศึกษาดูงานที่ภาคใต้ เมื่อทำงานได้ระยะหนึ่ง จึงเป็นการเปิดโอกาสให้ทีมวิจัยที่มีประสบการณ์ระดับหนึ่ง ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์และเรียนรู้การทำงานในมิติหรือเนื้อหาที่แตกต่างจากตนเอง จึงได้เลือกสถานที่ดูงานที่ภาคใต้ ที่ชุมชนบ้านลิเล็ด ศูนย์การท่องเที่ยวเชิงนิเวศน์ตำบล จ.สุราษฎร์ธานี และชุมชนประมง ซึ่งเป็นอีกประสบการณ์หนึ่งที่แตกต่างทำให้ทีมวิจัยได้เรียนรู้การทำงานที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น มาสร้างมูลค่าและการจัดการทรัพยากรที่อยู่บนฐานการพึ่งพาอาศัยกันระหว่างทรัพยากรกับคน ทำให้ได้ข้อคิดโดยเฉพาะกลุ่มนักวิจัยที่เป็นผู้นำชุมชน เช่น อบต. กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน น่าจะได้แนวคิดที่จะไปจัดสรรหรือนำความรู้เหล่านี้สร้างสรรค์ให้เกิด การวางแผนที่เป็นแผนนโยบายสามารถตอบสนองความต้องการของท้องถิ่นตนเองได้ งานนี้เป็นที่ชื่นชอบของทีมวิจัย เพราะได้รับประสบการณ์ใหม่ เช่นการนั่งเรือเที่ยวชม ป่าชายเลน เห็นชาวประมง กำลังตกกุ้งหาลา และได้ลงเก็บหอย พร้อมทั้งชมหิ่งห้อยในยามค่ำคืน เรียกได้ว่าได้ทั้งความรู้และได้พักผ่อน อยู่ในความทรงจำของทีมวิจัยตลอดไป เรียกได้ว่าเจอพี่เลี้ยงก็มักจะถูกถามว่า จะไปดูงานที่ไหนอีก



ภาพแสดง การศึกษาดูงานเรียนรู้วิถีชีวิตและการทำงานของชุมชน ภาคใต้

ข. สรุปบทเรียนร่วมกับทีมวิจัยภายใต้ชุดชาติพันธุ์ผู้ไท

เป็นการสนับสนุนและหนุนเสริมของพี่เลี้ยง เพื่อช่วยให้การดำเนินงานของทีมวิจัยในแต่ละโครงการสามารถดำเนินงานได้และเดินไปพร้อมกัน ทั้งนี้ทีมวิจัยเองก็ได้เรียนรู้ วิธีการทำงานของทีมวิจัยอื่นๆ และได้แลกเปลี่ยนกันในเรื่องของการทำงานและปัญหาที่เกิดขึ้น อีกทั้งมีเพื่อนร่วมงานที่อยู่พื้นที่ใกล้เคียงกัน สามารถแบ่งปันและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และเข้าร่วมกิจกรรมแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันได้ เรียกได้ว่านอกจากพี่เลี้ยงแล้ว เรายังมีเพื่อนช่วยในการทำวิจัย

ผลก็คือ ทำให้เราสรุปบทเรียนเป็นช่วงๆ ทำให้รู้ว่าการของเราเดินทางถึงไหนและไปถูกทางหรือเปล่า หรือถ้ามีปัญหาเราก็สามารถเรียนรู้กับทีมอื่นที่มีปัญหาคือคล้ายกันและสามารถนำไปปรับใช้ในงานของเราได้ หรือเราก็ช่วยแบ่งปันประสบการณ์ที่ดีของเราให้เพื่อนทีมวิจัย

อื่นๆได้เรียนรู้ด้วย เกิดเป็นเครือข่ายทีมวิจัยในพื้นที่ ที่คอยประสานและถามข่าวหากันและกัน อยู่ตลอด ซึ่งเป็นการทำงานที่ดี และช่วยให้ทีมวิจัยไม่โดดเดี่ยวกับการทำงาน



ภาพแสดง การเข้าร่วมสรุปบทเรียนร่วมกับทีมวิจัยภายใต้ชุดชาติพันธุ์ผู้ไท

ค. ร่วมกิจกรรมของ สกว.ฝ่ายวิจัยเพื่อท้องถิ่น

ทีมวิจัยได้ส่งตัวแทนเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆของฝ่ายวิจัยเพื่อท้องถิ่น เช่น งานมหกรรมวิจัยเพื่อท้องถิ่นภาคใต้ และมหกรรมงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นภาคเหนือ รวมทั้งงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นภาคอีสานภายใต้ พลัง คุณค่าและความสุข ซึ่งตัวแทนเหล่านั้นได้สะท้อนภาพของการเข้าร่วม เช่น นายกสมาน วรรณรส ได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้กับทีมวิจัยอื่นที่เข้าร่วมเช่นกัน นอกจากนี้ยังได้มิตรจากทางไกล ซึ่งไม่เคยมีประสบการณ์แบบนี้มาก่อนถือว่างานวิจัยได้เปิดโลกทัศน์ของทีมวิจัยเป็นอย่างมาก

ง.เรียนรู้การทำงานจากทีมวิจัยอื่นที่มาแลกเปลี่ยนในพื้นที่และต่างพื้นที่

นอกจากทีมวิจัยจะได้มีโอกาสไปเรียนรู้การทำงานกับโครงการอื่นๆแล้ว ทีมวิจัยเองก็ได้ต้อนรับทีมอื่นที่มาเยือนตนเช่นกัน เช่น โครงการชุดการศึกษา.ยโสธร ได้มาเยือนชุดชาติพันธุ์ผู้ไท จึงถือโอกาสมาพบปะกับทีมการเล่นพื้นบ้านซึ่งมีประเด็นในการศึกษาที่คล้ายกันเกี่ยวกับเยาวชน ผลการศึกษาดูงานครั้งนี้ ทำให้เราได้เรียนรู้ การนำเสนองานและการต้อนรับแขกที่มาเยือน ซึ่งมีการสรุปกันหลังจากสิ้นสุดการดูงานแล้ว ทำให้ทีมวิจัยได้รู้ข้อบกพร่องของตนเองและได้เรียนรู้วิธีการทำงานโดยเฉพาะการแก้ไขปัญหาของทีมที่มาเยือนด้วย

บทที่ 4

ผลการศึกษา

การวิจัยเรื่องการฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านเพื่อสร้างความสามัคคีของเยาวชนบ้านนาโก ตำบลนาโก อำเภอภูผินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ เป็นการศึกษาเพื่อนำภูมิปัญญาการเล่นพื้นบ้านที่มีคุณค่า ฟื้นฟูกลับมาใช้ใหม่เพื่อสร้างความสามัคคีของเยาวชนและชุมชน อันจะทำให้เยาวชนและชุมชนเกิดความสุขสงบและลดปัญหาความขัดแย้ง สร้างความเข้าใจต่อกันระหว่างรุ่นต่อรุ่น ภายใต้กระแสการพัฒนาที่ก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว ที่เราไม่อาจจะเดินตามได้ทัน ดังนั้นการหวนกลับมาหารากเหง้าของตนเอง จึงเป็นการยิ่งธนูที่มีทิศทาง และรู้เป้าหมายที่ไปถึง นั่นอาจเป็นหนทางที่เราควรจะก้าวเดินและเข้าใจตนเองมากกว่า

อย่างไรก็ตาม การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จึงดูเหมือนว่า เป็นการทบทวนประวัติศาสตร์ชุมชนตนเอง เลือกรูปแบบบางอย่างเพื่อมารับใช้ปัญหาหรือสถานการณ์อันไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน อย่างน้อยการทบทวนครั้งก็เป็นการสรุปบทเรียน รู้ตนเองและสามารถที่จะกำหนดอนาคตตนเองได้ นอกจากนั้นยังทำให้เกิดความสุขภายในจิตใจท่ามกลางการทำกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเช่นกัน

บทที่ 4 นี้ จึงจะกล่าวถึงผลของการศึกษา ทั้งด้านข้อมูลของการเล่นพื้นบ้าน และการฟื้นฟูที่เกิดจากการศึกษาข้อมูล และเห็นคุณค่าของการเล่นนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ทั้งตัวบุคคลและชุมชน ดังต่อไปนี้

4.1 การศึกษาการเล่นพื้นบ้าน

4.1.1 ความหมายของการเล่น มีผู้ให้ความหมายการเล่นพื้นบ้านไว้หลากหลายดังนี้

การเล่นของเด็กหมายถึง การกระทำของเด็กที่เข้าไปเพื่อความสนุกสนานหรือผ่อนคลายอารมณ์ให้เพลิดเพลิน

สายไหม จบกมลศึก การเล่นพื้นเมือง คือ การเล่นที่แสดงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นที่มีอยู่ทั่วทุกภาคของประเทศไทย เป็นกิจกรรมบันเทิงที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์ อันเนื่องด้วยวัฒนธรรมและประเพณีสะท้อนวิถีชีวิตและความเชื่อของสังคมที่สืบทอดมาแต่โบราณ

อาจารย์จิราพร ศรีจันงาม ได้ให้ความหมายการเล่น หมายถึง การเล่นดนตรี การเล่นเพลง การเล่นรำ การเล่นที่ต้องร่วมกันตั้งแต่ ๒ คนขึ้นไป เรียกว่า มหรสพหรือศิลปะการแสดงพื้นเมือง หมายถึง สิ่งที่อยู่ในท้องถิ่นนั้น ๆ ดังนั้นการเล่นพื้นเมือง หมายถึง การแสดงใด ๆ อันเป็นประเพณีนิยมในท้องถิ่นและเล่นกันใน ระหว่างประชาชน เพื่อความสนุกสนานรื่นเริงตามฤดูกาล การแสดงต้องเป็นไปอย่างมีวัฒนธรรม มีความเรียบร้อย ใช้ถ้อยคำสุภาพ แต่งกายสุภาพถูกต้องตามความนิยมและวัฒนธรรม เหมาะสมกับสภาพท้องถิ่น

สถานที่ที่ต้องจัดให้เหมาะสมกับโอกาสที่จะแสดง ซึ่งการเล่นพื้นเมือง จะไม่เป็นอาชีพหรือเพื่อหารายได้ จะมีดนตรีหรือการขับร้อง หรือการฟ้อนรำประกอบก็ได้

กิตติ เหลาสภาพ การเล่นของไทย หมายถึง การเล่นดั้งเดิมของเด็กและผู้ใหญ่ สืบทอดต่อกันมา เล่นเพื่อความบันเทิงใจ มีทั้งมีกติกาและไม่มีกติกา มีบทร้องหรือไม่มีบทร้อง บ้างมีท่าเต้น ท่ารำ ประกอบ เพื่อให้งดงามและสนุกสนานยิ่งขึ้น ผู้เล่นและผู้ชมสนุกสนานร่วมกัน การเล่นของไทยแตกต่างไปตามสภาพท้องถิ่น บางอย่างไม่สามารถจะชี้ขาดว่าเป็นการเล่นของเด็กหรือผู้ใหญ่ อย่างไรก็ตาม วิธีการเล่นส่วนใหญ่มีคุณค่าในทางเสริมสร้างพลานามัย ประเทืองปัญญา ช่วยให้อารมณ์แจ่มใส ฝึกจิตใจให้งดงาม มีความสามัคคี และสร้างคนดี (ที่มา: www.student.swu.ac.th)

ทีมวิจัยได้สรุปและให้ความหมายของการเล่นพื้นบ้านคนผู้ไท หมายถึง การเล่นของเด็กเพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินสนุกสนาน เป็นที่พบปะเพื่อนฝูง การแสดงออก การสร้างสรรค์ ในช่วงเวลาว่างและโอกาสต่างๆ เช่นงานประเพณี ที่เลียนแบบธรรมชาติ และบางอย่างใช้อุปกรณ์ที่หาได้จากท้องถิ่น

4.1.2 พัฒนาการของการเล่น

4.1.2.1 พัฒนาการการเล่นของไทย

การเล่นของเด็กนั้นมีประวัติความเป็นมาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ก่อนประวัติศาสตร์แล้ว กล่าวคือ เมื่อมนุษย์รู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะ สิ่งของเครื่องใช้ในครั้งแรก แล้วจึงเจริญพัฒนามาเป็นลำดับ เด็กๆเห็นผู้ใหญ่ทำก็เลียนแบบนำดินมาปั้นเล่นบ้าง ประวัติศาสตร์ไทยได้บันทึกไว้ สามารถแบ่งเป็นยุคสมัยได้ดังนี้

สมัยสุโขทัย จากความในศิลาจารึกสุโขทัยหลักที่ ๑ จารึกพ่อขุนรามคำแหงมหาราชกล่าวว่า "...ใครใคร่จกมักเล่น เล่นใคร่จกมักหัว หัว ใคร่จกมักเลื่อน เลื่อน..." และคำรับของท้าวศรีวิฬาลักษณ์ มีการกล่าวถึงการเล่นของคนสมัยนั้นว่า “เดือนยี่ถึงการพระราชพิธีบุญยาก็เชิญเสด็จพระโค กินเลี้ยงเป็นนักษัตฤกษ์ หม່นางในก็ได้ดูชุดชักว่าว ห่วงฟังสำเนียงเสียงว่าวร้อนแสนะสันฟ้าไปทั่วราตรี” จะเห็นได้ว่า สมัยสุโขทัยนี้การเล่นได้สอดแทรกในงานประเพณีและการเล่นในเทศกาลต่างๆ

สมัยอยุธยา ได้กล่าวถึงการแสดงเรื่อง มโนห์ราไว้ในบทละครครั้งกรุงเก่า ซึ่งกล่าวถึงการเล่นในบทละครนั้น ได้แก่ ลิขิงหลักและปลาลงอวน ดังในบทกล่าว่า “เมื่อนั้นฉมนนวลพระพิริจูลา ว่าเจ้าโสมตรุมโนห์รา มาเราจะเล่นกระไรดี เล่นให้สบายคลายทุกข์ เล่นให้สนุกในวันนี้ จะเล่นให้ขื่นกันสักที เล่นให้สนุกกันจริงจริง มาเราจะวิ่งชิงเส้า ช้างโน้นจะเข้าเป็นแดนนี้ ช้างนี้เป็นแดนเจ้านี้ เล่นชิงเส้าเหมือนกัน ถ้าใครวิ่งเร็วไปข้างหน้า ถ้าใครวิ่งช้าอยู่ข้างหลัง เอาบัวเป็นเส้าเข้าชิงกัน ขยิกไล่ผายผันกันไปมา เมื่อนั้นโสมนวลพระพิริจูลาบอกเจ้าโสมตรุมโนห์รา มาเราจะเล่นปลาลงอวน บัวผุดสุดพ้องน้องเป็นปลา ลอยล่องท่องมาเข้า

หน้าवल จะชิงมือกันไว้เป็นสายอวน ดักทำหน้าवलเข้าล่อมา ออกหน้าที่ใครจับได้กุมตัวเอาไว้ว่าได้ปลา” จะเห็นได้ว่า ประเพณีและวัฒนธรรมไทยสมัยก่อน มักสอดแทรกความสนุกสนานบันเทิงควบคู่ไปกับการทำงาน ทั้งในชีวิตประจำวัน ในเทศกาลงานบุญและตามระยะเวลาแห่งฤดูกาล เรียกกิจกรรมบันเทิงว่าเป็นการเล่น ครอบคลุมการเล่นลักษณะต่างๆ ทุกโอกาสไว้ในความหมายเดียวกันก็คือ การแสดง การมหรสพ กีฬาและนันทนาการ (สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนเล่มที่ 23)

สมัยรัตนโกสินทร์ ปรากฏให้เห็นในบทละครเรื่อง อิเหนา มีการละเล่นหลายอย่างเช่น ตะกร้อ จ้องเต จี่มาส่งเมือง ดังบทกลอนที่ว่า

“...บ้างตั้งวงเตะตะกร้อเล่น เพลาเย็นแดคร่มสมสวัสดิ์

ปะตะได้คู่กันเป็นสันทัด บ้านถนัดเข้าเตะเป็นนาคู

ที่หนุ่มหนุ่มคะนองเล่นจ้องเต สรวลเสเฮฮาขึ้นจี่คู่

บ้างร่าอย่างขวามลาญ เป็นเหล่าเหล่าเล่นอยู่บนคีรี”

หรือขุนช้างขุนแผนก็กล่าวถึงการเล่นไม้หึ่งไว้ว่า

“...เมื่อกลางวันยังเห็นเล่นไม้หึ่ง กับอ้ายอิงอีตุกตุกอีมี

แล้วว่าเจ้าเล่าก็ช่างนั่งมีนิ ว่าแล้วซออย่างให้ลงในดิน”

หรือในช่วงที่พระยาอนุมานราชธน ได้กล่าวถึงช่วงที่ท่านเป็นเด็กไว้ในหนังสือ *พื้นความหลัง* ว่าการเล่นของเด็กปุนนี้ ไม่ใช่ป็น มีรถยนต์เล็กๆ อย่างที่เด็กเล่นเกรออยู่ในเวลานี้ ลูกหนึ่งสำหรับเล่น แม้ว่ามิแล้วก็ราคาแพงและยังไม่แพร่หลาย ตุ๊กตาที่มีดิน คือตุ๊กตาล้มลุกและตุ๊กตาพราหมณ์ นั่งท้าวแขน สำหรับเด็กผู้หญิงเล่นตุ๊กตาเหล่านี้ เด็กชาวบ้านไม่มีการเล่นเพราะต้องซื้อ จะมีแต่ผู้ใหญ่ทำให้หรือไม่ก็เด็กทำกันเอง ตามแบบอย่างที่ยืบทอดกันมาตั้งแต่ไหนก็ไมทราบ เช่น ม้าก้านกล้วย ตะกร้อสานด้วยทางมะพร้าว สำหรับโยนเตะเล่นหรือตุ๊กตา วัว ควาย ปั้นด้วยดินเหนียว

เมื่อมาถึงยุคปัจจุบัน จะเห็นได้ว่า การเล่นของเด็กจะเปลี่ยนแปลงไป เริ่มเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี และสิ่งประดิษฐ์ที่ไม่สามารถทำได้ เช่น เด็กผู้หญิงเล่นตุ๊กตากระดาษ ชุดขายของเป็นพลาสติกเลียนแบบของจริง วิดีโอเกม เด็กผู้ชายก็เล่นปืน จรวด เกมกด และเครื่องเล่นต่างๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะต้องซื้อหา และมีขายกันอย่างมากมาย ตามร้านค้าต่างๆ แล้วแต่ว่าครอบครัวไหนจะสรรหาของเล่นมาให้ลูกตนเอง ของเล่นสมัยใหม่นี้นอกจากจะให้เด็กได้เล่นอันเป็นการเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กแต่ละวัยแล้ว ยังเป็นการบ่งบอกถึงสถานะของครอบครัว ดังสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนเล่มที่ 23 ได้กล่าวถึง ความนิยมการเล่นของเด็กดังนี้ “นิยมเล่นทั้งในเด็กชายและเด็กหญิง นอกจากนั้นยังเล่นตามฐานะและเศรษฐกิจของครอบครัว...” ฉะนั้น จึงค่อนข้างที่เลือกการเล่นที่บ้าน ซึ่งถือว่าเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เหลือค่อนข้างน้อย โดยเฉพาะในเมืองใหญ่อาจจะแทบหาไม่ได้ อย่างไรก็ตาม ยังมีหน่วยงาน

ต่างๆ พยายามที่จะส่งเสริมคุณค่าวัฒนธรรม ประเพณี อันดีงามของการเล่นพื้นบ้านท้องถิ่น ทั้งการศึกษาเรียบเรียง เช่น สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ หนังสือเกี่ยวกับการเล่นพื้นบ้านประจำภาค อีสานเหนือ กลางใต้ ฯลฯ เป็นต้น หรือ การจัดงานประเพณีการเล่นในงานวันสงกรานต์ งานบุญต่างๆ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นต้น

4.1.2.2 พัฒนาการการเล่นของชาติพันธุ์ผู้ไท

ตามประวัติศาสตร์นั้นคนผู้ไท มีถิ่นฐานเดิมอยู่ที่เมืองเคียนเบียนฟู ประเทศเวียดนาม แล้วอพยพมาอยู่ บริเวณเมืองบักเมืองวัง ของแขวงไชยบุรี ประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว จากนั้นในสมัยรัชกาลที่3 เกิดการก่อกบฏของเจ้าอนุวงศ์ ชาวผู้ไทจึงได้อพยพข้ามแม่น้ำโขง เข้ามาอาศัยอยู่ในดินแดนภาคอีสานของประเทศไทย และอาศัยอยู่อย่างกระจัดกระจาย ทั่วไปตามจังหวัดต่าง ๆ นับได้ 13 จังหวัด อาศัยอยู่หนาแน่นที่สุด บริเวณรอยต่อของ 3 จังหวัด คือ อ.เขาวง จ.กาฬสินธุ์ อ.คำชะอี จ.มุกดาหาร และอ.ธาตุพนม จ.นครพนม

เรารู้จักคนผู้ไทในภาพของประเพณีวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับ การฟ้อนรำ รำผีฟ้า(หมอเหยา) และประเพณีลงช่วง ซึ่งถือว่าเป็นการเล่นพื้นบ้านอีกชนิดหนึ่ง แต่ส่วนใหญ่จะเหมาะสำหรับผู้ใหญ่ที่จะเล่นตามเทศกาลหรืองานประเพณีเท่านั้น สำหรับการเล่นของเด็กผู้ไท นั้น อาจกล่าวได้ว่า มีมาตั้งแต่สมัยบรรพบุรุษที่สืบทอดกันมารุ่นต่อรุ่น จากการสอบถามผู้รู้ผู้ไท บ้านนาโก ซึ่งเป็นหมู่บ้านที่มีอายุประมาณ ร้อยกว่าปี หลังจากอพยพมาตั้งรกรากแล้ว และสามารถสืบค้นได้ว่า เมื่อประมาณ 80 ปีให้หลังนั้น การเล่นของเด็กๆยังมีการเล่นเยอะมาก ส่วนใหญ่เป็นของที่ทำได้ในท้องถิ่น และทำเล่นกันเองหรือผู้ใหญ่ พ่อแม่ ตายาย ทำให้เล่น ผู้เฒ่าวัย 84 ปี ให้ข้อมูลว่า “เกิดขึ้นมาก็เห็นคนอื่นเล่นแล้ว ตนเองก็เล่นตาม การเล่นก็เพื่อสนุกสนาน แข่งขันกัน บางอย่างเช่น โยนลูกข่าง ก็เล่นกันตอนหลังเลิกเรียนตามลานกว้างหรือเวลาไปเลี้ยงวัวควาย ก็เล่นกันได้” การเล่นที่เล่นกันก็จะมี มะบ้า้ง มะข้าง อีเก็บ จิกหลี ต่อไก่ มะเคอะ ขว้างขอนแข่งกัน ไล่จับ อื่นๆอีกมาก ขึ้นอยู่กับการสรรหาและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กสมัยนั้นที่หยิบเอาสิ่งของหรือวิธีการเพื่อความสนุกมาเล่นกัน บางอย่างไม่ได้เป็นที่นิยมคิดเดิวนั้นเล่นกันเดิวนั้น เล่นใหม่ก็คิดใหม่ก็มี

หรือเมื่อประมาณปี 2490ในหมู่บ้านเริ่มมีพ่อค้านำเอาขางวง (ยางที่ใช้รัดถุงหรือของ) มาขายในหมู่บ้าน แต่ส่วนใหญ่พ่อค้าจะเอาขางวงมาแลกกับหมากนุ่น (ได้จากต้นจั่วสำหรับเอานุ่นไปทำเป็นไส้หมอน ผ้าห่ม เป็นต้น) ซึ่งเด็กๆก็จะเป็นคนไปหาหมากนุ่นมา บางคนต้องไปยืนรอให้หมากมันหล่นและวิ่งเก็บแข่งกันอย่างสนุกสนาน ใครได้หมากนุ่นมากกว่าคนนั้นก็จะมีขางวงบางทีใส่ร้อยใส่แขนเต็มแขนซ้ายแล้วใส่มายังแขนขวา บางทีไม่มีมือที่จะกินข้าว เด็กบางคนก็จะโดนพ่อแม่ด่าให้ แต่ไม่โกรธกันกลับเป็นเรื่องสนุกสนาน เมื่อได้ขางวงมาแล้ว ก็คิดหาวิธีเล่น โดยใช้ขางวงเป็นเดิมพัน แข่งขันกัน เช่น เป่ากบ โยนยาง ยิงยาง ยิงกระป๋อง แล้วแต่จะสรรหาวิธีการเพื่อให้ได้ขางวง ซึ่งเด็กก็ไม่รู้ว่าได้ขางวงมามากๆจะเอาไปทำอะไร

หรือประมาณปี 2509 โรงเรียนประถมศึกษาเริ่มเอา หลักสูตรแบบเรียนอนุบาล ก.เอ๋ย ก.ไก่ มาใช้ในการเรียนการสอนซึ่งท้ายบทจะมี การละเล่น จำเริญะเขือเปาะ งูกินหาง แมงมุมครู่ผู้สอนก็มักจะสอนให้เด็กเล่น เด็กๆช่วงวัยนี้ก็จะเล่นกันอย่างสนุกสนาน ซึ่งเป็นการเพิ่มการละเล่นเข้ามา แต่ขณะเดียวกันก็ทำให้การละเล่นพื้นบ้านที่มีลักษณะคล้ายกันหายไปด้วย เช่น จำเริญะ เป็นต้น ลักษณะเช่นเดียวกัน ช่วงปี 2518 ไฟฟ้าเข้ามาในหมู่บ้าน ก่อนหน้าที่ไฟฟ้าจะเข้า ช่วงที่มีงานศพ กลางคืนชาวบ้านมักจะไปงานศพเพื่ออยู่เป็นเพื่อนญาติผู้เสียชีวิต เด็กๆก็มักจะออกมาเล่นกัน หรือช่วงพระจันทร์เต็มดวง อากาศเย็นสบายและไม่มีลมมาก ก็เป็นคืนที่เด็กๆเมื่อกินข้าวเย็นเสร็จ ก็ลงจากบ้านมาชุมนุมกัน และหาการละเล่นต่างมาเล่นเพื่อสร้างความสนุกสนานกัน การละเล่นที่มักจะเล่นคือ เล่นต่อไก่ จิกหลิ(ซ่อนหา) เมื่อไฟฟ้าเข้า กลางคืนมีแสงไฟสว่างไสวทำให้ไม่เหมาะกับการเล่นจึงทำให้ การเล่นลักษณะนี้หายไป ประกอบกับมีข่าวหายไปของเด็กๆหรือมีการลักขโมยเด็ก ทำให้พ่อแม่ไม่กล้าให้เด็กลงจากบ้านถึงแม้ว่าไฟจะสว่างก็ตาม นอกจากนั้นการนำกีฬาที่เป็นมาตรฐานและเป็นกีฬาที่โรงเรียนเปิดการเรียนการสอน เช่น ตะกร้อ ฟุตบอล วอลเลย์บอล เป็นต้น ดังนั้นเด็กในยุคนี้จึงนิยมเล่นกีฬาที่ทางโรงเรียนมีให้ มากกว่าการละเล่นพื้นบ้านที่มีอยู่เดิม ถือได้ว่าเป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่ทำให้การละเล่นพื้นบ้านลดน้อยลง และหายไปในที่สุด (บันทึกการประชุมทีมวิจัย วันที่ 6 กันยายน 2550)

และปัจจุบันนี้เอง ของเล่นพลาสติกจากข้างนอกเข้ามามีอิทธิพลอย่างสูงต่อการเล่นของเด็ก เด็กผู้ชายมักจะเล่นปืน ส่วนผู้หญิง มักเล่นตุ๊กตา หรือของเล่นอื่นๆ ที่พ่อแม่มักจะซื้อหาให้ลูกของตนเองแทนการทำให้เล่น ประกอบกับพ่อแม่ก็ไม่มีเวลาให้กับลูก อันเนื่องจากการทำมาหากิน ที่ต้องเพิ่มรายได้ให้กับครอบครัวอีกทั้ง ช่วงหลังมามีการเปิดสถานรับเลี้ยงเด็กหรือศูนย์สอนเด็กก่อนวัยเรียน (ศูนย์เด็กเล็ก) ภาระจึงตกอยู่ที่ครูที่เป็นพี่เลี้ยงเด็ก ดังนั้นเด็กจะได้รับการสืบทอดจากครูกว่าพ่อแม่เหมือนเช่นอดีตที่ผ่านมา

สรุปได้ว่าพัฒนาการของการละเล่นพื้นบ้านคนผู้ไทนั้น มีมาตั้งแต่บรรพบุรุษ และสืบทอดกันมารุ่นต่อรุ่น และมีปัจจัยที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่างๆ เช่น ปัจจัยสิ่งแวดล้อม ที่เป็นแหล่งอุปกรณของเด็ก ปัจจัยด้านการพัฒนา ปัจจัยด้านการศึกษา ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ เป็นต้น ที่ส่งผลโดยตรงต่อการลดลงหรือหายไปของการละเล่นพื้นบ้าน อย่างไรก็ตาม งานวิจัยเรื่องนี้ พยายามที่จะรวบรวมและค้นหา การละเล่นพื้นบ้านของคนผู้ไท ณ ปัจจุบันจะมีมากน้อยเพียงใด และสามารถที่จะสืบค้นให้ได้มากที่สุด ดังการรวบรวมประเภทของการละเล่นต่อไป

4.1.3 ประเภทของการละเล่น

4.1.3.1 การละเล่นของไทย

กรมพลศึกษาได้รวบรวมการละเล่นของไทยไว้ได้ถึง 1,200 ชนิด แบ่งคร่าวๆ เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ การละเล่นกลางแจ้งและการละเล่นในร่ม ส่วนหนึ่งมีบทร้องและอีกส่วนไม่มีบทร้อง (ที่มา: www.tungsong.com)

จิราพร ศรีจันทามได้แบ่งประเภทของการละเล่นเป็น 3 ประเภทคือ

1.การละเล่นในชีวิตประจำวัน แบ่งเป็น

1.1.การละเล่นของเด็ก ซึ่งจะแยกออกเป็นการเล่นกลางแจ้ง การเล่นในร่ม การเล่นกลางแจ้งและในร่ม การเล่นกลางแจ้งหรือในร่มที่มีบทร้อง การเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่ การเล่นใช้อุปกรณ์ การเล่นของเด็กชาย-หญิงโดยเฉพาะ การเล่นสะท้อนสังคม การเล่นในน้ำ การเล่นปริศนาคำทาย บทร้องเล่น

1.2.การละเล่นของเด็กและผู้ใหญ่ เช่น ชักเย่อ ลูกช่วง งูกินหาง โกงดินเกวียน จ้องเต หรือต้องเต ไม้หึ่ง รีรีข้าวสาร มอญซ่อนผ้า สะบ้า

แม่ศรี คล้องช้าง ว้าว

1.3.การละเล่นของผู้ใหญ่ มีเพลงเกี่ยวข้าว เพลงร้อยช้าง เพลงเดินกำ

(รำเคียว) เพลงสงฟาง เพลงสงค่อลำพวน เพลงเตะข้าว เพลงชักกระดาน การเล่นเกมกระดาน

2.การละเล่นในเทศกาลต่างๆ เพลงแห่ดอกไม้ เพลงพืชมูลฐาน เพลงพวงมาลัย เพลงเหย่อยหรือเพลงพาดผ้า

3.การละเล่นของหลวง ซึ่งมีมาแต่กรุงศรีอยุธยาจนถึงกรุงรัตนโกสินทร์ หมายถึงการละเล่นที่แสดงในพระราชพิธีต่างๆ ไม่เพียงแสดงหน้าที่หนึ่งในเขตพระราชฐาน ข้างนอกก็แสดงได้ การละเล่นไทยแตกต่างกันไปตามสภาพท้องถิ่น บางอย่างไม่สามารถจะชี้ขาดลงไปได้ว่าเป็นการละเล่นของเด็กหรือของผู้ใหญ่ อย่างไรก็ตาม วิธีการเล่นส่วนใหญ่มีคุณค่าในทางเสริมสร้างพลานามัย ประเทืองปัญญา ช่วยให้อารมณ์แจ่มใส ผีอกจิตใจใฝ่ดี มีความสามัคคี และสร้างคนดี

4.1.3.2 การละเล่นของคนผู้ไท

การละเล่นพื้นบ้านของคนผู้ไทบ้านนาโก จะกล่าวถึงเฉพาะการละเล่นที่เกี่ยวข้องกับเด็กเยาวชนโดยตรงทั้งนี้ งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งการศึกษาเพื่อนำไปสู่การฟื้นฟูเพื่อสร้างความสามัคคีของเยาวชน ดังนั้น จึงรวบรวมการละเล่นที่เป็นของเยาวชน สำหรับของผู้ใหญ่นั้นก็มี การละเล่นเช่นกัน เช่น การลงช่วง การผญา ฟ้อนผู้ไท เป็นต้น สำหรับการละเล่นพื้นบ้านที่

รวบรวมนี สามารถรวบรวมได้ทั้งสิ้น 38 การละเล่น แต่ในความเป็นจริงยังมีการละเล่นอีกมากที่เด็กๆ ได้คิดค้นเล่นกัน แต่มีการเล่น 38 อย่างนี้ที่เป็นสากลและมักเล่นกันในกลุ่มเด็กผู้ไทด้วยกันเอง ดังนั้นจะได้นำเสนอรายละเอียดของการละเล่นแต่ละชนิด ทั้งประเภทการเล่น อุปกรณ์ที่ใช้ และวิธีการเล่น ซึ่งบางอย่างคล้ายคลึงกับของเด็กภาคอื่นๆ และบางอย่างเป็นผลจากการนำมาเล่นและดัดแปลงวิธีการเล่น ดังต่อไปนี้

1. การละเล่นพื้นบ้าน มะตอไก่



ผู้เล่นมะตอไก่

- เป็นหมู่ / เป็นฝ่ายๆ ละ 4 – 5 คนขึ้นไป
- แบ่งเป็น 2 ฝ่ายๆ ละเท่าๆ กัน

เพศ เล่นได้ทั้งหญิงและชาย ส่วนใหญ่เป็นผู้ชาย

สถานที่เล่นตอไก่

- ลานในชุมชน
- ตามข้างบ้าน หรือตามถนนที่เป็นดินทราย หรือบริเวณลานบ้าน

ฤดูกาลที่เล่นตอไก่

- ฤดูแล้งหรือฤดูหนาวส่วนมากจะเล่นในฤดูหนาว
- ไม่นิยมเล่นหน้าฝนเพราะพื้นดินแฉะ
- ส่วนใหญ่จะเล่นตอนหัวค่ำถึงตอนกลางคืนจนถึงดึกในคืนเดือนหงาย

อุปกรณ์ในการเล่นตอไก่

- ผ้าห่มผืนบางหรือผ้าผืนใหญ่ที่สามารถใช้คลุมตัวคนได้มิดชิด

วิธีการเล่นตอไก่

- เมื่อหาสถานที่ ที่จะเล่นได้แล้วก็ทำการแบ่ง “ไท” (แบ่งฝ่ายการเล่น) แล้วแยกแต่ละไทออกจากกันให้ห่างกันพอสมควร เสร็จแล้วแต่ละไทก็หาตัวแทนไทของตัวเองเพื่อ

เป็นไก่ต่อ เมื่อได้แล้วก็เอาผ้าลายสองหรือผ้าฝ้ายใหญ่ มาคลุมตัวไก่ต่อของไทเจ้าของ คลุมให้มีคิวดึงให้อีกฝ่ายไม่สามารถทายได้ แล้วให้ทดลองขันโดยขันให้เสียงแปลก ที่สุดเพื่อไม่ให้ไทตรงกันข้ามจำได้ เมื่อทั้งสองไทได้ไก่ต่อของตัวเองแล้ว ก็ให้ ตัวแทนแต่ละไท นำไก่ต่อของไทเจ้าของ ออกมาพบกันโดยให้ไทของตนเองไปหลบ ไม่ให้ไทตรงข้ามรู้ว่าเหลือใครบ้างและใครคือไก่ต่อ เมื่อนำไก่ต่อมาพบกันแล้ว ตัวแทนแต่ละไทจะให้ไก่ต่อของเจ้าของขันและให้ไทตรงข้ามทายว่าเป็นใคร ถ้าทาย ถูกก็จะได้ไก่ต่อตัวนั้นไปเป็นไทเจ้าของ เล่นไปเรื่อยๆจนกว่าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งหมดผู้ เล่น ฝ่ายที่เหลือคนมากกว่าก็จะเป็นฝ่ายชนะ

กติกาการเล่นต่อไก่

- ห้ามเปิดผ้าที่คลุมไก่ออก
- ห้ามไปแอบดูไทตรงข้าม
- ในระหว่างที่เล่น ฝ่ายที่ทายสามารถให้ไก่ขันให้ฟังเรื่อยๆได้ แต่จะให้ทายชื่อได้ครั้ง เดียว

ประโยชน์ของการเล่นมะต่อไก่

- มีความสามัคคีในทีม การทำงานเป็นทีม
- เป็นการเล่นเพื่อให้อารมณ์สนุกสนาน
- มีความสุขและได้ออกกำลังกายเด็กสมัยก่อนจะไม่ไปเล่นไกลตาของผู้ใหญ่ จะเล่น เป็นกลุ่ม

2. การละเล่นพื้นบ้าน ขี่ม้าชนกัน



ผู้เล่น

เล่น 4 คนขึ้นไป โดยการจับคู่คู่ใครคู่มัน

สถานที่เล่น

สนามหญ้าลานกว้างๆ เพราะจะได้โล่งกัน

ฤดูกาลเล่น เล่นได้ทุกฤดูกาล

อุปกรณ์การเล่น ไม่มี

วิธีการเล่น

- การเล่นเกมมีมาชนกันผู้เล่นจะจับคู่กันเล่นโดยในแต่ละคู่จะเป็นทีมเดียวกัน
- เมื่อได้คู่แล้วก็จะให้คนหนึ่งเป็นม้าและคนหนึ่งเป็นคนขี่หลัง
- แล้ววิ่งไหลไปชนกันถ้าคู่ไหนคนขี่หลังม้าตกจากหลังม้าก็จะแพ้
- ชนกันไปเรื่อยๆจนเหลือคู่สุดท้ายคือผู้ชนะ

กติกาการเล่น

- คู่ไหนขี่หลังตกจากหลังม้าคู่ นั้นแพ้ ต้องออกจากการแข่งขัน

ประโยชน์ของการเล่น

- สนุกสนาน
- ทำให้ร่างกายแข็งแรง

3. การละเล่นพื้นบ้าน เล่นหัวกะโหลก



ผู้เล่น

เล่น 2 คนขึ้นไป

สถานที่เล่น

สามารถเล่นในสถานที่ใดก็ได้

ฤดูกาลเล่น

สามารถเล่นในฤดูกาลใดก็ได้

อุปกรณ์การเล่น

- ใช้ไม้ขีดเส้นเป็นวงกลม และเป็นขั้นตอน
- ให้วางก้อนหินไว้ชั้นหนึ่ง และขั้นต่อไป

วิธีการเล่น

- ขีดเส้นทำเป็นตารางและเป็นรูปโค้งเรียกหัวกะโหลก
- เป่าจิ้งจубเพื่อหาคนที่เล่นก่อน
- จากนั้นฝ่ายที่เล่นวางก้อนหินหรือไม้แล้วแต่หาได้มาวางบนตารางแต่ละตารางเริ่มจากตารางแรก และกระโดดขาเดียวจาก ตารางที่หนึ่ง เรียก ตาหนึ่ง ไปจนสุดหัวกะโหลก และวกกลับมาหยิบเอาก้อนหินพร้อมกับกระโดดข้ามตารางที่มีก้อนหินวาง และกระโดดไปที่จุดเริ่มต้น
- จากนั้นโยนก้อนหินให้ตกในตารางที่สอง และกระโดดขาเดียวจากตารางที่หนึ่ง ข้ามตารางที่สองที่มีก้อนหินวาง กระโดดข้ามและกระโดดไปตามตาต่างๆ จนถึงหัวกะโหลกแล้ววกกลับ หยิบก้อนหินพร้อมกระโดดข้าม ทำอย่างนี้เรื่อยๆจนถึงหัวกะโหลกและหมดตาที่จะเล่นแล้ว
- จากนั้นกระโดดไปตามตาจนถึงหัวกะโหลกพร้อมกับไปยืนที่ปลายสุดของหัวกะโหลกแล้วโยนก้อนหินข้ามหัวตนเอง โดยหันหลังให้กับหัวกะโหลก ตกที่ตาไหนก็จะถือเป็นทีของตนเอง ต้องทำเครื่องหมายไว้ ซึ่งมักจะเรียกว่า “บ้าน” บ้านนี้เจ้าของบ้านสามารถแหวะปากได้ถ้าเหนื่อยหรือกระโดดไม่ไหว ใครมีมากก็จะเป็นผลดีต่อคนนั้น

กติกาการเล่น

- ในระหว่างที่เล่นถ้ามีการล้มหรือขาอีกข้างเหยียบดินถือว่าแพ้ต้องเปลี่ยนข้างเล่น
- ถ้าใครได้บ้านแล้วห้ามให้อีกฝ่ายเหยียบ ฝ่ายนั้นต้องกระโดดข้าม

ประโยชน์ของการเล่น

- รักษาวัฒนธรรมของไทย
- สามารถนำไปถ่ายทอดได้
- คลายเครียด

4. การเล่นเกมพื้นบ้าน ประกอบภาพ

ผู้เล่น

- เด็กเล็ก ช่วงอายุประมาณ 7 ปี
- เล่นคนเดียว / เล่นเป็นคู่กันได้

สถานที่เล่น

- ที่บ้าน
- ที่โรงเรียน

ฤดูกาลเล่น

- หลังเลิกเรียน
- เล่นได้ทุกฤดูกาล

อุปกรณ์การเล่น

- ภาพการ์ตูนขนาด 3 – 4 นิ้ว
- ส่วนใหญ่จะเป็นภาพการ์ตูนต่างๆตามที่วิ
- ซื่อมาเป็นแพ็คหรือเป็นมัดๆละ 1 – 2 บาท

วิธีการเล่น

- วางภาพบนฝ่ามือ เอาด้านใดขึ้นก็ได้
- ตีประกบกับภาพของเพื่อนแล้วปล่อยภาพตกพื้น
- ถ้าภาพของใครประกบหน้าของภาพของเพื่อนก็จะได้ภาพนั้นไป

5. การเล่นพื้นบ้าน จ้ำจ๊ะเชือเปาะ/จ้ำหมู่มี



ผู้เล่น

- เด็กเล็ก
- เด็กทั้งชายและหญิง วัยก่อนเข้าเรียน หรือวัยเรียนไม่น้อยกว่า 5 คน

สถานที่เล่น

- บริเวณที่สามารถนั่งล้อมวงคว่ำมือลงบนพื้นได้ เล่นได้ทุกสถานที่

ฤดูกาลเล่น

- เล่นได้ทุกฤดูกาล

อุปกรณ์การเล่น ใช้มือสำหรับเล่น

วิธีการเล่น

- หาผู้เล่นคนหนึ่งส่วนใหญ่ ใช้ผู้เล่นที่มีอายุมากที่สุดในกลุ่ม ผู้เล่นที่สามารถจับทรงจ้ำจี้ได้ มาทำหน้าที่เป็นคนจ้ำ
- คนจ้ำนั้นจะคว่ำหรือวางมือของตนลงบนพื้นเฉาะมือซ้าย
- ส่วนผู้ที่ร่วมเล่นคนอื่นๆ ให้นั่งล้อมวงกัน โดยให้แต่ละคนวางมือทั้งสองข้างคว่ำลงบนพื้นข้างหน้าของตน
- คนจ้ำจะร้องบกร้องประกอบจ้ำจี้ ซึ่งมีหลายบทแล้วแต่ละเล่นบทไหน (ตามบทร้องประกอบการเล่น)
- ขณะร้องเนื้อร้องแต่ละพยางค์ในบท ผู้จ้ำจะใช้นิ้วมือขวาจ้ำลงบนหลังมือของผู้เล่นแต่ละคน จ้ำเวียนซ้ายรอบวงเวียนไปจนถึงคนจ้ำสุดท้ายของบทร้อง
- หากไปจบลงที่มือใดเจ้าของมือที่เพลงหยุดจบลงชักมือนั้นออก

- คนจ้ำร้องบทจ้ำอีก และเริ่มต้นจากมือถัดจากมือที่ชักออกบทที่ร้องจะเป็นบทเดิมหรือบทใหม่สุดแต่ผู้จ้ำจะเลือก
- ผู้จ้ำร้องบทจ้ำไปเรื่อยๆจนรอบหนึ่งยังอีกรอบหนึ่ง หรือจนในที่สุดเหลือมือวางอยู่เพียงมือเดียว ผู้เล่นเจ้าของมือนั้นต้อง(ตาย)
- บทร้องประกอบการเล่นจ้ำจ๊ะเขือเปาะ
 จ้ำจ๊ะเขือเปาะ กะเทาะหน้าแว่น พายเรือออกแอ่น กระทั่งต้นกุ่ม
 เห็นสาวหนุ่มๆ
 อานน้ำท่าไหน อานน้ำท่าวัด เอาแป้งไหนผัด เอากระจากไหน
 ส่อง
 เยี่ยมเยี่ยมมองมอง นกขุนทองร้องสูง
- และอีกบทร้องบทหนึ่งซึ่งเป็นบทร้องในท้องถิ่นแต่วิธีการเล่นเหมือนกันกับการเล่นจ้ำจ๊ะเขือเปาะ ผิดกันที่เนื้อร้อง คือ
 จ้ำหมู่มี หมูหมกหมู่ม่น หักคอคนใส่หน้านกกด น้านกกดหน้าลิงต
 หน้าลาย หน้าผีพายกิดตาก้อม ย่อมเยะ มะเฟืองมะไฟ ไทเวียงจันทน์ถื่อแหวนเบื่อง
 ซ้าย ย้ายออก ตอกแซว แอวกิด สะลิดทิม.....

กติกาการเล่น

- หากบทร้องจ้ำไปจบลงที่มือใดเจ้าของมือที่เพลงหยุดจบลงจะชักมือนั้นออก
- ใครที่เหลือมือเป็นคนสุดท้ายจะเป็นผู้ชนะ

ประโยชน์ของการเล่น

- ทำให้สนุกสนาน เกิดความเพลิดเพลิน
- ทำให้มีไหวพริบ หายเครียด สุขภาพจิตดี
- เป็นคาถาเป่าเด็กร้องไห้เก่งในสมัยก่อน
- ใช้ประโยชน์ในบุญประเพณีทำให้สิ่งไม่ดีออกจากร่างกาย

6. การเล่นเกมพื้นบ้าน มะเดาะ

ผู้เล่น

- แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองทีมเท่าๆกัน ประมาณทีมละ 3- 5 คน
- เป็นการเล่นเกมเฉพาะเพศ(ส่วนใหญ่เพศชาย)

สถานที่เล่น

- เล่นตามถนน ลานกว้างๆ

ฤดูกาลเล่น

- เล่นได้ทุกฤดูกาล

อุปกรณ์การเล่น

- ไม้ไผ่สองท่อน
- ท่อนหนึ่งยาวประมาณ 80 ซม. อีกท่อนหนึ่งยาวประมาณ 25 ซม.

วิธีการเล่น

- เมื่อแบ่งทีมได้แล้ว แต่ละทีมจะเลือกตัวแทนออกมาทีมละ 1 คนเพื่อแข่งขันกับคู่ที่แข่ง
- การเลือกว่าใครจะได้เล่นก่อนอยู่ที่การตกลงกันเองทั้งสองทีม
- การเล่นเกมเริ่มจากตัวแทนทีมที่เล่นก่อนมายืนในจุดที่กำหนดใช้มือข้างใดข้างหนึ่งจับท่อนไม้ไผ่ท่อนยาวและอีกข้างหนึ่งจับท่อนสั้น
- โยนไม้ไผ่ท่อนสั้นขึ้นฟ้าแล้วใช้ท่อนยาวฟาดให้ท่อนสั้นกระเด็นไปให้ไกลที่สุดเท่าที่จะทำได้
- ถ้าทีมใดฟาดไกลจะชนะ ผู้ชนะจะได้ชี้หลังทีมที่แพ้จากจุดที่ไม้ท่อนสั้นตกลงแล้วกลับมาที่จุดเริ่มต้น

กติกาการเล่น

- ทีมใดฟาดได้ไกลจะชนะ
- ถ้าตีออกนอกเส้นที่เป็นขอบเขตของการเล่น จะต้องเสียคะแนนให้อีกฝ่ายเล่น

7. การเล่นเกมพื้นบ้าน หมากฮอส



ผู้เล่น

เล่น 2 คนอยู่ฝ่ายละคน

สถานที่เล่น

- โรงเรียน
- โต๊ะม้าหินอ่อนที่มีตาหมากฮอส

ฤดูกาลเล่น

เล่นได้ทุกฤดูกาล

อุปกรณ์การเล่น

- ก้อนหิน หรือฟ้าน้ำอัดลม ฝ่ายละ 8 อัน
- กระดานตาหมากฮอส เช่นผ้าหรือโต๊ะ

วิธีการเล่น

- ตั้งหมากฮอสตามตาทั้งสองฝ่าย ฝ่ายละ 8 อัน
- ให้ฝ่ายใดเดินหมากฮอสก่อน ทแยงตามตา เปลี่ยนกันเดินทีละตา
- อีกฝ่ายจะเสียหมากฮอสอีกฝ่ายก็ต่อเมื่อ ฝ่ายนั้นเดินมาตรงเส้นทแยง อีกฝ่ายก็สามารถข้ามกินได้ และสามารถกินได้ตั้งแต่ หนึ่ง สอง สาม ต่อได้ ขึ้นอยู่กับการวางแผนและไหวพริบของแต่ละฝ่ายที่จะวางแผนเกมอย่างไรให้ชนะคู่ตรงข้าม
- เล่นสลับกันเรื่อยๆจนอีกฝ่ายหมดหมากเล่นแล้วฝ่ายที่เหลือก็จะชนะ

กติกาการเล่น

- การเล่นเกมแต่ละครั้งผู้เล่นทั้งสองฝ่ายสามารถตั้งกฎกติการ่วมกันได้ เช่น ห้ามเล่นต่อเนื่อง เป็นต้น
- หมากที่สามารถกินได้คือหมากที่เดินทแยงมุม ไม่สามารถกินหมากตรงได้

8. การละเล่นพื้นบ้าน ตะลือกต็อกแตก



ผู้เล่น

- เด็กทั้งชายและหญิง

สถานที่เล่น

บริเวณที่เป็นสนาม หรือที่โล่ง

ฤดูกาลเล่น

เล่นได้ทุกฤดูกาล

อุปกรณ์การเล่น

ไม่มี

วิธีการเล่น

- แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย
- ฝ่ายหนึ่งซึ่งเป็นใครก็ได้จำนวน 1 คนให้เล่นเป็นผี (ส่วนใหญ่อาจจะมีการโอ..น้อย ออก) ที่เหลือให้เล่นเป็นชาวบ้าน แล้วผีก็เดินมาหาชาวบ้านต่อแถวเป็นแนวยาว (คล้ายเล่นงูกินหาง)
- จากนั้นผู้ที่เล่นไปผีและหัวหน้าชาวบ้าน (หมายถึงคนที่อยู่หัวแถว) จะเริ่มถามไล่กัน ฝ่ายชาวบ้านสามารถช่วยกันถามได้ ตามบทดังนี้

ชาวบ้าน : ตะลือกต็อกแตกมาทำไม

ผี: มาซื้อดอกไม้

ชาวบ้าน : ดอกอะไร

ผี: ดอกจำปี

ชาวบ้าน : ยังไม่มี

ผี: ดอกจำปา

ชาวบ้าน : ยังไม่มา

ผี: ดอกกุหลาบ

ชาวบ้าน : ยังไม่ทราบ

ผี: ดอกมะลิ

ชาวบ้าน : ยังไม่ผลิ

ผี: ดอกเจ้าชู

ชาวบ้าน : เรื่องไม่รู้

ผี: ไปดูหนังใหม่

ชาวบ้าน: เรื่องอะไร

ผี: เรื่องผีดิบ

ชาวบ้าน: ไม่มีสตางค์

ผี: จะออกให้

ชาวบ้าน: ไม่มีเสื้อผ้าจะใส่

ผี: จะหามาให้

ชาวบ้าน: ไปไม่ได้

- แล้วผู้เฒ่าทั้งหมดก็เดินทางกันไปประมาณ 1 รอบ แล้วผู้เฒ่าคนหนึ่งก็ทำเป็นเสียงหมาหอนขึ้น
- แล้วมีการพูดโต้ตอบกันระหว่างผีกับชาวบ้าน ดังนี้

ชาวบ้าน : หมาหอนทำไมถึงหอน

ผี: มันเห็นผี

ชาวบ้าน : ผมเธอทำไมถึงยาว

ผี: ฉันปล่อยมันไว้

ชาวบ้าน : เล็บเธอทำไมถึงยาว

ผี: ฉันปล่อยไว้

ชาวบ้าน : หน้าเธอทำไมถึงขาว

ผี: ฉันผัดหน้า

ชาวบ้าน : ตาเธอทำไมถึงโป้

ผี: ฉันเป็นผี

- ฝ่ายที่เป็นชาวบ้านจะต้องวิ่งหนีให้ทันเมื่อคำถามจบลง ฝ่ายผีก็จะวิ่งไล่จับถ้าจับใครได้คนนั้นก็จะมาเป็นผีแทน

กติกาการเล่น ไม่มี

ประโยชน์ของการเล่น

- ฝึกการสนทนาโต้ตอบและฝึกความจำ
- ทำให้เป็นคนแคล่วคล่องว่องไว รู้จักทางหนีทีไล่
- ส่งเสริมพัฒนาทางสังคม อารมณ์และสติปัญญาและพันธภาพระหว่างเพื่อน

9. การละเล่นพื้นบ้าน ขาโลกเอก



ผู้เล่น

ชาย / หญิง

สถานที่เล่น

บริเวณที่โล่ง

ฤดูกาลเล่น

เล่นได้ทุกฤดูกาล

อุปกรณ์การเล่น

- ใช้ไม้ไผ่หรือ ไม้ขนาดขนาดพดเหมาะคนละ 2 ท่อนแข็งแรง ยาวพอประมาณ ความสูงขึ้นอยู่กับความชำนาญของผู้เล่น
- เอากิ่งออกเหลือเพียงท่อนละกิ่งที่เหลือต้องสูงระดับเดียวกัน แล้วเจาะรูระดับเดียวกัน หากิ่งไผ่อันเล็ก มาสอดเข้ารูที่ทำเป็นเดือยสำหรับรองเหยียบ เรียกว่าขาโลกเอก

วิธีการเล่น

เมื่อได้อุปกรณ์เรียบร้อยแล้ว ผู้เล่นจะต้องขึ้นไปยืนทรงตัวและเดินที่ขาโลกเอกให้ได้ ฝึกเดินจนชำนาญ เมื่อเล่นจนชำนาญแล้วจะมีการแบ่งฝ่ายแข่งเดินเร็วกันเพื่อให้ถึงเส้นชัย ฝ่ายไหนเดินได้เร็วกว่าฝ่ายนั้นชนะ

กติกาการเล่น

ไม่ให้ตกจากขาโลกเอก ถ้าใครตกจากขาโลกเอกถือว่าแพ้

ประโยชน์ของการเล่น

ฝึกให้ชำนาญในการใช้อุปกรณ์ ให้คล่องขึ้น

ฝึกการทรงตัวทำยืน และทำให้แขนขาแข็งแรงขึ้น

10. การละเล่นพื้นบ้าน มะอีเก็บ



ผู้เล่น

- เล่นกันเป็นกลุ่มชาย / หญิง

สถานที่เล่น

- บ้าน, โรงเรียน

ฤดูกาลเล่น

- ทุกฤดูกาล

อุปกรณ์การเล่น

- ใ้ก้อนหิน, ลูกแก้ว, เปลือกหอย
- ใช้อุปกรณ์อย่างอื่น เช่น มะบ้าบน ที่เก็บมากป้า

วิธีการเล่น

- นั่งรวมกันเป็นกลุ่มหรือเป็นวงกลม
- ก่อนที่จะเล่นต้องคัดเลือกเพื่อที่จะหาผู้ที่จะเล่นก่อน โดยวิธี โยน น้อย ออก ว่าใครจะได้เล่นก่อน
- เมื่อคัดเลือกผู้เล่นก่อนได้แล้ว จะมีการตกลงกันว่าจะเล่นแบบรวมหรือเล่นแบบกระจาย (การเล่นมี 2 แบบ)
- เริ่มเล่นโดยการโยนก้อนหินขึ้น แล้วเก็บเอาก้อนหินที่วางไว้ถ้ารับก้อนหินที่โยนขึ้นไปไม่ได้ หรือเก็บก้อนหินที่วางไว้ไม่ได้ ให้เปลี่ยนผู้เล่นคนที่
- ขั้นตอนการเล่น เก็บทีละลูก เก็บทีละสอง เก็บทีละสาม เพิ่มขึ้นจนกระทั่งเล่น 10 ลูก หรือ 5 ลูกสุดท้ายนำทั้งหมดมาโยนและให้ก้อนหินค้างที่หลังมือให้มากที่สุดจากนั้นโยนขึ้นแล้วจับลูกกลางอากาศให้ได้หมดถ้าไม่ได้ต้องเปลี่ยนผู้เล่น
- ถ้าเก็บได้หมดและเล่นครบทุกขั้นตอนถือว่าคนนั้นชนะ

กติกาการเล่น

ถ้าใครเก็บก้อนหินไม่ได้ หรือรับก้อนหินที่โยนขึ้นไปไม่ได้ นั่นก็จะเปลี่ยนคนเล่น
ผู้เล่นคนไหนเก็บก้อนหินหมดก่อนถือว่าชนะ

11. การเล่นเกมพื้นบ้าน มะข่าง



ผู้เล่น

สามารถเล่นได้ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปเป็นคู่ๆ

สถานที่เล่น

- เล่นตามลานดินหรือพื้นที่เรียบ
- เล่นตามทางหรือถนน

ฤดูกาลเล่น

- เล่นได้ทุกฤดูกาล นิยมเล่นมากในฤดูหนาว ตามลานข้าว

อุปกรณ์การเล่น

- ใช้ไม้เนื้อแข็งที่หนักและเหนียว
- เชือกสำหรับดึงมะข่าง เช่นปอจี้ให้ เชือกฝ้ายปั่นติดกับจี๊ดูด
- ไม้ที่นำมาทำมะข่างส่วนใหญ่เป็นไม้ หินามแท่ง รองลงมาคือไม้แดง ไม้มัดแอ่ เพราะทนต่อการถูกสับ (กระแทก) ของมะข่างของฝ่ายตรงข้าม

วิธีการเล่น

- แบ่งผู้เล่นเป็นสองฝ่าย ผันกันเล่น โดยการใช้เชือกพันรอบตรงหัวลูกข่าง พอประมาณ จากนั้นดึงเชือกให้หลุดออกจากลูกข่าง ลูกข่างเมื่อตกสู่พื้นจะหมุนไปเรื่อยๆ
- ลูกข่างของฝ่ายไหนหยุดก่อนจะเป็นฝ่ายแพ้

กติกาการเล่น

- ใครหยุดหมุนทีหลังคนนั้นเป็นผู้ชนะ
- ผู้ชนะจะได้สับมะขางของฝ่ายที่แพ้
- การสับทำได้โดยให้ผู้ทีแพ้หมุนมะขางของตัวเอง ส่วนผู้ที่ชนะก็จะใช้เชือกพันมะขางของตัวเองแล้วสับลงไปยังมะขางของผู้ที่แพ้พร้อมกับดึงเชือกให้มะขางของตัวเองหมุน

12. การละเล่นพื้นบ้าน ผีดึงออก



ผู้เล่น

เล่นกันเป็นกลุ่มตั้งแต่ 5 คนขึ้นไป ทั้งชาย / หญิง

สถานที่เล่น

โรงเรียน

ฤดูกาลเล่น

ทุกฤดูกาล

อุปกรณ์การเล่น

ผ้าหนึ่งผืน

วิธีการเล่น

- ใช้เท้าขีดเส้นเป็นวงกลม
- ให้ผู้เล่นทั้งหมด โอ น้อย ออก กันว่าใครจะได้ออกไปอยู่นอกวงกลม 1 คน เพื่อเป็นผี
- ให้ผู้ที่เป็ผีวิ่งรอบวงกลมเพื่อต้งคนที่อยู่ในวงกลมออกมานอกวง
- ผู้ที่อยู่ในวงกลมต้องช่วยกันไม่ให้เพื่อนถูกต้งออกนอกวงกลม
- ถ้าใครถูกต้งออกต้งไปเป็นผีช่วยกันต้งเพื่อนในวงกลม
- เมื่อเพื่อนถูกต้งออกนอกวงกลมหมดแล้วจึงเริ่มเกมส์ใหม่ โดยผู้ที่ถูกต้งออกคนแรก จะต้งมาเป็นผีแทน

กติกาการเล่น

ห้ามเหยียบเส้นวงกลม

13. การละเล่นพื้นบ้าน วิ่งกระสอบ



ผู้เล่น

มีจำนวน 2 คนขึ้นไป ชาย / หญิง

สถานที่เล่น

ที่กว้างเพราะวิ่งได้สบายๆ

ฤดูกาลเล่น

ฤดูร้อน

อุปกรณ์การเล่น

กระสอบ

วิธีการเล่น

- นำกระสอบมา(ที่ยังไม่ใช้)
- ก่อนที่จะเล่นผู้เล่นทุกคนต้องเข้าไปยืนในกระสอบทุกคน(คนละใบ)
- ใครวิ่งถึงเส้นชัยก่อนผู้นั้นเป็นผู้ชนะ

กติกาการเล่น

- ใครถึงเส้นชัยก่อนจะชนะ

ประโยชน์ของการเล่น

- ให้ความสนุกสนาน
- ผ่อนคลายความเครียด

14. การละเล่นพื้นบ้าน งูกินหาง



ผู้เล่น

- เล่นกัน 7-8 คน
- เล่นได้ทั้ง ชาย / หญิง

สถานที่เล่น

- โรงเรียน
- บ้าน
- วัด

ฤดูกาลเล่น

- ทุกฤดูกาล

อุปกรณ์การเล่น

วิธีการเล่น

- จะมีผู้เล่นหนึ่งคนเป็นพ่องู
- ส่วนแม่งูจะยืนอยู่หัวแถว และลูกงูยืนต่อแถวแม่งู
- ในการเล่นเกมกินหางนั้นจะมีเพลงประกอบด้วยในระหว่างที่ร้องเพลงประกอบไปด้วย
- ในการร้องเพลงประกอบนั้นจะร้องว่า

พ่องู : แม่งูเอ๋ยกินน้ำบ่อไหน

แม่งู : กินน้ำบ่อโสกโยกไปโยกมา

พ่อรู้ก็ทำท่าอย่างจะจับลูกที่กอดหลบอยู่หลังของแม่ ถ้าพ่อตะแคงหรือจับลูกได้งูจะต้องออกมาเป็นพวกของพ่อ ทำแบบนี้ไปเรื่อยๆ

กติกาการเล่น

- ถ้าแม่งูหมดลูกถือว่าจบเกมส์

ประโยชน์ของการเล่น

- ทำให้สนุกสนาน
- ทำให้เพลิดเพลิน
- เสริมสมรรถภาพทางร่างกาย

15. การเล่นเกม



เพศ ชายและหญิง

ช่วงเวลาที่เล่น จะเล่นเวลาพักเที่ยงและเลิกเรียน

สถานที่เล่น ในพื้นที่เรียบ

ผู้เล่น เล่น 2 คนขึ้นไปหรือเป็นทีม

อุปกรณ์การเล่น ลูกแก้ว

วิธีการเล่น

- ทำหลุมให้พอดีกับลูกแก้ว
- เริ่มเล่นผู้แข่งจะต้องโยนลูกแก้วให้ไกลเส้นถ้าใครไกลเส้นมากที่สุดคนนั้นจะเป็นผู้เริ่มเล่นก่อน ซึ่งห้ามให้เส้นที่ขีดไว้ถ้าใครล้ำเส้นจะใกล้หรือไกลก็จะเป็นผู้เล่นหลังเพื่อน
- ผู้เล่นก่อนจะเริ่มเล่นโดยดีดลูกแก้วของตนเองให้ไกลหลุมที่ทำไว้ให้มากที่สุดใครดีดได้ใกล้หลุมจะเป็นผู้มีสิทธิที่จะดีดลูกแก้วไปกระทบกับลูกแก้วของเพื่อน ถ้าลูกแก้วกระทบถือว่าได้กินและสามารถดีดไปกระทบลูกแก้วอื่นๆ ได้จนกว่าจะหมด

- แต่ถ้าคิดลูกแก้วไม่กระทบ เปลี่ยนคนเล่นใหม่
- กติกาการเล่น ไม่มี
- ประโยชน์ของการเล่น
- เพื่อฝึกจิตใจที่นิ่ง ร่าเริงแจ่มใส

16. การละเล่น แมงมุม



ประเภทการเล่น สำหรับเด็กเล็ก

ผู้เล่น เด็กชายและหญิง จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน

สถานที่เล่น เล่นได้ทุกสถานที่

อุปกรณ์การเล่น ไม่มี

วิธีการเล่น

- ให้ผู้เล่นทุกคนจับกลุ่มนั่งใกล้ๆ กัน ขอมือทั้งสองข้างซ้อนกัน จากนั้นใช้นิ้วโป้งและนิ้วชี้ ขยี้มหลังมือของเพื่อน ขยี้ต่อกันไปเรื่อยๆ ให้เป็นสายใยคล้ายแมงมุม
- จากนั้นก็ร้องเพลงประกอบ พร้อมกับขยี้มพวงใยแมงมุมไปมาหรือ ขึ้นลง
- พอเพลงจบถึงคำว่า “กัน” ให้ปล่อยมือที่ขยี้มกันอยู่ออกใครที่ยังไม่ขยี้มมือเพื่อน ได้ถือว่าชนะ ก็จะเริ่มมีการลงโทษ จากนั้นก็เริ่มเล่นใหม่

บทเพลงประกอบการเล่น “แมงมุมเอ๋ยขยี้มหลังคา แมวกินปลาหมากัดกะพังกัน”

กติกา ไม่มี

ประโยชน์ที่ได้รับ

- ฝึกการร้องเพลงซึ่งมีคำสัมผัสคล้องจองกัน
- ฝึกให้มีความพร้อมเพียงกันในการทำกิจกรรมต่างๆ และปฏิบัติตามกติกา
- ฝึกการใช้ฝ่ามือและนิ้วมือให้ประสานกันพร้อมฝึกความอดทน

17. การละเล่น “กิ้งก่องแก้ว” หรือ กระโดดยาง



ผู้เล่น

เล่นได้ทั้งตั้งแต่ 3 คนขึ้นไป ส่วนมากเป็นผู้หญิงอายุ 7- 15 ปี

สถานที่เล่น

ลานกว้างเช่น สนามหญ้า สนามหน้าบ้าน

ช่วงฤดูกาลเล่น

เล่นได้ตลอดทั้งปี เช้า เที่ยง เย็น

อุปกรณ์การเล่น

ยางรัดของใช้ต่อกันให้เป็นเส้นยางตามขนาดความต้องการ(เด็กๆเรียกว่า เปียกล้ายกับการเปียกผม)

วิธีการเล่น

- แบ่งเป็นทีมจำนวนคนเท่าๆกัน (เป็นทีมสองทีมหรือสามทีมก็ได้)นิยมเล่นสอง
- เริ่มเล่นโดยให้ตัวแทนแต่ละทีม มาเสี่ยงทายว่าทีมไหนจะได้เล่นก่อน วิธีการเสี่ยงอาจจะใช้หลายวิธีเช่น การใช้เหรียญทายหัวก้อย , เปา ปิง โป้ง เป็นต้น ใครชนะทีมนั้นได้เป็นผู้เล่นก่อน ส่วนทีมที่แพ้จะได้ถือเชือกยาง(การเลือกผู้ถือเชือกยางทีมแต่ละทีมจะมีวิธีเลือกให้เหมาะสม เช่นตัวเล็กที่จับอึดที่อยู่ต่ำ และคนตัวสูงก็ให้ถืออึดที่ต้องใช้ความสูง เพื่อให้อีกฝ่ายจะได้กระโดดยางไม่ถนัดหรือตาย)
- เมื่อเสี่ยงทายแล้วว่าใครเล่นก่อน จะเริ่มเล่นโดยแบ่งระดับต่างๆ ที่เรียกว่า “อี” ซึ่งมีอยู่ด้วยกันหลายอีดังนี้
 - อีเหยียบ
 - อีจัดเท้า(ตาตุ่ม)

อิหฺวเช่า

อีกลงขา

อีสะโพก

อีเอว

อีอก

อีคอ

อีป๋า

อีกาง

อีหู

อีหฺว

อีซ้อสอก ยกแขนขึ้น

อีสุด เหยียดแขนขึ้นจนสุดแล้วจับยางให้สูงที่สุด

- ผู้ที่ได้เล่นเท้าไม่สะดุดเส้นยางถือว่าผ่าน และเล่นไปเรื่อยๆ จนกระทั่งอีสุดท้ายถ้าเล่นชนะก็จะได้เล่นต่อ

กติกาการเล่น

ถ้าฝ่ายไหนกระโดดเชือกยางไม่ผ่านถือว่าแพ้ต้องให้เพื่อนมาเล่น ถ้าเพื่อนเล่นไม่ได้ในอีไหนจนหมดทุกคนถือว่าแพ้ต้องเปลี่ยนผู้เล่น

18. เป่ายาง



ผู้เล่น 2 คนสำหรับการเล่นแบบเป่าธรรมดาและ 2 คนขึ้นไปสำหรับการเป่ากอง เป็นผู้หญิงหรือผู้ชายเล่นได้

สถานที่เล่น

บนพื้นที่เป็นไม้กระดานและพื้นคอนกรีต

อุปกรณ์การเล่น

ยางวง

วิธีการเล่น

- การเล่นมี 2 แบบคือเป่ากอง และเป่าธรรมดา การเล่นเป่ากองต้องตกลงก่อนว่าจะเล่นครั้งละกี่เส้น เช่น 3 เส้น ทั้งสองฝ่ายต้องเอายางตนมีวางลงให้เป็นกองฝ่ายละ 3 เส้น เท่ากัน จากนั้น เป่า ปิงปอง ว่าใครจะเล่นก่อน จากนั้นผู้เล่นจะต้องเป่าเส้นยางที่เป็นหลัก (ผู้เล่นจะมีการคัดเลือกเส้นยางไว้แล้วว่าเป่าเส้นไหน ซึ่งจะมีการคัดเลือก หรือที่ผู้เล่นนิยมเรียกว่า อิติ เป็นเส้นที่วางยางเสมอไม่คงอหรือเป็นเส้นที่ผู้เล่นผู้นั้นเป่าคล่องและถนัดที่สุด) เป่าให้เข้าไปอยู่ในกองเป่าสลับฝ่ายกันทีละครั้ง ใครที่เป่าประกบกองได้ก่อนถือว่าฝ่ายนั้นได้ยางไป
- ส่วนการเป่าแบบธรรมดา จะใช้ผู้เล่นเพียง 2 คนเท่านั้นคือผู้เล่นจะนั่งตรงข้ามกัน แล้ววางเส้นยางไว้ตรงหน้าคนละเส้น จากนั้นผลัดกันเป่าเส้นยางของตัวเองคนละครั้ง สลับกันให้เข้าใกล้กันที่สุด ถ้าฝ่ายใดเป่าให้เส้นยางของตัวเองทับของฝ่ายตรงข้ามก่อนจะเป็นฝ่ายชนะจะได้เส้นยางของฝ่ายตรงข้ามไป

19. เล่นยางยิงการ์ตูน



ผู้เล่น

2 คนขึ้นไป ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย

สถานที่เล่น

ลานบ้าน,สนามเด็กเล่น,เล่นได้ทุกที่

อุปกรณ์การเล่น

ยางวง,การ์ตูน

วิธีการเล่น

ฝ่ายหนึ่งเป็นเจ้ามือ ฝ่ายที่เป็นเจ้ามือเอาการ์ดขึ้นตั้งไว้ อีกฝ่ายจะเป็นฝ่ายยิง ถ้ายิงถูกการ์ดขึ้น และล้มจะได้ยาง 1 เส้นจากเจ้ามือ แล้วเริ่มเล่นใหม่ ถ้ายังไม่ถูกการ์ดขึ้น เจ้ามือจะเป็นฝ่ายได้เส้นยางไป

กติกาการเล่น

- ยิงให้ถูกได้เส้นยางไป
- ห้ามล้ำเส้นที่เป็นจุดให้ยิงได้

20. โยงเยง หรือ เล่นยาง

ผู้เล่น

- 2 คนขึ้นไป ช่วงอายุที่เล่น ป.2- ป.4

สถานที่เล่น

- ใต้ถุนบ้าน, ที่ว่าง

ฤดูกาลเล่น

- เล่นได้ตลอดทั้งปี

อุปกรณ์

- เส้นยาง(ได้มาโดยการนำหมากจั่วไปแลกขางนำมาเล่นหรือซื้อที่บ้านเช่าแก่สังข์บ้านชาด)

วิธีการเล่น

ตั้งหลักไว้ให้หลักยืนให้ห่างหลักขึ้นอยู่กับจะตกลงกันอย่างไร แต่ละฝ่ายจะนำยางของตนเองคลุกกับดิน ให้ดินโอบเส้นยาง (คล้ายๆ ชุบแป้ง) แล้วโยนให้คล้องหลัก ใครคล้องได้มากก็จะได้เส้นยางไป สลับกันเล่นจนกระทั่งยางหมด และเริ่มเล่นใหม่

21. การละเล่นพื้นบ้าน มะกิ้งก่อง



ผู้เล่น

เด็กชาย ช่วงเรียนอยู่ชั้น ป.2- ป.4

สถานที่เล่น

ตามบ้าน ทุกสถานที่

ฤดูกาลเล่น

- ดอกจี่วออกดอก(ประมาณเดือนมีนาคม- เมษายน)

อุปกรณ์การเล่น

- บั้งไม้ไผ่ที่มีรูเล็กๆ (ไผ่บ้าน ไผ่ไร่ ไผ่ขางคำ)
- ไม้เสียบ
- ลูกที่ใช้ เช่น ดอกจี่ว ลูกฝรั่งลูกเล็กๆ ลูกหนามจะคองเล็ก หรือหระดาชูปน้ำป็นเป็นก้อนเล็กๆ

วิธีการเล่น

- สมมุติเป็นฝ่ายตำรวจ,ฝ่ายผู้ร้าย แล้วยิงใส่กัน ถันคนไหนยิงก็จะพูดด้วยว่า“ปัง” คล้ายปืน
- ฝ่ายไหนยิงถูกและหมดคนก่อนฝ่ายนั้นแพ้
- มีข้อสังเกตจากผู้เฒ่าผู้แก่ว่า ปี่ไหนเด็กเล่นมะกิ้งก่อง มักจะเกิดสงคราม

22. การละเล่นพื้นบ้าน เอือนน้อยหรือน้องนาง



ผู้เล่น

- เล่น 1 คนขึ้นไป

สถานที่เล่น

- เล่นได้ทุกที่

ฤดูกาลเล่น

- เล่นได้ทุกฤดูกาล

อุปกรณ์การเล่น

- กะลามะพร้าว
- กระจี๋
- ช้อนเก่าหรือสิ่งของที่ใช่แล้ว
- ใบไม้ ต้นไม้ ดอกไม้

วิธีการเล่น

- สมมุติให้ 1 คนเป็นพ่อและอีก 1 คนเป็นแม่
- ใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ จำลองชีวิตจริง เช่น เป็นแม่บ้านทำกับข้าว หรือจำลองเป็นครอบครัว, แม่ค้า, คนขาย, นักธุรกิจ, หมอ, เป็นครู ฯลฯ ขึ้นอยู่ว่าจะตกลงกันว่าจะเล่นอะไร

23. การละเล่นพื้นบ้าน เก้าอี้ดนตรี



ผู้เล่น

ผู้เล่นตั้งแต่ 10 คนขึ้นไป

สถานที่เล่น

เล่นในสถานที่กว้างๆ เพราะเป็นการละเล่นที่ต้องใช้พื้นที่กว้างเพราะต้องแย่งเก้าอี้กัน

ฤดูกาล

เล่นได้ทุกฤดูกาล

อุปกรณ์การเล่น

เก้าอี้จำนวนน้อยกว่าผู้เล่น 1 ตัว

วิธีการเล่น

- ถ้ามีผู้เล่นจำนวน 10 คน จะมีเก้าอี้ 9 ตัว เพราะจะทำให้สนุกสนานในการแย่งเก้าอี้
- จัดเก้าอี้ให้เป็นวงกลมแล้วล้อมรอบด้วยผู้เล่นแล้วเปิดเพลงหรือร้องเพลงพร้อมกับ

ฟ้อนรำ

- ถ้าเพลงหยุดผู้เล่นก็จะแย่งกันนั่งเก้าอี้
- ถ้าผู้เล่นคนใดไม่มีที่นั่งจะถูกคัดออก
- จนกระทั่งเหลือผู้สุดท้าย คนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ

24. การเล่นเกมพื้นบ้าน โพงพาง



ผู้เล่น

- ทั้งชายและหญิง จำนวน ไม่น้อยกว่า 5 คนยิ่งมากยิ่งสนุก

สถานที่เล่น

- เล่นกลางแจ้ง เช่น ใต้ร่มไม้ สนามหญ้า

ฤดูกาลเล่น

- เล่นทุกฤดูกาล

อุปกรณ์การเล่น

- ผ้าสำหรับผูกตา เช่น ผ้าพันคอลูกเสือ – ยุวกาชาด หรือผ้าอะไรก็ได้ที่สามารถผูกรอบศีรษะและปิดตาได้

วิธีการเล่น

- ผู้เล่นทุกคนต้องรู้จักกันดี ให้ผู้เล่นทั้งหมดจับมือกับเป็นวงกลม ผู้เล่นคนหนึ่งเอาผ้าผูกตาไว้ไม่ให้มองเห็นยืนอยู่กลางวง สมมุติว่าเป็น เสือปลา
- จากนั้นผู้จับที่จับมือกันเป็นวงกลมจะเดินหมุนไปทางเดียวกันแล้วร้องเพลงตามบทร้องประกอบ
- เมื่อร้องเพลงจบแล้ว ผู้ที่จับมือกันเป็นวงกลมก็ปล่อยมือให้หลุดจากกันแล้วนั่งลงพร้อมกับร้องถามเสือปลาว่า จับมือเป็นหรือจับตาย เสือปลาตอบว่า จับตาย
- จากนั้นเสือปลาก็เดินไปกล่าวหาผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง ที่นั่งล้อมวงอยู่ เมื่อถูกตัวผู้เล่นคนใดจะต้องทายว่าผู้เล่นคนนั้นชื่ออะไร
- ถ้าทายถูกผู้นั้นต้องตาย และต้องออกมาเป็นเสือปลาแทน หากทายผิดผู้เป็นเสือปลาก็ต้องเป็นเสือปลาตามเดิม บทร้องในการเล่นโพงพาง(มีความแตกต่างกันในแต่ละท้องถิ่น)

โพงพางเอ๋ย

นกระยางเข้าลอบ

เสือตาบอด

เข้าลอบโพงพาง

โพงพางเอ๋ย

ปลาเข้าลอด

ปลาตาบอด

เข้าลอบโพงพาง

กติกา ห้ามผู้ที่เป็นเสือปลาเปิดผ้าที่ปิดตาออก และผู้ที่เล่นล้อมวงเมื่อนั่งลงจะไม่ส่งเสียงตนเองเพื่อให้เสือปลาจับได้

25. ต่อเตย



ผู้เล่น

เล่นตั้งแต่ 2,3,4,5,6 คนขึ้นไป หรือเล่นเป็นทีม แล้วแต่จะจัดมา

เพศ

ทั้งชาย- หญิง

สถานที่เล่น

ที่สนามเด็กเล่น โรงเรียน กลางถนน ใต้ถุนบ้าน ที่กลางแจ้งมีเนื้อที่พอสมควร

ฤดูกาลเล่น

ฤดูหนาวและร้อน ที่ไม่มีฝนตก

อุปกรณ์การเล่น

ไม่มี

วิธีการเล่น

- แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่าย โดยการจับคู่ปาว ปิง ไป่
- จิดเส้นบนพื้นดินด้วยไม้หรือเท้าก็ได้ โดยแบ่งเป็นช่อง แปรช่อง ตามยาวและตาม

ขวางให้พอเหมาะกับผู้เล่น

- หัวทีมตกลงกันว่า ใครจะเป็นฝ่ายวิ่งก่อน หรือทีมไหนจะเป็นฝ่ายขวาง(กัน) โดยการปาว ปิง ไป่

- ฝ่ายที่กันเข้าประจำที่ ที่เส้นตัวเองรับผิดชอบตามเส้นทั้งหมด คนที่เป็นหัวหน้าอยู่แถวที่ 1 และคนที่ 2,3,4 จนครบสมาชิกในทีม

- ฝ่ายที่จะวิ่งจะยืนรอที่หัวแถว(แถวที่ 1)
- แต่ละมือฝ่ายตรงข้าม (ทีมกัน) ให้เริ่มวิ่งผ่านเส้นไปเรื่อยๆจนถึงเส้นสุดท้ายแล้ววิ่งกลับ
- ถ้าคนหนึ่งคนใดวิ่งไปจนถึงจุดเริ่มต้น โดยไม่ถูกฝ่ายตรงข้ามแตะและขณะวิ่งๆ ไม่เหยียบเส้นจะเป็นฝ่ายชนะ ใดเล่นอีก
- ฝ่ายกัน จะต้องพยายามยืนอยู่ในตำแหน่งและพยายามแตะให้ถูกตัวทีมวิ่งถ้าแตะถูกฝ่ายกันจะไปวิ่งแทน
- ฝ่ายกันต้องพยายามขวางและพยายามแตะให้ถูกตัวฝ่ายวิ่งให้ได้

กติกาการเล่น

- คนขวางเส้นถูกตัวของฝ่ายวิ่ง คนที่ถูกตัวต้องออก(ถือว่าแพ้) หรือตาย
- ให้ผู้เล่นยืนประจำตำแหน่ง
- ถ้าฝ่ายวิ่งถูกแตะหมดต้องเปลี่ยนเป็นฝ่ายกันแทน

26. ม้าส่งเมือง



ผู้เล่น

- เล่นเป็นทีมๆละ 4 คนขึ้นไป

เพศ

ทั้งชายและหญิง

สถานที่เล่น

ที่สนามเด็กเล่น โรงเรียน กลางถนน ใต้ถุนบ้าน ที่กลางแจ้ง

ฤดูกาลเล่น

ทุกฤดูกาล

อุปกรณ์การเล่น

ไม้

กติกา

- ห้ามลงจากหลัง
- ทำไม้ตกจะต้องได้เริ่มต้นใหม่

วิธีการเล่น

จับกันเป็นคู่ให้อีกคนขี่หลังอีกคน แต่ละฝ่ายจะมีสองคู่ที่เข้าแข่งขัน โดยแต่ละคู่จะต้องส่งไม้ให้กันในระหว่างที่คนที่ถูกขี่หลังต้องเดินหรือวิ่งไปด้วย และคนนั่งหลังจะต้องส่งไม้สลับกันไปมา ห้ามให้ไม้ตก ฝ่ายไหนถึงเส้นชัยก่อนฝ่ายนั้นเป็นผู้ชนะ

27. ขี่ม้าก้านกล้วย



ผู้เล่น

เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ไม่จำกัดจำนวน

เพศ

ทั้งชาย - หญิง

สถานที่เล่น

สนามเด็กเล่น กลางถนน ลานบ้าน ที่กลางแจ้งมีเนื้อที่กว้างๆ

ฤดูกาลเล่น

ทุกฤดูกาล

อุปกรณ์การเล่น

- ก้านกล้วยที่ทำเป็นรูปม้า มีส่วนหัว ลำตัว และหางอาจมีเชือกผู้นิ้ว และหางม้าสำหรับสะพายบ่าด้วยก็ได้
- ไม้

กติกาการเล่น

- ห้ามผู้เล่นออกนอกเส้นที่กำหนด
- จี๋มั่วว้าง

วิธีการเล่น

- ให้กำหนดเส้นเริ่มต้น และเส้นชัยไว้ จากนั้นให้ผู้แข่งนำม้ก้านกล้วยมาจี๋ โดยใช้สองมือจับ จับม้ก้านกล้วยไว้ระหว่างขา ถ้ามีเชือกสำหรับสะพายบ่าก็ไม่ต้องใช้มือจับ แล้วเริ่มวิ่งพร้อมม้ ใครถึงเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ (ถ้าไม่มีการแข่งขันก็ไม่ต้องกำหนดเส้นชัย เริ่มเล่น จี๋ม้ได้เลย จี๋ไปเรื่อยๆ)

28. การละเล่นพื้นบ้าน หนองหลัก



ผู้เล่น

4 คนขึ้นไป

สถานที่เล่น

ศาลา หรือใต้ถุนบ้าน

ฤดูกาลเล่น

ทุกฤดูกาล

อุปกรณ์การเล่น

เสาบ้านหรือเสาอาคาร

วิธีการเล่น

- ผู้ที่ไม่ใช่หนองวิ่งเข้าประจำหลัก หนองวิ่งไล่คุ้มคุ้ม
- ผู้ที่ไม่มีหลักหรือไม่อยู่หลัก ผู้ที่ไม่มีหลักจะวิ่งหนีจับหลัก หลังจากจับหลักแล้วถือว่าปลอดภัย แต่ผู้ที่ประจำหลักอยู่ก่อนต้องเสียหลักให้ผู้ใหม่ แล้วจะต้องรีบวิ่งหนีไปหาหลักใหม่ ไม่อย่างนั้นก็จะถูกหนองคุ้มเอา

29. การละเล่นพื้นบ้าน กะลามะพร้าว



ผู้เล่น

มีผู้เล่น 3 คนขึ้นไป หรือ 2 คนก็ได้

สถานที่เล่น

สามารถเล่นในที่ต่างๆและสถานที่กว้างจะได้วิ่งได้สะดวก

ฤดูกาลเล่น

ทุกฤดูกาล

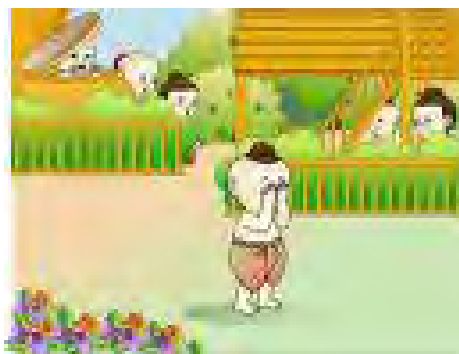
อุปกรณ์การเล่น

เชือก,กะลามะพร้าว 2 ซีก วิธีทำเจาะรูตรงกลางกะลามะพร้าว จากนั้นใช้เชือกความยาวพอประมาณเมื่อเราขึ้นเหยียบกะลาแล้วสามารถเดินได้ไม่สั่นไม่ยาวจนเกินไป จากนั้นมัดปลายเชือกทำเป็นปมหรือหาไม้มาคล้องไว้เพื่อไม่ให้เชือกหลุด เราก็จะได้กะลามะพร้าวไว้เดิน

วิธีการเล่น

เมื่อได้อุปกรณ์เล่นแล้ว ปกติเด็กๆจะใช้เดินเล่นไปมาสนุกสนานกัน แต่ถ้าจะให้กลายเป็นเกมส์กีฬา ก็มักจะแบ่งเป็นสองฝ่าย จิตเส้นชัยไว้ แล้วแข่งกันเดินหรือวิ่ง ใครหรือฝ่ายใดถึงเส้นชัยก่อนฝ่ายนั้นเป็นผู้ชนะ

30. การละเล่นพื้นบ้าน โป่งแปะหรือจิกลิ้



ผู้เล่น

3 คนขึ้นไป

สถานที่เล่น

ลาดบ้านหรือมีที่ที่สามารถหลบซ่อนได้

อุปกรณ์การเล่น ไม่มี

ช่วงฤดูกาลเล่น มักเล่นในช่วงมีงานประเพณี เช่น งานศพหรือ งานบุญ มักเล่นเวลากลางคืน

ข้างขึ้น(พระจันทร์เต็มดวง)

วิธีการเล่น

- ผู้โป่งหลับตาหรือเอามือปิดตาแล้วให้คนอื่นๆไปซ่อน และนับซ้ำๆหนึ่งถึงสิบ
- โป่งจนหมดทุกคนพร้อมทั้งระวังคนอื่นๆมาแปะตัวเองด้วย
- สำหรับผู้ซ่อนต้องซ่อนให้ดี เพื่อไม่ให้หาตัวเองพบเป็นคนแรก หรือไม่ถูกโป่งเป็นคนแรก

แรก

- ขณะซ่อนอยู่หลังจากได้ยินเสียงโป่ง คนใดคนหนึ่งแล้วก็สามารถออกมาหาทางแปะ

คนนับได้

- ถ้ามีคนมาแปะคนนับได้ก็ต้องนับใหม่เป็นคนแรกและเป็นคนหาอีกรอบ

31. การละเล่นพื้นบ้าน ม้าหลังโปก



ผู้เล่น

เป็นนักเรียนประถม

อุปกรณ์การเล่น

ผ้าขาวม้าหนึ่งผืน

วิธีการเล่น

- ให้จับคู่เป็นวงกลม คนหนึ่งเป็นม้าคนหนึ่งเป็นคนนั่งหลังม้าแล้วโยนผ้าให้กันเวลาโยนผ้าให้ผู้อื่นรับ ถ้ารับไม่ได้คู่ นั้นจะต้องถูกออกไปแล้วก็โยนไปเรื่อยๆ จนถึงคู่สุดท้าย
- ทั้งสองฝ่ายโยนให้กัน ถ้าไม่ตกเลยทั้งสองฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งตกก่อนหมดเวลาที่จะแพ้ทันที

32. การละเล่นพื้นบ้าน มะอึ



ผู้เล่น

เล่นเป็นคู่หรือเป็นทีม ส่วนมากเป็นคู่ตั้งแต่ 2-10 คน

เพศ

ส่วนมากเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง

สถานที่เล่น

เล่นได้เฉพาะสนามหญ้ากลางแจ้ง เช่น ลานวัด สนามโรงเรียน

ฤดูกาลเล่น

ต้นฤดูหนาว เดือนประมาณเดือนพฤศจิกายนหรือก่อนถึงฤดูการเก็บเกี่ยว

อุปกรณ์การเล่น ไม่มี

วิธีการเล่น

- ผู้เล่นแบ่งเป็น 2 ฝ่าย (ทีม) ดังนี้ 1.ฝ่ายอี 2.ฝ่ายรับ
- จัดเส้นยาวพอประมาณให้เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า แล้วจัดเส้นกลางแบ่งครึ่ง
- ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายมาตกลงกันว่าทีมไหนจะเป็นฝ่ายเล่นก่อน
- ทีมไหนได้เล่นก่อนส่งผู้เล่น 1 คนร้องคำว่า “อี”.... โดยออกเสียงยาวแล้ววิ่งเข้าไป

ในแดนฝ่ายตรงข้าม เพื่อที่จะเข้าไปแตะหรือไล่สัมผัสตัวฝ่ายตรงข้ามให้ได้ และเมื่อสัมผัสตัวหรือแตะตัวฝ่ายตรงข้ามคนใดคนหนึ่งได้แล้วให้รีบวิ่งมายังแดนตัวเองให้เร็วที่สุด

- ในขณะเดียวกันฝ่ายตรงข้ามที่ถูกแตะ หรือถูกสัมผัสตัวจะตาย ให้ออกจากการเล่น
- ในขณะที่ผู้เล่นร้อง “อี”.....ใกล้จะหมดให้วิ่งมายังแดนตัวเอง แต่ถ้าเสียง“อี”.....หมดก่อน(สุดกลั้นหายใจ)กลับเข้ามายังแดนตัวเองไม่ได้ผู้เล่นคนนั้นจะ ตาย ให้ออกจากการเล่น
- กรณีฝ่ายที่เล่นร้อง “อี”.....ไปในแดนอีกฝ่ายหนึ่งเพื่อที่จะเข้าไปแตะ แต่ถูกฝ่ายตรงข้ามจับตัวไว้(ทุกคนในทีมช่วยกันจับ)ผู้ถูกจับต้องพยายามพาตัวเองมายังแดนให้ได้ ถ้าพยายามมาแล้วแต่ยังไม่ถึงหรือเกือบจะถึงให้ยื่นมือมาเพื่อแตะมือกับคนในทีมเป็นการช่วยชีวิตได้จะไม่ ตาย ได้เล่นต่อไปถ้าฝ่าย“อี”.....ถูกจับตัวได้และพยายามมายังแดนตัวเองแล้วแต่มาได้หรือเสียง“อี”.....สุดกลั้นหายใจก่อนแสดงว่า ตาย
- การเล่นจะสลับกันไปเรื่อยๆจนกว่าฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดหมดก่อนแสดงว่าแพ้

33.มอญซ่อนผ้า



ผู้เล่น

ไม่ต่ำกว่า 5-10 คน

เพศ

หญิงหรือชาย

สถานที่เล่น

ลานวัด, ที่โล่งกลางแจ้ง

ฤดูกาลเล่น

ส่วนมากเป็นฤดูหนาว

อุปกรณ์การเล่น

ผ้า 1 ผืน

วิธีการเล่น

- ผู้เล่นทุกคนนั่งล้อมวงเป็นวงกลม
- นั่งห่างกับประมาณ 1 ช่วงแขน
- ผู้เล่นตกลงกันเองว่าใครคนไหนจะเป็นผู้ถือผ้าเดินรอบวง
- ผู้ถือผ้าต้องเดินไปรอบๆ ด้านหลังของเพื่อนที่นั่งอยู่ผู้ที่นั่งร้องเพลงปรบมือไปด้วยมี

เนื้อเพลงว่า มอญซ่อนผ้า ตุ๊กตาอยู่ข้างหลัง ระวังให้ดีเขาจะตีหลังแตก

- คนที่เดินรอบ ก็จะแอบเอาผ้าไว้หลังคนที่นั่งอยู่คนใดคนหนึ่งโดยที่ไม่ให้คนนั่งอยู่นั้นรู้ตัว

- ถ้าผู้นั่งไม่รู้สีกตัว คนที่เดินมาถึงจะจับเอาผ้าที่ทิ้งไว้ด้านหลังตีหลังทันที
- คนที่โดนตีหลังจะต้องเข้าไปอยู่ในกลางวง
- ผู้เล่นทุกคนจะบอกให้ทำอะไรก็ได้ให้เพื่อนๆ

- กรณีผู้ที่นั่งอยู่รู้สึกว่าถูกวางผ้าอยู่ข้างหลังก็จะจับเอาผ้าที่อยู่ข้างหลังวิ่งไล่ตีคนที่เดินรอบคนที่เดินรอบก็รีบวิ่งมานั่งแทนที่คนที่ถือผ้าตีไม่ทันก็ทำเหมือนเดิม

34. ซ่อนใบไม้

ผู้เล่น

เล่นกี่คนก็ได้ประมาณ 4-5 คน

เพศ

ชาย

สถานที่เล่น

ลานบ้าน,ลานวัด,สถานที่โล่งแจ้ง

ฤดูกาลเล่น

ทุกฤดูกาล

อุปกรณ์การเล่น

ใบไม้

วิธีการเล่น

- ตกลงกันว่าใครจะเป็นคนซ่อนใบไม้
- อีกฝ่ายเป็นคนหาใบไม้
- ให้ผู้หาใบไม้หลับตาเพื่อไม่ให้เห็นฝ่ายซ่อนๆไว้ไหน
- ฝ่ายซ่อนขุดหลุม(ขุดดินพอประมาณ)เพื่อซ่อนใบไม้แล้วขีดวงกลมไว้ด้วย
- ฝ่ายหาเป็นคนหาโดยหลับตาแล้วเล่นผลัดกันไปเรื่อยๆ

35. เดอะมะนาวลงหลุม

ผู้เล่น

เล่นเป็นคู่หรือเป็นทีมตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป

เพศ

ทั้งชาย และหญิง

สถานที่เล่น

ลานบ้าน,บริเวณกลางแจ้ง

ฤดูกาลเล่น

ทุกฤดูกาล

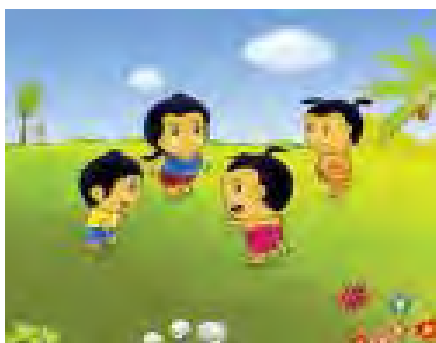
อุปกรณ์การเล่น

ขวด M150, กระติงแดง, เชือกฟาง

วิธีการเล่น

ผูกเชือกฟางไว้คอขวดอีกข้างหนึ่งใส่เอวกางเกงพอประมาณ 1 ช่วงไหล่ วางมะนาวอยู่ตรงหน้าแล้วใช้เอวเดมะนาวใส่หลุมไครตกลหลุมก่อนเป็นผู้ชนะ

36. กระโดดขาเดียวชนกัน



ผู้เล่น

ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป, เล่นเป็นคู่, เล่นเป็นทีม

เพศ

ชาย, หญิง

สถานที่เล่น

ลานใต้ต้นไม้, ถนนกว้าง

อุปกรณ์การเล่น ไม่มี

วิธีการเล่น

- ผู้เล่นมาตกลงกันว่าจะเล่นเป็นทีมหรือเล่นตัวต่อตัว
- ยกเท้าข้างหนึ่งขึ้นกับพื้นดิน
- กระโดดเข้าชนเพื่อนโดยกระโดดขาเดียวไปหาคู่ต่อสู้
- ห้ามใช้แขนหรือมือ
- ถ้าใครล้มถือว่าเป็นฝ่ายแพ้
- ถ้าคนไหนไม่ล้มจนเหลือเป็นคนสุดท้ายถือว่าเป็นผู้ชนะ
- จัด เขตเป็นวงกลมหรือไม่จัดก็ได้ ผู้เล่นจะต้องเล่นอยู่ในวงกลมเท่านั้น

37. เสือกินวัว



ผู้เล่น

เล่นได้ตั้งแต่ 5 คนขึ้นไปหรือมากกว่านั้นก็ได้

เพศ

ชาย,หญิง

สถานที่เล่น

เล่นในสถานที่ใดก็ได้

ฤดูกาลเล่น

เล่นได้ทุกฤดูกาล

อุปกรณ์การเล่น ไม่มี

วิธีการเล่น

- ให้ฝ่ายผู้เล่นทั้งหมดล้อมวงทำเป็นคอกวัว ผู้ที่เล่นเป็นเสืออยู่ด้านนอก ให้วัวอยู่ข้างใน
- ส่วนคนที่เหลือให้จับมือกันเป็นวงกลมทำเป็นคอกเพื่อกันไม่ให้เสือมากินวัว คอกจะทำหน้าที่คอยระวังไม่ให้เสือกินวัว และช่วยวัวให้สามารถหนีออกจากเสือได้
- แต่ถ้าเสือสามารถจับวัวได้ วัวจะต้องกลายมาเป็นเสือแทน ส่วนวัวก็เอาคนที่ปล่อยให้เสือมากินวัวมาเป็นวัวแทน

38.มะบ้าหรือสะบ้า



ผู้เล่น

- เล่นเป็นคู่ หรือเป็นทีม ส่วนมากจะเล่นเป็นคู่

เพศ

- ชาย
- หญิง (เฉพาะเพศ ชาย/หญิง ไม่ปะปนกัน/อุปกรณ์ไม่เหมือนกัน)

สถานที่เล่นมะบ้า

โรงเรียน ใต้ร่มไม้ ลานบ้าน/ใต้ถุนบ้าน ลานกว้าง

ฤดูกาลเล่นมะบ้า

ทุกฤดูกาล (หลังเลิกเรียน/ยามว่าง)

อุปกรณ์การเล่นมะบ้า

- ใช้แผ่นไม้ทำเป็นวงกลม เส้นผ่านศูนย์กลาง 1-2 นิ้ว
- วงลูกป็นรด / โรงสีข้าว
- มะกะบกผ่าซีก(ผู้หญิงเรียก มะกะแล่ม)
- ตลับขาม่อง

วิธีการเล่นมะบ้า

- ถ้าเล่นเป็นคู่จะอยู่ข้างละคน แต่ถ้าเล่นเป็นทีมจะอยู่ฝ่ายละเท่าๆกัน
- ก่อนที่จะเล่นจับคู่ การเลือกว่าฝ่ายใดจะเป็นฝ่ายเล่นก่อน โดยการโยนเหรียญ เป่า ปิง ปอง (เป่า ยิง ขุบ) ฝ่ายชนะเล่นก่อน ฝ่ายแพ้จะเอาสะบ้ามาตั้งไว้ทำซิดให้เป็นร่องยาวประมาณ 1.80 — 2.0 เมตร

- การเล่นมีการเรียกอีกต่างๆ และเล่นตามขั้นตอนจากอึ่งง่ายไปหายาก ดังนี้

อีเล่น ใช้มือกลิ้งลูกสะบ้าไปตามความต้องการของผู้เล่นจนลูกหยุด หรือใช้มือตะกรบไว้ไม่ให้ลูกสะบ้าล้าลูกสะบ้าของฝ่ายตรงข้ามที่ตั้งไว้ และต้องไม่โดนลูกสะบ้าของฝ่ายตรงข้าม

ให้ใกล้ที่สุด ตรงที่ลูกสะบ้าหยุดจะเป็นจุดที่ใช้ในการติดลูกโดยฝ่ายขวานั่งคุกเข่าแล้ววาง ลูกสะบ้าบนหน้าขา ใช้นิ้วติดลูกสะบ้าของตนเองให้โคนลูกสะบ้าของฝ่ายตรงข้ามให้ล้มลง ถือว่าชนะจะได้เล่นในอีกต่อไป ถ้าไม่ล้มถือว่าแพ้หรือเสียจะต้องเปลี่ยนฝ่ายเล่น

อีคอ ผู้เล่นยืนปลายสุดของร่องที่จะเล่น วางลูกสะบ้าไว้ที่คอใช้มือหมุนลูกสะบ้าให้กลิ้งไปตามร่อง ลูกหยุดตรงไหนตรกรับไว้ ถ้าออกจากร่องให้วัดระดับแนวให้ตรงแล้วนั่งคุกเข่าวางมะ บ้าบนหน้าขาแล้วติดมะบ้าของตนเองให้โคนมะบ้าของฝ่ายตรงข้ามให้ล้มลง ถ้ามะบ้าของฝ่าย ตรงข้ามล้มจะได้เล่นอีกต่อไป ถ้าไม่ล้มจะต้องเปลี่ยนฝ่ายเล่น

อีอก (อีเอิก) เล่นเหมือนกันกับอีคอแต่ต้องวางมะบ้าไว้ที่อกก่อนใช้มือหมุนให้กลิ้งไปตามร่อง
อีสะตือ (อีสบือ) เล่นเหมือนกันกับอีอกแต่ต้องวางมะบ้าไว้ที่สะตือก่อนใช้มือหมุนให้กลิ้งไป ตามร่องและเมื่อมะบ้าหยุดต้องใช้เท้าเหยียบมะบ้าของตนเองก่อนนำมาติดใส่มะบ้าของฝ่าย ตรงข้าม

อีกระเด้า นามะบ้ามาหนีบไว้ที่หว่างขา โยกเอวไปข้างหน้าพร้อมกับปล่อยมะบ้าให้กลิ้งไป ตามร่อง มะบ้าหยุดตรงไหนใช้เป็นจุดที่จะติดมะบ้าของฝ่ายตรงข้ามถ้าเลยมะบ้าของฝ่ายตรง ข้ามถือว่าแพ้หรือเสียจะต้องเปลี่ยนฝ่ายเล่น

อีหัวไคย (หัวเข่า) เล่นเหมือนอีกระเด้าแต่นามะบ้ามาหนีบไว้ที่หัวเข่าทั้งสองข้างแล้วกระโดด ไปข้างหน้าพร้อมกับปล่อยมะบ้าให้กลิ้งไปตามร่อง

อีบีแก้ง (น้อง) เล่นเหมือนอีหัวไคย (หัวเข่า) แต่นามะบ้ามาหนีบไว้ที่บีแก้ง (น้อง) ทั้งสองข้าง แล้วกระโดดไปข้างหน้าพร้อมกับปล่อยมะบ้าให้กลิ้งไปตามร่อง

อีปอมพะอะ (ตาตุ่ม) เล่นเหมือนอีบีแก้ง (น้อง) แต่นามะบ้ามาหนีบไว้ที่ปอมพะอะ (ตาตุ่ม) ทั้ง สองข้างแล้วกระโดดไปข้างหน้าพร้อมกับปล่อยมะบ้าให้กลิ้งไปตามร่อง

อีหลังดิน (อีเขย่ง) วางมะบ้าบนหลังเท้าข้างใดข้างหนึ่งแล้วกระโดดโดยใช้เท้าข้างเดียวไปยัง มะบ้าของฝ่ายตรงข้ามแล้ววนหนึ่งรอบแล้วใช้เท้าวางมะบ้าของตนเองลงให้โคนมะบ้าของฝ่าย ตรงข้ามให้ล้มลง ถ้าไม่โคนจะต้องเปลี่ยนผู้เล่น

อีกาบไซ ใช้นิ้วเท้าด้านใดด้านหนึ่งจับมะบ้าของตนเอง แล้วกระโดดโดยใช้เท้าข้างเดียวไป ยังมะบ้าของฝ่ายตรงข้ามแล้ววนหนึ่งรอบแล้วใช้เท้าวางมะบ้าของตนเองลงให้โคนมะบ้าของ ฝ่ายตรงข้ามให้ล้มลง ถ้าไม่โคนจะต้องเปลี่ยนผู้เล่น

อีเตะเลย วางมะบ้าบนหลังเท้าของผู้เล่นแล้วติดมะบ้าให้ข้ามมะบ้าของฝ่ายตรงข้ามที่ตั้งไว้ถ้า ลูกตกและหยุดตรงไหนให้ติดลูกตรงนั้น

อีกะทุค วางมะบ้าไว้ตรงหน้าแล้วเขย่งเท้าข้างใดข้างหนึ่งขึ้นแล้วใช้เท้าที่ยืนเตะมะบ้าของ ตนเองตามร่องไปเรื่อยๆแล้วอ้อมมะบ้าของฝ่ายตรงข้ามหนึ่งรอบ แล้วใช้เท้าที่ยืนกระทุ้งมะบ้า ของตนของฝ่ายตรงข้ามให้ล้มลง

อีจิก (อีหุ) วางมะบ้าของตนเองไว้ที่ขมับ/หู แล้วเตะมัดมะบ้าให้ไปตามร่อง มะบ้าหยุดที่ใดใช้เป็นจุดคิดมะบ้าใส่มะบ้าของฝ่ายตรงข้าม ถ้าออกจากร่องให้ทำแนวเข้ามาในร่อง

อีเก้าหรืออีถ่านับ ยืนในร่องให้ตรงมะบ้าของฝ่ายตรงข้ามการกระกระยะแล้วแต่ผู้เล่นจะกระกระตามความต้องการของตัวเอง แล้ววางมะบ้าของตัวเองบนศีรษะแล้วโค้งค้ำนับให้มะบ้าของตัวเองร่วงลงใส่มะบ้าของฝ่ายตรงข้าม ถ้าโดนจะได้เล่นต่อถ้าไม่โดนจะต้องเปลี่ยนฝ่ายเล่น

อีลั่นเลีย ตั้งมะบ้าของตัวเองไว้ในร่อง แล้วใช้ลิ้นเลียให้มะบ้ากลิ้งไปตามร่อง มะบ้าหยุดตรงไหนใช้เป็นจุดคิดมะบ้าของตัวเองใส่มะบ้าของฝ่ายตรงข้าม

อีก้อย ตั้งมะบ้าของตัวเองไว้ในร่อง แล้วใช้นิ้วก้อยกระทบให้มะบ้ากลิ้งไปตามร่อง มะบ้าหยุดตรงไหนใช้เป็นจุดคิดมะบ้าของตัวเองใส่มะบ้าของฝ่ายตรงข้าม

อีโป้ ตั้งมะบ้าของตัวเองไว้ในร่อง แล้วใช้นิ้วโป้กระทบให้มะบ้ากลิ้งไปตามร่อง มะบ้าหยุดตรงไหนใช้เป็นจุดคิดมะบ้าของตัวเองใส่มะบ้าของฝ่ายตรงข้าม

อีติด นั่งคุกเข่าบนปลายร่องแล้ววางมะบ้าของตนเองบนหน้าขาแล้วคิดมะบ้าของตนเองไปใส่มะบ้าของฝ่ายตรงข้ามให้ล้มลง (เป็นอีสุกท้ายในการเล่นมะบ้า)

กติกาการเล่นมะบ้า

- คิดมะบ้าของตัวเองไม่ถูกมะบ้าของฝ่ายตรงข้ามถือว่าเน่า(ฟาล์ว)ต้องเปลี่ยนผู้เล่นหรือฝ่ายเล่น
- ทำผิดขั้นตอนต้องเปลี่ยนฝ่ายเล่น
- ทำผิดขั้นตอนใดให้กลับมาเล่นขั้นตอนเดิมที่เล่นผิด
- เวลาเล่นจะต้องไม่ให้มะบ้าของตัวเองเลยมะบ้าของฝ่ายตรงข้าม ยกเว้นอีเตะเลย

ประโยชน์ในการเล่นมะบ้า

- ดีใจ ภูมิใจ มีความสุข
- เกิดความสุข ชำนาญในการเล่นชนิดนี้
- ไม่ไปเล่นไกลบ้านให้พ่อแม่เป็นห่วง ได้คบกับเพื่อนๆ

จะเห็นได้ว่าการละเล่นของคนผู้ไทนั้นจะมีส่วนคล้ายคลึงกับการละเล่นของไทย เป็นส่วนใหญ่ จะมีบางส่วนที่คล้ายคลึงกับการเล่นของภาคอีสาน ที่เป็นเรื่องไม่แปลกอันเนื่องจากวัฒนธรรมประเพณีใกล้เคียงกัน จะมีก็แต่ภาษาที่ใช้เรียกและคำที่ใช้เล่นเท่านั้น แต่มีบางกิจกรรมที่คนอีสานไม่เล่นเช่น การเล่นลูกข่าง แต่การเล่นลูกข่างกลับคล้ายกับการเล่นลูกข่างของชาวเขาเผ่าหนึ่งทางภาคเหนือ

สรุปการละเล่นทั้ง 38 ชนิดนี้เป็นการเล่นที่พบมากในกลุ่มเด็ก อายุ 5-12 ปี ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ต้องการ การพัฒนาการเป็นอย่างมาก ส่วนช่วงอายุอื่น ๆ นั้นมีเล่นบ้าง เช่น ต่อเตย หรือ สะบ้า ลูกข่าง สิ่งกระสอบ แต่ส่วนใหญ่จะเล่นตามงานประเพณีที่เขาจัดให้มีการแข่งขันซึ่ง

ไม่ใช่การเล่นในชีวิตประจำวัน การเล่นแต่ละอย่างมักจะเล่นด้วยกันทั้งเพศหญิงและเพศชายจะมีบ้างบางกิจกรรม เช่น อีเกิ้ลหรือหมาเกิ้ล มักจะเป็นผู้หญิงเล่น ส่วน ผู้ชายมักเล่นลูกข่างมากกว่า ส่วนอุปกรณ์การเล่น บางการละเล่นไม่มีอุปกรณ์ บางการละเล่นมีอุปกรณ์ที่หาได้สะดวก และมีอยู่ตามหมู่บ้านไม่ต้องซื้อหา บางครั้งให้พ่อแม่ ตาและยายทำให้ เช่น ลูกสะบ้า ม้าก้านกล้วย ลูกข่าง เป็นต้น จะสังเกตเห็นว่าอุปกรณ์ที่นำมาเล่นนั้น ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมหรือทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่น ส่วนฤดูกาลเล่น จะเห็นได้ว่า การละเล่นส่วนใหญ่ไม่ได้แบ่งแยกฤดูกาลเล่นสามารถเล่นได้ทุกฤดู แต่จะมีบางการละเล่นเท่านั้นที่เล่นตามฤดู เช่น ลูกข่าง หรือ ยางวง เป็นต้น และยังมีการเล่นตามประเพณีเช่น จี๊กลี หรือ ค้องช้าง เป็นต้น การละเล่นแต่ละชนิดมักจะต้องอาศัยพื้นที่ ที่โล่งกว้างและมีบริเวณ ดังนั้นบริเวณก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่กำหนดวิธีการเล่นของเด็กๆ เช่นกัน ส่วนวิธีการนั้นขึ้นอยู่กับชนิดของการละเล่นนั้นๆ มีทั้งที่มีเพลงประกอบ และมีคำร้องตอบโต้ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน เช่น โพงพาง จำหู่มี ภูกินหาง เสือกินวัว เป็นต้น สำหรับกติกาที่ใช้เล่นนั้น เด็กๆจะมีกติการกลางที่เล่นสืบกันมาและสามารถที่จะตั้งกฎกติกาเพิ่มเติมระหว่างเล่นขึ้นอยู่กับข้อตกลงร่วมกันของผู้เล่น และประโยชน์ของการละเล่นนั้น มักจะเป็นไปเพื่อความสุขสนุกสนาน การออกกำลังกาย และการสร้างสัมพันธ์อันดีในหมู่ผู้เล่น ซึ่งจะมีการวิเคราะห์ประโยชน์ของการละเล่นเพื่อให้เห็นถึงคุณค่าที่มีอยู่ของการละเล่นต่อไป

4.1.4คุณค่าและประโยชน์ของการละเล่นคนผู้ไท

จากการศึกษาข้อมูล ทีมวิจัยได้ร่วมกันวิเคราะห์ การละเล่นพื้นบ้านได้จากการสังเกตการณ์ และการปฏิบัติผ่านการเล่นกิจกรรมที่ใช้ความเข้าใจของตนเอง ถอดการเรียนรู้เหล่านั้นเพื่อวิเคราะห์คุณค่าของการละเล่น ในแต่ละการละเล่นที่ได้ศึกษามา ดังนี้

ชื่อการละเล่น	คุณค่าที่เกิดขึ้น	สิ่งที่บ่งบอก
1. มะต๋อไก่	-ฝึกการวางแผน -การทำงานเป็นทีม -การช่างสังเกต	วิธีการเล่น
2. จี่ม้าชนกัน	-ความแข็งแรงของร่างกาย -ความสนุกสนาน -รู้แพ้รู้ชนะ	วิธีการเล่น
3. หัวกะโหลก	-ฝึกการกระกระโยน -ความแข็งแรงของขา	วิธีการเล่น
4. ประกบภาพ	-ฝึกความแม่นยำ -รู้แพ้รู้ชนะ	วิธีการเล่น

ชื่อการเล่น	คุณค่าที่เกิด	สิ่งที่บ่งบอก
5. จำใจมะเขือเปาะ และจำหมูมี	-ฝึกการอยู่ร่วมกับผู้อื่นและการ รวมกลุ่ม -ท่องจำ -ความซื่อสัตย์ -ความสนุกสนาน	-วิธีการเล่น -บทร้องจำใจ
6. มะเคอะ	-ฝึกการกระยะของสายตา -ความแข็งแรงของแขน -การทำงานเป็นทีม	วิธีการเล่น
7. หมาทอส	-ฝึกการคิดวิเคราะห์ วางแผน -ไหวพริบ	วิธีการเล่น
8. ตะลือกต็อกเต็ก	-ฝึกการสนทนาโต้ตอบ -ฝึกความจำ -ฝึกการเคลื่อนไหวตนเอง -ส่งเสริมพัฒนาการ ด้าน อารมณ์ ปัญหาและความสัมพันธ์ต่อเพื่อน	-วิธีการเล่น -บทร้องโต้ตอบ
9. ขาโลกเอก	-ฝึกการทรงตัว -ความแข็งแรงของขา	-อุปกรณ์ -วิธีการเล่น
10. มะอีเก็บ (หมาเก็บ)	-ฝึกการออกกำลังกาย -สายตา -ความสนุกสนาน	วิธีการเล่น
11. มะข้าง	-ออกกำลังกาย -ฝึกทักษะความแม่นยำ -มีความคิดสร้างสรรค์ -ฝึกวิเคราะห์ค้นหาเทคนิค -ควบคุมอารมณ์/มีสติ -รู้แพ้รู้ชนะ -สร้างสัมพันธ์ในครอบครัว -มีสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อเพื่อน	-กฎกติกา -อุปกรณ์ที่ใช้ -วิธีการเล่น
12. ผีดึงออก	-ความแข็งแรงของร่างกาย -ความสนุกสนาน -ไหวพริบ	วิธีการเล่น

ชื่อการเล่น	คุณค่าที่เกิดขึ้น	สิ่งที่บ่งบอก
13. วังกระสอบ	-ความสนุกสนาน -ความแข็งแรงของร่างกาย	วิธีการเล่น
14. งูกินหาง	-ความสามัคคี -ฝึกความเป็นผู้นำ -ความจำ -ไหวพริบ	วิธีการเล่น
15. ลูกแก้ว	-ฝึกกล้ามเนื้อสายตา -ฝึกทักษะความแม่นยำ -มีสมาธิ	วิธีการเล่น
16. แมงมุม	-ฝึกการท่องคำคล้องจอง -ฝึกความสามัคคีพร้อมเพียง -ฝึกการใช้ฝ่ามือและนิ้วมือ	วิธีการเล่น
17. กิ้งก่องแก้ว หรือกระโดดยาง	-ความสามัคคี -ออกกำลังกายด้วยการกระโดด -สนุกสนาน -ฝึกทักษะการใช้วัยวะทุกส่วนในร่างกาย	-วิธีการเล่น -กติกา
18. เป่ายาง	-ออกกำลังกายด้วยการเป่าปาก -สนุกสนาน	วิธีการเล่น
19. ยิงการตูน	-ความแม่นยำ -ซื่อสัตย์ -สนุกสนาน	-วิธีการเล่น -กฎกติกา
20. โยงเขงหรือเล่น ยาง	-ความแม่นยำ -สนุกสนาน	วิธีการเล่น
21. มะกิ้งก่อง	-ฝึกทักษะการใช้อุปกรณ์ -สนุกสนาน -ใกล้ชิดธรรมชาติ	วิธีการเล่น
22. เือนน้อยหรือ น้องนาง	-ฝึกทักษะการใช้ชีวิต -การอยู่ร่วมกับผู้อื่น -สนุกสนาน	วิธีการเล่น

ชื่อการเล่น	คุณค่าที่เกิดขึ้น	สิ่งที่บ่งบอก
23.เก้าอี้ดนตรี	-การเคลื่อนไหวของร่างกาย -ไหวพริบ -สนุกสนาน	วิธีการเล่น
24. โพงพาง	-ฝึกประสาทสัมผัส -ฝึกการช่างสังเกต -สนุกสนาน	วิธีการเล่น
25. ต่อเตย	-ความสามัคคี -การวางแผน -ออกกำลังกาย	วิธีการเล่น
26. ม้าส่งเมือง	-ความสามัคคี -ความแข็งแรงของร่างกาย -รู้แพ้รู้ชนะ	วิธีการเล่น
27. จี๋มำก้านกล้วย	-รู้จักการประดิษฐ์สร้างสรรค์สิ่งของ -สนุกสนาน -เด็กเล็กมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้ใหญ่	-วิธีการเล่น -อุปกรณ์
28. หนอนหลัก	-ความคล่องแคล่วว่องไว -สนุกสนาน	วิธีการเล่น
29. กะลามะพร้าว	-ฝึกการทรงตัว -ความสนุกสนาน -ประดิษฐ์วัสดุเหลือใช้เล่นเอง	-วิธีการเล่น -อุปกรณ์
30. โป้งแปะ หรือจิกหนี	-ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ -ฝึกการค้นหาหรือสืบค้น -ฝึกการสังเกต	วิธีการเล่น
31. ม้าหลังโปก	-ความแข็งแรงของร่างกาย -ความสามัคคี -ความซื่อสัตย์	วิธีการเล่น
32. มะอี	-ฝึกความสามัคคี -ฝึกความแข็งแรงร่างกาย -ฝึกความอดทน -ความซื่อสัตย์	วิธีการเล่น

ชื่อการเล่น	คุณค่าที่เกิดขึ้น	สิ่งที่บ่งบอก
33.มอญซ่อนผ้า	-ฝึกการออกเสียง -ฝึกการสังเกต -ความสนุกสนาน	-วิธีการเล่น -บทเพลงที่ร้อง
34.ซ่อนใบไม้	-ฝึกการวางแผน -ฝึกการสืบค้นหรือค้นหา -ช่างสังเกต	วิธีการเล่น
35.เดมะมะนาวลง หลุม	-ฝึกการกระยะสายตา -สนุกสนาน	วิธีการเล่น
36.กระโดดขา เดียวชนกัน	-ความแข็งแรงของร่างกาย -ความอดทน -รู้แพ้รู้ชนะรู้ภัย -การเคารพต่อกติกา	-วิธีการเล่น -กฎกติกา
37.มะบ้าหรือ สะบ้า	-ฝึกสมาธิ -ทักษะความแม่นยำ -อดทน/รู้แพ้รู้ชนะ -ยอมรับกฎกติกา -ฝึกการใช้วัยวะทุกส่วน -ความแข็งแรงของร่างกาย -ความสามัคคี	-วิธีการเล่น -อุปกรณ์การเล่น
38.เสือกินวัว	-ความสามัคคี -ไหวพริบ -ความสนุกสนาน	วิธีการเล่น

จะเห็นได้ว่าคุณค่าของการเล่นนั้นมีนานับคุณค่า ที่มีผลต่อการพัฒนาการของเด็กหรือแม้กระทั่งผู้ใหญ่โดยตรงอีกทั้งการเล่นบางอย่างเป็นความคิดสร้างสรรค์ การสรรหาวิธีการเล่นที่สร้างสัมพันธ์ทางอันดีต่อกันและกัน ทีมวิจัยได้วิเคราะห์และได้เรียนรู้คุณค่าเหล่านี้อย่างซาบซึ้ง ดังที่อาจารย์ประเคน เถาว์ชาลิกกล่าวว่า “แค่ทำเล่นเล่นแต่ประโยชน์อนันต์” (บันทึกการประชุมทีมวิจัย 10 มกราคม 2551) สามารถรวบรวมได้ดังนี้

คุณค่าทางร่างกาย เราจะเห็นว่าการเล่นส่วนใหญ่มุ่งที่การเคลื่อนไหวร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นการกระโดด เต้น เดิน ดึงหรือวิ่ง ล้วนแล้วแต่เป็นการเสริมสร้างทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง

ส่งผลให้ร่างกายแข็งแรงปราศจากโรคภัยได้ เช่น การเล่นต่อเตย วังกระสอบ กระโดดยาง มะอึ
ขาโลกเล็กอื่นๆ

คุณค่าทางอารมณ์ การละเล่นแต่ละอย่างเน้นความสนุกสนาน ฉะนั้นเด็กๆ ที่ได้เล่นก็
จะมีความเพลิดเพลิน หัวเราะ ซึ่งเป็นการผ่อนคลาย และเสริมสร้างจิตใจที่ดี และมองโลกในแง่
ดี เช่น การละเล่นที่ได้ศึกษามาทุกการละเล่น

คุณค่าทางชาวปัญญา การเป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบ รู้จักคิดวิเคราะห์ วางแผน
นั้นไม่ได้เกิดขึ้นได้ด้วยตนเอง แต่เกิดจากการฝึกฝน จะให้เด็กเรียนรู้ดี ฉลาดและมี ทั้ง IQ และ
EQ นั้น ด้วยอุปกรณ์หรือเครื่องมือต่างๆ โดยเฉพาะการเล่น ซึ่งนักวิชาการหลายท่านก็
กล่าวถึงการส่งเสริมพัฒนาการเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนโตเป็นวัยรุ่น ซึ่งนั่นแสดงว่า เราให้
ความสำคัญกับการเล่น และการเล่นอย่างการละเล่นพื้นบ้านก็ไม่ได้จ่ายดังคำในราคาที่สูง หรือ
ไม่ได้จ่ายเลย ก็สามารถทำให้เด็กฉลาดได้ เช่น การละเล่น ลูกข่าง ต่อเตย ต่อไก่ โพงพาง หรือ
การละเล่นที่มีบทเพลงมีผลต่อการจำ เช่น จำจ๊ะเขือเปาะ งูกินหาง ตะลือกค้ออกเต็ก เป็นต้น

คุณค่าการฝึกให้มีวินัยและเคารพต่อกติกา เป็นการสร้างประชาธิปไตยขั้นพื้นฐานของ
การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ให้เขามีวินัย มีความซื่อสัตย์ เคารพตนเองและเคารพผู้อื่น รู้แพ้รู้
ชนะ รู้ภัย เช่น เล่นลูกข่าง ม้าหลังโปก สะบ้า

คุณค่าด้านความรับผิดชอบ ปฏิบัติต่อกฎกติกาและร่วมรับผลที่เกิดขึ้นไม่ว่าจะแพ้
หรือชนะ รวมทั้งเป็นส่วนหนึ่งของทีมรับผิดชอบต่อหน้าที่ และยังฝึกความรับผิดชอบของการ
เป็นผู้นำ เช่น งูกินหางที่ต้องรับผิดชอบลูกทีมไม่ให้พองเอาจุกของตนเองไปได้

คุณค่าต่อความสามัคคี การอยู่ร่วมกับผู้อื่นที่ต้องอาศัยการเข้าใจและการยอมรับซึ่งกัน
และกัน รวมทั้งการรู้จักการทำงานเป็นทีมเพื่อให้สิ่งนั้นบรรลุเป้าหมายหรือประสบความสำเร็จ
เป็นสิ่งที่ควรมีการส่งเสริม ซึ่งทีมวิจัยพบคุณค่านี้ของการละเล่นหลายๆชนิด เช่น ต่อเตย ที่ต้อง
สามัคคีกันเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตายใจ เสือกินวัว ซึ่งผู้ที่เล่นเป็นคอกจะต้องพยายามกัน
ไม่ให้เสือกินวัวให้ได้ หรือ มะบ้า (สะบ้า) ที่ต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน อันสะท้อนภาพความ
สามัคคี เช่นกัน

คุณค่าต่อการสร้างความสัมพันธ์อันดี ทั้งต่อเพื่อนที่เล่นด้วยกันและพ่อแม่ญาติที่
น้อง เช่น ม้าก้านกล้วย กะลามะพร้าว (กะโปก) และ ขาโลกเล็ก ที่พ่อแม่ ปู่ ย่า ตา ยาย จะทำให้
เด็กๆ เล่น ระหว่างที่เล่นก็จะมีพูดคุยสนทนากัน ฝึกให้ทำ และสอนทักษะต่างๆ พร้อมทั้ง
การเรียนรู้วิธีการทำไปพร้อมๆกัน จึงถือได้ว่าเป็นกิจกรรมที่พ่อแม่ ได้อยู่ใกล้ชิดและมีเวลาเล่น
กับลูกๆของตนเอง อันเป็นสร้างสัมพันธ์ที่ดีและเป็นความผูกพัน ความอบอุ่นต่อกัน

คุณค่าด้านการสื่อสาร มีการละเล่นบางอย่างเช่น จำจ๊ะเขือเปาะ โพงพาง งูกินหาง
อื่นๆ ที่มีบทเพลง บทร้อง เป็นต้น นอกจากจะช่วยเรื่องทักษะการสนทนาแล้วยังช่วยเรื่องการ

ออกเสียงให้ชัดเจน เพราะบางบทจะเป็นบทที่มีภาษาคล้องจองกัน เช่น จำจ๊ะเชื่อเปาะ กะเทาะ หน้าแวน

คุณค่าด้านการอาศัยอยู่ใกล้ชิดธรรมชาติ ทำให้เกิดการปลูกฝังรักษัธรรมชาติและเห็นคุณค่า ประโยชน์จากธรรมชาติ รวมทั้งการใช้ประโยชน์อย่างมีคุณค่า เช่น อุปกรณ์การเล่นที่ได้จาก เมล็ดสะบ้า หรือ กะลามะพร้าว ไม้ไผ่ ดั่นกล้วย เป็นต้น

นอกจากนี้ในงานการศึกษาการเล่นของเด็กไทย

(www.tungsong.com/thaiplay/thaiGames.asp) ยังกล่าวถึง การเล่นของไทยที่สะท้อนให้เห็นสภาพความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณี ค่านิยม และความเชื่อของคนไทยในวัยก่อนได้อย่างชัดเจน ดังเช่น

- ภาพของเด็กไทยสมัยก่อน จากบทร้องล้อเลียน “ผมจุก คลุกน้ำปลา เป็นจื๋หมา นังไห้ว กระจ่องห่อง” หรือ “ผมแกละ กระแตะใส่เกือก ตกน้ำตาเหลือก ใส่เกือกข้างเดียว” ก็ทำให้เห็นภาพเด็กสมัยโบราณที่ส่วนใหญ่ไว้ผมจุก ผมแกละกันทั้งเมือง

-ความเป็นอยู่ของผู้ใหญ่ จากบทร้องจื๋ “สาวสาวหนุ่ม อาบน้ำท่าไหน อาบน้ำท่าวัด” ทำให้เห็นภาพของบ้านเรือนสมัยโบราณซึ่งมักอยู่กันริมน้ำ อาบน้ำกันที่ท่า เดินทางกันด้วยเรือเป็นส่วนใหญ่ หรือการเล่นของทางภาคใต้ ที่เรียก ชนควายด้วยศรียะ ชนควายพร็อกพร้าว เป็นการเลียนแบบการชนควายชนวัว หรือภาคอีสาน มีการเล่นดิงครกดิงสาก ซึ่งเป็นอุปกรณ์หลักในการทำมาหากินเพื่อดำรงชีพของชาวนาเป็นต้น

-สะท้อนการทำมาหากินของคนไทย มีการเล่นและบทร้องประกอบการเล่นหลายอย่างที่กล่าวถึงข้าววัวควาย ที่ช่วยไถนาและการทำนาอันเป็นอาชีพหลักของคนไทยตั้งแต่โบราณถึงปัจจุบัน อย่าง วิธีข้าวสาร การเล่นขโมยลักควายของภาคใต้

-ความเชื่อ การเล่นบางอย่างสะท้อนให้เห็น ความเชื่อของชาวไทย ในเรื่องไสยศาสตร์เช่น การเล่นที่มีการเชิญคนทรงอย่าง แม่ศรี ลิ้งลม ย่าดัง เป็นต้น ภาคอีสานมีการเล่นที่สะท้อนความเชื่อหลายอย่างเช่น เล่นนางคงแล้วจะขอฝนได้สำเร็จ เล่นผีกินเทียน ผีเข้าขวด แม่นาคพระโขนง และมะลือกก้อกแก็ก ซึ่งเป็นบทโต้ตอบระหว่างผู้เล่นที่สมมุติ เป็นผีกับเด็กคนอื่นๆ แล้วจบลงที่ผีวิ่งไล่จับเด็กคนอื่นๆ เป็นที่น่าสนุกสนานและตื่นเต้นด้วยกลัวผีด้วยไปพร้อมๆกัน

สำหรับคนผู้ไทเอง ก็ไม่ต่างจากการเล่นของไทยที่สะท้อนภาพถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของกลุ่มชาติพันธุ์เช่นกัน ซึ่งการเล่นก็จะสอดคล้องกับฤดูกาล และสิ่งของที่นำมาเล่น เช่น กิ้งก้อง ก็จะใช้ผลของต้นข่อย มาทำเป็นลูกป็นก็จะนิยมเล่นในช่วงที่หมากรอกข่อยออกลูกเยอะ หรือการเล่นสะบ้า ก็จะเล่นในช่วงหน้าแล้งที่ลูกสะบ้าแก่จัดและล่วงหล่นจากต้น เด็กๆก็จะเก็บลงมาเล่นกัน ช่วงเวลานี้เด็กๆมักจะนิยมเล่นกันมาก นอกจากช่วงฤดูกาลแล้ว ยังสะท้อน

ภาพของการช่วยเหลือและความมีน้ำใจต่อกัน เช่น การละเล่นค้องช้าง ที่มักนิยมเล่นในงานศพ เพื่ออยู่เป็นเพื่อนญาติเจ้าของงาน ให้มีความครื้นเครงไม่เงียบเหงา เป็นต้น

อย่างไรก็ตามการละเล่นเหล่านี้ ถ้าดูจากพัฒนาการของการละเล่น จะเห็นได้ว่าการละเล่นดังกล่าว เริ่มมีสิ่งใหม่เข้ามาทดแทนพร้อมกับการละเล่นบางชนิดก็กลับเลือนหายไป จะมีก็แต่ผู้เฒ่าผู้แก่รุ่นตาดายายเท่านั้นที่สามารถเล่นได้ แต่เด็กรุ่นใหม่กลับไม่รู้จัก และถ้าจะออกกำลังกายหรือสร้างพัฒนาด้านภูมิปัญญาก็ยาก จะต้องมีการลงทุน ซื้อหา ของเล่นที่ดี หรือ อุปกรณ์ที่ดี แต่ต้องแลกด้วยราคาที่สูง มาให้ลูกหลานได้เล่น ยิ่งถ้าสินค้าชนิดนั้นมาเสริมบารมีหรือเสริมฐานะให้กับครอบครัวด้วยแล้วยิ่งจะเป็นการดีกับครอบครัว เช่น คอมพิวเตอร์ ถ้าบ้านไหนมีคอมพิวเตอร์ในบ้านถือว่าเป็นบ้านที่มีฐานะดี มีเงิน ส่วนจะใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์อย่างไรหรือใช้เป็นหรือไม่ ไม่ทราบ แต่ขอให้ได้มาอย่างน้อยก็เปิดฟังเพลง ดูหนัง หรือร้องคาราโอเกะ กัน สำหรับ การละเล่นที่มีคุณค่าต่อพัฒนาการเด็กที่ไม่ต้องจ่ายแพงกลับไม่ได้รับการเหลียวแล และมองไม่เห็นว่าจะมีประโยชน์อะไรหรือมาเสริมสร้างฐานะให้คนแบบไหน ซ้ำร้ายยังทำให้รู้สึกต่ำต้อย ไม่มีเงินจะซื้อให้ลูกเล่นจึงต้องมาทำของตนเอง ครอบครัวไหนที่เห็นคุณค่าและทำของเล่นให้ลูกเล่นก็มักจะถูกดูถูกจากเพื่อนบ้าน ดังนั้น การทำวิจัยจึงเป็นประโยชน์และทำให้เห็นว่าการละเล่นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญที่มีประโยชน์ ที่เราควรที่จะฟื้นฟูและอนุรักษ์ไว้ เช่น ทีมวิจัยที่เห็นความสำคัญและเห็นว่ามีประโยชน์ต่อการเสริมสร้างพัฒนาการเด็ก จึงคิดนำเอางานศึกษาการละเล่นนี้มาเสริมสร้างกิจกรรมเพื่อให้เกิดการฟื้นฟู ดังคำกลอนของ ปานหทัย ทนฺนไชย (www.student.swu.ac.th) ที่แต่งคำกลอนไว้อย่างน่าฟังดังนี้

การละเล่นของเด็กไทยใช้ไว้ค่า	เป็นเอกลักษณ์คงคุณค่ามาช้านาน
บรรพชนสร้างมาเพื่อลูกหลาน	อย่าให้กาลมลายจนหายไป
สอนลูกสอนหลานให้รู้จักเป็น	ให้การละเล่นเด็กไทยอยู่คู่ไทย
ช่วยนำเหนี่ยวฟื้นฟูสู่นิสัย	สืบต่อให้เอกลักษณ์เราอยู่เนานาน

4.2 การฟื้นฟูการละเล่นพื้นบ้าน

จากสภาพชุมชนที่มีการเปลี่ยนแปลงไม่ว่าจะเป็น สภาพแวดล้อม สังคม หรือปัญหาที่เกิดขึ้นก็ตาม ทำให้ชุมชนคิดหาวิธีการแก้ไขปัญหาก็จะอย่างไรให้ชุมชนเกิดความสามัคคีได้ โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน นับวันก็ยิ่งสร้างปัญหาให้กับชุมชน หรือครอบครัวเองก็เริ่มห่างเหิน ความสัมพันธ์มีน้อย ดันเข้ามาพ่อไปทางแม่ไปทางและลูกก็ต้องอยู่กับตนเอง หรือบ้าน หรือสิ่งอำนวยความสะดวกที่พ่อแม่สรรหามาให้ หรือฝากลูกไว้กับคนอื่น จึงดูเหมือนว่า ความสามัคคีจะกลายเป็นโจทย์หลักของการวิจัยครั้งนี้

ทีมวิจัยจึงได้เริ่มต้นด้วยการค้นหาความหมายร่วมกันว่า ความสามัคคี ของเราหมายถึงอะไร เข้าใจตรงกันหรือยัง และถ้าเราเข้าใจตรงกันจะทำให้เราสามารถวางแผนการพัฒนา ที่จะทำให้คนเกิดความสามัคคีได้อย่างถูกต้อง ดังนั้นสามัคคีของเราจึงมีความหมายที่หลากหลาย ดังนี้ เป็นการรวมคนทั้งเด็กและผู้ใหญ่ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเรื่องราวต่างๆซึ่งกันและกัน คนมีปฏิสัมพันธ์กัน ไม่ห่างกัน และมีการเชื่อมต่อด้านความคิดทำให้สามารถลดช่องว่างระหว่างวัยได้ ยอมรับในกฎกติกาที่ตั้งไว้ สร้างความสัมพันธ์ของคนในชุมชนและครอบครัว มีน้ำใจและอดทน ลดทิวและอคติระหว่างวัย ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม เกิดความพร้อมเพียง เป็นหมู่คณะ เอาใจเขามาใส่ใจเรา (เห็นอกเห็นใจ) มีความเมตตา กรุณา ถนอมวิริยะ อุตสาหะ มีคุณธรรม มีความเป็นพวกพ้องเดียวกัน(มีความเป็นอัตลักษณ์ของคน) สรุปความสามัคคีคือการรวมคนทั้งเด็กและผู้ใหญ่เพื่อกระทำการร่วมกัน อันก่อให้เกิดความพร้อมเพียง ความร่วมมือ ที่อยู่ภายใต้ ความเมตตา กรุณา ถนอม วิริยะ อุตสาหะ ไม่ว่าจะเป็นคนในชุมชน ครอบครัว เด็ก ผู้ใหญ่

เมื่อพิจารณาโจทย์ความสามัคคีของชุมชนเข้ากับการเล่นพื้นบ้านแล้ว การเล่นพื้นบ้านก็น่าจะเป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่จะส่งเสริมให้เกิดความสามัคคีกันได้ ดังนั้น จึงได้วางเป้าหมายไว้ 2 กลุ่มเป้าหมายคือ กลุ่มคนในชุมชนเพื่อเป็นการณรงค์ให้ชุมชนได้เรียนรู้คุณค่าของการเล่น และเป็นกลุ่มผู้ใหญ่ที่จะสิ่งนี้ไปใช้ในการพัฒนาลูกหลานของตน และกลุ่มนักเรียน ครูอาจารย์ ที่เป็นหน่วยใกล้ชิดและเป็นกลุ่มที่ ที่ยังอยู่ช่วยที่ชอบเล่นสนุกสนาน และสามารถที่จะส่งเสริมได้ จึงได้มีการปฏิบัติการในโรงเรียน โดยความร่วมมือของ อาจารย์ ประเคน เถาว์ชาติ อาจารย์ใหญ่โรงเรียนนาโกพิศาลราษฎร์อุปถัมภ์ ดังมีผลของการปฏิบัติการดังในหัวข้อต่อไป

4.2.1 ชุมชนกับการเล่นพื้นบ้าน

จากการได้พูดคุยกับกลุ่มผู้รู้ เพื่อแสดงความคิดเห็นในการฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านขึ้นมา หลายคนให้ความคิดว่าเป็นสิ่งที่ดี เป็นการอนุรักษ์และ พัฒนาได้ๆได้ ดังนั้นจึงคิดรูปแบบร่วมกันที่จะฟื้นฟู ดังนั้นจึงเห็นร่วมกันว่า การจัดกิจกรรมการเล่นน่าจะเป็นช่วงเทศกาลต่างๆ ที่คนมาชุมนุมกันเยอะและสามารถสอดแทรกกิจกรรมให้เข้ากับงานเทศกาลนั้นๆได้

ดังนั้นทีมจึงทดลอง นำการเล่นไปสาธิตในงานเทศกาล วันออกพรรษา ซึ่งชุมชนจะมีการจัดงานบุญประจำปี ผลของการสาธิตครั้งนั้น ทำให้กลุ่มคนที่เข้าไปร่วมงานมีความสนใจและใคร่รู้ และร่วมเล่นกันอย่างสนุกสนาน และเสนอให้มีการจัดการเล่นขึ้นอีกถ้ามีโอกาส ผลของการทดลองปฏิบัติการครั้งนี้ ทำให้ทีมวิจัยได้บทเรียน เช่น ผู้ที่มีส่วนในการเล่นเท่านั้นแต่ยังไม่เข้าใจว่าคุณค่าของการเล่นเป็นอย่างไร ทำไมจึงมีการเล่นขึ้นมา ประกอบทีมวิจัยก็ไม่ได้เตรียมข้อมูลไปประชาสัมพันธ์ให้ชาวบ้านทราบ และยังขาดการ

จำนวนคนไม่ได้ อย่างไรก็ตาม ผลที่ออกมาทำให้เป็นจุดเริ่มต้นของการวางแผนกันต่อไป ซึ่งได้กำหนดที่จะจัดกิจกรรมในบุญวันสงกรานต์ ซึ่งถือว่าเป็นงานใหญ่ประจำปีของตำบลนาโก และเป็นจุดที่สร้างปัญหาเยาวชนทะเลาะกันในทุกปีที่ผ่านมา

การดำเนินกิจกรรมในเทศกาลวันสงกรานต์ ทีมวิจัยได้ร่วมกับ อบต.นาโก และสส.จีน โดยมีการเตรียมกลุ่มคนที่เข้าร่วมงาน คือ กลุ่มเด็กก่อนวัยเรียน (ศูนย์เด็กเล็ก), กลุ่มนักเรียนประถม, กลุ่มแม่บ้าน, กลุ่มพ่อบ้าน, เยาวชน, ครู อาจารย์, ผู้สูงอายุ เข้าร่วมงาน โดยการจัดงานวันนี้จะแตกต่างจากงานเทศกาลทั่วไป ที่ทีมวิจัยได้ใส่เนื้อหาสาระเกี่ยวกับ การละเล่นและการรณรงค์งดบุหรี่ยาเสพติดในครอบครัว ในงานทีมวิจัยได้จัดนิทรรศการ การละเล่นพื้นบ้าน และคุณค่าของการละเล่น และ ชูมรณรงค์จาก สส. เวทีการละเล่นพื้นบ้านที่มีทีมวิจัย ที่แบ่งหน้าที่กับผู้รู้คอยประจำ ให้ผู้เล่นได้เล่นและแนะนำถ้าผู้เข้าร่วมงานเล่นไม่เป็น พร้อมทั้งประชาสัมพันธ์ที่ได้รับเกียรติจากอาจารย์ในโรงเรียนเป็นประชาสัมพันธ์ บอกเล่าคุณค่าของการละเล่น ตลอดระยะเวลาที่อยู่ในงาน ผลการตอบรับในด้านกิจกรรม ชาวบ้านที่เข้าร่วมงานมีการตอบรับเป็นอย่างดี เข้าร่วมกิจกรรมและร่วมสนุกกับจุดการละเล่นต่างๆที่จัดไว้ให้ได้อย่างสนุกสนาน แต่ผลที่สะท้อนอีกประการหนึ่งคือความสามัคคีและความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่ร่วมกันจัดกิจกรรมนี้ขึ้น

นอกจากจัดกิจกรรมรณรงค์ในเทศกาลต่างๆแล้ว เราได้จัดเวทีพูดคุยกับกลุ่มผู้รู้ ที่มี ความตระหนักต่อคุณค่าของการละเล่น และเป็นห่วงความเป็นอยู่ของเด็กที่ปรากฏในสถานการณ์ของเด็กในปัจจุบัน ที่ทำให้บางครอบครัวถึงกับวิตกกังวลกับลูกหลานของตน ทีมวิจัยจึงได้ชักชวนกลุ่มผู้รู้มาร่วมกันคิดหาวิธีการ ที่จะฟื้นฟูกิจกรรมการเล่นเหล่านี้ขึ้น และมีผู้รู้หลายคนเข้าร่วมด้วย ซึ่งผู้รู้ก็มีการเตรียมตัวเป็นอย่างดี บางคนลุกขึ้นมาทำของเล่นให้เด็ก ทำไว้มากๆ ถึงกลับได้ขายก็มี ทีมวิจัยจึงคิดที่จะต่อยอด ด้วยการส่งเสริมให้มีรายได้จากการทำของเล่น กับกลุ่มผู้สูงอายุ ทั้งนี้ได้ประสานกับกำนัน และ อบต. อีกต่อไป

การดำเนินงานกับชุมชนถือว่าเป็นช่วงเวลาระยะหนึ่งเท่านั้น แท้ที่จริงการทำงานจะต้องต่อเนื่อง และเป็นขบวน โดยเฉพาะครอบครัวที่เป็นฐานสำคัญ ในการส่งเสริมพฤติกรรมของเด็กโดยตรง อย่างไรก็ตาม การดำเนินกิจกรรมของทีมวิจัยก็สามารถกระตุ้น ให้คนในชุมชนเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาและหันมาฟื้นฟูร่วมกัน เพื่ออนุรักษ์และถ่ายทอดให้ลูกหลานสืบไป ซึ่งกิจกรรมนี้จะยังยืนต่อไปไหม คงยังไม่สามารถตอบได้ แต่ถือว่าเป็นก้าวแรกที่จะสร้างคำถามเพื่อให้ชาวบ้านค้นหาคำตอบกันต่อ ทั้งนี้จะต้องมีคนเริ่มและสานต่อ งาน ซึ่งนั่นก็หมายถึง หน่วยงานท้องถิ่นอย่าง อบต. หรือ สถานศึกษาต่างๆ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม การละเล่นก็ทำให้เห็นว่า “ทำเล่นๆแต่เอาจริง”

4.2.2 โรงเรียนกับการละเล่นพื้นบ้าน

นอกจากหน่วยทางสังคมแล้ว โรงเรียนเป็นอีกแหล่งหนึ่งที่จะประสิทธิ์ประสาท วิชาความรู้ ทั้งการพัฒนา อีคิวและไอคิว ไปพร้อมๆ กัน ดังนั้น ทีมวิจัยจึงให้ความสำคัญสถานการณ์ การศึกษา น่าจะนำเอาคุณค่าของการละเล่นนี้ไปปรับใช้หรือประยุกต์ใช้ และเกิดนวัตกรรมด้านการศึกษามาใหม่ ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับท้องถิ่นของตนก็ได้ ฉะนั้น จึงมีการจัดประชุมนำเสนอผลการศึกษานี้แก่ คณะครูอาจารย์ และร่วมแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็น กันระหว่างครูและทีมวิจัย ซึ่งทุกคนลงความเห็นว่า เป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ ถ้านำมาปรับใช้ในหลายวิชา น่าจะทำให้เด็กเรียนดีขึ้น แต่ครูยังไม่รู้ว่าการละเล่นแต่ละอย่างเป็นอย่างไร จึงคิดว่าจะลองให้ผู้รู้มาช่วยสอนและสาธิตให้เด็กและครูได้ศึกษาไปพร้อมกัน จึงมีกิจกรรม ผู้รู้สอนเด็กนักเรียน สัปดาห์ละ 2 วัน ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 5

ปรากฏว่า ได้รับความสนใจจากเด็กเป็นอย่างดี ทีมวิจัยก็ให้เด็กทำ บทความเกี่ยวกับการละเล่นมาให้คนละหน้ากระดาษ หลังจากเรียนกับครูผู้รู้เสร็จแล้ว ผลก็คือ เด็กสะท้อนวิธีการเล่นได้อย่างครบถ้วน และสนุกกับการได้เรียนในลักษณะนี้ จากนั้นได้นำบทความนี้ร่วมพูดคุยกับครูและเห็นว่า ถ้าปรับวิธีการสอนเอาการละเล่นไปแทรกในวิชาเรียน เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาไทย อื่นๆ น่าจะทำให้เด็กเรียนดีขึ้น ซึ่งครูก็สะท้อนให้ฟังในด้านการเรียนการสอน ที่ต้องอาศัยเทคนิคและจงใจให้เด็กอยากเรียนและเรียนแล้วสนุก อยากรู้ก็ตามข้อเสนอแนะเหล่านี้เป็นเพียงแนวคิด ที่ต้องอาศัยการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ ซึ่งได้เสนอให้โรงเรียนจัดทำหลักสูตรท้องถิ่นโดยแทรกการละเล่นเข้าไปร่วมด้วย แต่ก็ยังไม่ได้ดำเนินงานต่อ อันเนื่องจากโรงเรียนอยู่ในช่วงปิดเทอม แต่ก็จะมีการผลักดันกันต่อไป

อย่างไรก็ตาม การวางแผนเป้าหมายที่โรงเรียนของทีมวิจัยถือว่า มาถูกทิศทาง เพราะเด็กที่เป็นลูกหลานส่วนใหญ่ใช้เวลา หรือชีวิตส่วนหนึ่งอยู่ที่โรงเรียน ฉะนั้น โรงเรียนจึงมีบทบาทค่อนข้างสูงต่อพัฒนาการเด็ก ดังนั้น ถ้าโรงเรียนหรือครูผู้สอน มีเทคนิคและวิธีการสอนที่ทำให้เด็กเรียนและสนุก เด็กๆก็จะจำได้และตั้งใจและรักการเรียนมากขึ้น ยังผลให้ผลการเรียนดี ซึ่งทีมวิจัยได้พูดคุยกันว่า ถ้าโรงเรียนพัฒนาต่อยอดจากงานศึกษาการละเล่นก็จะทำให้การละเล่นถูกยกระดับ และยกคุณค่าที่มีอยู่ใช้ประโยชน์อย่างแท้จริงได้

สรุปการฟื้นฟูการละเล่น ต้องอาศัยการทำงานทั้งสองส่วน ในส่วนของชุมชนและโรงเรียนไปพร้อมกัน ซึ่งทั้งสองส่วนเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนโดยตรง ซึ่งเราเห็นว่า ผลการแสดงผลออกในพฤติกรรมของเด็กก็สะท้อนภาพของการเลี้ยงดูของพ่อแม่เช่นกัน ดังนั้น จึงเป็นโจทย์ใหญ่ที่พ่อแม่ที่ถือว่าเป็นผู้ปกครอง ทำอย่างไร จะทำให้เด็กปรับพฤติกรรม ซึ่งนั่นหมายความว่าผู้ใหญ่ก็ต้องปรับพฤติกรรมของตนเองเหมือนกัน คุณค่าหนึ่งของงานวิจัยการละเล่นก็คือ การสะท้อนภาพของชุมชนในปัจจุบัน ที่สร้างค่านิยมอย่างไรให้กับลูกหลาน

และตนเองต้องมาเผชิญกับค่านิยมเหล่านั้น ดังนั้นการส้างค่านิยมที่เริ่มจากภูมิปัญญาของ
 ตนเอง จึงเป็นเหมือนจุดเริ่มต้นให้เด็กได้หันมาสนใจเรื่องเล่นๆ โดยดึงเอาความสนใจในการ
 เล่น ใส่การละเล่นที่มีประโยชน์และสอนคุณค่าให้กับเขาด้วย พวกเขาจะเข้าใจและเห็นคุณค่า
 เหล่านั้นไปพร้อมๆกัน ดังคำกล่าวที่ว่า “เด็กเปรียบเสมือนไม้อ่อนค้ดง่าย” เราจึงต้องอาศัย
 ช่วงเวลานี้ในการส่งเสริมให้รู้จักตนเอง รู้จักพ่อแม่ของตน และรู้จักชาติพันธุ์ของตน อันไปการ
 ปลุกฝังสำนึกรักท้องถิ่น อันเป็นรากฐานในการดำรงอยู่ของพวกเขาต่อไป

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุป

การศึกษาวิจัยมุ่งเน้นที่จะศึกษา การละเล่นพื้นบ้านชาวผู้ไทบ้านนาโก ซึ่งถือว่าเป็นภูมิปัญญาที่สามารถจะสืบค้นจากผู้เฒ่า และนำมาเป็นรากฐานในการพัฒนาชุมชน โดยเฉพาะเยาวชน ที่ถือเป็นผู้สืบทอดความเป็นชาติพันธุ์ผู้ไทรุ่นต่อไป ซึ่งถ้าเยาวชนไม่ได้รับการปลูกฝังที่ดี อาจจะทำให้ความเป็นชาติพันธุ์ผู้ไทถูกกลืนไปกับกระแสการพัฒนาหลักของสังคมได้ แต่การฟื้นฟูการละเล่นนี้ จะสามารถตอบสนองสังคมผู้ไทในปัจจุบัน ด้านการปลูกฝังค่านิยม ความสามัคคีได้หรือไม่ นั้น ยังเป็นประเด็นที่ต้องการค้นหาและรูปแบบที่ต้องการนำมาปฏิบัติ และทดลองใช้ จึงเป็นโจทย์ที่ได้ตั้งคำถามวิจัย การฟื้นฟูการละเล่นพื้นบ้านชาวผู้ไทสามารถลดปัญหาของเด็กและเยาวชนได้จริงหรือไม่ และ สามารถพัฒนาใช้ในการปลูกฝังค่านิยมด้านความสามัคคีในกลุ่มเด็กและเยาวชนได้อย่างไร ดังวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาการละเล่นพื้นบ้านของชาวผู้ไทในด้านคุณค่าและความหมาย 2. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาของเด็กและเยาวชนในตำบลนาโก 3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของการละเล่นพื้นบ้านกับเด็กและเยาวชนทั้งในอดีตและปัจจุบัน 4. เพื่อฟื้นฟูและพัฒนาการละเล่นพื้นบ้านในการปลูกฝังความสามัคคีในกลุ่มเด็กและเยาวชน

การศึกษารุ่นนี้ ใช้กระบวนการศึกษา “การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม” (participatory Action Research) โดยมีกระบวนการทำงาน เริ่มตั้งแต่การพัฒนาโจทย์ที่อาศัย การทำความเข้าใจข้อแตกต่างระหว่างงานวิจัยกับงานพัฒนา และค้นหาปัญหาที่จะนำไปสู่การตั้งประเด็นโจทย์ เขียนโครงการเสนอต่อ สกว.ฝ่ายวิจัยเพื่อท้องถิ่น ผ่านศูนย์ประสานงานชุดชาติพันธุ์ผู้ไท เมื่อโครงการได้รับอนุมัติ ทีมวิจัยได้เตรียมตัวด้วยการทำความเข้าใจต่อเป้าหมาย วัตถุประสงค์ รวมทั้งการวางแผนการวิจัยและแบ่งบทบาทหน้าที่ตามความถนัด แล้วจึงดำเนินการวิจัย ด้วยการสร้างเครื่องมือ เก็บข้อมูลตามวิธีของตนเอง การรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล ทดสอบข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลอีกครั้งเพื่อนำไปสู่การฟื้นฟู จัดเวทีคืนข้อมูล โรงเรียน จัดกิจกรรมกับเด็กและผู้สูงอายุ จัดกิจกรรมงานประเพณีและวันสงกรานต์ และจัดเวทีสรุปปิดโครงการ นอกจากนั้น ทีมวิจัยยังมีกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ เช่น การศึกษาดูงาน ร่วมงานมหกรรม สัมมนา ต่างๆ ทั้งในพื้นที่และต่างพื้นที่ อย่างไรก็ตาม ตลอดระยะเวลาของการทำงาน ยังมีปัญหาอุปสรรค ที่ทีมวิจัยจะต้องอาศัยการประชุม ทบทวน และการตกลง ร่วมกันอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้งานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ตำบลนาโก อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ห่างจากจังหวัดกาฬสินธุ์ไปทางทิศตะวันออกเฉียงใต้เป็นระยะทางประมาณ 83 กิโลเมตร เป็นตำบลหนึ่งที่กลุ่มชาติพันธุ์ผู้ไทอาศัย มา

อย่างยาวนานเป็นเวลาเกือบ 200 ปี ตามคำบอกเล่า กลุ่มผู้ไทนาโก มีต้นตระกูลที่อยู่ฝั่งซ้ายแม่น้ำโขง(ประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว)และอพยพมาตั้งรกรากที่ฝั่งขวา(ประเทศไทย) และอพยพเรื่อยมาจนมาตั้งหมู่บ้าน ณ ที่อยู่ในปัจจุบัน และตั้งชื่อหมู่บ้านของตนตามสภาพที่เป็นอยู่ เดิมทีนั้น บ้านนาโก มีชื่อเรียกขานตามสภาพพื้นที่ว่า “นากลัว” อันเนื่องจากพื้นที่แถบนี้เป็นป่าดงใหญ่มีเสือค่อนข้างชุกชุม แต่เนื่องจากภาษาผู้ไทมีความเฉพาะ เมื่อทางราชการเข้ามาสำรวจหมู่บ้าน จึงได้ฟังเพี้ยนจาก นากลัว เป็น นาโก ชาวนาโก เป็นกลุ่มผู้ไทที่เรียกตนเองว่า “เป็นผู้ไทบ้านนอก” ที่ต่างจากผู้ไทแขวง ที่ถือตนว่าเป็นคนเมือง สาเหตุที่เป็นเช่นนั้นเพราะ การอพยพไม่มีเจ้าเมืองเดิมมาตั้งเป็นเมือง แต่เป็นชาวบ้านมาตั้งหมู่บ้านอยู่กันเองจาก 5 ครอบครัวปัจจุบันบ้านนาโก ขยายหมู่บ้านและแบ่งการปกครองได้ 9 หมู่มีจำนวนครัวเรือน ประมาณกว่า 1,000 ครัวเรือนและมีจำนวนประชากรกว่า 4,000 คน อาชีพของชาวบ้านส่วนใหญ่ ทำนา แต่มีลูกหลานที่รับราชการค่อนข้างมาก ดังนั้น คนบ้านนาโก จึงมีเศรษฐกิจที่ดี กอปรกับเมื่อประมาณ 6-7ปี ที่ผ่านมามีชาวบ้านไปสวนหรือที่จับจอง หันมาปลูกต้นยางพารา จึงถือว่า ยางพารา เป็นพืชเศรษฐกิจและทำรายได้ให้กับชาวบ้าน ซึ่งได้รับคำบอกเล่าจากชาวบ้าน ว่ามีเงินเข้าหมู่บ้านในช่วงขายยางพาราไม่ต่ำกว่าสัปดาห์ละ 3 ล้านบาท นอกจากนั้นยังมีรายได้จากการขายข้าวและผลผลิตจากสวน เช่น มะม่วงเป็นต้น ถึงแม้ว่าเศรษฐกิจของหมู่บ้านจะค่อนข้างดี แต่ชุมชนเองก็มีข้ออ่อนและเป็นปัญหา ดังจะเห็นได้จากการลงพื้นที่ศึกษาประเด็นปัญหาเบื้องต้นพบว่า ชาวบ้านเริ่มอยู่ตัวใครตัวมัน ไม่มีความเอื้ออาทรและความสามัคคี ดังที่ชาวบ้านเล่าว่า “สมัยก่อนอยู่กันอย่างพึ่งพาอาศัยถ้าบ้านไหนมีงานก็เอาข้าวของไปช่วยโดยไม่ได้ช่วยเงินและช่วยกันจนเสร็จงานก็จะกลับบ้าน ถือว่าเป็นงานของตน” แต่ปัจจุบันถ้าไม่มีการช่วยเหลือก็จะไม่ไป มีปัญหาความขัดแย้งเกิดขึ้นทุกระดับตั้งแต่ครัวเรือนจนถึงชุมชน พ่อแม่สอนลูกไม่ได้ สมาชิกกระทบขัดแย้งและหย่าร้างกันง่ายขึ้น และเด็กเยาวชนทะเลาะวิวาทกันตามงานเทศกาลทั้งในหมู่บ้านและนอกหมู่บ้านเป็นต้น ปัญหาเหล่านี้ถ้ามองจากปรากฏการณ์จะเห็นว่า ไม่ได้แตกต่างจากชุมชนหรือสังคมอื่น แต่สำหรับบ้านนาโกแล้วถือว่า เป็นปัญหาใหญ่ ซึ่งมองจากรากฐานของชุมชน ที่เคยอยู่อย่างมีความสามัคคีช่วยเหลือเอื้อกูล การหย่าร้างมีน้อยเพราะมีระบบการดูแลที่เรียกว่า พ่อล่ามแม่ล่าม หรือระบบเจ้าโคตร ที่คอยเป็นตัวกลางไกล่เกลี่ยปัญหา แต่ปัจจุบันประเพณีนี้ ไม่ได้ถูกนำมาใช้หรือให้ความสำคัญสักเท่าไร แต่ก็ยังมีบางส่วนที่ยังคงยึดถือโดยเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุที่ยังถือว่าประเพณีเหล่านี้ สามารถที่จะรับใช้สังคมและชุมชนผู้ไทได้ ดังเช่น ชาวบ้านได้มีการฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านเพื่อสร้างความสามัคคีในกลุ่มเยาวชน ที่พวกเขาเห็นว่า ลูกหลานของพวกเขาถูกสิ่งกระตุ้นภายนอก เช่น สื่อต่างๆ คอมพิวเตอร์ เกมส์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้สร้างความรุนแรงและความเห็นแก่ตัวให้เกิดขึ้น จึงได้ฟื้นฟูการเล่น ซึ่งได้รับการตอบรับที่ดี แต่การฟื้นฟูยังไม่ได้

รับการเก็บรวบรวมและการค้นหาอย่างจริงจัง ซึ่งน่าจะมีการเล่นอีกมากมายที่สอดคล้องและมีคุณค่าที่น่าจะศึกษาและนำกลับมามีบทบาทในชุมชนได้

ผลการศึกษาพบว่า การเล่นพื้นบ้านมีจำนวน 38 ชนิด เป็นการเล่นที่พบมากในกลุ่มเด็ก อายุ 5-12 ปี ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ต้องการ การพัฒนาการเป็นอย่างมาก ส่วนช่วงอายุอื่นๆ นั้นมีเล่นบ้าง เช่น ต่อเตย หรือสะบ้า ลูกข่าง ลิงกระสอบ แต่ส่วนใหญ่มักเล่นตามงานประเพณีที่เขาจัดให้มีการแข่งขันซึ่งไม่ใช่การเล่นในชีวิตประจำวัน การเล่นแต่ละอย่างมักจะเล่นด้วยกันทั้งเพศหญิงและเพศชายจะมีบ้างบางกิจกรรม เช่น อีเก้บหรือหมากเก้บ มักจะเป็นผู้หญิงเล่น ส่วนผู้ชายมักเล่นลูกข่างมากกว่า ส่วนอุปกรณ์การเล่น บางการละเล่นไม่มีอุปกรณ์ บางการละเล่นมีอุปกรณ์ที่หาได้สะดวก และมีอยู่ตามหมู่บ้านไม่ต้องซื้อหา บางครั้งให้พ่อแม่ ตา และยายทำให้อย่างเช่น ลูกสะบ้า ม้าก้านกล้วย ลูกข่าง เป็นต้น จะสังเกตเห็นว่าอุปกรณ์ที่นำมาเล่นนั้น ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมหรือทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่น ส่วนฤดูกาลเล่น จะเห็นได้ว่าการละเล่นส่วนใหญ่ไม่ได้แบ่งแยกฤดูกาลเล่นสามารถเล่นได้ทุกฤดู แต่จะมีบางการละเล่นเท่านั้นที่เล่นตามฤดู เช่น ลูกข่าง หรือ ยางวง เป็นต้น และยังมีการเล่นตามประเพณีเช่น จิกหลี หรือ ค้องช้าง เป็นต้น การละเล่นแต่ละชนิดมักจะต้องอาศัยพื้นที่ ที่โล่งกว้างและมีบริเวณ ดังนั้นบริเวณก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่กำหนดวิธีการเล่นของเด็กๆ เช่นกัน ส่วนวิธีการนั้นขึ้นอยู่กับชนิดของการละเล่นนั้นๆ มีทั้งที่มีเพลงประกอบ และมีคำร้องตอบโต้ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน เช่น โพงพาง จำหู่มี ภูกินหาง เสือกินวัว เป็นต้น สำหรับกติกาที่ใช้เล่นนั้น เด็กๆจะมีกติการกลางที่เล่นสืบทอดมาและสามารถที่จะตั้งกฎกติกาเพิ่มเติมระหว่างเล่นขึ้นอยู่กับข้อตกลงร่วมกันของผู้เล่น และประโยชน์ของการเล่นนั้น มักจะเป็นไปเพื่อความสนุกสนาน การออกกำลังกาย และการสร้างสัมพันธ์อันดีในหมู่ผู้เล่น ซึ่งจะมีการวิเคราะห์ประโยชน์ของการละเล่นเพื่อให้เห็นถึงคุณค่าที่มีอยู่ของการละเล่น คุณค่าที่พบในการเล่นมีดังนี้

คุณค่าทางร่างกาย เราจะเห็นว่าการละเล่นส่วนใหญ่มุ่งที่การเคลื่อนไหวร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นการกระโดด เต้น เดิน ดึงหรือวิ่ง ล้วนแล้วแต่เป็นการเสริมสร้างทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง ส่งผลให้ร่างกายแข็งแรงปราศจากโรคภัยได้ เช่น การเล่นต่อเตย วิงกระสอบ กระโดดยาง มะอึ๊ขา โถกเถก อื่นๆ

คุณค่าทางอารมณ์ การละเล่นแต่ละอย่างเน้นความสนุกสนาน ฉะนั้นเด็กๆที่ได้เล่นก็จะมีอารมณ์เบิกบาน หัวเราะ ซึ่งเป็นการผ่อนคลาย และเสริมสร้างจิตใจที่ดี และมองโลกในแง่ดี เช่น การละเล่นที่ได้ศึกษามาทุกการละเล่น

คุณค่าทางเชาว์ปัญญา การเป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบ รู้จักคิดวิเคราะห์ วางแผน การละเล่นที่ฝึกให้เด็กเกิดเชาว์ปัญญา เช่น การละเล่น ลูกข่าง ต่อเตย ต่อไก่ โพงพาง หรือ การละเล่นที่มีบทเพลงมีผลต่อการจำ เช่น จำจิมะเขือเปาะ ภูกินหาง ตะลือกตอกแตก เป็นต้น

คุณค่าการฝึกให้มีวินัยและเคารพต่อกติกา เป็นการสร้างประชาธิปไตยขั้นพื้นฐานของการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ให้เขามีวินัย มีความซื่อสัตย์ เคารพตนเองและเคารพผู้อื่น รู้แพ้รู้ชนะ รู้ภัย เช่น เล่นลูกข่าง ม้าหลังโปก สะบ้า

คุณค่าด้านความรับผิดชอบ ปฏิบัติต่อกฎกติกาและร่วมรับผลที่เกิดขึ้นไม่ว่าจะแพ้หรือชนะ รวมทั้งเป็นส่วนหนึ่งของทีมรับผิดชอบต่อหน้าที่ และยังฝึกความรับผิดชอบของการเป็นผู้นำ เช่น ูกินทางที่ต้องรับผิดชอบลูกทีมไม่ให้พองอูเอลูกของตนเองไปได้

คุณค่าต่อความสามัคคี การอยู่ร่วมกับผู้อื่นที่ต้องอาศัยการเข้าใจและการยอมรับซึ่งกันและกัน รวมทั้งการรู้จักการทำงานเป็นทีม ซึ่งทีมวิจัยพบคุณค่านี้ของการละเล่นหลายๆชนิด เช่น ต่อเตย ที่ต้องสามัคคีกันเพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตายใจ เสือกินวัว ซึ่งผู้ที่เล่นเป็นคอกจะต้องพยายามกันไม่ให้เสือกินวัวให้ได้ หรือ มะบ้า (สะบ้า) ที่ต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน อันสะท้อนภาพความสามัคคี เช่นกัน

คุณค่าต่อการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดี ทั้งต่อเพื่อนที่เล่นด้วยกันและพ่อแม่ญาติพี่น้อง เช่น ม้าก้านกล้วย กะลามะพร้าว (กะโปก) และ ขาโลกเอก ที่พ่อแม่ ปู่ ย่า ตา ยาย จะทำให้เด็กๆเล่น ระหว่างที่ทำการจะมีการพูดคุยสนทนากัน ฝึกให้ทำ และสอนทักษะต่างๆ พร้อมทั้งการเรียนรู้วิธีการทำไปพร้อมๆกัน จึงถือได้ว่าเป็นกิจกรรมที่พ่อแม่ ได้อยู่ใกล้ชิดและมีเวลาเล่นกับลูกๆของตนเอง อันเป็นสร้างสัมพันธ์ที่ดีและเป็นความผูกพัน ความอบอุ่นต่อกัน

คุณค่าด้านการสื่อสาร มีการเล่นบางอย่างเช่น จำจี้มะเขือเปาะ โพงพาง ูกินทางอื่นๆ ที่มีบทเพลง บทร้อง เป็นต้น นอกจากจะช่วยเรื่องทักษะการสนทนาแล้วยังช่วยเรื่องการออกเสียงให้ชัดเจน เพราะบางบทจะเป็นบทที่มีภาษาค้องจองกัน เช่น จำจี้มะเขือเปาะ กะเทาะหน้าแว่น

คุณค่าด้านการอาศัยอยู่ใกล้ชิดธรรมชาติ ทำให้เกิดการปลูกฝังรักษัธรรมชาติและเห็นคุณค่า ประโยชน์จากธรรมชาติ รวมทั้งการใช้ประโยชน์อย่างมีคุณค่า เช่น อุปกรณ์การเล่นที่ได้จาก เมล็ดสะบ้า หรือ กะลามะพร้าว ไม้ไผ่ ดั่นกล้วย เป็นต้น

การฟื้นฟูการเล่นนั้น ได้นำข้อสรุปที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลและคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้าน มาสร้างกิจกรรมที่เป็นรูปธรรมในการฟื้นฟู ที่มุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมาย 2 กลุ่ม คือ ชุมชนกับโรงเรียน ที่จะป็นหน่วยในการเสริมสร้างพัฒนาการเด็ก โดย ชุมชนได้ใช้งาน ประเพณี หรือเทศกาลต่างๆเป็นตัวหลัก ด้วยการแทรกกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านเข้าไป และสาธิตให้กับชุมชนได้เรียนรู้และร่วมเล่นกัน ทั้งงานบุญวันออกพรรษา และวันสงกรานต์ ผลที่เกิดขึ้นชาวบ้านเข้าร่วมเล่นและเรียนรู้กิจกรรมเหล่านี้ และเห็นว่ามิใช่ประโยชน์ต่อชุมชนเป็นอย่งยิ่ง สำหรับ โรงเรียน นั้น มีการส่งเสริมให้ผู้รู้ทำการสอนให้กับเด็กชั้นประถมปีที่ 4 และ 5 ในช่วงโม่งสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต (สพข.) พร้อมทั้งจัดการประชุมร่วมกับครู อาจารย์ เพื่อถอดบทเรียนการจัดการเรียนการสอนของผู้รู้ พบว่า ครูเห็นว่าการละเล่นที่นำมาสอนของผู้รู้

เสริมสร้างพัฒนาการเด็กโดยเฉพาะสมาธิ เด็กมีความตั้งใจมากซึ่งทำให้ครูคิดว่าถ้าการเอนการสอนสามารถทำให้เด็กสนุกได้ก็น่าจะทำให้เด็กมีสมาธิเรียนและเรียนได้ดีขึ้น หรือการเสริมในวิชาพลศึกษา ซึ่งจะมีการพูดคุยในการปรับหลักสูตรท้องถิ่นโดยเอาการเล่นพื้นบ้านไปจัดกระบวนการร่วมด้วย นอกจากนั้น ผลการเล่นยังก่อให้เกิดความภูมิใจในกลุ่มผู้สูงอายุ บางคนมีรายได้จากการทำ อุปกรณ์การเล่น แต่น้อยกว่าความภูมิใจที่ตนเองได้รับจากความใส่ใจและเด็กเข้ามาพูดคุยสอบถาม ซึ่งบรรยากาศการได้พูดคุยกันระหว่างผู้เฒ่ากับเด็กมีน้อยลงไปทุกวัน ดังนั้น การฟื้นฟูการเล่น นอกจากจะฟื้นฟูการเล่นแล้ว ยังไปฟื้นฟูความสัมพันธ์อันดีของคนในชุมชน การเล่นเกมส้อมพิวเตอร์ลดลง อย่างไรก็ตาม การเล่นพื้นบ้านก็ไม่สามารถที่จะตอบโจทย์ที่จะแก้ปัญหของชุมชนได้ทุกอย่าง ซึ่งนั่นต้องอาศัยวิธีการอื่นๆที่จะมาช่วยเสริมสร้าง การเล่นพื้นบ้านจึงเป็นเพียง จุดเริ่มต้นหนึ่งที่จะฟื้นฟูวิถีชีวิตที่มีคุณค่าเดิม อันเป็นประเพณีที่ดั่งาม มาปรับใช้เพื่อแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ซึ่งถ้าจะแก้ไขปัญหจริงๆ ต้องอาศัยวิธีการที่หลากหลาย ประกอบเข้าด้วยกันนั้นหมายความว่า กิจกรรมจะต้องต่อเนื่องและยั่งยืน ที่ต้องอาศัยความสามัคคีของคนในชุมชนช่วยกันสานต่องาน ให้ลูกหลานได้เรียนรู้และสืบทอดวัฒนธรรมท้องถิ่นอันเป็นเอกลักษณ์คนผู้ไท

5.2 ข้อค้นพบที่สำคัญ

1. จากการศึกษาข้อมูลพบว่า การเล่นคนผู้ไทบ้านนาโก มี 38 การเล่น ส่วนใหญ่เล่นในกลุ่มคนที่มีอายุตั้งแต่ 3-15 ปี ซึ่งเป็นช่วงเด็กและวัยรุ่นตอนต้น ซึ่งการเล่นนี้อาจจะไม่เหมาะกับกลุ่มเยาวชนที่มีอายุ ตั้งแต่ 16-25 ปี ที่มีความสนใจในเรื่องชีวิตของตนเองมากกว่า

2. การเล่นของคนผู้ไทไม่ได้แตกต่างจากการเล่นของผู้อื่น แต่มีความต่างที่ชื่อเรียกและภาษา และช่วงเวลาในการเล่น อย่างไรก็ตาม สิ่งแวดล้อมในการเล่นที่แตกต่างกัน ก็เป็นช่วงเวลาที่ทำให้ต่างกันไปด้วย และเห็นว่า การเล่นของคนผู้ไทนาโกก็สอดคล้องและลงตัวตามบริบทชุมชนและการเปลี่ยนแปลงของชุมชนดังเราเห็นได้จากพัฒนาการของการเล่นของเด็กในแต่ละช่วงพัฒนาการของชุมชน

3. การเล่นมีคุณค่าต่อพัฒนาการเด็ก ทั้งด้านเชาว์ปัญญา ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ทำให้ร่างกายแข็งแรง พัฒนาทั้งระดับของ ไอคิวและอีคิวของเด็กไปพร้อมๆกัน ความสามัคคีร่วมทั้งการสร้างสัมพันธภาพอันดีต่อกันระหว่างเพื่อนและพ่อแม่พี่น้องและญาติ ทำให้มีเวลาได้ใกล้ชิดและพูดคุยกัน เป็นการสร้างความผูกพันอย่างที่เราไม่ได้คาดคิด อีกทั้งการเล่นพื้นบ้านทำให้เห็นว่า คนท้องถิ่นอยู่ใกล้กับธรรมชาติ สืบเนื่องจากการใช้อุปกรณ์ที่ทำได้ง่ายและอยู่ในท้องถิ่นของตนเอง เช่น สะบ้า ไม้ทำลูกข่าง ดั่นกล้วย กะลามะพร้าว และยังสะท้อนความคิดสร้างสรรค์จากสิ่งประดิษฐ์หรือดัดแปลง สิ่งของเครื่องใช้ ที่พวกเขา คิดหาวิธีการเล่นกัน ได้อย่างน่าทึ่ง และไม่ต้องอาศัย การซื้อหา จึงจะเล่นได้

4. การเล่นเกมพื้นบ้านถือว่าเป็นวิถีชีวิต ที่ตั้งแต่เด็กจนโต จะมีการเล่นเกมเข้ามาเกี่ยวข้องในชีวิต ดังนั้นการฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านเพื่อให้เห็นคุณค่า ต้องอาศัยข้อค้นพบนี้ในการดำเนินกิจกรรม ซึ่งทำให้ชุมชนไม่รู้สึกรู้สีกแบ่งแยกหรือเป็นเรื่องใหม่ แต่เป็นกิจกรรมที่ทำอยู่แล้ว เพียงแต่สร้างความตระหนักและรัก ในเอกลักษณ์ของตน

5.3 บทเรียนที่ได้รับ

1. เริ่มต้นของการทำวิจัย ทีมวิจัยยังไม่เข้าใจการทำงานวิจัย แต่ทีมวิจัยเปิดโอกาสการเรียนรู้ให้กับตนเอง จึงมีการเรียนรู้กันไปพร้อมกับการปฏิบัติงาน จึงทำให้หลายคนเข้ามาช่วงแรกมาแทนคนอื่น ช่วงหลังมาก็ทำวิจัยเอง จากการได้ทดลองทำ เห็นความก้าวหน้า และไม่ได้ทำงานคนเดียว เกิดความสนุก และมีเรื่องให้คิดและทำต่อ จึงเป็นว่าวิจัยลักษณะนี้ไม่ใช่เรื่องยากสำหรับตน เพียงแต่อาศัยกระบวนการมีส่วนร่วมและของสรุปบทเรียนอยู่เป็นประจำ อันเป็นหัวใจหลัก เพื่อให้บรรลุเป้าหมายและแก้ไขปัญหาได้

2. งานวิจัยเพื่อท้องถิ่นมีจุดมุ่งหมายเพื่อนำข้อมูลหรือผลจากการศึกษา มาเป็นเครื่องมือหรือข้อมูลในการแก้ไขปัญหา อันนำไปสู่การคิดวิธีแก้ไขปัญหาที่ถูกจุด และยังเป็นการสร้างวัฒนธรรมในการวางแผนการพัฒนาที่มาจากฐานข้อมูล ไม่ใช่คิดอยากจะทำก็ทำเลยซึ่งทำให้เกิดข้อผิดพลาดต่างๆ ตามมามากมาย ทั้งงบประมาณ และเวลา ตามบริบทชุมชนของตนเอง

3. งานวิจัยเพื่อท้องถิ่นยังช่วยพัฒนาศักยภาพของคน ในด้านทักษะต่างๆ เช่น การพูดและนำเสนองานในที่ชุมชน การพูดอย่างเป็นระบบ กล้าแสดงออก และเชื่อมั่นในตนเอง อันมาจากความภูมิใจที่ได้ทำและได้เห็นของทีมวิจัยและผู้ที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งยังสร้างสำนึกที่ดีต่อตนเองและชาติพันธุ์ของตนเอง

5.4 ปัญหาอุปสรรค

ปัญหาการทำงานวิจัยเกิดขึ้นเป็นระยะๆ ที่ไม่ได้มีความร้ายแรงอันใด แต่เป็นลักษณะของการทำความเข้าใจ และสามารถแก้ปัญหาดตามสถานการณ์ได้เป็นระยะๆเช่นกัน ดังต่อไปนี้

ช่วงแรก ปัญหาช่วงนี้จะเป็นปัญหาด้านความไม่พร้อมและความไม่เข้าใจต่องานวิจัยของทีม ซึ่งอาศัยการพูดคุยและทำความเข้าใจและปฏิบัติและสรุปร่วมกันเป็นประจำ เพื่อเน้นการเรียนรู้ร่วมกันและสรุปร่วมกัน ก็สามารถทำให้ทีมวิจัยคลี่คลายความกังวลและความไม่เข้าใจของตนเองลงได้ จึงทำให้ทีมวิจัยได้เรียนรู้การทำงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นที่จะทำให้คนเข้าร่วมทีมด้วยคือ ทำเรื่องยากให้เป็นเรื่องง่าย ประชุมบ่อยๆ มีความสนุกสนาน อย่างที่หลายๆโครงการได้ทำมา

ช่วงที่สอง ปัญหาจะเริ่มเกิดขึ้นอีกครั้งในช่วงของการรวบรวมข้อมูล เมื่อได้ข้อมูลมาแล้วจะรวบรวมอย่างไร อะไรคือถูกอะไรคือผิด ทีมวิจัยจะถกเถียงกันมาก จึงต้องหาวิธีคลี่คลาย ด้วยการปฏิบัติการร่วมกัน จึงทำให้ทุกคนกระจ่างและชัดเจนกับข้อมูลของตนเอง

ช่วงที่สาม ปัญหาการวิเคราะห์ได้ข้อมูลแล้วเราจะวิเคราะห์อย่างไร เราค้นหาวิธีกันอยู่นาน โดยใช้วิธีการทบทวนวัตถุประสงค์ ทบทวนโครงการ จึงได้ข้อสรุปว่า เรามั่นความสามัคคี เราจะต้องวิเคราะห์ให้เห็นคุณค่าของความสามัคคีในการเล่น เราจึงเน้นการวิเคราะห์ที่คุณค่า และเชื่อมโยงเข้ากับพัฒนาการของการเล่น เพื่อดูสถานภาพและความเข้มข้นของคุณค่าที่มีอยู่ จึงทำให้เรามองเห็นว่า เราจะนำอะไรมาฟื้นฟูและดำเนินกิจกรรมร่วมกับชุมชนได้

ช่วงที่สี่ ปัญหาของการดำเนินกิจกรรม เราวิเคราะห์การเล่นกับวิถีชีวิตของชุมชนอยู่นานว่าจะนำการเล่นพื้นบ้านมาฟื้นฟูอย่างไร จึงดูเหตุการณ์และช่วงเวลาในการเล่น ประกอบกับอายุของคนที่เล่น จึงทำให้เราค้นพบว่าจุดที่เราจะฟื้นฟูได้ ก็คือ งานเทศกาลที่มีคนร่วมงานอยู่มาก และกลุ่มเด็กมากๆ ก็เน้นที่โรงเรียนเป็นหลัก จึงก่อให้เกิดกิจกรรมในชุมชนและโรงเรียนเกิดขึ้น

ส่วนปัญหาอื่นๆก็จะเป็นทีมวิจัยบางคนไม่มีเวลา ก็จะพยายามจัดสรรเวลาการประชุมให้เพียงพอตอนเย็น และทำกิจกรรมในวันหยุดบางวันที่ตรงกัน ส่วนปัญหาที่พบบ่อยคือการประสานงานทีม เราจึงแก้ปัญหาด้วยการ การคนประสานในพื้นที่เป็นหลัก หลังจากนั้นก็ทำให้การดำเนินงานเป็นไปด้วยดี

สำหรับส่วนอื่นๆ ทีมวิจัยค่อนข้างที่จะมีความตั้งใจและใส่ใจในการทำงาน ถึงแม้บางครั้งจะอ่อนล้าแต่ก็พยายามทำจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี ด้วยแรงความสามัคคีของทีม และการบริหารจัดการที่ดี จึงทำให้ปัญหายภายในทีมไม่เกิดขึ้น

5.5 ข้อเสนอแนะ

- **ชุมชน** การเล่นพื้นบ้าน ถือว่าเป็นวิถีชีวิตที่อาจจะไม่ใช่ประเด็นหลักในการดำรงอยู่ของมนุษย์ก็ตาม แต่การเล่นก็ทำให้เห็นว่าเป็นตัวเชื่อมที่จะสร้างความสัมพันธ์ของกลุ่มคน และช่วยเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กให้เจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพได้ ถ้าเด็กได้รับการแนะนำที่ดี และเรารู้จักคุณค่าของการเล่น ที่ไม่ได้แฝงด้วยมิติ ของเศรษฐกิจและความมีฐานะทางสังคม การเล่นก็จะทำหน้าที่ได้อย่างสมบูรณ์และยังทำหน้าที่สร้างเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมให้กับตนเองด้วย ดังนั้น ชุมชนควรให้ความสำคัญและสร้างกิจกรรมให้เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้นไป

- **สกว.** จากข้อมูลทำให้เห็นแล้วว่า คุณค่าของการเล่นไม่ใช่เล่นๆอีกต่อไปแล้ว สกว. จึงควรที่จะสนับสนุนให้เกิด การประยุกต์หรือผลักดันใช้การเล่นในสถาบันการศึกษา ซึ่ง

นอกจากจะรักษาวัฒนธรรมแล้ว ยังเป็นเครื่องมือหรือสื่อการเรียนการสอนที่ดี ง่ายและราคาไม่แพง พัฒนาตรงนี้สู่ความเป็นสากลได้

- **นโยบาย** หน่วยงานที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะในท้องถิ่น ควรจะให้การสนับสนุนสถานศึกษา ในการพัฒนาการเล่นนี้ให้เกิดผล ในเชิงการเรียนการสอน และการเสริมสร้างพัฒนาการเด็กได้ รวมทั้งการส่งเสริมให้เกิด การฟื้นฟูวัฒนธรรมประเพณีของคนผู้ไท ให้ถูกหลานได้สืบทอดต่อไป

บรรณานุกรม

กิตติ เหลาสภาพ,การเล่นของไทย, www.student.swu.ac.th

จิราพร ศรีจันทาม,เรียนรู้การเล่นกับครูจิราพร, โรงเรียนเมืงรามหาราชวิทยาคม อ.เมือง
จ.เชียงราย.

สายไหม จบกมลศึก,การเล่นพื้นเมือง,สารานุกรมไทย สำหรับเยาวชนเล่มที่23.

www.panyathai.or.th

www.tungsong.com/thaiplay/thaigames.asp

ประวัติทีมวิจัย

หัวหน้าทีมวิจัย

1.นางสาวปาริชาติ หาญไชนะ เกิดวันที่ 12 สิงหาคม 2513
ภูมิลำเนาอาศัยอยู่บ้านเลขที่ 124/1 หมู่ที่ 15 ต.กมลาไสย อ.กมลาไสย จ.กาฬสินธุ์ ปัจจุบันอาศัย
อยู่บ้านเลขที่ 303/1 ถ.โสมพะมิตร อ.เมือง จ.กาฬสินธุ์ 46000

- ประวัติการศึกษา**
- พ.ศ 2531-2535 ปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต (สาขา
พัฒนาชุมชน) มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
 - พ.ศ. 2544 — 2548 ปริญญาโท ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาพัฒนสังคม มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ประสบการณ์การทำงาน**
- อาสาสมัครมูลนิธิอาสาสมัครเพื่อสังคม (2535 — 2537)
 - เจ้าหน้าที่ องค์การแอชประเทศไทย จ.อุบลราชธานี
(2537 — 2540)
 - ผู้ประสานงาน โครงการกัลยาณมิตรฯ จ.กาฬสินธุ์
(2540 — 2550)
 - ปัจจุบัน ผู้ประสานงานศูนย์ประสานงานวิจัยเพื่อ
ท้องถิ่นชุดชาติพันธุ์ผู้ไท

- ประสบการณ์งานวิจัย**
- วิจัยเรื่อง องค์การชุมชนกับการเข้าถึงทรัพยากรรัฐท้องถิ่น
 - วิจัยเรื่อง โครงการพัฒนาเครือข่ายขบวนการสหกรณ์ พื้นที่จ.

กาฬสินธุ์

- งานศึกษาเรื่อง ระบบการดูแลสุขภาพของคนผู้ไท
- วิทยานิพนธ์เรื่อง กระบวนการสร้างตัวตนของคนลาวอพยพ
บริเวณ ชายแดนไทย-ลาว
- รายงานประเมินผลภายใน เรื่อง องค์การพัฒนาเอกชนกับการ
ดำเนินงานมิติวัฒนธรรมชุมชน 6 เครือข่ายการทำงาน

ทีมวิจัย

2. นายก่อแก้ว พลกุล เกิดเมื่อวันที่ 1 มกราคม 2486 ปัจจุบันอายุ 63 ปี สถานภาพมีครอบครัว
ที่อยู่ปัจจุบัน เลขที่ 77 หมู่ที่ 2 ตำบลนาโก อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ เบอร์โทรศัพท์ที่
ติดต่อ 081-0508909

- การศึกษา**
- จบประถมปีที่ 4 จากโรงเรียน นาโกวิทยาสูง
 - จบมัธยมศึกษาปีที่ 3 จาก ศูนย์การศึกษานอกโรงเรียน

- ประสบการณ์การทำงาน**
- สมาชิก อบต. และกรรมการหมู่บ้าน 12 ปี
 - ประธานสภา อบต. นาโก 4 ปี

3. นางยุทธยา ไชยสุข เกิดเมื่อวันที่ 12 ตุลาคม 2508 ปัจจุบันอายุ 42 ปี สถานภาพ ครอบครัว ที่
อยู่ปัจจุบัน เลขที่ 1 หมู่ที่ 2 ตำบลนาโก อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ เบอร์โทรศัพท์
ติดต่อ 043-850281

- การศึกษา**
- จบประถมศึกษาปีที่ 4 จากโรงเรียนนาโกพิศดารราษฎร์อุปถัมภ์
 - จบมัธยมปีที่ 6 จากโรงเรียนบัวขาว
 - จบปริญญาตรี ครุศาสตร์บัณฑิต สาขา การประถมศึกษา
จาก มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- ประสบการณ์การทำงาน**
- ครูพี่เลี้ยงเด็กศูนย์วัดสิมนาโก
 - ครูสอน โรงเรียนพระปริยัติธรรมวัดสิมนาโก
 - สมาชิก อบต. หมู่ 2 ต.นาโก

4. นางสาว เรืองจิรัส เกิดเมื่อวันที่ 24 พฤษภาคม 2501 ปัจจุบันอายุ 49 ปี สถานภาพ สมรส ที่
อยู่ปัจจุบัน เลขที่ 120 หมู่ที่ 1 ตำบลนาโก อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ เบอร์โทรศัพท์
ติดต่อ 081-2634726

- การศึกษา**
- จบประถมศึกษาปีที่ 4 จากโรงเรียนนาโกวิทยาสง
 - จบมัธยมศึกษาปีที่ 3 จาก ศูนย์การศึกษานอกโรงเรียน
- ประสบการณ์ทำงาน**
- ผู้ใหญ่บ้าน หมู่ที่ 1
 - อาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน
 - เหรียญกุ่ม ปุ่มน้ำมันชุมชน

5. นายสมาน วรรณรส เกิดเมื่อวันที่ 1 มิ.ย 2496 อายุ 54 ปี อยู่บ้านเลขที่ 109 หมู่ที่ 4 ต.นาโก อ.
กุฉินารายณ์ จ.กาฬสินธุ์ เบอร์ติดต่อ 0859254978

- การศึกษา**
- จบประถมศึกษาปีที่ 4 จากโรงเรียนนาโกพิศดารราษฎร์อุปถัมภ์
 - จบ ปวช. จาก วิทยาลัยช่างกลพระรามหก กรุงเทพฯ
 - จบอนุปริญญา สาขา สังคมศึกษา จากมหาวิทยาลัยราชภัฏ
เลย (วิทยาลัยครูเลย)
- ประสบการณ์ทำงาน**
- เป็น นายก อบต. นาโก ปี 49-52

6. นางพิพัฒน์ โพนสาดี เกิดวันที่ 22 เมษายน 2500 อายุ 50 ปี อยู่บ้านเลขที่ 44 หมู่ที่
10 ต.คุ้มใหม่ อ.เขาวง จ.กาฬสินธุ์

- การศึกษา**
- จบประถมศึกษาปีที่ 7 จากโรงเรียนกุดกว้างสวาสดีวิทยา
 - จบมัธยมศึกษาตอนต้น จากโรงเรียนบัวขาว
 - ปริญญาตรี สาขาสหวิทยาการพัฒนาท้องถิ่น โครงการมหา
ลัยชีวิต มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
- ประสบการณ์การทำงาน**
- ครูชำนาญการ

7. จ.ส.ต.ภาสยกิจฐ์ วรสาร เกิดวันที่ 1 มกราคม 2513 อายุ 37 ปี อยู่บ้านเลขที่ 100/5 หมู่ที่ 4 ต.กกตูม อ.ดงหลวง จ.มุกดาหาร เบอร์ติดต่อ 081-0550671

การศึกษา จบประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียน บ้านกุดคอก
จบมัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนเขาวงวิทยาการ
ปริญญาตรี สาขาสหวิทยาการพัฒนาท้องถิ่น โครงการมหา
ลัยชีวิต มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

ประสบการณ์การทำงาน ดำรงตำแหน่ง ผู้บังคับหมู่พนักงานป้องกันปราบปราม สกต.กกตูม
8. นายจำรัส ไชยสุข เกิดวันที่ 7 เมษายน 2514 อายุ 36 ปี อยู่บ้านเลขที่ 24 หมู่ที่ 1 ต.นาโก อ.
ภูมินารายณ์ จ.กาฬสินธุ์ เบอร์ติดต่อ 043-850131, 089- 6027619

การศึกษา จบประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนนาโกวิทยาสูง
จบมัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนบัวขาว
ปริญญาตรี สาขาสหวิทยาการพัฒนาท้องถิ่น โครงการมหา
ลัยชีวิต มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

การทำงาน กรรมการกลุ่มยางพารา

9. นายณัฏ กุลชาติ เกิดวันที่ 31 มกราคม 2495 อายุ 55 ปี อยู่บ้านเลขที่ 94 หมู่ที่ 3 ต.นาโก อ.
ภูมินารายณ์ จ.กาฬสินธุ์ เบอร์ติดต่อ 086-2265246

การศึกษา จบประถมศึกษาปีที่ 4 จากโรงเรียนนาโกวิทยาสูง

การทำงาน เป็นกำนัน ตำบลนาโก

10. นายทรัพย์ จิตปรีดา เกิดวันที่ 7 มกราคม 2525 อายุ 25 ปี อยู่บ้านเลขที่ 102 หมู่ 8 ต.นาโก
อ.ภูมินารายณ์ จ.กาฬสินธุ์

การศึกษา จบประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนนาโกวิทยาคม
จบ ปวส. จากวิทยาลัยเทคนิคกาฬสินธุ์ เอก เทคนิคโลหะ
ปริญญาตรี สาขาสหวิทยาการพัฒนาท้องถิ่น โครงการมหา
ลัยชีวิต มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

11. นายวุฒิไกร ไชยสุข อายุ 29 ปี อยู่บ้านเลขที่ 126 ม. 1 ต.นาโก อ.ภูมินารายณ์ จ.กาฬสินธุ์
เบอร์ติดต่อ 043-851039

การศึกษา ปริญญาตรี สาขาสหวิทยาการพัฒนาท้องถิ่น โครงการมหา
ลัยชีวิต มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

12. นายปิติ ไชยสุข อายุ 50 ปี บ้านเลขที่ 146 ม.1 ต.นาโก อ.ภูมินารายณ์ จ.กาฬสินธุ์

การศึกษา ปวส.การเกษตร วิทยาลัยเทคโนโลยีเกษตรสกลนคร

การทำงาน สมาชิกองค์การบริหารส่วนตำบลนาโก

13. นายจันมา เลื่อมศรี อายุ 54 ปี บ้านเลขที่ 123 ม. 2 ต.นาโก อ.กุฉินารายณ์ จ.กาฬสินธุ์

การศึกษา ม.ปลาย ศูนย์การศึกษานอกโรงเรียน อ.กุฉินารายณ์

การทำงาน ผู้ใหญ่บ้านหมู่ที่ 2

14. นางสาวฉวีวรรณ บาลศรี อายุ 41 ปี บ้านเลขที่ 72 ม.1 ต.นาโก อ.กุฉินารายณ์ จ.กาฬสินธุ์

การศึกษา ปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ เอกภาษาอังกฤษ

มศว. ประสานมิตร

การทำงาน ครูชำนาญการ โรงเรียนเหล่าใหญ่วิทยา ต.เหล่าใหญ่

15. นางศรีนัย เถาว์ชาติ อายุ 59 ปี บ้านเลขที่ 45 ม. 4 ต.นาโก อ.กุฉินารายณ์ จ.กาฬสินธุ์

การศึกษา ม.ปลาย ศูนย์การศึกษานอกโรงเรียน อ.กุฉินารายณ์

การทำงาน -ประธานเครือข่ายกลุ่มแม่บ้านระดับอำเภอ

-ผู้นำกลุ่มสตรีแม่บ้านตำบลนาโก

ทีมที่ปรึกษา

1. พระครูเมตตาคณาจารย์ เหลื่อมศรี เกิดเมื่อวันที่ 26 มีนาคม 2481 ปัจจุบันอายุ 68 ปี ที่อยู่ปัจจุบัน วัดสิมนาโก เลขที่ 69 หมู่ที่ 7 ต.นาโก อ.กุฉินารายณ์ จ.กาฬสินธุ์ เบอร์โทรศัพท์ติดต่อ 087-2341104

การศึกษา ประถมปีที่ 4 จากโรงเรียน นาโกวิทยาสูง

มัธยมปีที่ 6 จากโรงเรียน ปรัชยดีสามัญวัดสิมนาโก

ประสบการณ์การทำงาน -เจ้าคณะอำเภอกุฉินารายณ์ มีหน้าที่ ปกครองบริหารคณะสงฆ์และพุทธบริษัท

- เจ้าอาวาสวัดสิมนาโก มีหน้าที่ ดูแลพระภิกษุ สามเณร ภายในวัด
- ผู้จัดการการศึกษาปรัชยดี มีหน้าที่ การจัดการศึกษาคณะสงฆ์ภายในวัดและอำเภอ

ประสบการณ์งานวิจัย - เรื่อง การปกครองของคณะสงฆ์จังหวัดและอำเภอ

- เรื่อง การศึกษาทั่วไป

2. พระครูสังฆรักษ์ เถาว์ชาติ เกิดเมื่อวันที่ 31 ธันวาคม 2494 ปัจจุบันอายุ 56 ปี ที่อยู่ปัจจุบัน วัด หมู่ที่ 2 ต.นาโก อ.กุฉินารายณ์ จ.กาฬสินธุ์ เบอร์โทรศัพท์ติดต่อ 089-2792605, 043-851679

จบการศึกษา ประถมปีที่ 4 จากโรงเรียน นาโกพิศาลฯ

มัธยมศึกษาปีที่ 5 (มศ.5) จากโรงเรียน วัดอินทร์บางขุนพรหม ม.จร

ประสบการณ์การทำงาน เจ้าคณะตำบลนาโก มีหน้าที่ ปกครองคณะสงฆ์ในเขตตำบลนาโก

3. พระครูโพธิธรรมาภรณ์ แคล้วคล่อง เกิดเมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2494 ปัจจุบันอายุ 56 ปี ที่อยู่
ปัจจุบัน วัดโพธิ์ชัยบ้านหวาย เลขที่ 50 หมู่ที่ 5 ตำบลนาโก อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์
เบอร์โทรศัพท์ที่ติดต่อ 043-851037

การศึกษา จบประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนหนองแสง
จบมัธยมปีที่ 6 จากโรงเรียนปริยัติธรรมวัดสิมนาโก

ประสบการณ์การทำงาน - เจ้าอาวาสวัดโพธิ์ชัยบ้านหวาย มีหน้าที่ ดูแลวัด บ้าน โรงเรียนใน
เขตบ้าน

- ครูสอน บาติ

4. นายประเคน เถาว์ชาติ เกิดเมื่อวันที่ 7 กรกฎาคม 2492 ปัจจุบันอายุ 58 ปี สถานภาพ สมรส ที่
อยู่ปัจจุบัน เลขที่ 45 หมู่ที่ 4 ตำบลนาโก อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ เบอร์โทรศัพท์ที่
ติดต่อได้ 043-851035

การศึกษา จบประถมศึกษาปีที่ 4 จากโรงเรียนนาโกวิทยาสูง
จบมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนกาฬสินธุ์ศึกษา
จบปริญญาตรี การศึกษาด้านจิต สาขาวิชาภูมิศาสตร์ จาก มศว.มหาสารคาม
ประกาศนียบัตรชั้นสูง บัณฑิตศึกษา สาขา การบริหาร จาก ม.ราชภัฏ

มหาสารคาม

ประสบการณ์การทำงาน ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนนาโกพิศาลฯ

ประสบการณ์การวิจัย เรื่อง เด็กพิเศษเรียนร่วม

ภาคผนวก

1.สรุปรายงานความก้าวหน้า

สัญญาเลขที่ RDG50E0020

โครงการวิจัย การฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านเพื่อสร้างความสามัคคีของเยาวชนผู้ไทบ้านนาโก
ต.นาโก อ.ภูผินารายณ์ จ.กาฬสินธุ์

รายงานในช่วงตั้งแต่วันที่ 1 พฤษภาคม 2550 ถึง วันที่ 31 ตุลาคม 2550

ชื่อหัวหน้าโครงการ นางสาวปาริชาติ หาญไชยนะ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการเล่นพื้นบ้านของชาวผู้ไทในด้านคุณค่าและความหมาย
2. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาของเด็กและเยาวชนในตำบลนาโก
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของการเล่นพื้นบ้านกับเด็กและเยาวชนทั้งในอดีตและปัจจุบัน
4. เพื่อฟื้นฟูและพัฒนาการเล่นพื้นบ้านในการปลูกฝังความสามัคคีในกลุ่มเด็กและเยาวชน

รายละเอียดผลการดำเนินงาน

กิจกรรม	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ผลการดำเนินงานจริง	หมายเหตุ
ประชุมทีมวิจัย เพื่อสร้าง เครื่องมือใน การเก็บข้อมูล	ได้แบบสอบถามเกี่ยวกับ การเล่นพื้นบ้าน	ทีมวิจัยได้ร่วมกันสร้าง แบบสอบถามโดยตั้งเป็น ประเด็นกว้างๆ 7 ข้อพร้อมทั้ง กลุ่มเป้าหมายที่จะทำการเก็บ ข้อมูล แต่เนื่องจากข้อมูล กลุ่มเป้าหมายยังไม่ชัดเจน และแบบสอบถามที่สร้าง ขึ้นมาจะใช้ได้จริงหรือไม่จึงมี ข้อตกลงร่วมกันว่าจะนำ แบบสอบถามไปทดลองใช้ ก่อน โดยแบ่งกลุ่มไป สัมภาษณ์	ทีมเริ่มเข้าใจและคิด วิเคราะห์มากขึ้นแต่ ยังไม่ชัดเจนใน ฐานข้อมูลหมู่บ้าน ของตนเอง
ทีมวิจัยได้ ทดลองใช้ แบบสอบถาม	ทีมได้ทดลองใช้แบบสอบถาม เพื่อนำมาปรับเปลี่ยน แบบสอบถามด้วยวิธีการ แบ่งกลุ่มในการเก็บ กลุ่มละ 3 คน (คนหนึ่งสัมภาษณ์,คนหนึ่ง นั่งสังเกตและสัมภาษณ์ตาม,คน สุดท้ายจดบันทึก)	แบบสอบถามที่ทำมี ข้อบกพร่องที่ต้องแก้ไข ทั้ง การจัดเรียงและเนื้อหาไม่ครบ จึงมีการจัดเรียงและทำให้ ครบในการประชุมทีม หลังจากทดลองเก็บข้อมูลจน ได้สมบูรณ์	-ทีมมีข้อเสนอ เกี่ยวกับการเก็บ ข้อมูล เช่น บางคนไม่ ถนัดก็จำและเข้าไป พูดคุยตามงานเช่น งานศพหรือในบุญ ประเพณี

กิจกรรม	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ผลการดำเนินงานจริง	หมายเหตุ
			-ทีมวิจัยเข้าใจการเก็บข้อมูลและร่วมกันกำหนดแบบสัมภาษณ์ร่วมกัน
ทีมเก็บข้อมูลตามกลุ่มเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้	เก็บข้อมูลตามกลุ่มเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ 5 กลุ่ม โดยแบ่งกลุ่มละ 3 คนให้เลือกเก็บ	-ข้อมูลเก็บมาได้ไม่ครบตามที่กำหนดไว้ -ทีมวิจัยเก็บข้อมูลไม่เสร็จตรงเวลาจึงต้องลงเก็บใหม่อีกรอบ -กลุ่มเป้าหมายบางกลุ่มไม่สามารถให้ข้อมูลได้ โดยเฉพาะนักเรียน	-ทีมวิจัยบางคนไม่ค่อยตั้งใจ -ข้อมูลส่วนใหญ่ได้มาจากผู้สูงอายุและกลุ่มผู้รู้
นำข้อมูลที่ได้มาเรียบเรียงและจัดทำรายงาน	ได้รวบรวมเรียบเรียงการละเล่นขึ้นมาตามแบบสอบถามที่ทีมวิจัยใช้เก็บ	ได้รวบรวมการละเล่นพื้นบ้านและพบว่ามียังสิ้นกว่า 38 การละเล่น	-ทีมยังถกเถียงกันถึงวิธีการเล่นและการละเล่นบางอย่างมีวิธีการเล่นที่ความเห็นไม่ตรงกัน ทีมจึงคิดหาวิธีตรวจสอบข้อมูล
เชิญผู้รู้ในหมู่บ้านมาให้ข้อมูล	เพื่อรวบรวมวิธีการละเล่นพื้นบ้านอีกรอบหนึ่งเพื่อเป็นการตรวจสอบข้อมูลที่เก็บรวบรวม	ได้ข้อมูลเพิ่มเติมที่จะมีการเรียบเรียงเป็นรายงานออกมาอีกครั้งหนึ่ง	-ผู้รู้ทั้ง 5 คนให้ความสนใจ -ทีมเสนอว่าถ้ารวบรวมแล้วลองนำไปเล่นและทดสอบอีกครั้งหนึ่ง
จัดเวทีทดลองการละเล่นพื้นบ้านขึ้น 2 ครั้งเวทีผู้เฒ่าและเยาวชน	เพื่อเป็นการทดสอบข้อมูลที่เก็บได้และเป็นการทดลองการฟื้นฟู	เก็บข้อมูลได้เพิ่มขึ้นและเด็กเยาวชนสนุกสนานกันมากทำให้เห็นทิศทางของการฟื้นฟู	-ชุมชนเริ่มมีส่วนรับรู้ในการทำงานวิจัยมากขึ้นและมีข้อคิดเห็นว่าดีเป็นการทำให้เด็กไม่หันไปเล่นอย่างอื่นที่ต้องเสียเงิน
เปรียบเทียบการละเล่นพื้นบ้านใน	นำข้อมูลการละเล่นของตนไปเปรียบเทียบกับหมู่บ้านใกล้เคียงและชุมชนอีสานและ	ได้เปรียบเทียบกับชุมชนผู้ไท ไกล่เคียงและอีสานและไทย พบว่ามีการละเล่นเหมือนกัน	ทีมวิจัยเริ่มเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการละเล่นมากขึ้น

กิจกรรม	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	ผลการดำเนินงานจริง	หมายเหตุ
หมู่บ้าน ใกล้เคียง	ชุมชนไทย	แต่เรียกต่างกัน	สามารถวิเคราะห์ให้ เห็นคุณค่าได้
ประชุมทีม สรุปกิจกรรม และวิเคราะห์ ถึงคุณค่าและ ความหมาย ของการเล่น ในแต่ละ กิจกรรม	ทีมวิจัยจะวิเคราะห์ถึงคุณค่า และความหมายของการเล่น แต่ละชนิดเกิดขึ้นอย่างไรและมี คุณค่าอย่างไร	ทีมวิจัยมีเข้าใจคุณค่าจึงต้อง อธิบายถึงคุณประโยชน์ใน การประชุมครั้งแรกไม่ สามารถวิเคราะห์ได้แต่ได้ ช่วยกันหาประเด็นโดย แบ่งกลุ่มให้ช่วยกันคิดซึ่งดูที่ วิธีการเล่นและอุปกรณ์ที่ใช้ ประชุมครั้งที่สองจึงเริ่มดูออก	
นำการเล่น ไปเล่นตามบุญ ประเพณีวัน ออกพรรษา	เพื่อเป็นการฟื้นฟูและทดลองดู พฤติกรรมของคนในชุมชนที่มี ต่อการเล่นพื้นบ้าน	ตอนแรกชุมชนไม่ค่อยสนใจ เท่าที่ควรแต่เมื่อย้ายสถานที่ และเริ่มมีการประชาสัมพันธ์ ชาวบ้านทั้งเด็กและผู้ใหญ่เริ่ม สนุกสนานกับเกมการเล่น พื้นบ้าน	
นำการเล่นสู่ การเรียนการ สอนของ นักเรียน	เพื่อเป็นการทดลองใช้ในการ สร้างพัฒนาการกับเด็กนักเรียน ซึ่งเกิดจากผลของการวิเคราะห์ ความเหมาะสมในการฟื้นฟูของ ทีมและเห็นว่าการนำการเล่น มาใช้กับนักเรียนน่าจะเป็นการ ปลูกฝังความรักความสามัคคีได้	-นำมาสาธิตในงานแข่งกีฬา เด็กให้ความสนใจมากกว่า กีฬาที่ตนเองเล่น แต่มีข้อ ระวังว่าอาจจะเกิดอันตรายได้ ในบางกิจกรรม -จัดการเรียนการสอนโดยให้ ผู้รู้(ผู้เฒ่าในชุมชนมาช่วย สอน)	กิจกรรมนี้อยู่ระหว่าง การร่างหลักสูตรการ เรียนการสอนแต่มี ข้อสังเกตว่าอาจารย์ ยังไม่เชื่อแต่ก็ทดลอง ทำดู

กิจกรรม หมายถึง งานที่จะดำเนินการในช่วงเวลาดังกล่าวตามที่ระบุไว้ในแผน

ผลที่คาดว่าจะได้รับ หมายถึง ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการดำเนินงานในช่วงเวลาดังกล่าวตามที่
ระบุไว้ในแผน

ผลการดำเนินงาน หมายถึง งานที่ดำเนินการไปในช่วงเวลานั้นมีผลเกิดขึ้นอย่างไร เป็นไปตาม
วัตถุประสงค์ของงานหรือไม่อย่างไร

หมายเหตุ หมายถึง อุปสรรคและบทเรียนที่เกิดขึ้นระหว่างดำเนินงานดังกล่าวตามแผนที่ระบุ
ไว้

ลงนาม.....

(นางสาวปาริชาติ หาญไชนะ)

วันที่ 30 พฤศจิกายน 2550

2. รายงานการประชุมของทีมวิจัย

รายงานการประชุมทีมวิจัยโครงการฟื้นฟูการละเล่นพื้นบ้านบ้านนาโก ครั้งที่ 1

สถานที่ ศูนย์บริการและถ่ายทอดเทคโนโลยีการเกษตรประจำตำบลนาโก

วันที่ 9 พฤษภาคม 2550

ทีมวิจัยที่เข้าร่วมประชุม

1. นายถนัด กุลชาติ
2. นายประเคน เก่าว์ชาติ
3. นายสมาน วรรณรส
4. นายจันมา เลื่อมศรี
5. นายปิติ ไชยสุข
6. นายกอแก้ว พลกุล
7. จ.ส.ต.ภาสกิจฐ์ วรรณสาร
8. นายวุฒิไกร ไชยสุข
9. นายทรัพย์สินจิตปรีดา
10. นายจรัส ไชยสุข
11. นางสาว เรืองจรัส
12. นางศรีนัย เก่าว์ชาติ
13. นายสุภาพ ไชยสุข
14. น.ส.ฉวีวรรณ บาลศรี
15. น.ส.ปาริชาติ หาญไชนะ

วาระการประชุม

1. แจ้งเพื่อทราบ
 - เรื่องโครงการ
 - เรื่องการเข้าร่วมประชุมกับเจ้าหน้าที่ สกว.
2. แผนการดำเนินงาน
3. บทบาทหน้าที่ทีมวิจัยและที่ปรึกษา

เปิดประชุมเวลา 16.00 น.

หัวหน้าทีมวิจัยพบกับทีมวิจัยแจ้งถึงวาระการประชุมให้ที่ประชุมทราบ
เกี่ยวกับโครงการวิจัยที่เสนอสำนักงานสนับสนุนการวิจัย

วาระที่ 1 แจ้งเพื่อทราบ

เรื่องที่ 1 เกี่ยวกับโครงการวิจัย

แจ้งเพื่อทราบเกี่ยวกับโครงการวิจัย ได้ผ่านการพิจารณาจากสำนักงานวิจัยด้วย
งบประมาณ 205,570 บาท โดยจะโอนเข้าบัญชีงวดแรกในเดือน พฤษภาคม 2550 จำนวน
86,250 บาท ในการจัดทำบัญชีเพื่อใช้จ่ายเงินตามโครงการทางคณะทีมวิจัยได้แต่งตั้ง
เหรียญก ผู้รับผิดชอบในครั้งนี้อาจมีจำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย นางสาวปาริชาติ หาญไชยนะ,
นางสงพ เรืองจรัสและนางศรียะ เกียรติ ในตอนนีมีการเปิดบัญชีออมทรัพย์
ธนาคารกรุงไทย สาขาภูธรนิราลัย ชื่อบัญชีการฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านบ้านนาโก มีการ
ขอความเห็นชอบจากที่ประชุม ที่ประชุมให้ความเห็นชอบตามที่เสนอ
เรื่องที่ 2 เรื่องการเข้าร่วมประชุมกับเจ้าหน้าที่ สกว.

การเข้าร่วมประชุมกับเจ้าหน้าที่ สกว. สถานที่ประชุมคือ วัดบ้านกุดดอแก่น
ในวันที่ 10 พฤษภาคม 2550 ประเด็นการประชุมจากเจ้าหน้าที่ สกว.

- ชุมชนจะทำงานวิจัยอย่างไรให้สำเร็จ
- การบริหารจัดการงบประมาณ ของโครงการวิจัย
- บทบาทการหนุนเสริม / พี่เลี้ยง / เจ้าหน้าที่ สกว. / พื้นที่วิจัย

เริ่มการประชุมเวลา 09.00น. ถึงเวลา12.00น. ทีมวิจัยทุกท่านควรเข้าร่วมประชุมในครั้งนี้ โดย
รูปแบบการประชุม คล้ายๆกับการปฐมนิเทศน์ทีมวิจัยก่อนการเริ่มโครงการ

วาระที่ 2 แผนการดำเนินงาน

หัวหน้าทีมวิจัยอธิบายถึงที่มาของโครงการวิจัยของบ้านนาโกให้ที่ประชุมได้รับ
ทราบ ตามเอกสารโครงการของโครงการที่จัดให้ทีมวิจัยแต่ละท่านไปศึกษา รวมถึงคำถามวิจัย
วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย และผลที่คาดว่าจะได้รับจากการทำวิจัยในครั้งนี้ วิธีการ
ดำเนินงาน การเก็บข้อมูล การรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกัน เวทีนำเสนอ
ข้อมูลสู่ชุมชน การดำเนินกิจกรรมสู่ชุมชน สรุปกิจกรรม สรุปผลการวิจัย การเขียนรายงาน
การวิจัย ปัจจัยความสำเร็จหรือล้มเหลวของโครงการมีอะไรบ้าง นำปัจจัยหรือเหตุแห่ง
ความสำเร็จหรือล้มเหลวไปต่อยอดในโรงเรียน ในรูปแบบหลักสูตรท้องถิ่นในโรงเรียนกับ
กลุ่มเยาวชนกลุ่มต่างๆในโรงเรียน เช่น กลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่ด้านภัยแอลกอฮอล์

มีการแลกเปลี่ยนในเรื่องการดำเนินงาน เช่น การเก็บข้อมูล หรือการประชุมทีมวิจัย เพราะการดำเนินการตามกิจกรรมอาจตรงกับฤดูกาลเกี่ยวกับการประกอบอาชีพเกษตรกรของชุมชนและทีมวิจัยเอง

ท่านนายกองค์การบริหารส่วนตำบล ร่วมแลกเปลี่ยนการเก็บข้อมูลส่วนใหญ่เก็บกับผู้เฒ่าผู้แก่หรือปราชญ์ชาวบ้านซึ่งส่วนใหญ่จะอยู่กับบ้านไม่ได้ออกไปประกอบอาชีพเกษตรกร อาจจะอยู่กับบ้านเป็นส่วนใหญ่

มีการพิจารณาแผนการดำเนินงานตามกิจกรรมที่กำหนดไว้ เช่น การเก็บข้อมูล

- ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน / ข้อมูลมือสอง
- ข้อมูลประวัติศาสตร์ การเปลี่ยนแปลงยุคต่างๆของชุมชน
- ข้อมูลปัญหาเยาวชนในแต่ละยุคต่างๆ
- ข้อมูลการเล่นพื้นบ้าน ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันของชุมชน

การนำข้อมูลต่างๆเหล่านี้มาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล

สำหรับแนวทางในการปฏิบัติ คือเริ่มจากการศึกษาข้อมูล การรวบรวม,การวิเคราะห์ข้อมูล การวางแผนดำเนินงาน การปฏิบัติงาน การสรุปและประเมินผล

มีการนัดหมาย การอบรมการเก็บข้อมูล ในวันที่ 19 พฤษภาคม 2550 สถานที่ ห้องประชุมองค์การบริหารส่วนตำบลนาโก เริ่มเวลา 09.00 น.เป็นต้นไป

มีการพูดคุยเรื่องการบริหารจัดการงบประมาณในทีมวิจัย เช่น ค่าตอบแทน ค่าบริหารงานของทีมวิจัยในเรื่องค่าใช้จ่ายต่างๆ

วาระที่ 3 บทบาทและหน้าที่ ทีมวิจัย / ที่ปรึกษาทีมวิจัย

มีการพูดคุยเรื่องผู้ประสานงานหลักในทีมวิจัย สำหรับเหรียญกฐินในทีมวิจัยมีการแต่งตั้งเรียบร้อยแล้ว และมีการแบ่งบทบาทและหน้าที่ต่างๆในทีมวิจัย ดังนี้

- ผู้ประสานพื้นที่ คุณตากอแก้วพลกุล
- กองเลขาฯ นายจำรัส จ.ส.ต.ภาสยกิจฐ์ นายวุฒิไกร นายทรัพย์สิน
- เหรียญกฐิน นางสงบ นางศรีนัย น.ส.ปาริชาติ
- วิชาการ น.ส.ฉวีวรรณ ท่านนายกสมาน ท่านกำนันถนัด
- ทีมปฏิบัติการ ทีมวิจัยทั้งหมดเป็นทีมปฏิบัติการ

บทบาทที่ปรึกษา

- ปรึกษาด้านวิชาการ
- แลกเปลี่ยนข้อมูล
- ช่วยเป็นวิทยากรบางเนื้อหา เช่น การเก็บข้อมูล
- หนุนเสริม / สนับสนุนการทำงานของทีมวิจัย

มีการพูดคุยถึงเรื่องการทำงานในทีมงานวิจัย ว่าไม่ต้องมีพิธีต้องอะไรมาก การขับเคลื่อนทีมวิจัยอยู่ที่ความรับผิดชอบของทีมวิจัยทุกคน

คุณตากอแก้วร่วมแลกเปลี่ยนถึงการเข้าร่วมประชุมในแต่ละครั้งผู้วิจัยแต่ละท่านควร จะมีความรับผิดชอบในเรื่องของเวลาและมีการแลกเปลี่ยนพูดคุยในทีมวิจัยว่าควรจะมีการ ออกเป็นกฎในการปฏิบัติหรือไม่ ที่ประชุมทีมวิจัยมีความเห็นร่วมกันว่าไม่ควรจะออกเป็นกฎ ให้เป็นความรับผิดชอบของนักวิจัยในทีมจะเหมาะสมกว่า

สรุป

ที่ปรึกษาทีมวิจัย(ผ.อ.ประเคน)สรุปว่าการทำวิจัยในครั้งนี้เป็นการทำเพื่อชุมชน ซึ่งได้รับ งบประมาณในการทำวิจัยในครั้งนี้ก็ไม่น้อย โดยไม่ให้เรามุ่งหวังเพียงเรื่องของงบประมาณ เพียงอย่างเดียวให้คิดถึงประโยชน์ที่จะเกิดกับลูกหลาน กับชุมชนแม้ว่าโครงการจะประสบ ความสำเร็จมากน้อยเพียงใดเป็นสิ่งที่ไม่อาจคาดหวังได้ ขอให้ทีมวิจัยทุกท่านทำงานด้วยความ สุขเพื่อสู่ความสำเร็จของโครงการวิจัย ในอนาคตกำลังของชุมชนคือเยาวชน ผู้เฒ่าผู้แก่ เป็นเพียงผู้ให้ข้อมูลต่างๆในชุมชน ในอนาคตจะมีการนำเยาวชนเข้ามามีบทบาทในชุมชนมาก ขึ้น ในฐานะที่ปรึกษาโครงการวิจัย ขอให้กำลังใจทีมวิจัยทุกท่านในการปฏิบัติงานในครั้งนี้ ขอ ประสบความสำเร็จ

ท่านนายองค์การบริหารส่วนตำบลร่วมสรุปส่งท้าย โครงการวิจัยในครั้งนี้จะสิ้นสุด งบประมาณเดือนเมษายนของปีหน้า ในการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านในวันสงกรานต์ในปี หน้าคงจะมีการรวมเอางานวิจัยในครั้งนี้เข้าร่วมกับการจัดกิจกรรมในปีหน้า รูปแบบการจัด งานน่าจะสมบูรณ์แบบมากกว่าที่ผ่านมา ส่วนในเรื่องของงบประมาณทางองค์การบริหารส่วน ตำบลจะช่วยเติมเต็มในส่วนที่คิดว่ายังไม่สมบูรณ์

ปิดประชุม เวลา 18.30 น.

ผู้บันทึกการประชุม นายจรัส ไชยสุข 09/05/2550

ผู้ตรวจทาน.....



รายงานการประชุมทีมวิจัยโครงการฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านบ้านนาโก ครั้งที่ 2
 สถานที่ ห้องประชุมองค์การบริหารส่วนตำบลนาโก
 วันที่ 19 พฤษภาคม 2550

ทีมวิจัยที่เข้าร่วมประชุม

1. นายณัฏ กุลชาติ
2. นายประเคน เถาว์ชาติ
3. นายสมาน วรรณรส
4. นายจันมา เลื่อมศรี
5. นายปิติ ไชยสุข
6. นายก่อแก้ว พลกุล
7. จ.ส.ต.ภาสกิจจุฑ์ วรรณสาร
8. นายวุฒิไกร ไชยสุข
9. นายทรัพย์สินจิตปรีดา
10. นายจำรัส ไชยสุข
11. นางสาว เรืองจิรัส
12. นางศรียะ เถาว์ชาติ
13. นายสุภาพ ไชยสุข
14. น.ส.ฉวีวรรณ บาลศรี
15. น.ส.ปาริชาติ หาญไชนะ
16. นางพิพัฒน์ โพนสาดี
17. นางปรียาวรรณ การวิทย์

วาระการประชุม

- แจ้งเพื่อทราบ
- รับรองการประชุม ครั้งที่ 1
- หารือประเด็น / เนื้อหา / การเก็บข้อมูล
- อื่นๆ

เริ่มเปิดประชุม เวลา 09.30 น.

มีการชี้แจงเกี่ยวกับการประชุมครั้งที่แล้ว มีการเพิ่มเติมในเนื้อหาของบันทึกการประชุมครั้งที่ 1 โดยการเปลี่ยนจากค่าตอบแทนเป็น ค่าเบี้ยเลี้ยงทีมวิจัยวันละ 200 บาท และมีการเพิ่มในหมวดค่าใช้จ่ายต่างๆเป็น ค่าเดินทางโดยรถยนต์ไร้ไซค์ กม.ละ 2 บาท รถยนต์ กม.ละ 6 บาท ตามระเบียบของกองทุนสนับสนุนการวิจัย

มีการเปลี่ยนแปลงบทบาทหน้าที่ อ. ปาริชาติ จากเหรียญิก มาเป็นทีมวิชาการ โดยเหรียญิกได้มอบหมายให้เหรียญิกทั้งสองท่านรับผิดชอบไป

มีการแนะนำและการใช้เอกสารการรับ-จ่ายเงิน ของโครงการวิจัย เช่น ใบแทนใบเสร็จรับเงิน

มีการพูดคุยเกี่ยวกับการเก็บข้อมูลต่างๆของชุมชน / การสร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลชุมชน โดยการเก็บข้อมูลชุมชนนั้นจะต้องมีการเก็บข้อมูลให้รอบด้านและครอบคลุมในทุกประเด็น

ข้อมูลทางกายภาพ

- แผนที่หมู่บ้าน
- จำนวนครัวเรือน
- จำนวนประชากร
- ทำสัญลักษณ์ในแผนที่

ทรัพยากร

- ดิน
- น้ำ
- ป่า
- สวน
- ไร่
- นา
- การใช้ประโยชน์

ผู้นำชุมชน

- กำนัน
- ผู้ใหญ่บ้าน / กรรมการหมู่บ้าน
- ส.อบต.
- นายกส.อบต.

รายละเอียดและบทบาทหน้าที่ ของผู้นำชุมชน
กลุ่มต่างๆในชุมชน

- กลุ่มอะไร / มีการก่อตั้งเมื่อไหร่
- คณะกรรมการ
- กิจกรรมที่ทำ
- งบประมาณสนับสนุน
- ปัญหา / อุปสรรคของแต่ละกลุ่ม
- ดำเนินการอยู่ / หยุดดำเนินการ

ข้อมูลสาธารณูปโภค

- ไฟฟ้า
- น้ำประปา
- สถานีอนามัย
- โรงเรียน / ขนาด / ประวัติ
- อบต.
- ศูนย์เด็ก

เนื้อหา

- การเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญของชุมชน
- ประเพณี / วัฒนธรรม
- เศรษฐกิจ / รายได้ / ภาระหนี้สิน
- การเมือง / การปกครอง
- เยาวชน เรียน / ไม่เรียน

ลักษณะการดำรงอยู่

- อยู่อย่างไร
- ความสัมพันธ์ของเยาวชน สังคม / ชุมชน / ครอบครัว

ข้อมูลพื้นฐานต่างๆเหล่านี้ ทางที่ปรึกษาทีมวิจัย (อ. สุภาพ) แจ้งให้ทราบว่ามีการจัดทำไว้แล้วในส่วนหนึ่งเพียงแต่เรานำข้อมูลต่างๆเหล่านั้นมาทำให้เป็นข้อมูลที่ปัจจุบันขึ้น

มีการกำหนดประเด็นและเป้าหมาย ของการเก็บข้อมูลในเรื่องของการละเล่น โดยเป้าหมายแบ่งเป็น 3 ช่วงวัย คือ ผู้สูงอายุ / วัยกลางคน / วัยเด็ก

สำหรับประเด็นในการเก็บข้อมูลการละเล่นที่บ้านคือ

- ชื่อการละเล่น
- ผู้เล่น เพศ / ช่วงอายุ / จำนวนผู้เล่น
- สถานที่เล่น / ฤดูกาลเล่น / เวลา
- อุปกรณ์

- วิธีการเล่น
- กติกาการเล่น / กรรมการ / คนเล่น
- ประโยชน์ของการละเล่น
- ความหมายหรือคุณค่าต่อชุมชน
- ความคิดเห็นของผู้ถูกสัมภาษณ์
- สมัยก่อนเมื่อมีเวลาว่างเราเล่นอะไรบ้าง

ได้มีการช่วยกันออกแบบสอบถามที่จะนำไปเป็นแนวทางในการเก็บข้อมูล และได้ให้ทาง กองเลขาฯ ทำการทดลองออกแบบเครื่องมือ

ได้มีการแบ่งทีมวิจัยออกเป็น 5 ทีม ในการเก็บข้อมูลในครั้งนี้ คือ

- ทีมที่ 1 กำนันถนัด / นายวุฒิไกร / อ.ปาริชาติ
- ทีมที่ 2 นายกอแก้ว / นายจรัส / นางศรีย
- ทีมที่ 3 นายกสมาน / น.ส.ฉวีวรรณ / นางสาว
- ทีมที่ 4 นายจันมา / นายทรัพย์สิน / นางพิพัฒน์
- ทีมที่ 5 นายปิติ / จ.ส.ต.ภาสกิจฐ์ / นางยุทธยา

มีการแบ่งช่วงอายุของผู้ที่จะให้ข้อมูลเป็น 5 กลุ่มและให้แต่ละทีมรับผิดชอบในการ เก็บข้อมูลดังนี้

ช่วงอายุ 6 - 12 ปี

13 - 18 ปี

19 - 25 ปี ทีมที่ 4 เป็นผู้รับผิดชอบในการเก็บข้อมูล

ช่วงอายุ 25 - 40 ปี ทีมที่ 5 เป็นผู้รับผิดชอบในการเก็บข้อมูล

ช่วงอายุ 41 - 59 ปี ทีมที่ 2 เป็นผู้รับผิดชอบในการเก็บข้อมูล

ช่วงอายุ 60 ปีขึ้นไป ทีมที่ 1 เป็นผู้รับผิดชอบในการเก็บข้อมูล

กลุ่มผู้รู้ในชุมชน ทีมที่ 3 เป็นผู้รับผิดชอบในการเก็บข้อมูล

มีการหารือถึงการทดลองการเก็บข้อมูลโดยให้แต่ละทีมทดลองเก็บข้อมูลโดยใช้ เครื่องมือที่ทางกองเลขาฯ จัดทำขึ้นให้แต่ละทีมเก็บข้อมูลตามกลุ่มอายุที่รับผิดชอบ โดย เครื่องมือหรือประเด็นในการเก็บข้อมูลจะต้องถึงมือของแต่ละทีมไม่เกินเวลา 14.00 น. ของ วันนี้

มีการนัดหมายนำข้อมูลที่เก็บและปัญหาอุปสรรคต่างๆ ในการเก็บข้อมูลมานำเสนอเพื่อ แลกเปลี่ยนในแต่ละทีมและแก้ไขจุดบกพร่องต่างๆ ในการทำงาน ในวันที่ 20 พฤษภาคม 2550 ที่ห้องประชุมองค์การบริหารส่วนตำบลนาโก เวลา 13.00 น. เป็นต้นไป
ปิดประชุม เวลา 12.30 น.

นายจรัส ไชยสุข ผู้บันทึกการประชุม



รายงานการประชุมทีมวิจัยโครงการฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านบ้านนาโก ครั้งที่ 3
 สถานที่ ห้องประชุมองค์การบริหารส่วนตำบลนาโก
 วันที่ 20 พฤษภาคม 2550

ทีมวิจัยที่เข้าร่วมประชุม

1. นายถนัด กุลชาติ
2. นายประเคน เกาว์ชาติ
3. นายสมาน วรรณรส
4. นายจันมา เลื่อมศรี
5. นายปิติ ไชยสุข
6. นายทรัพย์สินจิตปรีดา
7. นายจรัส ไชยสุข
8. นางสาวบ เรืองจรัส
9. นางศรีนัย เกาว์ชาติ
10. น.ส.ฉวีวรรณ บาลศรี
11. น.ส.ปาริชาติ หาญไชนะ
12. นางพิพัฒน์ โพนสาดี
13. นางปรียาวรรณ การวิทย์

เปิดประชุมเวลา 13.30 น.

ในการประชุมในครั้งนี้ไม่ได้มีการกำหนดวาระการประชุมไว้ เพราะเป็นการประชุมต่อเนื่องจากวันที่ 19 พฤษภาคม 2550 ที่ผ่านมามีให้แต่ละทีมที่ทำการทดลองเก็บข้อมูลแล้วนำมานำเสนอในที่ประชุมถึงปัญหาและอุปสรรคในการเก็บข้อมูลในครั้งนี้

มีการนำเสนอปัญหาและอุปสรรคต่างๆของแต่ละทีมพอสรุปได้ ดังนี้

- ปัญหาที่เกิดจากการใช้เครื่องมือ หรือประเด็นที่เก็บข้อมูล
- ปัญหาการประสานงานในทีม
- ปัญหาการบริหารจัดการข้อมูลที่ได้
- ข้อมูลที่ได้ยังไม่ชัดเจน
- หน้ากระดาษที่ใช้บันทึกมีน้อยเกินไป
- ผู้ที่ให้ข้อมูลจำข้อมูลการเล่นในสมัยเด็กๆไม่ค่อยได้

เพื่อให้การเก็บข้อมูล ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมเนื้อหาในทุกประเด็นของการเล่น ที่ประชุมจึงได้กำหนดประเด็นที่จะเก็บข้อมูลขึ้นมาใหม่ คือ

1. สมัยก่อนมีการเล่นอะไรบ้าง
2. แต่ละอย่างเล่นอย่างไร
 - ผู้เล่น
 - สถานที่ / ฤดูกาล
 - อุปกรณ์ในการเล่น
 - วิธีการเล่น
 - กติกา
3. เล่นเพื่ออะไร / ทำไมถึงเล่น
4. การเล่นนี้มีประโยชน์อะไร
5. ใครเป็นผู้ชำนาญในการเล่นชนิดนี้
6. ถ้านำมาเล่นในสมัยนี้จะมีผู้เล่นหรือไม่ ,เพราะอะไร
7. ถ้าวุ่นฟูการเล่นท่านจะเข้าร่วมหรือไม่, เพราะอะไร

ที่ปรึกษาทีมวิจัย (ผ.อ.ประเคน)มีการพูดคุยกรณีของคุณยุทธยาที่ไม่ค่อยมีเวลาให้กับงานวิจัยเท่าที่ควรว่า ควรจะมีการประสานงานไปยังเจ้าตัวคือคุณยุทธยาว่าจะยังร่วมทีมวิจัยอยู่หรือไม่เพราะการทำงานวิจัยเป็นการทำงานที่ต้องใช้เวลาและความเสียสละพอสมควร

กรณีของคุณยุทธยา ที่ประชุมมอบหมายให้คุณปิติ ไชยสุขเป็นผู้ประสานงานให้เจ้าตัวได้รับทราบ

มีการนัดหมาย การประชุมในวันที่ 13 มิถุนายน 2550 เวลา 19.30 น.เป็นต้นไป สถานที่ห้องประชุมองค์การบริหารส่วนตำบลนาโก เพื่อทำการรวบรวมข้อมูลในทุกทีมเก็บมาได้

มีการเน้นย้ำจากที่ปรึกษาทีมวิจัยถึงการตรงต่อเวลาของทีมวิจัยทุกท่าน

มีการนัดหมาย การประชุมในวันที่ 17 มิถุนายน 2550 เวลา 09.00 น.เป็นต้นไป สถานที่ห้องประชุมองค์การบริหารส่วนตำบลนาโก เพื่อทำการสังเคราะห์ข้อมูลในทุกทีมเก็บมาได้

ปิดประชุมเวลา 15.30 น.

นายจรัส ไชยสุข ผู้บันทึกการประชุม

..... ผู้ตรวจทาน



รายงานการประชุมทีมวิจัยโครงการฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านบ้านนาโก ครั้งที่ 4
สถานที่ ห้องประชุมองค์การบริหารส่วนตำบลนาโก
วันที่ 13 มิถุนายน 2550

ทีมวิจัยที่เข้าร่วมประชุม

1. นายณัฏ กุลชาติ
2. นายประเคน เถาว์ชาติ
3. นายสมาน วรรณรส
4. นางยุทธยา ไชยสุข
5. นายปิติ ไชยสุข
6. นายทรัพย์สินจิตปรีดา
7. นายจรัส ไชยสุข
8. นางสาว เรืองจรัส
9. นางศรินัย เถาว์ชาติ
10. น.ส.ฉวีวรรณ บาลศรี
11. น.ส.ปาริชาติ หาญไชนะ
12. นางพิพัฒน์ โพนสาดี
13. นายกอแก้ว พลกุล
14. จ.ส.ต.ภาสยกิจฐ์ วรสาร
15. นายวุฒิไกร ไชยสุข
16. นายสุภาพ ไชยสุข

เปิดประชุมเวลา 20.15 น.

หัวหน้าทีมวิจัย อ. ปาริชาติ กล่าวนำว่าการประชุมในวันนี้เป้าหมายของการประชุมเป็นการนำเสนอข้อมูลที่เก็บมาได้ ว่ามีปัญหาหรือหรือไม่อย่างไร โดยจะให้นำเสนอทีละทีม ไม่มีการกำหนดเป็นวาระ

จากการได้แลกเปลี่ยน ถึงปัญหาต่างๆในการเก็บข้อมูลพอจะสรุปได้ดังนี้

- ไม่ค่อยมีเวลาในการเก็บข้อมูล การเก็บข้อมูลต้องใช้เวลา
- การประสานงานของทีม และการให้เวลาในการทำงานในทีมไม่ค่อยตรงกัน

ที่ปรึกษาทีมวิจัย ผ.อ. ประเคน แนะนำในการเก็บข้อมูลว่าไม่ควรจะเป็นทางการมากเกินไป เจอใครหรือพบใครก็นำมาเขียนหรือบันทึกไว้ เป็นการเก็บข้อมูลที่ไม่ต้องเป็นทางการมากนัก

จ.ศ.ต. ภาสกรกิจรัฐ ร่วมแลกเปลี่ยนว่าภาษาที่ผู้ให้ข้อมูลใช้ส่วนใหญ่จะเป็นภาษาพูด เมื่อนำมาเขียนเป็นข้อมูลซึ่งเป็นภาษาเขียน ทำให้ยากต่อการเขียน

สรุปปัญหาที่พบในการเก็บข้อมูล

- ไม่ค่อยมีเวลาว่าง (ทีมวิจัย)
- ใช้เวลาในการสัมภาษณ์
- ผู้ให้ข้อมูลไม่สามารถที่จะให้ข้อมูลที่สมบูรณ์ได้
- การเขียนข้อมูลที่มาจากภาษาพูด

วิธีการแก้ไขปัญหาดังกล่าวที่พบ

- พยายามแบ่งเวลาให้กับงานวิจัยบ้าง ให้คิดเหมือนว่างานวิจัยคืองานประจำของเรา
- การเขียนข้อมูล เขียนตามที่เราเข้าใจ
- การสอบถามหรือการเก็บข้อมูลควรมีคำถามต่อยอด ไม่ควรเฉพาะในประเด็นที่กำหนดเท่านั้น

จะมีการไปศึกษาดูงาน โครงการวิจัยในพื้นที่ภาคเหนือ ในวันที่ 23-25 มิถุนายน 2550 ทางทีมวิจัยได้มีการคัดเลือกตัวแทนร่วมในการศึกษาดูงานในครั้งนี้จำนวน 3 ท่าน คือ

- นายถนัด กุลชาติ
- นายกอแก้ว พลกุล
- นางศรินัย เถาว์ชาติ

มีการเสนอจากกองเลขาฯว่า การพบปะพูดคุยของทีมวิจัย ความถี่ในการพบกันของทีมวิจัยห่างเกินไปหรือเปล่า น่าจะมีการพบปะพูดคุยอย่างไม่ต้องเป็นทางการในทีมทุกวันเสาร์ หรือวันอาทิตย์ มีการสะท้อนแลกเปลี่ยนพูดคุยจากทีมวิจัยว่าถ้าเราจะกำหนดตายตัวเลยว่าจะต้องพบกันวันนั้นวันนี้อาจมีงานหรือภารกิจที่ต้องทำหรือมีเวลาไม่ตรงกับที่นัดหมาย หรือบางทีอาจไม่มีเรื่องอะไรที่ต้องพูดคุยกัน ในกรณีนี้ทางทีมวิจัยมีข้อสรุปร่วมกันว่าการพบปะพูดคุยนอกรอบจะไม่มีกำหนดตายตัวจะมีการนัดหมายพบปะกันอย่างไม่เป็นทางการเท่าที่จำเป็น

มีการนัดหมายในการประชุมในครั้งต่อไปเพื่อรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บมาได้ในวันที่

- 29 มิถุนายน ที่บ้านของกองเลขฯ เพื่อรวบรวมข้อมูลที่เก็บมาได้และทำการคัดแยกหมวดหมู่การละเล่นแต่ละอย่าง
- 30 มิถุนายน วิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บมาได้ สถานที่ห้องประชุมองค์การบริหารส่วนตำบลนาโก เริ่มเวลา 09.30 น. เป็นต้นไป

มีการชี้แจงรายรับ-รายจ่ายของทีมวิจัยว่า มีการใช้จ่ายเงินเป็นจำนวนเท่าใดแล้ว และเสนอถึงรายละเอียดในการใช้จ่ายต่างๆโดยรายละเอียดต่างๆอยู่ที่เหรียญของทีมวิจัย

มีการพูดคุยในเรื่องการใช้ห้องประชุมขององค์การบริหารส่วนตำบลนาโก แต่ที่ประชุมยังไม่มีข้อสรุปและข้อตกลงร่วมกันในเรื่องนี้

ปิดประชุม เวลา 22.30 น.

นายจรัส ไชยสุข ผู้บันทึกการประชุม

.....ผู้ตรวจทาน



รายงานการประชุมทีมวิจัยโครงการฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านบ้านนาโก ครั้งที่ 4
สถานที่ ห้องประชุมองค์การบริหารส่วนตำบลนาโก
วันที่ 1 กรกฎาคม 2550

ทีมวิจัยที่เข้าร่วมประชุม

1. นายถนัด กุลชาติ
2. นายประเคน เถาว์ชาติ
3. นายสมาน วรรณรส
4. นางยุทธยา ไชยสุข
5. นายปิติ ไชยสุข
6. นายทรัพย์สินจิตปรีดา
7. นายจรัส ไชยสุข
8. นางสาว เรืองจรัส
9. นางศรีนัย เถาว์ชาติ
10. นายจันมา เลื่อมศรี
11. น.ส.ปาริชาติ หาญไชนะ
12. นางพิพัฒน์ โพนสาดี
13. นายกอแก้ว พลกุล
14. จ.ส.ต.ภาสยกิจฐ์ วรรณสาร
15. นายสุภาพ ไชยสุข

เปิดประชุมเวลา 10.00 น.

- หัวหน้าโครงการเกริ่นนำ ถึงการประชุมครั้งนี้ว่าเป็นการรวบรวมข้อมูลที่เก็บมาได้ มา
จัดแยกประเภทการเล่นออก แต่ละการเล่น

- มีการแนะนำตัวแทนโครงการที่มาร่วมสังเกตการณ์ในการประชุมในครั้งนี้ มีตัวแทน
ทีม

วิจัยจากบ้านม่วงไข่ และทีมวิจัยจากทีมบ้านกุดปลาข้าวเข้าร่วมสังเกตการณ์

- มีการเล่าเกี่ยวกับการไปศึกษาดูงานโครงการวิจัย ในวันที่ 23-25 มิถุนายน 2550 ที่ผ่าน
มา

โดยตัวแทนที่ไปเริ่มจาก กำนันถนัด กุลชาติ คุณตากอแก้ว พลกุล คุณป้าศรีนัย เถาว์ชาติ

- ตัวแทนทีมวิจัยจากบ้านกุคปลาแก้ว โดยคุณจิตสมาน วาริขันธุ์ ร่วมแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับการไปศึกษาดูงานที่ผ่านมากับทีมวิจัยของบ้านนาโก

- หัวหน้าโครงการ สรุปเกี่ยวกับการไปศึกษาดูงานที่ผ่านมา ถึงความสำเร็จของโครงการต่างๆที่ได้ไปศึกษาเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการที่จะทำให้โครงการที่เรา กำลังทำอยู่ประสบความสำเร็จ

- มีการสรุปประเด็นการละเล่นที่เก็บมาได้ทั้งหมดว่า การละเล่นที่เก็บมาได้จำนวน 38 การละเล่นจาก 222 ข้อมูล โดยเก็บจาก 5%ของจำนวนประชากรของตำบลนาโกทั้งหมด 4,458 คน

- ประเด็นการละเล่นที่เก็บมาได้

- | | |
|--------------------|------------------------|
| 1. มะบ้า | 20. ประคบภาพ |
| 2. มะคาง | 21. มะกั้งก่อง |
| 3. มะอี | 22. โป่งแปะ |
| 4. ต่อไก่ | 23. ตะลือกต็อกแตก |
| 5. ต่อยาง | 24. กระโดดขาเดียวชนกัน |
| 6. ม้าหลังโปก | 25. หัวกะโหลก |
| 7. หมาเก็บ | 26. แมงมุม |
| 8. มอญซ่อนผ้า | 27. ม้าก้านกล้วย |
| 9. มะเคอะ | 28. วังกระสอบ |
| 10. กั้งก่องแก้ว | 29. เสือกินวัว |
| 11. ต่อเตย | 30. หนอนกินใบไม้ |
| 12. ผีดึงออก | 31. แก้อีตดนตรี |
| 13. ซ่อนใบไม้ | 32. วังกะลามะพร้าว |
| 14. จำจ๊ะเขือเปาะ | 33. งูกินหาง |
| 15. เอือนน้อย | 34. รีรีข้าวสาร |
| 16. หนอนหลัก | 35. ชีม้าชนกัน |
| 17. ขาโลกเถก | 36. เล่นลูกแก้ว |
| 18. ดิกมะนาวลงหลุม | 37. มะฮอส |
| 19. โพงพาง | |

- มีการรวบรวมข้อมูลการละเล่นมะบ้า เป็นการละเล่นอย่างแรก ทำให้ได้ทราบถึงรายละเอียดการละเล่นมะบ้า แต่การรวบรวมใช้เวลานาน ที่ประชุมจึงมีข้อตกลงว่า จะแบ่งกลุ่มการละเล่นออกเป็นกลุ่มๆ จำนวน 5 กลุ่ม และแบ่งให้แต่ละกลุ่มนำไปรวบรวมประเด็นการละเล่นต่างๆของแต่ละการละเล่นแล้วส่งที่กองเลขาเพื่อรวบรวมจัดพิมพ์ โดยใช้ตัวอย่าง

การละเล่นมะบ้าเป็นหลักที่ทีมเลขาฯจะนำไปจัดพิมพ์และจะแจกให้ในวันที่ 3 กรกฎาคม 50 และส่งข้อมูลที่รวบรวมได้ที่กองเลขาภายในวันที่ 7 กรกฎาคม 50 ทางกองเลขาฯจะทำการจัดพิมพ์และถ่ายเอกสารแจกให้ทีมวิจัยทุกท่านในวันที่ 11 กรกฎาคม 50

- ประเด็นการละเล่นที่มีการแบ่งเป็นกลุ่มจำนวน 5 กลุ่ม คือ

1. มะคาง มะอีเก็บ ผีดึงออก ภูกินหาง ขาโถกเถก ตะลือกต็อกตัก วังกระสอบ ทีมที่ 1 เป็นผู้รวบรวม
 2. มะอี มอญซ่อนผ้า ซ่อนใบไม้ ดึกมะนาวไส้หลุม กระโดดขาเดียวชนกัน เสือกินหมู ทีมที่ 2 เป็นผู้รวบรวมข้อมูล
 3. ต่อไก่ มะเคอะ จ้ำจ๊ะเชือเปาะ ประกบภาพ หัวกะโหลก หนอนกินใบไม้ จี่ม้าชนกัน หมากฮอส ทีมที่ 3 เป็นผู้รวบรวมข้อมูล
 4. ต่อยาง กิ้งก่องแก้ว เสือน้อย มะกิ้งก่อง แมงมุม แก้อัคนตรี เล่นลูกแก้ว ทีมที่ 4 เป็นผู้รวบรวมข้อมูล
 5. ม้าหลังโปก ต่อเตย หนอนหลัก โป่งเปะ ม้าก้านกล้วย วังกะลามะพร้าว ทีมที่ 5 เป็นผู้รวบรวมข้อมูล
- มีการนัดหมายในการรวบรวมข้อมูลการละเล่นที่นำไปรวบรวมคือ
 - วันที่ 3 กรกฎาคม 2550 ให้ทีมวิจัยแจกตัวอย่างการรวบรวมข้อมูลการละเล่นมะบ้าให้แก่ทีมวิจัยทุกท่านเพื่อเป็นตัวอย่างในการรวบรวมข้อมูลการละเล่นอื่นๆ
 - วันที่ 7 กรกฎาคม 2550 ให้แต่ละกลุ่มนำข้อมูลการละเล่นที่รวบรวมได้ส่งที่กองเลขาเพื่อทำการจัดพิมพ์
 - วันที่ 11 กรกฎาคม 2550 กองเลขาแจกข้อมูลที่รวบรวมและจัดพิมพ์เรียบร้อยแล้วให้ทีมวิจัยทุกท่านเพื่อทำการตรวจทานและเพิ่มเติมข้อมูลในส่วนที่ขาด

ปิดประชุมเวลา.....น.

นายจรัส ไชยสุข ผู้บันทึกการประชุม

..... ผู้ตรวจทาน



รายงานการประชุมทีมวิจัยโครงการฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านบ้านนาโก ครั้งที่ 5
สถานที่ ห้องประชุมองค์การบริหารส่วนตำบลนาโก
วันที่ 16 สิงหาคม 2550

ทีมวิจัยที่เข้าร่วมประชุม

1. นายณัฏ กุลชาติ
2. นายประเคน เถาว์ชาติ
3. นายสมาน วรรณรส
4. นางยุทธยา ไชยสุข
5. นายปิติ ไชยสุข
6. นายจรัส ไชยสุข
7. นางสาว เรืองจรัส
8. นางศรินัย เถาว์ชาติ
9. น.ส.ปาริชาติ หาญไชนะ
10. นางพิพัฒน์ โพนสาดี
11. นายกอแก้ว พลกุล
12. จ.ศ.ต.ภาสกกิจฐ์ วรรณสาร
13. นายสุภาพ ไชยสุข
14. นายประเคน เถาว์ชาติ
15. นายวุฒิไกร ไชยสุข

เปิดประชุมเวลา 10.00 น.

- กองเลขานุการชี้แจงการประชุมที่ผ่านมา
- แต่ละทีมนำผลการศึกษามุมชนรอบข้างที่แต่ละกลุ่มไปศึกษามานำเสนอต่อที่ประชุม
มาจาก เขาวง เหล่าใหญ่ และหนองห้าง ทำให้พบข้อแตกต่างหลายอย่างของ
การเล่นในแต่ละชุมชนพอที่จะสรุปได้ดังนี้
- มะคาง อุปกรณ์ใช้ไม้มัดแอ่(บ้านกุดกอก)ส่วนมากเล่นเป็นทีม2-3คู่ แบ่งฝ่ายโดย
แข่งขันก่อนฝ่ายที่แพ้อยู่กับฝ่ายแพ้ยี่ชนะอยู่กับฝ่ายที่ชนะ(หนองห้าง)
- มะเตอะ (ลาวมาอยู่บ้านกุดกอก อ.เขาวงเรียกหมากจี๋หนอน)มะจี๋ไก่(หนองห้าง)มะจี๋
(เหล่าใหญ่)

- มะบ้า นำมะบ้ามาจากป่า (กูดกอก)เรียกอ้ายแทนอี(เหล่าใหญ่ หนองห้าง)เรียกชื่อมะลิ้ม(เหล่าใหญ่)เรียกชื่อมะอีเต็งและเล่นจากเท้าขึ้นไปหาศีรษะ(หนองห้าง)มีการเล่น 9 ท่า(เหล่าใหญ่)
- อีเก็บ เรียกอ้ายแทนอีที่เหล่าใหญ่และหนองห้าง
- มะต่อไก่ ไม่มีการเล่น(กูดกอก)มีการเล่นและเล่นเหมือนกัน(เหล่าใหญ่)
- จำหุ่มี่ คำจำไม่เหมือนกัน(กูดกอก)
- มะกักลี้ มะจิกกะลี้ว(กูดกอก)มะลักลี้(เหล่าใหญ่)
- ม้าหลังโปก วิธีการเล่น โยนผ้าให้กันถ้ารับไม่ได้หรือทำผ้าตกจะต้องเปลี่ยนคนจีหลังเลย(กูดกอก)เรียกมะโยนข้าง(หนองห้าง)



รายงานการประชุมทีมวิจัยโครงการฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านบ้านนาโก วันที่ 22 กันยายน 2550

สถานที่ ห้องประชุมองค์การบริหารส่วนตำบลนาโก

ทีมวิจัยที่เข้าร่วมประชุม

1. นายถนัด กุลชาติ
2. นายประเคน เถาว์ชาติ
3. นายสมาน วรรณรส
4. นายจันมา เลื่อมศรี
5. นายปิติ ไชยสุข
6. นายกอแก้ว พลกุล
7. จ.ส.ต.ภาสยกิจฐ์ วรรณสาร
8. นายวุฒิไกร ไชยสุข
9. นายทรัพย์สินจิตปรีดา
10. นายจรัส ไชยสุข
11. นางสาว เรืองจรัส
12. นางศรีนัย เถาว์ชาติ
13. นายสุภาพ ไชยสุข
14. นายวุฒิไกร ไชยสุข
15. นางยุทธยา ไชยสุข
16. น.ส.ปาริชาติ หาญไชนะ

เปิดประชุมเวลา 13:30 น.

ในการประชุมในวันนี้มีการเชิญผู้รู้ที่รู้เรื่องการเล่นมะคางที่มีข้อมูลที่แตกต่างจากที่ทีมวิจัยเก็บมาได้ในตอนแรก ในครั้งนี้มีผู้รู้ที่ทางทีมวิจัยเชิญมาจำนวน 5 ท่านที่จะมาให้ข้อมูลเพิ่มเติม หรือเป็นการจัดเวทีย่อย

กำนันถนัด กุลชาติกล่าวเปิดการประชุม โดยได้กล่าวถึงการจัดเวทีย่อยในวันนี้ว่าในการเก็บข้อมูลการเล่นมะคางที่ทางทีมวิจัยเก็บมาในครั้งแรกนั้นมีเพียงการหมุนมะคางแข่งขันกันโดยใครหยุดหมุนก่อนจะถือว่าแพ้คนที่แพ้จะหมุนมะคางของตนเองให้ผู้ชนะลับ แต่เมื่อมีการสืบค้นข้อมูลของชุมชนที่อยู่ใกล้เคียง เช่น บ้านหนองห้าง ปรากฏว่ามีการเล่นที่ซับซ้อนขึ้น คือการเล่นจะมีการ “ข่ม” หรือการช่วยลูกทีมของตัวเองที่แพ้แก่คู่ต่อสู้

ก่อนที่จะมีการข้มจะมีการ “กินชิม” ผ่านจากการกินชิมแล้วจะได้ “กินถง” ถึงจะเป็นขั้นตอนของการข้ม

มีการแลกเปลี่ยนพูดคุยกับผู้รู้ในประเด็นการข้ม ผู้รู้ให้ข้อมูลมาว่า ในการเล่นมะคางของทางตำบลนาโกก็มีการข้มลูกทีมเหมือนกันแต่จะไม่มีมีการกินชิมและกินถง คือถ้ามีการข้มก็จะข้มเลย จากการพูดคุยแลกเปลี่ยนกับผู้รู้ได้ข้อมูลเพิ่มเติมมาหลายอย่าง เช่น อุปกรณ์ที่นำมาทำมะคางคือไม้จะมีเพิ่มมาอีกคือ ไม้มะขาม และหัวของมะคางจะทาด้วยมะใส่ดี และเชือกที่หุ้มมะคางทำจากปอตาให้ที่อยู่ตามป่า

สำหรับการเล่นมีข้อมูลเพิ่มเติมคือถ้ามะคางที่หุ้มเอาหัวลงเรียกว่า “หัวโปก” การเล่นที่เสมอกันหรือหยุดหุ้มพร้อมกันเรียกว่า “แจด” การสับถ้าสับแล้วล้มพร้อมกันเรียกว่า “แม่แจด” ต้องสับใหม่เรียกว่าแม่แจด ถ้าสับแล้วลูกที่ถูกสับหุ้มขึ้นแม่เพียงหนึ่งก้อย จะถือว่าแม่แจดไม่ตาย ส่วนการสับที่ลูกที่สับและลูกที่โดนสับหยุดหุ้มพร้อมกันเรียกว่า “แม่เบด” ถือว่าเสมอกันต้องแข่งขันกันใหม่

มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับการละเล่นต่อการแก้ปัญหาเยาวชนกับทีมผู้รู้ที่เข้าร่วมเวทีย่อย ผู้รู้ให้ความเห็นว่าการแก้ปัญหาเยาวชนต้องอยู่ที่ตัวเด็กและครูบาอาจารย์ การแก้ปัญหาจะต้องถามที่ตัวเด็กว่าเขาด้วยหรือไม่

คุณตากอแก้ว พลกุลร่วมแลกเปลี่ยนว่า การละเล่นและปัญหาของเยาวชนเกิดช่องว่างมานาน เพราะฉะนั้นจึงจะต้องเริ่มต้นปลูกฝังตั้งแต่เด็กๆ ต้องใช้เวลา แต่ถ้าจะทำกับเยาวชนเลยคงจะเป็นไปได้ยาก

ผ.อ.ประเคน เถาว์ชาติ เล่าถึงการไปศึกษาเปรียบเทียบการละเล่นของตำบลนาโกกับตำบลหนองห้างในประเด็นของมะคางว่า ในประเด็นของข้อแตกต่างไม่ทราบแน่ชัดว่ามีการเล่นแบบนี้มาตั้งแต่แรกหรือว่ามีเพิ่มเติมทีหลัง ประเด็นนี้ยังไม่เป็นที่แน่ชัด

มีการให้ผู้รู้ที่เชิญมา สาธิตการเล่นมะคางตามที่ได้ให้ข้อมูลกับทีมวิจัยเพื่อเป็นการศึกษาเปรียบเทียบกับข้อมูลที่ทางผู้รู้ให้มาเพื่อทีมวิจัยจะได้เห็นภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

มีการให้ทีมวิจัย นำการละเล่นทั้ง 12 อย่างไปศึกษาและถอดคุณค่าของการละเล่นแต่ละอย่างแล้วนำมารวบรวมแล้วร่วมกันวิเคราะห์ คุณค่าการละเล่นแต่ละอย่างในวันที่ 29 กันยายน 2550 ที่ห้องประชุมองค์การบริหารส่วนตำบลนาโก เวลา 13:00 น.เป็นต้นไป

ในวันที่ 30 กันยายน 2550 ทางทีมวิจัยมีการส่งตัวแทนจำนวน 3 คนคือ ท่านนายกสมาน วรรณรส คุณตาผู้ใหญ่จันมา เลื่อมศรี คุณตากอแก้ว พลกุล เข้าร่วมพบปะทีมวิจัยทั้งหมดทั้ง 5 ทีม สถานที่ ห้องประชุมโรงพยาบาลเขาวง สำหรับประเด็นที่นำเสนอรายงานความคืบหน้าของโครงการในพื้นที่, ทำอะไร, ผลเป็นอย่างไร, ปัญหาอุปสรรค, สิ่งที่ได้

ปิดประชุมเวลา 17:00 น. นายจำรัส ไชยสุข ผู้บันทึก



รายงานการประชุมทีมวิจัยโครงการฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านบ้านนาโก วันที่ 29 กันยายน 2550

สถานที่ ห้องประชุมองค์การบริหารส่วนตำบลนาโก

ทีมวิจัยที่เข้าร่วมประชุม

1. นายจันมา เลื่อมศรี
2. นายประเคน เถาว์ชาติ
3. นายสมาน วรรณรส
4. นางยุทธยา ไชยสุข
5. นายปิติ ไชยสุข
6. นายทรัพย์สันจิตปรีดา
7. นายจรัส ไชยสุข
8. นางสาว เรืองจรัส
9. นางศรินัย เถาว์ชาติ
10. น.ส.ฉวีวรรณ บาลศรี
11. น.ส.ปาริชาติ หาญไชนะ
12. นางพิพัฒน์ โพนสาดี
13. นายกอแก้ว พลกุล
14. จ.ส.ต.ภาสยกิจฐ์ วรรณสาร
15. นายวุฒิไกร ไชยสุข

เริ่มประชุมเวลา 13.30 น.

- หัวหน้าทีมวิจัยแจ้งให้ที่ประชุมทราบ เกี่ยวกับการพบปะทีมวิจัยในวันที่ 30 กันยายน 2550 ที่ห้องประชุมฝ่ายคำ โรงพยาบาลเขาวง ทางทีมวิจัยของเราส่งตัวแทนเข้าร่วมคือ ท่านนายกสมาน วรรณรส คุณดาอแก้ว พลกุล และพี่ ปิติ ไชยสุข โดยการพบปะเริ่มเวลา 08.00 น.เป็นต้นไป และอีกเรื่องหนึ่งที่หัวหน้าทีมวิจัยแจ้งก็คือเรื่องงานมหกรรมงานวิจัยภาคเหนือซึ่งจะจัดในวันที่ 25-26 ตุลาคม 2550 โดยทาง สกว.ได้เชิญทีมวิจัยเข้าร่วมทีมละ 1 ท่านที่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ รูปแบบของงานเป็นนิทรรศการกึ่งสัมมนาทางวิชาการ ในการนี้ทางทีมวิจัยส่งตัวแทนคือท่าน นายกสมาน เป็นตัวแทนในการเข้า

ร่วมงานในครั้งนี้ โดยท่านนายกสมาคมรับปากว่าถ้ามีเวลาจะไปเอง แต่ถ้าไม่มี
เวลาที่จะส่งตัวแทนไปเข้าร่วมงานในครั้งนี้

- มีการพูดคุยเรื่องการถอดคุณค่าการเล่นแต่ละอย่างที่มีการเก็บข้อมูลมาได้ โดย
มีการถอดคุณค่าการเล่นมะบ้าและมะคาง พอจะสรุปได้ ดังนี้

การเล่นมะบ้า

สิ่งที่ได้ / คุณค่าที่เกิด

- ได้สมาธิ ฝึกทักษะความแม่นยำ / มีความมั่นใจ / มีเหตุผล
- อดทน (ต่อคู่ต่อสู้) / การให้อภัย / รู้แพ้รู้ชนะ / ยอมรับกฎกติกา
- พัฒนาการด้านอารมณ์ / มีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

สิ่งบ่งบอก

- วิธีการทำให้ตรงเป้า
- ความสามัคคี สนุกสนาน / เพลิดเพลิน จนได้ชื่อว่ามะบ้า หรือมะลีม(บาง
ท้องถิ่น)
- เรียนรู้เรื่องอุปกรณ์ (ลูกมะบ้า) ต้องดัดแปลง

การเล่นมะคาง

สิ่งที่ได้ / คุณค่าที่เกิด

- ออกกำลังกาย / ฝึกทักษะความแม่นยำ / ความชำนาญการทำลูกข่าง(เฉพาะตัว)
- มีความคิดสร้างสรรค์ / ฝึกวิเคราะห์และค้นหาเทคนิค
- ควบคุมอารมณ์ / สติ / สนุกสนาน
- เรียนรู้เรื่องไม้ที่นำมาทำอุปกรณ์ มะคาง / เชือก
- อดทน / รู้แพ้ / รู้ชนะ / รู้ภัย / ยอมรับ
- สร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว (พ่อลูกทำด้วยกัน)
- กฎกติกา / มีเพื่อนฝูง / ความผูกพัน
- เป็นที่ยอมรับในหมู่คณะ

สิ่งบ่งบอก

- กฎกติกา / รู้แพ้รู้ชนะ / ความภาคภูมิใจ
 - ใช้แรงแขนในการเหวี่ยง (ออกกำลังกาย)
 - อุปกรณ์ได้จากเปลือกไม้
 - พ่อสอนให้ และทำให้ลูกดู
 - อุดหนุนจากการทำอุปกรณ์ในการเล่น
 - วิธีการเล่น / ฝึกฝน
- มีการแบ่งให้แต่ละทีมนำการเล่นไปถอดคุณค่าแล้วนำมารวบรวมในวันที่ 6 กันยายน 2550 ที่ ห้องประชุมองค์การบริหารส่วนตำบลนาโก เวลา 13.00 น. เป็นต้นไป แต่ละทีมที่รับผิดชอบ ดังนี้
- ทีมที่ 1 ผู้ใหญ่จันมา — นายทรัพย์สิน — คุณครูพัฒน์ รับผิดชอบ มะอี, ต่อเคย
 - ทีมที่ 2 คุณตากอแก้ว — นายจรัส — คุณป้าศรีนัย รับผิดชอบ มะเคอะ, ม้าหลังโปก
 - ทีมที่ 3 ท่านนายกสมาน — คุณครูจิวิวรรณ — ผู้ใหญ่สงบ รับผิดชอบ จี่ม้าชนกัน, อีเก็บ
 - ทีมที่ 4 คุณลุงกำนันถนัด — อ.ปาริชาติ — นายวุฒิไกร รับผิดชอบ กิ๊กลิ้, จำหู่มี
 - ทีมที่ 5 พี่ปติ — พี่อุทยา — พี่จำภาสกิจฐ์ รับผิดชอบ หัวกะโหลก, ต่อไก่
- มีการหารือเรื่องการสาธิตการเล่นพื้นบ้านในงานแข่งกีฬาประจำปีโรงเรียนนาโกพิศาลฯ ในวันที่ 2 ตุลาคม 2550 เวลา 12.30 — 13.00 น. การเล่นที่จะทำการสาธิตคือ มะบ้ำกับมะคาง สำหรับผู้สาธิตมะบ้ำ คุณป้าศรีนัยรับประสานงาน ผู้สาธิตมะคางคุณตากอแก้วรับเป็นผู้ประสานงาน จะมีการพูดคุยรูปแบบการสาธิตที่บ้านคุณตากอแก้วในตอนเย็นวันที่ 1 ตุลาคม 2550 เวลา 16.00 น.

ปิดประชุมเวลา 16.30 น.

นายจรัส ไชยสุข ผู้บันทึก