

## การนำปริศนาคำทายไปเล่นและใช้

### ๕.๑ วิธีการเล่นปริศนาคำทายไทย

ในการศึกษาวิธีการเล่นปริศนาคำทายไทยนี้ ผู้วิจัยได้ค้นคว้าและจัดแบ่งวิธีการเล่นตามภาษาศาสตร์ไว้ดังนี้

- ๕.๑.๑ วิธีการเล่นปริศนาคำทายไทยของภาคกลาง
- ๕.๑.๒ วิธีการเล่นปริศนาคำทายไทยของภาคตะวันออก
- ๕.๑.๓ วิธีการเล่นปริศนาคำทายไทยของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
- ๕.๑.๔ วิธีการเล่นปริศนาคำทายไทยของภาคเหนือ
- ๕.๑.๕ วิธีการเล่นปริศนาคำทายไทยของภาคใต้

#### ๕.๑.๑ วิธีการเล่นปริศนาคำทายไทยของภาคกลาง

การเล่นทายปริศนาของภาคกลางนิยมเล่นในเวลาเย็นๆ โดยครั้งแรกผู้เล่นจะจับไม้สั้นไม้ยาวก่อนแล้วตกลงกันว่าใครจะเป็นผู้เริ่มทายก่อน ผู้ใดทายได้ถูกต้องจะเป็นผู้ถามปริศนาคนต่อไป ในกรณีที่ไม่มีผู้ใดทายถูก ผู้ถามปริศนาก็จะถามว่า "ตอบได้ไหม ถ้าตอบไม่ได้จะชายไม่ชาย" ถ้าผู้ตอบๆไม่ได้และยอมแพ้จะต้องบอกว่า "ชาย" หลังจากนั้นก็มี การตกลงทำโทษผู้ตอบไม่ได้ อาจเป็นการให้คัมภ์น้ำหรือถูกตีแล้วแต่จะกำหนด ( วาสนา - เกศภาค สัมภาษณ์ )

การเล่นปริศนาคำทายของภาคกลางนอกจากจะทายเล่นในหมู่ญาติมิตรแล้ว ยังเคยนำไปเล่นในงานศพของผู้มีฐานะโดยจัดที่ศาลาวัด ใช้เชือกชิ่งกับเสาศาลาสองต้นหลายๆเส้น นำคำทายที่เขียนด้วยตัวบรรจงบนกระดาษสีต่างๆติดไว้กับเชือกที่ซึ่งเป็นราว ความยาวความกว้างของกระดาษนั้นคือ ๒๐ x ๑๕ นิ้ว คนทายจะยืนอ่านปัญหาอยู่ข้างล่าง

ตรงกลางกระดานคำทายด้านบนมีหมายเลขกำกับ เพื่อความสะดวกแก่ผู้ทาย เช่น ค.๑๘ ,  
 ร.๓๒ , ค.๑๕ เป็นต้น ซึ่งหมายถึงโคลงบนกระดานหมายเลข ๑๘ , ระบายบนกระดาน  
 หมายเลข ๓๒ และคอกสร้อยบนกระดานหมายเลข ๑๕ ตามลำดับ

ผู้ทายพอใจจะทายแผ่นไหนก็ร้องบอก "พิธีกร" ซึ่งนั่งประจำข้างบนว่า "ค.๑๘"  
 พิธีกรก็จะอ่านโคลงปัญหาบาทหนึ่ง ผู้ทายจะทายจนครบ ๔ บาท เช่น

- |            |                      |                   |
|------------|----------------------|-------------------|
| ( พิธีกร ) | "เกิดกายเหนือแผ่นดิน | พสุธา"            |
| ( ผู้ทาย ) | กาฝาก                |                   |
| ( พิธีกร ) | "ชั้นขุนป่านหมึกมา   | แกวงน้ำ"          |
| ( ผู้ทาย ) | กาแพ                 |                   |
| ( พิธีกร ) | "เหนียวหนึ่คอรอยสา-  | รพัด พอเอย"       |
| ( ผู้ทาย ) | กาละแม               |                   |
| ( พิธีกร ) | "กลมแต่ปากกนกกล้า    | เกลือกพื้นยามกิน" |
| ( ผู้ทาย ) | กาละมัง              |                   |

ถ้าผู้ทายตอบถูกทุกบาทดังตัวอย่างที่กล่าวไว้ข้างต้น พิธีกรจะกคกริ่งเสียงยาว  
 ซึ่งหมายความว่าคุณถูกต้อง จากนั้นพิธีกรจะหยิบรางวัลให้ผู้ทายทันที รางวัลที่มอบให้จะเป็น  
 ของจำพวก นุหรี สบู่ ยาสีฟัน สุกแล้วแต่เจ้าภาพคือเจ้าของงานศพจะจัดหามาให้ จากนั้น  
 ก็จะปลดโคลงแผ่นที่ทายถูกออกจากราวแขวน

ถ้าผู้ทายทายถูกไม่ครบทุกบาท พิธีกรจะไล่เสียงอันเป็นที่รู้จักในหมู่ผู้ทายอีกเช่นกัน  
 คือเขาจะใช้ไม้เคาะขอบกลองเสียงดัง "แก๊ก" ผู้ทายต้องรีบสำรวจคำทายของตนทันทีว่าทาย  
 บาทไหนผิด แล้วรีบทายใหม่อย่างรวดเร็ว มิฉะนั้นจะถูกนักทายคนอื่นฉวยโอกาสสวมรอยตอบ  
 และคว้ารางวัลไปเสียก่อน

เสียงสัญญาณอีกแบบหนึ่งที่จะบอกว่าคำทายที่บอกนั้นถูกหรือผิด และอาจทำให้ผู้ทาย  
 หน้าชาไปทั้งแถบ แทนอยากแทรกแผ่นดินหนี ได้แก่เสียงตกลองตีดังตีฉาบ ถ้าใครทายออก  
 ไปแล้วได้ยินเสียง "ตะลุงคังเพลง" ซึ่งหมายถึงว่าผู้ทายได้ทายผิดอย่างหมดรูปไม่เข้าเค้าแม้  
 แตกนิกเดียว

การทายปริศนาแบบนี้ภาษาชาวบ้านเรียกว่า "ทายโจ๊ก" ซึ่งคำว่า "โจ๊ก" ในที่นี้  
 ไม่มีความหมายอย่างใด การทายโจ๊กนี้จะทายกันตอนกลางคืน เริ่มตั้งแต่หนึ่งทุ่มถึงตีหนึ่งคือสอง  
 เลขที่เดียว ( เฉลิมศักดิ์ ศิลภาพร ๒๕๑๘: ๑๘๖-๑๘๗ )

#### ๕.๑.๒ วิธีการเล่นปริศนาคำทายไทยของภาคตะวันออกเฉียง

การเล่นปริศนาคำทายของชาวตำบลตาขัน อำเภอบ้านค่าย จังหวัดระยอง  
 มีวิธีการเล่นโดย ผู้ถามจะทายปริศนาก่อน หลังจากนั้นเมื่อให้เวลาผู้ตอบคิดพอสมควรแล้ว  
 ผู้ถามจะพูดว่า "ชายหรือไม่ชาย" ซึ่งหมายความว่า ผู้ตอบจะยอมแพ้หรือไม่ ถ้าผู้ตอบยัง  
 ต้องการคิดต่อและไม่ยอมแพ้จะพูดว่า "ไม่ชาย" แต่ถ้ายอมแพ้และต้องการให้ผู้ถามเฉลยคำตอบ  
 ก็จะพูดว่า "ชาย" ผู้ถามเมื่อได้ยินคำนี้แล้วก็จะพูดด้วยประโยคคล้องจองที่จะให้ผู้ยอมแพ้ทำตาม  
 ที่ตนต้องการหรือต้องการให้ผู้แพ้เสียหน้า เช่น "โยเย โยเย ซี้เต็มทะเลกินหมกใหม่"  
 ผู้ยอมแพ้จะต้องตอบว่า "กินหมก" หลังจากนั้นผู้ถามก็จะเฉลยคำตอบ ( ทัศนีย์ ทานทวนิช  
 และคณะ ๒๕๒๒: ๒๓๗-๒๓๘ )

#### ๕.๑.๓ วิธีการเล่นปริศนาคำทายไทยของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

การเล่นปริศนาคำทายของคนโคราช ( กระทรวงศึกษาธิการ ๒๕๒๕: ๒๒๐-๒๒๑ )  
 นิยมเล่นกันทั้งเด็กและผู้ใหญ่ จำนวนผู้เล่นจะมีกี่คนก็ได้ แต่ละคนจะพยายามจำปริศนาคำทาย  
 ให้ได้มากที่สุด เพื่อที่จะตอบและตั้งปริศนาถามคนอื่นได้ก่อนเพื่อน เมื่อถามปริศนาไปแล้ว  
 และให้เวลาผู้ตอบคิดพอสมควรแล้ว ผู้ถามจะพูดว่า "ให้ชายหม้ย" หมายความว่า ผู้ตอบ  
 จะยอมแพ้หรือไม่ ถ้ายอมแพ้จะพูดว่า "ชาย" ผู้ถามก็จะมึบหลงโทษให้ผู้ตอบทำในสิ่งซึ่งอาจ  
 จะพิศการไปบ้างเพื่อความสนุกสนานก่อนที่จะเฉลยคำตอบ เช่น พูดว่า "ตั้งแต่นี้ไปถึงเมืองมอญ  
 ให้พวกมึงกินซีหมาสองกอนกินใหม่" หรือ "ตั้งแต่นี้ไปเมืองเชียงใหม่ ให้พวกมึงกินซีไก่เม็คเล่า  
 กินใหม่" ผู้ยอมแพ้อาจจะไวยวายเป็นบ้าง แต่เมื่อทายไม่ได้ก็ต้องตกลงพูดว่า "กินหรือเอา"

การเล่นทายปริศนาของเด็กในภาคอีสานเรียกว่า การเล่น "ควมทวย" วิธีเล่น  
 จะแบ่งผู้เล่นเป็นสองฝ่าย แต่ละฝ่ายเรียกว่าก๊ก ในแต่ละก๊กจะมีหัวหน้าและสมาชิกอื่นๆอีก  
 โดยจะผลัดกันตั้งคำทายให้อีกฝ่ายตอบ ถ้าฝ่ายใดตอบผิด ก็จะถูกอีกฝ่ายทำโทษ เช่น

เป็นมาให้ฝ่ายที่ชนะชี้ การเล่นทายปริศนาจะนิยมเล่นในเวลาเย็น และเล่นในที่ร่ม นิยมเล่นทั้งในเด็กและผู้ใหญ่ ( จารุวรรณ ธรรมวัตร ๒๕๒๔: ๒๐ - ๒๕ )

#### ๕.๑.๔ วิธีการเล่นปริศนาคำทายไทยของภาคเหนือ

การเล่นปริศนาคำทายไทยของภาคเหนือนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงการเล่นปริศนาของล้านนาไทย ล้านนาไทยในที่นี้หมายถึง จังหวัดแม่ฮ่องสอน เชียงใหม่ ลำปาง เชียงราย แพร่ และ น่าน การเล่นปริศนาของล้านนาไทยเรียกว่า การเล่น " คำควาย " หรือบางท้องถิ่นจะออกเสียงเป็น " คำตาย " ซึ่งนิยมเล่นในหมู่เด็กเท่านั้น ถ้าเป็นปริศนาที่ทายในหมู่ผู้ใหญ่เรียกว่า " ปัญหา " และการเล่นทายเรียกว่า " ไล่ปัญหา " ซึ่งมีการเล่นหลายวิธี แต่จะไม่กล่าวในที่นี้

การเล่นทายปริศนานี้ จะเริ่มโดยผู้ถามปัญหาจะกล่าวกันว่า " อะหยังเอ๊ะ " ( อะไรเอ้า ) แล้วต่อด้วยตัวปริศนา ถ้าหากผู้ตอบฯ ไม่ได้ ก็จะพูดยอมแพ้วัยคำว่า " เน้า " ผู้ถามก็จะไซ- ( เฉลย ) ให้ทราบ แต่อาจจะคิดค่าเฉลยตามแต่จะตกลงกัน เช่น อาจจะตีหัวเข้าผู้ที่ตอบไม่ได้ตามจำนวนที่เรียกร้อง หรือ ให้อูที่ตอบไม่ได้ดื่มน้ำ ซึ่งเคยมากเป็นการทรมานผู้ที่ตอบไม่ได้นั่นเอง แต่ถ้าผู้ตอบฯ ได้ ก็จะเปลี่ยนเป็นผู้ถาม สลับไปเช่นนี้จนกว่าจะเบื่อหรือทนถูทรมานไม่ไหว ( สุรสิงห์สารวม ฉิมพะเนาว์ ๒๕๒๐: ๑๔๔ - ๑๕๐ )

#### ๕.๑.๕ วิธีการเล่นปริศนาคำทายไทยของภาคใต้

เป็นการเล่นที่ไม่ต้องใช้กฎเกณฑ์ ไม่ต้องใช้อุปกรณ์และไม่ต้องใช้สถานที่มาก ผู้เล่นตั้งแต่ ๒ คนขึ้นไปไม่จำกัดเพศวัยและระดับการศึกษา การเล่นปริศนาคำทายผู้เล่นจะนั่งหันหน้าเข้าหากัน มีคนใดคนหนึ่งเป็นผู้ตั้งคำถาม

การขึ้นต้นปริศนามักจะขึ้นต้นด้วยคำว่า " ไอ้โหร " หรือ " ไอ้โหรหา " ( อะไรเอ้ย ) ตัวอย่างเช่น " ไอ้โหรหาต้นเท่าลำเรือใบท่อเกลือไม่มีค " ความหมายคือ " อะไรเอ้ยต้นเท่าลำเรือใบท่อเกลือไม่มีค " คำตอบคือ ต้นสน

คำลงท้ายปริศนา เมื่อถามปริศนาคำทายจบส่วนมากผู้ถามจะลงท้ายคำถามว่า " สุ้ไว้มว่าไอ้โหร " ( คุณทราบไหมว่าอะไร ) หรือ " สุว่าไอ้โหร " ( คุณว่าอะไร )

การตอบปริศนา ถ้าผู้ถูกทายตอบปริศนาคำทายได้ ผู้ทายก็จะทายไปจนอีกฝ่ายตอบไม่ได้ หรืออาจจะผลัดกันถามผลัดกันตอบ แต่ถ้าฝ่ายใดตอบไม่ได้ ผู้ที่ถามจะร้องว่า "ชายๆไปชายคลองพบหมาพองกินไม่กิน" หรือ "ชายๆไปชายเลพบจินชาเงาเรียกเคี้ยเรียก...ไม่เรียก" ผู้ถูกทายตอบว่า "กิน" หรือ "เรียก" ผู้ทายจึงจะเฉลยคำตอบให้รู้ ( สมปราชญ์ อัมมะพันธ์ ๒๕๒๓: ๑๒๒ )

จากการศึกษาของผู้วิจัยได้รวบรวมวิธีการเล่นทายปริศนาจากการสัมภาษณ์ นักเรียน ครู นักวิชาการ นักคชชาวม้าน และผู้สูงอายุ ได้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการเล่นทายปริศนาคำทายดังนี้

ก. การเล่นทายปริศนานี้นิยมเล่นในเวลาเย็น และในเวลาว่าง เฉพาะส่วนในกลุ่มนักเรียนนั้นจะมีเวลาเล่นมากกว่าทุกกลุ่ม คือเด็กจะเล่นในเวลาพักกลางวัน และใช้เล่นที่โรงเรียนเพิ่มจากการเล่นที่บ้าน

ข. สถานที่ที่เล่นนั้นปรากฏว่า ทุกกลุ่มตอบในแบบเดียวกันว่าไม่มีสถานที่ที่แน่นอน จะเล่นที่ไหนก็ได้ เพราะไม่ต้องมีอุปกรณ์หรือต้องใช้สถานที่ เพียงนั่งคุยกันหรือในขณะที่เดินทางก็ได้ ( ฉวีวรรณ กิรติกร, สัมภาษณ์ )

ค. วิธีการเล่นทายปริศนาคำทาย ทุกกลุ่มตอบวิธีการเล่นที่เหมือนกันคือ มีการแบ่งเป็น ๒ ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งถามอีกฝ่ายหนึ่งตอบ แต่จะมีความแตกต่างกันในวิธีการลงโทษผู้ที่ตอบผิด แล้วแต่จะทำโทษอย่างไร เช่น ให้คัมมน้ำ ขี้มาส่งเมือง หรือ เชกเข้า ( นงเยาว์ แขงเพ็ญแซ, สัมภาษณ์ )

แต่ในสมัยก่อนเมื่อประมาณ ๒๐ ปีมาแล้ว ได้มีการเล่นทายปริศนาในงานองค์พระปฐมเจดีย์ จัดเป็นเวทีเพื่อหาเงินเข้าวัด วิธีการเล่นจะมีการเขียนปริศนาคำทายไว้ในกระดานคำ ผู้ที่ต้องการตอบจะต้องเสียเงิน ๑ บาท ถ้าตอบถูกจะได้รางวัลเป็นของใช้ ของกินหรือหนังสือ ( สอน ไชยสุคา, สัมภาษณ์ ) จะเห็นได้ว่านอกจากจะทำให้ผู้มาในงานสนุกแล้วยังเป็นการหารายได้เข้าเป็นการกุศลอีกด้วย

ง. การนำปริศนาคำทายมา เล่นประกอบการเรียนในสมัยก่อนนี้ กลุ่มผู้สูงอายุตอบ สัมภาษณ์เหมือนกันทุกคนว่า ในสมัยนั้นครูไม่เคยนำมาสอนในห้องเรียน ที่เล่นปริศนามักจะ เป็นการเล่นกับเพื่อนหรือผู้ใหญ่เป็นผู้ถาม เพราะในสมัยที่เรียนครูเน้นให้อ่านออก ให้เขียนได้ และในสมัยนั้นมีหนังสือแบบเรียนน้อยมาก ( บุญลอม คันทุลพงษ์, สัมภาษณ์ )

จ. ประโยคปริศนาคำทายที่ใช้ทายกันนั้น ในกลุ่มนักเรียนจะใช้ประโยคง่ายๆ และคำคล้องจอง เช่น ประโยคปริศนาคำทายว่า "อะไรเอ๋ย เมื่อกษาวาทินแล้วอืม" คำตอบคือ ข้าว ( ค.ญ. ศิริวรรณ มะหมักคูเซ็น, สัมภาษณ์ ) ในปัจจุบันประโยคปริศนาคำทายได้มีการแข่งขันในแบบแปลกๆ เช่น "ทำไมพระเจ้าไม่กล้าไปประตูน้า" คำตอบคือ "เพราะมีป้ายเขียนว่า ที่นี่รับอัครพระ" ( ประสาน เสริฐบุญญา, สัมภาษณ์ ) อย่างไรก็ตาม การขึ้นต้นประโยคคำทาย ทุกกลุ่มที่ให้การสัมภาษณ์จะใช้คำว่า "อะไรเอ๋ย" และมีคำว่าอะไรเอ๋ย อยู่ตรงกลางประโยคเช่น "สัตว์อะไรเอ๋ย คัดหัวคัทหางเหลือแควาเกี้ยว" คำตอบคือ กวาง ( ค.ศ. พรเทพ แซ่เออา, สัมภาษณ์ )

ฉ. ประโยคปริศนาคำทายกับการโฆษณาสินค้า จากการสัมภาษณ์ผู้วิจัยพบว่า ในกลุ่มประชากรที่สามารถตอบปริศนาคำทายที่ใช้ประกอบโฆษณาได้ คือ กลุ่มนักเรียน กลุ่มประชากรในกลุ่มอื่นๆ ที่สัมภาษณ์ไม่ได้สนใจฟังการโฆษณาสินค้าทางสถานีโทรทัศน์ จึงไม่สามารถยกตัวอย่างได้ แต่ก็เคยรับฟังอย่างผิวเผิน ตัวอย่างประโยคปริศนาคำทายกลุ่มนี้ เช่น ประโยคโฆษณาพัลลมชนิดหนึ่ง "อะไรเอ๋ยถอดง่ายล้างง่าย ประกอบง่าย" ( คช. ปิยะ การะเกตุ สัมภาษณ์ ) "อะไรเอ๋ยชวคชาวๆ ชักผ้าได้ชาวเหมือนใจนึก กลืนไม่จุกกิก" ( คช. ศิริไพบุสย์ บุญสร้าง สัมภาษณ์ ) ประโยคโฆษณายากันยุง "อะไรเอ๋ย ห่านกินกินหญ้า ห่านฟ้ากินยุง" ( คญ. ศิริพร ชมภูนุช สัมภาษณ์ ) ประโยคโฆษณาหม้อหุงข้าว "อะไรเอ๋ย หุงข้าวสุกไว ใช้ไฟไม่เปลือง" ( คญ. จิตจำนงค์ แจ่มจำรัส สัมภาษณ์ ) เป็นต้น จะเห็นได้ว่าการใช้ประโยคโฆษณาแบบนี้เข้าถึงเด็กมาก เด็กจะจำและนำไปเล่นทาย จนเกิดความเคยชินจนพูดติดปาก นับว่าการโฆษณาได้ไปมีส่วนให้ผู้ใช้เกิดความคุ้นเคยต่อสินค้าชนิดนั้นๆ โดยไม่รู้ตัว อันจะนำมาซึ่งการซื้อสินค้านั้นในครั้งต่อไป

สรุปได้ว่า วิธีการเล่นทายปริศนานี้ นิยมเล่นในเวลาเย็นและในยามว่างจากงาน นิยมเล่นในหมู่เด็กมากกว่าผู้ใหญ่ นอกจากว่าผู้ใหญ่หรือผู้สูงอายุจะเป็นผู้ตั้งปัญหา โดยเล่นเป็น ๒ ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งเป็นผู้ตั้งปัญหา อีกฝ่ายหนึ่งเป็นผู้ตอบปัญหา โดยมีจุดมุ่งหมายเล่นเพื่อความสนุกสนาน ในการเล่นทายปริศนานี้ จะมีความแตกต่างกันเฉพาะในด้านการใช้ภาษาของแต่ละท้องถิ่นเท่านั้น แต่วิธีการเล่นหรือกติกาต่าง ๆ นั้น เหมือนกันโดยส่วนรวม ในภาคกลาง เรียกว่า " การเล่นปริศนาคำทายหรือการทายปัญหาอะไรเอ๋ย " ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เรียกว่า " การเล่นควมทวย " และภาคเหนือเรียกว่า " การเล่นคำตวย " เป็นต้น

วิธีการเล่นทายปริศนาของเด็กในปัจจุบันนี้ มีการนำประโยคโฆษณาสินค้า ซึ่งแต่งเลียนประโยคปริศนาคำทาย มาใช้เล่นทายกันนั้น ซึ่งไม่ทำให้ปริศนาคำทายไทยเกิดความเสียหายทั้งนี้เพราะ ในแง่การนำมาใช้เป็นการนำแบบเก่ามาใส่เรื่องใหม่ ( ส. คุปตภา สัมภาษณ์ ) และเป็นการช่วยเผยแพร่ให้ปริศนาคำทายให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น ขณะเดียวกันก็ช่วยรักษามิให้สูญหาย ( วาสนา เกตุภาค สัมภาษณ์ ) แต่มีข้อจำกัดในการนำมาใช้ที่ว่าในแง่การใช้สำนวนภาษาเหมาะสมหรือไม่ มีข้อความที่แสดงความไม่เหมาะสมกับการรับของผู้ฟังหรือไม่ เป็นสิ่งที่ต้องมีการนำมาพิจารณาอย่างรอบคอบ ( ผ่องพันธ์ มณีรัตน์ สัมภาษณ์ )

## ๕.๒ การนำปริศนาคำทายไทยไปใช้ในห้องเรียนระดับประถมศึกษา

หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช ๒๕๒๑ จะบรรจุเป้าหมายใต้นั้น จะต้องอาศัยวิธีการจัดการเรียนการสอน ครูจะต้องเปลี่ยนพฤติกรรมการสอน จากการสอนหนังสือมาเป็นสอนคน นั่นคือจะต้องจัดกระบวนการเรียนการสอนให้เด็กรู้จักคิด ค้นคว้า แก้ปัญหา และมีกิจกรรมภาคปฏิบัติให้มากขึ้น ในหลักสูตรประถมศึกษานี้เองได้นำปริศนาคำทายไทยมาโดยเสนอให้เป็นสื่อการสอน และกล่าวไว้ในจุดประสงค์ของการเรียนในหลายหน่วยการสอน ที่มีในคู่มือแผนการสอนวิชาภาษาไทย และในกลุ่มวิชาอื่นๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการรู้จักคิด และคิดหาคำตอบ จากการศึกษาวิจัยได้รวบรวมความคิดเห็นของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับปริศนาคำทายไทยในประเด็นต่อไปนี้

ก. หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช ๒๕๒๑ ที่เน้นการเรียนการสอนให้เด็กคิด เป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็นนั้น เป็นคุณสมบัติของผู้ที่จะดำเนินชีวิตอย่างมีคุณภาพ แต่โดย ส่วนใหญ่แล้ว ครูยังไม่เข้าใจถึงเจตนารมณ์ของหลักสูตรว่า ที่คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหา เป็นนั้นคืออย่างไร แท้จริงแล้ว การคิดเป็น แก้ปัญหาเป็นนั้น หมายรวมถึง การคิด การทำ การแก้ปัญหา การรู้สาเหตุ ปฏิบัติตามวิธีการที่ถูกต้องเป็นขั้นตอน มีระบบระเบียบ และสอดคล้องกับสภาวะที่เป็นจริงของชีวิต ( สุนน อมรวิวัฒน์ , สัมภาษณ์ )

ข. ในหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช ๒๕๒๑ ได้ระบุให้ปริศนาคำทายไทยเป็น สื่อการเรียนการสอน ซึ่งจะช่วยให้เด็กคิด ( นววิกรม กิรติกร สัมภาษณ์ ) การเรียนการสอนในระดับประถมศึกษานี้เน้นวิธีการสอนที่เป็นไปในด้านวิทยาศาสตร์ คือการ แก้ปัญหา จะเห็นได้ว่าผู้ใหญ่ของเรามีความคึกก้าวหน้า ที่คิดหาวิธีการให้ลูกหลานรู้จักวิธีการ แก้ปัญหา โดยการเล่นทายปริศนามาช้านานแล้ว ( โสภภาพรณ ชยสมบัติ สัมภาษณ์ ) นับได้ว่าปริศนาคำทายไทย ช่วยฝึกทักษะในการคิด โดยเริ่มจากพื้นฐานง่ายๆ คือ การจำ แล้วนำไปสู่ความคิดของตนเอง. โดยครูไม่ต้องออกคำสั่งให้นักเรียนคิด ทั้งนี้เพราะเด็กจะ มีความสนุกในการคิดหาคำตอบ ถ้าเด็กตอบได้จะทำให้เขาดีใจมาก ถือว่าเป็นการเรียน แบบสืบสวนสอบสวน ที่ทำให้เด็กนำวิธีการแก้ปัญหามาสู่บทเรียนได้ เช่น มีปัญหาว่า " ใครเอ๋ย ที่เก่งในการเป่าปี่ จนสามารถได้เมียสวยๆหลายคน " เด็กที่ไม่เคยเรียน วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีก็อยากจะรู้ และค้นหาคำตอบต่อไป เป็นการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว ( จินตนา ใบชูกายี สัมภาษณ์ )



ค. ปริศนาคำทายจะสนองความต้องการของเด็กในเรื่องความกระหายใคร่รู้ในสิ่งที่เขาไม่รู้ ( รัชยุทธ บุญยสวัสดิ์ สัมภาษณ์ ) ทั้งนี้เพราะปริศนาคำทายมีลักษณะที่ทายให้เด็กต้องพยายามคิด ( ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ สัมภาษณ์ ) คำถามนั้นจะเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กต้องตั้งใจฟังและใช้สมาธิความคุ้นกันไป เด็กจะต้องรวบรวมความรู้และประสบการณ์เดิมเพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหา ในขั้นแรก อาจลองผิดลองถูก ถ้าเด็กทายผิดเด็กจะรู้ว่าสิ่งที่ตอบไปนั้นผิดพลาด ทำให้เขารู้จักระมัดระวังในการตอบครั้งต่อไป

ง. ในการนำปริศนาคำทายไทยไปใช้สอนระดับเด็กเล็ก จะต้องเริ่มอย่างง่ายๆ โดยการให้ประโยคที่ไม่ต้องข้อนความมากมายนัก เช่น อาจใช้ประโยคว่า " อะไรเอ๋ย คิดแน่น " คำตอบคือ กาว ถือว่าเป็นการช่วยให้เด็กรู้จักการคิดแบบง่ายๆ ทั้งเป็นกิจกรรมที่เสริมให้แก่เด็กที่ยังไม่คล่องทางทักษะภาษา ( นางเยาว์ แข่งเพ็ญแข สัมภาษณ์ )

จ. การสอนโดยใช้ปริศนาคำทายเป็นกิจกรรมที่จะให้เด็กฝึกคิดเป็นขั้น ขึ้นอยู่กับวิธีสอนของครู ครูบางคนอาจใช้วิธีสอนที่ไม่ทำให้เด็กได้ฝึกอะไรเลย ครูบางคนมีวิธีสอนฝึกเพียงให้เด็กรู้จักคิด แต่ครูบางคนมีวิธีสอนที่สามารถฝึกเด็กให้รู้จักการคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น ดังนั้นในการนำปริศนาคำทายประกอบการสอน ครูจะต้องให้ข้อมูลเพื่อเด็กจะได้นำมาประกอบการคิด ตัดสินใจ โดยควรมีตัวอย่างขั้นตอนการคิด ขั้นตอนการสอนที่ชัดเจน ( ทิศนา แชนมณี สัมภาษณ์ )

ฉ. ปริศนาคำทายเป็นสื่อการสอนที่ส่งเสริมและสร้างบรรยากาศที่จะให้เด็กรู้จักคิด ส่วนที่จะทำให้เด็กคิดและแก้ปัญหานั้น ควรเป็นปัญหาที่เป็นจริงในสังคม ดังนั้นการนำปริศนาคำทายมาใช้กับนักเรียน จึงเป็นการนำร่องให้เด็กรู้จักวิธีการคิด ก่อนที่จะพบปัญหาจริงๆ ในชีวิตการทำงาน การที่จะทำให้ปริศนาคำทายสร้างความสนุกและให้แรงกระตุ้นแก่เด็ก

ในการที่อยากจะตอบนั้น ครูผู้ทนายจะต้องมีลักษณะพิเศษในการช่วยผู้ให้เด็กคิด ครูต้องมีความฉับไวในการแก้ปัญหา ครูควรมีลีลาหน้าแสดงความยอมรับ ในการตอบคำถามของเด็ก ทำให้เด็กรู้สึกว่าคุณสามารถตอบได้ และเป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียนได้เป็นอย่างดี ( เลิศ อานันทนาะ สัมภาษณ์ )

จ. การนำปริศนาคำทายไปใช้ประกอบการสอน ครูผู้สอนมักไม่เห็นความสำคัญ เพราะคิดว่าเป็นสิ่งที่เด็กใช้ทายกันเล่นๆ ( ทิพย์สุภา สุเมธเสนีย์ สัมภาษณ์ ) และจากการรวบรวมความคิดเห็นของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ๒๐ คน และจากนิสิตคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในเรื่องเกี่ยวกับการนำปริศนาคำทายไปใช้ประกอบการสอน ครูผู้สอนใช้ปริศนาคำทายเป็นกิจกรรมในช่วงที่เด็กเกิดความเบื่อหน่าย เป็นการเปลี่ยนบรรยากาศและในกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ในวิชาภาษาไทย คณิตศาสตร์ กลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต

ข. ความต้องการของนักเรียนต่อการนำปริศนาคำทายประกอบการเรียนการสอน จากการสัมภาษณ์นักเรียนในระดับประถมศึกษา ๒๐ คน และในเด็กทั่วไป ๑๐ คน ประมวลความคิดได้ ดังนี้คือ นักเรียนอยากให้มีการนำปริศนาคำทายมาสอนในทุกวิชา โดยควรจัดให้เป็นเวลาและให้เหมาะสม ควรมีภาพปริศนามาให้ทาย ปัญหาที่นำมาถามนั้นควรเป็นเรื่องที่สนุกและมีเนื้อหาวិชาด้วย นอกจากนั้นควรมีคติสอนใจ ครูผู้สอนควรบอกเหตุผลด้วยว่าทำไมคำตอบของปัญหาจึงเป็นเช่นนั้น หรือครูควรอธิบายความหมายของปัญหานั้นบ้าง ในการทายปัญหานอกจากจะทายในเรื่องทั่วไปหรือใช้แข่งขันแล้ว นักเรียนยังได้เสนอแนะอีก - ประเด็นว่า อยากให้ครูทายปัญหากับนักเรียน โดยให้นักเรียนอ่านหนังสือ เมื่ออ่านจบแล้วให้ครูทายในสิ่งที่นักเรียนอ่านแล้ว เป็นการทบทวนและทำให้สนุก

สรุปได้ว่า การนำปริศนาคำทายไปใช้ประกอบการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา ยังมีปัญหาอยู่ที่ครูผู้สอนยังไม่เข้าใจถึงวิธีการใช้ปริศนาคำทาย ให้เด็กได้รู้จักคิดเป็นและแก้ปัญหาเป็น ครูใช้ปริศนาคำทายเป็นเพียงเกมเพื่อความสนุกสนาน และเป็นการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนเท่านั้น ปริศนาคำทายจะมีส่วนช่วยให้เด็กรู้จักคิดเป็นและแก้ปัญหาเป็น

ถ้าครูสามารถใช้เป็นสิ่งเร้าให้นักเรียนคิดในแง่ต่อไปนี้ ว่าในปริศนาคำทายนั้น มีความหมายว่าอะไร สามารถเปรียบเทียบกับอะไร มีความเหมือน แตกต่างกับอะไร และนำไปใช้ในเรื่องอะไรได้บ้าง ( สุนน อมรวิวัฒน์ สัมภาษณ์ ) ในการสอนครูควรมีการสรุปและมีการโยงปริศนาคำทายนั้นเข้าสู่ชีวิตจริงให้เด็กเกิดความเข้าใจและรู้ถึงขบวนการ ขั้นตอนในการคิดแก้ปัญหา เช่น ปริศนาคำทาย " อะไรเอ๋ย ข้าไปสองคน มีค้ำข้าวผน กลับมา - คนเดียว " คำตอบคือ เजा ปริศนาคำทายข้อนี้มุ่งสอนให้เด็กรู้ว่า เเจนั้นเกิดจากแสง - สว่าง เมื่อไม่มีแสงสว่างก็ไม่มีเเจ ครูจึงต้องมีการอธิบายว่าปริศนาข้อนี้ มีความหมายอย่างไร และในคำปริศนาคำทายนี้มีการนำอะไรที่มาเป็น การเปรียบเทียบ หรือมีคำอะไรที่เป็น การบอกใบ้ให้คิดหาคำตอบ อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการคิดจากข้อมูลที่มีอยู่ หรือแม้แต่คำคิดข้อคิดที่ได้จากปริศนาคำทายก็เช่นกัน ครูสามารถนำมาสรุปให้ข้อคิดแก่นักเรียน เช่น " อะไรเอ๋ย คำแล้วชาว ยาวแล้วสั้น มันแล้วคลอน " คำตอบคือดม ตา และฟัน เมื่อพิจารณาปริศนาคำทายนี้แล้ว จะได้คิดว่าสังขารเป็นสิ่งที่ไม่แน่นอนนั่นเอง

ในการสอนชั้นประถมศึกษา ครูควรมีเทคนิคและวิธีการสอนหลายรูปแบบ การนำเกมหรือการคัดแปลงการเรียนให้มีการเล่นแทรก จะทำให้การเรียนการสอนนั้นสนุกสนานไม่น่าเบื่อ และนักเรียนได้รับความรู้โดยไม่รู้สึกตัว ในการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบการเรียนแต่ละชนิดนั้น ครูจะต้องมีจุดมุ่งหมายในการเล่นนั้นว่า ต้องการฝึกทักษะด้านใด ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียน จากที่กล่าวมา ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ปริศนาคำทายไทยสามารถนำมาประกอบการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาได้ ๑ แนวทาง คือ

- ก. การใช้ปริศนาคำทายเพื่อประกอบเนื้อหาในบทเรียน
- ข. การใช้ปริศนาคำทายเพื่อเสริมทักษะทางภาษาและให้ความรู้เรื่องคำศัพท์
- ค. การใช้ปริศนาคำทายเพื่อผ่อนคลายบรรยากาศในการเรียน

ก. การใช้ปริศนาคำทายเพื่อประกอบเนื้อหาในบทเรียน

ปริศนาคำทายที่จะนำมาใช้นี้ จะมีคำถามตรงและเฉพาะเนื้อหาในบทเรียน ครูผู้สอนจะต้องพิจารณาและนำปริศนาที่ตรงกับเรื่องที่จะสอนนั้นมาประกอบการสอน เพื่อให้  
 ง่ายแก่การเข้าใจและง่ายต่อการจำของนักเรียน เช่น ในการเรียนวรรณคดีมีตัวละครมาก  
 และยากแก่การจำ ครูก็สามารถนำมาสร้างเป็นปริศนาคำทายถามเด็ก เด็กจะจำพฤติกรรม  
 ของตัวละครจากประโยคปริศนาที่ครูถามได้ ดังตัวอย่างปริศนาคำทายต่อไปนี้

( ศิวรี วรุตินันท์ ๒๕๒๕ : ๔๖ )

- หายเอ๋ยหายไฉน เป็นนางในวรรณคดี ทำให้อภัยถึงต้องติดกัน

( นางสีดา )

- อะไรเอ๋ย คนเก่งเกิดในหอ ( สังข์ทอง )

ในกลุ่มวิชาอื่นๆ คือ กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย  
 และกลุ่มการทำงานพื้นฐานอาชีพ ก็เช่นกัน นำปริศนาคำทายที่ตรงกับเนื้อหาที่ใช้ประกอบการ  
 สอนได้ ดังตัวอย่างปริศนาคำทายต่อไปนี้ ( ดังมีในรายละเอียดของหมวดหมู่ปริศนาซึ่ง  
 ผู้วิจัยรวบรวมไว้ในบทที่ ๔ )

- อะไรเอ๋ย มีชื่อว่ากาแต่อาศัยเขากิน ( กาฝาก )

- อะไรเอ๋ย เกิดมาไม่มีหาง ไม่มีขา พอต่อมามีขาไม่มีหาง ( กบ )

- อะไรเอ๋ย ได้ชื่อว่าพระแต่ไม่เคยกราบไหว้ มีอยู่ในใจของผู้รักศุภคุณ

( พระคุณ )

- อะไรเอ๋ย ชื่อว่าแก้วคนทั้งเมืองไทย เคารพนับถือ ( พระรัตนตรัย )

- อะไรเอ๋ย ห่มแล้วถอน ถอนแล้วปัก ต่อไปไม่นานนัก ตัดเอาไปเหยียบย่ำ

( การทำนามีการหว่านต้นกล้า ถอนกล้าเพื่อนำไปปลูก แล้วเกี่ยวข้าวไปนวด )

๓. การใช้ปริศนาคำทายเพื่อเสริมทักษะทางภาษาและให้ความรู้เรื่องคำศัพท์

ในการเรียนภาษาไทยนั้น ในแต่ละบทเรียนแต่ละเรื่องจะเต็มไปด้วยคำศัพท์ ซึ่งบางครั้งยากแก่การจำและการเข้าใจ ในการสอนภาษาไทยนี้ ศาสตราจารย์ ฐะปะนีย์ นาครทรรพ ( อ่างในประจักษ์ ประภาพิตยารักษ์ ๒๕๑๖: ๒๔ ) ได้กล่าวว่า ครูควรจะต้องปลูกศรัทธา หาดตัวอย่าง ช่างสังเกต คิดเหตุผล ค้นคว้ารวบรวม ร่วมกิจกรรม ทำอุปกรณ์ สอนการใช้ ให้หลักเกณฑ์ เล่นร้อยกรอง ทั้งนี้ถ้าครูสามารถรวบรวมเอา คำศัพท์ต่างๆมาแล้ว มาคิดสร้างเป็นประโยคปริศนาคำทาย เพื่อให้นักเรียนเข้าใจในคำ ศัพท์และรู้ความหมายได้ก็ดีกว่าเดิมจะเป็นการดีมาก เช่น ครูอาจนำคำศัพท์ที่มีคำขึ้นต้นเหมือนกัน หรือคำลงท้ายเหมือนกันมาแต่งประโยคให้นักเรียนคิดตอบและรู้ศัพท์ใหม่ได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้ จะเป็นคำที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า " ละ " ทั้งหมด ซึ่งมีความหมายต่างๆกัน

ละมั่ง	สัตว์ป่าชนิดหนึ่ง มีเขาปลายแบน
ละมุด	ชื่อผลไม้ชนิดหนึ่ง มีรสหวาน
ละมู	โป๊ะเล็กๆที่ทำไว้สำหรับจับปลาตามชายทะเล
ละเมียด	ลวงเกินหรือฝ่าฝืนจารีตประเพณี
ละโมภ	มักได้ มักกิน
ละเมอ	พูด ทำหรือแสดง ในเวลาหลับ
ละมาน	ชื่อข้าวป่าชนิดหนึ่ง
ละไม	น่ารัก น่าเอ็นดู

แต่งเป็นปริศนาคำทายโดยคำประพันธ์สี่กวาง ( สอนองชาติ เศรษฐศิริโรตม์ ม.ป.ป.: ๓๓ )

สี่กวางสัตว์ป่าว่ามีเขา.	( ละมั่ง )
ผลาเราเคยกินรู้นหวาน	( ละมุด )
กักสัตว์น้ำในทะเลโคเค่นาน	( ละมู )
ช่างหัวหาญเป็นท้าวไม่ยำเกรง	( ละเมียด )
แหมมักได้มักกินไม่สิ้นสุด	( ละโมภ )

หล่มคูคูหูกเลากลาวเผงเผง	( ละเมอ )
นามชาวป่าครองศรีกันเกราเอง	( ละมาน )
บ๊ะสว้ยเซ้งชานมองลงทหายเออย	( ละไม )

หรือแต่งเป็นประโยคปริศนาคำทายง่ายๆได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

( สนองชาติ เศรษฐศิโรตม์ ม.ป.ป.: ๑๑ )

อะไรเอ๋ย บ้านหนึ่ง ตรงข้ามกับบ้านใน	( บ้านนอก )
บ้านสอง มองไปเห็นวัวควาย	( บ้านนา )
บ้านสาม เกรงสัตว์ร้ายนานา	( บ้านป่า )
บ้านสี่ มีน้อยหน้า เงาะมะม่วง พวงลำไย	( บ้านสวน )

### ค. การใช้ปริศนาคำทายเพื่อผ่อนคลายบรรยากาศในการเรียน

ปริศนาคำทายอาจนำมาใช้ในกรณีที่นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายการเรียน ครูผู้สอนจำเป็นต้องสร้างบรรยากาศในขณะนั้น ให้เกิดความเปลี่ยนแปลง โดยการคิดหากิจกรรมอื่นแทรกในทันที ในกรณีเช่นนี้ครูสามารถนำปริศนาคำทายที่แต่งซ้ำๆ ซึ่งไม่เกี่ยวกับบทเรียนหรือเกี่ยวกับบทเรียนก็ได้ ตัวอย่างปริศนาคำทายประเภทนี้ เช่น

- พระอะไร จูบผู้หญิงได้ ( พระเอก )
- ช้างกลัวอะไรมากที่สุด ( ฉ. ฉิ่งตีดัง ช. ช้างวิ่งหนี )
- ถ้ามีคนถามว่า " คุณรักผมไหม " เธอจะตอบว่าอย่างไร  
( ตอบว่า " รักซิ ฉินสระและรักหาผมเป็นประจำ )
- จังหวัดอะไรเอ๋ย ที่ช้างกลัวมากที่สุด ( จังหวัดพังงา )

## เกมปริศนาคำทายและกิจกรรมเสนอแนะ

ในการจัดกิจกรรมหรือเกมเพื่อใช้ประกอบการสอนนี้ เป็นสิ่งที่จะช่วยเราให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น เป็นแรงจูงใจให้นักเรียนเห็นคุณค่า เข้าใจในบทเรียน และช่วยฝึกทักษะ กิจกรรมหรือเกมนี้จะต้องมีจุดมุ่งหมายที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ในการเรียนแก่นักเรียนให้มากที่สุด นอกเหนือไปจากความสนุกสนานที่นักเรียนจะได้รับ และจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคีในการทำงานร่วมกัน รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือซึ่งกันและกันอีกด้วย

เกมปริศนาคำทายและกิจกรรมต่อไปนี้ ผู้วิจัยได้ค้นคว้าคิดแปลงและคิดขึ้นนำมาเพื่อเสนอให้เป็นเพียงการเสนอแนะเท่านั้น ครูผู้สอนจะต้องพิจารณาในการจะเลือกเพื่อนำไปใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน เนื้อหาที่สอนและความต้องการของนักเรียนอีกด้วย ทั้งนี้เพราะกิจกรรมหรือเกมนี้ อาจนำไปใช้สอนในชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นสอนหรือชั้นสรุปบทเรียนก็ได้ โดยที่ในแต่ละกิจกรรมที่เสนอแนะนี้ จะไม่ชี้เฉพาะว่าจะใช้สอนในชั้นใด ดังรายละเอียดต่อไปนี้

### เกมทายปริศนาโดยใช้ท่าทางประกอบ

#### จุดประสงค์

๑. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกความหมายของท่าทางได้ว่าเป็นการแสดงอาการหรือความรู้สึกอะไร
๒. เพื่อฝึกให้นักเรียนสังเกตท่าทางและระบุความหมายได้

#### อุปกรณ์

กระดาษแผ่นเล็กๆ เขียนข้อความเป็นคำสั่งให้แสดงอารมณ์ ความรู้สึก เช่น หิว, โกรธ, ดีใจ หรือเป็นคำสำนวนไทย คำพังเพย เช่น คบคนให้คู้หน้า ซื่อค้าให้คู้เนื้อ ไร่ไม่ตีโทษที่โทษกลอง ฯลฯ

### วิธีดำเนินการ

๑. แบ่งผู้เล่นเป็น ๒ ฝ่าย แต่ละฝ่ายนั่งรวมกันเป็นกลุ่มอยู่คนละคานของกัน อาจเป็นคนละมุมห้อง หรือคนละคานของสนาม
๒. เริ่มโดยครูให้นักเรียนจับฉลากว่าใครจะเริ่มเล่นก่อน
๓. ฝ่ายที่เริ่มเล่นก่อนจะจับฉลากข้อความที่เป็นคำสั่งของครูที่จะให้แสดงอะไร แล้วปรึกษากันในหมู่และจัดส่งตัวแทนมาแสดงทำใบ้ตามคำสั่ง อีกฝ่ายเป็นผู้คอยทายว่าท่าทางที่ฝ่ายตรงข้ามแสดงนั้นหมายถึงอะไร
๔. ถ้าฝ่ายทายตอบถูกจะได้คะแนน ๑ คะแนน ถ้าทายไม่ถูกฝ่ายที่แสดงจะได้คะแนน ๑ คะแนนแทน หลังจากนั้นก็สลับกันออกมาเป็นผู้แสดงท่าทาง คำเป็นเช่นนี้ไปจนกว่าจะหมดคำสั่งหรือตามคะแนนที่ครูกำหนดขึ้นว่าจะแสดงท่าทางกี่ข้อ

### ข้อเสนอแนะ

ในการจัดกิจกรรมนี้ครูจะต้องพยายามเลือกคำพังเพยที่สามารถแสดงท่าทางประกอบได้ไม่ยากนัก เช่น หาเหาใส่หัว หมากก็อย่ากัดตอบ เดินตามหลังผู้ใหญ่หมาไม่กัด และครูจะต้องคอยดูแลให้ผู้เล่นแต่ละฝ่ายได้มีส่วนในการแสดงและทายอย่างทั่วถึง

เกมคิดไปถามไปทายให้ถูก ( ปริศนาคำทายกับปัญหา ๒๐ คำถาม )

### จุดประสงค์

เพื่อฝึกการเชื่อมโยงความคิดในการแก้ปัญหา

### วิธีดำเนินการ

๑. ให้นักเรียนเป็นผู้ตั้งปัญหา ๑ คน และนักเรียนที่เหลือเป็นผู้ตอบคำถาม
๒. ในการถามปัญหานี้ผู้ตั้งปัญหาสามารถบอกใบ้แก่ผู้ตอบว่า "ใช่" และ "ไม่ใช่" เท่านั้น นักเรียนคนอื่นๆที่ตอบปัญหาจะต้องมีคำสั่งทายคำตอบว่า "ใช่ไหม" เช่นตอบว่า "พีชใช่ไหม"



๓. ตั้งเกณฑ์ในการตอบอาจเป็น ๕ คำถาม ๑๐ คำถามหรือ ๒๐ คำถาม แล้วแต่ความยากง่ายของปัญหา แต่เมื่อครบตามเกณฑ์ที่กำหนด ผู้ตอบจะต้องทายทันที แต่ถ้ายังไม่ตอบไม่ได้หรือทายไม่ถูก ผู้ตั้งปัญหาจะเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างเช่น

<u>ผู้ตั้งปัญหา</u>	<u>ผู้ตอบปัญหา</u>
"อะไรเอ๋ยอยู่ในน้ำ"	คำถามที่ ๑ "สัตว์ใ้ใหม่"
"ไม่ใช่"	คำถามที่ ๒ "กินได้ใ้ใหม่"
"ใ้"	คำถามที่ ๓ "มีคอกใ้ใหม่"
"ใ้"	คำถามที่ ๔ "รากของมันอยู่ในดินใ้ใหม่"
"ไม่ใช่"	คำถามที่ ๕ "ใบมันจะหุบเวลามืออะไรถูกใ้ใหม่"
"ใ้"	ตอบ "ผักกระเฉด"
"ถูกต้อง"	

ข้อ เสนอแนะ

ในการตั้งคำถามครูอาจเป็นผู้ตั้งปัญหา เพื่อให้ให้นักเรียนตอบก็ได้ และสามารถตั้งคำถามตามเนื้อหาวิชาได้ให้เหมาะสมกับเด็ก ในกรณีเด็กเล็กคำถามจะต้องง่ายและให้นักเรียนได้ซักหลายๆคำถาม ในเด็กโตคำถามจะซับซ้อนขึ้นและอาจมีการตั้งเวลาในการที่จะซักคำถาม เมื่อหมดเวลานักเรียนจะต้องตอบคำถามนั้นออกมา

### เกมปริศนาอักษรไขว้

จุดประสงค์

๑. ฝึกการโยงความคิดจากความหมายของคำไปสู่คำศัพท์
๒. ฝึกการใช้พจนานุกรม
๓. ฝึกให้นักเรียนคิดทำปริศนาอักษรไขว้แลกกันตอบกับเพื่อน

หลักในการหาปริศนาอักษรไขว้อย่างง่ายๆ ทำได้ดังนี้

๑. เลือกคำง่ายๆ อยู่ในขอบเขตที่เด็กชั้นนั้นๆจะรู้จัก หรือนึกถึงได้หรือถ้าเป็นคำใหม่ ต้องมีการสะกดไม่ซับซ้อนนัก และมีความหมายหรือคำแปลที่ชัดเจนโดยยึดพจนานุกรมเป็นหลัก
๒. คำที่เลือกมานั้นควรเป็นคำที่มีอักษร (พยัญชนะ, สระ) ไม่เกิน ๔ ตัว คือใช้ได้ตั้งแต่ ๒ ถึง ๔ ตัว เช่น คำว่า นา, นก เป็นคำที่ใช้อักษร ๒ ตัว ยาน, โขน เป็นคำที่ใช้อักษร ๓ ตัว โปรก, หวาน เป็นคำที่ใช้อักษร ๔ ตัว ฯลฯ
๓. สระที่ผสมอยู่ในคำที่เลือกมานั้นควรจะใช้คำที่มีสระข้างหน้า เช่น โ, เ, แ, (โอ, เอ, แอ) และสระที่อยู่ข้างหลัง เช่น า, ะ (อา, อะ) ส่วนสระ ะ, ะ (เอาะ) ใช้ได้ในบางครั้ง สระที่อยู่ข้างบนข้างล่างและวรรณยุกต์อย่าเพิ่งนำมาใช้ในขณะนี้ เพราะจะทำให้ยากเกินไป แต่ถ้าเด็กได้ฝึกบ่อยๆจนเข้าใจวิธีคิด ก็สามารถใช้ได้
๔. ระยะแรกควรใช้คำเพียง ๓ คำ ค่อยเพิ่มขึ้นเป็น ๔ - ๕ - ๖ ฯลฯ

วิธีทำ

๑. ชีตตารางลงในกระดาษหรือกระดาน แล้วแบ่งช่องให้บรรจุคำที่ต้องการได้ครบ (อาจมีช่องเหลืออยู่บ้าง ให้ใช้ขีดขวางหรือกากบาททับช่องว่างนั้นเสีย)
๒. ใส่ตัวเลขตรงช่องที่เริ่มต้นคำ อาจจะอ่านได้ทั้งแนวตั้งและแนวนอน โดยเริ่มใส่หมายเลขจากซ้ายไปขวาแล้วขึ้นแถวใหม่
๓. เขียนความหมายหรือคำแปลของคำ โดยใช้เลขกำกับให้ตรงทั้งแนวตั้งและแนวนอน อาจเขียนชนิดของคำไว้ในวงเล็บท้ายความหมายหรือคำแปลด้วยก็ได้ เพื่อให้ชัดเจนยิ่งขึ้น
๔. ทำเฉลยไว้ในกระดาษอีกแผ่นหนึ่ง

ตัวอย่างที่ ๑ ( มีคำ ๔ คำ แต่ละคำใช้อักษร ๒ ตัว )

๑	๒
๒	

๑	น	๒	ก
๒	บ		ก

ความหมายของคำ

แนวดั่ง

- ๑. ไหว, นอบน้อม (กริยา)
- ๒. พิษชนิดหนึ่งลำต้นใช้ทำเสื่อ (นาม)

แนวนอน

- ๑. สัตว์สองเท้ามีปีก (นาม)
- ๒. ที่คอน ที่แห้ง (นามหรือวิเศษณ์)

เฉลยคือ

แนวดั่ง มีคำว่า นบ กก  
 แนวนอน มีคำว่า นก บก

เกมยกไม้ให้ทาย

จุดประสงค์

- ๑. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ทางศัพท์มาใช้ให้คล่องขึ้น
- ๒. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ที่ให้ความหมายตามพยัญชนะที่กำหนดให้
- ๓. เพื่อให้นักเรียนนำความรู้ทางวิชาภาษาไทยให้สัมพันธ์กับวิชาอื่นๆได้

อุปกรณ์

กระดาษที่เขียนข้อความที่จะให้ทายโดยกำหนดพยัญชนะตัวแรกและตัวสุดท้ายของคำไว้

ตัวอย่างเช่น

คำถาม	พยัญชนะที่กำหนดไว้	คำตอบ	เฉลย
๑. อะไรเอ๋ย สุราแปลว่าเหล้า	น.....ท	( )	น้ำจัณฑ์
๒. อะไรเอ๋ย พยางค์แรกเสียงพยัญชนะตัวนั้น คำๆนี้หมายถึงอวัยวะของสัตว์ชนิดหนึ่ง	น.....ค	( )	นอแรด

## วิธีดำเนินการ

๑. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ ๕ คน ช่วยกันคิดในกระดาษคำถามที่ครูแจก ครูจับเวลาแล้วนำมาเฉลย และอธิบายความหมายให้นักเรียนเข้าใจอีกครั้ง
๒. ในกรณีที่ครูไม่ทำคำถามลงในกระดาษ ครูสามารถเล่นเป็นกิจกรรมทั้งชั้น โดยครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มแข่งขันการคิดคำตอบโดยเขียนบนกระดาษ เมื่อครูถามคำถามแล้วแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาเขียนคำตอบบนกระดาษโดยครูยังคงกำหนดพยัญชนะตัวแรกและตัวสุดท้ายบนกระดาษให้นักเรียนดู เช่น คิม

## ข้อเสนอแนะ

๑. กิจกรรมนี้ใช้แบบฝึกหัดทดสอบคำศัพท์ได้ โดยครูก็ดัดแปลงคำถามได้ เช่น

คำถาม	พยัญชนะที่กำหนดให้	คำตอบ	เฉลย
๑. อะไรเอ่ยแปลว่าสัตว์สองเท้า	ท _ _ _ ท	( )	ทวิบาท
๒. อะไรเอ่ยแปลว่าฤดูร้อน	คิ _ _ คิ	( )	คิมหันต์
๓. อะไรเอ่ยแปลว่าเสือ	พ _ _ พ	( )	พยัคฆ์

๒. นอกจากจะใช้เป็นการทบทวนบทเรียนแล้ว ครูยังสามารถนำไปดัดแปลงในกลุ่มวิชาอื่นๆได้ เพียงแค่เปลี่ยนประโยคคำถามให้เหมาะสมกับผู้เรียนและเนื้อหาที่สอนเท่านั้น

## การเล่นร้อยกรองปริศนา

### จุดประสงค์

๑. เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านคำประพันธ์ประเภทร้อยกรองได้ถูกต้อง
๒. เพื่อให้นักเรียนสามารถตอบคำถามของคำประพันธ์นั้นได้ถูกต้อง
๓. เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของบทร้อยกรองได้

## อุปกรณ์

๑. บัตรคำ
๒. แผนภูมิร้อยกรองที่ต้องการให้นักเรียนฝึกอ่าน

## วิธีดำเนินการ

๑. ครูอ่านร้อยกรองปริศนาให้นักเรียนฟัง เป็นการฝึกทักษะการฟัง แล้วให้นักเรียนทายว่า คำตอบของร้อยกรองปริศนาคืออะไร
๒. ครูนำแผนภูมิร้อยกรองปริศนามาให้นักเรียนฝึกการอ่าน เพื่อฝึกการอ่านที่ถูกต้อง จากนั้นก็อธิบายความหมายของคำศัพท์ใหม่ในคำประพันธ์นั้นแก่นักเรียน
๓. หลังจากที่นักเรียนทำความเข้าใจในคำประพันธ์นี้แล้ว ครูนำบัตรคำที่เขียนประโยคความร้อยกรองปริศนามาแจกให้นักเรียน ครูเก็บแผนภูมินั้นแล้วให้นักเรียนนำบัตรคำมาเรียงประโยคให้ถูกต้อง

ตัวอย่าง ร้อยกรองปริศนา ( กติยวคิ ญฺชื่อ ๒๕๑๖: ๕๔ )

อะไรเอ๋ย

คัวเป็นสีแดง แข็งแรงอ้วนพี

กินจุเหลือคี่ ไม่มีวันพอ

เข้าเย็นคนฉาน ไหว้วานที่หนอ

รับสารผ่านคอ แก่คนอยู่ไกล

คำเฉลยร้อยกรองปริศนานี้คือ ตูไปรษณีย์

เกมอักษรปริศนา

## จุดประสงค์

๑. เพื่อให้นักเรียนสามารถคิดตอบปริศนาคำทายได้
๒. เพื่อให้นักเรียนสามารถจับลำดับอักษรได้ถูกต้องตามตำแหน่งและความหมายของศัพท์
๓. เพื่อฝึกให้นักเรียนสามารถเขียนและสะกดคำได้รวดเร็วและถูกต้องแม่นยำ

## อุปกรณ์

แผนภูมิคำทายและพยัญชนะ สระ ที่เป็นอักษรปริศนา

## วิธีดำเนินการ

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยๆ กลุ่มละประมาณ ๔ - ๕ คน
๒. ครูถามปริศนาคำทายโดยการนำแผนภูมิคำที่เป็นอักษรปริศนานั้นติดไว้บนกระดาน จากนั้นแจกกระดาษให้นักเรียนกลุ่มละ ๑ ชุด เพื่อเขียนคำที่อ่านจากกลุ่มอักษรนั้นว่าเป็นคำอะไร
๓. กลุ่มใดสามารถเขียนคำจากปริศนาได้มากที่สุด กลุ่มนั้นจะเป็นผู้ชนะ

## ตัวอย่างอักษรปริศนา

๑. อะโรเอ่ยเป็นชื่อจังหวัดไม่น่าเชื่อ มีเรืออยู่ ๕ ลำ  
ศ ช น ค ร รีม ร ร าร ช ( นครศรีธรรมราช )
๒. อะโรเอ่ยนกก็ไม่ไช่เนก หัวทกลงกิน  
ว ค ำ ง ำ ค ( ค้างคาว )
๓. อะโรเอ่ยเป็นหนังสือใช้ค้นหาค่าและความหมาย ได้ความคังใจรู้  
ม รุก พ น ำ น จ ( พจนานุกรม )
๔. อะโรเอ่ยมีชื่อว่าแก้ว มีคุณค่า คนบูชากราบไหว้  
น ย ระ รัต พ รัต ( พระรัตนตรัย )
๕. อะโรเอ่ยคำว่าสะอาด ชาวว่าสกปรก  
ระ น ำ ก คำ ค ( กระดานดำ )

เกมทายลักษณะสัตว์ ( กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ ๒๕๒๓. ๒๐๗ )

## จุดประสงค์

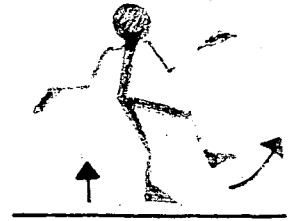
๑. เพื่อให้นักเรียนสามารถเล่นเกมทายลักษณะสัตว์ได้
๒. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกชื่อสัตว์และอธิบายลักษณะสัตว์นั้นได้
๓. เพื่อให้นักเรียนได้ออกกำลังกายอย่างสนุกสนาน

## วิธีดำเนินการ

### ๑. ครูให้นักเรียนหาที่ว่างเฉพาะตัวและปฏิบัติท่ากายบริหารดังต่อไปนี้

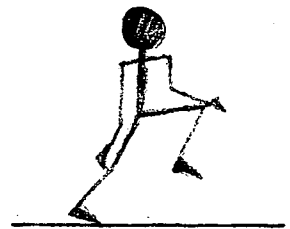
#### ๑.๑ กระจกสูงสลับเท้า

กระจกขึ้นสลับเท้าซ้ายขวาในอากาศ  
และลงสู่พื้นคืบควายปลายเท้าหลายๆครั้ง



#### ๑.๒ กกเข้า

ก้าวเท้าหนึ่งไปข้างหน้า งอเข่าที่ก้าว  
ไปข้างหน้า ขาหลังคืบ มือกกเข้า ทำสลับ  
ขา



#### ๑.๓ มือจับสะเอวเข้า

มือจับสะเอวเข้าอยู่กับที่ให้โค้งงอ  
โดยพร้อมเพรียงกัน

### ๒. ครูแนะนำวิธีเล่น กติกา และสาธิตดังต่อไปนี้

#### ๒.๑ ให้นักเรียนนั่งรูปครึ่งวงกลม เลือกเด็ก

คนหนึ่งออกมาแสดงท่าทางลักษณะสัตว์ตามที่

นักเรียนจะคิดและแสดงท่าทางได้ เช่น

เปิดเคิน ห่านเคิน ม้าวิ่ง ฯลฯ

#### ๒.๒ ผู้ที่นั่งอยู่จะต้องคิดในใจว่าเป็นสัตว์อะไร

เมื่อผู้แสดงจบแล้วจะเป็นคนชี้ไปที่คนใดคนหนึ่ง

ให้ตอบว่าเป็นสัตว์อะไร ถ้าทายไม่ถูกคนๆนั้น

ต้องออกมาทำท่าสัตว์นั้นเพื่อชี้คนอื่นให้ตอบ

เมื่อตอบถูกก็จะเปลี่ยนให้คนอื่นมาทำท่าสัตว์

ชนิดอื่นให้เพื่อนทาย

๓. ครูสนทนา สรุป และอภิปรายถึงสัปดาห์แต่ละประเภทที่นักเรียนแสดงท่าทางนั้น และให้นักเรียนได้ซักถาม

#### ข้อเสนอแนะ

ในกิจกรรมนี้นอกจากจะให้นักเรียนได้คิดแล้ว ยังช่วยให้นักเรียนได้ออกกำลังกายไปด้วย ถ้าเป็นชั้นเด็กเล็กครูจะต้องอธิบายหรือนำเกมกับนักเรียนก่อน ในชั้นเด็กโตขึ้นมาระดับประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๕ - ๖ ครูอาจจะต้องทำให้เกมยากขึ้น โดยนำเอาทักษะทางด้านภาษาไทยเข้ามา โดยให้นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม คิดประโยคปริศนาเกี่ยวกับสัปดาห์เพื่อน ถ้าเพื่อนในกลุ่มอื่นทายผิดจะต้องทำท่าทางสัปดาห์นั้น ถ้าทายถูกก็ให้กลุ่มอื่นตั้งประโยคทาย

กิจกรรมปริศนาคำทายกับเรื่องการลอบกระชก ( กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ

๒๕๒๓: ๔๔ )

#### จุดประสงค์

๑. เพื่อให้นักเรียนสามารถถามและตอบปริศนาคำทายได้ถูกต้อง
๒. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกถึงเรื่องราวของการลอบกระชกได้

#### วิธีดำเนินการ

๑. ครูอธิบายถึงประเพณีการลอบกระชกให้นักเรียนเข้าใจ และให้นักเรียนช่วยกัน อภิปรายถึงการลอบกระชกนี้ที่นักเรียนเคยทำและเห็น
๒. ครูตั้งประโยคปริศนาที่เกี่ยวข้องกับการลอบกระชกเพื่อให้นักเรียนตอบ และให้นักเรียนตั้งประโยคปริศนาที่เกี่ยวข้องกับการลอบกระชกเพื่อถามเพื่อนนักเรียนในชั้น

#### ตัวอย่างประโยคปริศนาคำทายที่เกี่ยวข้องกับการลอบกระชก

๑. อะไรเอ๋ย เรากลิ่นมันเราอยู่ มันกลิ่นเราเราตาย ( น้ำ )
๒. อะไรเอ๋ย ใครไปก็เรียกแม่ ใครมาก็เรียกแม่ ( แม่น้ำ )



๓. อะไรเอ๋ย ต้นเท่าชาใบวาเกียว ( ต้นกล้วย )
๔. อะไรเอ๋ย ไส้ยาวกว่าตัว บนหัวจุกคิกไฟ ( เทียนไข )
๕. อะไรเอ๋ย สีเหลี่ยมเหลี่ยมทิศ ปากปิดกันเปิด รักไหนแทงเถิด กันเปิดปากปิด  
( กลองไม้ซีกไฟ )

### ขอเสนอแนะ

จากกิจกรรมนี้ครูสามารถดัดแปลงให้เหมาะสมกับเนื้อหาในวิชาอื่นๆ เช่น ในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต อาจใช้ในเรื่องพืช สัตว์ โดยนอกจากที่ครูจะให้ให้นักเรียนถามหรือตอบปริศนาเท่านั้น ครูอาจเพิ่มให้นักเรียนทำกิจกรรมเพิ่ม คือ ให้มีการจับบันทึกปริศนานั้นในสมุด โดยจัดเป็นหมวดหมู่เรื่องเกี่ยวกับ พืช สัตว์ ฯลฯ หรือทำแผนภูมิติดประโยคปริศนาคำทายประจำชั้นไว้

กิจกรรมที่กล่าวมาในเบื้องต้นนั้น เป็นเพียงการเสนอแนะไว้อย่างกว้างๆ เพื่อให้เป็นแนวคิดในการจัดกิจกรรมให้นักเรียน การที่ครูผู้สอนจะนำไปใช้นั้น จะต้องจัดให้เหมาะสมกับเนื้อหา เวลา สถานที่ ความจำเป็น และอยู่ในความพิจารณาของครู ทั้งนี้เพราะกิจกรรมใดก็ตามที่เด็กสนใจและพึงพอใจแล้ว กิจกรรมนั้นจะมีความหมายต่อเด็กมาก และจะมีผลสืบเนื่องไปถึงการเรียนรู้ และทัศนคติของเด็ก โดยที่กิจกรรมนั้นจะต้องมีจุดมุ่งหมายและวิธีดำเนินการ ไม่ใช่เพียงเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น